

# CYBERPUNK

R E D

## ANGELI ALL'INFERNO



#DONATORIDIRUOLO

## INTRODUZIONE

**ANGELI ALL'INFERNO È UN'AVVENTURA SCRITTA IN COLLABORAZIONE CON IL  
CNT – CENTRO NAZIONALE TRAPIANTI E LUCCA COMICS & GAMES.**

L'avventura è divisa in tre Scenari della durata di circa 3 ore l'uno, che possono essere giocati come una mini campagna o come scenari a sé stanti.

## COME LEGGERE IL TESTO

Il testo dello Scenario comprende diversi tipi di scrittura.

Il testo scritto in Corsivo può essere parafrasato o letto direttamente ai giocatori.

Il testo scritto in **Grassetto** indica i nemici e i PNG (Personaggi Non Giocanti) presenti nell'avventura.

## INDICE

**Prefazione 1 • Scenario 1: L'Angelo 3 • Scenario 2: Teddy Bear 9  
Scenario 3: il Dono dell'Angelo 15 • Nemici e PNG 21**

## RICONOSCIMENTI

**Soggetto** Mike Pondsmith • **Autore** Nicola DeGobbis • **Revisione** Piercarlo Serena

**Impaginazione** Erica Viotto • **Illustrazione di copertina** Stefano Moroni

**Illustrazioni interne** Fabio Porfidia • **Art direction** Luca Bitonte

**Cacciatori di Errori** Marco Munari, Matteo Pedroni • **Layout originale** J Gray

### Si ringraziano

Michael Alyn Pondsmith, Lisa Pondsmith, Jay Parker e tutto lo staff di R. Talsorian Games

**Da un'idea di** Emanuele Vietina e dell'Ufficio Comunicazione del Centro Nazionale Trapianti

• **Consulenza scientifica** Ufficio Comunicazione del Centro Nazionale Trapianti •

**Coordinatore progetto** Silvia Ceccarelli

Cyberpunk RED Copyright © 2020 di R. Talsorian Games, Inc. Cyberpunk è un marchio registrato di CD Projekt Red S.A.  
Tutti i diritti riservati secondo la convenzione universale sul diritto d'autore. Tutti gli eventi, i governi e le persone rappresentati sono fittizi.  
Ogni somiglianza senza intento di satira è assolutamente casuale.

**SCOPRI COME DIVENTARE DONATORE SU [WWW.TRAPIANTI.SALUTE.GOV.IT](http://WWW.TRAPIANTI.SALUTE.GOV.IT)**





# PREFAZIONE

Donatori di Ruolo è un progetto nato dalla collaborazione del Centro nazionale trapianti con Lucca Crea e Need Games ed è una scommessa: esplorare nuovi media per raccontare il mondo della donazione e del trapianto e la Rete trapianti italiana. In un futuro distopico la medicina dei trapianti conserva un elemento valoriale sostanziale: non c'è altra fonte di organi se non la generosità di uomini e donne che decidono di diventare donatori. Le capacità degli operatori sanitari, l'avanguardia assistenziale e chirurgica, l'attenzione per la relazione tra esseri umani offre una "narrazione positiva". I trapianti e la scelta di diventare donatore rappresentano un raggio di luce nell'oscurità, una zona di "resistenza" dell'umanità contro un predominio assoluto e cieco della tecnologica. Questa è la chiave di lettura che il Cnt ha immaginato per il gioco "Angeli all'inferno", puntando sulla possibilità che ciascun giocatore sviluppi consapevolezza sul tema della donazione di organi, tessuti e cellule e possa dire il proprio SÌ nella realtà.

**Massimo Cardillo**

DIRETTORE DEL CENTRO NAZIONALE TRAPIANTI

Il viaggio con il CNT è un viaggio di esperienze, scambio di conoscenze ma soprattutto di valori condivisi. I viaggi di Lucca Comics & Games sono da sempre viaggi orizzontali, fatti di difficoltà, imprevisti, incontri meravigliosi e di un viaggio interiore, verticale, di crescita personale, grazie a esperienze profonde e destinate a cambiarci per sempre, come questa, dedicata al mondo della donazione. Come riuscire a proporre tutto questo in un anno fatto di distanze, di dubbi, di solitudini? La risposta l'abbiamo trovata in quel meraviglioso strumento di narrazioni potenziali e letterature interattive che è il Gioco di Ruolo: territorio di mezzo tra le discipline che animano il nostro grande community event, che vede al centro proprio lo scambio, il dono di qualcosa di intimo e importante come i propri sogni e le proprie idee. Un esercizio di mutualità, orizzontale e gratuito, la cui stessa pratica è un invito alla condivisione e all'attenzione verso l'altro; una esperienza che ha saputo attivare nell'anno del cambiamento di Lucca ChanGes la community dei Creativi e degli SpettAutori in una gara di Crea-Attività a sostegno di un messaggio che atterra solidamente nel reale attraverso il trampolino del fantastico e del racconto di genere. L'ennesima grande avventura mano nella mano con il CNT, che ha saputo arricchirsi dell'energia di nuovi compagni di viaggio come Mike, un gigante che ha fatto la storia del gioco di ruolo, così come delle sperimentazioni dei ragazzacci di Need Games e di Player Vs Corona Virus a cui non saremo mai abbastanza grati.

**Emanuele Vietina**

DIRETTORE LUCCA CREA

Quando sono stato contattato dal CNT e da Lucca Crea, per seguire il progetto Donatori di Ruolo, sono rimasto senza parole. Per una questione personale sono estremamente grato al lavoro che ogni giorno tutti i membri del CNT svolgono e poter scrivere un'avventura di Cyberpunk per sensibilizzare le persone sul delicato tema della donazione di organi, tessuti e cellule e dei trapianti per me è stato un onore. Lavorare ad un soggetto di Mike Pondsmith, uno dei mostri sacro del gdr, poterlo plasmare secondo il mio stile, immedesimarmi in Augustus, provare odio per Gambinelli, e ritrovarmi con le lacrime mentre scrivevo, sono ricordi che mi porterò dentro per sempre. Voglio ringraziare il CNT, Lucca Crea, Mike Pondsmith e i centinaia di master che hanno fatto, fanno, e faranno giocare quest'avventura. Tutti noi giocatori di ruolo interpretiamo eroi di ogni genere quando giochiamo, ma diventando donatori possiamo essere eroi nella vita vera. DONARE. DURO. SEMPRE.

**Nicola DeGobbis**

FONDATORE DI NEED GAMES







# SCENARIO 1

## L'ANGELO

*"Night City è uno dei posti più merdosi e allo stesso tempo meravigliosi di tutto il globo.*

*In mezzo al marciume, i sobborghi iperaffollati, le arcologie, gli scheletri degli edifici bombardati della Zona Calda...se sapete dove cercare, o meglio, dove guardare, potete trovare dei diamanti grezzi.*

*Un tempo, là dove sorgevano le paradisiache 'beaverville' delle corporazioni, ora rimangono solo quartieri iperaffollati, dove gang di booster e punk di strada sono sempre pronte a strapparvi via una cyberottica a mani nude. Meglio guardarsi sempre le spalle mentre girate per quel dedalo di vicoli!*

*Ma queste, fortunatamente, sono anche le zone degli Angeli.*

*Lasciate che vi parli degli Angeli, chomhatta, perché è grazie a loro che ora sono qua tutto in un pezzo a raccontarvi questa storia.*

*Gli Angeli sono un gruppo clandestino di medici, infermieri e personale specializzato che ha deciso di ribellarsi alle Corporazioni e di aiutare tutti, anche noi disperati, senza chiedere nulla in cambio.*

*Alcuni mesi fa, dopo una bevuta dal vecchio Rhino 'Black Leg' Chakowski, stavo tornando verso la mia topaia quando tre membri degli Iron Sights mi sono saltati addosso, strafatti di synthcoke. Non ricordo bene cosa sia successo, so solo che nel giro di pochi secondi ho visto il mio braccio sinistro volare per aria e sono caduto faccia a terra...*

*Ero convinto di morire! Ero già in shock quando un tizio mi ha raccolto e caricato sul suo furgone.*

*Non ho idea di cosa sia successo dopo, i ricordi sono confusi e annebbiati. Mi ricordo solo molte persone attorno a me, il cigolio di un lettino che viene spostato e una frase: 'Benvenuto al CNT'.*

*Mi sono svegliato nel pomeriggio nel mio letto sudicio, con un cyberbraccio - ok, non sarà l'ultimo modello, ma è sempre meglio che morire dissanguato per terra - e con un biglietto sul comodino con scritto 'il CNT ti ha accolto e gli Angeli ti hanno salvato la vita.'*

*Pensavo che gli Angeli non esistessero.*

*Invece sono più vicini di quanto pensiate."*

**-JACK MAD DOG,**

TECNICO AL SERVIZIO DEGLI ANGELI

## I L GANCIO

E' una notte come tante altre a Night City, e a tutti i Personaggi viene inviato un messaggio sul loro Agent (un dispositivo tecnologico portatile, evoluzione dei cellulari): **White Skull**, un fixer tanto pazzo quanto pieno di contatti, ha proposto loro un lavoro.

*"Un pezzo grosso ha un incarico per voi. Sono 10k eurodollari a testa, una cifra folle. Non conosco i dettagli del caso, ma vista la cifra dubito che rifiuterete. Se accettate, un mezzo verrà a prendervi e vi porterà a destinazione."*

Tutti i Personaggi si trovano all'interno di una limousine corazzata estremamente lussuosa. L'interno dell'auto è maniacalmente pulito, quasi asettico, e i Personaggi sono seduti uno vicino all'altro. Alla guida della vettura c'è un enorme energumeno, dai tratti europei, con una lunga treccia scura e i capelli rasati ai lati. Si presenta come **Lester Dwayne**, e ha più l'aspetto di un solitario che di un autista - impressione confermata soprattutto dall'enorme shotgun appoggiato sul sedile di fianco a lui.

Nota per il GM: a turno, fai descrivere ai Giocatori i loro Personaggi. Come si chiamano? Quale è il loro Nickname? Quale è il loro Ruolo? Come sono esteticamente? Hanno degli impianti visibili? Cosa si legge nei loro occhi (o cyberottiche)? Si conoscono tra di loro? Quali sono i loro Background e il loro Equipaggiamento?

Una volta che tutti i Giocatori hanno presentato a turno il proprio Personaggio, continua con la descrizione:

*Le luci di Night City si riflettono sulla carrozzeria della macchina mentre attraversate la città. Non siete abituati a viaggiare su un mezzo del genere, chi vi ha ingaggiato dev'essere un pezzo davvero grosso. Mentre alcuni senzاتetto stanno cercando del cibo in mezzo ai rifiuti, su un maxischermo di un mega condominio vedete l'immagine in 3D di due persone di circa 45 - 50 anni. Una è estremamente ben vestita, con due occhi di un blu intenso, probabilmente delle cyberottiche di ultima generazione estremamente costose, e i capelli perfettamente pettinati all'indietro. Lo riconoscete immediatamente: è **Mark Gambinelli**, il presidente della StratoPharma, una corporazione biotecnologica che sta rapidamente scalando posizioni nel mercato degli innesti. L'altra invece ha degli*

*occhiali abbastanza spessi, gli occhi molto stanchi, e i capelli spruzzati di grigio. Notate che la sua mano sinistra è un cyberarto medico. E' **Augustus Knittle**, uno dei più grandi medici viventi, famoso per le sue innovazioni nel campo del cyberware. Mentre continuate a osservare lo schermo, quello che sembra un organo sintetico entra in scena, sostituendo le due figure, e il gigantesco logo viola della StratoPharma compare a video.*

*"Gambinelli, lui sì che sa fare i soldi" - vi dice Lester Dwayne rompendo il silenzio - "ha trovato questo genio, e lo ha sovvenzionato affinché inventasse non so quale diavoleria, so solo che dicono che sarà rivoluzionaria e gli farà fare i soldi veri... come se prima non ne avesse... ah, siamo arrivati!"*

I personaggi si trovano nel pieno del Centro Urbano ricostruito. Gru e mezzi di costruzione sono posizionati in ogni angolo e un gigantesco edificio bianco si erge davanti a loro. L'enorme scritta "StratoPharma" troneggia sulla cima del grattacielo.

Lester Dwayne incita i giocatori a scendere dalla macchina e la porta automatica a vetri si apre davanti a loro.

## A STRATOPHARMA

L'interno del grattacielo della StratoPharma è minimale, vetri a led e pannelli laccati neri sono i componenti principali. Due guardie, armate molto pesantemente, sono sedute dietro un vetro antiproiettile, e le più evolute scoperte mediche della compagnia vengono in continuazione mandate in loop su dei video.

Se i personaggi attraversano il corridoio centrale, una voce femminile proveniente dagli altoparlanti richiama la loro attenzione, invitandoli a prendere l'ascensore alla fine del corridoio.

Una volta entrati nell'ascensore, trasparente anch'esso, le porte si chiudono e inizia a salire a una discreta velocità. Una musica elettronica lounge fuoriesce dalle casse e la telecamera posizionata nella parte superiore punta dritta verso i personaggi.

Dopo alcuni istanti l'ascensore raggiunge l'ultimo piano dell'edificio, e le porte si aprono.

La stanza che si apre davanti ai personaggi è un enorme open space che prende tutto il piano. Le poche pareti sono realizzate in pannelli trasparenti, tanto che la sensazione che permea nella stanza è quella di essere in uno spazio totalmente aperto.

A circa 20 metri dall'ascensore, è presente una scrivania enorme al centro della stanza, dietro la quale è seduto un uomo estremamente elegante, che altri non è che Mark Gambinelli, il presidente della StratoPharma. Sta versando del whiskey da una bottiglia di cristallo. Dietro di lui, un uomo impettito dai tratti ispanici è fermo in piedi con un braccio nascosto dietro la schiena, mentre con l'altro mesce il liquido nel suo bicchiere, facendo tintinnare il ghiaccio al suo interno. Ha i capelli bianchi tagliati corti, una cyberottica militare al posto dell'occhio sinistro e una barba tagliata perfettamente.

La divisa color petrolio, i guanti rossi e il logo rosso simile a un asterisco sulla spalla destra non lasciano nessun dubbio: è un membro del Trauma Team.

Non appena Mark Gambinelli scorge i personaggi, fa cenno loro di avvicinarsi.

*"Buonasera, gentili ospiti, e benvenuti. Sono Mark Gambinelli, ma questo di certo lo saprete già. Permettetemi di presentarvi il gentiluomo qui alle mie spalle: Hector Ortega, ufficiale del Trauma Team e*

*caro amico della StratoPharma. Ma bando ai convenevoli, il mio tempo così come il vostro è prezioso. Siete qui perché il nostro amico in comune vi ha raccomandato per un incarico.*

*Per quanto mi scocchi ammetterlo, abbiamo una talpa infiltrata qui alla StratoPharma e abbiamo il timore che stia per vendere preziosi segreti industriali a qualche azienda rivale. Come saprete, negli ultimi anni la nostra azienda è cresciuta in maniera esponenziale nel campo delle biotecnologie e non possiamo permettere che le nostre invenzioni vengano vendute al migliore offerente.*

*Abbiamo scoperto che questa notte avverrà uno scambio. Questa talpa, che purtroppo non siamo ancora riusciti a identificare, porterà delle preziose informazioni dal nostro complesso scientifico ai suoi compratori.*

*Abbiamo notato che una valigetta criogenica è scomparsa da uno dei laboratori, e siamo molto convinti che verrà utilizzata per lo scambio...*

*La mia richiesta è semplice: infiltratevi in quel complesso, eliminate la talpa e riportateci la valigetta senza aprirla. Come potete immaginare ci stiamo affidando a professionisti esterni così che nessuno possa risalire a noi. Non preoccupatevi di fare le cose con 'discrezione', se capite cosa intendo: il nostro laboratorio è perfettamente insonorizzato e nessuno sentirà nulla.*



*Un mezzo vi attende qui fuori. Una volta portata a termine la missione, comunicatelo al nostro contatto e vi sarà trasferita immediatamente la seconda parte del compenso.*

*E' tutto, signori. Grazie."*

Gambinelli non dà ulteriori informazioni ai Personaggi. In compenso, Hortega si avvicina con uno spinotto in mano. Chiunque abbia un innesto può connettersi e ricevere le seguenti informazioni:

- Il Laboratorio della StratoPharma si trova a circa dodici isolati di distanza. E' sorvegliato e difeso da una serie di torrette di sicurezza. Per entrare nel perimetro interno bisogna disabilitarle.
- L'uscita di sicurezza è posta sul retro del fabbricato. Per poter vedere chi entra ed esce bisogna aggirare il perimetro dell'edificio.
- Un codice bancario criptato, alla quale accedere per recuperare gli eurodollari.
- Le immagini di una valigetta criogenica.

Se i giocatori pongono domande, le uniche risposte che ricevono sono vaghe e se viene chiesto che tipo di informazioni sono state trafugate, Gambinelli dice in maniera estremamente gentile che non sono affari che li riguardano. L'unica risposta chiara che viene data è inerente al fatto che i Personaggi devono uccidere la talpa e che non devono fare altre domande.

Una volta finita la conversazione, i personaggi possono lasciare l'edificio.

## LABORATORI DELLA STRATOPHARMA

Una volta usciti, i Personaggi si trovano davanti un piccolo furgone alquanto malandato messo a loro disposizione dalla StratoPharma. Se lo esaminano nel dettaglio, con un successo in una Prova di Percezione (INT) VD 13 scoprono che il numero di telaio è stato limato via, il suo interno è stato totalmente ripulito e nella parte posteriore sono presenti le seguenti armi, tutte senza numero di serie:

- 1 Fucile d'Assalto
- 1 Fucile da Cecchino
- 2 Pistole Molto Pesanti

Inoltre sono presenti 2 **Speedware Sandevistan** (+3 iniziativa per 1 minuto) e 2 **Medikit** (2d6 PF curati).

Se i Personaggi hanno mezzi propri o vogliono ingaggiare qualche membro della gang o dei loro contatti per portare a termine la missione possono tranquillamente farlo.

Prese le armi e saliti nei veicoli, i Personaggi impiegano circa quindici minuti per arrivare ai laboratori della StratoPharma.

Note per il GM: durante il viaggio, lasciate ai Giocatori il tempo per elaborare un piano. Se è presente un Netrunner tra i Personaggi, grazie alla mappa online data loro da Hortega questi può individuare i punti di accesso per entrare dentro la rete dei Laboratori e disabilitare il sistema di sicurezza.

Una volta stabilito il piano, il veicolo dei giocatori giunge in prossimità dei laboratori della StratoPharma.

*A differenza dell'opulenza della sede centrale, i laboratori sono quasi irriconoscibili. Davanti a voi si stagliano degli enormi magazzini in cemento, senza finestre, ma contornati da un sistema di sorveglianza estremamente efficiente, con torrette a infravisione poste ai quattro angoli, cavi taser e mitragliette semiautomatiche telescopiche poste ambo i lati delle torrette.*

*Non si sente un suono, se non lo sferragliare della metropolitana NCART quando passa in zona.*

*Tutto l'edificio sembra disabitato, se non per una sterilizzante luce verde posta all'ingresso principale.*

*In compenso l'odore di disinfettante permea l'aria, il che va a cozzare con ciò che i vostri occhi vedono: una struttura quasi fatiscante in mezzo a rifiuti industriali.*

Se i Personaggi vanno in ricognizione notano che, effettivamente, sul retro è presente un'uscita di sicurezza. Per evitare di far attivare le **Torrette di Guardia**, mentre si aggirano intorno all'edificio, devono tenersi a 5 metri dal perimetro esterno.

In compenso la zona è totalmente isolata, quindi anche in caso di un conflitto a fuoco non ci sarà nessun intervento esterno.



Le torrette possono essere disattivate in due modi:

- I Netrunner possono hackerarle: dopo essersi Collegati, Prova di Backdoor VD 13 per accedervi, dopodiché Prova di Control VD 13 per poterle utilizzare.
- Attaccandole con armi a distanza: le torrette sono situate a circa 12 metri d'altezza sul perimetro e dispongono di due Mitragliatrici ciascuna, le quali hanno ognuna 25 PF, RIF 8, Mira 6, e provocano 4d6 danni.

I Personaggi che desiderano entrare nel raggio di avvistamento delle torrette devono effettuare con successo una Prova di Furtività (RIF) VD 13. Se qualche Personaggio viene avvistato, gli si può concedere un'ultima azione IRL o NET prima di far scattare l'allarme. Se i Personaggi disabilitano le torrette con armi non silenziate, scatterà l'allarme.

## COSA SUCCEDDE SE SCATTA L'ALLARME?

Le torrette non disabilitate e non controllate iniziano a sparare verso i Personaggi in linea di tiro

Dopo aver aggirato l'edificio e disabilitato le torrette, devono attendere poco tempo prima che un uomo esca dall'uscita sul retro.

Per poter vedere bene in faccia l'uomo, bisogna sostenere una Prova di Percezione (INT) VD 15. In caso di successo i Personaggi riconoscono la persona che affiancava Gambinelli sul maxischermo mentre si dirigevano alla StratoPharma: è il famoso **Augustus Knittle**.

L'uomo stringe al petto la valigetta criogenica e si guarda in maniera guardinga, ha un camice da medico, è completamente disarmato e dal modo di comportarsi si può notare che non è assolutamente abituato al combattimento.

Nota per il GM: Augustus Knittle è un personaggio chiave dell'avventura, quindi bisogna fare in modo che i personaggi non lo uccidano. In caso di attacco, fate colpire loro la valigetta criogenica e fate in modo che Augustus si arrenda e invochi il loro aiuto.

*Il Dottor Augustus Knittle si avvicina con passo spedito verso di voi, guardandosi attorno nervosamente. Giunto a pochi metri si accorge della vostra presenza e, anziché cercare di scappare, sembra sollevato. Con la voce strozzata vi dice: "Vi prego, aiutatemi."*

*Avete giusto il tempo per cogliere la disperazione nelle sue parole quando, dalle vostre spalle, un tremendo colpo di shotgun evita per pochi centimetri il dottore. Vi girate, e notate che Lester Dwayne,*



# SCENARIO 1

*l'enorme autista della limousine, vi sta attaccando accompagnato da una squadra di booster, tutti a bordo di motociclette.*

*"Ottimo lavoro, chomhatta. Adesso faremo esplodere le cervella ad Augustus e poi vendicheremo la sua morte. E indovinate chi accuseranno di averlo ucciso? Bravi, proprio voi! Quanto amo questa città, dove la giustizia privata è così efficiente, ahahahahah!"*



Lester Dwayne è accompagnato da un numero di **Guardie** della StratoPharma pari al numero dei giocatori. Il GM può sostituire le **Guardie** con dei **Booster** per rendere lo scontro più impegnativo.

Se i personaggi sopravvivono, leggere o parafrasare quanto segue:

*I cadaveri di Lester Dwayne e i suoi scagnozzi giacciono a terra, crivellati dai vostri colpi. Nella fretta dello scontro vi girate per cercare il dottore, trovandolo accovacciato e tremante dietro a un bidone. Difende la valigetta con il suo corpo e la stringe così forte che le nocche della sua mano destra sono completamente bianche.*

*"Questa valigetta è più importante della mia vita. Contiene il primo Phantom Organ perfettamente operativo. Devo correre alla sede del CNT, nella zona a sud di Night City... i miei colleghi Angeli hanno bisogno di me: questo organo deve essere trapiantato immediatamente a Jill McKenzie.*

*Si tratta di un'invenzione rivoluzionaria per noi medici: grazie a questo organo potremo salvare migliaia di vite, poiché può essere stampato con una stampante 3D utilizzando una speciale pasta sintetica, adattandosi a qualsiasi tipo di DNA.*

*Il suo costo è irrisorio, ma quel folle di Gambinelli voleva renderlo accessibile solo ai più ricchi. Jill è una grande biochimica e potrà ricreare in men che non si dica la pasta necessaria.*

*Vi prego, portatemi da lei. Gli angeli e tutti i veri abitanti di Night City hanno bisogno di voi.*

## CONCLUSIONE: COSA SUCCEDDE DOPO

Se è una one shot, i giocatori hanno recuperato con successo il Phantom Organ che aiuterà tutte le persone di Night City in attesa di trapianto.

Vedere il finale dello Scenario 3 e inserire la parte relativa alla diffusione dei dati nella rete.

Se invece si vuole proseguire con la storia, continuare con lo Scenario 2.



# SCENARIO 2

## TEDDY BEAR

"A Night City la vita non ha valore, o meglio, la vita della maggior parte degli abitanti non ha valore.

Se fate parte dei reietti, di quelli che sono gli ultimi tra gli ultimi, di quelli che non fanno entrare vagonate di eurodollari nelle tasche dei pochi che comandano questa città, beh, allora la vostra vita non vale nulla.

Da vivi, almeno.

A Night City i morti sono morti e i ricambi sono ricambi.

E i morti sono ricambi.

Quindi i vostri corpi possono avere più valore da morti che da vivi.

Se siete così sfortunati da prendervi una pallottola in pancia o farvi strappare un innesto o un cyberarto - e in questa città capita più spesso di quanto voi possiate immaginare - o siete ricchi abbastanza da avere un contratto con il Trauma Team, o siete semplicemente fottuti... la maggior parte delle volte, almeno.

Ci sono però delle volte in cui un Angelo correrà in vostro soccorso.

In cui un perfetto estraneo vi porgerà la mano non per tagliarvi la testa con un innesto nascosto, bensì per salvarvi la vita.

Senza chiedervi nulla in cambio, ma solo perchè questi medici clandestini credono nel giuramento che hanno fatto.

E' ironico che tra tutti i posti al mondo gli Angeli siano giunti proprio a Night City, il posto più vicino all'inferno sulla terra.

Ma di certo in questa città avranno molti peccatori da redimere.

Se vedete un Angelo non sparategli, non derubate, non guardate dall'altra parte se si trova in pericolo.

Non potrete mai sapere quando avrete bisogno di loro."

**-JACK MAD DOG,**

TECNICO AL SERVIZIO DEGLI ANGELI

### HIGHWAY TO HELL

Dopo aver affrontato Lester Dwayne e gli scagnozzi inviati dalla StratoPharma, i Personaggi hanno con loro il Dottor Augustus Knittle e la preziosa valigetta criogenica contenente il Phantom Organ.

A loro disposizione rimane il mezzo di trasporto con il quale sono arrivati presso il laboratorio della StratoPharma ed eventualmente le moto dei nemici appena sconfitti (se non le hanno fatte saltare in aria durante lo scontro).

Leggere o parafrasare quanto segue:

*Come tutte le volte, quando un lavoro è pagato bene - troppo bene - e sembra relativamente facile, allora sarà un fottuto disastro.*

*Siete stati ingaggiati per essere usati come capi spiatori. In compenso avete salvato la vita non solo ad Augustus Knittle ma, probabilmente, a milioni di persone.*

*Mentre vi dirigete verso la zona sud di Night City vedete le luci multicolori della città susseguirsi ritmicamente sopra di voi.*

*Il silenzio che aleggia all'interno del furgone è veramente pesante e l'unica cosa che alleggerisce la*

*situazione è il rock cromatico dei Samurai che esce dalle casse dello stereo.*

*Il Dottor Augustus Knittle continua a tenere stretto a sé la valigetta: sa di non essere ancora al sicuro, cosa che sapete perfettamente anche voi.*

Nota per il GM: mentre i personaggi sono nel furgone potete fare interagire loro con Augustus.

Augustus è una mente brillante, desideroso che le sue scoperte vengano utilizzate per aiutare il prossimo e non per arricchire una mega corporazione. Ha gli occhi tristi e la voce stanca, probabilmente non dorme da giorni.

In base alle domande poste, potete dare loro le seguenti informazioni:

- L'organo deve essere trapiantato a Jill McKenzie.
- Il quartier generale del CNT è nel seminterrato dell'orfanotrofo Teddy Bear di cui Jill ricopre il ruolo di direttrice.
- L'orfanotrofo è il luogo in cui molti bambini di strada hanno trovato una casa: nessuno ci fa caso poiché la maggior parte delle persone non può permettersi il lusso di avere dei figli, e nessuno vuole avere bambini tra i piedi mentre sbriga i propri affari a Night City.





- C'è un tacito accordo tra tutte le gang di Night City: Teddy Bear è un luogo neutrale. Per nessuna ragione dovrà essere preso d'assalto, e se qualche membro di una gang trova riparo al suo interno non lo si potrà toccare finché non uscirà.

Dopo che i Personaggi avranno ottenuto le informazioni richieste, i personaggi possono controllare che nessuno li stia seguendo. Superando una prova di Percezione (INT) VD 13 si accorgeranno che un drone sentinella si sta avvicinando. In questo caso hanno del tempo per prepararsi a un imminente scontro e non possono essere presi alla sprovvista.

In caso di fallimento invece leggere o parafrasare quanto segue:.

*Non appena imboccate l'ingresso al quartiere sud di Night City uno strano ronzio inizia a provenire dall'esterno: un drone sentinella vi sta seguendo.*

*Vi affacciate fuori dal finestrino e notate che non è l'unica cosa che avete alle calcagna: un gruppo di Iron Sights su due fuoristrada e una moto vi è quasi addosso. Cosa ci fanno qua? Questa non è la loro zona! Sono armati fino ai denti come se dovessero far esplodere l'intera Night City e... BOOOOOM!!!! Un fucile d'assalto su uno dei veicoli fa fuoco contro di voi, facendo letteralmente saltare via il portellone posteriore del furgone: non c'è tempo da perdere, dovete raggiungere il CNT prima che vi facciano a pezzi!*

I Personaggi hanno 4 turni per arrivare presso l'orfanotrofio Teddy Bear e sfuggire al combattimento, a meno che il guidatore non superi con successo tre prove consecutive in Guidare (RIF) VD 21.

Il furgone ha 60 PF se viene portato a 0 prima dei 4 turni i giocatori saranno costretti a fermarsi e affrontare la banda formata da **6 Booster**.

Le Jeep si muovono in maniera simmetrica e la moto cerca di avvicinarsi sempre di più al furgone per fare fuoco a bruciapelo.

Le loro **Jeep** hanno 50 PF mentre la **Moto** ha 35 PF.

Le Jeep hanno montato sul tettuccio un **Fucile d'Assalto** che fa 5d6 di danno.

I Netrunner possono hackerare le armi delle Jeep. Dopo essersi collegati, il Netrunner può effettuare al primo turno una prova di Backdoor per violare la

Password (VD 10) seguita da una prova di Control (VD 13) per prendere il controllo del rispettivo Fucile d'Assalto.

## 'ORFANOTROFIO TEDDY BEAR

Se i giocatori riescono a sgominare la gang o a rifugiarsi dentro l'orfanotrofio, leggere o parafrasare quanto segue:

*La fatiscante struttura beige del Teddy Bear si erge davanti a voi e il cancello del garage scorrevole al piano terra è aperto: è la vostra unica salvezza.*

*Vi lanciate dentro il più velocemente possibile, riuscendo a inchiodare il veicolo e a fermarvi a pochi centimetri di distanza dal muro dinanzi a voi.*

*Non appena entrate, il cancello si chiude di colpo - evidentemente una fotocellula lo fa scattare in automatico proprio per queste situazioni - e vi rendete conto di essere finalmente al sicuro: siete sfuggiti alla terribile imboscata degli Iron Sights.*

*Uscite dal furgone crivellato di colpi e vi ritrovate all'interno di un garage illuminato solo dallo sfarfallio intermittente di un neon azzurro. Non ci sono altri veicoli all'interno eccetto il vostro.*

*Oltre al cancello chiuso, l'unica uscita presente è una porta in lamiera sul lato est dell'edificio.*

I personaggi possono cercare in giro e con una prova di Percezione (INT) VD 17 possono trovare una botola mimetizzata tra le piastrelle del pavimento.

Se decidono di aprirla e andare nella stanza sottostante, trovano quello che sembra essere un ambulatorio e una sala operatoria, ma l'ambiente sembra essere stato distrutto di recente.

Oltre a questa stanza, in questa zona non c'è null'altro.

*Varcata la porta, vi ritrovate nell'atrio di quello che è il Teddy Bear, un vecchio edificio dei primi del 2000, arredato in maniera spartana e funzionale. C'è un grande divano in mezzo alla stanza, con un vecchio televisore a led che trasmette dei vecchi cartoni animati. Il tavolo, le credenze e le sedie che riempiono il grande spazio danno un'aria di sicurezza, e alcuni pezzi di gommapiuma fissati*

## SCENARIO 2

sugli spigoli con del grezzo nastro isolante - evidentemente per evitare che i bambini si facciano male andandoci a sbattere contro - vi scaldano il cuore.

Una rampa di scale porta al piano superiore e tutto l'ambiente è illuminato con delle vecchie lampadine a tungsteno.

L'unica persona all'interno della stanza è una donna che vi dà le spalle. Ha i capelli grigi, ricci, avvolti attorno a bigodini rossi, un cardigan color vinaccia appoggiato sulle spalle. Sta lavorando all'uncinetto, e notate subito che entrambe le braccia sono dei cyberarti, che le consentono di muovere le mani a una velocità sorprendente.

"Jill!" - esclama Augustus dirigendosi verso di lei.

La donna si alza, girandosi verso di voi: vi accorgete immediatamente della macchina di fianco a lei, e dei tubi che dal petto entrano in tale supporto elettro-meccanico. Jill ha un Cuore Artificiale, senza il quale non può sopravvivere.

L'apparecchio è un vecchio HeartMetalOne dei primi anni 2000, e capite perfettamente che se non verrà sottoposta al più presto a un trapianto non potrà più avere una vita normale.

Tutto l'edificio è molto silenzioso, una cosa alquanto

insolita considerando che dovrebbe essere abitato da dozzine di bambini. Se interpellata in merito, Jill risponde che i bambini sono a dormire, nonostante la confusione generata dall'arrivo dei Personaggi abbia svegliato tutto il quartiere...

Inoltre Jill è estremamente tesa e continua a tamburellare con le dita.

Se i personaggi si guardano in giro, Jill continua a seguirli con gli occhi, e se cercano di salire le scale Jill si avvicina verso di loro prendendo in mano il cuore artificiale.

Dopo alcuni attimi, si sentono dei rumori ovattati provenire dal piano di sopra.

Se i giocatori cercano di salire, Jill li implora di fermarsi...estraendo una pistola dalla gonna e puntandola tremando verso i Personaggi.

Se i PG non si lasciano intimorire e continuano imperterriti a salire con la forza, o qualora facessero passare alcuni istanti, esattamente in questo momento fa la sua comparsa in scena Hector Ortega, ufficiale del Trauma Team.

Hector Ortega, con la divisa del Trauma Team e il casco alzato, scende lentamente le scale, tenendo un bambino sotto il braccio e una pistola nella mano destra.





Leggere o parafrasare quanto segue:

*"Signore e signori, siete stati fin troppo noiosi questa sera. Avevate un compito semplice: eliminare quella talpa schifosa e poi morire, prendendovi la colpa. Perché non avete rispettato gli ordini? Perché non siete morti e basta?" vi chiede grattandosi il collo scoperto con la pistola. "Per colpa vostra adesso ci ritroviamo a dovercela prendere con questi poveri fanciulli..."*

Mentre Hortegea parla, 6 membri del Trauma Team, in divisa e con il volto coperto, scendono le scale tenendo sotto mira un gruppo di bambini.

*"Vedete, tutta questa spiacevole situazione sta accadendo solo per colpa vostra. Sapevamo che questa vecchia fosse in combutta con gli Angeli, ma che addirittura questo luogo fosse la copertura della loro sede operativa... Purtroppo non abbiamo trovato nessun paio di ali qua, ma in compenso... quanti piccoli diavoletti! Non vorrete mica che accada loro qualcosa di spiacevole? Dottore, consegnatemi immediatamente il Phantom Organ e nessuno qui si farà male."*

Nota per il GM: i bambini sono in ostaggio e se i Personaggi decidono di attaccare Hortegea questi non ci penserà due volte a fare fuoco. Dovete far capire ai giocatori che la situazione è estremamente seria.

Infine, il Dottor Augustus prende la parola:

*"Hector fermati, non fare loro del male, sono innocenti. Ti consegnerò il Phantom Organ!"*

Hortegea sorride e si avvicina al dottore, mentre i suoi uomini tengono sotto tiro i bambini. Lo accompagna verso la porta e aprendola, si intravede all'esterno un AV-4 Aerodyne del Trauma Team che si sta avvicinando nella notte, con una scaletta calata.

*"Prima lascia andare i bambini Hortegea, e poi ti darò la valigetta."*

Hector Hortegea ordina ai suoi uomini attraverso il suo Agent di lasciare andare i bambini, che vengono portati in salvo da Jill all'interno del garage.

Nota per il GM: Jill è l'unica che può replicare la pasta per ricreare il Phantom Organ. Se viene uccisa la missione fallisce e Hector Hortegea richiama subito i suoi uomini.

Cercate di far capire ai giocatori quanto sia importante il ruolo di Jill.

Augustus dà a Hortegea la valigetta, il quale la fissa alla cintura, e l'AV-4 riprende il volo. Non appena è a un metro da terra, Hortegea guarda beffardo il dottore:

*"Dottor Knittle, grazie per tutto quello che ha fatto. Il Presidente Gambinelli le è riconoscente."*

Detto ciò spara al dottore, che si accascia al suolo, e tramite il suo Agent comunica con i suoi uomini il seguente messaggio, che viene udito anche dai Personaggi:



## SCENARIO 2

*"Uccideteli tutti e date fuoco all'intero edificio: non ci devono essere testimoni."*

Nota per il GM: mentre Hortegea sta scappando ci possono essere diversi scenari per ciò che riguarda il destino della valigetta, elemento chiave dell'avventura.

La valigetta può essere portata via da Hortegea mentre scappa, oppure può essere fatta cadere al suolo se qualche personaggio spara con cura a Hortegea.

Se viene fatto giocare lo Scenario 3, nel caso che la valigetta rimanga ai giocatori, il Phantom Organ è inutilizzabile poiché distrutto dalla caduta.

Dopo qualche minuto, alcuni membri di una gang accorrono immediatamente, allarmati dallo sparo.

*"Come osate sparare verso la Teddy Bear? Maledetti, non osate far del male a Jill!"*

Le urla dei membri delle gang iniziano a sentirsi all'esterno dell'orfanotrofio.

Ha inizio il combattimento finale contro **6 membri del Trauma Team** (usare gli **Agenti di Sicurezza Privata**, ma rimpiazzare il Kevlar con Giacche Corazzate Pesanti e i Fucili d'Assalto con Mitra Medi e aumentare Mira a +4).

Nota per il GM: se lo scontro è troppo arduo utilizzate da due a quattro membri di una gang che

giungono in soccorso dei Personaggi: il Teddy Bear è una zona franca e molti membri di queste gang sono stati cresciuti da Jill.

Se i personaggi sopravvivono allo scontro e corrono verso il Dottor Augustus noteranno che è ferito gravemente ma che sta respirando a fatica.

Nota per il GM: Augustus e Jill sono due personaggi chiave, e bisognerebbe lasciarli in vita fino alla fine, ma le scelte dei giocatori sono imprevedibili. Può quindi capitare lo sfortunato caso che sia Augustus che Jill perdano la vita. Se Jill viene uccisa, come riportato precedentemente, la missione fallisce. Se invece è Augustus a morire, la missione può andare avanti e porterà, alla fine dello Scenario 3, a una scelta estremamente importante: ci sarà qualche personaggio disposto a donare spontaneamente il suo cuore?

### CONCLUSIONE: COSA SUCCEDDE DOPO

Se è una one shot, Augustus decide di donare il proprio cuore a Jill, visto che il Phantom Organ è stato rubato, e uno dei personaggi dovrà raccogliere questa sua volontà.

Vedere il finale dello Scenario 3 e inserire la parte relativa alla **donazione anonima, volontaria e gratuita** di Augustus e alla diffusione dei dati nella rete.

Se invece si vuole proseguire con la storia, continuate con lo Scenario 3.





# SCENARIO 3

## IL DONO DELL'ANGELO

*"Quanto vale la vita a Night City?"*

*Bisogna sempre stare attenti a Night City, non bisogna distrarsi mai. Se andate in giro con un cannone, beh, quel cannone lo dovete sapere usare, non dovete solo sfoggiarlo, sennò siete morti.*

*Il valore della vostra vita dipende da quanto sapete usare quel cannone.*

*Dipende da quanto siete importanti, e di solito l'importanza è data dalla taglia che pende sulla vostra testa, a chi avete pestato i piedi, o se avete guardato male il tipo sbagliato.*

*Dipende però anche da quanto aiutate gli altri.*

*Anche in questo caso però, dovete stare attenti, perché è quasi sempre un serpente che si mangia la coda: se aiutando gli altri pestate i piedi a qualcuno, allora questo qualcuno metterà una taglia sulla vostra testa e il peggior booster di tutta Night City vi guarderà male proprio perché vuole ficcarvi una pallottola in corpo.*

*Ma ci sono dei rari casi nei quali neanche il più pazzo dei booster accetterebbe mai un compito del genere, perché sa che uccidere chi gli può salvare la vita in futuro non è un buon affare.*

*Quindi: quanto vale la vita a Night City?*

*Non vale nulla, per la maggior parte della popolazione, che vive alla giornata, aspettando la morte cercando di farsi una reputazione e diventando una leggenda, così da poter vivere in eterno nei racconti della gente.*

*Ma vale tanto, per quei pochi che con la loro vita ne possono salvare altre e che vivono nell'ombra, incuranti di avere una reputazione, perché per loro è più importante ciò che fanno di ciò che la gente dice di loro."*

**-JACK MAD DOG,**

TECNICO AL SERVIZIO DEGLI ANGELI

## A SPERANZA

Subito dopo la sparatoria i personaggi notano che il Dottor Knittle è a terra. Se si avvicinano a lui, il dottore si rialza, con il respiro affannato, e si fa portare da Jill.

*“Purtroppo i membri del Trauma Team hanno distrutto l'ambulatorio e hanno portato via il Phantom Organ. Non è più possibile effettuare qui l'operazione. Esiste però un altro posto dove possiamo andare: i laboratori della StratoPharma. So che sembra un suicidio, ma non si aspetterebbero mai una cosa del genere, e poi là c'è il prototipo del Phantom Organ. Chi sarebbe così folle da tornare nella tana del lupo per curare un agnello?”*

*Ci sono dei vecchi condotti sotterranei che portano proprio sotto i laboratori, potremmo sfruttare quelli. Inoltre possiamo contare sull'aiuto di altri angeli: ho dei contatti all'interno che possono darci una mano a entrare, oltre alle persone qua presenti che Jill ha cresciuto o aiutato in passato.”*

I personaggi devono tornare presso i laboratori ma, prima di muoversi devono trovare un piano per entrare all'interno del laboratorio senza destare sospetti.

Per pianificare l'entrata all'interno dell'edificio in maniera ottimale i giocatori possono:

- Ingaggiare un gruppo di booster fuori dall'orfanotrofio affinché gli aiutino.
- Trovare in rete degli schemi per passare attraverso i canali sotterranei.
- Accertarsi che i contatti del Dottor Knittle siano presenti in loco e farsi dare degli ID per entrare.

Note per il GM: lasciate qualche minuto ai giocatori per trovare un buon piano per entrare all'interno del laboratorio. Se non trovano idee funzionali, fate fare loro dei tiri in Conoscenze Locali (INT) VD 13 per vedere se riescono a convincere i Booster a dargli supporto, Istruzione (INT) VD 13 per far capire loro se nella zona industriale ci sono vecchi passaggi sotterranei.

In alternativa, possono usare il BG dei personaggi sfruttando eventuali amici/alleati/contatti per ottenere le mappe dei condotti fognari.

Se i personaggi intendono ingaggiare i Booster:

All'esterno del Teddy Bear si sono raggruppati parecchi Booster che hanno partecipato o assistito alla sparatoria.

Molti di loro conoscono Jill e, in un modo o nell'altro, sono stati cresciuti da lei.

I personaggi possono ingaggiarli facendo leva sull'empatia che questi provano per Jill.

Se gli propongono subito una cifra, questi si sentiranno offesi, poiché “anche le fecce di strada hanno un cuore”.

La soluzione migliore è dire con estrema sincerità il perché hanno bisogno del loro aiuto.

Una volta ingaggiati i booster, questi seguiranno i giocatori in squadra, con tutta la gang composta da oltre venticinque membri.

Se i personaggi cercano degli schemi per le fogne di Night City.

Trovare la mappa delle fognature di Night City è decisamente semplice. Se nel gruppo è presente un Netrunner, basterà fare una prova di Interfaccia VD 10. Se la prova viene superata di 5 o più, oltre alla mappa, si potrà avere accesso al vecchio sistema di telecamere sotterranee, che mostreranno un gruppo di **Reckoners** che ha fatto della zona sottostante ai laboratori il loro covo.

Se non è presente un Netrunner, basterà fare appello ai contatti dei personaggi basandosi sui loro background, oppure con una prova in Conoscenze Locali (INT) VD 13 per trovare un contatto che possa dare loro una vecchia mappa del sistema fognario di Night City.

Se i personaggi si fanno dare i nomi dei contatti del Dottor Knittle.

Il Dottor Knittle ha 3 persone fidate all'interno della struttura, ognuna delle quali potrà fornire un diverso tipo di supporto:

- **Robby Huges:** addetto alla sicurezza notturno, è colui che ha lasciato aperta la porta sul retro al dottore. Può aiutare i giocatori a intrufolarsi dentro l'edificio.
- **Dottoressa Kendra Stadler:** è il braccio destro del Dottor Knittle, farebbe qualsiasi cosa per il suo mentore. E' una esperta in trapianti e può curare i personaggi che dovessero arrivare feriti.



- **Dottor Reggie Rutler:** è un biochimico, nello staff del dottore per la creazione del Phantom Organ. Anche lui fa parte degli angeli. Può aiutare i personaggi nella preparazione della fase finale.

Una volta che i giocatori entrano in possesso di tutte queste informazioni ed escogitano un piano possono partire verso i laboratori.

## RITORNO AL LABORATORIO

*Il viaggio nel furgone è alquanto pesante. Assieme a voi, Jill guarda con aria preoccupata il vuoto, e il respiro affannato del Dottor Knittle è l'unico rumore che sentite. La tensione si potrebbe tagliare con una digitolama.*

*Dopo dieci minuti di viaggio, vi fermate in un quartiere urbano semideserto. La luce intermittente di un lampione illumina quello che è un grande tombino.*

*Una volta aperto, l'olezzo delle fogne vi insudicia le narici e trovate ironico che sia più piacevole questo tanfo che l'odore tipico che si sente in giro per le strade.*

Nota per i GM: in questa sezione vengono descritte le fogne e lo scontro che può accadere al loro interno. I personaggi possono scegliere di proseguire fuori dalle fogne, utilizzando i loro contatti e i loro mezzi. Se questo dovesse succedere, il combattimento e il covo della gang può essere ubicato in qualsiasi zona in superficie nei pressi dei laboratori della StratoPharma.

Una volta messi in viaggio, i personaggi arriveranno nella zona indicata dalla mappa come punto di accesso più vicino al laboratorio della StratoPharma.

L'entrata delle fogne è all'incirca a 700 metri dal laboratorio, in un dedalo di cunicoli.

Qua i giocatori potranno trovare la strada consultando la mappa e, se il Netrunner ha trovato il sistema di telecamere sotterraneo, indicare esattamente l'ubicazione della banda di Reckoners.

La gang ha come base operativa quello che sembra essere un covo di fortuna, pieno di resti di cibo, delle brande sudice messe a casaccio lungo i bordi del muro e alcuni fari alogeni che illuminano l'ambiente, appesi alle pareti e attaccati a quelle che sembrano essere delle batterie di auto.

I 14 membri stanno bevendo, sono strafatti di synthcoke e non vedono l'ora di attaccare briga.

A meno che non venga effettuata una prova di Persuasione (CAR) VD 17, questi elementi attaccheranno immediatamente i giocatori una volta visti. Solo quattro di questi attaccheranno i giocatori, mentre gli altri dieci si butteranno contro i loro alleati, facenti parte di una banda rivale.

Per i quattro che affronteranno i giocatori, utilizzare come statistiche quelle della **Feccia di Strada**.

Una volta finito lo scontro, la gang alleata dei giocatori perderà 5 componenti, caduti durante il combattimento.

Rovistando tra le cianfrusaglie presenti nel covo, si potranno trovare 4 Medikit (2d6 PF curati).

A circa trenta metri di distanza, una scala riporta in superficie. L'uscita dà esattamente sul resto dell'edificio, dove alcune ore prima i personaggi hanno affrontato Lester Dwayne.

Se i giocatori hanno precedentemente preso controllo delle torrette possono farlo anche adesso, in caso contrario, per uscire dal tombino, bisognerà effettuare una prova di Furtività (DES) VD 13 per non attivare il sistema di sorveglianza.

Ad attenderli all'entrata posteriore dell'edificio c'è **Robby Huges** e il **Dottor Reggie Rutler**. Con loro hanno dei camici per i personaggi e un lettino per far distendere Jill.

Se i giocatori vogliono portare all'interno i membri sopravvissuti della gang alleata, il Dottor Rutler glielo impedisce: è troppo difficile riuscire a camuffare anche loro, è meglio se restano fuori in caso di un possibile attacco da parte dei membri della StratoPharma.

*L'interno del laboratorio è asettico e completamente bianco. Una serie di robot farmaceutici automatizzati stanno lavorando di continuo sul lato est. A nord, una serie di laboratori si susseguono tutti uguali, e attraverso le vetrate si possono vedere una serie di dottori intenti a lavorare.*

*Il corridoio che percorre tutti il lato ovest prosegue dritto, fino a sfociare nel laboratorio principale, illuminato da una luce azzurra che dà un'aria glaciale a tutta la stanza.*

Il laboratorio è preceduto da un'anticamera di sterilizzazione e, una volta varcata la soglia, un lettino operatorio e tutta una serie di macchinari utilizzati per i trapianti sono già in funzionamento.

Una giovane donna attende vicino al lettino, e non appena vi vede inizia a parlare: "Posizionate Jill sul lettino Dottor Knittle, non c'è tempo da perdere".

La dottoressa è **Kendra Stadle**, il braccio destro del Dottor Knittle, la quale ha già preparato tutto per l'operazione.

Una volta fatta accomodare Jill sul lettino, iniziano le preparazioni per il trapianto e la paziente viene sedata.

Dopo pochi attimi, l'Agent dei personaggi inizia a suonare all'impazzata: è il capo della gang alleata che comunica loro che alcuni agenti della StratoPharma sono arrivati e che non sanno per quanto a lungo riusciranno a fermarli.

Note per il GM: lasciate ai giocatori qualche istante per pianificare un piano. Siate chiari con loro in merito alla gravità della situazione e spiegate che il tempo a loro disposizione è molto risicato.

Dopo qualche minuto, la porta sul retro viene fatta saltare: la squadriglia armata della StratoPharma è riuscita a entrare nel laboratorio!

### IL DONO DELL'ANGELO

Non appena la squadriglia entra nell'edificio, Augustus esclama:

"Non possiamo fermarci ora! Dobbiamo assolutamente impedire che riescano a entrare prima che l'operazione sia finita! Andate e fate qualsiasi cosa per fermarli! Io e Reggie aiuteremo Kendra, Robbie: tu conosci bene questo edificio, vai in sala controllo e aiuta i nostri compagni da lì!"

8 membri del **Trauma Team** sono all'interno dell'edificio, oltre a **Hector Hortege** e a un altro uomo assieme a lui, in mimetica d'assalto e con il viso celato da un casco.

Nel laboratorio sono presenti tre stanze lungo il corridoio prima di giungere alla sala operatoria, per ciò i personaggi potranno suddividere i nemici come meglio credono.

Consigli per il GM: i combattimenti andrebbe effettuata suddividendo i nemici, idealmente quattro nella prima stanza, quattro nella seconda stanza, Hortege e l'uomo col viso celato nell'ultima.

Ogni stanza è larga 5m x 7m e ha dei macchinari al suo interno, che possono essere usati come copertura.





Nella prima è presente un robot medico con un braccio a pinza, nella seconda quattro postazioni da lavoro con ulteriori microscopi digitali e computer, e nella terza un laser chirurgico posto sopra un lettino, atto a sezionare tessuti organici.

I giocatori possono, una volta a turno, chiedere l'aiuto di **Robby Huges** per:

- Chiudere o aprire alcune sezioni del laboratorio.
- Accendere o spegnere le luci.
- Accendere o spegnere i macchinari.
- Se c'è un Netrunner presente, azionare macchinari dentro il loro raggio d'azione, oltre a quelli azionati da Robby.

Prima di cominciare lo scontro finale con Hector Ortega e l'uomo in mimetica militare, leggere o parafrasare quanto segue:

*L'uomo con la mimetica d'assalto si para davanti a Hector. Ortega indietreggia in maniera rispettosa e vi punta contro il fucile. L'uomo si leva il casco con il visore e vi mostra il viso: è Mark Gambinelli, il presidente della StratoPharma.*

*"Il tempo è denaro per me. Mi avete fatto perdere un sacco di tempo, il che significa che mi avete fatto perdere un sacco di denaro."*

*Mark Gambinelli si passa una mano tra i capelli biondi, cercando di asciugarsi il sudore, e rimettendosi il casco, continua "Se vuoi una cosa fatta bene, fattela da solo. Ortega, poniamo fine a questo spiacevole inconveniente."*

Per le statistiche di **Hector Ortega** e **Mark Gambinelli** suggeriamo di utilizzare quelle dei membri del Trauma Team, aumentando di 10 PF quelli di Mark Gambinelli.

Non appena lo scontro finisce, la Dottoressa Kendra contatta i personaggi tramite l'Agent e comunica loro di recarsi subito nella sala operatoria.

*Non appena entrate nella sala, notate che un secondo lettino è stato aggiunto al primo dove giace Jill, e la Dottoressa Kendra con gli occhi rossi dal pianto, sostenuta dal Dottor Reggie.*

*"L'operazione è riuscita ma... ma..." scoppiando poi a piangere. Reggie prende la parola: "Il Phantom Organ è andato distrutto, e lui lo sapeva...hai dedicato la vita agli altri, Augustus, ma fino a questo punto?" Lo sguardo del dottore si sposta sul secondo lettino e finalmente lo vedete: il Dottor Knittle è steso senza vita, con un lenzuolo bianco che gli lascia scoperto solo il viso, illuminato da un sorriso sulle labbra.*



"Sapete perché lo ha fatto? Augustus era conscio che venire fin qua con quella ferita sarebbe stato fatale per lui, ma sapeva anche che poteva salvare la vita di Jill, una delle poche persone esterne alla StratoPharma in grado di riprodurre il materiale con cui è stato creato il Phantom Organ.

Quando gli abbiamo chiesto di passarci il Phantom Organ, Augustus è crollato al suolo e solo allora ci siamo accorti della terribile ferita. Si è sdraiato sul lettino e ci ha espresso la sua volontà di donare il suo cuore a Jill, facendoci giurare di non dirle nulla, **perché la donazione deve essere anonima, volontaria e gratuita.**

'Questo è il dono di un Angelo' ecco cosa ci ha detto di dirle.

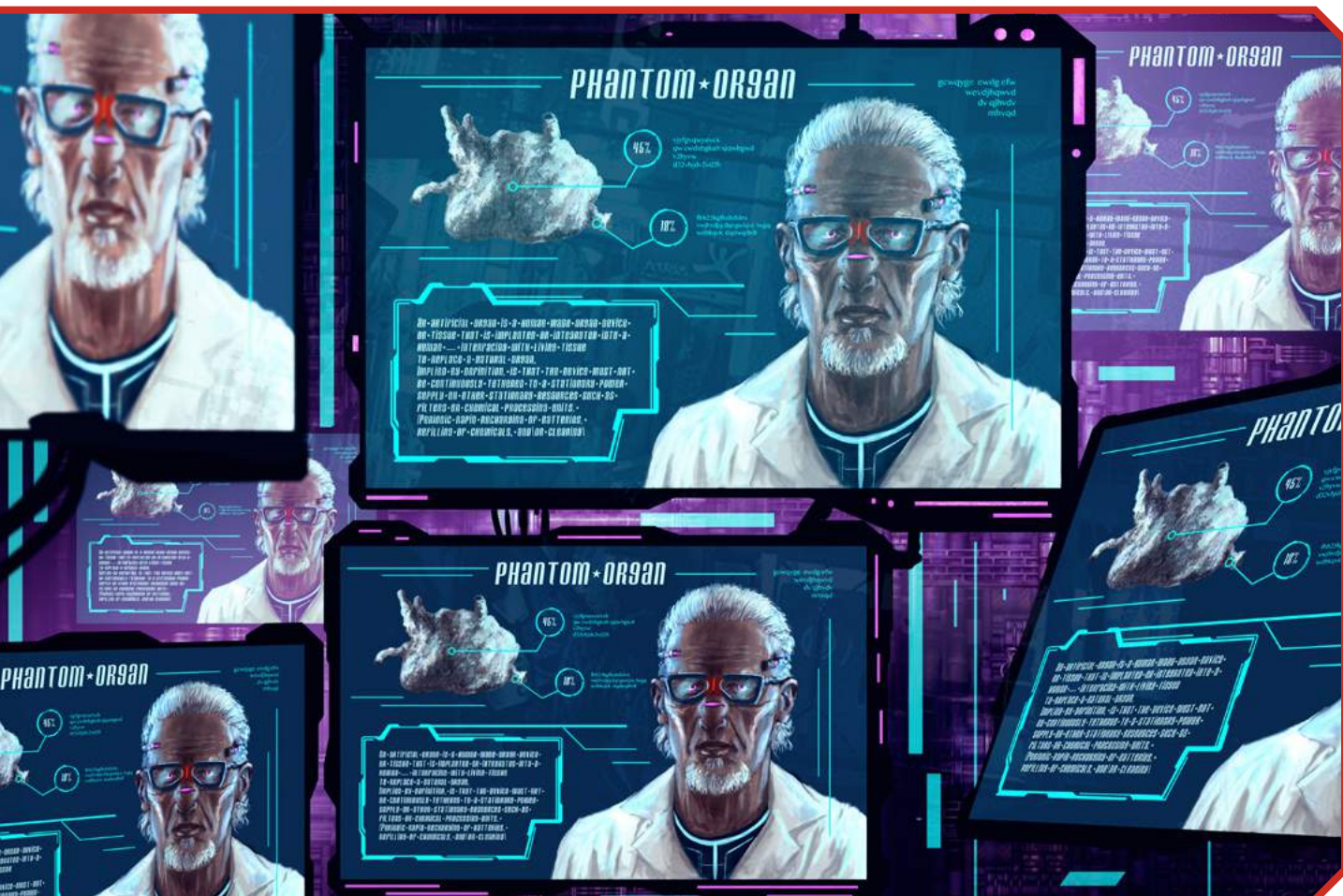
Augustus, il mondo sarà più scuro senza di te, ma il tuo gesto terrà accesa la speranza come un faro nella notte... Tenete, ha lasciato questo per voi."

I medici passano ai personaggi un piccolo jack a innesto per impianti cerebrali o Agent.

Chiunque lo voglia analizzare, inserendolo scoprirà che contiene un piccolo video del Dottor Knittle per tutti gli abitanti del mondo: nel video Augustus spiega come scaricare i file del Phantom Organ e come ricrearlo grazie al materiale di Jill. Diffondendo questo video nella rete, i personaggi potranno salvare migliaia di vite.

**UNA SCELTA CONSAPEVOLE PUÒ  
SALVARE DELLE VITE. NON SIATE  
INDIFFERENTI E FATE LA VOSTRA  
SCELTA, COME IO HO FATTO LA MIA.**

**-AUGUSTUS KNITTLE,**  
DONATORE DI ORGANI





## BOOSTER

|                                                                                                                                             |   |     |                   |     |     |          |   |                  |   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-----|-------------------|-----|-----|----------|---|------------------|---|
| INT                                                                                                                                         | 4 | RIF | 6                 | DES | 8   | TEC      | 3 | CAR              | 4 |
| VOL                                                                                                                                         | 4 | FOR | —                 | VEL | 4   | FIS      | 6 | EMP              | 3 |
| FERITE INIZIALI                                                                                                                             |   |     |                   | 30  |     |          |   | FERITA GRAVE     |   |
|                                                                                                                                             |   |     |                   |     |     |          |   | 15               |   |
|                                                                                                                                             |   |     |                   |     |     |          |   | TIRO DELLA MORTE |   |
|                                                                                                                                             |   |     |                   |     |     |          |   | 6                |   |
| Armi                                                                                                                                        |   |     |                   |     |     | Armatura |   |                  |   |
| Pistola Molto Pesante                                                                                                                       |   | 4d6 | Rasoio Monofilare |     | 2d6 | Testa    | 4 |                  |   |
|                                                                                                                                             |   |     |                   |     |     | Corpo    | 4 |                  |   |
| Cyberware                                                                                                                                   |   |     |                   |     |     |          |   |                  |   |
| Rasoio Monofilare                                                                                                                           |   |     |                   |     |     |          |   |                  |   |
| Cavo monofilamento montato in un dito, taglia i materiali organici e la plastica. Può essere usato per tagliare, strangolare o come frusta. |   |     |                   |     |     |          |   |                  |   |
| Acceleratore di Riflessi (Speedware)                                                                                                        |   |     |                   |     |     |          |   |                  |   |
| Permette di ottenere +3 Iniziativa per 1 minuto, poi l'Acceleratore va in down. Bisogna aspettare 1 ora prima di riattivarlo.               |   |     |                   |     |     |          |   |                  |   |

## LESTER DWAYNE

|                                                            |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |         |     |     |          |   |                  |   |
|------------------------------------------------------------|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-----|-----|----------|---|------------------|---|
| INT                                                        | 4 | RIF                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 6       | DES | 8   | TEC      | 3 | CAR              | 4 |
| VOL                                                        | 4 | FOR                                                                                                                                                                                                                                                                                          | —       | VEL | 4   | FIS      | 6 | EMP              | 3 |
| FERITE INIZIALI                                            |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |         | 30  |     |          |   | FERITA GRAVE     |   |
|                                                            |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |         |     |     |          |   | 15               |   |
|                                                            |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |         |     |     |          |   | TIRO DELLA MORTE |   |
|                                                            |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |         |     |     |          |   | 6                |   |
| Armi                                                       |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |         |     |     | Armatura |   |                  |   |
| Pistola Molto Pesante                                      |   | 4d6                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Shotgun |     | 5d6 | Testa    | 6 |                  |   |
|                                                            |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |         |     |     | Corpo    | 6 |                  |   |
| ABILITÀ Elusione (DES) +4; Mira (RIF) +5; Mischia (DES) +5 |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |         |     |     |          |   |                  |   |
| CYBERWARE                                                  |   | <div>Cyberottica</div> <div>Permette una perfetta visione notturna e un +1 a Mira.</div> <div>Acceleratore di Riflessi (Speedware)</div> <div>Permette di ottenere +3 Iniziativa per 1 minuto, poi l'Acceleratore va in down.</div> <div>Bisogna aspettare 1 ora prima di riattivarlo.</div> |         |     |     |          |   |                  |   |

## AGENTE DI SICUREZZA PRIVATO

|                                              |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   |                                     |   |              |   |                  |   |
|----------------------------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------------------|---|--------------|---|------------------|---|
| INT                                          | 5 | RIF                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 6 | DES                                 | 8 | TEC          | 3 | CAR              | 5 |
| VOL                                          | 4 | FOR                                                                                                                                                                                                                                                                                     | — | VEL                                 | 4 | FIS          | 5 | EMP              | 3 |
| FERITE INIZIALI                              |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   | 25                                  |   | FERITA GRAVE |   | 13               |   |
|                                              |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   |                                     |   |              |   | TIRO DELLA MORTE |   |
|                                              |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   |                                     |   |              |   | 5                |   |
| Armi                                         |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   |                                     |   | Armatura     |   |                  |   |
| Pistola Molto Pesante                        |   | 4d6                                                                                                                                                                                                                                                                                     |   | Fucile d'Assalto – Fuoco Automatico |   | 5d6          |   | Testa            | 7 |
|                                              |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   |                                     |   |              |   | Corpo            | 7 |
| ABILITÀ      Guidare (REF) +3; Mira (RIF) +3 |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   |                                     |   |              |   |                  |   |
| CYBERWARE                                    |   | Cyberottica (Visore Notturno)<br>Permette di vedere perfettamente con poca luce (solo quella della luna o di lampioni lontani).<br><br>Cyberaudio (Collegamento Radio)<br>Micro-radio impiantata, permette di comunicare con ogni ricevitore sulla stessa banda in un raggio di 1,6 km. |   |                                     |   |              |   |                  |   |
| GUARDIE                                      |   | Sostituire Mira +5, Elusione +4, Armatura 6 sia Testa che Corpo.                                                                                                                                                                                                                        |   |                                     |   |              |   |                  |   |
| MEMBRI DEL TRAUMA TEAM                       |   | Sostituire Kevlar con Giacche Corazzate Pesanti (15 PA) e Fucili d'Assalto con Mitra Medi (Fuoco Automatico, 2d6) e aumentare Mira a +4.                                                                                                                                                |   |                                     |   |              |   |                  |   |

## HECTOR HORTEGA

|                                                                                        |   |       |   |                                     |   |          |   |                    |   |
|----------------------------------------------------------------------------------------|---|-------|---|-------------------------------------|---|----------|---|--------------------|---|
| ▶ INT                                                                                  | 6 | ▶ RIF | 8 | ▶ DES                               | 8 | ▶ TEC    | 4 | ▶ CAR              | 5 |
| ▶ VOL                                                                                  | 6 | ▶ FOR | 4 | ▶ VEL                               | 4 | ▶ FIS    | 8 | ▶ EMP              | 3 |
| ▶ FERITE INIZIALI                                                                      |   |       |   | 40                                  |   |          |   | ▶ FERITA GRAVE     |   |
|                                                                                        |   |       |   | 20                                  |   |          |   | ▶ TIRO DELLA MORTE |   |
|                                                                                        |   |       |   |                                     |   |          |   | 8                  |   |
| Armi                                                                                   |   |       |   |                                     |   | Armatura |   |                    |   |
| Pistola Molto Pesante                                                                  |   | 4d6   |   | Fucile d'Assalto – Fuoco Automatico |   | 5d6      |   | Testa              |   |
| Cyberbraccio                                                                           |   | 1d6   |   |                                     |   |          |   | 8                  |   |
| Nocche Corazzate                                                                       |   | 2d6   |   |                                     |   |          |   | Corpo              |   |
|                                                                                        |   |       |   |                                     |   |          |   | 15                 |   |
| CYBERWARE                                                                              |   |       |   |                                     |   |          |   |                    |   |
| Cyberottica (Mirino)                                                                   |   |       |   |                                     |   |          |   |                    |   |
| Mirino integrato che conferisce +1 sugli attacchi a distanza.                          |   |       |   |                                     |   |          |   |                    |   |
| Nocche Corazzate (coppia)                                                              |   |       |   |                                     |   |          |   |                    |   |
| Rinforzo per le ossa delle nocche, danno a un pugno la stessa potenza di un tirapugni. |   |       |   |                                     |   |          |   |                    |   |



## ROBBY HUGES

|                                                                                                                                      |   |       |   |                  |   |          |   |                    |   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-------|---|------------------|---|----------|---|--------------------|---|
| ▶ INT                                                                                                                                | 4 | ▶ RIF | 6 | ▶ DES            | 6 | ▶ TEC    | 2 | ▶ CAR              | 5 |
| ▶ VOL                                                                                                                                | 8 | ▶ FOR | — | ▶ VEL            | 4 | ▶ FIS    | 4 | ▶ EMP              | 4 |
| ▶ FERITE INIZIALI                                                                                                                    |   |       |   | ▶ FERITA GRAVE   |   |          |   | ▶ TIRO DELLA MORTE |   |
| 20                                                                                                                                   |   |       |   | 10               |   |          |   | 4                  |   |
| Armi                                                                                                                                 |   |       |   |                  |   | Armatura |   |                    |   |
| Cyberbraccio                                                                                                                         |   | 1d6   |   | Nocche Corazzate |   | 2d6      |   | Testa              | 5 |
| Pistola Media                                                                                                                        |   | 2d6   |   |                  |   |          |   | Corpo              | 5 |
| ▶ ABILITÀ      Conversazione (EMP) +5; Elusione (DES) +5; Percezione (INT) +6                                                        |   |       |   |                  |   |          |   |                    |   |
| ▶ CYBERWARE      Nocche Corazzate (coppia)<br>Rinforzo per le ossa delle nocche, danno a un pugno la stessa potenza di un tirapugni. |   |       |   |                  |   |          |   |                    |   |

## REGGIE RUTLER

|                 |   |     |   |     |   |     |   |              |   |          |  |                  |  |                                                                                                      |  |  |  |  |  |
|-----------------|---|-----|---|-----|---|-----|---|--------------|---|----------|--|------------------|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|
| INT             | 8 | RIF | 4 | DES | 4 | TEC | 6 | CAR          | 4 |          |  |                  |  |                                                                                                      |  |  |  |  |  |
| VOL             | 5 | FOR | 2 | VEL | 4 | FIS | 4 | EMP          | 2 |          |  |                  |  |                                                                                                      |  |  |  |  |  |
| FERITE INIZIALI |   |     |   | 20  |   |     |   | FERITA GRAVE |   | 10       |  | TIRO DELLA MORTE |  | 4                                                                                                    |  |  |  |  |  |
| Armi            |   |     |   |     |   |     |   |              |   | Armatura |  |                  |  |                                                                                                      |  |  |  |  |  |
| Coltello        |   |     |   |     |   |     |   | 1d6          |   | Testa    |  | 5                |  |                                                                                                      |  |  |  |  |  |
| Pistola Media   |   |     |   |     |   |     |   | 2d6          |   | Corpo    |  | 5                |  |                                                                                                      |  |  |  |  |  |
| ABILITÀ         |   |     |   |     |   |     |   |              |   |          |  |                  |  | Cybertecnologia (TEC) +6; Istruzione (INT) +5; Pronto Soccorso (TEC) +6; Percezione (INT) +6         |  |  |  |  |  |
| CYBERWARE       |   |     |   |     |   |     |   |              |   |          |  |                  |  | Cyberottica (Videocamera)<br>Le immagini possono essere registrate sul chip interno e poi scaricate. |  |  |  |  |  |

## KENDRA STADLE

|                                                                                             |   |       |   |                |   |       |          |                    |   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|---|-------|---|----------------|---|-------|----------|--------------------|---|
| ▶ INT                                                                                       | 8 | ▶ RIF | 3 | ▶ DES          | 3 | ▶ TEC | 8        | ▶ CAR              | 6 |
| ▶ VOL                                                                                       | 5 | ▶ FOR | 4 | ▶ VEL          | 4 | ▶ FIS | 4        | ▶ EMP              | 2 |
| ▶ FERITE INIZIALI                                                                           |   |       |   | ▶ FERITA GRAVE |   |       |          | ▶ TIRO DELLA MORTE |   |
| 20                                                                                          |   |       |   | 10             |   |       |          | 4                  |   |
| Armi                                                                                        |   |       |   |                |   |       | Armatura |                    |   |
| Coltello                                                                                    |   |       |   |                |   | 1 d6  | Testa    | 5                  |   |
|                                                                                             |   |       |   |                |   |       | Corpo    | 5                  |   |
| ▶ ABILITÀ      Cybertecnologia (TEC) +6; Pronto Soccorso (TEC) +6; Tecnologia Base (TEC) +6 |   |       |   |                |   |       |          |                    |   |

## MARK GAMBINELLI

|                       |   |     |   |                                     |   |     |    |              |   |    |                  |  |    |                                                                                           |  |
|-----------------------|---|-----|---|-------------------------------------|---|-----|----|--------------|---|----|------------------|--|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| INT                   | 8 | RIF | 8 | DES                                 | 8 | TEC | 4  | CAR          | 6 |    |                  |  |    |                                                                                           |  |
| VOL                   | 6 | FOR | 4 | VEL                                 | 6 | FIS | 10 | EMP          | 3 |    |                  |  |    |                                                                                           |  |
| FERITE INIZIALI       |   |     |   | 50                                  |   |     |    | FERITA GRAVE |   | 25 | TIRO DELLA MORTE |  | 10 |                                                                                           |  |
| Armi                  |   |     |   |                                     |   |     |    | Armatura     |   |    |                  |  |    |                                                                                           |  |
| Pistola Molto Pesante |   | 4d6 |   | Fucile d'Assalto – Fuoco Automatico |   | 5d6 |    | Testa        |   | 8  |                  |  |    |                                                                                           |  |
| Digitolame            |   | 2d6 |   |                                     |   |     |    | Corpo        |   | 15 |                  |  |    |                                                                                           |  |
| Nocche Corazzate      |   | 2d6 |   |                                     |   |     |    |              |   |    |                  |  |    |                                                                                           |  |
| ABILITÀ               |   |     |   |                                     |   |     |    |              |   |    |                  |  |    | Elusione (DES) +6; Mira (RIF) +6; Mischia (DES) +6                                        |  |
| CYBERWARE             |   |     |   |                                     |   |     |    |              |   |    |                  |  |    | Cyberottica (Mirino)                                                                      |  |
|                       |   |     |   |                                     |   |     |    |              |   |    |                  |  |    | Mirino integrato che conferisce +1 sugli attacchi a distanza.                             |  |
|                       |   |     |   |                                     |   |     |    |              |   |    |                  |  |    | Cyberottica (Visore Notturno)                                                             |  |
|                       |   |     |   |                                     |   |     |    |              |   |    |                  |  |    | Permette di vedere perfettamente con poca luce (quella della luna o di lampioni lontani). |  |
|                       |   |     |   |                                     |   |     |    |              |   |    |                  |  |    | Nocche Corazzate (coppia)                                                                 |  |
|                       |   |     |   |                                     |   |     |    |              |   |    |                  |  |    | Rinforzo per le ossa delle nocche, danno a un pugno la stessa potenza di un tirapugni.    |  |
|                       |   |     |   |                                     |   |     |    |              |   |    |                  |  |    | Cybergambe (coppia di Potenziatori di Salto)                                              |  |
|                       |   |     |   |                                     |   |     |    |              |   |    |                  |  |    | Permette di saltare fino a 6m di altezza o 8m in lungo.                                   |  |





Centro Nazionale Trapianti



ISTITUTO SUPERIORE DI SANITÀ

[WWW.TRAPIANTI.SALUTE.GOV.IT](http://WWW.TRAPIANTI.SALUTE.GOV.IT)



[WWW.LUCCACOMICSANDGAMES.COM](http://WWW.LUCCACOMICSANDGAMES.COM)



[WWW.NEEDGAMES.IT](http://WWW.NEEDGAMES.IT)



# CYBERPUNK

R E D

## ANGELI ALL'INFERNO

### #DONATORIDIRUOLO

*"Un pezzo grosso ha un incarico per voi. Sono 10k eurodollari a testa, una cifra folle. Non conosco i dettagli del caso, ma vista la cifra dubito che rifiuterete. Se accettate, un mezzo verrà a prendervi e vi porterà a destinazione."*

Con questo messaggio del fixer Whiteskull inizia la vostra avventura a Night city.

Sembra un incarico come tanti altri, ma in base alle vostre decisioni, potrete salvare centinaia di migliaia di persone oppure farne arricchire poche decine.

Dovete solo svolgere un compito semplice per una corp, cosa volete che vada storto?

Grazie alla sinergia tra il **Centro Nazionale Trapianti**, **Lucca Crea** e **Need Games** nasce *Angeli all'Inferno*, l'avventura di **Cyberpunk Red** scritta per il progetto **Donatori di Ruolo**, per sensibilizzare sul tema della donazione di organi, tessuti e cellule e dei trapianti, grazie al gioco di ruolo.

Ogni volta che giochiamo di ruolo possiamo essere degli eroi, ma solo diventando donatori possiamo essere degli eroi nella vita vera.