

Cyberpunk Larp'Red

Versione 0.8.9

- 1) MANUALI SANZIONATI: Un elenco del materiale che utilizziamo.
- 2) INDICAZIONI GENERALI: Le specifiche del regolamento per Cyberpunk.
- 3) REGOLE AGGIUNTIVE: Un elenco delle regole specifiche per i Ruoli.
- 4) REGOLE SPECIALI: Un elenco di regole per il gioco in generale.
- 5) ARMI E ARMATURE: Specifiche sull'equipaggiamento;
- 6) STILE DI VITA E ALLOGGIO: Specifiche sulla vita del personaggio.
- 7) DOWNTIME: Specifiche su Downtime.
- 8) INTERSESSIONI: Specifiche su Intersessioni.
- 9) PUNTI ESPERIENZA: Regolamentazione sui Punti Esperienza.
- 10) REPUTAZIONE: Regole sul punteggio di Reputazione

1) MANUALI SANZIONATI

CP3421 - Eurosource Plus – di seguito EP

CR3001 - Cyberpunk Red – di seguito CR

Tutti gli altri manuali, compresi i DLC rilasciati gratuitamente, sono da intendersi come non sanzionati.

2) INDICAZIONI GENERALI:

Ruoli:

Per motivi di ambientazione verranno utilizzati termini specifici per le classi.

Rockerboy, Eurosolo, Netrunner, Tech, Fixer, Nomad.

I ruoli **Media, Medtech, Executive** e **Lawmen** sono a discrezione della Narrazione.

L'opzione Multiruolo (o Multiclasse) non è sanzionata.

Il ruolo **Spy** descritto nel manuale EP fa riferimento ad un manuale non sanzionato (When Gravity Fails) ed è basato sul Multiruolo, di cui sopra. Non è pertanto sanzionato.

Punti personaggio:

La creazione del personaggio segue l'opzione **Pacchetto Completo** descritta a pagina 78 del manuale CP. I personaggi partono tutti da 50 Punti Personaggio che vengono distribuiti tra le nove caratteristiche. Il minimo assegnabile è 2, il massimo 8.

Le caratteristiche derivate come Punti Ferita e Umanità si calcolano normalmente.

Merit Class:

Per ogni livello di MC si aggiungono 2 Punti Personaggio fino a un massimo di 30 Punti Personaggio (MC 15)

Abilità e Punti:

I Punti Abilità (di seguito PA) rappresentano le capacità di un personaggio derivanti dal suo background.

Il paragrafo Abilità Base a pagina 85 non è sanzionato.

Per la distribuzione dei punti si applica il Metodo 3: Pacchetto Completo con le seguenti specifiche:

- Si parte con una riserva di 40 Punti Abilità (PA) da distribuire a piacimento.
- Tutti i personaggi devono spendere almeno 2 punti in **Educazione**.
- L'abilità **Cura della Persona** non è sanzionata.
- L'abilità **Guardaroba e Stile** non è sanzionata.
- L'abilità **Paramedico** non è sanzionata.

Risorse economiche

Le risorse economiche iniziali seguono la regola **Come Procurarsi Armi, Armature, Equipaggiamento, Completo** e **Cyberware** per il **Pacchetto Completo** (Punti) a pagina 104 CR.

Il paragrafo **Abiti Gratuiti** per il **Pacchetto Completo** non è sanzionato.

I costi di beni e servizi specificati a pagina 116 del EP non sono sanzionati.

Biotech

Le modifiche descritte a pagina 105 del EP non sono sanzionate.

Cyberware

Le modifiche effettuate dal personaggio possono essere considerate “sottopelle” e non apparire esternamente, ad eccezione delle seguenti che devono essere rappresentate sul personaggio (con un accessorio adeguato o trucco protesico):

Fashionware: **Chimipelle, Filamenti EMP, Tatuaggio Luminoso e Tecnocapelli.**

Borgware: **Innesto MultiOttico, Innesto Spalla, Modulo Sensori, Telaio Lineare Beta, Telaio Lineare Sigma**

Reputazione

Tutti i personaggi entrano in gioco con Reputazione pari a 0.

3) REGOLE AGGIUNTIVE:

La generazione del Background del personaggio è opzionale. In generale tutti gli elementi scelti o determinati casualmente dovranno essere declinati nell’ambientazione italiana.

Abilità di Ruolo [AR]: Durante il gioco di ruolo dal vivo l’abilità di ogni ruolo si modifica come specificato di seguito.

Vantaggio Oggettivo [VO]: Si tratta di regole specifiche per i Ruoli volte a bilanciare la distribuzione delle capacità in Live.

Rockerboy

[AR] Impatto Carismatico: Ogni punto nell’abilità è un “fan” contattabile in live per ottenere un’informazione o un favore, purché non violi i VO degli altri. Possono essere utilizzati singolarmente o più fan contemporaneamente. La buona riuscita dell’azione è a discrezione del Narratore.

[VO] “Chiamo il mio agente”: I Rockerboy possono accedere alla lista delle droghe **Droghe di Strada**, pagina 357 CR, con la regola del **Mercato Nero**.

[VO] Metti il Punk nel Cyberpunk: I Rockerboy possono accedere alla lista **Moda** a pagina 356 con la regola del **Mercato Nero**.

Eurosolo

[AR] **Senso del Combattimento:** In caso di scene d'azione, i Solo muovono prima di tutti gli altri, in ordine in base al loro punteggio nell'abilità, In caso di parità, vince il punteggio Riflessi più alto.

[VO] **Firmato, sigillato e consegnato:** Solo gli Eurosolo possono accedere alla meccanica del **Cacciatore di Taglie**.

[VO] **Il giocattolo giusto:** I Solo hanno accesso alle liste: **Armi da Mischia** a pagina 340, **Armi a Distanza** a pagina 341, **Accessori per Armi** a pagina 342, **Munizioni** a pagina 344, **Armi Insolite** a pagina 347 e **Armature** a pagina 350 secondo le regole del **Mercato Nero**.

Netrunner

[AR] **Interfaccia:** I Netrunner possono effettuare una connessione alla Rete durante una sessione dal vivo, in presenza del Narratore. Durante l'azione i Netrunner:

- Possono comunicare con le persone nella stessa stanza mediante una chiamata condivisa tramite gli Agent, ma non hanno alcuna percezione di ciò che li circonda (odori, cambi di temperatura, ecc..).

- In caso di attacco il Netrunner connesso non ha modo di schivare o difendersi.

- Un colpo a segno sul Netrunner causa l'immediata disconnessione forzata dalla rete, con i danni che ne conseguono.

- Grazie al **Visore Virtuality**, che deve essere visibile sul personaggio, il Netrunner può sovrapporre in realtà aumentata ciò che vede in rete a ciò che lo circonda. Tuttavia, concentrarsi sui dati potrebbe distrarlo da ciò che lo circonda. In caso di attacco, il Netrunner effettua prima un test su Riflessi per scoprire se si accorge di cosa avviene "fuori".

[VO] **Shopping Online:** I Netrunner accedono alla **Lista Generale dell'Equipaggiamento** a pagina 351, **Hardware per Cyberdeck** e **Programmi** a pagina 368, secondo le regole del **Mercato Nero**.

[VO] **Voci nella Rete:** I Netrunner gestiscono il **Mercato delle Informazioni**.

Tech

[AR] **Creatore:** Un Tech può procedere ad una riparazione rapida di qualsiasi cosa sia danneggiata, oppure sabotare un meccanismo per aprire serrature, disinnescare ordigni, ecc.. La buona riuscita dell'azione è a discrezione del Narratore.

[VO] **Quasi nuovo, tempo di staccarlo:** I Tech che scelgono di fare i Bisturi possono accedere al **Cyberware**, pagina 358, con le regole del **Mercato Nero**.

Gli altri Tech, invece, possono accedere alla lista **Difese Attive**, pagina 373, **Difese Fisse** e **Difese Ambientali** a pagina 374 e 375, con le medesime regole.

[VO] **Mettere il Cyber nel Cyberpunk:** In caso di emergenza, i Tech (con almeno un punto speso in **Medicina** o **Primo Soccorso**) possono intervenire effettuando medicazioni e interventi di emergenza, stabilizzando un ferito o disinceppando 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 Tech. Un Tech non può auto installarsi impianti, dato che spesso sono necessari anestetici che ridurrebbero la concentrazione e la precisione del Tech. Deve pertanto affidarsi ad un secondo Tech.

Fixer

[AR] Operatore: I punti nell'abilità di Ruolo formano una riserva dalla quale il Fixer può attingere per chiedere per se stesso un'informazione o un favore, purché non violi i VO delle altre Classi. Può utilizzare i contatti singolarmente o contemporaneamente, e può scegliere di spendere più punti per rivolgersi ad un singolo contatto ma di livello superiore.

La riserva si ricarica la sessione successiva.

[VO] “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.

Il giocatore che si indebita con un Fixer dovrà cedere una DT al suo creditore, quando questi lo richiede, e diventerà per quell'occasione un suo contatto.

[VO] “Conosco qualcuno che può aiutarti”: I Fixer fungono da mediatori e possono prestare soldi per conto di terzi. La cifra massima messa a disposizione dal Fixer dipende dal suo livello di abilità, così come la sua percentuale sulla mediazione. Se il prestito viene ripagato, il Fixer guadagna la sua fetta. Diversamente, i creditori si rifaranno direttamente sul debitore.

Nomad

[AR] Moto: Grazie ai Nomad è possibile recuperare veicoli in buono stato di qualsiasi genere, sempre secondo la regola del **Mercato Nero**.

[VO] Carovanieri: Grazie alla loro organizzazione, i Nomad si occupano dello spostamento di merci e persone tra una città e l'altra, attraverso rotte sicure.

[VO] Veloci e Furiosi: Le installazioni delle modifiche per i veicoli non richiedono un Tech.

4) REGOLE SPECIALI

Hacking & Netrunning

Hackerare un dispositivo (sia esso l'Agent, il computer o qualsiasi altro strumento) per leggere le comunicazioni ricevute da qualcun altro non è possibile.

In altre parole non è possibile accedere ne parzialmente ne integralmente alle risorse presenti sul Camabase di un altro personaggio.

Cosa può fare un Netrunner

Hacking fisici: può essere effettuato durante una sessione live purché in presenza di un Narratore che stabilisce quante prove effettuare;

Hacking di dati su sistemi e database da terminali: può essere effettuato durante una sessione live purché in presenza di un Narratore che stabilisce quante prove effettuare;

Per entrambe le azioni sopracitate il tiro è Interfaccia + Intelligenza.

Netrunning per recuperare dati per il Mercato delle Informazioni o effettuare azioni che non vadano a aggirare le regole: deve essere effettuato in Downtime.

Protesi e Cyberware

La perdita di umanità legata all'installazione del cyberware è derivata dalla sua volontarietà, ovvero un personaggio sceglie di sostituire un arto o un organo perfettamente funzionante con qualcosa di cybernetico e potenziato. Non si applica pertanto a coloro che subiscono una menomazione e sono costretti ad una protesi.

Se un personaggio perde un arto o un organo durante il gioco, può sostituirlo senza sostenere la perdita di umanità. Eventuali potenziamenti che andranno a riempire gli slot dello stesso, invece, causeranno perdita di Umanità.

La regola non si applica ai background del personaggio: inserire un incidente mutilante nella storia del proprio personaggio per ottenere uno o più arti senza spesa di umanità non è consentito.

Mercato nero

Meccanica: alcune Classi dispongono di un **Vantaggio Oggettivo** che permette loro di trattare una determinata categoria merceologica (es: le Droghe per i Rockerboy, le Armi per gli Eurosolo, ecc..). Quando un personaggio è interessato all'acquisto di un determinato oggetto, il giocatore che fa da rivenditore paga metà della somma di listino alla narrazione, quindi stabilisce il prezzo con il compratore. Non c'è nessuna regola che vieti la libera concorrenza o la formazione di cartelli. Ogni Ruolo può decidere autonomamente come regolarsi.

Il Mercato delle Informazioni

Tramite le azioni di Netrunning è possibile incappare in informazioni marcate come MDI, ovvero destinate al Mercato delle Informazioni. Sono indizi su trame in corso che sono a disposizione unicamente dei Netrunner e che possono scegliere come distribuirle in live.

- L'elargizione di MDI è a discrezione della Narrazione, non è possibile effettuare una Downtime con il solo scopo di avere informazioni da vendere.

- Le MDI non sono esclusive del giocatore: può capitare che la stessa MDI venga elargita a più personaggi contemporaneamente.

Cacciatori di Taglie

Ogni personaggio può essere oggetto di una taglia, ma solo gli Eurosolo possono essere ingaggiati per la sua riscossione.

Il personaggio che vuole mettere una taglia su un altro comunica la sua volontà alla Narrazione indicando il tipo di taglia e l'importo che è disposto a pagare.

La Narrazione provvede a informare gli Eurosolo, tramite mail collettiva, della taglia.

A quel punto i giocatori possono effettuare DT volte alla riuscita della cattura. Possono coinvolgere collaboratori che non facciano parte del ruolo di Eurosolo.

Non possono essere effettuate prima dell'inizio o durante gli eventi dal vivo. Azioni volte a catturare il personaggio immediatamente dopo un evento dal vivo devono essere concordate con la Narrazione e vengono risolte tramite Proxy (ex Art. 43 del RIC)

5) ARMI e ARMATURE:

La tabella della armature a pagina 97 si modifica nel modo seguente:

- Corazza Media: Penalità -1 RIF, DES e VEL
- Antischegge: Penalità -3 RIF, DES e VEL

6) STILE DI VITA E ALLOGGIO

I capitoli **Stile di Vita** e **Alloggio** a pagina 377, **Guadagnarsi da vivere nel mondo cyberpunk** a pagina 381 non sono sanzionati.

Il cibo

In termini di regolamento, il sistema economico presentato sul manuale viene modificato prendendo ispirazione dal setting europeo: i giocatori non sono obbligati a scegliere il tipo di alimentazione o abitazione, ma questi cambiano automaticamente in funzione al livello di abilità di ruolo. Gli introiti del personaggio non dipendono da quante settimane un giocatore sceglie di "far lavorare", ma vengono considerati come automaticamente guadagnati e spesi per mantenere il nuovo stile di vita. Eventuali surplus o ammanchi sono da immaginare come gestiti dal personaggio in una serie di spese o risparmi che fluttuano continuamente. (Es: in un mese in cui la sua attività lavorativa ha fruttato più del previsto un personaggio si potrà permettere di andare al cinema una volta di più, cenare in un ristorante, comprare un videogame in BrainDance, ecc..). Eventuali compiti svolti per Fixer, Corporazioni o altri soggetti frutteranno un guadagno a totale disposizione del giocatore.

Livelli 1-5: Kibble

Livello 6: Cibi Sintetici

Livello 7: Cibi Precotti

Livello 8-9: Cibi Scelti

Livelli 10: Cibi Freschi

Abitazione

Livello 1-5: Cubotel

Livello 6: Container

Livello 7: Loft

Livello 8: Trilocale

Livello 9: Appartamento

Livello 10: Appartamento Lussuoso

Le soluzioni abitative e i servizi indicate nell'ambientazione al capitolo La Nuova Economia hanno i seguenti costi:

Container: 150.000€\$

Loft: 250.000€\$

Trilocale: 350.000€\$

Appartamento: 850.000€\$

Appartamento Lussuoso: 2.000.000€\$

Attico Corporativo: comodato d'uso: 5.000.000€\$

Villa Corporativa: comodato d'uso: 5.000.000€\$

Opzione garage: 200€\$/Mese o 15.000€\$

Area di sosta per veicoli abitabili: 100€\$/Mese

Accesso alla Rete: 200€\$/Mese

7) DOWNTIME

In aggiunta a quanto stabilito all'Art 43 Comma 2 del RIC, il presente addendum sancisce 3 azioni di Downtime per ogni personaggio.

Le abilità di ruolo, sebbene permettano al personaggio di entrare in contatto con altri personaggi non giocanti, non consentono di ottenere azioni aggiuntive.

La presa di contatto, l'attesa per esecuzione del compito e il contatto finale vengono considerati un'unica azione compiuta dal personaggio.

Esistono tre tipi di DT: di Trama, Tecniche o di Reputazione.

- DT di Trama: Questo tipo di DT permettono al personaggio di compiere azioni che lo aiutino a dipanare la trama tra un evento dal vivo e l'altro. La trama può essere legata alla venue o al Ruolo del personaggio, ma sta al giocatore scegliere quante destinare ogni mese all'una o all'altra. Ogni downtime di Trama incrementa il punteggio di Reputazione del personaggio di uno.

- DT Tecniche: Sono azioni necessarie all'installazione di un nuovo componente cybernetico che richiedono un Bisturi o ricovero. Se il componente indica come luogo di installazione "Clinica", il giocatore dovrà accordarsi con un personaggio che interpreta un Tech (che a sua volta farà una DT Tecnica) per procedere all'installazione. Se il componente indica invece "Ospedale" è sufficiente una DT da parte del giocatore che desidera la modifica.

- DT di Reputazione: seguono le regole spiegate di seguito.

Guadagnare o perdere reputazione

Affinché il personaggio guadagni reputazione è sufficiente fare una DT con oggetto "Incarichi per Reputazione", eventualmente specificando la tipologia di incarico come spiegato di seguito. Ogni DT può fruttare al giocatore un punto reputazione (PR). Ogni 10 punti il livello generale di Reputazione si incrementa di 1.

Livello Reputazione 0/3.

Ogni DT frutta automaticamente un punto reputazione.

Livello Reputazione 4/7

Ogni azione terminata con successo fa guadagnare al personaggio 1.000 eurodollari.

In questo caso, è necessario specificare la tipologia dell'incarico. Il guadagno di punti reputazione, e di denaro, è soggetto alla buona riuscita dell'azione.

Gare clandestine

Meccanica: Il personaggio effettua sei prove di guida (Riflessi + Guida) che rappresentano la gara e i sorpassi dei cinque concorrenti. Ogni prova superata è una posizione in sulla griglia di arrivo.

Fallimento: Se non sale sul podio, ovvero non si classifica nelle prime tre posizioni, il personaggio perde il veicolo. Il fallimento completo significa la perdita del veicolo in uno spettacolare incidente che dimezza gli HP del personaggio.

Infiltrazione

Meccanica: Il personaggio effettua sei prove di furtività (Destrezza + Furtività).

Fallimento: Il personaggio viene scoperto e si scatena una sparatoria contro di lui ad opera di guardie, droni o altri mezzi di difesa. Il personaggio, preoccupato di mettersi in salvo e chiaramente in inferiorità numerica, riporta ferite pari alla metà dei suoi HP.

Contenimento

Meccanica: Il personaggio effettua uno scontro a fuoco in campo aperto con un personaggio non giocante gestito dalla narrazione.

Fallimento: Il personaggio, vista la mal parata, fugge a metà dello scontro con i danni subiti.

Eliminazione

Meccanica: Il personaggio effettua tre prove di movimento furtivo (Destrezza + Furtività) e una prova di fuoco o corpo a corpo.

Fallimento: Se fallisce due prove su tre o la prova di fuoco, il personaggio viene scoperto e si scatena una sparatoria contro di lui ad opera di guardie, droni o altri mezzi di difesa. Il personaggio,

preoccupato di mettersi in salvo e chiaramente in inferiorità numerica, riporta ferite pari alla metà dei suoi HP.

Recupero Dati

Meccanica: Il personaggio effettua tre prove di intromissione in un sistema (Interfaccia).

Fallimento: Il fallimento delle prime due prove non hanno conseguenze, il fallimento della terza provoca un danno pari a 1/3 dei propri HP (arrotondato per eccesso).

Livello Reputazione 8/10

Viene creata una trama specifica per il giocatore

8) INTERSESSIONI

In riferimento all'Art 43 Comma 2 del RIC vengono sanzionate anche quelle interseccioni che avvengono in assenza di un ST, purché venga ratificato all'indirizzo ufficiale di Cyberpunk (cyberpunk@camarillaitalia.it) una breve dichiarazione in cui indicare: partecipanti, argomenti trattati, punti salienti della conversazione.

9) PUNTI ESPERIENZA

L'attribuzione degli XP segue quanto sancito dall'Art 45 Comma [2] del RIC.

10) REPUTAZIONE

Il paragrafo relativo alla Reputazione a pagina 193 non è sanzionato.

Il giocatore può incrementare la propria reputazione unicamente tramite azioni di Downtime.

Ogni azione fa guadagnare al personaggio un punto reputazione (PR). Raggiunti i 10 PR la Reputazione sale di un livello.

- Se il suo livello di reputazione è tra 0 e 3, è sufficiente inviare una DT indicando "Incarichi per Reputazione", senza specificare particolari azioni del personaggio.

La risoluzione garantisce il guadagno di un punto reputazione.

- Se il livello di reputazione è tra 4 e 7, è sufficiente inviare una DT indicando "Incarichi per Reputazione" e la specifica del compito. In caso di risoluzione positiva il personaggio guadagna un punto reputazione.