

# TALIAN FEDERATION

AMBIENTAZIONE ITALIANA PER CYBERPUNK

FASHION



AMBIENTAZIONE DI CAMARILLA ITALIA COMPATIBILE CON CYBERPUNK RED



FASHION

DOXANNE

EUROARMS

HOTEL

SEGOTARI



BIOTECHNICA



## CREDITI

**Basato sui manuali:** Cyberpunk RED e Eurosource Plus editi da R. Talsorian Games.

**A cura di:** Riccardo Castelli

**Editing:** Tiziana Valentino

**Altri Illustratori:** anaterate, sergeitokmakov, SilviaP\_Design, xusenru via pixbay.com

**Impaginazione:** Riccardo Castelli

## DISCLAIMER

La presente ambientazione è un'opera di fan e non vuole in nessun modo sostituirsi al materiale ufficiale. Si tratta di un'opera di fantasia. Nomi, personaggi, istituzioni, luoghi ed avvenimenti sono frutto dell'immaginazione dell'autore e non sono da considerarsi reali.

Qualsiasi somiglianza con fatti, scenari, organizzazioni o persone, viventi o defunte, veri o immaginari è del tutto casuale. L'autore declina ogni responsabilità dall'uso improprio dell'opera all'infuori della rappresentazione ludico-teatrale.

**A causa delle tematiche trattate è consigliata ad un pubblico maturo.**

## NOTE LEGALI

La licenza di pixbay.com consente l'uso delle sue immagini a catalogo per scopi sia commerciali che non commerciali, inalterate o modificate. L'attribuzione all'autore non è obbligatoria ma gradita. Per maggiori informazioni: <https://pixabay.com/it/service/license/>

**Cyberpunk è un marchio registrato di CD Projekt Red S.A.  
Tutti i diritti riservati secondo la Universal Copyrights Convention.**

[Ita] Cyberpunk LARP'RED è un contenuto non ufficiale fornito secondo la politica di contenuto Homebrew di R. Talsorian Games e non è approvato o avallato da RTG. Questo contenuto fa riferimento a materiali che sono di proprietà di R. Talsorian Games e dei suoi licenziatari.

[Eng] Cyberpunk LARP'RED is unofficial content provided under the Homebrew Content Policy of R. Talsorian Games and is not approved or endorsed by RTG. This content references materials that are the property of R. Talsorian Games and its licensees.

# CONTENUTI

## AMBIENTAZIONE

Presentazione	5
Introduzione	7
Una Neolingua	8
Esempi Multimediali	10
Storia	12
Prima degli Anni Rossi	18

## Corporazioni Internazionali **30**

Arasaka	30
Biotechnica	31
Biotechnica	32
Euroarms	33
Militech	34
Trauma Team	35
Utopian Corporation	36
Wortrac Consortium	37

## Corporazioni Italiane **38**

Lucenti	38
Montedichem	39
Parmense	40
Telemedia58	41

## Le gang **42**

Boostergang	42
Cromatic Metal gang	43
Combat Gang	44
Cult Gang	44
Family Gang	45
Hate Gang	45
Party Gang	46

Prankster Gang	46
Poser Gang	47
Self Defence Gang	47
Altri Gruppi	48

## CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Classi	52
Rockerboy	54
Solo	56
Netrunner	58
Tech	60
Fixer	62
Nomad	64
La Nuova Economia	70
Regole Speciali	76

## LE ARCOLOGIE

Milano	79
Bologna	81
Firenze	82
Roma	82
Napoli	83
Potenza	83
Personaggi Famosi	85
Religioni Italiane	87
Patto degli Appennini	88

V. 0.8.9

## PRESENTAZIONE

Negli ultimi anni abbiamo assistito ad un ritorno in voga degli anni '80, un'ondata nostalgica che si è avvertita nelle serie tv (**Stranger Things, Black Mirror: Bandersnatch, Cobra Kai, Gamer Girl**), nel cinema (**Atomica Bionda, Ghostbusters Legacy**) e nella musica (con un ritorno delle sonorità elettroniche e delle campionature nella Vaporwave o Retrowave), ma soprattutto nel mondo dei videogiochi e dei giochi di ruolo, entusiasmato dall'annuncio dell'uscita di un titolo basato sul mondo di **Cyberpunk** creato da **Mike Pondsmith**.

La notizia ha così dato nuova linfa al genere letterario nato da un racconto omonimo di Bruce Bethke del 1983 e portato al successo da opere come **Neuromante** di **William Gibson** e **La Matrice Spezzata** di **Bruce Sterling**. Il ritorno del cyberpunk ha portato al cinema la trasposizione di **Ready Player One**, originariamente tributo ai videogiochi coin-op da bar e oggi fortemente distorto dalla produzione spielberghiana, e in streaming una serie come **Altered Carbon**, anch'essa tradotta di un gioco di ruolo da tavolo.

Il genere cyberpunk parla di società distopiche nate in seguito a grandi disastri naturali, spesso conseguenza di azioni umane, a profonde crisi economiche o all'ascesa di un potere assolutista; i tristi eventi del 2020 ci hanno ricordato quanto il genere sia terribilmente attuale e di quanto a volte la finzione sia utile per giocare d'anticipo sui tempi e cercare d'impedire alcuni errori che possono avere profonde conseguenze sul nostro futuro.

Come in una giostra di specchi deformanti, i giocatori faranno parte di un riflesso distorto del nostro presente, in cui i personaggi dovranno cercare di sopravvivere in un mondo ostile *"come un esperimento impazzito di darwinismo sociale, inventato da un ricercatore annoiato che tiene perennemente premuto l'acceleratore."*

Qualcuno potrebbe chiedersi perché l'Italia e non Night City. Dietro a questa scelta ci sono diverse motivazioni; anzitutto per andare contro alla visione americano-centrica tipica dei manuali e del videogioco, ma anche di altri media a cui siamo abituati, non da ultimo la realtà. Per quanto si parli di un mondo distopico e oscuro, c'è sempre la sensazione in sottofondo che, comunque vadano le cose, negli Stati Uniti avverrà meglio. In secondo luogo per non andare a intrometterci nella linea degli eventi narrata nei mezzi sopracitati, permettendoci di creare trame a lungo respiro senza il timore che gli eventi futuri ci condizionino, e più in generale lasciandoci maggiore libertà d'azione.

In ultimo, il cyberpunk è un genere che si basa sull'estremizzazione di alcuni aspetti della quotidianità, perciò non punta all'accuratezza storica o tecnologica, quanto più a creare delle metafore basate su eventi plausibili.

Stiamo comunque parlando di un futuro che è stato posto in essere da diversi cambiamenti nel nostro passato, generando di fatto una realtà alternativa alla nostra.

Riccardo Castelli



## AMBIENTAZIONE

**Siamo usciti dagli anni '80 convinti che il futuro sarebbe stato un paradiso illuminato dai neon, con le macchine volanti e i viaggi spaziali, tutto al ritmo di musica sintetizzata.**

**Poi con il crollo del Muro di Berlino sembra sia iniziato a cadere anche tutto il resto e, da allora, non abbia mai smesso di crollare.**

**In fondo, anche il più alto dei grattacieli nasce sui resti di altri palazzi distrutti.**

**E al giorno d'oggi devi correre, se non vuoi rimanere schiacciato.**

**– Plinio il Cyborg**

## INTRODUZIONE

Il cyberpunk è un sottogenere della fantascienza ambientato in un futuro prossimo. Differentemente da altri derivati, come per esempio la Space Opera di Star Trek o il Tecnofantasy di Star Wars, è caratterizzato da una forte verosimiglianza, unita a elementi distopici volti alla critica della società odierna. La figura retorica per eccellenza è l'iperbole: ogni elemento viene esagerato, a volte a discapito del realismo, per ottenere l'effetto distorcente tipico della satira. Attenzione, però, in questa ambientazione "satirico" non si traduce in "comico"; il fine non è quello di far ridere il giocatore, ma quello di deridere certi aspetti negativi del mondo che ci circonda. Il gioco Cyberpunk, inoltre, include alcuni elementi post-apocalittici, un altro genere spesso utilizzato come una sorta di avvertimento per la società attuale, specie quando si tratta di evidenziare i possibili danni futuri legati a un abuso delle risorse naturali o alla ricerca scientifica finalizzata alla produzione di armi.

Obiettivo del cyberpunk e del post-apocalittico è mostrare un futuro oscuro nel quale è possibile percepire le ipotetiche conseguenze di tematiche fortemente attuali.

Sebbene il 2013 e il 2020 non siano andati come descritto rispettivamente nella prima e nella seconda edizione del gioco di ruolo, l'oggi non è così dissimile nei concetti: è vero che per navigare sulla rete non è necessario connettersi a un'interfaccia neurale portatile, ad esempio, eppure l'avvento dei social network ha creato una realtà parallela virtuale che sta fortemente influenzando quella "vera".

## STILE AL DI SOPRA DELLA SOSTANZA

La società di Cyberpunk è estremamente votata all'apparenza: ogni persona ostenta ciò che ha in maniera esagerata, così da sembrare anche chi non è. Non esistono personaggi di basso profilo, ognuno fa tutto ciò che può per diventare il migliore nel suo settore.

Girare con le armi in bella vista per un Solo, portare il deck a tracolla per un Runner o avere un vestito nuovo ogni giorno per un Exec, sono solo alcuni esempi di comportamento.

La motivazione recondita è quella di nascondere un passato orrendo, spesso tragico, dal quale ci si vuole allontanare nel più breve tempo possibile.

Chi non riesce a stare al passo con i tempi finisce ai margini della società e ben presto viene dimenticato, per questo i personaggi di Cyberpunk vengono chiamati edgerunner, ovvero coloro che corrono sul bordo tra sopravvivenza e oblio.

## APPROPRIAZIONE CULTURALE

Un elemento tipico della boostergang è il fare propria una cultura anche se non le appartiene: bianchi che portano rasta, occidentali che indossano kimono, e così via. Ogni elemento viene assorbito senza tener conto delle sue origini o, peggio, millantando un qualche remoto legame. La ragione dietro a questo fenomeno è specchio della povertà culturale dietro alla società di Cyberpunk. In un mondo al collasso dove nessuno sembra aver imparato nulla dalla storia, è abbastanza logico trovare effetti collaterali. È il mondo in cui questo genere mette alla berlina un fenomeno che è già presente ai giorni nostri e non deve essere tramandato.

## UNA NEOLINGUA

Molte ambientazioni cyberpunk includono una sorta di nuova lingua parlata dalla gente comune e composta da termini provenienti da varie influenze (come il Cityspeak di Blade Runner, la lingua dello Sprawl di Neuromante o la Taxilingua di Snow Crash.)

Si tratta di un fenomeno realmente esistente chiamato pidgin, ovvero un idioma derivante dalla mescolanza di lingue di popolazioni differenti, venute a contatto a seguito di migrazioni, colonizzazioni, relazioni commerciali. In un mondo caratterizzato da numerose transumanze a causa di guerre corporative o disastri ambientali, è facile immaginare che in alcune zone di Italia si siano sviluppati diversi "esperanto" di strada.

In questa ambientazione, tuttavia, aggiungiamo una parodia di un certo tipo di esterofilia che ha modificato la lingua di tutti i giorni facendoci assumere degli inglesismi non per praticità, ma per apparente autoreferenzialità.

Una parola come computer è un esempio di praticità: se tradotto letteralmente in italiano, la parola computatore, non renderebbe l'idea delle potenzialità dello strumento, quindi l'utilizzo di un idioma estero ne accresce il significato, diventando un termine tecnico.

Un altro esempio è la parola "call", che è abbreviazione di "conference call" e indica una chiamata, telefonica o multimediale, tra più persone dislocate in diversi luoghi.

Sfortunatamente è ormai normale sentire un impiegato di una piccola azienda dire "call" nonostante quello di cui parla sia una banale telefonata tra due persone come se ne fanno dal 1877. Forse perché dire "telefonata" farebbe sentire il suo lavoro troppo normale.

Ma soprattutto, si vuole fare il verso a quella italianizzazione di termini che crea neologismi non necessari e a cui è sicuramente preferibile

l'originale. Si pensi a orrori come "schedulare", "splittare", "shiftare" o "briffare".

Nel paragrafo che segue, perciò, ci sono termini che possono suonare ridicoli (esattamente come lo sono questo genere di termini utilizzati al di fuori del contesto ludico), ma contribuiscono a creare l'atmosfera di gioco di un mondo alla deriva.

### Il gergo italo

A differenza dei Nuovi Stati Uniti, il tasso di scolarizzazione dell'Euroland è molto alto, e l'analfabetismo è quasi del tutto scomparso. Tuttavia, esistono casi in cui si assiste alla nascita di una vera e propria nuova lingua, e di solito in senso negativo.

I teenager, ad esempio, hanno un loro slang in continua evoluzione che mescola parole ed espressioni provenienti dall'inglese e dal giapponese, solitamente appresi da videogiochi, anime o manga. Per la maggior parte degli over 40, sono ormai incomprensibili.

I Nomad, invece, hanno un loro linguaggio originariamente nato per farsi meglio comprendere tra persone provenienti da mondi diversi, ma che oggi usano per comunicare tra loro e non farsi capire da altri.

La lista che segue include dei termini entrati nell'uso comune degli edgerunner e sono specifici per l'ambientazione italiana. Sebbene molti termini possono aver attraversato i confini continentali, è illogico pensare che si utilizzi lo stesso identico gergo a Roma come a Night City.

**Andare in BOT:** Viaggiare nella Bassa Orbita Terrestre (sostituisce "Andare in LEO"). Le tensioni tra le agenzie spaziali e il rapporto altalenante con gli abitanti delle colonie spaziali ha fatto in modo che l'acronimo BOT generasse tutta una serie di sfumature volgari facilmente intuibili.

**Averno:** Lo spazio virtuale abbandonato dalla Netwatch e separato dalla Rete dal BlackWall.

**Carnaio:** Termine usato dai Netrunner per indicare il mondo fisico (sostituisce Meatspace).

**CHOOH2:** Dato la pessima pronuncia italiana, viene semplicemente chiamato "ciudue" o "ciddue" a seconda di dove le inflessioni dialettali puntano sulle doppie.

**Colpo Grosso:** Il luogo di un ricco ritrovamento, come ad esempio una fabbrica corporativa abbandonata (sostituisce Bonanza).

**Conapp:** La doppia "p" sostituisce "pt" per facilità di pronuncia, il significato rimane invariato.

**Downtime:** Tempo libero, solitamente fuori dall'orario di lavoro. L'origine è andata persa.

**Dynasty:** quartiere corporativo lussuoso ed esclusivo (sostituisce Beaverville).

**Eddi / Eddy:** EuroDollari, a volte viene abbreviato con la y come si fa con i nomi propri.

**Netrannare:** Stesso significato di "Netrun", ma viene italianizzato.

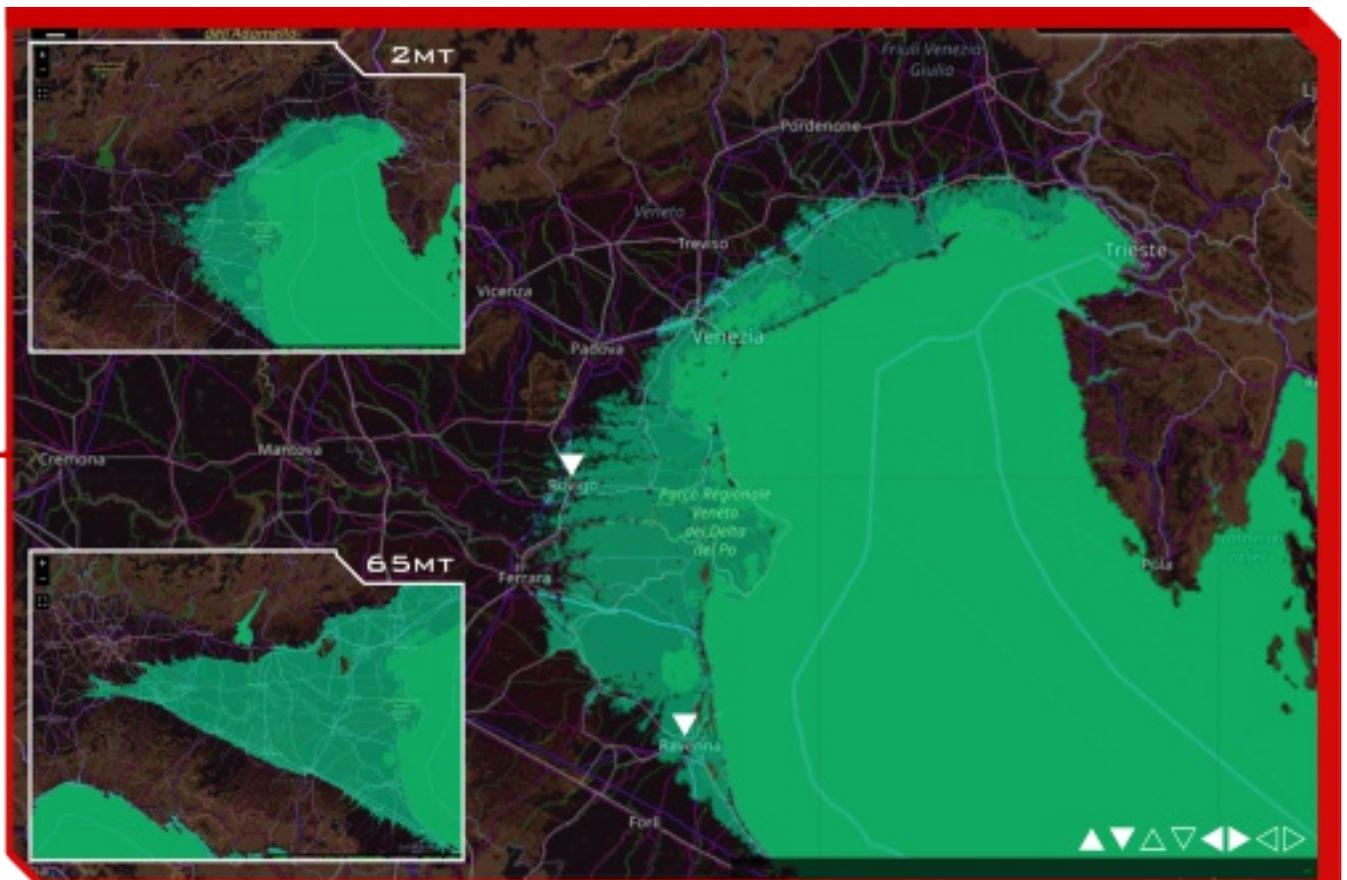
**Terroni:** termine dispregiativo completamente decontestualizzato e ora usato dagli emigrati nelle colonie spaziali per indicare gli abitanti della Terra.

**(II) Vid:** La televisione, intesa sia come apparecchio fisico, che come ambiente lavorativo e star system.

**Vidioti:** Termine usato per accusare qualcuno di passare troppo tempo davanti al Vid e di credere a tutto ciò che vede e sente.

I termini: Anni Rossi, AV, Bisturi, Booster, Chip/Chipparsi, Chombatta (o Choomba), Chromatic Rock e Chromer, Data-Term, Dorfine, Droghe da Combattimento, Esotico, Flatlineare, Gyro, Hydro, IA, Kombi, Mercato notturno o di Mezzanotte, Polimeri, Poser (gang), R.A.B.I.D.s., Ronin, Samurai, Strada(La), Tastiera e Volto sono validi anche in Europa.

I termini Chill, Farcire, Input/Output, Mainline, Tag invece non vengono utilizzati in quanto non posseggono le medesime sfumature di significato.



## ESEMPI MULTIMEDIALI

Famoso negli anni '80, il genere ha rivisto recentemente una rinascita cinematografica e, con l'avvicinarsi dell'uscita del videogioco, un ritorno in auge. Di seguito potete trovare un elenco di film o serie che possono essere d'ispirazione per interpretazione e costumistica.

**Alien:** Il primo Alien è fortemente legato alle tematiche del potere delle Corporazioni (nello specifico la Weyland-Yutani), degli androidi e delle IA, sugli uomini.

**Altered Carbon:** questa serie TV, assieme al film d'animazione, sono chiaramente un'ottima fonte d'ispirazione per comprendere la disumanizzazione provocata dalla tecnologia.

**Avalon:** opera poco conosciuta di Mamoru Oshii, racconta di un mondo distopico ossessionato da un gioco in realtà virtuale.

**Blade Runner (vari):** questi film e cortometraggi ci mostrano una società divisa tra il clima planetario al collasso e la nascita degli esseri artificiali.

**Detroit: Become Human:** videogioco investigativo ambientato in un mondo dove gli esseri artificiali stanno sostituendo progressivamente gli umani.

**Ergo Proxy:** serie animata ambientata in un futuro dove le persone vivono in simbiosi con i cyborg e tutto mira alla perfezione.

**eXistenZ:** film di David Cronenberg sulla realtà virtuale e sulla percezione che noi abbiamo di ciò che ci circonda.

**Hackers:** anche se la tecnologia usata in questo film del 1995 è un po' datata, ma rimane comunque una buona ispirazione per un Netrunner.

**Hotel Artemis:** un hotel che nasconde una clinica illegale dove una "bisturi" ricuce i peggiori "solo" della città.

**Johnny Mnemonic:** non si può non inserire in questa lista un film tratto da un racconto di Gibson e interpretato da Keanu Reeves.

**Moon e Mute:** scritti e diretti da Duncan Jones, il primo ambientato in una colonia lunare, il seguito in una Germania piena di neon e decadenza.

**Nirvana:** spaghetti cyberpunk di Gabriele Salvatores con un cast enorme che ci porta in un futuro di realtà virtuali e Corporazioni spietate.

**Psycho Pass:** serie anime recente, racconta di una società in cui tutti vengono valutati in base al loro tasso di criminalità.

**Repo Men:** Cosa succederebbe se il recupero crediti si applicasse anche agli organi vitali e agli impianti cibernetici?

**Robocop:** La trilogia iniziata nel 1987 è un capolavoro di satira fantascientifica, a partire dalle finte pubblicità corporative che interrompevano i film.

**Strange Days:** Il modo migliore per comprendere la Braindance dell'universo di Cyberpunk.

# BLINDO TAXI

OVUNQUE\* A SOLI  
**9,99€\$**  
AL CHILOMETRO!



Scansiona il codice per avere il **15% di sconto!**

# spiritual dance



Non lasciare che il tuo corpo  
sia la trappola della tua mente!  
Liberati con la nostra Braindance!

**ATTENZIONE!**  
L'uso scorretto può causare  
lesioni di gravità variabile, dolore,  
dormicchiamento, nausea, spi-  
rezza. Se i sintomi persistono  
consultare uno specialista.



# CONTO ALLA ROVESCIA

## STORIA

La prima edizione di Cyberpunk 2013 risale al 1989, quando gli anni che stiamo vivendo erano ovviamente considerati il futuro. Sebbene alcune previsioni fatte dagli autori si siano in qualche modo avverate, la maggior parte degli avvenimenti riportati di seguito sono frutto della fantasia degli autori di Cyberpunk e degli autori di questo manuale, pertanto costituiscono un universo alternativo rispetto al nostro. Tutti i fatti storici antecedenti al 1/1/1989 sono da considerarsi avvenuti anche nell'universo di Cyberpunk. Quello che accade successivamente è riassunto di seguito. Si tratta di una cronologia per sommi capi dove vengono riportati solo gli avvenimenti più importanti della storia italiana alternativa.

### 1990 - 1993

- Lo smembramento dell'Unione Sovietica ha ripercussioni sulla politica italiana, gettando un'ombra di sfiducia sull'elettorato; la crisi ideologica fa calare l'affluenza alle urne.
- L'inchiesta Mani Pulite causa un vero e proprio terremoto nella società coinvolgendo politici, funzionari pubblici, imprenditori. Si assiste alla fine della Prima Repubblica.
- La Biotechnica sviluppa un nuovo metanolo come alternativa ai combustibili fossili: il CHOOH2.
- Il Trattato di Maastricht del 1992 fonda la Comunità Economica Europea. Viene scelto il nome di Eurodollaro per la valuta comune.
- Le operazioni antidroga della DEA nelle Americhe tagliano le forniture di cocaina infliggendo un duro colpo alle mafie. Quando si diffonde un virus che stermina le culture di Sud America e Afghanistan, il mercato degli stupefacenti collassa.

### 1994 - 1995

- Il crollo della Borsa Mondiale si ripercuote su Piazza Affari. La polizia è costretta ad intervenire per formare un cordone e arginare i manifestanti radunati di fronte alla sede della Borsa per protestare contro i danni della speculazione. Decine di feriti.
- La privatizzazione degli apparati statali brucia le tappe: bisognoso di fondi lo Stato italiano svende diverse aziende statali. I sindacati sono sul piede di guerra, temono licenziamenti in massa.
- La Biotechnica di Loggaglia acquista alcune aziende petrolchimiche travolte da scandali.

### 1996

- Il tasso di disoccupazione cresce velocemente; le piccole città si svuotano a causa del flusso migratorio che spinge le persone ad avvicinarsi alle metropoli in cerca di lavoro.
- Boom dell'immobiliare a Milano e Roma: i prezzi d'acquisto e di affitto salgono vertiginosamente per lucrare sull'ondata di disperati che muovono verso la città dalle periferie in cerca di lavoro.
- Bisognosa di aiuti, l'Italia si unisce alla Comunità Economica Europea.

## 1997 - 1998

- La distruzione del Medio Oriente fa precipitare la disponibilità di combustibili. L'Italia torna all'austerità, con divieti di circolazione e pesantissime multe. Impossibilitati ad utilizzare i mezzi agricoli, alcuni paesi di campagna tornano a livelli pre-industriali.
- Una cordata di finanziatori fonda la Montedison, diretta concorrente di Petrochem volta allo sfruttamento dei giacimenti nello Ionio. Si avviano le trivellazioni di greggio in Basilicata.

## 1999

- Si sviluppano culti millenaristici anche in Italia, sebbene la forte influenza del Vaticano li renda poco più che sette di invasati ignorati dalla stampa e dall'attenzione pubblica.
- Dopo tre anni di indagini vengono arrestati i presunti vertici dell'organizzazione terroristica Fiamma Bruna. Tre persone vengono tradotte in carcere.

## 2000

- Si assiste anche in Italia alla moda delle poser gang.
- Una spaventosa epidemia colpisce gli Stati Uniti e l'Europa. Centinaia di migliaia di persone muoiono. L'Italia chiude le frontiere.
- Alcuni dei culti millenaristici si autodistruggono in una sequela di suicidi massivi.
- La stazione spaziale Crystal Palace è in orbita.

## 2001

- Al fine di contenere la spesa pubblica, i comuni al di sotto dei mille abitanti vengono accorpati per prossimità e si pensa anche alla cancellazione di alcune province. Milano accorpa i comuni limitrofi raggiungendo i due milioni di abitanti.

- Portando a termine il processo di privatizzazione cominciato nel 1995, le Poste Italiane cessano definitivamente i loro servizi. Il comparto finanziario e i servizi di recapito vengono scissi e accorpati in altre strutture mentre si procede alla digitalizzazione dei documenti.

## 2002

- Disastro Alimentare: un virus geneticamente mutato distrugge i raccolti canadesi e neo-sovietici. Quando arriva in Europa, alcune piantagioni vengono isolate in serre e colture idroponiche, altre sopravvivono grazie ad una cura sviluppata da Biotechnica. L'azienda riesce così ad acquistare il gruppo Barilla, pur mantenendo il marchio.
- Biotechnica si espande nelle periferie delle maggiori città, acquistando ettari di terreno agricolo a basso costo.

## 2003

- Seconda Guerra dell'America Centrale; le azioni della Euroarms e della Militech trascinano verso l'alto il mercato. Si scatena un ponte umanitario per fornire aiuti alle popolazioni sudamericane colpite dalla guerra: le corporazioni italiane organizzano raccolte di fondi, abiti e cibo da consegnare a rifugiati. L'esercito italiano invia un contingente per la difesa del carico, non senza le perplessità dell'opposizione.
- Viene dato il via al progetto MOSE per salvare Venezia dalle continue inondazioni.

## 2004

- Prima Guerra Corporativa (2004 - 2005).
- Anziché corrompendo o ricattando politici, sia Cosa Nostra che la Camorra iniziano a produrre candidati per le elezioni, insinuandosi direttamente nella politica italiana.

Le famiglie scissioniste, invece, fondano la Nuova Mafia.

## 2005

- Viene inventato il Cybermodem.
- Gli attentati mafiosi uccidono 237 persone. Il Governo valuta di applicare il coprifuoco alle zone più violente.

## 2006

- Primo clone umano cresciuto in vitro. Privo di coscienza, vive solo per 6 ore. Dura condanna del Vaticano contro la clonazione.

## 2007

- L'Università di Santa Cruz, in California, sviluppa la Braindance
- Seconda Guerra Corporativa (2007-2010). I negoziati tra la SovOil e la Petrochem falliscono con la scoperta di nuovi giacimenti nel mare cinese: le due corporazioni alzano il livello dello scontro con attentati reciproci facendo salire il prezzo del greggio.

## 2008

- Quarto governo della coalizione di centro-destra. Fa scalpore la proposta di privatizzare alcuni comuni al fine di contenere la spesa pubblica e massimizzare la gestione.
- Assalto degli Stati Uniti alla base sovietica MIR XIII. L'Agenzia Spaziale Europea interviene trasformandolo in una guerra tra "Euro" e "Yankee" finchè la Tyco non scaglia un meteorite di due tonnellate su Colorado Springs. La pace viene raggiunta ma a fatica.

## 2009

- 6 aprile: un devastante terremoto distrugge l'Aquila. Sono accertate 309 vittime, più di mille feriti e circa 65.000 sfollati in tutta la zona.
- Tentativo di interruzione della costruzione del Crystal Palace da parte di un gruppo terrorista americano. L'ESA scopre la macchinazione da

parte della DIA e sgancia una meteora da cinque tonnellate sulle coste di Washington D.C. come avvertimento.

- Nel sud Italia si assiste ai primi comuni venduti a corporazioni. Intere porzioni di territorio, specie quelle più produttive, passano sotto il completo controllo di aziende private.

## 2010

- Spacciato come uno strumento per far ripartire l'economia al Sud, il governo vara la legge per la Confisca dei Terreni; La manovra genera un terremoto politico che sfocia in proteste e violenze di strada.
- Enciclica "Nisi Deum det Vitam" del Papa contro la clonazione; gli esseri creati in vitro non hanno anima.
- Fine della Seconda guerra dell'America Centrale. Gli Stati Uniti ne escono sconfitti mentre le corporazioni europee esultano. Diventa chiaro che il supporto alle popolazioni centroamericane non fosse solamente umanitario, ma un vero e proprio appoggio militare ai guerriglieri volto alla sconfitta per logoramento degli Stati Uniti.

## 2011

- La missione ESA/Neosovietica raggiunge Marte. Dopo l'atterraggio e il ritorno, Marte viene abbandonato per almeno una decade.
- La Crystal Palace è completata. L'ESA ha il controllo totale della zona orbitale.
- Buona parte delle aree produttive del sud sono di proprietà privata.

## 2012

- A seguito della svendita dei terreni, le corporazioni Italiane fanno pressione affinché si passi ad una repubblica di tipo federale. Una prepotente campagna mediatica fa appello ai sentimenti indipendentisti e la popolazione viene

convinta a suon di spot e film al limite della propaganda. La riforma costituzionale ottiene la maggioranza, decretando così la fine della Seconda Repubblica e trasformando l'Italia in una repubblica Federale.

## 2013

- Il CNUCE di Pisa passa sotto il controllo della Netwatch; sedi operative sono aperte anche a Roma, Milano, Napoli, Palermo, Cagliari.
- La Netwatch assorbe il corpo di Polizia Telematica (ex Polizia Postale)

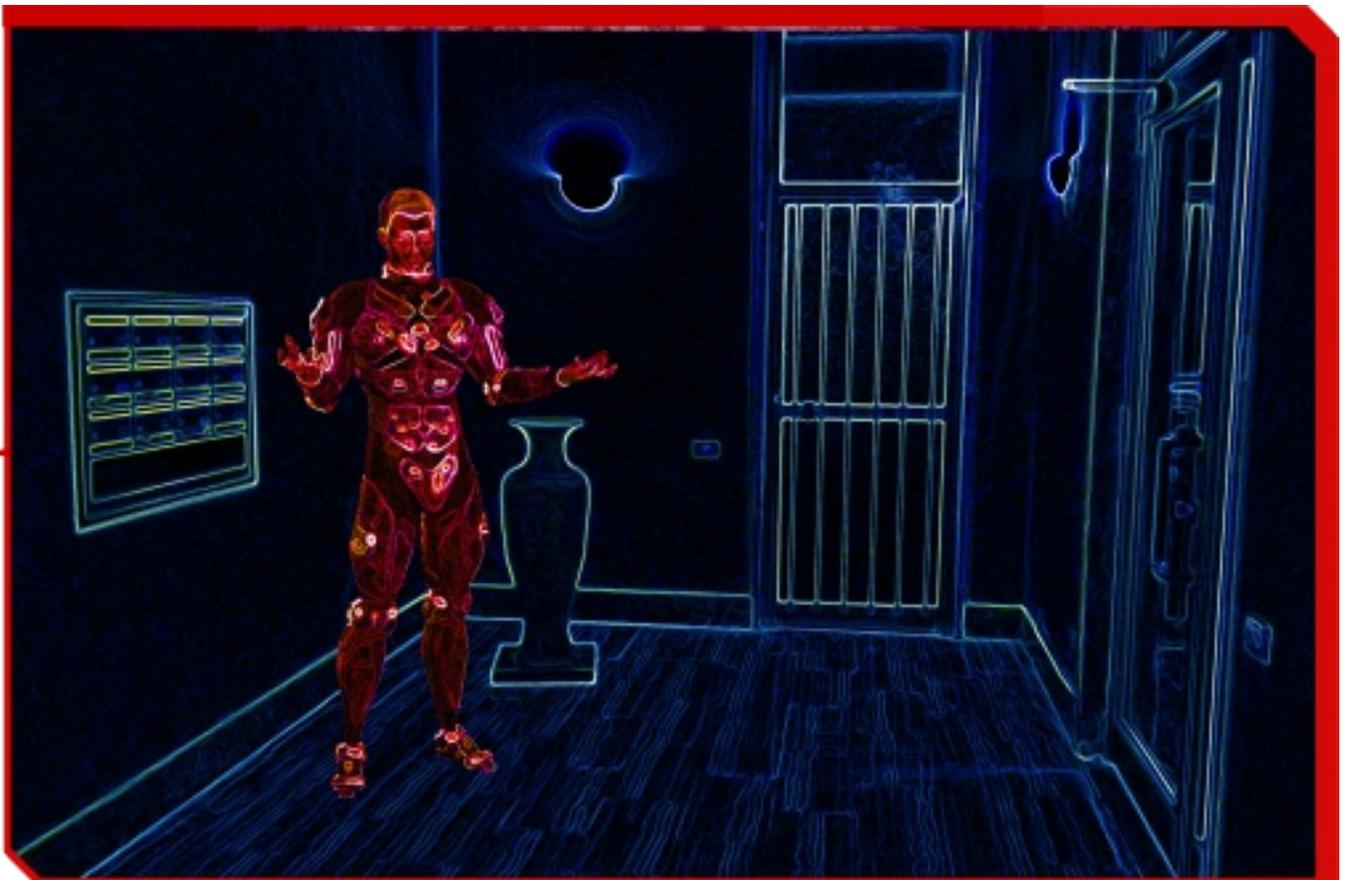
## 2014

- L'algoritmo Ihara-Grubb trasforma la Rete. Il primo edificio renderizzato è il palazzo che fu delle poste del Regno d'Italia di Torino, per ragioni simboliche, ma i primi edifici virtuali a divenire realmente operativi sono per lo più multinazionali.

- Concilio Vaticano III. Riforma della Chiesa Cattolica, viene abolito il celibato e data possibilità anche alle donne di diventare a tutti gli effetti preti. Inoltre, il Papa concede l'uso della pillola anticoncezionale. Se alcuni giudicano positiva l'apertura della Chiesa verso la modernità, molte sono le voci contrarie che parlano di una forzatura voluta per recuperare consensi. La comunità polacca, in particolare, si scinde fondando la Chiesa Polacca, aprendo così alla nascita di decine di sette religiose minori.

## 2016

- Terza Guerra Corporativa. Sconosciuti cyber-terroristi attaccano le reti delle Corporazioni di tutti il mondo causando perdite per milioni.
- 24 agosto: un secondo devastante terremoto colpisce gli Appennini nei pressi di Amatrice causando trecento morti.



## 2018

- Dopo l'ennesima caduta del governo, si decide quindi un governo tecnico, e sarà il primo di una lunga serie. Al nord la prefettura diventa un'estensione del potere corporativo, mentre al sud le guerre di mafia fanno tornare il sud all'epoca delle stragi. I governi locali stabiliscono la legge marziale.

- L'invasione dell'Albania da parte della Serbia causa un'improvvisa immigrazione di massa verso le coste italiane, il paradiso dei quiz a premi visto per anni sui canali televisivi intercettati dalle antenne albanesi. Navi cariche di profughi arrivano sulle coste italiane dove sbarcano migliaia di persone; crescono i malumori negli italiani che accusano i nuovi arrivati dell'aumento della criminalità.

- Per dare maggiore sicurezza ai cittadini, vengono riviste le norme sulla vendita e il possesso delle armi da fuoco. Qualsiasi cittadino può girare armato, purché in possesso di porto d'armi.

## 2020

- Seguendo l'esempio delle Nazioni nomadi americane, i clan italiani si organizzano in nazioni: i capi si riuniscono stringendo il Patto degli Appennini.

- Per contrastare le perdite economiche dovute ai danni dell'acqua alta, Venezia apre le concessioni per nuovi casinò. Ne aprono due: il Ca' Fortuna e il Golden Canal.

## 2021

- Il Mediterraneo diventa uno dei teatri degli scontri tra la CINO e la OTEC per spartirsi i resti della bancarottiera IHAG. La base navale di Sigonella viene più volte attaccata.

- Dopo numerosi rinvii, rincari e arresti per corruzione, il progetto MOSE per salvare Venezia entra in funzione.

## 2022

- Rache Bartmoss, supremo Netrunner, è ucciso in un raid Corporativo. Due settimane dopo il virus DataKrash si attiva diffondendosi in tutto il mondo. Nel giro di un anno il 78,2% della Rete viene infettato. Le principali aziende procedono a backup di emergenza mentre molte piccole realtà collassano.

- La Arasaka e la Militech si spartiscono segretamente gli armamenti della guerra tra CINO e OTEC.

- Quarta Guerra Corporativa. Le operazioni segrete tra Arasaka e Militech diventano di dominio pubblico e la guerra fredda diventa un conflitto aperto.

- Guerra delle Sette Ore. Stanchi dei conflitti, la stazione O'Neill 2 dichiara la sua indipendenza scagliando dozzine di rocce lunari contro siti chiave in tutto il Pianeta.

- Dopo il MOSE, viene approvato il progetto MOSE2 per salvare Pisa dall'innalzamento del livello del mare.

## 2023

- Crollo degli scambi internazionali. Navi e aerei cargo fermi con il loro carico a marcire nei container. Diverse Megacorporazioni collassano.

- 23 Agosto, l'Olocausto di Night City. Una bomba alla torre Arasaka uccide 12.000 persone.

- Inizio degli Anni Rossi. Particelle provenienti dall'esplosione nucleare a Night City, dagli attacchi orbitali, dagli esplosivi e dai vari conflitti in tutto il mondo, creano una patina rossastra che copre i cieli del globo. Per quasi due anni i cieli sono tinti rosso sangue e, nei dieci anni successivi, trasformano le albe e i tramonti.

- Un attentato ad uno showroom Militech a Milano costringe la CEE a creare una Commissione per la trasparenza delle Imprese.

## 2025

- La Rete è ufficialmente caduta. Alcune città sono ridotte all'era pre-informatica.
- Fine della Quarta Guerra Corporativa. Per i tre anni successivi piccoli conflitti persistono in diverse parti del mondo. Nonostante ci sia stato solo un ordigno nucleare impiegato, le zone di conflitto rimangono profondamente colpite.
- Il governo giapponese vicino al collasso. Ripudiando l'Arasaka, salva la faccia della nazione, ma l'azienda perde la sua credibilità internazionale riducendosi al solo arcipelago nipponico. L'Unione Europea comincia una fase di ripresa.

## 2026 - 2030

- L'Esodo ha inizio. Le piccole città abbandonate vicino alle grandi megalopoli vengono popolate da rifugiati. I nomadi organizzano carovane per spostarsi tra esse. Molte città, per far fronte all'emergenza abitativa, fanno uso di container abbandonati come soluzioni abitative temporanee.
- Le fabbriche più periferiche, abbandonate al loro destino, vengono saccheggiate di qualunque elemento, specie se tecnologico. Si forma un mercato nero di materie prime, pezzi di ricambio di qualunque cosa e componenti elettronici.
- Mentre le nuove aziende iniziano a stabilire connessioni VPN, giungono segnali di IA rimaste intrappolate in quel che resta della vecchia Rete.
- La Arasaka si scinde in fazioni interne, le sedi rimaste in Italia sono isolate.
- Gli Stati Uniti diventano ufficialmente una dittatura sotto la Presidente Elizabeth Kress, anche se il Governo Italiano plaude alla risolutezza delle decisioni drastiche in tempi difficili.
- Gli Stati Uniti pianificano la smilitarizzazione di Camp Darby e altre basi.

## 2030 - 2035

- Le città cominciano ad attivare le loro CitiNet. Tra i primi collegamenti una VPN tra il Politecnico di Milano e il CNUCE di Pisa.
- Vengono ristabilite le Autostrade dei Nomadi che estendono le loro operazioni anche a porti e navi container. Le corporazioni sono per lo più locali ma i Nomadi stabiliscono delle rotte commerciali permettendo alle Corporazioni di estendersi regionalmente.
- Mentre viene completato il progetto MOSE2 per salvare Pisa, l'innalzamento del livello dei mari ha conseguenze catastrofiche: il parco regionale del Po affonda mentre le campagne ad est di Rovigo e Ferrara si trasformano in paludi. Ravenna, devastata dalle alluvioni, viene abbandonata.

## 2035 - 2040

- Roma raggiunge i 5 Milioni di abitanti diventando la prima Megalopoli.
- Periodo di ricostruzione industriale, molte fabbriche vengono smantellate e ricostruite con la nascita di nuove corporazioni create dopo la Quarta Guerra Corporativa.
- La Netwatch tenta di ripristinare la vecchia Rete, ma dopo una battaglia di tre anni abbandonano gli intenti e spengono la maggior parte dei nodi, anche se alcuni Netrunner cercando di riattivare o di depredare i sistemi abbandonati.
- Si costituiscono i primi Data Pool, server contenenti informazioni e dotati di un sistema di interscambio progettati per essere utilizzati entro i limiti cittadini. I Data Pool producono contenuti gratuiti e liberi grazie agli sforzi di una comunità di utenti.
- Si assiste alla costruzione dei primi Mega-Edifici per far fronte all'espansione della popolazione. Si tratta di arcologie progettate per creare rapidamente zone sicure abitabili.

# PRIMA DEGLI ANNI ROSSI

## CROLLO DELLA REPUBBLICA

La caduta del Muro di Berlino e la dissoluzione dell'Unione Sovietica sono solo i sintomi di una grossa crisi ideologica: il Partito Comunista Italiano, nonostante avesse già preso le distanze dall'URSS, coglie il segnale di un cambiamento dei tempi e si scioglie, gettando un'ombra di sfiducia sull'elettorato; il malcontento sull'operato della classe politica, iniziato con la questione morale, fa calare l'affluenza alle urne.

Il vero terremoto, tuttavia, si scatena con l'inchiesta Mani Pulite: politici, funzionari pubblici, imprenditori e decine di altre persone vengono raggiunti da avvisi di garanzia; alcuni di loro si tolgono la vita prima del processo. Per indebolire e ricattare lo Stato, la mafia compie numerosi attentati esplosivi contro giudici, politici e personalità di spicco.

La Prima Repubblica italiana, caratterizzata da forti ideali, cede il posto alla Seconda Repubblica, fatta di interessi personali celati dietro alla propaganda. Le più grandi aziende italiane cominciano a formare una nuova classe politica di volti nuovi che portino avanti i loro obiettivi mascherati da esigenze della collettività.

Proprio in questi anni, una piccola azienda di Roma, la Biotechnica, sviluppa una variante genetica di grano in grado di produrre un nuovo tipo di etanolo, il CHOOH2, il primo biocarburante in grado di sostituire efficientemente gli idrocarburi. I disastri ecologici di Livorno e di Genova del 1991, dove in entrambi sono coinvolte navi che trasportano greggio, garantiscono alla Biotechnica la sensibilizzazione dell'opinione pubblica, l'appoggio politico e conseguentemente i fondi necessari alla sua espansione. La notizia fa crollare

i titoli legati al greggio; alcune associazioni ambientaliste organizzano una protesta celebrando un funerale a sette bare con i nomi delle compagnie chiamate le "sette sorelle". La polizia è costretta a disperdere i manifestanti, causando diversi feriti.

Sul fronte criminale, tutta Italia è sconvolta dagli attentati terroristici; balza agli onori della cronaca Bologna a causa della famigerata banda della Uno Bianca.

L'attacco della Banda dei Quattro in centro America contro i narcos infligge un duro colpo al traffico di droga, riducendo drasticamente le entrate per le associazioni mafiose. Il colpo di grazia arriva dalla diffusione di un virus che stermina anche le piantagioni di oppio in Afghanistan, facendo collassare il mercato degli stupefacenti. I prezzi della cocaina e dell'eroina schizzano alle stelle. Nella cosiddetta Milano da Bere i media parlano di "crisi dei nasi bianchi", mentre nelle periferie e tra i disperati cominciano a diffondersi droghe sintetiche dalla qualità infima, il più delle volte realizzati in scantinati malconci e fabbriche dismesse, che causano decine di morti per overdose o avvelenamento.

Ma la guerra in Centro America costa molto, in termini di vite e di milioni di dollari; ben presto diventa chiaro che gli Stati Uniti si siano gettati in un nuovo Vietnam. Per non perdere credibilità, ma soprattutto solvenza, gli Stati Uniti cominciano a manipolare le borse europee con attacchi informatici. Scoperte le macchinazioni, la notizia arriva in un lampo alle testate giornalistiche di tutto il mondo causando quello che verrà poi battezzato come il Collasso del '94. Per quanto il mercato europeo riesca ad assorbire il colpo, la Borsa di Milano è costretta a sospendere le contrattazioni per limitare le perdite, ma centinaia di aziende vedono il valore delle loro azioni precipitare. Si scatenano proteste in tutte le maggiori piazze italiane, e in Piazza Affari si forma un assembramento di manifestanti che aggredisce gli



operatori di borsa scagliando loro monetine e sassi. La polizia interviene in assetto anti-sommossa con idranti, lacrimogeni e proiettili di gomma, ma i manifestanti reagiscono con fumogeni e molotov. I feriti si contano a decine da ambo le parti.

Oltre all'economia, crolla anche il gettito fiscale. Il Governo dà così il via ad una massiccia manovra di privatizzazione, ma in questo modo le aziende statali vengono letteralmente svendute. I sindacati, temendo licenziamenti in massa, minacciano scioperi in ogni settore.

Il Wortrac Consortium, una corporazione internazionale attiva nel settore turistico, comincia ad espandersi in Italia. Facendo leva sull'importanza della tutela del patrimonio artistico e la lotta all'incuria, opera il salvataggio di diversi siti di importanza storica, musei e fondazioni culturali con una serie di investimenti economici ed interventi strutturali. In diversi casi arrivando allo scontro fisico con operatori abusivi.

## CORSA ALL'ORO NERO

La crisi economica fa perdere il lavoro a migliaia di persone, specialmente nei piccoli centri abitati. La maggior parte dei disoccupati si sposta verso le grandi città dove ci sono più occasioni, ma alcuni, presi dalla disperazione, decidono di darsi al crimine formando boostergang che saccheggiano e occupano i paesi svuotati. Il prezzo di acquisto e di affitto di città come Milano e Roma salgono vertiginosamente, con i proprietari decisi a sfruttare l'ondata migratoria dalle periferie. Le Corporazioni acquistano terreni e radono al suolo ex fabbriche o siti industriali abbandonati, dando il via alla costruzione di edifici in grado di dare alloggio a tutti. La Magistratura viene paralizzata dalle centinaia di denunce per corruzione di assessori che avrebbero svenduto le licenze edilizie.

Diversi stabili abbandonati vengono occupati abusivamente e le forze di polizia sono insufficienti

per gestire gli sgomberi invocati dai proprietari. Tra marzo e luglio, tali azioni diventano veri e propri scontri con la polizia, con decine di feriti sia tra i manifestanti che le forze dell'ordine, compreso un agente rimasto ucciso. Si comincia a parlare di infiltrazioni da parte di gruppi sovversivi e circola il nome del Nucleo Anarchico Informale.

Il governo reagisce con una sanatoria collettiva per le autorizzazioni edilizie, scagionando i corrotti. I giornali parlano della Seconda Vendita delle Indulgenze.

Ma le svendite e le sanatorie non sono sufficienti a risollevarne l'economia e così, con qualche anno di ritardo rispetto ad altri paesi, l'Italia si unisce alla Comunità Economica Europea. L'ingresso nell'eurodollaro causa un'incontrollabile inflazione, scatenando ovunque manifestazioni e proteste. Bologna diventa il cuore pulsante della contestazione, e centro nevralgico che coordina numerose cellule anarchiche in tutta la Penisola.

A complicare ulteriormente la situazione, gli Emirati Arabi, l'Iran e l'Iraq vengono ridotti ad un deserto radioattivo dagli attacchi nucleari statunitensi; la disponibilità del greggio si dimezza, conseguentemente il prezzo si duplica. L'Italia torna all'austerità come nel 1973: proibita la circolazione se non per urgenze, pena pesantissime multe. In diverse città si assiste ad atti di saccheggio, spesso a danno di mezzi pubblici che vengono prosciugati del gasolio nei serbatoi. I cantieri non possono fare uso di ruspe e camion, in campagna i piccoli agricoltori non possono accendere trattori o mietitrebbie, l'economia rallenta drasticamente. Con la carenza di combustibili, le forze di polizia sono costrette a muoversi a piedi. Le zone più periferiche diventano quindi irraggiungibili dalla legge e cadono in mano alle mafie che gestiscono gli affitti abusivi. Interi quartieri diventano territorio della criminalità che fonda delle vere e proprie gang che amministrano al posto dello Stato. Diversi proprietari vengono costretti a svendere, legalizzando i nuovi proprietari.

Grazie a una cordata di investitori viene fondata la Montedichem, in contrapposizione alla Petrochem. I numerosi agganci politici le consentono di mettere mano sui giacimenti strategici nello Ionio, avviando le trivellazioni. Le raffinerie di Viggiano (PZ) e Taranto operano a pieno regime, a costo della salute di decine di persone. Si verificano diversi scontri con le forze ambientaliste del nucleo terrorista Greenvoluzione.

A Milano un palazzo occupato viene distrutto da un incendio, muoiono due persone rimaste intrappolate. Fin dai primi rilievi è evidente la matrice dolosa. L'attentato viene successivamente rivendicato da una fazione del Nucleo Anarchico informale chiamata Fiamma Bruna. Nella rivendicazione, si parla di rivoluzione contro la speculazione. Servono tre anni di indagini per identificare e incarcerare i tre presunti responsabili.

Contemporaneamente, con l'avvicinarsi della fine del millennio, si moltiplicano i culti millenaristici e i seguaci delle cospirazioni che vedono la fine del mondo vicina.

## NUOVI MILLENNIO E PROBLEMI

Il nuovo millennio si apre con una spaventosa epidemia che colpisce Stati Uniti e Europa, quarantene a grappolo, senza una vera e propria coordinazione, causano centinaia di migliaia di vittime tra ambo i continenti. A questi si aggiungono le vittime dei suicidi di massa di alcuni culti che vedono nella pandemia uno dei cavalieri dell'apocalisse.

Il contenimento delle epidemie è solo uno dei fattori che spinge la Comunità Europea ad incrementare il monitoraggio degli spostamenti e al rafforzamento dei suoi confini. Nonostante le opposizioni, la carta di identità europea diventa realtà assieme ad un sistema di sorveglianza satellitare su tutto il continente e al pattugliamento delle coste. L'escalation porterà alla costruzione di

vere e proprie muraglie per impedire l'arrivo di migranti.

Nel frattempo, la stazione spaziale Crystal Palace viene messa in orbita. Molti sperano di trovare salvezza nello spazio, ma i rapporti con gli abitanti dello spazio rimangono freddi.

Incolpato della mala gestione della pandemia, il governo cade lasciando il posto ad una coalizione di centro-destra. Dietro la necessità di personale medico e di forze dell'ordine, il governo vara drastiche misure per contenere la spesa pubblica. I piccoli comuni al di sotto dei mille abitanti vengono forzatamente uniti, favorendo le amministrazioni politicamente vicine al governo e togliendo lavoro a diversi eletti nelle liste dell'opposizione. Milano trasforma diversi comuni limitrofi in quartieri, raggiungendo così i due milioni di abitanti.

Viene proposta anche la cancellazione di alcune province.

Si continua inoltre la privatizzazione di entità statali e parastatali cominciata nel 1995: le Poste Italiane vengono scorporate in base ai loro servizi. Banche e assicurazioni si spartiscono i correntisti postali, mentre i servizi di recapito finiscono in mano a privati.

Intere città d'arte o di interesse turistico finiscono sotto diretto controllo del Wortrac Consortium. Tra le prime Venezia e Pisa, icone del turismo mondiale. Poi Lucca, trasformata in una sorta di enclave-museo chiusa agli abitanti, Portofino, Capri, Pompei e Caserta.

Quando un virus geneticamente modificato distrugge le colture canadesi e neo-sovietiche, un prete della parrocchia di San Vincenzo (PO), Padre Lazzaro, finisce in televisione mostrando stigmate e parlando del ritorno del secondo cavaliere dell'apocalisse.

Attorno a lui si forma un vero e proprio culto di fanatici religiosi.

Biotechnica annuncia lo studio di una cura, assicurandosi così i fondi per salvare diverse specie

in serre e colture idroponiche, soprattutto in prossimità di grandi città come Milano o Roma dove il prezzo dei terreni agricoli è precipitato. Grazie alla cura, riesce così salvare il gruppo Barilla, ottenendo una cospicua partecipazione azionaria, fino al controllo totale.

Il 15 gennaio 2003 gli Stati Uniti invadono Colombia, Ecuador, Peru, e Venezuela. Il massiccio dispiegamento di forze causa centinaia di vittime collaterali tra i civili. Grazie alle prediche di Padre Lazzaro, si organizza una raccolta fondi e l'organizzazione di un ponte di aiuti umanitari per le popolazioni sudamericane. Contestualmente l'Esercito Italiano, assieme a numerosi contractor privati, forniscono battaglioni al contingente Europeo inviato sul territorio per proteggere i civili e gli aiuti. Le azioni di Arasaka, Militech e Euroarms volano trascinando verso l'alto la Borsa, dando il via ad una discutibile speculazione di massa.

Ma le guerre nucleari e lo sfruttamento intensivo dei giacimenti rimasti causano un repentino innalzamento della temperatura terrestre, accelerando lo scioglimento dei ghiacciai e prosciugando i piccoli bacini idrici. Le maree che inondano Venezia si fanno sempre più frequenti, dando il via al progetto MOSE.

## LE PRIME GUERRE CORPORATIVE

In seguito al fallimento della Transworld Airlines (TWA), l'EBM cerca l'acquisizione tramite un accordo con il suo CEO. Sebbene all'inizio si dimostri favorevole, improvvisamente si ritrae dall'accordo. Contestualmente, Orbital Air si fa avanti per acquistare la TWA, bloccando l'offerta di EBM. Capito cosa sta succedendo, EBM dà il via ad una serie di attacchi, prima informatici e poi fisici, scatenando così la Prima Guerra Corporativa che fa perdere a entrambe le compagnie, e ai loro investitori in tutta Europa, milioni di Eurodollari.

Un anno dopo è la volta della Seconda Guerra Corporativa, causata da uno scontro tra la Sov-Oil e Petrochem per la spartizione delle riserve di petrolio nel mare della Cina. Per il timore di un'estensione del conflitto alle riserve italiane, Montedichem viene autorizzata a dotarsi di una sorveglianza armata per proteggere tutti i luoghi che ritiene "sensibili".

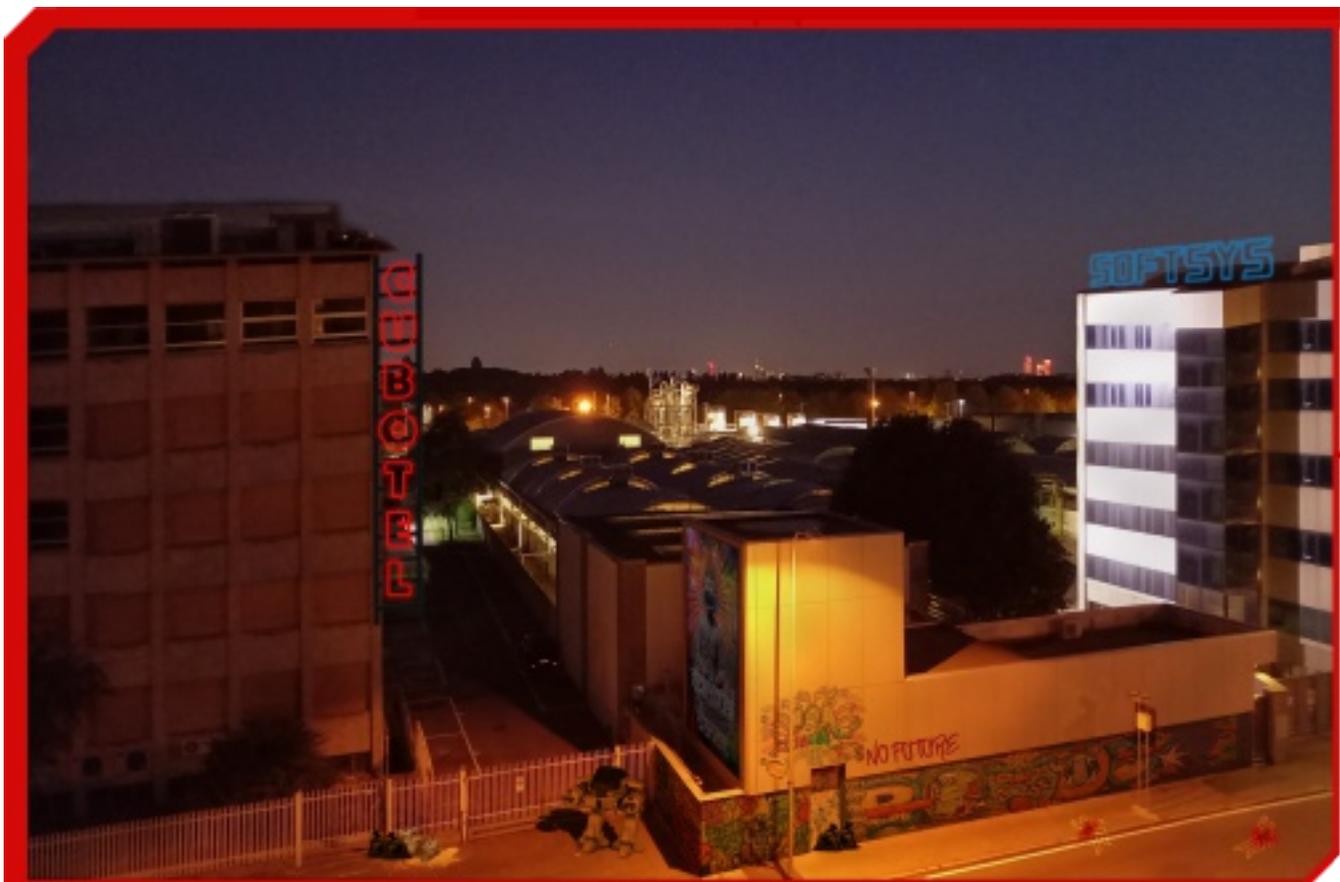
Non da ultimo, gli Stati Uniti compiono un attacco alla base sovietica MIR XIII. L'Agenzia Spaziale Europea, anziché cercare una mediazione, interviene supportando la Nuova Unione sovietica trasformando così il conflitto in una guerra tra Europa e Stati Uniti.

La Prima guerra Orbitale finisce dopo sole sei ore, quando la colonia lunare Tyco mette fine al conflitto utilizzando la tecnologia della cosiddetta "catapulta magnetica" per fiandare un asteroide di due tonnellate su Colorado Springs.

Dopo oltre un decennio di stragi, Stato e Mafia

giungono ad una tregua inaspettata, che nasconde però un semplice cambio di strategia. Le cosche, anziché limitarsi a corrompere o ricattare politici, iniziano a produrre candidati da presentare alle elezioni comunali o regionali, insinuandosi nella politica. Alcune famiglie, tuttavia, vedono il compromesso come un segno di debolezza, formando un fronte scissionista. Si formano così nuove alleanze, e molti tradimenti finiscono nel sangue con un aumento di agguati e attentati. Ben presto tra l'ambiente criminale si inizia a parlare della coalizione scissionista come la Nuova Mafia.

Oltre ad essere un lustro di guerre, questo periodo vede anche numerose scoperte in campo scientifico. Viene inventato il cybermodem, la braindance e viene creato il primo clone umano. Nonostante viva solamente sei ore, sono abbastanza per creare un vespaio di polemiche a partire dalla dura condanna da parte del Vaticano che accusa le corporazioni di Giocare a fare Dio.



## L'ERA DELLE CALAMITÀ

Dopo uno sciame sismico durato quasi un anno, il 6 aprile del 2009 l'Aquila viene distrutta da una violenta scossa notturna. La macchina dei soccorsi si mobilita immediatamente, ma alla fine si conteranno 309 vittime, oltre mille feriti e circa 65.000 sfollati.

Approfitando del cordoglio nazionale e dello stato di emergenza, il Governo vara misure di per poter confiscare terreni agricoli e avviare un piano di costruzione per abitazioni da destinare agli sfollati. Intere aree passano sotto il controllo delle Corporazioni che costruiscono rapidamente abitazioni, ma anche negozi e uffici da vendere. La manutenzione, ma soprattutto la sorveglianza armata, sono a carico delle Corporazioni, intenzionate a creare quartieri sicuri e di valore.

Il successo del progetto da l'appoggio necessario al Governo per applicare la legge per la Confisca dei Terreni a tutto il resto del sud. Propagandata come una manovra per far ripartire l'economia del Mezzogiorno, di fatto si trasforma ben presto in un espropriazione di massa. Secondo la nuova legge, se ritenuti di interesse economico, i terreni agricoli possono essere acquistati e cambiati di destinazione, compresi quelli del demanio. Le proteste si infiammano rapidamente, con decine di agricoltori che accusano lo Stato di fare cassa sui poveri e sui beni pubblici, incalzati dalle associazioni criminali che sfruttavano la manodopera degli immigrati per la raccolta di frutta e verdura.

In diversi casi le proteste vengono soffocate con la violenza, con cariche della polizia, ma nel giro di due anni quasi tutti i terreni del Mezzogiorno sono di proprietà corporativa.

Con la fine del secondo conflitto dell'America Centrale emergono rapporti secondo i quali l'operazione umanitaria sia stata una gigantesca facciata dietro la quale si è nascosta un'operazione militare dell'Europa a supporto degli stati

centroamericani contro gli Stati Uniti. Il piano europeo era semplice, logorare gli americani prolungando la guerra e aumentando le perdite, soprattutto economiche. Grazie al vantaggio economico sugli Stati Uniti, l'Agenzia Spaziale Europea riesce a completare la stazione Crystal Palace e a portare a termine una missione in collaborazione con i sovietici per raggiungere Marte ma, dopo di essa, il pianeta rosso viene completamente abbandonato.

Intanto, secondo il principio del "divide et impera", le corporazioni Italiane cominciano a fare pressione affinché si passi ad una repubblica di tipo federale. Una campagna mediatica studiata per fomentare il campanilismo fa leva sui sentimenti di rivalità tra regioni, spot pubblicitari e film vengono girati per alimentare il senso di appartenenza. Lentamente le percentuali nei sondaggi cambiano e, con le opinioni della gente, anche i politici a caccia di voti. Dopo una serie di leggi, blindate con la fiducia, la Seconda Repubblica cade con la riforma costituzionale che ne sancisce la divisione in una repubblica federale.

Le regioni del nord Italia, compresa Emilia e Toscana, formano la macroregione del nord, altresì detta Padania, con capitale Milano. Il governo ha sede temporanea nel Grattacielo Pirelli.

Il Lazio, le Marche, l'Umbria e gli Abruzzi, questi ultimi nati dopo l'accorpamento delle province molisane, formano la regione centrale con capitale Roma.

La Campania, la Puglia e la Basilicata formano la regione del Sud, chiamata anche Sud Mia, con capitale Napoli. La sede viene collocata nel Centro Direzionale di Napoli.

In ultimo, Sardegna, Sicilia e Calabria formano la regione insulare. Per la sede viene scelto il Palazzo d'Orléans, a Palermo.

Viene stabilito un prefetto per ogni macro-regione e il corpo di polizia viene di fatto smembrato, aumentando l'autonomia ma

restringendo la giurisdizione al proprio Stato. Mentre alcuni dirigenti vengono prepensionati, commissari e ispettori vengono passati all'arma dei Carabinieri, unica forza di polizia della repubblica federale. Molti agenti vengono assunti dalle forze di polizia private che posseggono il territorio e vogliono assicurarsi una forza di sicurezza addestrata.

## UN MONDO VIRTUALE

In seguito ai numerosi attacchi informatici che hanno portato alle guerre corporative e al collasso del '94, la Netwatch aumenta la sua stretta moltiplicando le sue sedi. Prende il controllo del Centro Nazionale Universitario di Calcolo Elettronico a Pisa, e potenzia le sue sedi operative a Roma, Milano, Napoli, Palermo, Cagliari. Assorbendo il corpo di Polizia Telematica, la sicurezza in Rete viene de-facto privatizzata, mentre l'algoritmo Ihara-Grubb ne trasforma completamente l'architettura.

Vengono realizzate controparti virtuali dei principali snodi della Rete italiana, principalmente a partire dalle fortezze di dati di banche e assicurazioni o corporazioni.

Persino il Vaticano sembra aprirsi alla modernità dopo il Concilio Vaticano III. Con l'apertura alla pillola anticoncezionale, la possibilità che anche le donne possano celebrare messa e i membri del clero possano sposarsi, il Papa sembra voler dimostrare di essere al passo con i tempi, anche se molti la giudicano una manovra pubblicitaria.

Ma il sogno della Netwatch si infrange con la Terza Guerra corporativa, quando la finanziaria Merrill, Asukaga, & Finch si trova a combattere contro il Rothstein Fund a colpi di attacchi informatici. Ancora una volta dalle incursioni virtuali si passa a quelle fisiche, con raid volti a colpire i Netrunner coinvolti in tutto il mondo.

Il 24 agosto un secondo terremoto colpisce gli Appennini nei pressi di Amatrice causando trecento

morti. Il governo viene accusato di essersi dimostrato incapace di fronte all'ennesima crisi. Vengono chieste le dimissioni di diversi elementi e si procede alla creazione di un governo tecnico, ancora più schiavo del volere Corporativo. I governi degli stati federali diventano assemblee di lobbisti, con i rappresentanti politici candidati e finanziati direttamente delle Corporazioni.

Adirata dalla costante perdita di potere, la Nuova Mafia scatena un ennesimo periodo delle stragi con attentati che fanno saltare in aria corporativi e politici avversi.

Per far fronte all'ondata di violenza, il Governo stabilisce la legge marziale. Inoltre, corporazioni come Euroarms, Militech e Arasaka allentano le leggi sulla detenzione e il possesso delle armi da fuoco, nonché la regolamentazione sull'autodifesa.

Le associazioni dei commercianti, facendo leva sull'obbligo dato ai negozianti di avere cura del suolo antistante la loro attività (spargendo a loro spese il sale quando gela, ad esempio), pretendono di estendere anche il permesso di legittima difesa. Grazie ad un decreto legge, viene dato il permesso ad un negoziante che ha subito rapina di sparare al suo rapinatore anche se ormai ha lasciato il negozio.

In questo clima di violenza, i clan Nomad decidono proteggersi vicendevolmente formando delle alleanze; seguendo il modello delle tribù americane si organizzano in nazioni.

Nel 2021, il fallimento della IHAG, con conseguente interesse da parte di CINO e OTEC, propone un copione già visto; il conflitto economico diventa ben presto fisico. Quando Militech e Arasaka si schierano con l'una e l'altra, si dà il via alla Quarta Guerra Corporativa.

Incapace di difenderli, il Governo vara leggi che permettono ai comuni cittadini di girare armati e difendersi dalle decine di conflitti a fuoco tra membri corporativi. Diverse città vengono rase al suolo dalla furia del conflitto. A questo si aggiunge

la Guerra delle Sette Ore, quando gli abitanti delle colonie orbitali organizzano un colpo di stato per ottenere l'indipendenza dall'Agenzia Spaziale Europea. In questo breve lasso di tempo, i coloni riescono a sopraffare la sicurezza e a dichiarare la propria autonomia, supportando la loro dichiarazione con il lancio di diverse tonnellate di materiale spaziale su diversi siti chiave europei. Mentre la sede dell'Agenzia Spaziale Italiana rimane lievemente danneggiata, il Centro di geodesia spaziale Giuseppe Colombo a Matera viene raso al suolo.

Anche il mondo virtuale conosce la sua apocalisse. Nel 2022 Rache Bartmoss, uno dei più famosi Netrunner al mondo, viene ucciso da un raid corporativo. Le conseguenze dell'attacco cominciano due settimane dopo, quando una pericolosa rappresaglia comincia a distruggere la Rete. Un virus, che non necessita di diffusione in quanto precedentemente intessuto nella struttura stessa della Rete, si attiva, distruggendo tutto. Nel giro di un anno due terzi della Rete sono considerati infetti.

## INIZIANO GLI ANNI ROSSI

Il culmine di tutto avviene il 23 Agosto 2023, quando un ordigno tattico nucleare viene fatto esplodere a Night City causando oltre 15 mila morti. Questo decreta ufficialmente la fine della Quarta Guerra Corporativa, nonostante nei tre anni successivi diversi piccoli conflitti si protrarranno nel resto del mondo. Le conseguenze sono catastrofiche non solo dal punto di vista politico; saturato dai continui rilasci di materiale nell'atmosfera, il clima si guasta a livello globale; il cielo si contamina di particelle rossastre che creano una patina color sangue che dura ininterrottamente per i due anni successivi.

Nonostante sia la vittima, l'Arasaka viene ripudiata dal governo giapponese, facendo perdere alla compagnia buona parte della sue credibilità. Mentre negli Stati Uniti la corporazione

nipponica sembra sparire, in Italia cerca di mantenere un profilo basso per evitare le perdite più ingenti.

Nel frattempo, dopo tre anni di tentativi, la Netwatch è costretta ad arrendersi e a dichiarare la Rete caduta. Attraverso un'operazione conosciuta con il nome in codice di Averno, i vecchi terminali presenti sul suolo italiano vengono isolati dal resto del mondo, creando così un insieme chiuso da cui non è possibile uscire, ma soprattutto entrare. Lentamente, intere porzioni sono spente o ulteriormente isolate, spesso dove si ritiene vi siano intrappolate IA impazzite o semplicemente fuori controllo. Negli anni successivi le amministrazioni comunali cercano di attivare reti locali e collegamenti per cercare di tornare alla civiltà. Uno dei primi collegamenti avviene grazie a una VPN tra il Politecnico di Milano e il CNUCE di Pisa, ormai sotto completo controllo della Netwatch.

In molte città vengono realizzati terminali pubblici per permettere ai cittadini di accedere ai servizi essenziali e esplorare la nuova Rete in sicurezza. Molti dei dati fruibili vengono forniti dagli utenti in maniera gratuita, recuperati da banche dati rimaste al sicuro o interamente ricreati da zero, permettendo la libera circolazione di informazioni, ma senza filtro.

Con la drastica riduzione degli scambi internazionali, le navi container scampate alla Quarta Guerra Corporativa rimangono ferme nei porti; milioni di eurodollari vanno persi in merce deperibile che marcisce o in materiale che viene saccheggiato. Le fabbriche, a corto di materie prime o di attrezzatura necessaria alla produzione, collassano. Si forma un mercato nero di merci contrabbandate da magazzini abbandonati, da aziende saccheggiate o tratte in salvo dai Nomad pirati che assaltano le navi rimaste ferme al largo.

Di fronte al rapido dilagare del fenomeno della prostituzione, il Governo decide di procedere alla sua legalizzazione; per indorare la pillola ad un popolo normalmente moralista e conservatore, fa

leva sulla necessità di levare dalla strada le schiave sessuali, specie se minorenni e sull'impatto positivo sull'occupazione e sulle casse dello Stato.

Le migliaia di disoccupati si uniscono al gruppo di Nomad formando l'Esodo, il più grande movimento migratorio interno mai visto. Le masse si spostano caoticamente verso le grandi città in cerca di lavoro, cibo, sicurezza. I quartieri dormitorio vengono presi d'assalto, in molti casi le amministrazioni locali sono costrette a fare uso dei container per le emergenze sismiche, ma il più delle volte si assiste alla nascita di chilometri quadrati di baraccopoli, o campeggi improvvisati fatti di caravan, tende o catapecchie realizzate con materiale di recupero. Le scarse condizioni di igiene o gli incendi accidentali causati dai mezzi di riscaldamento improvvisati provocano numerose vittime.

Vengono concessi permessi lampo per l'edilizia e in breve tempo le grandi città si riempiono di cantieri per l'innalzamento di edifici già esistenti o per la costruzione di grattacieli.

Piero Maranzon, archistar della scuola parigina, progetta il primo Mega-Edificio italiano, una costruzione pensata per essere un microcosmo indipendente con abitazioni ma soprattutto negozi e attività dove la gente possa andare a lavorare senza dover affrontare i pericoli delle strade. Roma, intanto, raggiunge i 5 milioni di abitanti.

Ma se da una parte si costruisce selvaggiamente, dall'altra un pezzo di Italia sprofonda: mentre i progetti MOSE hanno cercato di salvare Venezia e Pisa, il Parco Regionale del Po sparisce sotto le acque dell'Adriatico, e le periferie di città come Rovigo e Ferrara diventano paludi salmastre. Devastata dalle continue alluvioni, Ravenna viene progressivamente abbandonata, e si accusa lo Stato di aver cercato di salvare Venezia e Pisa per sole ragioni turistiche.

Dopo quindici anni di rivoluzione, si assiste ad una tiepida ripresa industriale, dove le fabbriche cominciano a riconvertire la produzione e ad

assumere personale.

I Nomad diventano pressoché ovunque i responsabili delle operazioni logistiche, occupandosi del trasporto merci tra le città su rotte sicure.

## I NUOVI ANNI '40

Se gli anni '40 del ventesimo secolo sono stati teatro della Seconda Guerra Mondiale e delle sue conseguenze, quelli del ventunesimo sono caratterizzati dalle ripercussioni della Quarta Guerra Corporativa. L'impatto di questa guerra è stato non solo politico ed economico, ma anche ambientale: il mondo porta le cicatrici di questo conflitto, sia nei territori segnati dalle catastrofi naturali che nel clima impazzito. La contaminazione del Mediterraneo dovuta alle guerre corporative e ai bombardamenti nucleari sul Medio-Oriente ha sconvolto il suo ecosistema, aumentando i fenomeni di mucillagine e cancellando numerose specie ittiche, condannando il settore della pesca. L'innalzamento del livello dei mari ha cancellato chilometri di spiagge, condannando a morte decine di stabilimenti balneari. In diverse occasioni si è dovuto ricorrere alla movimentazione di camionate di terreno per colmare lidi sommersi, dando spazio alle associazioni criminali per far sparire tonnellate di rifiuti dalla provenienza incerta.

Il progetto Fortezza Europa ha imposto misure draconiane per la difesa dei territori europei: a partire dal confine tra Friuli e Slovenia, salendo fino al Baltico, è stata eretta una doppia cinta muraria, con pareti alte oltre i sei metri e campi di mine antiuomo. Il mare Adriatico e il Canale di Sicilia sono pattugliati sia dalla guardia costiera che dai satelliti. Ciò nonostante, vari flussi migratori clandestini dall'Africa, dall'Asia, ma soprattutto profughi da quel che resta del Medio Oriente, hanno reso la società ancora più multietnica e la popolazione è cresciuta più o meno ovunque.

Eppure, nonostante le continue chiusure verso

l'esterno, la Comunità Europea si dimostra in qualche modo unita solo di fronte ad un nemico comune, solitamente i Nuovi Stati Uniti o qualche Megacorporazione. Nei singoli stati europei si percepisce poco il sentimento di far parte di un insieme più grande, soprattutto in quegli stati che hanno preferito trasformarsi in federazioni. In Italia, la divisione in una Repubblica Federale ha alimentato i campanilismi generando diversi attriti tra gli Stati. Le due regioni che vivono maggiormente conflitto sono la Toscana e gli Abruzzi. I primi sono accusati dagli abitanti dello stato di Roma di aver tradito la loro appartenenza al Centro Italia accorrandosi al nord per mere

ragioni economiche. Similmente, lo stato di Napoli accusa gli Abruzzi di aver sottratto le ex province molisane al sud e di aver tradito il Mezzogiorno, di cui storicamente facevano parte, per scegliere lo stato Centrale.

Lo Stato, così come noi lo conosciamo oggi, è praticamente svanito. I governi tecnici che si sono susseguiti negli ultimi anni sono semplicemente emanazione degli interessi delle Corporazioni che dettano le politiche e fanno approvare o abrogare leggi. I Governatori delle regioni, specialmente, si susseguono rapidamente senza nemmeno passare dalle urne.



## L'ITALIA DI OGGI

La penisola italiana è oggi caratterizzata da forti contrasti e disparità: le cittadine più periferiche si sono svuotate lasciando campo libero a bande di disperati o ai clan Nomad. I piccoli paesi, specie quelli funestati dalle catastrofi derivanti dal cambiamento climatico e impossibilitati a trovare fondi per la ricostruzione, sono stati semplicemente evacuati. Diverse comunità rurali, isolate da alluvioni, frane o smottamenti, sono sparite dai radar. Con le temperature medie in ascesa, il fenomeno della neve si è ridotto alle quote più alte, lasciando dietro di sé gli scheletri di impianti di risalita inutilizzabili e località sciistiche chiuse per sempre. Si dice che su tutto l'arco alpino e appenninico vi siano realtà tornate ad una situazione pre-industriale, mentre altre siano ridotte a paesi fantasma dove gli anziani o i più deboli sono stati semplicemente abbandonati a loro stessi.

Viceversa le maggiori città, dove trovare alloggio sicuro e lavoro era più facile, sono cresciute esponenzialmente divorando i comuni limitrofi. Non è raro trovare, nelle periferie delle metropoli, interi quartieri di container abitativi e prefabbricati accatastati per accogliere le popolazioni sfollate da qualche centro distrutto da calamità naturali o profughi in cerca di rifugio, in attesa di una collocazione popolare già da due generazioni.

Con il passare degli anni, l'economia italiana non ha fatto che aumentare il divario tra ricchi e poveri. Una fetta sempre più grande della popolazione vive in case minuscole e fa lavori precari, ma quando accende il tv si trova immerso in un mondo fatto di persone che ce l'hanno fatta e ora vivono nel lusso. O almeno così sembra: la fama è effimera e basta poco per scivolare nel dimenticatoio del pubblico e perdere tutto.

Gli stati del sud Italia sono l'area con il più alto tasso di disoccupazione in Europa, e questo non ha fatto che spingere sempre più persone verso qualsiasi occasione di riscatto, anche se significa una carriera criminale.

### LA BORGHESIA IN ESTINZIONE

Una delle colonne portanti dell'economia italiana del XX secolo è stata la piccola-media impresa. Fabbriche a conduzione per lo più familiare che davano lavoro a intere comunità, che crescevano e qualche volta diventavano veri e propri colossi. La crisi economica mondiale ha dato il via ad una sorta di catena alimentare industriale, in cui le realtà più piccole soccombevano o venivano fagocitate da aziende più grandi che potevano così fare piazza pulita della concorrenza e crescere fino ad ambire allo status di Corporazione.

Persino le epidemie, che hanno colpito in particolar modo la popolazione più anziana, hanno influito: venendo a mancare i padri-patroni che accentravano su se stessi l'intera gestione, le aziende finivano in mano a eredi inadatti che in molti casi le portavano al tracollo.

### GLI EPIGONI

Rampolli di quel che resta della nobiltà italiana o delle famiglie che nel precedente secolo hanno creato veri e propri imperi industriali, sono cresciuti nella proverbiale bambagia e non hanno risentito in alcun modo delle crisi mondiali. La loro occupazione principale sembra quella di spendere i soldi di famiglia e perpetuare una sorta di culto della loro persona ostentando ricchezza e successo. Questi "Goldenchildren" girano l'Italia

in AV e frequentano i posti giusti, fanno vacanze da sogno e partecipano alle trasmissioni televisive per parlare di argomenti frivoli o di temi importanti come se davvero ne capissero qualcosa.

In genere si frequentano e si accoppiano solo tra loro, mescolando le coppie a suon di divorzi milionari e mettendo al mondo una generazione di figli che, quando saranno finiti i soldi, non sapranno che fare.

Ciò nonostante, il pubblico li ammira e vede la loro condizione come il coronamento di un sogno ed è disposta a qualunque passo pur di esaudirlo.



# CORPORAZIONI INTERNAZIONALI

Queste corporazioni sono multinazionali con almeno una sede in uno o più Stati Italiani che, a causa della crisi del '94 o delle guerre corporative godono di una certa autonomia sul suolo italiano.

## ARASAKA

*Sicurezza corporativa, polizia privata e altre operazioni minori*

Quartier Generale: Tokyo, Giappone

Uffici Regionali: ha uffici in tutto il mondo

Dirigente Principale: Hanako Arasaka

Impiegati: 1.000.00



### Background

Tra le più vecchie corporazioni al mondo, la Arasaka giunse in Italia agli inizi degli anni '90, poco dopo l'entrata nella Comunità Economica Europea, stabilendo la sua sede centrale a Torino, mentre Roma e Milano venivano scosse dalle inchieste giudiziarie. Grazie ai suoi contributi, non solo economici ma anche in termini tecnologici e di sorveglianza armata, la Arasaka permise lo sviluppo dei trasporti ferroviari ad alta velocità verso la Francia, dove ha sede il quartier generale europeo.

Dopo una lunga ed estenuante battaglia, e non solo metaforica, la Arasaka ottenne l'appalto per armare le forze di polizia dello Stato del Nord, battendo la Euroarms. Questo le diede la possibilità di avere un posto nel Consiglio di Stato e poter prendere parte alle decisioni del Governo padano.

Oggi, nonostante la Quarta Guerra Corporativa abbia colpito duramente, la Arasaka non ha perso un minuto per far sparire qualsiasi segno di debolezza per tornare a trasmettere quel senso di austerità e rigore che vige in ogni loro struttura.

La corporazione nipponica ha impiegato diversi milioni di eurodollari per la ricostruzione di Genova e dei cantieri navali di Sestri dopo gli scontri avvenuti tra il Mar Ligure e il Tirreno con la Militech, nonché per salvare la città dai danni derivanti dall'innalzamento del livello dei mari. Una decisione accolta con pareri contrastanti, e tra i caruggi gira la battuta che ora Genova sia sì la città della Lanterna, ma fatta con la carta di riso.

Nel frattempo, la corporazione deve guardarsi dalla sua serpe in seno, Michiko Sanderson, che ha aperto una sede della sua Danger Girl investigazioni a Roma. Sebbene giuri che voglia solo occuparsi del gossip nostrano, per rivivere lo spirito della Dolce Vita felliniana, molti temono che stia vendendo informazioni al governo americano.

### Volto: Haruhiko Yamanouchi

Nato in Giappone in una periferia povera, come molti bambini dal futuro incerto è stato accolto tra le braccia della corporazione che lo ha cresciuto, nutrito e addestrato a diventare il meglio del meglio. Scelto personalmente da Hanako per gestire la sede Italiana, si dice che per questo sia molto vicino alla fazione del Fagiano Verde.

## BIOTECHNICA

*Ingegneria genetica, microbiologia e ricerca  
biochimica*

Sede Centrale: La Jolla, California

Altri Uffici: Roma, Milano, Venezia, Grosseto, Lecce

Officer/Designer: Nicolo Loggaglia

Dipendenti: 36.256



**BIOTECHNICA**

### Background

Quando nacque, la Biotechnica era una piccola società di Roma con una sede non più grande di un solo ufficio. Nel 1991, nel bel mezzo della crisi energetica, riuscì a sviluppare una variante di grano chiamata *Triticum vulgare megasauvis*, creata per sintetizzare un alcool da utilizzare come sostituto per l'uso di combustibili fossili. Questo nuovo carburante, chiamato CHOOH2, aveva le potenzialità di cambiare il mondo, ma dato che Biotechnica non aveva una struttura adeguata a soddisfare la domanda, decise di concedere in licenza i diritti d'uso delle sue piante geneticamente modificate a società petrolchimiche. Montedichem preferì fare affidamento sui suoi carburanti sintetici, mentre SovOil e Petrochem accettarono.

Il conseguente aumento esponenziale di capitali gli consentì di espandersi rapidamente, diventando una delle aziende più influenti d'Italia.

Le leggi volute dal governo, per la vendita forzata dei terreni improduttivi, consentirono a Biotechnica di acquistare migliaia di ettari di terreno a prezzi irrisori, dove la corporazione cominciò la coltivazione di diverse piantagioni sperimentali, sia per la produzione di biocarburanti che destinate al settore alimentare.

Grazie ai suoi progressi nel campo della clonazione, Biotechnica riuscì a ripristinare la flora e la fauna di alcune zone colpite da siccità e carestia, attirandosi tuttavia le critiche da parte sia della CEE che del Vaticano per gli esperimenti sulle cellule umane. Sebbene la clonazione umana sia proibita in tutto il territorio della CEE, Biotechnica ha comunque rivoluzionato il campo della medicina in tutto il mondo.

Durante la quarta guerra corporativa Biotechnica scelse di rimanere il più neutrale possibile, permettendogli di superare il conflitto senza troppi problemi. Fornirono sia Militech che Arasaka di armi e altre attrezzature biologiche. Tuttavia, grazie ai loro precedenti accordi con Arasaka e al loro continuo supporto di protezione da parte della società, la Arasaka ha ottenuto molti dispositivi esclusivi sottobanco.

Oggi, molti marchi del settore alimentare operano grazie ai brevetti di Biotechnica: dalle risaie del nord Italia fino agli uliveti del sud, passando soprattutto per le coltivazioni vinicole di tutto lo stivale.

La corporazione si è occupata anche del rimboschimento di aree colpite da incendi o siccità, talvolta creando foreste cresciute senza controllo che hanno isolato intere comunità. Si dice che nei boschi creati dalla Biotechnica anche gli animali non siano più gli stessi.

### Volto: Luchessia Loggaglia

Nipote di Niccolò, Luchessia si dice sia stata battezzata in onore della piana attorno alla città di Lucca, luogo molto amato dai suoi genitori, ma con un errore anagrafico. Mentre il fratello Mario si occupa degli affari aziendali negli Stati Uniti, Luchessia è rimasta a capo della sede storica e di tutte le operazioni nel nostro paese. In seguito alla rinuncia da parte del padre, è stata nominata senatrice a vita dello stato italiano.

## CAROLLI

Robotica, biomeccanica

Sede Centrale: Roma

Altri Uffici: Torino, Night City

Presidente: Alessandro Carolli

Dipendenti: 9.065



### Background

Il gruppo Carolli venne fondato nel 1973 come consorzio per riunire le aziende dell'area torinese che fornivano equipaggiamento agli stabilimenti del settore automobilistico. Nel 1977 le società si unirono in una sola azienda denominata Carolli S.p.A. che spostò la sede centrale a Roma, pur mantenendo un distaccamento a Torino, e procedette all'accorpamento degli stabilimenti e delle attività produttive. Nel giro di qualche anno, ogni stabilimento automobilistico aveva una linea di robot Carolli. Nel 1984 l'azienda iniziò a espandersi al di fuori dei confini europei attraverso una società dedicata allo sviluppo di protesi mediche. Nel 1988 acquisì una quota di maggioranza di Meditech S.p.A., specializzata in macchine per iniezione plastica. Grazie ad essa si insinuò nel mercato delle apparecchiature mediche realizzando protesi sempre più efficienti.

Durante i primi anni 2000, Carolli decise di investire nella domotica realizzando elettrodomestici sempre più intelligenti, fino ad arrivare alla creazione di automi da casa. I suoi prodotti di punta sono robot in grado di eseguire qualunque compito, dalla pulizia dei pavimenti al lavaggio degli abiti.

Oggi Carolli è considerata il non plus ultra delle automazioni domestiche. I sistemi Carolli sono ormai in grado di gestire autonomamente ogni aspetto di una casa, dalla pulizia alla spesa. Una IA integrata in un appartamento registra le preferenze dei suoi abitanti e far trovare loro un ambiente su misura. Nonostante in passato diverse associazioni di consumatori abbiano denunciato una violazione della privacy continua, molti consumatori apprezzano di più trovare il caffè pronto all'ora della sveglia che preoccuparsi dove finiscano i dati delle loro abitudini.

### Volto: Paolo Nastrelli

Amministratore delegato del gruppo Carolli, è stato uno dei principali sostenitori dell'espansione verso il mercato della sicurezza. Grazie alla sua visione, il gruppo Carolli sta investendo nella realizzazione di sistemi di autodifesa e sorveglianza domestica.

**“Una notte d’estate ci fu un violento temporale: un fulmine colpì un megaedificio, causando un blackout. Un tizio stava camminando nel suo appartamento quando, per colpa del buio improvviso, inciampò e cadde a terra perdendo i sensi.**

**Lo ritrovarono sei giorni dopo nel serbatoio dell’aspirapolvere. Il fulmine aveva mandato in corto l’elettrodomestico che lo aveva risucchiato pensando ci fosse il pavimento sporco.”**

**– Creepy Pasta**

## EUROARMS

*Produzione e distribuzione di armi*

Sede Centrale: Gardone Val Trompia (BS)

Altri Uffici: Roma

Presidente: Carlo Alberto Gusalli

Dipendenti: 2.962



### Background

Tra le più antiche fabbriche italiane, venne fondata nel 1526 da una nota famiglia di commercianti che, nel corso del seicento, si trovarono nelle condizioni economiche e sociali di poter acquistare le prime fucine a Gardone. La fabbrica fornì armi da fuoco alla Repubblica Veneta, e, dopo la caduta di questa, all'esercito napoleonico. Nel 1903 l'azienda armaiola iniziò la costruzione su larga scala di armi da caccia, ma l'attività ebbe un impulso decisivo con lo scoppio della prima guerra mondiale dove si impose come il maggiore fornitore di armi per l'esercito italiano. Con la seconda guerra mondiale, la posizione divenne quasi monopolistica.

Nel 1985 fu scelta, al termine di una contrastata selezione, per produrre l'arma individuale d'ordinanza in dotazione al personale militare degli Stati Uniti.

Il collasso nel 1994, tuttavia, fece crollare il mercato americano, permettendo alla Arasaka e alla Militech di emergere; decise quindi di concentrarsi maggiormente sul mercato europeo, cambiando la ragione sociale in Euroarms. La liberalizzazione delle armi da fuoco in Italia, così come in diversi altri paesi della Comunità Europea, diede un nuovo impulso agli affari, permettendo a Euroarms di investire nella ricerca e sviluppo. Durante la Quarta Guerra Corporativa, Dopo che CINO e OTEC avevano scelto rispettivamente Arasaka e Militech, si dichiarò neutrale.

La mossa si rivelò, a posteriori, vincente: con la nazionalizzazione della Militech e l'espulsione dell'Arasaka dal mercato americano, le due videro le loro azioni crollare. Inoltre, i continui sabotaggi reciproci durante la guerra avevano fiaccato le loro risorse produttive lasciando ad Euroarms la possibilità di colmare tutti i vuoti lasciati dalle concorrenti, arrivando così a fornire armamenti per l'Interpol. In seguito, Franco Gussalli venne nominato cavaliere del lavoro e senatore a vita dello Stato Italiano.

Oggi Euroarms è tra le aziende più influenti in Italia, contemporaneamente osteggiata e adulata dalle concorrenti americane e giapponesi. La corporazione, infatti, sta cercando di spingere verso una maggiore liberalizzazione delle armi da fuoco, ma così facendo spianerebbe la strada anche agli avversari.

### Volto: Carlo Alberto Gussalli

Figlio del presidente Franco, Carlo Alberto ha ormai preso le redini della società e ha ereditato il pesante fardello di mantenere l'azienda in competizione con le multinazionali Arasaka e Militech. I suoi detrattori considerano le conseguenze di quanto accaduto a Night City come un vero e proprio colpo di fortuna, più che il frutto delle sue capacità manageriali, e attendono un suo passo falso in ogni momento.

## MILITECH

*Produzione e distribuzione di armi*

Sede Centrale: Washington DC

Altri Uffici: Roma

Presidente: Gen. Donald Lundee

Dipendenti: 350.000



### Background

Fondata nel 1996 come Armatech-Lucessi dal progettista italiano Antonio Lucessi, è una delle maggiori corporazioni nel campo degli armamenti e della sicurezza.

Nel 2000 Lucessi fece un passo indietro, lasciando il posto di CEO all'ex generale dei Marine Donald Lundee, che la rinominò Militech International Armaments.

Durante la Quarta Guerra Corporativa, lo scontro con la giapponese Arasaka trasformò il bacino del Mediterraneo, e soprattutto il mar Tirreno, in campi di battaglia dove avvennero i peggiori scontri. Ancora oggi se ne trovano i resti, come fondali minati o relitti di navi abbandonate e affondate.

La nazionalizzazione delle sue risorse è stato un duro colpo da digerire per Lundee, che molti dicono avesse preso molto sul personale la guerra contro i giapponesi dell'Arasaka. Ora la direzione generale è in mano all'ex commilitone di Lundee, il generale Samantha Lee.

Attualmente, anche se lavora sotto il controllo di Washington D.C., Militech sta segretamente ricostruendo il suo precedente ruolo di mercante d'armi e di esercito mercenario. Anche se notevolmente ridotto dalle perdite di guerra, Militech è ancora il più grande produttore e venditore mondiale di tutti i tipi di armi militari.

Questo ha permesso alla corporazione americana di imporsi come fornitore di armamenti per la polizia dello Stato Centrale Italiano, ruolo che già da diversi anni ricopre per l'esercito di guardie svizzere a difesa del Vaticano.

Numerosi mezzi e armamenti Militech sono inoltre impegnati sul fronte Adriatico-Ionico, dove le vedette della Guardia Costiera vigilano sul traffico di clandestini provenienti dal Medio Oriente o dal nord Africa, mentre Malta ha visto numerosi scontri con le forze di Europa Sur per il controllo dell'isola.

### Volto: Fedele Lucessi

Figlio del fondatore e zio di Anastasia, Fedele è stato nominato responsabile dell'area Italia per Militech, nonché eletto presidente di Confindustria. Questo gli ha dato la possibilità di avere un vantaggio sulla concorrenza per i bandi di concorso relativi alla difesa dei confini europei nel mediterraneo.

## TRAUMA TEAM ITALIA

*Ambulanze e servizi Paramedici*

Sede Centrale: Bergamo

Uffici Regionali: maggiori città italiane

Direttore Sanitario: Dott. Eugenio Pasquarelli

Dipendenti: 15.000



### Background

La Quarta Guerra Corporativa ha avuto un durissimo impatto sulla Trauma Team International che ha subito ingenti perdite sia economiche che umane, costringendola ad una profonda riorganizzazione aziendale. In altre parole, il gruppo si è scorporato in decine di aziende sanitarie che operano a livello nazionale e che hanno una maggiore autonomia.

Le sussidiarie italiane sono state quindi salvate da interventi corporativi, non senza l'accesso a parecchi fondi destinati alla sanità pubblica che ha generato un vespaio di polemiche.

Il Trauma Team Italia, o TTI, è un franchise con sede nello Stato del Nord, a cui fanno capo le sedi secondarie nei vari Stati Federali. In ogni Stato le Corporazioni hanno finanziato le aziende sanitarie locali ottenendo in cambio convenzioni sanitarie per i loro dipendenti.

La corporazione ha potuto così ripristinare il suo servizio di pronto intervento, che tuttavia opera solamente nelle maggiori città a causa di alcuni incidenti verificatisi ai suoi AV.

I soccorritori del Trauma Team piombano ovunque il loro abbonato chieda di essere salvato, ed è l'unica cosa che interessa loro. Qualsiasi cosa o persona gli impedisca di fare il loro lavoro è un ostacolo che va eliminato. Per questo, oltre che medici estremamente competenti e rapidi, si muovono accompagnati da un servizio di sicurezza ben preparato e armato. Grazie ad una legislazione speciale ottenuta tramite pressioni sui governi statali, interrompere un'operazione di soccorso equivale ad attentare alla vita dell'assistito, perciò il Trauma Team è autorizzato ad aprire il fuoco protetto dalle leggi sulla legittima difesa.

### Volto: Dott. Eugenio Pasquarelli

Direttore generale degli ex Ospedali Riuniti di Bergamo, una delle aziende ospedaliere più note in Italia per gli interventi all'avanguardia, Pasquarelli ha saputo elevare la struttura ad un vero e proprio gioiello di efficienza. Con l'entrata a far parte del TTI, il modello ospedaliero voluto da Pasquarelli è stato esempio per tutti i Trauma Team italiani.

## UTOPIAN CORPORATION

Nanotecnologie

Sede Centrale: Utopia, colonia orbitale

Sedi terrestri: Londra, Los Angeles, Roma

Dirigenza: Ranon, Twine, Renbro e Harnes

Dipendenti: 21.000



### Background

All'inizio del 2010, quando il consiglio di amministrazione di Microtech decise di puntare sulla tecnologia informatica, un piccolo team di scienziati lungimiranti decise di andarsene per formare la propria azienda. Nel giro di cinque anni avevano perfezionato le tecnologie su scala molecolare e nel 2017 iniziarono a lanciare i primi prototipi sul mercato. Si trattava perlopiù di farmaci curativi su piccola scala, come lembi di pelle sintetica.

Una volta che la tecnologia di base fu perfezionata, la Utopian poté dare il via ad un incremento della produzione quasi esponenziale.

Sul finire del 2025, quando tutte le maggiori corporazioni iniziarono a investire nello sviluppo di soluzioni nanotecnologiche, dovettero fare i conti con una moltitudine di brevetti in mano alla fino ad allora quasi sconosciuta Utopian. L'aumento di capitali diede alla corporazione risorse per spingere i suoi sviluppi ancora più avanti; attualmente la capacità tecnologica della Utopian supera di gran lunga qualsiasi altra corporazione, tanto che iniziano a circolare alcune voci spaventose sulle loro ultime innovazioni.

Grazie ai fondi raccolti, la Utopian ha costruito strutture in tutto il sistema solare. Dispone di diciassette fabbriche orbitali completamente automatizzate e nove laboratori. Gli addetti ai lavori suggeriscono che la recente distruzione dell'ammiraglia Andromeda dell'USAF, annunciata come la più potente nave da guerra esistente, potrebbe essere stata istigata dalla Utopian. Le insinuazioni che la Utopian abbia iniziato la costruzione di un proprio velivolo con capacità nello spazio profondo sono state accolte con scherno dai dirigenti della corporazione.

Oggi, la Utopian cerca di mantenere un basso profilo, in quanto sarebbe un obiettivo attraente per giganti come EBM e IEC. Tuttavia, è già molto più grande di quanto la sua concorrenza si renda conto.

Attualmente l'80% del pacchetto azionario è diviso in egual proporzioni tra il Dott. Sergeii

Ranon di Crystal Palace, il Dott. Charon Twine della Utopia station, il Dott. Carlos Renbro di Parigi e la Dott.ssa, Dr. Janet Harnes di Los Angeles.

### Volto: Dott.ssa Lisa de' Romani

La Dott.ssa de' Romani è una luminare della nanofarmacologia, oltre ad essere una donna affascinante e carismatica. Ha una cattedra alla Sapienza e diverse lauree honoris causa.

Solo una stretta cerchia di persone tra le quali ministri, imprenditori e vip hanno il privilegio di essere in cura dalla Dott.ssa de' Romani, la quale si occupa di loro per qualsiasi situazione, dall'influenza alle patologie più serie.

Una leggenda metropolitana vuole che la dottoressa disponga di un cocktail sperimentale di farmaci e naniti chiamato "elisir della lunga vita".

## WORTRAC CONSORTIUM

Turismo

Sede Centrale: Svizzera

Dipendenti: 15.000



### Background

Da un punto di vista occidentale, il Vecchio Continente è quella porzione del pianeta dove è avvenuta la storia più importante dell'umanità. E la storia ha lasciato dietro di sé una quantità di luoghi e reperti che vanno tutelati e conservati, ma soprattutto devono essere esposti al pubblico dietro il prezzo di un biglietto. Dalla Pompei distrutta dal Vesuvio, passando per le migliaia di cattedrali sparse per tutta la Culla della Civiltà fino ai resti del Muro di Berlino, ogni cosa con un valore inestimabile può avere un prezzo commerciale.

Per i turisti interni ed esterni, l'Europa è un enorme museo, ma è costantemente minacciato dalle guerre corporative e dall'abusivismo edilizio.

Il Wortrac Consortium nasce come entità volta alla preservazione dei tesori europei. Con sedi in diversi stati della Comunità Europea, questa corporazione si occupa di prendere in gestione qualsiasi località turistica con un valore storico per curarne gli interessi.

Non è ovviamente l'unica realtà ad occuparsi del turismo: principale concorrente è la tedesca Seal GmbH, con la quale il Wortrac Consortium è arrivato allo scontro più volte.

### Volto: Gianni Mantegna

A capo della divisione italiana del Wortrac, Mantegna ha saputo gestire egregiamente diverse crisi avvenute localmente, da un tentativo di acquisizione ostile di Venezia da parte della Seal, allo smantellamento di diverse organizzazioni criminali che orbitavano attorno ad alcuni monumenti italiani.

# CORPORAZIONI ITALIANE

Le corporazioni italiane sono aziende nate su suolo italiano il cui territorio d'azione si limita al nostro paese ma che, per dimensioni, sono in grado di manipolare la società su più livelli.

## LUCENTI

*Automobili e Automi*

Stabilimenti: in Piemonte, Lombardia, Emilia, Lazio, Abruzzo, Campania

Dipendenti: 115.000



# LUCENTI

### Background

L'azienda nacque nel 1899 dalla comune volontà di una dozzina di aristocratici torinesi di impiantare una fabbrica per la produzione di automobili. Dopo un primo periodo di difficile sviluppo, segnato da diverse cause legali per la ricapitalizzazione, la proprietà della casa automobilistica venne consolidata, permettendo all'azienda di crescere.

Fin dai primi anni di vita sotto la nuova dirigenza, fu chiaro che la diversificazione del prodotto era la chiave del successo: cominciò la produzione di auto ma anche di veicoli commerciali, tram e motori marini. Dopo il conflitto mondiale, grazie agli aiuti del Piano Marshall, poté ripartire con la produzione realizzando veicoli che, pur mantenendo un costo contenuto, si dimostrarono sicuri e affidabili, diventando delle vere icone.

Nei decenni successivi avvennero diverse acquisizioni, fino a diventare praticamente l'unico produttore di veicoli su ruote in Italia; vennero altresì decise ulteriori espansioni nel settore ferroviario e aeronautico. La fabbrica torinese crebbe quasi costantemente diventando una delle realtà industriali più grandi d'Europa, dando lavoro a centinaia di migliaia di italiani.

Non mancarono le critiche: da più parti si puntò il dito contro l'azienda accusandola di dettare le politiche industriali dei vari Governi e di manipolare l'informazione tramite i giornali pubblicati da case editrici controllate direttamente o indirettamente.

La crisi economica del '94 colpì duramente le esportazioni, ma frenò altresì l'arrivo di modelli esteri in Italia, permettendole di rimanere leader nel settore. Con la crisi petrolifera, cominciò a implementare motori a carburanti alternativi e contestualmente a muoversi nel settore degli AV. A seguito di una joint-venture particolarmente vantaggiosa, si decise di dare al gruppo il nome di Lucenti. Attualmente occupa una posizione quasi monopolistica nel settore automobilistico, e un grosso peso nel Governo italiano.

### Volto: Melchiorre Seggio

Nato in Italia, laureato in legge in Inghilterra, due master in economia e management negli Stati Uniti. Prima della nomina ad amministratore delegato di Lucenti, Seggio era noto solo nell'ambiente della finanza e dell'imprenditoria, ma si era già guadagnato il soprannome di "Male Necessario". Il suo curriculum vanta una lunga lista di aziende americane, canadesi e svizzere salvate dal tracollo finanziario e riportate in attivo al prezzo di numerose teste tagliate e di pesanti rivoluzioni aziendali. La famiglia Agnelli lo ha voluto espressamente per risollevare le sorti dell'azienda e fino ad oggi Seggio non ha tradito le aspettative.

## MONTEDICHEM

*Chimica, farmaceutica, e settore agroalimentare*

Sede Centrale: Montecatini (FI)

Stabilimenti: vari

Presidente: Leon Dandini

Dipendenti: 85000



**MONTEDICHEM**

### Background

Questo gruppo industriale e finanziario italiano è attivo prevalentemente nella chimica, ma ha interessi in numerosi altri settori quali farmaceutica, energia, metallurgia, agroalimentare, assicurazioni ed editoria.

Il primo embrione della Montedichem nacque nel 1966 dalla fusione tra un colosso siderurgico attivo nello sfruttamento delle miniere di rame della Val di Cecina, e una delle prime aziende italiane che sfruttavano l'energia idroelettrica.

Negli anni dieci del ventesimo secolo entrò nel settore chimico e nei decenni successivi diventò, a colpi di brevetti e di acquisizioni, la maggior azienda chimica italiana, pressoché monopolista in alcune produzioni come l'acido solforico, i concimi e i coloranti. Nel 1936, a causa della politica economica autarchica voluta dal Regime, fece accordi con alcune aziende petrolifere, con lo scopo di produrre benzina sintetica e rendere l'Italia energeticamente indipendente.

Dopo la guerra, le materie plastiche iniziarono a diffondersi in ogni settore, dalla moda al design, permettendo a Montedichem di crescere ulteriormente ed espandersi.

Ma le inchieste di Tangentopoli fecero emergere diversi episodi di corruzione, oltre che a un cospicuo debito con l'erario. Fu l'imprenditore Leon Dandini che, con una serie di investimenti oculati, riuscì a salvare il gruppo dalla dissoluzione.

Allo scoppio della crisi petrolifera, Dandini fece pressioni sul Governo perché riconoscesse il valore strategico della Montedichem nel settore degli idrocarburi, salvandola dai procedimenti giudiziari che pendevano sull'azienda.

Oggi la corporazione possiede stabilimenti in diverse parti d'Italia: Assisi, Brindisi, Bussi sul Tirino (PS), Castelfiorentino, Castellanza, Casteltermeni, Crotone, Falconara Marittima, Mantova, Marghera, Merano, Milano, Orbetello, Porto Empedocle, Porto Recanati, Rieti, San Giuseppe di Cairo Montenotte.

### Volto: Leon Dandini

Discendente da una lunga stirpe di ricchi proprietari terrieri e imprenditori, Dandini comincia come immobiliare, quindi passa ad investire i suoi capitali in borsa finanziando aziende sempre più grandi, fino ad arrivare alla scalata di Montedichem.

Negli anni si è guadagnato l'epiteto de "il Mago" per la sua capacità di far comparire apparentemente dal nulla società, capitali e azioni con cui compie le sue manovre.

## PARMESE

*Alimentari*

Sede Centrale: Parma (PR)

Presidente: Guido Parmense

Dipendenti: 8.591



### Background

La Parmense fu fondata nel 1877 a Parma da una famiglia di panettieri che produceva anche pasta. Tra il 1908 e il 1910 l'attività si ingrandì acquisendo nuovi punti vendita ma soprattutto un fabbricato da adibire esclusivamente a pastificio.

Con il susseguirsi delle generazioni, la distribuzione sul territorio e la gamma di prodotti aumentarono di pari passo, fornendo all'azienda i capitali necessari per rimanere al passo con i tempi dal punto di vista tecnologico. Negli anni trenta del ventesimo secolo divennero la più grande azienda emiliana.

Tra gli anni settanta e ottanta la Parmense conobbe un vero e proprio boom, complice anche una serie di campagne pubblicitarie vincenti che coinvolsero anche membri dello spettacolo a livello internazionale.

Espandendo la sua distribuzione a tutta Italia ed estendendo la sua produzione, tramite sotto-marchi, a biscotti, merendine e dolci in genere, fu più volte oggetto di attacchi da parte della concorrenza che la accusò di posizioni al limite del monopolistico. Molti rivali furono successivamente acquisiti o scomparvero con la crisi economica.

Avendo mantenuto sempre una gestione di stampo familiare, e non essendosi fino ad allora affacciata sul mercato azionario, la Parmense uscì quasi indenne dal Collasso del '94. Furono tuttavia i disastri meteorologici e le epidemie degli anni successivi a costringerla ad accordi con la Biotechnica per l'usufrutto di colture geneticamente modificate in grado di sopravvivere ai parassiti e alle nuove condizioni climatiche.

Le due aziende giocarono un ruolo chiave nell'approvazione delle leggi sull'espropriazione dei terreni improduttivi, tuttavia l'accaparramento dei latifondi le portò più volte allo scontro.

Oggi, in una società sempre più frenetica, la Parmense ha convertito buona parte della sua produzione in piatti pronti da consumare o che richiedono una cottura molto rapida. In numerose città è possibile trovare distributori automatici che vendono prodotti Parmense scaldati sul momento.

### Volto: Vittorio Veduggi

Giunto in Parmense a metà dagli anni venti del nuovo secolo, intraprese fin da subito la sua politica espansionistica con lo slogan "dalla colazione al dessert". Grazie a diverse acquisizioni e ad un ulteriore ampliamento della produzione, la Parmense centrò l'obiettivo della copertura totale. Oggi non c'è pasto che non sia coperto da un prodotto Parmense, dai kibble per il consumo popolare ai piatti creati in collaborazione con i grandi chef italiani, contattati personalmente da Veduggi.

**TELEMEDIA58***Televisioni e Produzione Cinematografica*

Sede Centrale: Cologno Monzese (MI)

Presidente: Xavier

Dipendenti: 6.381

**Telemedia** 58**Background**

L'impero mediatico nacque all'inizio degli anni '80, grazie ad una serie di prestiti bancari senza apparenti garanzie e un sistema di società di prestanome che permisero l'acquisto dapprima di canali televisivi, poi di case editrici, banche e addirittura squadre di calcio.

Fondamentali furono soprattutto importanti amicizie con membri del Governo.

Nel 1988 la holding era il terzo gruppo italiano, ma nel decennio successivo, con la famosa "discesa in campo", le altre corporazioni rischiarono di trovarsi con un avversario che aveva praticamente il monopolio dei canali radiotelevisivi e una macchina propagandistica ben oliata e funzionante. Grazie a forti pressioni sul Parlamento, specie da parte della neonata ma già potente Biotechnica e del gruppo Montedichem, i precedenti proprietari furono progressivamente costretti a cedere o a diminuire drasticamente il loro controllo su buona parte delle aziende. I canali televisivi furono quindi scorporati in una nuova azienda, successivamente venduta ad una holding creata dall'italo-francese Xavier.

La caduta della Rete, tuttavia, fece tornare molta gente alla "buona vecchia televisione", e questo permise a Telemedia di tornare a vendere spazi pubblicitari a prezzi sempre più alti, trascinando verso l'alto anche le quotazioni in borsa.

Oggi sembra che la situazione sia tornata agli anni '90: Telemedia58 si spartisce un terzo della pulsantiera del telecomando con Rai e una terna di reti controllate da aziende terze, ma buona parte dei canali digitali o satellitari sono sotto il controllo diretto o indiretto da parte di Telemedia.

Le numerose divisioni di Telemedia si occupano di vari ambiti, dalla radio (Radiomedia) alla produzione musicale (Telemedia Music), dall'editoria di libri e giornali (Telemedia Edizioni) alle produzioni cinematografiche (Telemedia Cinema).

Grazie alla Nuova Rete, Telemedia ha potuto sviluppare la sua nuova piattaforma di streaming, NetMedia, con la quale impedisce all'americana Zigurat di affacciarsi sul mercato italiano.

**Volto: Xavier**

Pseudonimo di Antoine Francois DeStefan, comincia la sua carriera come modello per pagarsi gli studi di economia. Finita l'università fonda un'agenzia per lo spettacolo e apre diversi locali tra l'Italia e la Francia. Da qui inizia a stringere amicizie con diverse personalità dello spettacolo e dell'imprenditoria con i quali inizia ad investire in vari settori.

Scapolo da sempre, ha comunque dato alla stampa scandalistica qualcosa di cui parlare; molti infatti malignano che le ragioni dietro a questa sua scalata così repentina siano in realtà frutto di relazioni amorose con donne e uomini di potere.

**"La televisione fa schifo. Però la guardano tutti."**

# LE GANG

Abbandonati a se stessi dalle istituzioni e dalle corporazioni, molti individui hanno deciso di fare da sé e si sono organizzati in gang anarchiche che hanno preso possesso delle periferie occupando edifici, isolati o interi quartieri. I più minuscoli paesi italiani, specie quelli più lontani dai capoluoghi o territorialmente isolati, sono semplicemente collassati: abbandonati e devastati dall'incuria, sono ora luoghi tristi e spettrali. I piccoli comuni, invece, sono finiti per cadere sotto il giogo delle gang che ne hanno formalmente preso il potere. In questi territori la legge sono loro, perciò spesso si verificano scontri tra gang rivali per i classici motivi: invasioni territoriali, ricerca di potere o risorse.

Non esistono due gang uguali: ognuna è caratterizzata da un codice di abbigliamento, linguaggio codificato e modi completamente diversi a seconda del luogo o dello scopo.

## BOOSTERGANG



Le Boostergang sono tutte le gang i cui membri si sono potenziati con la tecnologia cibernetica. In molti casi è proprio la passione comune per le cromature ad unire i loro membri, a cui si sommano le motivazioni più diversificate, dal legame di parentela agli intenti criminali. A causa di membri che soffrono o sono vicini al limite della cyberpsicosi, tendono ad essere il tipo di banda più violento e imprevedibile. Non è strano che una gang si autodistrugga nottetempo a causa di uno o più membri che perdono il senno.

### Tipica gang: Cherubini

**“Siamo esseri superiori in una prigione di carne”**

I Cherubini sono una gang di fanatici unita da una distorta visione della cabalah. Modificano i loro corpi per eliminare le differenze tra corpi maschili e femminili, ma anche per incrementare le loro capacità superando i limiti umani e, secondo loro, avvicinarsi al divino. Si riferiscono a se stessi al plurale, indicando sia la propria prigione corporea che la propria anima angelica intrappolata.

La gang è composta da dieci persone, come i sefirot dell'Albero della Vita, e ad ognuno di essi è assegnato il nome di un sefirot. Il loro capo, Keter, è ormai più macchina che uomo, ma nessuno sa spiegare come non sia ancora caduto preda della follia. I Cherubini infatti non credono nel technoshock, ma sono convinti che ogni angelo intrappolato un giorno o l'altro spingerà per ascendere al cielo. Quando questo avviene, il corpo del prescelto viene strappato dalla sua anima in una cerimonia sanguinosa chiamata Trascendenza.

## CHROMATIC METAL GANG

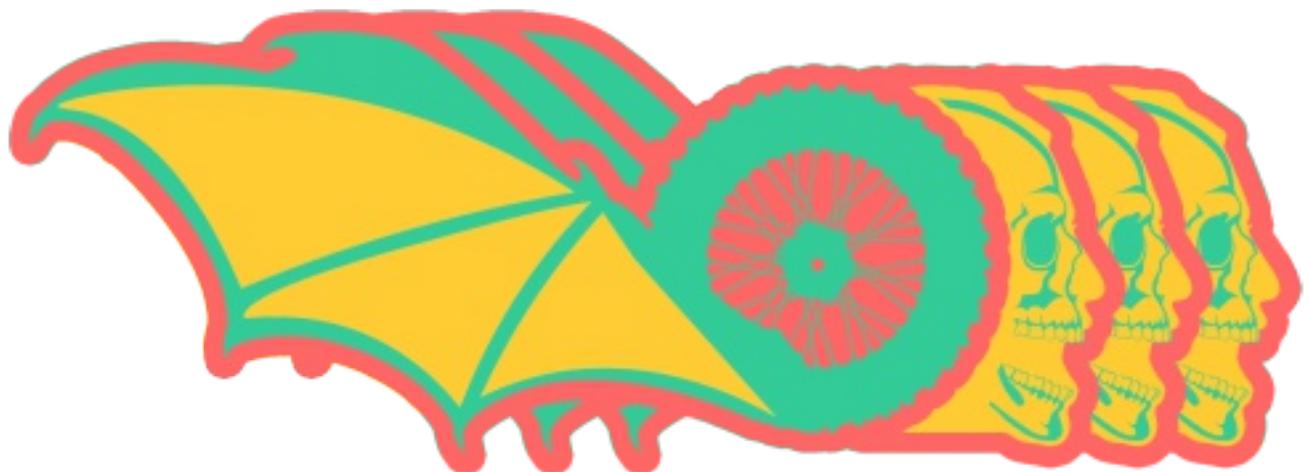
Il termine Fan, che indica un appassionato di un artista, deriva da fanatic, che significa letteralmente fanatico. Le Chromatic Metal Gang sono la trasposizione più fedele a questo concetto. Fanatici di un artista, costruiscono attorno ad esso una gang che può avere i connotati di una banda di motociclisti assaltatori, tanto quanto quella di una sorta di culto deviato. Non solo ascoltano la musica del loro idolo ma si vestono come lui o lei, trattano la sua biografia come una sorta di testamento ideologico e trasformano un dissing tra artisti in una vera e propria guerriglia tra bande di fanatici. Spesso un artista li usa come un vero e proprio esercito personale.

### Tipica gang: TheNewRomantic

**“Siamo soldati di una guerra contro il potere”**

Christian Delussi era uno studente modello di una prestigiosa scuola privata romana. Una volta diplomato decise che non avrebbe seguito le orme del padre corporativo e che non avrebbe oppresso operai a caccia del profitto. Vendette ogni sua proprietà tranne la chitarra, un registratore e i vestiti (una tuta da operaio con finte mostrine sulle spalle) e decise di girare il mondo alla ricerca di se stesso. Scrisse un diario e alcune canzoni che parlavano di pace e fiducia negli esseri umani, dichiarandosi un soldato dell'amore nemico del capitalismo. Venne ritrovato sei mesi dopo morto di fame. La sorella raccolse i suoi scritti e ci fece un libro, il libro divenne un film, le sue canzoni un album, consacrandone la figura in eterno (e facendo guadagnare alla famiglia centinaia di migliaia di eurodollari).

I suoi fan si trovano in diverse parti d'Italia, vestiti con divise militari ricavate da tute da operai, con mostrine, cappelli ecc..



## COMBAT GANG



Le gang di combattenti sono gruppi di veri e propri guerrieri con un codice d'onore e una sorta di ritualistica, gerarchia e modo di armarsi. Possono ispirarsi a qualsiasi sottocultura guerriera, dai vikinghi ai cavalieri medioevali, attualizzando e distorcendo elementi storici o applicando luoghi comuni come se fossero parte della loro sottocultura.

### Tipica gang: Le Erinni

**“Te lo faccio vedere io il girl power!”**

Questa gang è formata esclusivamente da donne guerriere. Amano la velocità, perciò si muovono lungo le autostrade sfruttando mezzi leggeri come moto e quad, raziando carovane di Nomad o piccoli centri abitati. Non si sa molto sulla loro organizzazione interna, ma si dice che abbiano una sorta di consiglio formato dalla donna più anziana della tribù, una madre e la ragazza più giovane. Questo consiglio sarebbe responsabile delle decisioni più importanti per la gang, anche se rimane un mistero come possa esserci una madre in una gang di sole donne. Coloro che i sono proposti come schiavi sessuali non sono più tornati.

## CULT GANG

Sono gang create attorno ad un credo o un'ideologia che spazia dalle religioni fino alle teorie complottiste, con tutte le pessime commistioni che possono esserci nel mezzo. Le cult gang sono pericolosi ricettacoli di invasati che possono avere un aspetto apparentemente normale, ma avere la ferma convinzione che una razza aliena super intelligente li porterà via dal nostro pianeta verso la salvezza. Oppure possono assomigliare ad un bizzarro insieme di monaci druidi che venerano la madre terra e le antiche divinità.

### Tipica gang: Greenvolution

**“Siamo la vendetta di Madre Terra, l'urlo di dolore di Gaia.”**

I Greenvolution sono un gruppo di terroristi ambientali votati alla difesa della Madre Terra. Organizzati in una struttura fortemente matriarcale, il loro scopo è riportare la società ad un modello naturale ed ecosostenibile, anche a discapito della tecnologia. Molti di loro infatti rifiutano completamente le modifiche cibernetiche, a meno che non servano a sostituire un arto perso o un organo danneggiato. Dato che insetti e piante sono esseri viventi, essi si nutrono esclusivamente di integratori alimentari. Si definiscono una tribù con varie famiglie sparse per tutto lo stivale, specie a ridosso di impianti industriali ad alto impatto ambientale.



## FAMILY GANG

Le organizzazioni criminali nate attorno ad una famiglia sono un concetto che in Italia è eradicato fin da prima dell'Unità. Per questo genere di gang è stato più facile prendere possesso di comuni e mettere il capofamiglia al posto del sindaco.



### Tipica gang: La famiglia De Angelis

**“Il Signore abbia pietà di te che hai violato la nostra Casa”**

Abitanti di uno di quegli agglomerati di case che appaiono all'orizzonte mentre si percorre un'autostrada, i De Angelis sono discendenti da un'omonima famiglia che aveva possesso del potere in epoca rinascimentale e che, con il passare dei secoli, ha finito per passare il suo cognome a metà degli abitanti. Ogni abitante ha un nome e un soprannome, spesso legato al lavoro che compie o a una caratteristica fisica, per evitare omonimie.

Anni di incroci tra discendenti, però, hanno ridotto il patrimonio genetico e negli ultimi anni la gang ha visto un incremento di nascituri con deficit cognitivi o handicap fisici. Se sopravvivono abbastanza da passare l'età dello sviluppo, questi poveracci vengono aiutati a forza da innesti bionici, e usati come forza lavoro o carne da cannone.

## HATE GANG

Simili alle Chromatic Metal gang o alle Cult gang, con la sola eccezione che non esistono Hate gang pacifiche. Questo genere di gang sono mosse dall'odio per qualcuno o qualcosa, sia razza, religione, orientamento. Il loro scopo è sterminare e non fanno eccezione. Fortunatamente sono i gruppi meno diffusi e spesso sono i più odiati a loro volta dalle altre gang.



### Tipica gang: Giussaniani del Nord Libero

**“Liberi senza compromessi!”**

Una gang ispirata alla figura di Alberto da Giussano, che essi considerano un personaggio storico realmente esistito, fermamente convinta che il Nord debba passare dall'essere uno stato federale alla completa autonomia. Sono inoltre profondamente razzisti e omofobi. Questa gang infesta i dintorni dell'omonimo comune compiendo opere di sabotaggio sui cantieri delle corporazioni che vogliono espandere la conurbazione milanese verso Como/Lecco, ma si può trovare in buona parte del Nord, specie in Lombardia e in Veneto.

Sebbene vestiti in modo moderno, portano tutti un elemento verde, un pezzo di armatura medioevale (sia uno spallaccio, un guanto d'arme, una corazza) e alcuni non disdegnano l'uso della spada. Si trovano unicamente nello Stato del Nord.

## PARTY GANG

Se il mondo è al collasso, tanto vale andarsene divertendosi. Questo genere di gang ha solo in mente di rendere il mondo un posto migliore per tutti, che lo vogliano o meno.

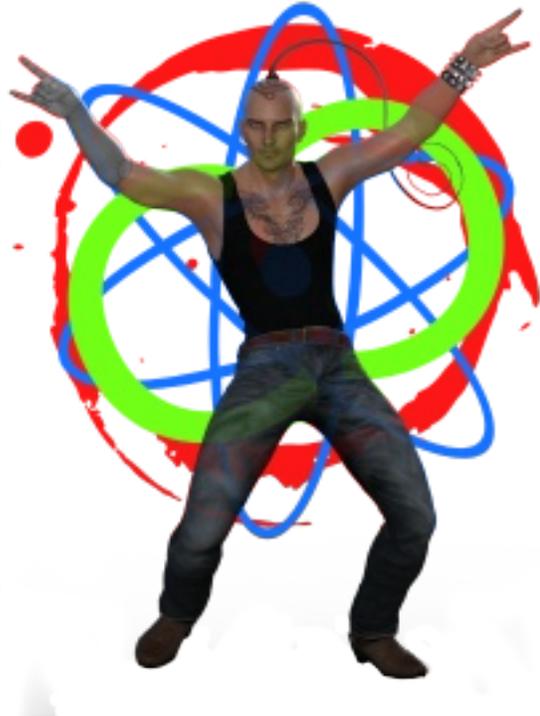
Possono organizzare rave saturi di musica e droghe, corse clandestine nelle periferie, gestire un giro di sostanze divertenti e così via. Solitamente non sono ostili, ma possono diventarlo.

### Tipica gang: Il Collettivo Cosmico

**“Noi possiamo risvegliarti dall’incubo”.**

I membri del collettivo cosmico sono una comune girovaga dedita alla coltivazione e alla produzione di sostanze psicotrope, spesso vendute per procurarsi cibo e attrezzature.

Una pratica molto comune di questa gang è il Risveglio dei poveri malcapitati scovati nel loro territorio: essi vengono privati di tutti i loro beni materiali e sottoposti a un crescendo di droghe in una tenda per la meditazione. Coloro che sopravvivono vengono accettati come nuovi membri, spesso perché ormai dipendenti da qualcosa che non li lascerebbe andar via.



## PRANKSTER GANG

C'è un sottile confine tra le Party e le Prankster gang; se le prime solitamente vogliono divertirsi assieme a te, i secondi spesso vogliono farlo con te. Gli scherzi delle Prankster gang possono avere un intento dissacratorio e irriverente come riempire di riviste pornografiche una chiesa o gettare colorante in una fontana dal valore artistico.

Ma possono essere scherzi pericolosi o mortali, come sciogliere lassativi nell'acqua di una famosa catena di caffè da asporto, o saturare un cinema di sonnifero mentre si proietta un film sgradito.

### Tipica gang: Il Circo Grimaldi

**“Fatti una risata, potrebbe essere l’ultima!”.**

I Pagliacci del Circo Grimaldi sono una gandi di puri e semplici psicopatici. Vestiti da clown, hanno numerose parti bioniche che hanno sottratto alle vittime dei loro scherzi, spesso usate per sostituire parti che loro hanno perso durante una burla andata male, o bene secondo il loro punto di vista. Una notte, volendo far sapere ad un regista che il suo film era noioso, decisero di rilasciare del gas soporifero in una sala colma di spettatori. Tre non si risvegliarono più. Tra le loro burle più comuni c'è il “kamikazzo”, ovvero un ignaro automobilista che esplose dopo che gli è stato sostituito il choo nel serbatoio con un esplosivo, oppure “la donna cannone”, cioè una donna sovrappeso che viene rapita per essere caricata in un cannone e sparata in campo aperto.



## POSER GANG

Questo tipo di gang ha trasformato l'arte del cosplay in un comportamento maniacale al limite del fanatismo. Le poser gang scelgono un idolo e fanno di tutto per assomigliargli: nell'acconciatura, nei vestiti, nel modo di parlare e persino sottoponendosi a degli interventi di chirurgia plastica. Solitamente sono innocue, ma è sempre meglio non provarle.

### Tipica gang: The Dandy Vampires

“Voi diurni siete così.. qualunque.”

Questa gang mescola lo stile bohemien con il gotico del romanzo di Stoker. I DV girano con abiti damascati e camicie con jabot e sbuffi sulle maniche, bastoni da passeggio e cilindri. Molti di loro si fanno sbiancare la pelle e modificare la dentatura per aumentare la lunghezza dei canini, oppure appuntiscono le orecchie come il Nosferatu di Murnau. Inutile dire che girano esclusivamente di notte e amano frequentare club esclusivi. Agli innesti vistosi con armi preferiscono modifiche che permettano loro di essere più resistenti ma soprattutto longevi, ma a volte accade che i più anziani cadano vittime della cyberpsicosi perché il loro cervello è invecchiato al punto di non essere più in grado di sopportare il peso degli anni e delle cromature. Sono diffusi un po' ovunque, specie dove la vita notturna è molto attiva, in gruppi che vanno dai tre ai dieci elementi che loro chiamano nidiata.



## SELF DEFENCE GANG

Queste Gang solitamente non lasciano il loro territorio e nascono unicamente per difenderlo. Sono guidati da varie motivazioni; possono essere sfollati che hanno trovato un centro commerciale abbandonato e hanno scelto di occuparlo, o comunità che hanno invaso un paese rimasto abbandonato per trasformarlo in una comune autosufficiente, o ancora ronde di quartiere che si sono fatti prendere la mano. Hanno rapporti pacifici con i vicini, sebbene il più delle volte cerchino di evitarne il contatto. Vogliono solo essere lasciati in pace. Il problema è che spesso basta attraversare per caso il loro territorio per essere considerati una minaccia e trasformarsi in bersagli.

## ALTRI GRUPPI

### SQUADRE NOCTIS

A seguito dell'aumento dei casi di cyberpsicosi, il Gruppo d'Intervento Speciale (GIS) dei Carabinieri ha istituito una nuova sezione operativa per il contenimento dei fenomeni più gravi, con squadre che intervengono prontamente in caso di minacce all'ordine pubblico. Questo reparto è il Nucleo Operativo Centrale Tecnologico Interventi Speciali, il cui acronimo NOCTIS è un omaggio al motto dei NOCS, Sicut Nox Silentes - Silenziosi come la notte. Il nucleo è formato da uomini addestrati ed equipaggiati con strumentazione tecnologicamente avanzata, ma soprattutto pesantemente armati. Ecco perché la quasi totalità dei loro interventi finisce con il decesso del malcapitato, ma non solo. Intromettersi in un'operazione di contenimento equivale ad ostacolarla, perciò sono autorizzati all'uso della forza senza preavviso e all'arresto immediato. L'arrivo di un NOCTIS ha sempre un impatto devastante, a volte peggiore del fenomeno che vanno a contenere, dato che gli operativi si fanno largo verso l'obiettivo con ogni mezzo necessario.

### BRANCHI DI RAZZIATORI

I Razziatori sono sciacalli della peggior specie. Conosciuti come "scavver" o con altri epiteti poco carini come parassiti o avvoltoi, in genere saccheggiano edifici alla ricerca di materiale tecnologico da rivendere, ma più spesso fanno sparire persone per le più bieche motivazioni. I più fortunati muoiono subito e vengono rivenduti un organo e un impianto alla volta, ma c'è chi finisce in vortici peggiori fatti di prostituzione, violenza o esperimenti illegali.

### CELLULE TERRORISTE

Non tutti hanno accettato passivamente gli sconvolgimenti della società, anzi, molti hanno reagito con una forza uguale ma contraria creando vere e proprie cellule reazionarie di matrice terroristica. Le ragioni di questi gruppi possono essere di matrice politica, religiosa o ecologica, ma le modalità sono quasi sempre le stesse: infiltrazione nella società e attacchi armati, con esplosivi o gas.

### EUROPA SUR

Questa alleanza criminale internazionale si muove in tutto il Mediterraneo, contrabbandando merci di ogni genere. Sebbene l'Interpol non abbia ancora molto chiara la loro organizzazione interna, si dice vi abbiano una rappresentanza i contrabbandieri di tabacco galiziani, la Fratellanza Corsa, alcuni indipendenti greci e, ovviamente, la Nuova Mafia.

Si ritiene che i porti di Gibilterra, Malta, Palermo e Rodi siano punti strategici per questa organizzazione, così come decine di piccoli porti ed ex basi americane.

NON LASCIATE CHE IL BUCO NELL'OZONO  
TROVINI LA TUA ABBRONZATURA

Proteggiti con Sun Block 3000



Drönë Kebab



Consegna a  
domicilio 24h

2,99€\$



## CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Tutti i personaggi di Cyberpunk vivono in Italia e risiedono nella città della Venue, ma possono essere originari dei luoghi più disparati, possono persino provenire dallo spazio, data la presenza di colonie orbitali indipendenti.

### SESSO E IDENTITÀ DI GENERE

Ogni personaggio manifesta le caratteristiche fisiche del suo interprete, tuttavia questo non si applica necessariamente al suo background. Nel passato del personaggio può essere avvenuto un cambio di sesso senza che le modifiche corporee abbiano causato una perdita di umanità. Fanno eccezione gli impianti sessuali acquistati per aumentare le prestazioni.

Travestitismo e crossdressing sono ben accetti, purché siano tratti caratteristici del personaggio e non un espediente per suscitare ilarità.

### NOMI E SOPRANNOMI

I personaggi possono avere nomi esotici o esterofili, purché siano facili da ricordare e pronunciare. Niente ti rovina la reputazione come il sentirsi perennemente storpiare il proprio nome, perché spesso diventa un nomignolo che rimane incollato a vita.

È piuttosto comune che i personaggi scelgano dei soprannomi o degli pseudonimi, specie se hanno un passato dal quale vogliono staccarsi.

I **Rockerboy**, ad esempio, sono spesso conosciuti con nomi d'arte, solitamente affibbiati dalle case discografiche qualora abbiano nomi o cognomi poco incisivi o difficili da ricordare. In Italia è una pratica usata più o meno da sempre, si pensi a Milva, Ron, Nek, ecc... Bisogna tener presente, inoltre, che essere un Rocker non significa fare esclusivamente chrome rock, perciò il soprannome si può adattare tranquillamente al genere musicale dell'artista.

Anche gli **Eurosolo** spesso scelgono nomi semplici e, se fanno lavori sporchi, ci tengono particolarmente che non si sappia il loro vero nome. In altri casi viene affibbiato loro un soprannome "da battaglia", specie se hanno fatto parte di corpi militari o di polizia.

I **Netrunner** sono sicuramente i più avvezzi all'uso di nickname ed è abbastanza comune che ne abbiano più d'uno; non è strano, perciò, che in pubblico si presentino con un soprannome, mentre in rete siano noti con un username completamente diverso, spesso scritto nell'alfabeto alfanumerico chiamato leet.

I **Fixer** in genere sono conosciuti con il loro vero nome e cognome, ma nell'ambiente più vicino alla malavita non è strano che siano noti con un nomignolo intimidatorio, una sorta di curriculum vitae sulle loro attività.

I **Tech** che si occupano di biomeccanica, i meditech, spesso anteppongono "doc" o "dottore" al loro vero nome e cognome o soprannome, anche se non hanno mai conseguito una laurea, l'hanno comprata online o sono stati radiati dall'albo. È un modo per darsi un tono, ma soprattutto per differenziarsi dai comuni Tech. Chi si occupa di ingegneria robotica pura, di meccanica o comunque qualcosa che non riguardi la medicina, usa il suo nome.

I **Nomad** invece portano con orgoglio il cognome della famiglia dove sono nati o che li ha adottati e usano un soprannome solo in caso di omonimia con qualche parente.

## COSTUME E PSEUDOREALISMO

Il nome stesso, cyber+punk, detta le linee guida sullo stile dei personaggi; ognuno di essi mescola elementi di post-umanesimo (protesi bioniche, innesti tecnologici) ad elementi anticonformisti (abiti unici, capigliature colorate). È uno stile chiassoso, appariscente, dove colori sgargianti e armi

pericolose si mescolano in una strana amalgama.

Per ottenere questo effetto, esistono alcuni semplici accorgimenti che possono aiutare a realizzare un costume senza essere costretti a spendere cifre da capogiro.

**Asimmetria:** cercate di differenziare il lato destro dal lato sinistro attraverso abiti svasati, con dettagli diversi o grazie agli accessori. Un orecchino molto appariscente, una sola manica della giacca arrotolata, una cintura storta, bracciali o cavigliere su un solo arto. In questo modo si darà un senso di irregolarità.

**Layering:** questo metodo è molto diffuso nel mondo del LARP. Realizzare un costume sovrapponendo "strati" differenti aiuta a trasmettere la storia del personaggio: una maglietta di una band visibile sotto la giacca di pelle può significare un passato da aspirante rockerboy, un coniglietto di pezza legato alla borsa degli attrezzi da tech potrebbe raccontare di un figlio a carico, una camicia di flanella legata in vita potrebbe indicare un passato da nomade.

**Esagerazione:** non importa che ciò che abbiate addosso sia reale, basta che sia plausibile e appariscente. Un caschetto da Netrunner potrebbe avere anche una decina di cavi collegati, sebbene potrebbero bastarne un paio per funzionare. Un giubbotto caccia-pesca con le tasche piene di scatolette vuote può far credere che un Solo sia pieno di caricatori e munizioni.

## Parti bioniche

Nell'Europa di Cyberpunk, girare con cromature eccessivamente appariscenti è considerato molto volgare. Per questo, è prassi comune l'utilizzo della synthepelle, uno strato epidermico sintetico usato per coprire le parti bioniche e aiutare le persone a scendere a patti con i nuovi arti (o gli impianti sul volto). Per simulare l'effetto è sufficiente tracciare con una matita da trucco il confine tra un pannello e l'altro, come se il braccio fosse di una bambola.

## Maschere e Mascherine

Le città europee sono inquinate e sovraffollate, non è raro che la gente scelga di difendersi da particolato e batteri indossandone una. Non tutti infatti possono permettersi costosi impianti tracheali che filtrano automaticamente l'aria inspirata. Altri invece scelgono di indossare maschere per cercare di eludere sistemi di riconoscimento facciale. Qualunque sia la motivazione, non è inusuale trovare persone che utilizzano maschere o mascherine, e molti brand di moda hanno fiutato il business e hanno iniziato a produrre prodotti con il loro marchio in bella vista.

## Accessoristica

**Luci e colori:** Led ed elementi fluorescenti sono un ottimo strumento per dare un aspetto più "cibernetico" al personaggio. Meglio non abusarne però, o si rischia l'effetto "albero di natale".

**Armi:** Per molti personaggi la propria arma è un'estensione del proprio corpo, talvolta non solo metaforicamente. Non è raro quindi trovare armi che sono state personalizzate con i colori della propria gang di appartenenza, con adesivi, scritte o accessori che le rendano più personali. A volte non importa che siano scomode, basta che siano appariscenti!

## RUOLI

I ruoli tra i quali un giocatore può scegliere per il proprio personaggio sono quelli presenti sul Jumpstart Kit, con qualche piccola specifica. Sia per rispecchiare l'esterofilia italiana che per caratterizzare meglio i ruoli, sono stati mantenuti i termini originali.

**Rockerboy, Eurosolo, Tech e Fixer** sono una sorta di termine colloquiale con cui viene indicato un ampio spettro di professioni, ma nessuno tra quelli che ne fanno parte si presenta agli altri con quel termine. Gli Edgerunner europei sono più istruiti dei loro corrispettivi americani (e ci tengono spesso a sottolinearlo), perciò sanno che pesare attentamente le parole con cui ci si descrive può fare una grossa differenza.

Per **Netrunner**, invece, si intende coloro che possono interfacciarsi alla rete grazie ai propri impianti, qualcosa di decisamente unico e ben diverso dal navigare in Rete grazie al proprio computer o al proprio Agent.

I **Nomad**, invece, usano questo vocabolo per cercare di distaccarsi dalla fama negativa che, nell'ambientazione, accompagna la parola "nomade".

 BIOTECHNICA

# ENDURO + ELETTROLITI DRINK

## METTI KO LA FATICA!



L'uso eccessivo può causare effetti collaterali.  
Se i sintomi persistono consultare un medico.



# GABBOZ SIMULATOR

## La Periferia non perdona!

**ATTENZIONE!**  
L'uso eccessivo può causare  
senso di spossatezza, cefalea,  
disorientamento, nausea, epi-  
lessia. Se i sintomi persistono  
consultare uno specialista.



**3D**  
BRAINDANCE

## ROCKERBOY

**“Essere intonati non serve, ti basta un autotune. E nemmeno saper suonare, ci sono software che possono crearti basi in meno di dieci minuti. Quello che serve davvero è avere qualcosa di sensato da dire e sapere come dirlo. Se vuoi blaterare di sole cuore amore puoi metterti in fila per uno di quei talent corporativi del cazzo e andare a suonare laserpop da decerebrati. Ma se vuoi diventare davvero qualcuno, è il caso che tu di dia una svegliata!”**

**Johnny Week**



In un paese fortemente conservatore come l'Italia, fare musica è sempre stato molto difficile: o ci si piegava ai gusti di un grande pubblico rimasto fermo al Festival di Sanremo, oppure si sperimentavano i generi provenienti dall'estero con il rischio di fare la fame per tutta la vita.

Ecco perché i rocker italiani si sono sempre sentiti in qualche modo più rivoluzionari di tutti gli altri musicisti europei.

Alla morte di “Rockerboy” Manson, il numero di suoi fan italiani ha subito un prevedibile aumento, dovuto in parte a chi lo ha scoperto tardi, e in parte a chi come sempre salta sul carro (funebre) del vincitore. Un po' per causa, un po' per reazione, l'evento ha dato il via ad una riscoperta del genere musicale, ma soprattutto ad un incremento di artisti socialmente impegnati e politicamente molto attivi perennemente soverchiati dal pop e dall'easy listening.

Oggi il termine “Rockerboy” raccoglie una diversità incalcolabile di personaggi carismatici in grado di raccogliere attorno a se un discreto seguito, non necessariamente legati alla musica, ecco perché la maggior parte rifiuta questo nomignolo. In questo calderone ci sono rapper che mettono in rima la vita delle strade, ma anche stand-up comedian stanchi del “cabaret” televisivo fatto di finta satira; ci sono scultori di materia e luce in show multimediali, ma anche meteore dello show business prestati alla politica. I medium sono infiniti, ma ciò che li accomuna è combattere il sistema, o quantomeno cercare di ridestare un “paese di musicchette mentre fuori c'è la morte”.

I “Rockerboy” vengono spesso dalla strada, dove hanno

vissuto una vita difficile e dalla quale hanno appreso lezioni nella maniera più dura, spesso perdendo cari. Ma tra loro si può trovare anche qualche reietto, come ex-partecipanti di reality o talent, ri-sputato sulla strada non appena è arrivato qualcuno con una storia più commovente da raccontare.

**Altri nomi:** Rockers, Rockergirl

### “Chiamo il mio agente”

Il trionfo sesso, droga & rock 'n' roll, è sempre stato popolare fin dal 1969. Molti artisti infatti hanno avuto a che fare con le sostanze stupefacenti per le più diverse occasioni; come rimedio alla stanchezza, come aiuto alla creatività, come divertimento e molte volte come soluzione sbagliata a ben altri problemi. Ma la guerra alla droga messa in atto dagli Stati Uniti ha distrutto il mercato degli stupefacenti spostandolo nelle mani delle Corporazioni. Le droghe cucinate nei laboratori clandestini sono pericolose, e spesso uccidono o lasciano danni permanenti; inoltre le retate della polizia rendono le forniture incostanti. Grazie alla rete di contatti messa insieme dal Rockerboy Jocker, tutti i facenti parte di questa classe hanno a disposizione in mercato nero di sostanze stupefacenti.

### Metti il Punk nel Cyberpunk

I Rockerboy devono costantemente mantenere viva la loro immagine, e molto spesso si trovano a sponsorizzare capi di abbigliamento, accessori o pettinature. Grazie ai numerosi contatti che ne ricavano possono accedere a praticamente qualsiasi cosa si possa indossare.

### Suggerimenti di interpretazione

**Chromerocker:** Il chrome è un genere che mescola le distorsioni dell'heavy metal all'elettronica. I Chromerocker suonano da soli o in band, e hanno uno stile che ricorda il vecchio glam, che va dai colori sgargianti e le parrucche colorate ai completi di pelle borchiati.

**MaskeDJ:** Come nei primi anni 2000, esistono DJ che indossano caschi luminescenti o maschere elaborate per nascondere la loro identità, anche durante i loro dj set. Alcuni lo fanno per creare un personaggio, altri per poter trattare temi scomodi senza essere riconosciuti una volta scesi dal palco.

**Televangelista:** la fede e la spiritualità sono un tema molto importante per ognuno, ecco perché sono un business in cui si possono fare un sacco di soldi. Questi personaggi sono spesso trattati alla stregua di rockstar tra i propri adepti, e alcuni sono disposti a fare qualsiasi cosa per loro.

**Truffatore:** Rimedi per dimagrire rapidamente, dispositivi per cuocere il kibble, aspirapolvere dotati di IA... basta costruire un sistema piramidale e trovare una schiera di venditori che facciano il lavoro al proprio posto a prezzo di qualche discorso motivazionale.

### Costumistica

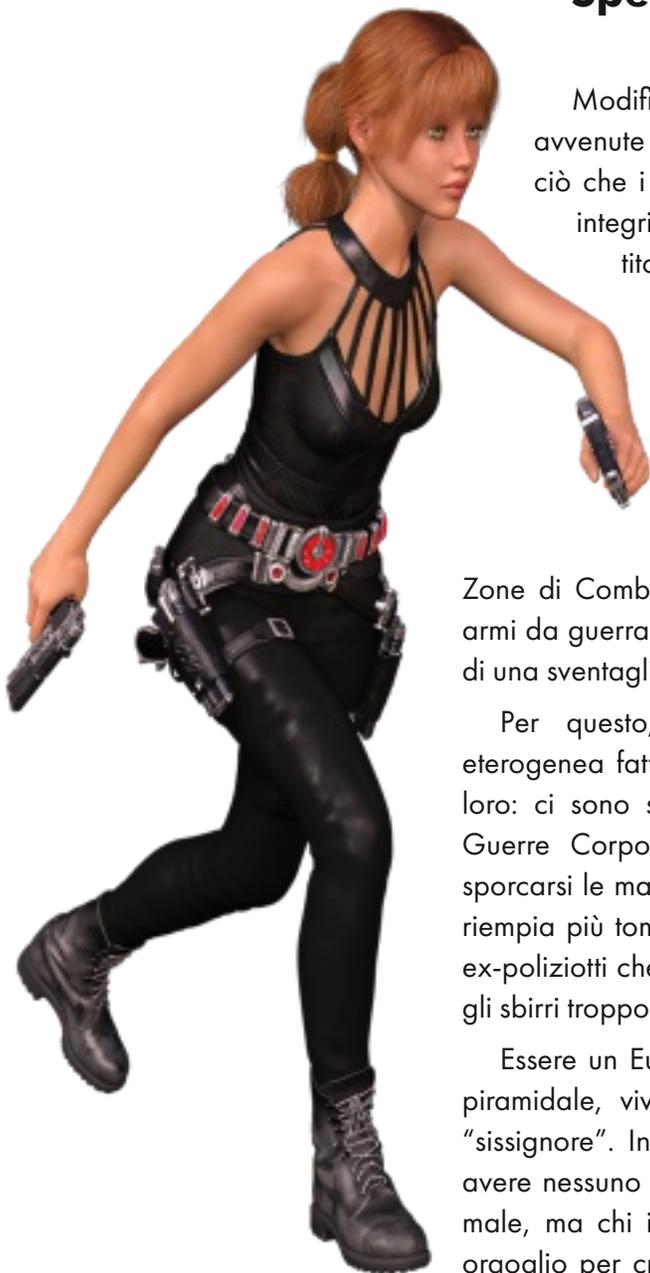
A meno che non facciano parte della stessa band che ha scelto uno stile uniforme, si pensi ai Ramones, difficilmente si vedranno due Rocker uguali. L'unica costante che lega questi artisti è l'essere appariscenti, in qualunque modo. Abiti sgargianti, creste colorate, luci al neon installate sugli abiti o direttamente sul corpo; qualunque cosa punti verso di loro.

## EUROSOLO

**"Non hai mai avuto a che fare con un Solitario vero? Dicono che i Ronin prevedano le cose prima che accadano. Tu stai ancora arremugiando con la sicura e loro ti stanno già puntando la loro arma in faccia. E se non sei troppo sveglio hanno anche già tirato il grilletto.**

**Infatti, non ti sei accorto che ti ho appena agganciato una granata alla cintura e questa che ho in mano è la spoletta.."**

### Spettro



Modificati da impianti, a volte in seguito a mutilazioni avvenute su qualche campo di battaglia, gli Eurosolo sono tutto ciò che i soldi possono comprare, spesso a discapito della loro integrità. A differenza dei loro "cugini" americani, il cui unico titolo di studio sembra essere il porto d'armi, i Solo europei hanno tutti un'educazione di base e un addestramento di stampo militare o survivalista. Non è raro che utilizzino un gergo fatto di acronimi o un linguaggio in codice per comunicare tra "colleghi". Più vicini a 007 che a Terminator, gli Eurosolo possono essere capaci di usare anche fascino e parlantina come armi, destreggiandosi anche in ambienti ben lontani dalle

Zone di Combattimento. In molte città europee è proibito girare con armi da guerra in bella vista, e a volte una buona exit strategy vale più di una sventagliata di mitragliatore.

Per questo, gli Eurosolo sono una categoria estremamente eterogenea fatta di persone con motivazioni e scopi molto diversi fra loro: ci sono sia ex-soldati decisi a stare lontani dagli orrori delle Guerre Corporative, sia mercenari che non si fanno problemi a sporcarsi le mani purché la paga sia buona, convinti che il patriottismo riempia più tombe che pance. O ancora vi si trovano ex-carabinieri o ex-poliziotti che hanno mollato il distintivo quando hanno scoperto che gli sbirri troppo onesti muoiono presto e male.

Essere un Eurosolo significa non dover sottostare ad una gerarchia piramidale, vivere dove e come a uno pare e non dover ripetere "sissignore". In altre parole, essere liberi. Certo, significa anche non avere nessuno obbligato a coprirvi le spalle in caso le cose si mettano male, ma chi intraprende questa strada ha quel misto di capacità e orgoglio per credere di saperci fare. Tuttavia, essere un Eurosolo non

significa lavorare per forza da soli, significa anzitutto esseri liberi di scegliere da che parte stare. Per questo possono tranquillamente accettare contratti a tempo determinato con Corporazioni, formare piccole milizie private o entrare a far parte di gang.

**Altri nomi:** Solitari, Ronin

### **Firmato, sigillato e consegnato**

Tutti gli Eurosolo hanno il porto d'armi, e buona parte di loro sono abilitati come Collaboratori Occasionali di Giustizia, vale a dire cacciatori di taglie. Ma possono occuparsi di trovare persone anche per altri all'infuori della Polizia o dei Carabinieri, al giusto prezzo si intende. Ma attenzione a rubare loro il lavoro, potreste essere la loro prossima taglia.

### **Metti il Punk nel Cyberpunk**

Un conflitto a fuoco lascia sempre sul campo un sacco di armi orfane di proprietario che possono essere reimmesse sul mercato di estimatori e collezionisti che non vogliono pagare cifre eccessive e non si scandalizzano se devono lavare qualche macchiolina di sangue dalla canna.

### **Suggerimenti di interpretazione**

**Guardia del corpo:** C'è gente che paga molto bene perché tu ti prenda una pallottola al loro posto: vip, politici e corporativi, ma anche boss del crimine. Se uno ha la scorza dura e non si fa problemi a fingere di non vedere certe cose, puoi farci un sacco di grano.

**Mercenario:** Soldati di fortuna, contractors... ogni decennio cambiano nome ma la sostanza rimane la stessa: andare a fare la guerra per conto di qualcun altro. Staterelli balcanici, o corporazioni, basta che alla fine della battaglia tu riesca a incassare.

**Assassino:** Puoi essere un samurai urbano con una katana nascosta nell'impermeabile o girare con il giubbotto antiproiettile sotto la camicia d'alta moda, ma sicuramente non giri con un cartello con scritto "ammazzo la gente per soldi", anche se è questo quello che fai. La vita umana ha un valore, ed è in eurodollari. Una parte subito, una a lavoro fatto.

**Atleta:** Esistono sport particolarmente violenti, come le partite di calcio giocate nelle periferie dove si scommette forte e gli arbitri servono solo a guardare il cronometro. Campi di pallone o di battaglia diventano incredibilmente simili.

### **Costumistica**

Gli Eurosolo sono una categoria piuttosto diversificata anche in termini di vestiario. C'è chi gira con mimetica e anfibi, c'è chi si veste totalmente di pelle nera, c'è chi ama nascondere il corpetto di kevlar sotto un completo di sartoria.

Tutti, però, prediligono la comodità e la praticità. Per quanto i loro impianti cybernetici possano aumentare i loro riflessi, la velocità con cui estraggono le armi e si mettono in posizione è fondamentale.

Nella Federazione Italiana di Cyberpunk gli Eurosolo possono girare armati, ma solamente con armi da taglio o pistole. Mitragliatori, fucili e armi pesanti devono essere lasciati a casa.

## NETRUNNER

**“Spero che tu non sia qui per chiedermi di violare il database della tua banca per aggiungerti zeri al conto corrente. Credi che se potessi farlo sarei qui a elemosinare lavoretti da te?**

**A proposito, mi auguro che tu non voglia pagarmi in visibilità..”**

### BitMonkey



Un popolo di navigatori digitali, surfisti delle connessioni, i Netrunner sono coloro che esplorano la Rete come se fosse una realtà alternativa fatta di luoghi virtuali e pericoli terribilmente reali.

Se negli anni '20 aggirarsi per la Rete era come andare per mare, dove i capitani più esperti sapevano dove trovare sereno o burrasca, oggi il mondo virtuale è un oceano in perenne tempesta popolato di leviatani e kraken. Il DataKrash ha corrotto migliaia di programmi rendendoli maligni, fatto impazzire IA e costretto la Netwatch a isolare intere porzioni di Rete per limitare le perdite, soprattutto tra i Netrunner.

Connettersi ad un nuovo sistema può rendere un fortunato Netrunner molto ricco, ma è più probabile che un RABID lo friga sulla poltrona da cui si è connesso. Ecco perché la gente comune sta lontana dalla Rete e lascia che siano i Netrunner a rischiare il sistema nervoso.

Molti di essi sono menti geniali fuggite da una realtà squallida o soffocante come una periferia disagiata, e si sono avvicinati alle metropoli in cerca di una connessione decente; solo per isolarsi nuovamente dal resto del mondo.

I Netrunner possono arrivare da prestigiose università di informatica così come essere totali autodidatti che si sono fatti largo nella Rete unicamente con le loro capacità. D'altra parte, il mondo virtuale non è quello reale, e in Rete nessuno sa che in realtà sei un gatto.

**Altri nomi:** Hacker, Nerd (dispregiativo)

## Shopping Online

Grazie alla possibilità di interagire su un canale comunicativo riservato a loro, i Netrunner possono godere di una rete di contatti unica, dove altri come loro mettono a disposizione risorse a cui altri non accedono. Questo ha creato un mercato di oggetti dalla misteriosa provenienza ma a prezzi decisamente più concorrenziali rispetto alle applicazioni ufficiali delle Corporazioni.

## Voci nella Rete

La Rete è un mondo virtuale dove Dataterm e Agent non possono arrivare; una miniera di informazioni che solo i Netrunner possono raggiungere, tracce di un passato che il DataCrash ha tentato di cancellare. Navigare nella realtà virtuale alla ricerca di informazioni, però, è rischioso e più a fondo si scava, maggiori sono le possibilità di incontrare qualcosa che possa friggere il cervello.

## Suggerimenti di interpretazione

**Cowboy Digitale:** La Rete è un cavallo imbizzarrito e solo tu la sai cavalcare. Puoi muoverti dove ti pare, quando ti pare e più la bestia scalcia, più senti di dover domarla. Ma la connessione e i programmi costano, perciò ogni tanto devi posare gli speroni e cercare lavoro al saloon.

**Complotto:** Le corporazioni ci nascondono la verità ogni giorno, pagano per chiudere occhi e bocche, insabbiando scandali. Ma la verità è là fuori, sulla Vecchia Rete, basta solo saperla cercare e riportarla in superficie.

**Ethical Hacker:** L'informazione libera è un diritto; gli ICE sono strumenti dittatoriali che impediscono l'accesso alla conoscenza e vanno abbattuti. Purtroppo però, la Netwatch non la pensa come te e sei costretto a cambiare spesso casa se non vuoi vedertela invasa dalle truppe speciali corporative.

**Ladro:** esistono Netrunner che preferiscono stare lontani dalla Vecchia Rete, e scelgono di usare le loro abilità su ambiti più piccoli, come aprire sistemi di sicurezza e casseforti. A volte devono calarsi da un soffitto o fare acrobazie tra i laser, ma è meno rischioso di farsi bruciare il cervello da un RABID. A volte.

## Costumistica

Molti Netrunner passano così tanto tempo in Rete che hanno completamente dimenticato le regole sociali e girano con le prime cose, non necessariamente pulite, che hanno trovato in casa. Altri scelgono anonime tute integrali monocolori per non doversi più preoccupare. I più ricchi acquistano tute tecnologiche che regolano la temperatura e facilitano le operazioni in Rete.

**"Hai bisogno di rattopparti e aggiustare qualche cyberarto, ma non hai una di quelle costose assicurazioni della Trauma? Vuoi comprare una nuova cyberottica? I Tech sono le persone giuste... o meglio, le uniche che sanno farlo!"**

**Dr. Sutura**



Se è rotto, lo aggiustano. Se non è rotto, lo smontano per capire come funziona e lo rimontano con qualche miglioria. Anche se il proprietario non lo aveva richiesto. Il discorso vale per i macchinari, ma anche per le persone. I Tech sono simili ai Netrunner, perciò possono provenire dal mondo accademico in cui hanno conseguito lauree prestigiose, così come essersi fatti da soli a partire da una piccola officina di periferia. Quello che li differenzia è che i Tech preferiscono il mondo materiale a quello fatto di uno e di zeri, a cui dicono sia bastato un virus per distruggersi. Essi credono nei principi della fisica e della chimica che bruciano il "choo" e fanno girare un motore, che trasformano un flusso di corrente in luce e calore, anche se oramai anche il più economico tra i frigoriferi dispone di un software connesso all'agent del suo proprietario che lo avvisa quando è ora di fare la spesa, o la fa direttamente. In un mondo in cui le fabbriche stanno lentamente riconvertendo la loro produzione e il collasso dei traffici internazionali faticano a muovere le merci, riparare ciò che è rotto è tornata ad essere un'attività molto richiesta, soprattutto per coloro che non possono permettersi di comprare un dispositivo nuovo. Attività che diventa a dir poco vitale, se il dispositivo rotto sono le gambe che ti permettono di camminare, o gli occhi per vedere.

Tra loro, i Meditech sono quelli che hanno scelto di fare la stessa attività ma con le persone, installando componenti o sostituendo parti imperfette con versioni migliori. Per loro non basta fare pratica in qualche studio per operare su un corpo umano: qui anche il più squallido dei bisturi, che rattoppa gente "caduta sui proiettili" nel suo studio clandestino, ha una laurea in medicina e chirurgia. Magari ha perso l'abilitazione perché assumeva più stimolanti dei suoi pazienti, ma ha almeno un certificato da appendere al muro.

**Altri nomi:** Tecnici, Tecnomedici

## "Quasi nuovo, tempo di staccarlo"

Capita che la gente debba rivendersi gli impianti per comprarsi del cibo, oppure capitino sul lettino cyberpsicotici che devono essere smontati e messi sul mercato per ripagare i danni che hanno fatto. Così, i bisturi si trovano spesso a dover gestire il traffico delle cromature, oppure ritirano tutto il materiale abbandonato.

## Mettere il Cyber nel Cyberpunk

In caso di emergenza, i Tech e i Meditech possono intervenire effettuando medicazioni e interventi di emergenza, stabilizzando un ferito o disincepando un'arma, per esempio. Le operazioni più complesse, come un'accurata riparazione o l'installazione di parti cibernetiche deve essere effettuata in DT.

Per l'installazione di un impianto cybernetico, è necessaria una DT sia da parte del paziente che del Meditech. Un Meditech non può auto installarsi impianti, dato che spesso sono necessari anestetici che ridurrebbero la concentrazione e la precisione del Meditech. Deve pertanto affidarsi ad un secondo Meditech.

## Suggerimenti di interpretazione

**Inventore:** Se è rotto, lo aggiusti. Se funziona, lo smonti e lo rimonti per scoprire come funziona e farlo funzionare meglio. Se non esiste, lo inventi, o almeno ci provi.

In un mondo in cui i commerci sono praticamente fermi, chi sa riparare le cose è re!

**Bisturi:** Forse ti hanno radiato dall'albo perché facevi qualche operazione sottobanco, o forse perché ti strafacevi per resistere alla pressione. Ora hai il tuo piccolo studio medico ai limiti della legalità, tocca che lo fai andare avanti..

**Postumanista:** il mondo in cui carne e metallo erano separati è morto. Ora l'umanità possiede le conoscenze per migliorarsi, perfezionarsi. Ma non come quei bifolchi d'oltreoceano che si intasano di armi e lucine colorate. Ci vuole arte!

**Ripulitore:** la scene del crimine sono spesso un casino, specie se create da un cybepsicopatico. Qualcuno deve ripulire e collezionare prove. Qui entri in gioco tu, con i tuoi ferri del mestiere a metà tra la medicina forense e la balistica.

## Costumistica

I Meditech si riconoscono subito perché amano portare camici da medico o infermiere, spesso sponsorizzati da una o più corporazioni, e alcuni amano farsi vedere con lo stetoscopio al collo, anche se hanno una vaga idea di come si usi. Gli altri tech solitamente hanno abiti da lavoro sporchi di grasso e chissà cos'altro, con tasche piene di viti e parti di ricambio. Entrambi però amano avere con sé gli strumenti da lavoro in cinturoni pesanti.

## FIXER

**"Vuoi sapere perché la gente parla con i Fixer anziché contattare direttamente un assassino? Perché garantiamo l'anonimato e ci assicuriamo che a nessuno venga voglia di far sparire i testimoni. E poi, ce lo vedi un corpo-ratto venire a trattare nelle bettole che frequentiamo io e te?"**

### Goblin



Faccendieri, intermediari, intrallazzatori, i Fixer sono la più efficace espressione della teoria dei sei gradi di separazione. Sono l'amico dell'amico che riesce a procurare tutto quello che serve, come ad esempio l'informazione su quando avvengono i depositi in una certa filiale, un'auto per scappare, qualcuno armato che ti guardi le spalle, e compagnia per la notte di festeggiamenti per il colpo riuscito...

Vivono in un mondo di incontri a metà strada fatto di borse o valigette piene di contanti e scambi notturni nelle zone più desolate della città.

Nella categoria dei Fixer rientrano persone talmente diverse che è difficile tracciare un profilo: c'è chi arriva dal mondo corporativo ed è caduto in disgrazia, o semplicemente ha scelto di mettersi in proprio, ma anche chi viene dai bassifondi e ha deciso di fare carriera partendo come galoppino per poi prendere il posto del capo. I Fixer sono persone che sanno mediare e trovare compromessi, ovviamente guadagnando sulla transazione. Per fare questo genere di lavoro serve una vasta rete di conoscenze e una buona abilità nel far fruttare i favori senza mai essere in debito con qualcuno. Serve avere una buona parlantina, ma anche sapere quando è il caso di chiudere il becco, specie quando gli sbirri vogliono sapere chi ha commissionato un certo omicidio e sperano di ottenere l'informazione gratis. In fondo, anche i Carabinieri a volte hanno bisogno di sapere dove possono cogliere in flagrante qualcuno che non ha pagato il suo amico Fixer.

**Altri nomi:** Ricettatori, Papponi (dispregiativo)

### “Mi serve solo un favore”

I favori a disposizione del Fixer possono essere ceduti ad altri, ma nessun Fixer si vuole indebitare per terzi. Ecco perché i Fixer possono vendere i favori che ottengono dai loro contatti in cambio di un lavoretto extra.

### “Conosco qualcuno che può aiutarti”

Tutto gira attorno ai soldi, e il mondo si divide tra chi li ha e chi no. Spesso chi li ha è disposto a prestarli, e ovviamente si aspetta una percentuale per il disturbo. Ma nessuno si presenterebbe mai di persona con una borsa piena di contanti o rischierebbe di essere fatto fuori. Ecco perché i Fixer fungono da mediatori e possono prestare soldi per conto di terzi.

### Suggerimenti di interpretazione

**Broker:** Anche nel mercato nero ci sono figure che mettono in comunicazione domanda e offerta, come chi mette in contatto i produttori di droghe da chi le smercia nelle strade.

**Ricettatore:** Simili ai broker, ma entrano in contatto come merci molto più diversificate e che in genere devo far scomparire nel più breve tempo possibile.

**Pappone:** Molte ballerine da palo o danzatrici delle lenzuola necessitano di imprenditori che curino i loro interessi e si occupino di quegli spettatori che chiedono troppo.

**Spia:** Gli 007 hanno amici ovunque, spesso altre spie con cui si scambiano favori, oppure persone che preferiscono che la loro reputazione rimanga segreta.

### Costumistica

I Fixer si vestono in base al loro ambiente sociale: ci sono papponi impellicciati e appesantiti di bigiotteria, ci sono trafficanti in giacca e cravatta di seconda mano o ricettatori che preferiscono le tute da ginnastica delle marche più costose.

## NOMAD

**“Ci hanno sbattuto ai margini della società credendo di farci sparire, mentre loro si rintanavano nei loro grattacieli di acciaio e cristallo che crescevano verso il cielo sperando di non guardare in basso e vedere che hanno ancora i piedi nella melma. Ma non hanno ancora capito che siamo i più numerosi, e che tutto dipende da noi e che il mondo gira grazie ai Nomadi”**

### Dragomira Horvati



I Nomad sono passati da essere i reietti della società a vero e proprio strato sociale che ne permette il funzionamento. In costante ricerca di lavori, credono nel cambiamento, che sia spostarsi fisicamente alla ricerca di una nuova opportunità, o che sia evolversi, migliorarsi. La generazione degli Anni Rossi discende dalle persone che hanno perso tutto e hanno cercato di rifarsi una vita in una nuova famiglia, oppure che hanno volutamente mollato la loro vecchia vita e hanno scelto di vivere alla giornata. O ancora, sono persone che sono in fuga da un passato di cui preferiscono non parlare. Le famiglie nomadi italiane ricordano le comunità di agricoltori e allevatori dei primi del novecento, quando tre generazioni con il medesimo cognome si trovavano a convivere sotto lo stesso tetto, mentre ora è più corretto dire che viaggiano sopra le stesse ruote, dato che si spostano in convogli fatti di camper e roulotte. Le tribù, anche se rare, sono unioni di famiglie imparentate, spesso con l'aggiunta di individui rimasti orfani e acquisiti. Ma l'unione più comune è il clan, un crogiolo culturale in cui si sono fuse tradizioni italiane e folklore proveniente dal mondo gitano, così come dall'Est Europa o dal Medio Oriente.

Per quanto i Nomad siano fortemente legati al proprio clan, è abbastanza comune che un individuo si separi da esso per qualche tempo e si unisca ad una gang per fare soldi da mandare alla famiglia.

**Altri nomi:** Nomadi, Zingari (dispregiativo)

## Carovanieri:

Grazie alla loro organizzazione, i Nomad si occupano dello spostamento di merci e persone tra una città e l'altra, attraverso rotte sicure. Affidarsi ai servizi di un Nomad riduce drasticamente le possibilità di essere attaccati durante gli spostamenti tra Arcologie.

## Veloci e Furiosi:

Nelle terre perdute ci sono necessità e pericoli ben diversi da quelli della città. Ecco perché i Nomad hanno imparato a modificare i loro veicoli installando protezioni, armi e accessori unici.

## Suggerimenti di interpretazione

**Esploratore:** molte famiglie mandano avanti i più sgamati tra loro per capire se è una zona favorevole dove si possa stanziare e trovare qualche lavoretto prima di ripartire.

**Membro consolidato:** la tua famiglia nomade ti ha dato cibo e un tetto, anche se su ruote, e tu la ricambi lavorando per loro, o dando loro ciò che guadagni.

**Capofamiglia:** hai sotto di te un numero variabile di figli e figliastri, perciò devi assicurarti che abbiano sempre in mente gli interessi della famiglia, prima che i loro.

**Pilota:** esistono gare ufficiali, gare amatoriali e diverse gare clandestine. Alcuni Nomad scelgono di guidare per soldi non solo come carovanieri.

## Costumistica

I Nomadi vivono di quello che trovano, solitamente abiti che si sono passati da fratello in fratello o da padre in figlio, spesso rammendati più volte e personalizzati ad ogni passaggio e questo da loro un aspetto da sopravvissuti. Vivendo nelle periferie desolate, non è raro che siano impolverati e macchiati di sangue rappreso.

## Nazioni Nomadi

I grandi gruppi Nomad, come ad esempio quelli nordamericani, sono divisi in famiglie, clan, tribù e nazioni. Le famiglie possono essere composte da poche persone, anche solo due, fino al centinaio di individui. Solitamente le famiglie condividono il cognome, sia per discendenza diretta che per adozione. I clan sono composti da diverse famiglie e possono variare da poche centinaia a più di mille membri. Le tribù sono composte da diversi clan e possono essere composte da diverse decine a migliaia di membri. Le nazioni sono i gruppi più numerosi e arrivano tranquillamente alle centinaia di migliaia di individui. In Italia il numero di Nomad è decisamente consistente, ma le suddivisioni, sia per una questione meramente matematica che per ragioni culturali, sono molto più limitate. Sicuramente le etnie che maggiormente hanno contribuito al diffondersi del nomadismo sono state quelle Sinti e Rom, ma la crisi economica ha portato tante altre persone sulla strada, che sono dovute scendere a patti con quegli zingari che prima emarginavano e ghettizzavano.

I popoli Rom hanno accolto i disperati ingrandendo le loro famiglie, pur mantenendo quasi ovunque un ruolo di comando, ma creando un crogiolo nel quale sono confluite lingue, tradizioni e usanze. Ogni nazione Nomad si è formata in concomitanza con la federalizzazione del territorio italico, e ha un suo dialetto fatto di termini provenienti dalle origini più diverse, modellati da inflessioni regionali e da decenni di uso senza una vera e propria grammatica.

## Synthi

Questa nazione si è formata unendo le famiglie e i clan di Piemonte, Lombardia, Veneto ed Emilia Romagna, per questo è quella che gode del territorio più esteso. Forti dell'esperienza dei nomadi che un tempo erano giostrai o proprietari di circhi, ora svolgono per lo più il lavoro di corrieri per tutta lo stato padano. Amano le cromature particolarmente vistose, soprattutto se dorate o arricchite da gemme o incisioni. Si dividono in tre clan:



**Horvati:** diffusi tra Piemonte e Lombardia. Il loro nome deriva da Horváth, un cognome tipicamente ungherese, che in alcune famiglie soprattutto lombarde è stato mutato in Arvati o Orvati, specie tra coloro che cercavano di integrarsi. Attualmente a capo del clan c'è Dragomira Horvati.



**Nicolini:** diffusi tra Veneto ed Emilia. Tra loro spiccano diversi cognomi importanti: gli Orfei, un tempo famosi per gli animali dei loro circhi e ora trapezisti e acrobati; i veneti Carner, discendenti da coloro che si stabilirono nella Val Venosta con i loro carri, da cui ha origine il nome e infine i Ferrari, famiglia che si sposta tra le paludi ferraresi a bordo di veicoli anfibi. A capo del clan c'è Alexi Nicolini.



**Lovari:** diffusi in Toscana, il loro nome deriva dall'ungherese lob, che significa cavallo, pertanto è facile trovare il cognome mutato in Lobarì. In una commistione di credi religiosi, hanno adottato come simbolo Sleipnir, il cavallo a otto zampe di Odino in grado di cavalcare il cielo e le acque. Spicca anche il cognome Kalderasa, antichi commercianti di stagno, ora piuttosto noti per le cromature. A capo del clan c'è Konrád Lovari.

## Albalonga

Questa nazione prende ispirazione dalla foederatio che raccoglieva tutti i popoli latini prima della fondazione di Roma, ma si estende a nord fino alle Marche e a sud fino alla Campania e alla Puglia. Si tratta dell'unica famiglia che si estende oltre i confini federali. Non ci sono numeri ufficiali, ma le stime parlano di quasi un milione di membri, rendendola così la nazione nomade più numerosa. Oggi sono i principali corrieri tra lo Stato Centrale e quello del Sud.

Si dividono in tre clan:



**Senigallia:** questi nomadi operano sul versante est dell'arco appenninico, seguendo le rotte che corrono parallele all'Adriatico, fino al Tavoliere. Essendo separati dagli altri clan da una

catena montuosa, difficilmente entrano in concorrenza o addirittura in conflitto con gli altri. Sono il clan più numeroso, composto dalle famiglie marchigiane, abruzzesi, garganiche e salentine.



**Spartaco:** questo clan ha saputo intessere ottimi rapporti con la criminalità organizzata, creando una zona grigia tra la Nuova Mafia e le nazioni Nomadi, ma che sta creando malumori all'interno del clan.

Attualmente il capo è Federico Spartaco, amante del lusso sfrenato e della sua ostentazione, si dice che tocchi in oro tutto quel che tocca, nel senso che fa placcare con questo metallo tutto ciò che lo circonda, dalle sue protesi bioniche ai sanitari della sua villa.



**Esposti:** in minor numero rispetto agli altri due clan, prima del Patto sono stati spesso oggetto di assalti. Abbandonati dalla società, questo clan ha adottato il nome che si dava agli orfani campani, e sono fortemente devoti alla Madonna dell'Annunziata, in un culto che spesso ricorda la santeria. Il loro capo, Salvatore degli Esposti, è stato ucciso in uno scontro a fuoco e ora i capi famiglia stanno cercando un accordo pacifico per eleggere ad un nuovo leader, ma il sospetto reciproco sta creando tensioni.

## Caminanti

Questa famiglia prende il nome dalle comunità zingare sicule, anche se sono un gruppo assolutamente eterogeneo in termini di razze. Si muovono sia in Sicilia che in Calabria e qualche volta arrivano fino allo stato del sud.

Anche questa nazione si divide in due clan:



**Di Noto:** diffusi tra Sicilia e Calabria, devono il loro nome alla città siciliana di Noto attorno alla quale si formarono le prime comunità nomadi. A lungo corteggiati dalla Nuova Mafia per diventare soldati della loro organizzazione, si sono spesso ritrovati come capri espiatori delle loro azioni, pagandone il prezzo.



**Berlingeri:** diffusi nel resto del Sud, il capo è Cassandra Berlingeri, matrona della famiglia. Questo clan ha scelto il lupo come animale simbolo del loro vagabondare ed è diventato una specie di totem. I cambiamenti climatici e il bracconaggio hanno portato questo animale al limite dell'estinzione, ecco perché all'interno del clan gira la leggenda che vedere un lupo selvatico porti grande fortuna.

# CREARE LA PROPRIA GANG

Come dice il detto: "uniti resistiamo, divisi moriamo"; gli Edgerunner si radunano in gang per condividere risorse e aumentare le chance di sopravvivenza. Solitamente questi gruppi sono piuttosto eterogenei, con elementi che vanno a coprire tutte le esigenze possibili.

Esistono però eccezioni: la più comune è sicuramente rappresentata dai **Nomad** che tendono a frequentare altri nomadi creando nuovi nuclei familiari, sebbene a volte le diatribe tra clan o nazioni possano ripercuotersi su questi gruppi. I **Rockerboy**, invece, possono unirsi in un solo gruppo e formare una band, come i **Samurai**, mentre un manipolo di **Eurosolo** possono formare una milizia. La precedente generazione di **Netrunner**, non più esseri asociali che intrecciano rapporti esclusivamente tramite la Rete, ora prova a far parte di piccoli collettivi legati al mondo dell'hacking, mentre le nuove generazioni sono sicuramente più estroverse e si mescolano più facilmente.

Viceversa, i **Tech** non amano che altri si intromettano nel loro lavoro, perciò è raro vederne più di due nella medesima gang, così come i **Fixer**, abbastanza allergici alla concorrenza interna.

Formare una gang non è obbligatorio e può non essere vita natural durante, d'altro canto al mondo nascono, e soprattutto muoiono, gang ogni giorno.

## PASSATO E FUTURO

I membri di una gang si raccolgono attorno ad un denominatore comune, che può essere un passato condiviso, uno scopo prefissato, una passione o un odio verso il medesimo obiettivo. Possono essere stati bambini nello stesso Megaedificio ed essersi ritrovati da adulti, o magari sono gli sfollati di un paese di periferia raso al suolo dagli interessi economici di qualche corporazione e che ora cercano vendetta. Possono essere membri di un culto futurista, o ex-compagni di cella che provano a rigare dritto... o almeno a non farsi beccare di nuovo.

## IDENTITÀ

Le gang ed esse ci tengono ad essere inequivocabilmente riconoscibili. Le bande di Cyberpunk solitamente utilizzano uno stile paragonabile ad una divisa: stessi colori, materiali, decorazioni. Contribuisce a far sentire il gruppo unito e manda un messaggio alle altre gang. Sebbene sia una situazione ottimale, non è strettamente necessario che tutti i giocatori adottino il medesimo stile di costumistica, specie se i personaggi appartengono a classi differenti. L'importante è che almeno un elemento sia comune e inequivocabile: la medesima bandana rossa, un giubbotto di pelle nera, stesso tatuaggio in evidenza.

# MAXTURBO



\* CALENDARIO 2040 \*



# FIORELLI SANTINO

COLLEZIONE  
ANNI ROSSI



# LA NUOVA ECONOMIA

Ogni personaggio, per sopravvivere, deve mangiare e avere un tetto sopra la testa. Questo si traduce nell'acquisto di cibo con una certa regolarità e pagare l'affitto visto che, a causa della speculazione edilizia, solo i milionari e le grandi aziende possono permettersi un alloggio di proprietà. Il sistema economico dei paesi aderenti alla Comunità Europea è molto diverso da quello dei Nuovi Stati Uniti; nonostante la moneta corrente sia per entrambi l'eurodollaro, un cittadino di Night City e uno di Roma hanno possibilità e diritti differenti. La CEE garantisce ad ogni cittadino cibo, alloggio e sanità, ma affinché sia possibile per tutti, gli standard qualitativo e quantitativo sono molto bassi. Inoltre, la pubblicità e la propaganda corporativa spingono gli individui a desiderare uno stile di vita sempre migliore, fatto di eventi esclusivi, case simili a reggie, vestiti alla moda e AV di superlusso.

A prescindere da questo, nessuno vuole vivere in un buco e mangiare Kibble per tutta la vita; perciò non appena è possibile, ognuno cerca di cambiare stile di vita cercando cibo quanto più sano possibile e un'abitazione più grande.

## Il cibo

In un paese come l'Italia, il cibo è una variabile fondamentale della qualità della vita e parte integrante della cultura stessa del Paese. Nonostante l'invasione delle catene di fast food presenti in ogni città, la cosiddetta "dieta Mediterranea" resiste anche alle crisi mondiali che ne hanno decimato (e qualche volta estinto) gli ingredienti, contaminandosi ed evolvendosi. Forse per questo il cibo è la prima cosa che un edgerunner mira a cambiare non appena ha i soldi per permettersi qualcosa di meglio. Meglio vivere in una catapecchia sazi che in una villa affamati, dicono.

## Il Kibble

Il Kibble è la forma più infima di sostanza nutriente. Ricavato dalla soia e farcito di vitamine o proteine sintetiche, è una sorta di amalgama a metà tra lo spezzatino e il cibo per cani, insaporito artificialmente in vari gusti. In base ad una direttiva della Comunità Europea, a ogni cittadino deve essere garantita l'alimentazione, e il Kibble è il cibo più economico che lo Stato può permettersi.

Nota: Per quanto sia nutriente, una dieta a base esclusivamente di un solo alimento ha effetti negativi sul medio-lungo periodo. Oltre ad essere moralmente degradante assaporare sempre lo stesso gusto, dopo un anno il fegato comincia ad andare in sofferenza e più si prosegue più il resto del corpo ne risente.

## I Cibi Sintetici

Questo cibo industriale, fatto di frutta o verdura cresciuta in laboratorio, viene processato in enormi silo, pressato in dosi geometriche e impacchettato in scatole, buste o lattine vendibili anche nelle centinaia di distributori automatici sparsi per le città. Per quanto possano aver passato tutte le certificazioni sanitarie, non si sa quale possano essere gli effetti a lungo termine di una dieta a base di cibi sintetici.

## I Cibi Precotti

In questa categoria rientrano tutti quei piatti pronti, venduti in monoporzioni, che richiedono dai due ai cinque minuti di microonde, oppure un fornello da campo.

## I Cibi Scelti

Si dice che siano scelti tutti quei prodotti che non vengono scartati e tritati per diventare cibo industriale precotto. E in effetti è così.

## Cibi Freschi

I cibi freschi sono estremamente costosi, specie alcune varietà di frutta o verdura che sono una vera e propria rarità, ingredienti che solo gli chef oppure i ristoranti più stellati possono permettersi.

## Abitazione

Ogni comune mette a disposizione dei suoi cittadini abitazioni con la metratura minima per essere considerati un alloggio, ma quando lo spazio è poco, ben presto diventa soffocante. Soprattutto se lo stabile è sovraffollato e il quartiere popolare è degradato. Perciò le persone sono continuamente spinte a cercare il meglio. Spesso per farlo è necessario doversi chinare agli interessi di una Corporazione, che mette a disposizione abitazioni riservate ai suoi dipendenti. Questi appartamenti sono spesso concessi ad un prezzo simbolico se non gratuitamente, ma ad un costo molto più alto, quali la disponibilità completa nei confronti di chi ti ha letteralmente dato un tetto sopra la testa.

Alcuni scelgono di condividere la stessa abitazione, ma questo non influisce sulle loro entrate, dato che spesso l'affitto viene preteso per persona o il padrone di casa decide di aumentare il canone lucrando sugli inquilini.

## Cubotel

Ideati per fornire un ricovero per dormire negli aeroporti, a seguito di una direttiva europea che impone agli Stati l'obbligo di fornire alloggio ai suoi cittadini, sono sfortunatamente diventati un modo per sfruttare ogni centimetro quadrato di un edificio e trasformarlo in un centro accoglienza economico. Noti con soprannomi allegri come "loculi" o "colombari", offrono il minimo spazio necessario a dormire e riporre il proprio bagaglio, tanto che per entrarvi è necessario gattonare. Una persona può dormire comodamente, ma due troverebbero difficile persino entrarvi e uscirne. Sebbene i proprietari delle strutture ricevano un compenso da parte dello Stato per ogni inquilino ospitato, nessuno offre servizi oltre alla normale pulizia, un bagno condiviso e un paio di microonde dove scaldarsi la cena. Pertanto, nel contratto di affitto si specifica la manleva di responsabilità per ogni bene lasciato incustodito, che puntualmente sparisce.

## Container

Queste soluzioni abitative sono veri e propri container da trasporto modificati per essere vivibili. Spesso utilizzati come soluzioni di emergenza in zone colpite da catastrofi naturali, a volte finiscono per diventare abitazioni a vita. Hanno un bagno chimico, acqua corrente riscaldata da un boiler solare, e una piastra elettrica o un forno a microonde per il cibo dato che un impianto a gas sarebbe costoso e pericoloso. In alcune zone si è ricorso all'accatastamento per risparmiare spazio, aumentando però il malcontento degli abitanti. Ogni container può ospitare al massimo due persone.

## Loft

Solitamente questo genere di monolocali sono stati ricavati da stabilimenti industriali riconvertiti a uso abitativo. Sono abbastanza economici da non farsi troppi problemi sui eventuali residui di amianto o su rifiuti pericolosi sepolti sotto il pavimento. Hanno tutto ciò che serve per vivere, sebbene lo spazio sia piuttosto limitato e qualche volta compaiano misteriose crepe nei muri o macchie di muffa che sembra fosforescente. Possono ospitare fino a quattro persone.

## Trilocale

Con un adeguato tenore di vita, un edgerunner può finalmente ambire alla sua cella nell'alveare: tre stanze ai piani medi di un mega-edificio frazionato in unità abitative e più volte innalzato. Confortevole, se si ha la fortuna di avere i vicini meno rumorosi tra le centinaia che abitano questi colossi di cemento armato e rancore. Possono ospitare fino a sei persone.

## Quadrilocale

Il "quadri" è un sogno riservato a pochi. Situato in un palazzo storico risparmiato dalle ristrutturazioni compulsive, oppure nuova costruzione ai piani medio-alti di un mega-edificio, è un piccolo spazio che ambisce ad essere felice. Possono ospitare fino a otto persone.

## **Appartamento Lussuoso**

Vicinanze centro, in zona ottimamente servita. Ampio e luminoso, con l'attenzione ai dettagli, ottime le rifiniture con i pregiati particolari, libero subito. Se siete molto, molto ricchi. Schifosamente ricchi.

## **Altre opzioni**

### **Appartamento Corporativo**

Gli appartamenti corporativi sono molto vicini al centro, ben tenuti e spesso sorvegliati. Le Corporazioni ci tengono che i loro sottoposti trasmettano un'immagine vincente. Finché una persona lavora per la Corporazione, l'appartamento è a sua disposizione, ma non di sua proprietà. Perciò, se dovesse essere licenziata, dovrebbe immediatamente sgomberare.

Alcuni ex-dipendenti, rientrando al loro appartamento, lo hanno trovato già riassegnato ad un nuovo dipendente.

### **Attico Corporativo**

Se avete scalato le vette della vostra Corporazione, potrebbero mettervi a disposizione questo lussuoso appartamento in centro storico, con possibilità di parcheggio per i vostri veicoli privati. Ve lo godrete comunque poco: la maggior parte del vostro tempo lo passerete in ufficio, in qualche riunione che poteva essere un'email, o in viaggio d'affari.

### **Villa Corporativa**

Se siete arrivati a questo genere di benefit, ci saranno già voci sul vostro conto che si dividono tra chi sostiene che andate a letto con chi comanda, e chi dice che lo state ricattando con qualcosa di veramente scottante. O tutte e due le cose.

## **Opzione: garage**

Mentre nei Nuovi Stati Uniti sono abituati ai grandi spazi e alla possibilità di costruire in ogni direzione, le città italiane risalgono a quando possedere anche solo un cavallo era considerata una ricchezza, pertanto sono molto più congestionate e lo spazio per i veicoli è estremamente limitato. Possedere un posto auto è un vero e proprio lusso, e come tale si paga.

## **L'Ultima Spiaggia**

### **Vivere per strada**

Piuttosto che occupare una casa in una periferia flagellata dalle gang, la gente si sposta in città. Ma se tutti gli alloggi popolari sono pieni, non resta che accamparsi, meglio se in una comunità di senzatetto. Questo stile di vita è gratuito, ma non costoso dal punto di vista dello stress. I rumori della città e la paura di essere derubati o rapiti dagli Scavver agita il sonno. Ovviamente non è possibile spostarsi in centro, pena l'essere sfolatti brutalmente dalla sicurezza delle Corporazioni.

### **Vivere in macchina**

I fortunati possessori di un veicolo possono viverci dentro, anziché abitare in una tenda o in una capanna di cartone, soprattutto se hanno paura che gli venga sottratto nottetempo. Ma, a meno che il veicolo non sia un camper o altrimenti equipaggiato per viverci, chi vive in macchina subisce lo stesso stress di chi vive in strada.

I veicoli come caravan e roulotte, tuttavia, devono obbligatoriamente sostare nelle piazzole autorizzate, dove possono usufruire dei servizi di scarico delle acque nere, riempimento dei serbatoi o ricarica di batterie.

## REPUTAZIONE

Quello che conta in Cyberpunk, spesso più della propria capacità di sparare, è la propria fama. Questo aspetto è rappresentato dal parametro Reputazione.

Avere un nome conosciuto non dà solo soddisfazione personale, ma permette di aprire porte normalmente chiuse, e arrivare dove altri possono solo sperare.

Molti Fixer rifiutano di avere a che fare con i novellini, così come certi Eurosolo non accettano incarichi da chi non si fidano.

### Guadagnare o perdere reputazione

C'è poca differenza tra famoso e famigerato nel mondo di Cyberpunk. Ogni personaggio può incrementare il suo valore di reputazione eseguendo incarichi per conto di Fixer, Corporazioni o altre entità con una reputazione uguale o superiore alla loro. Fare favori ai "pesci più piccoli" non serve a molto ma, attenzione, non si può scavalcare la fila e andare subito a trattare con i "pesci grossi". La reputazione è qualcosa che si costruisce con il tempo e con la fatica. Più in dettaglio, nessun Fixer rischierebbe di affidare un compito importante ad un novellino e, le rare volte in cui questo avviene, è perché c'è bisogno di mandare avanti qualcuno che non tornerà più.

### Reputazione bassa

I compiti affidati dai fixer non hanno una tipologia specifica, ma si limitano a commissioni da tassista o da fattorini, del genere "porta una persona da A a B, oppure porta questa scatola da C a D. Non fare domande, non chiedere soldi. Tanto se non accetti tu, lo fa un altro."

Fondamentalmente il personaggio viene pagato in visibilità, ma almeno il compito è tanto semplice quanto dire sì.

### Reputazione media

A questo punto il personaggio è riuscito ad

attirare l'attenzione di qualcuno che conta, ma che conta sul serio. Corporazioni, organizzazioni mafiose o forze di Polizia che hanno bisogno di un lavoretto, spesso con metodi efficaci ma non esattamente legali. Alcuni esempi:

### Gare clandestine

La crisi petrolifera ha inflitto un duro colpo alle gare di Formula 1 o Rally, ma le periferie hanno una vasta rete di strade deserte, interrotte qua e là da paesi disabitati, facilmente trasformabili in tracciati. Mentre un tempo la mafia chiudeva le statali per far correre clandestinamente i cavalli, ora famiglie di Nomad e gang criminali organizzano gare automobilistiche dove si scommette forte.

### Infiltrazione

In questo genere di missioni solitamente viene chiesto di recuperare qualcosa o qualcuno. Magari il contenuto di una cassaforte, o la figlia rapita di un politico che non vuole uno scandalo, e così via. Sebbene le aree industriali periferiche siano le preferite per questo genere di attività criminali, questo non esclude che i detentori dell'obiettivo non facciano uso di sistemi di sicurezza, vedette o trappole per gli intrusi.

### Contenimento

In un mondo folle, qualche volta la gente esce di testa. In molti casi si tratta di cyberspicotici che hanno esagerato con le cromature e hanno perso la propria umanità, altre volte si tratta di rapinatori che volevano fare un colpo facile e si sono trovati barricati con ostaggi, ma sono totalmente incapaci di gestire la situazione. In questi casi, un intervento di "aiuto civico" non solo è tollerato, ma incoraggiato. I cittadini di buona volontà, ovvero con una reputazione tale da assicurarsi che non siano il primo idiota che si stampa un polimero 3d e vuole fare il supereroe, possono intervenire per sbrogliare la situazione.

## Eliminazione

Capita che qualcuno abbia fatto uno sgarro a qualcun altro e questi chieda giustizia in un modo rapido ed efficace. Ovviamente ogni assassino vorrebbe un posto tranquillo sopra un palazzo, la vista libera e una provvidenziale finestra aperta, ma la realtà è molto più complicata di così. Soprattutto, le persone che sanno di avere un mirino sulla testa tendono a rimanere in luoghi oltremodo sicuri.

## Recupero Dati

Questo genere di missioni è affidato esclusivamente ai Netrunner, dato che richiede l'interfacciarsi con un sistema informatico. La vecchia Rete è caduta, ma ci sono ancora centinaia di sistemi spenti o isolati che possono essere raggiunti e depredati dei loro dati. Qualche volta sono segreti industriali, qualche volta conti correnti cifrati, ma molto più spesso sono semplicemente informazioni di uso quotidiano che sono rimaste incastrate dietro qualche ICE, ma che hanno comunque un loro valore.

## Reputazione Alta

A questo livello guadagnare reputazione è tanto difficile quanto tenercela. I compiti affidati a persone di questo calibro sono davvero tosti. Se le cose vanno male, si rischia davvero di perdere qualcosa: la vita, se va male o la reputazione, se va peggio.

## RAPPRESENTARE LA REPUTAZIONE

Quando si usa l'espressione "la tua reputazione ti precede", significa che una persona conosce già il passato, o presunto tale, di un'altra, anche se non l'ha mai incontrata di persona. Sono aneddoti sentiti da terzi, articoli di giornale, rapporti di polizia o qualsiasi altro strumento che racconti le gesta, eroiche o infami, di qualcuno.

Ogni giocatore porta in gioco la sua Reputazione in modo che sia visibile agli altri, nel modo che ritiene più consono al suo personaggio: un certo quantitativo di spillette, un pendente con un numero romano, una cifra stampata sulla giacca di pelle.. ogni mezzo, previo parere del narratore, può essere valido. L'importante è che il giocatore renda noto come esprime la sua Reputazione.

# MONDO VIRTUALE E REALE

## NETRUNNING & HACKING

Anzitutto va fatta una premessa importante: in Cyberpunk, il World Wide Web non esiste.

Il complesso sistema di cavi, router e server che collegano i terminali di tutto il mondo viene semplicemente chiamato "la Rete", e il funzionamento è identico a quello di Internet.

Quello che cambia è come i dispositivi, come gli Agent, i DataTerm o i computer di casa la utilizzano. Attraverso una nuova architettura, realizzata grazie ad un nuovo linguaggio chiamato Meta, i terminali possono sì sfruttare la vecchia infrastruttura di cavi o collegamenti satellitari, ma accedere ad una sotto-rete protetta da connessioni criptate, dove vengono messe a disposizione degli utenti delle applicazioni apparentemente sicure.

Si può quindi comunicare tramite e-mail, guardare e caricare video su una piattaforma di streaming o visitare le applicazioni messe a disposizione dalle Corporazioni.

I vecchi contenuti sono irraggiungibili proprio perché la nuova architettura software non è in grado di leggerli e processarli. Per usare un'immagine di facile comprensione: è come cercare di inserire un vinile nel lettore CD, in un mondo dove nessuno vende mangiadischi.

Anche i Netrunner si muovono sulla medesima infrastruttura, ma aggirando le applicazioni e muovendosi direttamente sul flusso dei dati, in una vera e propria realtà virtuale a cui la gente di tutti i giorni non è in grado di accedere, soprattutto perché fisicamente non ha gli innesti per farlo.

## Esplorare l'Averno

Se per noi il darkweb è quella porzione di Internet a cui si accede tramite connessioni anonime e criptate, la darknet è invece quella parte di Rete tagliata fuori dal BlackWall.

In giro per le città è possibile ritrovare sistemi ancora funzionanti e collegati tra loro. Come specificato al paragrafo Citynet, le reti cittadine sono architetture isolate dal Blackwall, che nella Rete ha l'aspetto di enormi zone buie, rappresentazione tridimensionale delle poderose contromisure messe in atto dalla Netwatch per isolare parti della rete infette.

Attraversare i Blackwall è un'operazione al limite dell'impossibile: il solo tentativo scatena una reazione da parte della Netwatch che parte all'inseguimento dell'hacker, che viene trattato alla stregua di un terrorista. Ammesso di scampare alla Netwatch, penetrare un Blackwall significa addentrarsi in un mondo oscuro, da qui il soprannome Averno come il mondo dei morti romano, funestato da virus che possono infettare il deck e portare il Netrunner ad una morte orrenda nel giro di pochi secondi.

## IL MERCATO NERO

In Cyberpunk una persona può essere utile anche da morta: gli Scavver sono specialisti nel trattare i cadaveri e smontarli per avere parti da vendere sul Mercato Nero. Ma meglio non chiedere come se li procurano, o si rischia di entrare a far parte del loro magazzino.

Ovviamente non esiste solo il mercato delle cromature; ci sono contrabbandieri che trafficano in armi, droghe e altra merce. Chi fa questo lavoro si muove in un solo ambito, pestare i piedi ad altri accorcia inevitabilmente le aspettative di vita.



## LE ARCOLOGIE

In architettura, le arcologie sono il concetto di un enorme edificio sufficiente a mantenere un'ecologia interna e una densità abitativa estremamente alta.

In Cyberpunk rappresentano le città giocanti. Roma e Milano, per estensione e popolazione, sono considerate Megalopoli.

### MUOVERSI TRA LE ARCOLOGIE

Lo spostamento tra le città non è così semplice come si possa pensare, nel tetro futuro degli Anni Rossi. La crisi petrolifera ha condannato al fallimento buona parte delle compagnie aeree, perciò i voli passeggeri sono un lusso riservato a pochi. Se non si è estremamente ricchi e non ci si può permettere un AV privato, ci si può affidare ad un trasporto tramite dirigibile, ma le rotte coperte da questo tipo di mezzi sono poche e coinvolgono principalmente le capitali degli stati federali. Anche il trasporto ferroviario ha subito un notevole

ridimensionamento e le aziende che si occupano del trasporto su rotaia preferiscono le merci alle persone, dato che il loro spostamento rende di più e riduce drasticamente le lamentele sui ritardi. Le poche carrozze destinate al trasporto di persone offrono un servizio di prima classe, ma sono decisamente costose. L'unico mezzo accessibile a tutti è il trasporto su gomma, ma le autostrade sono funestate da bande di boostergang che non si fanno scrupoli ad assaltare veicoli e a saccheggiare il loro carico uccidendo chi lo protegge.

Se si vuole lasciare la città si hanno solo due alternative: o ci si affida ad una carovana di Nomadi armati, organizzati e che conoscono le strade più sicure, oppure si tenta la fortuna. E quest'ultima diminuisce velocemente con l'aumentare dei chilometri da percorrere, pertanto è l'opzione dei soli disperati.

## LA CITINET

Dopo il collasso della Rete, esistono solo connessioni cittadine altamente protette. Le CitiNet sono una serie di collegamenti sicuri che permettono agli utenti di interagire tramite i loro Agent, di navigare o scambiarsi email su portali protetti dai loro computer casalinghi o dai terminali pubblici. Tutto il resto è stato isolato da una barriera virtuale chiamata Blackwall, una serie di contromisure letali per prevenire l'intrusione da parte di virus o altri agenti distruttivi. I Netrunner possono usare le connessioni cittadine per interfacciarsi con la CitiNet o esplorare ciò che resta della vecchia Rete.

Nelle città più grandi, la Rete appare come una sorta di trasposizione del mondo reale, con Fortezze Dati a rappresentare le Corporazioni che sveltano tra strade fatte di dati in transito e aree buie isolate dal Blackwall. Navigare in questo mondo virtuale è molto pericoloso, e spostarsi in direzione di altre città quasi impossibile, soprattutto a causa dell'occhio vigile della Netwatch.

## GLI OPENBAR

Il nome è volutamente fuorviante; se nel ventunesimo secolo l'open-bar era la caratteristica di un evento nel quale si servivano bevande gratuitamente e senza limite, ora l'espressione è un colloquialismo per indicare un luogo neutro dove ogni tipo di edgerunner può andare a divertirsi e fare conoscenze prendendosi un paio d'ore di vacanza dalla sua vita frenetica - o almeno questa è l'idea. Nella realtà in nessuno di questi luoghi vige un regolamento, perciò tutti portano avanti i loro affari e non è raro che finiscano in una rissa o in una sparatoria.

Ovviamente i gestori sono poco propensi a farsi devastare il locale ogni notte, quindi non è da escludersi che chi causa danni li debba anche pagare, o venga cacciato a colpi di fucile prima ancora che rompa qualcosa.

## IL NIGHT MARKET

Il mercato della notte è un posto allestito in maniera improvvisata e sempre pronto a sparire nel giro di pochi istanti se si sospetta l'arrivo degli sbirri. È un luogo dove si può trovare di tutto, specialmente materiale rubato o misteriosamente "caduto da un container corporativo".

Qui gli edgerunner possono trovarsi informalmente e approfittare delle bancarelle per fare acquisti.

## MILANO

**Abitanti: 3,147 milioni**

Milano è la capitale dello Stato Federale del Nord. Nel corso dei decenni ha espanso la sua superficie in un territorio che si estende da Pero ad Assago, da San Giuliano a Sesto San Giovanni. Tutti i comuni contenuti in questa area sono o stanno progressivamente diventando semplici quartieri della città. Ogni area ex-industriale viene sfollata dagli occupanti abusivi, spesso famiglie di Nomadi, e rasa al suolo per costruirvi conglomerati abitativi irrazionalmente costosi ma quasi sempre venduti fino all'ultimo appartamento. Per evitare lo squatting da parte di boostergang, si dice che alcuni edifici periferici siano stati murati, abbattuti o minati. Non si trova un'area verde che non sia stata privatizzata, recintata e videosorvegliata per evitare che si trasformi in un bivacco per Nomadi.

I terreni agricoli del sud Milano sono stati acquistati in massa dalla Biotechnica che li utilizza come culture bioingegnerizzate. Si dice che il 90% del cibo fresco che si consuma a Milano venga da lì, ma rimane un bene di lusso. Metanopoli, invece è di proprietà di Montedichem che vi raffina il CHOO2. Il centro della città è territorio delle Corporazioni che, de facto, dettano legge sullo Stato del Nord influenzando il governo.

Se non si possiede un veicolo, è possibile

spostarsi in qualsiasi parte della città tramite la rete metropolitana o tram, ma è meglio procurarsi prima i biglietti. I controllori dell'ATM sono armati.

## L'ANELLO

Milano è una città con una struttura a ragnatela: diverse arterie ad alto scorrimento partono dal centro e si allontanano in varie direzioni, intersecate da tre anelli stradali dette circonvallazioni. Una rete stradale più esterna, formata dall'intersezione di più tangenziali, crea una sorta di quarto anello che fa da confine della metropoli. Questa circonvallazione è formata dalla A52, la tangenziale nord, il tratto della A51 tra Sesto e Melegnano che costituisce la tangenziale est e infine la A50 che parte da Melegnano e torna alla A52, chiamata tangenziale ovest. Questo anello viene confidenzialmente chiamato "circonvalla", ma molto spesso viene chiamato "circo" in maniera dispregiativa, data l'eccentricità dei nomadi che percorrono le sue strade e che a volte entrano in città.

## CARAVANSERRAGLIO ASSAGO

L'area di servizio Assago Ovest era una delle più attrezzate della tangenziale. Dotata di distributori di benzina e di metano, autogrill e officina per le riparazioni, ampio parcheggio per tutti i tipi di veicoli e addirittura un hotel 4 stelle. Durante l'anno del collasso divenne un crocevia di esuli che dalle campagne a sud cercavano di stabilirsi in città. Chi aveva un camper o una roulotte, ma anche chi aveva un'auto sufficiente comoda, passava la notte direttamente nel parcheggio. Poi i migranti iniziarono a fermarsi due, tre, o più notti; il bivacco divenne un campeggio, il campeggio un campo stabile. Cominciarono a moltiplicarsi i furti, le risse tra ubriachi, e il valore dell'albergo precipitò. Quando, a seguito della crisi petrolifera, la stazione di servizio fu costretta alla chiusura, la proprietà abbandonò lo stabile.

Dopo un periodo di lotte sanguinose le famiglie occupanti giunsero ad una tregua, firmata dai capi dei clan. L'intera area divenne proprietà della nazione dei Synthi, trasformandosi in un caravanserraglio per le famiglie nomadi che percorrono l'Anello. Qui i Nomadi possono sostare per fare rifornimento, riparazioni, riposarsi ed effettuare scambi. L'area è universalmente riconosciuta come neutrale, e spesso alcune gang di razziatori ne hanno approfittato per vendere roba sottratta ad altri Nomadi.

## LE GANG

In una superficie di oltre 260 km quadrati, sono decine le piccole gang, spesso legate ad un mega-edificio o a un quartiere dal quale non si muovono mai. Consolidare il proprio territorio è molto difficile e solo le gang più strutturate e meglio armate ci riescono.

Con l'ingrandimento della città i vecchi municipi sono stati accorpati creando nuove zone che arrivano ad unire oltre una ventina quartieri. Me zone comunali di CiniSesto e Garibaldi sono in mano ai Giussaniani, anche per un senso di rivalsa verso la figura storica. Bicocca è una zona contesa tra loro e il Collettivo Cosmico che si rifugia a Città Studi. Forlanini è fermamente in mano alle Erinni che avanzano pretese anche su Vigentino, altra zona contesa: il cuore della movida è infestato dai Dandy Vampires, a est ci sono le incursioni delle Erinni e nella zona più industriale spesso avvengono azioni di sabotaggio da parte dei Greenvolution.

Barona e SanSiro sono una zona di guerra che vanta il triste primato di omicidi e episodi di cyberpsicosi. Qui i Cherubini stanno cercando di prendere quanto più territorio possibile, ma sono costretti a scontrarsi con diverse gang locali.

Quarto-Fiera è un'altra zona contesa tra i TheNewRomantic e i Dandy Vampires.

# BOLOGNA

**Abitanti: 410.792**

Bologna è la città la cui apparente calma viene puntualmente sconvolta da grandi avvenimenti, a cominciare dal clima. Le estati sempre più torride e gli inverni miti e nebbiosi sono separati da stagioni imprevedibili, durante le quali possono capitare sia siccità che violente trombe d'aria o devastanti tempeste di grandine .

A causa dell'innalzamento del livello del mare, molte zone a nord del capoluogo sono diventate paludi e la città teme che un giorno si troverà sommersa e costretta a rifugiarsi sui colli bolognesi dove le corporazioni stanno già acquistando e rendendo edificabili lotti di terreno per costruirvi appartamenti di lusso.

Il Centro è zona del Consorzio Wortrac, formalmente protetto come bene storico da

importanti sovvenzioni ricevute dalla Comunità Europea. Bolognina è il quartiere dei rockers e degli artisti, mentre San Donato è dove si concentrano maggiormente le corporazioni.

La periferia, invece, è terra di nessuno. Le campagne bolognesi, come per buona parte dell'Emilia Romagna, sono abbandonate e devastate da gang di booster che hanno razzato le cascine e le piccole frazioni trasformandole in ruderi abbandonati.

Crocevia tra due importantissime arterie autostradali, Bologna è una città caratterizzata da un perenne equilibrio di potere precario. Le Corporazioni vorrebbero consolidare il controllo sulla città, ma sono costrette a scendere a patti con le famiglie dei clan Nomad, gli Horvati e i Nicolini, che gestiscono le vie di comunicazione. Inoltre, l'ambiente universitario è terreno fertile per numerosi movimenti sovversivi, che spesso si trasformano in manifestazioni violente.



## FIRENZE

**Abitanti: 411.852**

Come buona parte delle città toscane, Firenze vive con una doppia identità: città d'arte ma al contempo metropoli in crescita continua. La parte più storica della città è mantenuta quasi inalterata da enormi sovvenzioni della Comunità Europea e dall'opera del Consorzio Wortrac, che gestisce quasi tutto il turismo nell'Italia continentale e controlla Lucca.

La parte più moderna, invece, è uno sprawl urbano che si è ormai esteso fino a Campi Bisenzio, fino a farlo diventare un quartiere della città, così come tutti gli altri comuni nel mezzo. Se la conurbazione proseguirà al ritmo attuale, si ipotizza che entro il 2070 Firenze, Prato e Pistoia si fonderanno in un'unica gigantesca megalopoli, nonostante l'atavica rivalità che regna da secoli tra tutte le città toscane.

Il peso politico delle corporazioni ha avuto sicuramente un ruolo decisivo nella scelta di associare la regione allo Stato del Nord.

Oltre al business legato al turismo, la Toscana è tra le maggiori esportatrici di vino a livello mondiale. Dopo le piaghe che hanno flagellato diverse colture, distruggendo interi raccolti, la regione ha visto una rinascita economica in seguito alla bio-ingegnerizzazione della viticoltura, grazie soprattutto all'acquisto di brevetti da Biotechnica che controlla Grosseto. Questo ha portato ad un esorbitante innalzamento dei prezzi, e molti vini sono diventati un vero e proprio prodotto di lusso che si trova solo sulle tavole di importanti cene corporative o nelle collezioni private di qualche epigone. La feroce concorrenza tra produttori di vini, con continue accuse di spionaggio industriale, spesso si è trasformata in operazioni di sabotaggio o scontri aperti.

## ROMA

**Abitanti: 5,617 milioni**

La Città Eterna è un gigantesco sprawl in cui si cerca di far convivere tutti gli aspetti della città che si sovrappongono, si intrecciano e spesso si ostacolano. Le strade sono perennemente trafficate e i mezzi pubblici sono praticamente scomparsi, perciò prendere un taxi rimane l'unico modo per spostarsi in giro per la città. Dopo il fallimento di ATAC, la Metropolitana è diventata un dedalo di gallerie in mano a boostergang, anche se molte stazioni sono collassate a causa delle infiltrazioni d'acqua e della scarsa manutenzione. Ovunque si potesse costruire, o corrompere il funzionario giusto per farlo, sono stati innalzati mega-edifici per vendere minuscoli appartamenti con vista sulle rovine e sui monumenti.

Perché Roma è anzitutto un enorme museo a cielo aperto dove il turismo è ancora una delle sue principali fonti di reddito. Visitatori da tutto il mondo vengono a spendere un sacco di soldi per farsi i selfie davanti ai monumenti, affollare musei e soprattutto avere un assaggio della Nuova Dolce Vita.

La vita notturna della Capitale è densa di eventi mondani in cui si mescolano celebrità e aspiranti tali, idoli del vid e rockerboy, politici e volti delle corporazioni. Mostre, sfilate di moda, performance artistiche; ogni evento è una patina colorata dietro la quale si nascondono intrallazzi, tradimenti, ricatti e favoritismi.

Nonostante il ruolo di Capitale d'Italia sia poco più che simbolico, Roma rimane comunque il cuore pulsante della politica nazionale, dove i grattacieli delle corporazioni si innalzano per far sentire la loro ingombrante presenza su i vecchi palazzi del potere.

Non da ultimo, nel centro della città si trova lo Stato del Vaticano, punto focale del cattolicesimo e sede del potere temporale del Papa. Sebbene negli

ultimi anni la Chiesa abbia perso molto del suo potere nei NUSA e in Europa, in Italia rimane ancora un'entità con un peso politico ed economico molto rilevante. Sebbene conservino ancora alcuni elementi pittoreschi, come i colori sgargianti e le albarde, le Guardie Svizzere sono una delle più preparate forze militari al mondo.

## NAPOLI

**Abitanti: 1,368 milioni**

Capitale dello Stato del Sud, si dice che sia la città più pericolosa d'Italia e forse dell'Europa continentale.

Il governo della città, così come dell'intero stato, è in mano alle agricorp che hanno fatto fortuna grazie alla svendita forzata dei terreni agricoli, così come alle corporazioni energetiche. Montedichem ha preso in gestione la quasi totalità delle riserve petrolifere, e sta muovendosi per sfruttare l'energia geotermica dei Campi Flegrei. Il Consorzio Wortrac invece ha preso in mano il turismo dopo una lunga guerra contro la Nuova Mafia costata parecchie vittime. Le promesse di posti di lavoro e di prosperità sono state tutte tradite e il divario tra le classi sociali qui è spaventosamente evidente.

Le zone più povere sono semplicemente state lasciate in balia di se stesse. Rapine e aggressioni sono all'ordine del giorno, oltre che i rapimenti, principale fonte di reddito della Nuova Mafia. Dal 2019 è stato indetto un coprifuoco dalle 22:00 alle 5:00, ma è più una regola per i corporativi per non farsi derubare o sequestrare, tanto che e in molti quartieri non viene rispettato. Una buona fetta della polizia è corrotta o ci tiene alla pelle abbastanza per non andare a cercare di far rispettare la legge.

Il cartello Europa Sur, un'organizzazione criminale dedita al contrabbando, ha una forte presenza tra le banchine del porto. Qui arrivano merce di ogni genere, recuperata da navi cargo alla deriva o sparite da qualche convoglio

corporativo. Non di rado arrivano interi barconi di profughi che vengono prontamente fatti sparire. I rapporti con la Nuova Mafia sono spesso tesi.

## POTENZA

**Abitanti: 76.874**

La città è cresciuta esponenzialmente, soprattutto a causa del progressivo svuotamento delle campagne. Coloro che non hanno trovato lavoro presso le agricorp, nelle quali molti processi sono stati automatizzati, hanno scelto di cercare fortuna a Potenza lavorando in uno dei tanti settori in mano alla Montedichem. Qui la corporazione petrolifera ha compiuto diversi investimenti, realizzando mega-edifici per i suoi dipendenti, e migliorando ogni aspetto della città. In pratica ha oramai più della metà della città in mano.

L'inquinamento della zona è molto alto e numerosi gruppi di attivisti hanno scelto proprio questa città per radunare le forze e compiere azioni di sabotaggio contro le corporazioni. Tra questi, i Basilischi, una organizzazione criminale di stampo terroristico composta da scissionisti della Nuova Mafia e ecoterroristi.

Pubblicamente, la Montedichem ha reagito respingendo ogni accusa e attuando una poderosa campagna di greenwashing. installando un impianto eolico a Vaglio. Contemporaneamente, però, ha rinforzato molti delle sue strutture con una milizia armata.

Alcuni attriti si sono verificati anche con il Wortrac Consortium che ha sostanzialmente preso il controllo di Matera e della sua provincia. La corporazione infatti non è disposta a cedere l'exclave di Tricarico e alcuni sospettano potrebbe trattarsi di un giacimento di qualche tipo. Se in prima istanza le trattative sono rimaste su un livello diplomatico, negli ultimi anni si sono accentuate le accuse di sconfinamento, in alcuni casi trasformati in conflitti a fuoco.

## PALERMO

**Abitanti: 762.498**

Dopo la trasformazione in una federazione, la vecchia Cosa Nostra ha occupato tutte le posizioni di potere trasformando prima la città, e poi tutta l'isola, in uno stato di stampo assolutista. Palermo è una città apparentemente tranquilla e sicura, ma ad un prezzo molto alto: il dissenso viene soppresso e l'ordine viene mantenuto con la forza tramite ronde armate.

Questo ha fatto sentire molti abitanti abbandonati alla mercè dei mafiosi e nelle nuove generazioni si è sviluppato un atteggiamento di diffidenza generale, spesso apertamente ostile, nei confronti dei continentali.

## VENEZIA

**Abitanti: 34.977**

Ridotta ad una trappola per turisti, la città di Venezia sta lentamente affondando, e non solo metaforicamente, nelle mani del Wortrac Consortium. Il MOSE si è rivelato totalmente inutile e si prevede che nei prossimi trent'anni la città affonderà. Tuttavia, salvo i residenti, che hanno da tempo abbandonato l'isola, nessuno sembra curarsi delle conseguenze.



## PERSONAGGI FAMOSI

Negli Anni Rossi quello che conta è la reputazione. Questi sono solo alcuni che ce l'hanno fatta.

### JOCKER

**Rockerboy, Reputazione 7**

Questo Rockerboy ha iniziato con lo pseudonimo di Disk Jocker ed è diventato famoso per i suoi mashup tra rock classico ed musica elettronica, da cui la crisi tra disk-jockey e rocker. Sfortunatamente, dopo anni di stimolanti presi per reggere gli after hour e allucinogeni ingoiati a manciate per espandere la sua creatività, il suo sistema nervoso si è danneggiato e la sua stabilità mentale ne ha risentito. Oggi è un pirata dell'etere che trasmette con cadenza irregolare la classifica delle droghe più vendute nelle megalopoli, sebbene la leggenda metropolitana più diffusa vuole che il vero Jocker sia morto di overdose nel 2036 e il suo programma sia gestito da un'IA creata dai produttori di sostanze stupefacenti.

### PADRE LAZZARO

**Rockerboy, Reputazione 9**

Sembra assurdo pensare che un ottantaquattrenne monaco di periferia possa stare nella stessa categoria di Johnny Silverhand, ma quello che Padre Lazzaro è riuscito a fare non differisce di molto da ciò che fa una rock star. Ha creato un culto della sua persona, sebbene lui si definisca un mero strumento del Signore, in grado di manipolare l'opinione di migliaia di fedeli facendo leva sulla paura della Fine dei Tempi. Una parola da parte di Padre Lazzaro e i suoi numerosi gruppi di preghiera si possono trasformare in pericolosi estremisti religiosi armati di molto più che torce e forconi. In più, le cospicue donazioni fatte alla sua parrocchia lo aiutano a mantenersi giovane con cromature e trapianti.

### SPETTRO

**Solo, Reputazione 6**

Si muove per lo più di notte, interamente vestito di nero, mascherato e pieno di gadget elettronici. Secondo le leggende metropolitane nate sul suo conto, Spettro piomba sui nemici, li elimina prima ancora che questi possano capire cosa li ha colpiti e poi sparisce senza lasciare traccia. Sembra la descrizione di Batman, ma Spettro non ha nessuna velleità da supereroe; lui lavora dietro lauto compenso, e non perde tempo a chiedersi chi sia buono e chi cattivo.

### B1TM0NK3Y

**Netrunner, Reputazione 7**

BitMonkey è una Netrunner piuttosto famosa. Nessuno ha l'assoluta certezza che BitMonkey sia davvero una donna, si dice che nelle sue prime scorribande scrivesse unicamente in inglese, perciò fosse impossibile stabilire il sesso, tuttavia nell'underground hanno iniziato a chiamarla confidenzialmente "la scimmia", perciò è diventato naturale usare il femminile quando si parla di lei. Crede nell'informazione libera, di qualunque tipo si tratti, spesso a discapito dei segreti industriali delle Corporazioni.

### DR. SUTURA

**Bisturi, Reputazione 5**

Finire sul tavolo operatorio del Dr. Sutura è un'esperienza unica e a volte l'ultima. Per essere un bisturi dei bassifondi è incredibilmente capace e si fa pagare anche molto bene, ma sempre meno dei Trauma Team. Molti dei suoi concorrenti dicono che se uno non è in grado di pagare, Sutura offra due alternative: i suoi EuroSolo addetti al recupero crediti, oppure sottoporsi ad un suo intervento di chirurgia creativa dal quale è possibile uscirne con qualche cromatura sperimentale.

## COSO

### Tech (Tecnico), Reputazione 5

La sua vita attuale è iniziata qualche anno fa quando si è risvegliato su un lettino di ospedale senza il minimo ricordo di cosa sia successo prima del suo ricovero. Di sicuro sa che si è trattato di un incidente nella sua officina, ma cosa sia realmente accaduto rimane un mistero. Sono spariti tutti i suoi ricordi prima dell'incidente, ma non la sua capacità di riparare qualsiasi cosa. Può smontare e rimontare il motore di un'auto senza avere la più pallida idea di come si chiamino i pezzi che smonta e gli attrezzi che usa. Per lui sono semplicemente il "coso".

## GOBLIN

### Fixer, Reputazione 6

Goblin è un esotico che ha modificato il suo aspetto accentuando i suoi lineamenti e scelto due bizzarre orecchie a punta. Non si sa bene per quale motivo lo abbia fatto, qualcuno dice a causa di un film horror con macchine possedute. Al di là dell'aspetto, Goblin si vanta di conoscere chiunque ed essere uno in grado di procurarsi qualsiasi cosa.

## DRAGOMIRA HORVATI

### Nomad, Reputazione 8

Dragomira è altresì conosciuta come La Strega Errante anche se, lontano dalle sue orecchie, alcuni preferiscono chiamarla la Megera, per via del suo carattere forte e i suoi metodi risolutivi; d'altro canto, sono qualità indispensabili per essere capo clan degli Horvati. Gira tutto lo Stato del Nord per visitare gli accampamenti e farsi sentire vicina ai suoi membri, dal più giovane al più anziano. "Così," dice, "si tiene insieme una famiglia." Inoltre, ripete sempre che il suo cammino è guidato dalle stelle e compie sempre qualche bizzarro rito scaramantico prima di iniziare un viaggio o prendere decisioni importanti per sé o per il clan. Fino ad ora non ha sbagliato.

# RELIGIONI ITALIANE

## IL CALCIO

Nessuno lo vuole ammettere, ma il calcio è la prima religione in Italia. Mediamente infatti, un italiano passa più tempo allo stadio o davanti a una partita, e con una regolarità sicuramente maggiore, che a Messa. E il fatto che non sia più considerato uno sport "da maschi" non ha fatto che incrementare i suoi fedeli. La partitella tra amici o colleghi è uno degli hobby più diffusi e principale fonte di reddito dei fisioterapisti. Il tifo è un dogma che viene instillato fin dalla culla, con gadget e abitudini, e in diverse città ci sono statue dei grandi calciatori del secolo. Bar Sport, trasmissioni sul vid e portali in Rete, ovunque è un luogo dove i "teologi" delle tattiche e del calciomercato si sperticano in discussioni infinite che degenerano in risse verbali - e spesso fisiche - nel momento stesso in cui partono. La liberalizzazione delle armi non ha fatto che peggiorare la situazione, e spesso le risse tra ultras degenerano in una carneficina.

## NEO-CATTOLICESIMO

A seguito del Concilio Vaticano III, la religione Cattolica ha subito un grosso stravolgimento per andare incontro ai tempi e non perdere consensi. Per questo motivo, in Italia è ancora il credo più diffuso, sebbene coloro che si dichiarano anche praticanti siano meno della metà dei fedeli totali. Grazie a questo, il potere occulto che il Vaticano esercita sulla politica italiana è secondo solo a quello delle Corporazioni che possono agire apertamente.

Essendo il Vaticano proprietario di ogni edificio religioso, dalle cattedrali alle chiesette di periferia, passando per i monasteri e i conventi, molti dei suoi introiti sono dovuti al turismo che frutta diversi milioni di eurodollari ogni anno.

## MADRE TERRA

Le catastrofi naturali e i disastri ecologici hanno risvegliato in molti un senso di appartenenza al pianeta e il desiderio di salvaguardarlo. Il culto della Madre Terra nasce soprattutto in reazione alla spregiudicatezza delle Corporazioni, Vaticano in primis, ed è diffuso in tutto lo stivale, specie fra i Nomadi che, essendo per loro natura erranti, hanno contribuito attivamente alla sua diffusione. Dato che non esiste una vera e propria chiesa universale pagana, il culto assume sfumature variegata, ed è perciò difficile parlare di scismi interni.

Molti sono per lo più animisti e la figura della Madre Terra, talvolta chiamata Gaia o Madre Natura, viene venerata come uno spirito femminile a cui si deve la Vita. Altri invece sono più pragmatici e credono nella scienza e nei meccanismi causa-effetto. Sono quella frangia di pagani che spesso si è resa responsabili di atti di sabotaggio e vero eco-terrorismo.

## BRAINDUISMO

Questa religione è relativamente nuova, e si diffonde soprattutto tra i giovani Netrunner.

I suoi adepti più integralisti vedono nell'anima qualcosa di estremamente reale, trasmutabile in milioni di stringhe di codice destinate ad essere uno con il tutto nella Rete.

Attraverso la meditazione brain-dance, ogni accolta può imparare il distacco dai difetti del proprio corpo e dai peso dei bisogni materiali.

Dopo una profonda rinascita spirituale, coloro che vengono ritenuti pronti possono aspirare al Nirvana oltre il BlackWall...

## BUDDHISMO

Forse la meno diffusa tra le religioni, vanta molti presunti seguaci tra i Rockerboy che vogliono puntare sulla spiritualità comprando statue del Buddha per arredare e casa facendosi decine di foto in posa meditativa. Alcuni finiscono per rovinarsi dando ingenti somme a presunti guru che si dileguano non appena hanno spennato il pollo.

I veri adepti, infatti, sopravvivono ai margini della società. Vestiti con tuniche arancioni, completamente rasati, vivono di elemosina e rifiutano di possedere qualsiasi cosa non sia strettamente necessaria alla loro sopravvivenza. Predicano il distacco dai beni materiali, ripudiando il consumismo e l'edonismo della società.

Per loro le cromature sono considerate un peccato che sporca l'anima e allontana dal Nirvana, ed è facile riconoscere i nuovi membri tra coloro che scelgono di rimanere mutilati pur di rimuovere il cromo dai loro corpi. I più estremisti non portano nemmeno occhiali per correggere la vista o usano bastoni per deambulare.

# PATTO DEGLI APPENNINI

Tutti i rappresentanti dei Clan qui convenuti ritengono giunto il momento di confermare con un Patto solenne gli stretti legami di amicizia e di solidarietà che esistono fra le Nazioni Nomadi.

Per la nazione degli Albalonga

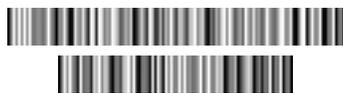


Salvatore Degli Esposti

Cecco Schiavoni

Massimo Cesare Spartaco

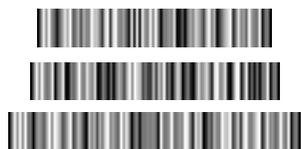
Per la nazione dei Caminanti



Cassandra Berlingeri

Nereo D'Ignoto

Per la nazione dei Synthi



Milan Horvati

Konrád Lovari

Ladislao Nicolini

I rappresentanti, nel pieno delle loro facoltà, accettano i seguenti articoli:

Art. 1 - Tutte le Nazioni accettano di obbedire al Codice dei Nomadi:

La tua parola è il tuo vincolo

Condividi con i membri del tuo clan

Rispetta la privacy e la proprietà del tuo clan

Non causare mai problemi al tuo clan

Prendi solo un giusto salario per una giornata di lavoro

Art. 2 - Tutte le Nazioni si impegnano a non ricorrere alla guerra come risoluzione di eventuali disaccordi e riconoscono nei capi clan.

Art. 3 - Tutte le Nazioni si impegnano a rispettare le Piste delle altre Nazioni.



Created with mapchart.net

Questo Patto entra in vigore immediatamente al momento della firma. Le due parti contraenti sono d'accordo nello stabilire in dieci anni il primo periodo della sua validità. Esse prenderanno accordi in tempo opportuno, prima della scadenza di questo termine, circa il prolungamento della validità del Patto.