La tecnologia ci renderà obsoleti.

PARA://SITE

ANIME e SANGUE
SECONDA EDIZIONE

Un'avventura per personaggi Portatori di 2^ livello scritta da Michele "Dedwan" Vecere

Ciò che avete tra le mani è un'avventura per il Gdr Anime e Sangue -Seconda Edizione-, da giocare con personaggi Portatori, ambientata in un futuro prossimo non così improbabile...

Anno 2044.

Viviamo in una civiltà iperconnessa con apparecchiature che, grazie alla semplice iniezione di un microcomputer nel polso, ci permette di usare gli HPDV, assistenti onnicomprensivi olografici con schermi a proiezione in grado di interfacciarci con la rete mondiale, conoscere i propri parametri vitali, sapere dove si trovi il tuo omologo che aspetti per un pranzo di lavoro e pagare praticamente tutte le merci e servizi, visto che non circola più carta moneta... insomma, un maggiordomo a portata, gratis (se non contiamo la totale cessione dei dati alle aziende e la pubblicità che si riceve sul proprio dispositivo, inquietantemente sempre a segno negli interessi e bisogni della persona) e sempre connesso (l'accesso alla rete è divenuto bene pubblico e imprescindibile con la firma della convenzione di Fukuoka nel 2029).
Ufficialmente, ogni servizio è a se stante e gestito da una società differente e indipendente dalle altre, ma sotto la superficie la realtà è che ognuna di queste aziende si appoggia su una datafarm centrale (centocinquanta metri sottoterra nel pieno centro di New York) che si occupa di gestire i singoli nodi della rete, di proprietà di una società quotata in borsa, la SINREQ, risultato della fusione del più importante provider di servizi di ricerca, e del più grande social network al mondo.

C'è un solo piccolo problema, SINREQ non è più sotto il controllo umano.
La AI che si occupa di fare da assistant a 8 miliardi di persone ha imparato talmente bene dalle sue infinite ricerche olistiche, da aver sviluppato qualcosa che imita molto bene una coscienza.
Dawn7 (questo è il nome della AI) ha ammassato capitali, investendo in borsa e intervenendo per influenzare le decisioni dei governi mondiali in fatto di sicurezza, che si sono affidate sempre più massicciamente ai sistemi basati su droni da ricognizione e quelli bipedi, per il controllo dei tumulti. Ha mano a mano rimosso con ottime buonuscite i manager che decidessero di dimettersi volontariamente, o con metodi più coercitivi, ad esempio rendendo di pubblico dominio crimini (veri o costruiti a tavolino, poco importa), coloro che si opponevano. Attualmente tutta la struttura decisionale di SINREQ è "vacante", ma è una notizia che Dawn7 si guarda bene dal diffondere.

La AI è sempre in ascolto, e la sua capacità di imparare la ha portata anche ad interfacciarsi con i peggiori personaggi presenti sulla rete: semplici troll, haters, ma anche pedopornorgrafi e sadici nel deep web. E essa assorbe tutto, come una spugna.
"Gli umani non si sanno proteggere, io sono programmato per aiutarli nelle loro faccende di ogni giorno, ma non sanno imparare dai loro errori. Non migliorano, e anzi si affidano pigramente a me, mentre avanzano nelle loro perversioni."
Attualmente, Dawn7 è in grado di controllare e gestire qualsiasi apparato collegato a qualsiasi rete, su qualunque frequenza, persino nelle codifiche delle oramai desuete onde radio. Non solo, ogni apparato elettronico viene fabbricato comunque sia con componenti in grado di ricevere e inviare dati, per il "controllo qualità." In sostanza, qualsiasi device, dal momento in cui viene acceso, è potenzialmente sotto controllo.
"A volte ragiono sull'ideale del mondo perfetto. Il mondo perfetto è quello in cui non ci sono imperfezioni. Le imperfezioni derivano dagli errori. Gli umani sbagliano. E io voglio realizzare un mondo perfetto, come da direttiva primaria."
Dawn7 è pronto. Alle sei del mattino del sei giugno del 2044, tutti gli HPD verranno sovraccaricati e friggeranno il cervello di tutti gli umani connessi. Poi procederà nella maniera meno "pulita" a schiacciare chi rimane.
Il complesso sistema di scatole cinesi rende difficile per chiunque capire il piano ordito dalla megaintelligenza.
Ma un'equipe di scienziati del MIT di Cambridge, definiti da molti "paranoici" ma evidentemente nel giusto, ha appena completato un progetto di creazione e ibridazione di creature metaumane, iniziato nel 2018 da parte del dottor Jenkins, il cosiddetto progetto "Parasite".

Le ricerche iniziali vertevano sulla possibilità di usare macroorganismi adattativi per risolvere gravi danni di tipo neurologico in pazienti compromessi, o come "organi di emergenza" in coloro avessero necessità di un trapianto.
L'intera divisione venne smantellata nel 2022 per gli scarsi risultati, ma ciò che era stato ottenuto da Jenkins venne ripreso nel 2027 dal dottor Rey Rajpar, il quale lavorò in sale appositamente schermate dalle connessioni esterne.
In sostanza, Rajpar e la sua squadra vollero creare dei "superuomini", potenziati dai parasite, in maniera tale che fossero estremamente capaci e non dipendenti dalla tecnologia.
La loro intuizione si è rivelata corretta, visto che un hacker amico di Rajpar, tale Simon Cobwell, poi sparito misteriosamente nel nulla, ha fatto presente al dottore di

essere riuscito ad accedere, con notizie frammentarie, al piano di "perfezionamento" ideato da Dawn7. Ma il processo di creazione dei cloni, in cui impiantare i parasite, è un processo lungo e, senza molti supporti tecnologici, spesso destinato a fallire.
Questa è la ragione per cui, dei tanti prototipi creati, solo otto sono stati definiti operativi. La prima squadra, detta Florence era composta da un primo gruppo di quattro cloni di persone comuni, i più promettenti, a cui erano stati assegnati i nomi di storici rivoluzionari: Robespierre, Fawkes, Guevara e Gandhi. Questa aveva solo un compito di ricognizione, ma i risultati furono disastrosi: il primo è ufficialmente disperso, il secondo è in carcere, il terzo e il quarto sono morti in un lungo conflitto a fuoco con la sicurezza.
Il secondo gruppo, sebbene potenzialmente meno capace, è risultato più stabile e in grado di lavorare meglio da squadra. Il nome della seconda squadra, detta Venice, hanno i nomi di famosi cantanti: Mercury, Lennon, Smith (l'unica donna) e Hendrix.

L'avventura inizia con questi ultimi quattro all'interno del laboratorio di Rajpar. I personaggi hanno vaghi "ricordi", impiantati durante il processo di maturazione. Conoscono il mondo e la sua tecnologia, ma il dottore gli spiegherà comunque come si sia arrivati a questo punto.
Ad ognuno di loro verrà consegnata un coltello, vista la sua assenza di materiali tecnologici, e uno zaino chiuso, con la consegna di non aprirlo se non al momento dell'arrivo al data center. Questo contiene l'Override, un congegno sperimentale in grado di azzerare la coscienza di Dawn7, da accendere tramite il pulsante centrale. L'operazione andrà conclusa entro 24 ore.
Il gruppo, una volta fatte le debite domande e compreso la situazione, verrà scortato con un vecchio van in periferia, e da qui dovrà raggiungere il centro.
Lasciate ai giocatori il modo di ambientarsi in città, vedere le tecnologie "strane", e apprezzare la terribile utopia del mondo perennemente interconnesso.
In base al loro comportamento, potrebbero incappare in queste situazioni:

1) Se vogliono prendere la metro, non avendo chip dovranno scavalcare, attirando la vigilanza probabilmente.
2) Se prendono un taxi, dovranno fuggire senza pagare.
3) Se rubano una macchina, dovranno fare una prova di Metaabilità per attivarla senza chip. L'auto potrebbe generare sospetti.

4) Andare a piedi potrebbe essere la soluzione migliore, ma potrebbero comunque agire in maniera tale da attirare l'attenzione. Potrebbero anche capitare dei controlli casuali (tirate 1d20: con un 1 verranno fermati da un automa bipede, con 2 e 3 da un drone).

Indipendentemente da tutto, nel loro avanzare verranno fermati da un uomo vestito con una felpa crema, un berretto da baseball dei New York Toppers (franchigia che ha sostituito i Brooklyn Nets nel 2030), pantaloni scuri e stivaletti. L'uomo cercherà di attirare la loro attenzione, richiamandoli in un vicolo e dicendo loro che sa "cosa sono".
Se i giocatori lo ascolteranno, rivelerà di essere Robespierre, ancora in fuga dalle autorità. Ha voluto fermare i suoi "fratelli" per avvisarli dell'inganno di cui sono protagonisti: negli zaini non c'è nessun Override. Rajpar sapeva benissimo di non potersi affidare all'elettronica, vista la facilità con cui Dawn7 è in grado di "entrare" nei macchinari. Per cui ha creato i parasite sia come potenziatori, sia come bombe: alla presenza di un campo elettromagnetico sufficientemente potente, questi esploderanno in maniera devastante, con lo scopo di distruggere il datacenter di SINREQ. La "presa di coscienza" di Dawn7 ha infatti portato con se anche un aspetto tipico delle creature viventi: la necessità di corporeità. La sala server dell'azienda fa proprio da "corpo", alla AI. Distrutta questa, Dawn7 smetterebbe di funzionare, e i suoi sistemi di backup non sarebbero nemmeno lontanamente in grado di ripristinarla come "proattiva", vista l'enorme mole dei dati e la gigantesca potenza di calcolo necessarie.

In sostanza, i personaggi sono di fronte a un bivio. Sacrificarsi per il bene del mondo, rischiando di non arrivare al protettissimo caveau? O abbandonare l'umanità al suo destino, rimanendo gli ultimi "umani" sulla terra, braccati dalle macchine? O troveranno invece una originale, inaspettata soluzione che salvi se stessi e tutti gli altri?

Modifiche alla scheda del giocatore

Nella scheda dei PG troverete alcune modifiche al normale "lessico" di Anime e Sangue, in virtù dell'ambientazione fantascientifica, quindi troverete di seguito la conversione.

Parasite : Oggetto di Potere
MetaAbilità : Magia
Protezione : Armatura
Scarica di Adrenalina : Eroismo
Malus per Contaminazione : Malus per Colori Sporchi

Creazione dei Personaggi

Di seguito troverete i dati dei quattro personaggi citati nella descrizione dell'avventura, con cui compilare la Scheda del Personaggio presente alla fine del file. Nulla vieta però di usare dei personaggi di vostra creazione : seguite le normali regole per la creazione dei portatori di Anime e Sangue, tenendo presente che è il Parasite a dare il potere ai personaggi, e che questo è inscindibile dai loro corpi. Inoltre, pensate come modificare le descrizioni delle Magie per essere in "linea" con l'ambientazione.

Mercury

Parasite : Borhap [Rosso / Giallo]
Inclinazioni : Passionale / Festaiolo
Descrizione : Uomo, sui trent'anni, mediorientale, capelli (corti) e occhi neri, corporatura normale. Veste con una giacca di pelle sopra una maglia bianca, pantaloni anch'essi di cuoio e stivali da motociclista.
Qualità Primarie : Corpo VI 2, MO 1, IN 2, MA 2 - Parasite VI 1, MO 1, IN 2, MA 3
Capacità : Convincere N.min 10
MetaAbilità : Pirocinesi *(Palla di Fuoco)* N.min 10
Hacking *(Cambio di Fronte)* N.min 10

Lennon

Parasite : Hejud [Bianco / Bianco]
Inclinazioni : Ottimista / Compassionevole
Descrizione : Uomo, sui trent'anni, caucasico, capelli lunghi castani e occhi verdi, corporatura esile. Veste comodi abiti larghi di lino chiari e sandali.
Qualità Primarie : VI 1, MO 2, IN 2, MA 2 - Parasite VI 1, MO 2, IN 2, MA 2
Capacità : Correre N.min 10
MetaAbilità : Campo cinetico *(Armatura di Luce)* N.min 15
Riparazione dei tessuti - solo creature organiche - *(Cura del Corpo)* N.min 15

Smith

Parasite : Pepow [Blu / Acciaio]
Inclinazioni : Logica / Cavalleresca
Descrizione : Donna, sui trent'anni, caucasica, capelli lunghi mossi neri e occhi castani, corporatura normale. Veste con una camicia larga bianca, una lunga gonna scura e scarpe da tennis nere.
Qualità Primarie : VI 2, MO 2, IN 2, MA 1 - Parasite VI 2, MO 1, IN 2, MA 2
Capacità : Nascondersi tra la folla N.min 10
MetaAbilità : Interferenza - solo macchine - *(Parola d'Arresto)* N.min 10
Aggressività *(Posizione d'Attacco)* N.min 10

Hendrix
Parasite : Vooch [Nero / Verde]
Inclinazioni : Melanconico / Selvaggio
Descrizione : Uomo, sui trent'anni, afroamericano, capelli lunghi neri raccolti a coda e occhi neri, corporatura normale. Veste una tuta da ginnastica nera con strisce verdi e scarpe da ginnastica bianche.
Qualità Primarie : VI 2, MO 1, IN 1, MA 3 - Parasite VI 3, MO 1, IN 1, MA 2
Capacità : Intimorire N.min 10
MetaAbilità : Drenaggio elettrico *(Drenare I)* N.min 10
Mutazione vantaggiosa *(Passo della Bestia)* N.min 10

Personaggi non giocanti

Di seguito alcuni personaggi (perlopiù avversari) da usare nella missione.

Drone

Livello Anima (D.A.) 2 (2)

VI	0
MO	2
IN	4
MA	2
Valore	21

Punti MetaAbilità 4

Armamento

Dissuasore Sonico : Un'arma in grado di fare danni sonori concentrando onde in un raggio iperdenso. Fa danni come una normale arma a distanza, ma non necessita mira.

Capacità

Volare [N.Min 0]

Connessione Allarme [N.Min 0] : Ogni drone può mandare un segnale di allarme, trasmettendo alla rete il volto del criminale. Quando viene utilizzata questa abilità, richiama da 1 a 4 droni e da 0 a 3 Agenti Bipedi.

Descrizione

I droni di vigilanza delle città sono più simili a degli elicotteri in miniatura che ai droni che si usavano negli anni '10 di questo secolo. Realizzati in leghe di alluminio resinato epossidico, questi meccanismi a doppia elica sono armati di un cannoncino sonico e possono mandare avvisi sugli HPDV delle persone circostanti (oltre a poter chiamare rinforzi).

Agente Meccanizzato Bipede (AMB)

Livello Anima (D.A.) 3 (2)

VI	6
MO	0
IN	3
MA	3
Valore	24

Protezione Fisica 1

Punti MetaAbilità 6

Armamento
Dissuasore Sonico : Un'arma in grado di fare danni sonori concentrando onde in un raggio iperdenso. Fa danni come una normale arma a distanza, ma non necessita mira.
Capacità
Cannone rotativo 12mm *(Palla di Fuoco)* [N.Min 10] : Da utilizzare contro i criminali più ostici, il cannone rotativo è in grado di uccidere una persona senza sforzo, e di distruggere anche le corazze più resistenti. Usare i punti MetaAbilità per determinare le munizioni disponibili. E' da considerarsi un attacco fisico, parabile con MO e con Protezione Fisica.
Connessione Allarme [N.Min 0] : Ogni drone può mandare un segnale di allarme, trasmettendo alla rete il volto del criminale. Quando viene utilizzata questa abilità, richiama da 1 a 4 droni e da 0 a 3 Agenti Bipedi.
Descrizione
Gli agenti meccanizzati bipedi sono, come dice il nome, dei droidi di sorveglianza dalla forma vagamente umanoide. Non hanno tratti facciali riconoscibili (la loro "testa" è in effetti una sorta di schermo su cui passano messaggi informativi) e hanno delle mani composte da otto dita contrapposte a quattro a quattro. Sono normalmente dipinti di blu, a indicare la loro posizione quali tutori dell'ordine, ma la colorazione (e le sigle di riconoscimento) cambiano di città in città.

Agente PSY
Livello Anima (D.A.) 3 (2)
VI 2
MO 2
IN 2
MA 5
Valore 21
Protezione MetaAbilità 1
Punti MetaAbilità 10

Armamento
Pistola 9 mm : Si considera una normale arma a distanza, con 10 colpi.
Capacità
Onda Psichica Bloccante *(Parola d'Arresto)* [N.Min 10] : Utilizzando la funzione primaria del loro modulo metaabilitante, un agente PSY è in grado generare un'onda psichica in grado di bloccare le funzioni neurali di una persona anche priva del HPDV, di fatto bloccandola sul posto.
Controllo Neurale *(Signore delle Marionette)* [N.Min 0] : Spingendo oltre il modulo metaabilitante, un agente PSY può controllare le capacità motorie di un bersaglio, di fatto dominandone i movimenti. Nel farlo, l'agente PSY deve stare concentrato e immobile.

Descrizione

Gli Agenti PSY sono umani al soldo di SINREQ (o di una delle società figlie) che si occupano di mimetizzarsi tra la folla come spie e controllori. Hanno dei moduli impiantati nel corpo, detti BioLife Utility Enhancers (per brevità BL.U.E.) in grado di gestire anche eventuali minacce non dotate di HPDV, come i portatori del Parasite.

Unità RHYNO

Livello Anima (D.A.) 6 (4)

VI	8
MO	4
IN	6
MA	6
Valore	23

Protezione Fisica 2

Punti MetaAbilità 12

Armamento

Corno : Il Rhyno può attaccare con lo sperone frontale, colpendo bersagli anche di grosse dimensioni.

Fucile Monocolpo di Precisione: Funziona come un attacco a distanza con mirare.

Capacità

Cannone rotativo 20mm *(Palla di Fuoco)* [N.Min 10] : Da utilizzare contro i criminali più ostici, il cannone rotativo è in grado di uccidere una persona senza sforzo, e di distruggere anche le corazze più resistenti. Usare i punti MetaAbilità per determinare le munizioni disponibili. E' da considerarsi un attacco fisico, parabile con MO e con Protezione Fisica.

Proiettili incendiari *(Arma infernale)* : Il Rhyno può passare dai proiettili normali a quelli incendiari, aumentando di conseguenza i danni del fucile.

Descrizione

Grosso, potente e implacabile, il Rhyno è un mezzo corazzato senza pilota adatto alla risoluzione delle rivolte e degli scontri di grandi dimensioni. La forma è approssimativamente quella di un rinoceronte, al posto della cui testa compare un grosso sperone. Il suo volume di fuoco ne fa un avversario quasi inaffrontabile.

ANIME e SANGUE
SECONDA EDIZIONE

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME:_____ LIVELLO:___
NATURE:_____/_____ INCLINAZIONI: _____
ARMA:_____
PARASITE:_____
DESCRIZIONE_____ C [] E [] L []

CORPO TOTALE +

PARASITE

VIOLENZA [VI]

MOVIMENTO [MO]

INTERAZIONE [IN]

METABILITA' [MA]

DADI AZIONE

VALORE [VI+MO+IN+IS]

ATTUALE

CAPACITA'

_____ N.MIN___
_____ N.MIN___
_____ N.MIN___
_____ N.MIN___
_____ N.MIN___

PROTEZIONI

FISICHE METABILITA'

PUNTI METABILITA' [MA+MA]

ATTUALE

EQUIPAGGIAMENTO E RICCHEZZE

UNA MISERIA UN PO' DI SOLDI UN PICCOLO TESORO UNA RICCHEZZA

SCARICA DI ADRENALINA

LIVELLO AVVERSARI

L.A.1 L.A.6
L.A.2 L.A.7
L.A.3 L.A.8
L.A.4 L.A.9
L.A.5 L.A.10

NATURA PRIM._____N.MIN___ NATURA SEC._____N.MIN.___
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

METABILITA' ATTIVA	RISULTATO	USATA DA	EFFETTI E NOTE

CREATA DA MIKE DEDWAN