

KILLER

Cyber Shoppe

Volete introdurre congegni cibernetici nelle vostre partite a KILLER? Ovviamente senza rimpiazzare per davvero gli arti dei vostri amici? :-) Ecco una breve lista di congegni che potrebbero tornare utili anche al killer più smaliziato.

di Lorenzo Trenti

Cyber Shoppe

di Lorenzo Trenti

***Volete introdurre congegni cibernetici nelle vostre partite a KILLER? Ovviamente senza rimpiazzare per davvero gli arti dei vostri amici? :-)* Ecco una breve lista di congegni che potrebbero tornare utili anche al killer più smaliziato.**

Questo supplemento nasce dall'esigenza di voler introdurre un elemento nuovo all'interno di una partita di *Killer*: nella fattispecie, una serie di congegni cibernetici utili nelle situazioni più disparate.

Questi congegni possono essere usati in una qualsiasi ambientazione futuristica, meglio se cyberpunk date le circostanze; nulla vi vieta ovviamente di provare inquietanti anacronismi (che ne dite di BORGIA 2020?).

Usando questi congegni cibernetici dovete rispettare alcune regole:

- innanzitutto ogni giocatore deve avere con sé una scheda in cui segnare i congegni cibernetici posseduti;
- il GM deve parimenti possedere una copia di tali schede per ognuno dei giocatori;
- l'acquisto di congegni cibernetici avviene solamente attraverso il GM, che eventualmente può decidere di proibirne alcuni;
- tutti i congegni qui descritti, infine, sono di Classe A.

Elementi del Cyberwarre

CYBERARTO

Rappresentato da: Un nastro ben visibile al polso o alla caviglia, o un guanto lungo fino al gomito.

Costo: 350 E\$

Un braccio o una gamba possono essere rimpiazzati da un arto cibernetico corazzato e molto più potente di un arto normale. Si considera che ogni colpo che va a segno sull'arto cibernetico rimbalzi e non provochi nessun effetto. Questo ovviamente vale solo per i "proiettili" (pistole ad acqua, fionde) e non per gli altri attacchi (esplosioni, elettricità); contro il veleno/acido a contatto funziona causando il ferimento (se non si adotta tale regola, l'effetto è

quello della morte). Ogni arto va comprato separatamente e può essere migliorato con un *Rivestimento in polimeri* o con uno *Scudo antionde*.

RIVESTIMENTO IN POLIMERI

Rappresentato da: un elemento bianco nel cyberarto (nastro, fiocco, eccetera)

Costo: 100 E\$

Si tratta di una aggiunta a un cyberarto, costituito da un spesso strato di fibre plastiche sintetiche. Permette di isolare completamente l'arto in questione da qualsiasi effetto di elettricità o veleno/acido a contatto.

SCUDO ANTIONDE

Rappresentato da: un elemento rosso nel cyberarto (nastro, fiocco, eccetera)

Costo: 100 E\$

Un'ulteriore possibile miglioramento per un arto cibernetico. È un rivestimento particolare che permette di difendersi completamente dagli effetti di una *Pistola a microonde*.

COPROCESSORE NEURALE

Rappresentato da: due trattini disegnati su tempie, polso o nuca

Costo: 50 E\$

È un'interfaccia che permette di collegare il cervello a impianti elettronici. È necessario possedere questo coprocessore per possedere la *Cyberottica laser* o la *Cyberottica con mirino telescopico*.

CYBEROTTICA LASER

Rappresentato da: un cerchio rosso attorno all'occhio sinistro

Costo: 500 E\$

L'occhio normale viene sostituito da un potente laser miniaturizzato, in grado di colpire con estrema precisione; il rovescio della medaglia è costituito dal fatto che la carica viene completamente esaurita dopo un colpo, pertanto può essere utilizzato solo una volta al giorno.

In termini di gioco, è sufficiente guardare il bersaglio desiderato e gridare il suo nome per considerarlo colpito (la locazione è automaticamente il tronco o la testa). Se viene chiamato il nome sbagliato, il bersaglio è illeso.

CYBEROTTICA CON MIRINO TELESCOPICO

Rappresentato da: cerchio o croce blu attorno all'occhio destro

Costo: 350 E\$

Nella cavità oculare viene posto un sofisticato congegno di puntamento telescopico; il consumo di energia piuttosto elevato consente di usare questo congegno una sola volta al giorno.

In termini di gioco, quando vuole usare questo impianto il giocatore urla "target!" e spara. Se il colpo va a segno si suppone che abbia colpito la testa o il tronco (o comunque un punto vitale), indipendentemente dalla locazione effettiva del colpo.

CAVETTI PER ARMI INTELLIGENTI

Rappresentato da: cavetti che vanno dall'arma al processore neurale

Costo: 100 E\$

Permettono di collegare il *Coproprocessore neurale* e la *Cyberottica con mirino telescopico* all'*arma intelligente* attualmente in uso, rendendo così il puntamento molto più semplice. In termini di gioco, è possibile usare la *Cyberottica con mirino telescopico* tre volte al giorno.

CORAZZA SUBDERMALE

Rappresentato da: nulla. Tale impianto è sottocutaneo.

Costo: 500 E\$

Uno spesso strato di fibre ad alta resistenza che viene implantato sotto la pelle. Tutti i colpi al tronco si risolvono in un risultato di Ferimento (due Ferimenti equivalgono a Morte). Se non si applica tale regola, si considera che la *Corazza* possa proteggere da tali attacchi solo una volta al giorno.

NANOIDI

Rappresentato da: nulla.

Costo: 400 E\$

Si tratta di piccoli robot grandi quanto una cellula, l'ultimo ritrovato della nanotecnologia, e vengono iniettati nel sangue. Dimezzano il tempo di recupero dal ferimento.

ANTITOSSINE

Rappresentato da: nulla.

Costo: 550 E\$

Anticorpi e impianti di drenaggio cibernetici che permettono una difesa quasi totale da gas, veleni (anche da contatto) e simili. Tirate un dado: se esce 1 il danno viene preso completamente, se esce da 2 a 5 viene diminuito di un grado (da Morto a Ferito e da Ferito a Nulla), se esce 6 le *Antitossine* hanno protetto completamente il giocatore.

MUSCOLI SINTETICI

Rappresentato da: imbottitura sotto i vestiti

Costo: 650 E\$

I muscoli vengono "gonfiati" con fibre sintetiche: grazie ad esse il personaggio può attaccare anche se è Ferito.

ARTIGLI

Rappresentato da: smalto nero o fosforescente sulle unghie

Costo: 100 E\$

Sottili lame di acciaio che vengono inserite nelle falangi di entrambe le mani (non disponibili nei cyberarti). Trasformano le dita in armi equivalenti a un coltello; per far capire ai vostri amici che li avete colpiti, potete aggiungere uno "snikt!".

Nota: si suppone che gli artigiani non siano sempre attivi... il giocatore che li possiede può grattarsi tranquillamente la testa!

Armi e altri oggetti

ARMI INTELLIGENTI

Rappresentato da: armi normali, ma collegate con gli appositi *Cavetti*

Costo: il doppio di un'arma normale

Sono pistole, mitra e fucili dotati di un sistema di puntamento laser. Se usati in coppia con una *Cyberottica con mirino telescopico* grazie ai *Cavetti per armi intelligenti* permettono di ottimizzare il puntamento (vedi sotto *Cavetti*).

PISTOLA A MICROONDE

Rappresentato da: una pistola di colore vivace

Costo: 700 E\$

Si tratta di una pistola in grado di emettere un fascio di microonde che può mandare in completo corto circuito il cyberware del bersaglio. Questi deve essere effettivamente colpito (se l'arma spara proiettili) oppure l'arma si deve trovare ad almeno un metro di distanza (nel caso stiate impugnando armi finte, tipo banana); in ogni caso la distanza massima non può essere più di tre metri (il fascio si disperde facilmente). Le microonde annullano automaticamente qualsiasi beneficio derivante dal cyberware, con l'eccezione di *Corazza subdermale* e *Antitossine*. Inoltre gli eventuali arti cibernetici si immobilizzano all'istante, quindi il giocatore dovrà, per esempio, sparare con la mano "vera", trascinare la cybergamba a mo' di zoppo, eccetera... L'effetto viene considerato alla stregua di un Ferimento per quanto riguarda la riattivazione del cyberware.

La *pistola a microonde* può sparare un solo colpo di questo genere a partita; se si tratta di un proiettile, è bene avvisare il bersaglio urlando "onde!"

TESSERA IN EXTREMIS

Rappresentato da: una vecchia scheda del telefono

Costo: 600 E\$

La *In Extremis* è una potente corporazione paramedica che si incarica di salvare i casi più disperati di... morte. Quando il personaggio è clinicamente morto, può spezzare la tessera (si suppone che lo faccia mentre, agonizzante, sta per tirare le cuoia); non appena ciò succede, un radiosegnale di soccorso viene inviato al più vicino centro della *In Extremis* che manda le sue equipie paramediche a salvare i clienti con interventi di rianimazione di primo livello. Tirate un dado: con un risultato di 1-4 sarete di nuovo vivi dopo la mezzanotte del giorno seguente, anche se Feriti.

ARMI FUTURISTICHE

Alcune delle armi futuristiche elencate nel manuale base sono disponibili anche in un'ambientazione cyberpunk. In particolare: torcia laser, busta letale, fulminatore, avvelenamento da radiazioni, pistole laser, minibombe, robokiller. I cloni sono disponibili a discrezione del GM, ma comunque a prezzi fantasmagorici (dieci volte il costo normale).

Scenari

La maggior parte degli scenari del manuale base di *Killer* può essere adattata a *Cybershoppe*. Comunque si possono profilare alcuni scenari tipici.

GUERRA FRA BANDE

Lo Sprawl è in piena guerra di bande! Due di loro si contendono il quartiere della Subway:

- I Metal Legion, una banda dedita al culto delle parti cibernetiche. Hanno MOLTO metallo addosso.
- I Chrome Warriors, che dispongono di meno cyberware ma sono in numero maggiore.

Come se tutto ciò non bastasse, esiste un culto particolare, quello degli Inquisitori, che vedono il cyberware come opera del demonio (in quanto corrompe la carne) e vogliono decimare chiunque abbia un impianto cibernetic. Potrebbero essere in possesso di una o più *pistole a microonde*.

IL CYBERPSICOPATICO

L'accumulo di cyberware porta spesso alla perdita dell'umanità e del senno; gli individui che varcano tale confine sono detti *cyberpsicopatici*. Esiste un corpo speciale della Polizia che dà la caccia a individui di questo genere.

Ecco quindi lo scenario: uno o più cyberpsicopatici zeppi di cyberware che sono cacciati da una squadra della Polizia. A tutto ciò si può aggiungere un losco cacciatore di taglie, che non si farà scrupolo di far fuori qualche agente di Polizia pur di metter le mani sul cyberpsicopatico.

GIOCHI CORPORATIVI

Sostanzialmente si tratta di una variante di CHICAGO 1920, ma al posto dei Padrini qui abbiamo dirigenti di Corporazione che non aspettano altre che farsi la pelle l'un l'altro pur di scalare le vette aziendali. E' possibile reclutare mercenari, ma attenti... mai fidarsi degli altri nel tetro futuro!