

Cyberpunk 2020



Idol



di Tommaso Bon



crediti

ideazione e sviluppo

Tommaso Bon

revisione

Davide Chiavone

copertina

Claudio Trangoni

mappe

Marco Zavagno

disegni interni

Claudio Trangoni

impaginazione

Alex Zanin



Dragons' Lair

Viale XI Febbraio, 2

27100 Pavia

www.dragonslair.it

info@dragonslair.it

Cyberpunk 2.0.2.0 è un marchio di proprietà della R. Talsorian Games Inc. Non si intende infrangere alcun diritto. La citazione di nomi, marchi o estratti di prodotti non intende infrangere nessun diritto dei detentori.

Pubblicazione amatoriale, intesa al solo scopo d'intrattenimento, qualsiasi somiglianza con persone, organizzazioni, luoghi o eventi è da considerarsi una coincidenza. È vietata la riproduzione anche parziale senza il permesso scritto dell'editore e/o degli autori.

Copyright © 2003-2004 Dragons' Lair - Udine.

Febbraio 2004 - Rev.1.0





indice

Day 0: Introduzione all'avventurapag. 4
Day 1: lunedì 26 novembrepag. 6
Day 2: martedì 27 novembrepag. 10
Day 3: mercoledì 28 novembrepag. 12
Day 4: giovedì 29 novembrepag. 14
Day 5: venerdì 30 novembrepag. 15
Day 6: sabato 01 dicembrepag. 16
Day 7: domenica 02 dicembrepag. 17
Appendice 1: PNGpag. 19
Handout: Impegni di Princess Miyupag. 24
Mappa 1: Appartamento di Princess Miyupag. 25
Mappa 2: Area del concerto di Princess Miyupag. 26





Questa avventura è prevista per un team di 4 persone, ma può essere facilmente adattata per un bello scontro squadra contro squadra (in questo caso consiglieri di giocarla 3 contro 3). Si svolge principalmente in Giappone per cui è consigliata la lettura del supplemento **Pacific Rim Sourcebook**.

L'avventura vedrà i giocatori impegnati ad organizzare la sicurezza, durante la breve turnè nella terra natia, di una idol giapponese di nome **Princess Miyu** che però vive e lavora negli Stati Uniti. Durante la visita di questa ragazza nel suo paese ci saranno numerosi grattacapi per i nostri PG, primo

fra tutti quelli causati dalla stessa casa di produzione della ragazza, la **Foldrake Ltd.** (o meglio la sua corrispondente locale **Kujiin Inc.**) la quale,

DAY 0

introduzione all'avventura

vista la diminuzione delle vendite dei suoi brani, decide di causare un grave incidente alla ragazzina per riportarla alla ribalta e poi sostituirla.

Nel caso l'avventura venga giocata 3 contro 3, gli avversari dei PG saranno i componenti della squadra operativa di questa società (chiamate per brevità SQ2) che dovrà causare gli incidenti.

L'avventura comincia con l'arrivo in Giappone di Ruben e Alma. Leggete o riassumete quanto riportato qua sotto:

Dal finestrino dell'aereo potete vedere avvicinarsi il suolo a velocità elevatissima, man mano che il grosso Skyruler della J.A.L. (Japan Air Lines) si prepara ad atterrare. Ancora pochi secondi e vi ritroverete a respirare l'aria del Giappone del 2020, la patria di Chiba, il cuore cibernetico del mondo odierno. Il grosso jumbo morde la pista con una delicatezza che farebbe invidia a quella di un aliante - merito anche degli ammortizzatori delle poltroncine anatomiche nelle quali siete sprofondata - e comincia a rullare verso uno degli innumerevoli terminal dell'Aeroporto Internazionale di Narita, ricavato interamente strappando terreno al mare, primo esempio della lotta che da sempre i giapponesi hanno intrapreso contro madre natura. Si direbbe che per adesso sia un pareggio.

In meno di 15 minuti, che all'aeroporto di Night City sarebbero bastati a malapena per il controllo dei documenti, siete fuori dalla zona di imbarco, in attesa del vostro contatto, una donna di nome Ryoko Tokuma.

"I signori Cool e Black" – immagino. La voce viene dalle vostre spalle, ed è più affilata di una monolama. E' una di quelle voci che non vorreste sentire infuriata. La donna che la possiede è una splendida giapponese piuttosto alta, dagli occhi azzurri e dai lineamenti delicati; il suo abito, un tailleur scuro dall'aria molto costosa, ne rivela curve da infarto, sicuramente accentuate da interventi di chirurgia estetica, mentre una cascata di capelli fluenti e dritti le ricopre la spalla; sulla loro superficie nera sembrano comparire in continuo velature cromatiche dall'azzurro al bianco, come scariche elettriche in continuo movimento.

Un lieve sorriso mostra denti candidi emergere da labbra piccole pitturate con svariate varianti di viola e lilla, e l'espressione sembra quella di una bambina costretta dalla madre a sorridere agli ospiti, qualcosa di dolce e intimo-mente allo stesso momento.

"Sono Ryoko Tokuma" – continua porgendovi la mano dopo un rapido inchino – *"sono io che vi ho fatto contattare. Benvenuti in Giappone, spero che abbiate fatto buon viaggio"*.

Rivolgendosi a Ruben Cool e a Alma Black, Ryoko Tokuma spiegherà brevemente, nel tragitto che li porta agli uffici della Kujiin Inc., lo scopo della loro missione: il **26 novembre arriverà a Tokyo Princess Miyu**, una giovane star della musica leggera di origini giapponese che ha spopolato negli States, e a cui ora è stata organizzata una breve turnè di alcuni giorni in Giappone che culminerà con un grande concerto.

Durante queste spiegazioni consegnate ai PG l'**HANDOUT: IMPEGNI UFFICIALI DI PRINCESS MIYU**.

Oggi è il 22 novembre 2022. Loro due con l'appoggio di altri due membri locali, assunti per l'occasione dalla Kujiin dietro indicazioni dello stesso Ruben Cool, dovranno organizzare tutto quanto concerne la sicurezza del posto dove vivrà Miyu e dei posti dove andrà, e dovranno farle da guardie del corpo durante la permanenza, provvedendo anche a tenere alla larga fotografi non autorizzati, fan etc. La Kujiin ha a disposizione una squadra di sicurezza di 10 uomini per il mantenimento dell'ordine o per i cordoni (dovrebbero servire solo come manovalanza, ma occhio che non diventino dei galoppi-ni agli ordini dei PG).

L'equipaggiamento che i PG hanno segnato nella scheda è quello personale più quello dato loro da Ryoko Tokuma (in particolare segnalò il beeper di aiuto per Princess Miyu).

Hanno 4 giorni prima dell'arrivo della ragazza.



Fase 1

Devono preparare l'appartamento con relativi sistemi di sicurezza.

L'appartamento in cui risiederà è un attico alla Takezaki Tower, un lussuosissimo albergo in centro a Tokyo formato da due torri affiancate e unite da diversi ponti a varie altezze. La torre non ha ingressi al piano terreno, a parte le uscite di emergenza, ma vi si può accedere solo tramite i 4 ingressi sotterranei e i 2 eliporti sistemati sulla cima delle due torri. L'attico in cui risiede Miyu si trova fra i piani più alti e occupa un intero piano. **Vedi MAPPA 1.**

informazioni per il master

I PG dovrebbero arrangiarsi da soli per l'organizzazione, e avere come unico referente Ryoko Tokuma, la quale, dato il proseguio dell'avventura, eviterà di fornire loro tutto quello che potrebbe danneggiare i suoi piani. Gli uomini della compagnia (ovviamente all'oscuro dei piani della corporazione) dovrebbero servire solo per le folle e la sorveglianza generica.



Fase 2

Devono controllare e preparare i luoghi dove andrà ad esibirsi.

Impegni di Princess Miyu

LU 26 Nov	06.00	Aereoporto Internazionale di Narita
	06.20	Sala Conferenze Aereoporto di Narita
	12.00	Narishima Building Sede Kujin Inc.
	17.00	Studi televisivi NHK
	23.00	Villa Tokuma
MA 27 Nov	09.00	Sakuragi Dome
	13.00	Spirito Ardente Ristorante in centro
	17.00	Mc Gregor's Centro Commerciale
ME 28 Nov	09.00	Sakuragi Dome
	17.00	JFTelevision Studi Televisivi
	22.00	Villa PINCOPALLO direttore della Kujin
GI 29 Nov	09.00	Virtual Studios Nerima
	13.00	Residenza Sig. Miyasan Quartiere X di Tokyo
	16.00	PoWoW Studi Televisivi
	21.00	Orfanotrofio Yaji
VE 30 Nov	09.00	Sakuragi Dome
	14.00	Virtual Studios della Kujin
	22.00	Palazzo Kujin
SA 01 Dic	14.00	Sakuragi Dome
	22.00	Sakuragi Dome
DO 02 Dic	17.00	NHK Studi Televisivi
	20.00	Aereoporto Internazionale di Nerima
	21.22	Aereoporto Internazionale di Nerima

TABELLA 1





Fin dall'arrivo all'aeroporto, uno degli uomini della SQ2 comincerà a seguire i PG, per dare un'occhiata al loro modus operandi, alle abitudini etc. Tenete presente che la SQ2 è comandata e guidata da **Ryoko Tokuma**, e quindi avrà accesso a tutte le informazioni sui sistemi di sicurezza approntati dai PG, così come percorsi, travestimenti e via dicendo (almeno tutti quelli che i PG comunicheranno a Ryoko, la quale comunque cercherà di tenersi sempre bene informata, richiedendo spiegazioni dettagliate e frequenti sulle mosse dei PG); in tale modo SQ2 può quasi sempre giocare di anticipo.

DAY 1

lunedì

26 novembre

»» **Aeroporto Internazionale: 06:00 – Tempo nuvoloso, prevista pioggia, molto vento.**

Al momento dello sbarco, all'interno di un hangar privato, la zona pullula di giornalisti e fotografi, ai più accreditati dei quali è stato concesso di giungere direttamente all'hangar. Nell'hangar ci sono anche alcuni tecnici, che lavorano sugli altri jet, e qualche facchino curioso. Fate in modo di creare tensione mentre descrivete le scene e i PNG, in modo da trasformare chiunque in un possibile attentatore.

»» **Aeroporto Internazionale: 06:20 – sala conferenze stampa; comincia a piovere.**

La sala è molto ampia, la scrivania con Princess Miyu e la sua band è leggermente rialzata rispetto al pubblico; la sala ha enormi finestrone che danno sul mare, ora molto mosso. Ogni postazione per i giornalisti è collegata via videotelefono ed è provvista di dataterm. Vale anche qui il discorso di trasformare nella descrizione della scena ogni astante in un possibile pericolo. Alla conferenza stampa partecipano solo giornalisti e operatori TV (ognuno dei quali deve avere un pass), mentre una folla oceanica di fans (sono tutti molto giovani, in maggioranza dai 13 ai 19 anni) aspetta fuori. Alla conferen-

za partecipa anche *Selene Shift*, un membro della SQ2 con un pass che la qualifica come addetta stampa della Kujiin, oltre naturalmente a Ryoko Tokuma, che siede a fianco di Princess Miyu. Nello stesso momento: Thunder è al quartier generale di SQ2 che sta preparando un po' di esplosivi, mentre Lili è ai Virtual Studios, dove è stata inserita con la qualifica di Tecnico Specializzato, che sta preparando una sorpresa.

»» **Narishima Building: 12:00 – sala Incontri n. 6; 78° piano: ore piove forte**

La sala incontri è divisa in due sezioni: una zona ristoro, dove è stato allestito un buffet (la sala ha le pareti bianche, eccetto una fatta a vetrate, pavimento in marmo scuro, sof-

tabella riassuntiva eventi

Le cose scritte in **grassetto** sono ciò che cercherà di fare l'altra squadra (d'ora in poi chiamata SQ2) o comunque gli inconvenienti: in caso di partita squadra contro squadra sono gli obiettivi del team rivale.

- »» Arrivo su un volo privato della compagnia FoolDrake Ltd.
- »» Conferenza stampa con televisioni e stampa locale
- »» Incontro con una delegazione della Kujiin Inc. e con un team di tecnici per il concerto virtuale
- »» Intervista
- »» Ricevimento in onore di Princess Miyu (**Attentato 1**)
- »» Prove per il concerto
- »» Pranzo con il direttore della Kujiin
- »» Firma autografi in negozio di dischi (**Attacco da parte di un gruppo di yakuza**)
- »» Prove concerto (**Attentato 2**)
- »» Partecipazione ad uno spettacolo di Idol in costume da bagno
- »» Cena di gala (**Il presidente ci prova, nell'appartamento di Princess Miyu**)
- »» Prove con tecnici per concerto in rete (**Si ripresenta il suo megafan Toshio**)
- »» Incontro con i suoi genitori alla presenza della stampa
- »» Spot pubblicitari
- »» Cena benefica (**Tentativo di intervista forzata**)
- »» Prove generali del concerto
- »» Prove generali concerto virtuale
- »» Festa per il concerto (**Princess Miyu si ubriaca e va a spasso per Tokyo, e incontra il fan**)
- »» Prove finali del concerto
- »» Concerto (**Attentato 3**)
- »» Partecipazione a un programma ancora da definirsi
- »» Conferenza Stampa (**Attentato finale**)
- »» Decollo

tabella del traffico

Qui sotto viene riportata una tabellina del traffico che potrebbero trovare.

Dado Mod.	Descrizione	Fatt. Movimento
02-	Scorrevole	800 mt/min.
03	Scorrevole	700 mt/min.
04	Poco Trafficato	605 mt/min.
05	Trafficato	600 mt/min.
06	Trafficato	550 mt/min.
07	Trafficato	500 mt/min.
08	Incidente	Fermi 10 minuti
09	Senso unico	-
10	Traffico medio	400 mt/min.
11	Traffico medio	350 mt/min.
12	Traffico medio	300 mt/min.
13	Traffico Medio	250 mt/min.
14	Ingorgo	50 mt/min.
15	Ingorgo	50 mt/min.
16	Ingorgo	25 mt/min.
17	Megaingorgo	
	anche strade vicine	15 mt/min.
18	Megaingorgo	
	anche strade vicine	10 mt/min.
19+	A piedi si fa prima	5 mt/min.

MODIFICATORI:	Mattino presto	-5
	Mattina	-
	Tarda Mattinata	+3
	Ora di pranzo	+6
	Primo pomeriggio	+3
	Pomeriggio	-
	Tardo pomeriggio	+6
	Ora di cena	+8
	Prima serata	+6
	Notte (fino alle 02.00)	+5
	Notte (dopo le 02.00)	-7

fitto in marmo scuro, piante decorative, e una fontanella al centro): qui si trovano i PG, Selene Shift, che continua a fingere di essere un addetto stampa, un paio di autisti e un paio di corporativi di basso rango, mentre nell'altra sala si sta svolgendo la riunione. L'incontro dura un paio d'ore, durante i quali i PG possono anche fare altro se vogliono. A riunione finita c'è il buffet; fino a quel momento nessuno dei PG dovrebbe aver avuto l'occasione di parlare con Princess Miyu, vista la frenesia della mattinata, e anche adesso è contornata da gente. Mentre sono lì

che cazzeggiano, all'improvviso Ruben si sente tirare la manica, e girandosi si trova di fronte una ragazzina alta non più di un metro e sessanta, vestita con un elegante abito giallo e con un cappellino rosso in mano.

Primo Incontro

Per un attimo il sorriso che illumina quel giovane volto ti sembra irreali: ora che si è tolta gli occhiali a specchio e il cappello vedi davanti a te Princess Miyu com'è realmente: una ragazzina giovane, con due occhi pieni di vita e un sorriso che fermerebbe un cyberpsicopatico andato in berserking perché ha finito la sua dose di calmanti. Ora capisci perché ha tanto seguito anche negli States: diavolo sembra uscita da un libro di fiabe di un secolo fa!!! Per un attimo rimani concentrato sui suoi occhi: ti è sembrato di vedere qualcosa muoversi... fissando lo sguardo vedi che non ti sbagliavi: nella pupilla sembra esserci qualcosa che si agita... ecco, ora si vede meglio... sembra una figura umanoide... con delle ali... sta... sta danzando...

"E' una fata" - ti interrompe lei con la sua voce un po' acuta, cogliendoti alla sprovvista. Ti eri lasciato incantare da quei movimenti, e per un attimo tutto intorno a te era scomparso. Solo ora ti immagini quanto sarai sembrato idiota a fissare i suoi occhi in quella maniera. "Una fata?" - la interroghi, cercando di evitare di guardarci dentro ancora. "Certo" - risponde prontamente lei - "Kiroshi Oloeyes Modello Fantasy, l'ultimo ritrovato in campo di cyberottiche". Il sorriso con cui parlava di quelle protesi era allarmante: forse non si rendeva conto di avere dei pezzi di plastica e silicio al posto degli occhi che madre natura le aveva donato. "Ci sono dei microproiettori inseriti che proiettano quell'immagine sulla superficie dell'occhio, dandole quella parvenza di tridimensionalità... o qualcosa del genere". Sembrava che le interessasse quello che diceva... "Mmh, costoso... succi immagino" - non sai che cosa dire, e non è una sensazione piacevole.

"50.000 più o meno"

"Fuuuuuu..."

"L'uno... Senti, mi portaresti a casa per favore. Sono parecchio stanca e vorrei almeno cambiarmi prima di andare agli studios."

La sua voce ha un tono strano, non sai dire se quel tono innocente sia davvero naturale oppure quello costruito di chi ha imparato a vivere nella scuola dei Media. "Certo signorina, faccio preparare subito la macchina" - detto questo avvicini il microcomunicatore da polso alle labbra per chiamare gli altri, ma lei ti ferma con una mano.

"Chiamami Miyu". Ancora quel sorriso. Ti vien quasi voglia di andare a comperare un suo disco.



Durante il viaggio verso casa, inavvertitamente (se alla guida della macchina c'è un PG fategli fare un tiro guidare ma fate in modo che fallisca) la macchina investe un ragazzo in bicicletta. Con un **Tiro Individuare@25+** si può notare che il ragazzo era appostato vicino all'incrocio, e sembra che abbia fatto apposta a buttarsi sotto. Il ragazzo, un giovane giapponese di 15 anni di nome **Toshio Noritaka** (capelli corti gialli, occhi azzurri, vestito con un elegante vestito di lino e ben profumato e impomatato) è un megafan di Princess Miyu, a capo di un fan club di nome "Miyu Star" e ha fatto ovviamente apposta a buttarsi addosso alla macchina per avere l'occasione di incontrarla. Non si è fatto praticamente nulla, ma finge di stare male per avere aiuto (un tiro di **Pronto Soccorso, Tecnomedicina@15** è sufficiente per capire che in realtà non ha ferite). Se interrogato su come ha fatto a raggiungerli e a sapere in che macchina si trovava, dice loro che è rimasto appostato fuori dal palazzo e li ha visti uscire, e che li ha anticipati passando per i vicoletti, indovinando la loro strada (fate presente ai PG che il traffico a Tokyo è veramente monumentale e che sono andati veramente piano). Vuole l'autografo di Princess Miyu sul suo ultimo CD (che CASUALMENTE ha in tasca) e magari conoscerla. I PG non dovrebbero permettere che il ragazzo salga in auto, visti gli ordini ricevuti, ma ovviamente non possono nemmeno lasciarlo lì, altrimenti sarebbero grossi guai. In caso si comportino male ricevono poco dopo per telefono o di persona un ammonimento da parte di Ryoko Tokuma, piuttosto incazzata che gli fa una pappardella di discorso sulla necessità di essere più diplomatici. Tenete presente comunque il ragazzo, perché lo rincontreremo più avanti. Per il resto arrivano a casa tranquillamente e se volete fateli interagire con Miyu mentre si prepara per andare agli Studios (leggetevi la sezione sui PNG principali per Princess Miyu). L'obiettivo è che i giocatori provino un po' di simpatia per la ragazza, in modo che non sia semplicemente un pacco da sorvegliare.

»» Studi Televisivi NHK: 40° piano Joikiro Skyscraper:
Studi di Registrazione: ore 17.00 piove ancora

Qui Miyu sarà ospite di una trasmissione televisiva condotta da un famoso anchorman nipponico di nome Ryo Onagiri, che va in differita tutte le sere da lunedì a venerdì alle 22.30. Poco dopo il loro arrivo negli studios, un tecnico sbatterà addosso a loro trasportando un vassoio di caffè, imbrattando sia Princess Miyu che uno dei PG. La registrazione durerà un paio d'ore, durante i quali i PG possono andarsene un po' in giro.

Un **Consapevolezza/Individuare@22** nel camerino

di Princess Miyu permetterà di scoprire delle microcamere nascoste (5 in tutto il camerino, con 22 se ne scopre una, con 23 due e così via). Tali microcamere sono state messe lì da un fotografo travestito da tecnico il cui nome è Jiro Kanzai, che si è introdotto negli studios grazie alle sue conoscenze e ha piazzato le microcamere con lo scopo di vendere le immagini di Miyu che si cambia d'abito sul mercato (quelle foto valgono parecchi eurodollari). Ovviamente Jiro è il tipo che ha versato loro addosso il caffè, per fare in modo che Princess vada a cambiarsi in camerino. Se i PG non lo scoprono, le foto compariranno sui giornali scandalistici della sera dopo, con la ovvia ramanzina da parte di Ryoko Tokuma nei confronti dei PG.

Nello stesso momento, i componenti della SQ2:

Ryoko Tokuma e Selene Shift sono a casa di Ryoko, per preparare il ricevimento e il primo attentato alla vita di Princess Miyu, Thunder si trova anch'egli a Villa Tokuma che sta sistemando gli esplosivi per l'attentato; Lili è nell'appartamento di Princess Miyu che sta sistemando anche lei delle microtelecamere in tutto l'appartamento, per vendere dopo il decesso le immagini di Princess. Questa sua iniziativa è privata, per raggranellare un po' di soldi in più. Ne sistema 5 nel salone, 3 in camera da letto, 2 in bagno, 1 in plestra e 2 nel solarium, in più ne inserisce una nel robottino giardiniere. Fa inoltre in modo che le tracce del suo passaggio siano cancellate dal "Pokemon" di servizio, idem dicasi per la registrazione del suo accesso. Se comunque i PG chiedono alle guardie sul tetto, o agli astanti del bar (da dove è entrata) fornendo una descrizione fisica, danno loro la conferma che hanno visto passare una donna che corrispondeva alla descrizione e che è scesa con l'ascensore numero 2 in mappa (Lili è una che attira l'attenzione). Solo però se i PG hanno già una descrizione.

»» Villa di Ryoko Tokuma: periferia corporativa di Tokyo: ore 23.00 freddo ma non piove

Siamo al ricevimento organizzato dalla signorina Tokuma per celebrare il ritorno di Princess Miyu nella sua terra natia. Al ricevimento partecipa molta bella gente del mondo dello spettacolo, della compagnia Kujiin, della NHK, e ovviamente la band e il seguito di Princess Miyu. Il ricevimento è molto sfarzoso e si tiene in tutta la villa, eccetto i piani superiori, ai quali è vietato l'accesso da alcune guardie (vedi **GUARDIE DI SICUREZZA LIV 1**): ci sono circa 400 invitati, oltre al personale di servizio della villa, a quello in aggiunta solo per la festa della ditta che si occupa di rinfreschi addobbi etc, e tutti i vari autisti, guardie del corpo etc e un paio di complessi musicali che suonano in diversi punti della villa. I PG a



questa festa possono divertirsi se vogliono (fateli incontrare se volete con altra gente, conoscenze etc) altrimenti se vogliono dare un'occhiata in giro non c'è nulla di interessante, a parte il palco sovrastato dal maxischermo; se uno di loro si avvicina al palco per esaminarlo, Ryoko cercherà ovviamente di incocciarlo per caso, parlandogli o blaterando - altra ramanzina se hanno cannato qualcosa fino a questo punto - per dissuadere la loro attenzione dal palco. La festa è un incontro mondano, con TV e telecamere in giro, quindi non c'è nulla di molto trasgressivo, è piuttosto blanda, e a movimentarla un po' ci penseranno quelli della squadra 2: Thunder si trova ai piani superiori, con il suo controllo remoto per gli esplosivi che ha già piazzato, Selene Shift partecipa ovviamente alla festa, insieme a Lili (se ne hanno la descrizione fategli fare un tiro **Individuare@25** per riconoscerla, visto che ovviamente è ben vestita e truccata). Ad un certo punto della festa, intorno alle 2.00, Ryoko Tokuma inviterà Miyu sul palco allestito per l'occasione, sovrastato da un maxischermo dove girano in continuazione spezzoni di interviste, video e simile della stessa idol, per parlare e cantare una canzone per gli ospiti. Se volete aiutarli, potete fare in modo che mentre sono in giro per la festa, uno di loro scorga Thunder che è sceso per prendersi qualcosa da mangiare. Di certo è uno che si nota...

Princess Miyu sale sul palco, e il piano ha inizio: Lili si apparta, salendo di nascosto al piano sopra dove la aspetta il suo deck, e Thunder si prepara ad agire. Thunder ha sistemato delle cariche sul palco, come mostrato in figura. Le immagini sullo schermo cesseranno di colpo, e vi comparirà solo una bocca disegnata in 3D con labbra blu elettrico che sorride. La bocca pronuncia le parole "Sarai mia per sempre" (N.B. In giapponese) e Thunder fa saltare le cariche in rapida sequenza: i 5 pali di sostegno cadono ad arte intorno al punto dove si trovano Princess Miyu e Ryoko Tokuma, praticamente circondandole di travi di alluminio contorte e cavi elettrici scoperti. A quel punto il megaschermone è sostenuto solo dal sesto pilone, fra l'altro pericolosamente incli-

nato, e pende preoccupantemente sulla testa delle due, fluttuando qua e là. E' chiaro che non cadrà, visto che l'obiettivo per il momento è quello di fare un falso attentato, ma i PG questo non lo sanno. Dovrebbero muoversi per cercare di andare a salvarla, e voi condite tutta la scena facendo loro notare gli scricchiolii sinistri e il pericoloso ondeggiare del maxischermo, uniti alle urla delle due là dentro, della gente fuori eccetera. Per raggiungerla rapidamente in mezzo a quel casino è necessario un tiro di **Atletica@17**. Non appena le hanno raggiunte e portate fuori dal palco, Thunder, che osserva il tutto da una telecamera di sorveglianza, fa saltare l'ultima carica sistemata all'attaccatura del megaschermo (**Tiro individuare con l'udito@25** per sentirla) e anche lo schermone precipita giù.

Nel baccano che segue, decine di fotografi e giornalisti circondaanno Princess Miyu per intervistarla, ma lei supplicherà letteralmente i PG di portarla fuori da lì. Lasciate che se la sbrighino loro, ma ovviamente i giornalisti la seguiranno (vedi GIORNALISTI). Dove decidano di andare, ospedale o casa sono fatti loro, ma in entrambe troveranno, se sono riusciti a seminarli, dei giornalisti.

Nelle indagini che seguiranno l'incidente, riportato da tutti i giornali del mattino.





Se prima c'erano tanti giornalisti fuori dell'albergo e che ronzavano intorno, adesso ce ne sono un'infinità. Ci sono sempre almeno due squadre pronte fuori dell'albergo (conoscono la macchina, avendo ottenuto l'informazione pagando i portieri) in macchina, e una pronta al decollo con un AV nel palazzo accanto, che tiene sott'occhio l'appartamento con telecamere e binocoli (individuabili con un **Individuare@20**). Tenete presente quindi che la presenza dei giornalisti in tutti i trasferimenti è pesante, e inoltre ogni tanto inserite qualche giornalista che cerca di avvicinarsi con qualche scamuffo (travestito o che, tanto anche per incrementare la tensione).

DAY 2

martedì

27 novembre

»» Sakuragi Dome: centro città: ore 09.00 nuvoloso

Al Dome ci sono moltissime persone, nonostante siano solo delle prove tecniche: il solito oceano di fan, che rimangono fuori, molti tecnici, giornalisti, corporativi della Kujiin, e anche il direttore della Kujiin, con il suo gruppetto di guardie del corpo. Il palco è ancora in fase di montaggio, e praticamente oggi si provano solo i costumi, parte della scenografia e la parte diciamo scenica dello spettacolo. Princess proverà alcune canzoni e la scaletta con la band, e tutto questo la occuperà fino alle 13.00, con una pausa verso le 11.00 per un caffè. I PG sono liberi di fare quello che pare loro, visto che c'è anche la sicurezza del Sakuragi Dome (possono indagare sui fatti precedenti).

»» Ristorante Spirito Ardente: centro città: ore 13.00

Lo Spirito Ardente è uno dei ristoranti più esclusivi di Tokyo, con molte salette riservate, completamente isolate da ogni tipo di intercettazione, dotate di tutti i comfort, musica compresa. Il ristorante occupa 2 piani di un grattacielo in centro, e vi si può accedere solo se si ha prenotato. E' obbligatorio il vestito da sera, e le guardie del corpo non sono ammesse nelle salette, infatti devono aspettare in un ambiente apposito (comunque se non sono vestiti ele-

ganti non li vogliono nemmeno fare entrare). Il Presidente è un affezionato, e ha riservato una saletta, in cui pranzeranno solo lui, Ryoko Tokuma e ovviamente Princess Miyu. Insieme a lui ci sono le sue 2 guardie del corpo (GUARDIE DEL CORPO LIV 3). Le due guardie si metteranno davanti alla porta e impediranno a chiunque di entrare (particolarmente i PG). A mezza cena, Ruben o chi si trova lì, riceverà il segnale di aiuto da parte di Princess Miyu (con il suo segnalatore portatile), ma le guardie non hanno nessuna intenzione di farli passare. Cosa sta accadendo? Su, fate uno sforzo di immaginazione: il vecchiccio è un perverso, e non è insolito che molte idol della Kujiin siano dovute passare "sotto i ferri". Naturalmente vuole aggiungere ai suoi trofei anche Princess, e figuriamoci se Ryoko Tokuma non ha fatto tutto il possibile perché questo accada: d'altronde ciò potrebbe significare molto per lei a livello di carriera. Siccome conosce il carattere di Princess Miyu, ha pensato di "agevolare" la corte del presidente inserendo una potente droga nella bevanda della giovane (tiro di **Farmacologia@16** per individuarla nella bevanda, con appositi strumenti, oppure un **Consapevolezza/Individuare@20** per rilevarla assaggiando (con 17+ si capisce che c'è una droga)). Purtroppo per lei il presidente si è mosso prima che la droga facesse completamente effetto, e Princess ha fatto in tempo a chiedere aiuto ai PG.

Se riescono a passare oltre le guardie del corpo entro 1 minuto leggete o riassumete quanto scritto nel box qui sotto:

Non appena entrate, vi trovate immersi in un ambiente illuminato solo da alcune luci sapientemente disposte, e pochi metri davanti a voi vedete un piccolo tavolo (DI LEGNO!!!) cui sono seduti il vecchio presidente Kunogai Anzai, che ora vi sta guardando con un'espressione fra l'attonito e l'infuriato, la gelida signorina Tokuma, che vi lancia un altro di quei suoi sorrisini beffardi, e naturalmente Princess Miyu. Vi sareste aspettati di trovare qualche pericolo, ma tutto vi sembra normale, almeno fino a che non incrociate lo sguardo della giovane cantante: i suoi occhi sembrano supplicarvi di portarla via da lì, mentre la sua espressione è fra l'impauro e l'imbarazzato. Miyu si alza subito, cogliendo tutti alla sprovvista, e salutandovi velocemente il presidente e la megera, prima che uno dei due possa dire nulla è con voi fuori della porta.

Se non ce la fanno, dopo un minuto esce Princess Miyu correndo e in lacrime che corre verso gli ascensori. Se durante il viaggio di ritorno le chiedono qualcosa, non vuole dire nulla (con un tiro di **Percepire Emozioni@16** si può intui-





re il suo stato, imbarazzata e confusa. Con punteggi più alti ovviamente potete dare ai PG informazioni addizionali).

»» Quartiere di Shinjuku: Centro commerciale McGregor's: Negozio di dischi Daejinchiro: ore 17.00 sereno

Si tratta di uno dei più grandi negozi di dischi di Tokyo situato su 3 piani, con zone per ascolto dei cd, cabine VR per i video e altre cose simili. Qui è previsto che Princess Miyu firmi autografi ai fan. Davanti c'è la consueta folla oceanica, tanto che i PG e gli altri entreranno dal retro. Miyu si siederà su un banco al terzo piano, mentre tutto intorno sui vari schermi alle pareti gireranno i suoi video e le sue canzoni. I piani sono accessibili tramite 2 ascensori a vetri, una rampa di scale e una scala mobile. Fra la folla di fan ci sarà ovviamente anche il giovane Toshio Noritaka. Durante tutto il tempo che passeranno lì (fino alle 19.30), dovreste contribuire a mantenere alta la tensione, dopotutto uno qualsiasi di quei fan potrebbe essere uno squilibrato o peggio ancora il misterioso assalitore. Fate notare spesso cose strane ai PG, fate fare loro dei tiri (senza dire di che cosa), chiedete di esaminare la scheda e cose simili, in modo da tenerli sempre sulla corda. Durante la loro permanenza lì avranno a che fare con un gruppo di 4 yakuza, piuttosto giovani e boriosi, che cercano rogne. Andranno lì a disturbare, faranno i gradassi, e si avvicineranno alla ragazza. Naturalmente i PG dovrebbero risolvere la questione nel modo meno appariscente possibile, altrimenti vedevi i dati degli YAKUZA nel foglio PNG. Se la cosa finisce a botte o a insulti, i

PG si saranno fatti dei pericolosi nemici (solo quei 4 ovviamente perché non sono abbastanza alti di grado per muovere la "famiglia"). Finita la permanenza al negozio sono finiti anche gli impegni di Princess per la giornata.

»»In giro per Tokyo : ore 21.00

Nonostante gli impegni, la stanchezza e i fatti accaduti, Princess Miyu vuole andare questa sera in giro per Tokyo, forse per dimenticare tutti i casini che sono successi e per scaricare un po' della tensione per il concerto. Se i PG faranno obiezioni, non accetterà comunque controproposte. E' sua intenzione andare: in giro per negozi prima, a mangiare in uno di quei ristorantini ambulanti all'aperto dove si mangiano specialità locali poi, e per finire in giro per discoteche e locali. Devono riportarla comunque a casa entro l'una del mattino. Questa parte viene lasciata libero spazio alla fantasia del DM, ma considerate sempre queste cose:

1. Nei suoi spostamenti sarà sempre seguita dal solito Toshio, che approfitterà verso la fine della serata della confusione nella discoteca per avvicinarla (facilitato anche dal fatto che la ragazza sarà piuttosto ubriaca). Se i PG si distraggono, Toshio tenterà di portarla fuori dal locale per passare la serata con lei da solo in giro per i locali, e riportarla all'appartamento verso le 5 del mattino.

2. Princess già verso mezza serata sarà piuttosto alticciosa, e quando è alticciosa diventa dispettosa e caparriosa, e potrebbe rappresentare un bel problema per i PG se si mettesse a urlare in mezzo ad un locale pubblico solo perché vuole un altro bicchiere di vodka, per tacer del fatto se venisse riconosciuta.





»» **Sakuragi Dome: Centro città di Tokyo : ore 09.00**
piove

Al Dome ci sono come al solito moltissime persone, nonostante siano solo delle prove tecniche: il solito oceano di fan - che rimangono fuori - molti tecnici, giornalisti, corporativi della Kujiin, e anche il direttore della Kujiin, con il suo gruppetto di guardie del corpo. Il palco è ultimato, ed e' presente anche la band e tutti i tecnici dell'animazione. Princess proverà le canzoni che verranno coordinate con le animazioni, le luci etc. La cosa andrà avanti fino alle 17.00, con pausa pranzo intorno all'una.

DAY 3

mercoledì

28 novembre

Contrariamente a quanto ci si poteva aspettare la sicurezza non è aumentata, nonostante quello che è accaduto. Infatti Ryoko

Tokuma ha organizzato per oggi il secondo attentato, solo che questa volta non sarà eclatante come prima, per evitare il rischio di annullamento del concerto. Nel microfono di Princess (di quelli ad auricolare), Thunder ha inserito una piccola bomba, sufficiente a far saltare comunque la testa alla ragazza. Durante le prove, intorno alle 14.00, sempre ad opera di Lili, su uno dei maxischermi dello stadio apparirà il solito volto sorridente stilizzato, fatto solo di occhi e bocca azzurri, che dirà queste parole: "O mia o di nessun altro (in giapponese)". Subito dopo apparirà un timer a 4 minuti che comincerà il conto alla rovescia. La voce proseguirà con: "Ora canta solo per me *Blue highway to my heart* (grande successo di Princess Miyu: durata 3.25), altrimenti farò saltare la microbomba che ho nascosto nel tuo microfono: non tentare di muoverti o di toglierlo, o la farò saltare subito. Se l'avrai cantata con amore, fermerò il timer, altrimenti.....(in giapponese)". A questo punto ci sono due opzioni: i PG tentano di disinnescare la bomba, (tiro **Esplosivi@22**, e ci mettono comunque un buon 2 minuti a tentativo), oppure rimangono impietriti, in qual caso la voce concluderà, a pochi secondi dal termine con un: "Sei sempre la migliore (in giapponese)" e fermerà il timer. Nonostante tutto il casino che ne deriverà, con polizia e tutto il resto, Ryoko dirà di voler evitare che la voce si sparga, e quindi non annullerà gli impegni di Miyu per la giornata. In realtà sarà lei stessa di nascosto a fornire ai giornali la notizia dell'accaduto, che infatti sarà in prima pagina sui giornali della sera.

»» **Studi Televisivi JFT: Centro città: ore 17.00**

In questi studi si tiene ogni stagione uno spettacolo a cui partecipano le migliori idol giapponesi del momento, che si sfidano in gare stile Giochi senza Frontiere, la maggior parte delle quali da fare in costume da bagno. Ovviamente la trasmissione non è altro che un pretesto per attirare una grossissima fetta di pubblico pronto ad ammirare le loro beneamate in costumi succinti. Alla trasmissione, le cui registrazioni dureranno circa 4 ore, partecipa anche Princess Miyu, che canterà anche un paio di canzoni. Durante questa permanenza, i PG dovranno solo occuparsi di tenere lontani alcuni fotografi troppo pressanti, oltre che qualche fan riuscito ad arrivare dietro le quinte. Normale amministrazione. Se hanno imparato qualcosa dovrebbero controllare da cima a fondo il camerino di Miyu, in cerca di telecamere nascoste o altro di simile, che infatti troveranno. Queste sono state messe lì, e negli altri camerini, da qualche tecnico della stessa televisione per vendere le immagini a qualche studios di produzione di film o video hard, studios che le avrebbero elaborate per creare veri e propri film.





»» **Villa del Presidente della Kujiin: periferia corporativa: ore 22.30 sereno**

Un'altra cena di gala, questa con un target decisamente più elevato e non dedicata a Princess Miyu. Ci sono alti papaveri del mondo dello spettacolo, politici e sportivi. Fate passare la serata fra borbottii, sbadigli (di Princess che si annoia molto) e drink, fino a che non se ne vanno verso mezzanotte. Giunti a casa, mentre si preparano per andare a dormire, Ryoko Tokuma li chiama, e li convoca TUTTI E QUATTRO, nella hall, per delle comunicazioni importanti, e chiude subito la linea per evitare domande; ha un tono molto arrabbiato, quasi furioso. In realtà questa è una mossa per farli uscire dall'appartamento e permettere al presidente di entrare (è arrivato con un AV sul tetto dell'Hotel). Il vecchiccio, causa dosi massicce di alcol che si è trangugiato alla festa e qualche pillolina di troppo, ha deciso che il rifiuto della giovane Miyu non gli andava giù, e ha deciso di provarci di nuovo. Naturalmente ha trovato in Tokuma un alleata; Ryoko infatti provvede a levargli di torno i PG. Se i PG arrivano da Tokuma, lei gli farà una sfuriata su qualcuna delle loro

cavolate fatte nell'avventura, e tenterà di tenerli occupati per un po', andandosene poi infuriata dopo una decina di minuti. Intanto al piano di sopra il presidente è arrivato con le sue 4 guardie del corpo - che si fermeranno davanti all'entrata dell'appartamento con l'ordine di non far passare assolutamente nessuno - ed è entrato nell'appartamento proprio pochi secondi dopo che Miyu era uscita dalla doccia. Quello che sta succedendo là dentro ve lo lascio immaginare: il presidente prima ci proverà con le buone, andando incontro all'ovvio rifiuto della giovane, e poi con le cattive, ossia con un paio di dermi di droga inibitrice di volontà, che faranno cedere in breve la povera ragazza. I PG hanno mezz'ora di tempo prima che il vecchio ottenga ciò che vuole. Le guardie che accompagnano il vecchio sono tutte e 4 delle **GUARDIE DEL CORPO LIVELLO 3**. Se i PG hanno lasciato uno di loro sopra con la ragazza, questo si vedrà entrare nell'appartamento il presidente e i suoi scagnozzi, che provvederanno con le buone o con le cattive a farlo sloggiare (niente spargimenti di sangue comunque, al limite una scazzottata).





»» **Virtual Studios di Nerima - Quartiere di Nerima: 09.00**

I Virtual Studios si trovano al decimo e undicesimo piano di un grattacielo, ma la loro principale estensione si trova in rete. All'interno dei due piani ci sono solo pochi uffici e grandi stanze in cui sono sistemate decine e decine di postazioni VR, gli uffici virtuali degli impiegati e dei tecnici. Princess Miyu e la sua band avranno a disposizione una sala riservata in cui collegarsi. L'ambiente virtuale è rappresentato dall'esterno da una grande sfera translucida sulle cui pareti girano in continuazione le immagini pubblicitarie degli Studios. All'interno la sfera è di solito quasi vuota, perché l'ambientazione viene

creata ogni volta per l'occasione. La fortezza telematica degli Studios si trova accanto alla sfera e siccome non serve per questa avventura, la

DAY 4

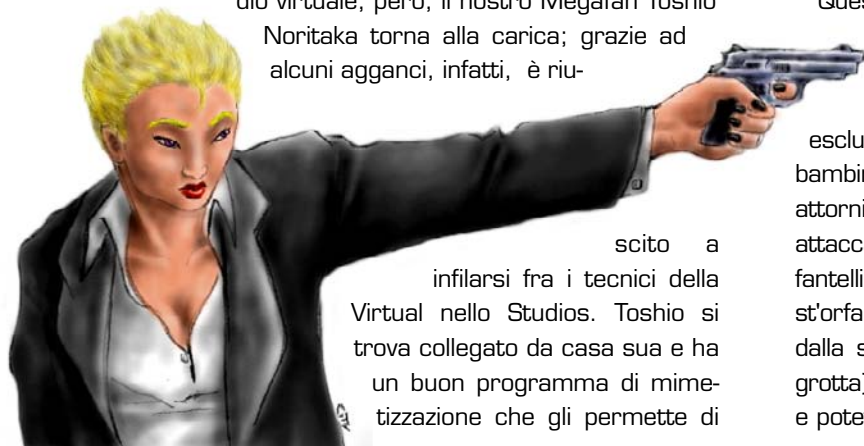
giovedì

29 novembre

sua mappa non viene riportata. L'ambientazione decisa per il concerto è presa dal titolo dell'ultimo CD di Princess Miyu ("Il cuore dell'ultimo elfo"), ed è fantasy style. Naturalmente durante le prove gli avatar (le rappresentazioni virtuali) di Miyu e degli altri sono ancora in prova, ma i PG dovranno comunque stare attenti che nessuno si avvicini a Miyu, soprattutto giornalisti per interviste fuori programma o qualche otaku informatico troppo pedante. Naturalmente gli studios hanno un buon sistema di sicurezza informatico quindi non dovranno occuparsi i PG di queste cose. Durante la confusione nello studio virtuale, però, il nostro Megafan Toshio

Noritaka torna alla carica; grazie ad alcuni agganci, infatti, è riu-

scito a infilarci fra i tecnici della Virtual nello Studios. Toshio si trova collegato da casa sua e ha un buon programma di mimetizzazione che gli permette di



non farsi vedere oppure di camuffarsi come paesaggio. Approfitterà della confusione e di una disattenzione dei PG per avvicinarsi a Miyu e le proporrà (mentre è in pausa) di fare un giretto per la rete di Tokyo. Neanche a dirlo Miyu sarà entusiasta, e a meno che i PG non la stiano osservando attentamente (calcolate che spesso vengono contattati dai tecnici per sistemare i loro Avatar, o perché si trovano nel mezzo di una realtà virtuale in creazione o altro - insomma sono completamente fuori posto), troverà il modo di allontanarsi dagli studios (virtualmente si intende). Qualora riuscissero a fuggire, i due andranno semplicemente in giro per i posti più belli della Tokyo on the Net (consiglio di dare un'occhiata a **Rache Bartmoss Guide to the Net** per vedere un po' come è fatta la griglia metropolitana da quelle parti), fino a che qualcuno non si avvedrà che per far tornare Miyu basta staccare la spina della macchina alla quale è collegata.

»» **Casa dei genitori di Miyu - Periferia di Tokyo: 13.00**

Per pranzo la nostra idol è con i suoi genitori nella loro casa, ovviamente adeguatamente ristrutturata e preparata per la registrazione di uno special da mandare in onda in TV. Durante il pranzo non accadrà nulla, ma calcolate che ci sarà la solita folla oceanica fuori della casa, mentre dentro sarà tutto un via-vai di giornalisti, tecnici tv etc. I PG dovrebbero guardare il tutto con sospetto ed essere quantomai circospetti.

»» **Studi televisivi PoWoW Tv - Centro di Tokyo : 16.00**

Princess si trova qui per girare alcuni spot pubblicitari (un'agenzia viaggio, dei costumi da bagno e un'auto sportiva). Anche qui non accade nulla di strano, ma vale quanto detto prima sul fatto che quel gran via vai di persone potrebbe rappresentare un gran pericolo in ogni momento. Nota: i personaggi maschili del gruppo fra l'altro dovrebbero essere piuttosto distratti a causa delle numerose bellezze che girano per lo studio J

»» **Orfanotrofio della Fondazione Yaji - Vicinanze del porto: 21.00**

Questo orfanotrofio è piuttosto grande e ben organizzato e qui si tiene un'altra tappa del tour di Princess Miyu, invitata ad una cena benefica. Durante la festa un gruppo di reporter cercherà di strappare a Princess un'intervista esclusiva utilizzando i bambini. I reporter hanno pagato dei bambini per andare a rompere le palle ai PG, che si troveranno attorniti da 4-5 bambini a testa che cominceranno a rompere, attaccandosi alle gambe, fregandogli le armi (ci sono alcuni fuffantelli fra di loro prelevati dalla strada per essere messi in quest'orfanotrofio). Nel frattempo i reporter "preleveranno" Miyu dalla sala principale (approfittando del fatto che è un po' alle-grotta) per intervistarla in una sala attigua. I reporter sono in 5 e potete usare le solite statistiche dei giornalisti nel foglio PNG.





»» **Sakuragi Dome - Centro città di Tokyo: 09.00**

Si tengono le prove generali del concerto, ma non accade nulla di particolare. Naturalmente vale quanto detto prima ossia che c'è una folla numerosa, e i PG dovrebbero essere sospettosi.

»» **Virtual Studios di Kujiin**

Vedi giorno precedente, eccetto l'intervento di Toshio.

»» **Palazzo Kujiin - Centro città : 22.00**

Qui si tiene la festa per il concerto, organizzata in grande stile dalla Kujiin, che ha invitato una marea di gente importante. La festa è davvero enorme e si svolge nell'intero piano, tranne alcune stanze riservate che sono chiuse.

DAY 5

venerdì

30 novembre

Gli addetti alla sicurezza del palazzo controllano tutta la sala con delle telecamere. La confusione è davvero enorme, ma le guardie del corpo non sono ammesse nella sala, e per loro è riservata un'altra ala del piano. Durante la serata Ryoko Tokuma viene da loro infuriata come al solito:

Le luci eterogenee e splendenti di Tokyo brillano sotto di voi, formando quasi un altro cielo stellato fatto di insegne di night club, sirene di AV e ammiccanti inviti di cinema a luci rosse. La maggior parte di essi sono scritti in ideogrammi, è vero, ma non dubitate che certi messaggi siano uguali in ogni parte del mondo. Riflessa nei vetri oltre i quali state scrutando, vedete arrivare nella sala una figura femminile che avreste evitato volentieri.

Una donna dagli occhi di ghiaccio e dai capelli neri accocciati in una maniera possibile solo quando si hanno capelli sintetici si sta dirigendo verso di voi, con gli occhi azzurri che sembrano volervi trafiggere. Ryoko Tokuma si sta avvicinando velocemente a voi, fasciata in un vestito che ne accentua il fisico statuario, e dalla sua espressione potete immaginare che non sia qui per congratularsi con voi. Giunta davanti a voi, per un attimo vi sembra di notare le sue labbra scarlatte incresparsi in un sorriso, che subito dopo lascia il posto ad un'espressione gelida: "Idioti".

Bel modo di cominciare una conversazione.....

"Mentre voi siete qui a bere e a parlare delle vostre cazzate Miyu è scomparsa."

Miyu, ancora una volta a causa della sua scarsissima resistenza all'alcol, ha deciso di fare un giretto per la città in compagnia di tre sue amiche (anche loro non perfettamente a posto). Se corrono giù vengono a sapere parlando con i portieri e le guardie del palazzo che è uscita con alcune amiche e che sono salite a bordo di una Mitsubishi Ayisha bianca pochi minuti prima. Se salgono subito in macchina e le inseguono, ci vuole un **Consapevolezza/Individuare@25** per notare la macchina. Raggiungerla invece è un'altra storia. La ragazza alla guida ha RIF 7 Guidare Veicoli 5 e procede però con un'auto a controllo cibernetico. Se loro si avvicinano lei accelera e così via. Il traffico a quell'ora della notte in quella zona del centro è comunque molto caotico: è pieno di auto di ragazzi che si divertono, di clienti delle varie discoteche e locali che danno sulla strada che stanno all'aperto, oltre che delle solite auto, furgoni etc. Insomma in pochi minuti sono bloccati nel traffico, a circa 300 metri dalla macchina delle ragazze, anch'esse imbottigliate.

Se scendono e vanno a piedi, raggiungono in breve la macchina, ma dentro Miyu non c'è, e le sue tre amiche, visibilmente ottenebrate dai fumi dell'alcol e delle droghe, si limitano a ridacchiare, bere e non dicono nulla ai PG. Con un **Individuare@20**, notano abbandonata in mezzo alla strada una bella bicicletta che hanno già visto: era quella che apparteneva a Toshio Noritaka, il megafan che hanno già incontrato, il quale, avendo visto tutta la scena della partenza di Miyu e della loro, l'ha convinta a scappare con lui per non farsi raggiungere infilandosi nel primo locale che aveva a portata di mano.

I due sono già dentro il locale, e quindi non visibile, ma se loro vanno a cercare nei locali intorno, li vedono nel primo in cui entrano (insomma fate in modo che l'inseguimento continui come in ogni buon film che si rispetti); naturalmente anche Toshio si avvedrà di loro e continuerà la fuga trascinandosi dietro Miyu, e chiedendo ad alcuni suoi amici lì presenti di rallentare i PG (sgambetto, urti etc niente di violento).

I due fuggitivi si spostano da un locale all'altro, passando per i vicoli e all'interno di ognuno dei locali i PG hanno bisogno di un **Individuare@20 (uso della vista)** per vederli, mentre nei vicoli devono fare un **Individuare@25 (uso dell'udito)** per sentirli e andare nella direzione giusta.

Date ai PG 4 tentativi a disposizione per raggiungerli (calcolate che il fattore movimento è molto limitato per entrambi i gruppi a causa della folla e che Miyu essendo ubriaca viaggia a fattore movimento 3), poi ne perdono le tracce, e vedono tornare Miyu ubriaca fradicia il mattino presto all'albergo (con ovvia sfuriata di Ryoko Tokuma verso i PG quando tornano in albergo a mani vuote).





»» **Sakuragi Dome - Centro città di Tokyo: 14.00 sereno**

Si svolgono le prove finali del concerto, che occuperanno tutto il pomeriggio. Se i PG non sono riusciti a recuperare Miyu la sera prima, la ragazza è abbastanza giù e alterata per le droghe che hanno dovuto somministrarle per superare la sbronza (tenete presente questo fatto poiché la ragazza ha -2 a tutte le azioni per tutta la giornata). Lo stadio è pieno di persone di tutti i tipi, molto più che alle prove precedenti, perché abbondano anche i giornalisti (dati i fatti recenti ce ne sono moltissimi che vogliono parlare con Miyu e con Ryoko Tokuma), oltre che i curiosi, gli ospiti etc etc., e naturalmente non

manca il direttore della Kujiin. Vale quanto detto per le prove precedenti, fate notare molti atteggiamenti sospetti e strani ai

DAY 6

sabato

01 dicembre

PG, insospettili e fate in modo che si sentano in costante pericolo, anche se non accade nulla, a parte una squadra di reporter che li vuole intervistare.

»» **Sakuragi Dome - Centro città di Tokyo: 22.00**

Finalmente si svolge il concerto tanto atteso che dura 2 ore, davanti a parecchie decine di migliaia di persone, con quasi altrettante che aspettano fuori e guardano il concerto sui 5 megaschermi esterni montati per l'occasione. I PG, se non decidono diversamente, stanno nel backstage fra il palco e i camerini. Qui si svolge anche il penultimo attentato organizzato da Ryoko Tokuma, anche questo che non deve portare alla morte della ragazza. L'attentato avviene verso la fine del concerto ed è stato organizzato da Thunder e Lili. Intorno alle 23.45, a Ruben arriva una chiamata in radio oppure viene avvisato dagli uomini della sicurezza che hanno ritrovato vicino ai pannelli di controllo del sistema di illuminazione (costituito da un deck con sistema di controllo computerizzato) due uniformi da tecnici delle luci gettate in un bidone (pochi minuti prima da Selene Shift proprio affinché venissero ritrovate). Anche se fanno esaminare il programma (l'operazione richiede almeno 15 minuti) dopo 5 minuti, alle 23.50, scatta l'attentato organizzato da Thunder e Lili: uno dei molti proiettori laser che riempiono la parete dello stadio

cambia la sua programmazione, e punta direttamente verso il palco il suo raggio rosso fuoco, seguito dopo 10 secondi da un altro, e dopo altri 10 secondi in sequenza da altri 10 proiettori, che disegnano una specie di mega quadrante d'orologio grande quanto lo stadio; a quel punto un 13esimo proiettore dal palco comincia a ruotare formando una specie di lancetta dei secondi. Dopo 60 secondi l'esplosivo scatta sotto la piattaforma sospesa in cui Miyu sta cantando, che si trova a 10 metri di altezza e all'infuori rispetto al palco di altri 10 metri. Se qualcuno tenta di raggiungerla Thunder ha sistemato delle cariche antiuomo a pressione intorno alla fine della scalinata che porta alla piattaforma, e appena uno ci passa sopra la piastrella si illumina di rosso, e se la si abbandona esplode causando 1D10+14 danni (gambe e torace) al malcapitato. Se qualcuno arriva di corsa, ha bisogno di un tiro di **Individuare@20** per accorgersi del bagliore e di un'iniziativa di 20+ per fermarsi prima dell'esplosione. Se non riescono a togliere Miyu dalla piattaforma entro 3 minuti da quando si muove il primo proiettore (2 minuti per la disposizione dei 12 proiettori più il countdown di 60 secondi), la piattaforma esplode con una carica comunque minima che la fa solo precipitare di sotto, finendo sopra il pubblico (Miyu si causa solo ferite gravi ma sopravvive, mentre ci sono feriti e morti fra il pubblico che finisce sotto la piattaforma).





Questa giornata è molto particolare, in quanto viene dopo l'attentato al concerto, che con tutta probabilità si è risolto comunque con ferite e shock per Miyu e probabili morti e feriti fra il pubblico. Se Miyu è stata ferita passa la mattinata in una clinica segreta fuori città, che viene però ben presto scoperta dalla stampa e subito circondata di fotografi e giornalisti, oltre che da fan preoccupati; lo stesso accade per l'albergo dove risiede, gli studi e tutti i posti dove potrebbe essere. I PG si troveranno sempre e comunque a scortare la ragazza fra orde di persone molto invadenti.

DAY 7

domenica

02 dicembre

»» Studi televisivi PoWoW Tv - Centro di Tokyo: 16.00

Questo appuntamento viene cancellato a causa di quanto successo il giorno prima.

»» Aeroporto Internazionale - Isola artificiale: 20.00

Come i PG si organizzino per far arrivare la ragazza all'aeroporto è affar loro, tenete presente quanto scritto sopra, e considerate che i reporter hanno a disposizione anche elicotteri e AV, e non lesineranno di usare metodi un po' brutali per avere un'intervista (ivi compresi controllo cibernetico del veicolo, falsi incidenti etc). Inventatevi voi un "abbordaggio" in base alla scelta che fanno per giungere all'aeroporto. Qui li attende la conferenza stampa, mentre il piccolo jet privato della compagnia li aspetta sulla pista di decollo; la conferenza si svolge nell'apposita sala dell'aeroporto, una sala molto grande con enormi finestrone con vista sull'oceano. Se qualcuno dei PG vorrà oscurare le finestre, Ryoko Tokuma si opporrà dicendo che oramai non c'è più pericolo, e che altrimenti l'effetto risulterebbe lugubre e altre scuse del genere; se insistessero lei ordinerà loro di lasciare le cose come stanno e se insistessero ancora li licenzierà tutti (tanto ormai hanno servito al suo scopo). Questo perché qui si svol-

ge l'ultimo attentato, che potrebbe costare la vita alla bella idol. Infatti su uno yacht nel mare non molto distante da loro (circa 800 metri) Selene Shift, in compagnia degli altri della squadra, si appresta a sparare con un grosso fucile da cecchino a Miyu proprio attraverso le finestre durante la conferenza stampa.

Conclusione

A questo punto è impossibile dire come andranno le cose: i PG potrebbero insospettirsi e scoprire lo yacht, o potrebbero semplicemente andarsene e apprendere dell'accaduto dai giornali, insomma le possibilità sono molteplici. Se va tutto bene il decollo è previsto alle ore 21.22 con il jet privato della compagnia, ma Ryoko Tokuma non ha in preventivo che Miyu lo prenda. Non è detto che la ragazza venga uccisa, ma se viene colpita in ogni caso subirà ferite mortali e sarà portata via di corsa in ospedale, e nei mesi successivi scaricata dalla compagnia. Ricordate comunque che Ryoko Tokuma, dovessero andar male i suoi piani, non si scoprirà comunque, e che i suoi agenti sono disposti a farsi arrestare senza problemi, sicuri che usciranno presto, e ovviamente non diranno nulla.

Con questo io ho finito, spero che abbiate capito tutto e che vi divertiate a giocarla. Come potete immaginare è bene giocare l'avventura con giocatori esperti che sappiano quando è il caso di usare le armi (in questa avventura si usano pochissimo) e quando no, altrimenti l'avventura potrebbe concludersi molto presto.

L'avventura lascia volutamente molto spazio all'arbitro per inserire sottotrame e per giocare l'avventura in maniera meno "guidata" possibile.

Buon divertimento.



EXTRA

L'avventura è già di per se abbastanza lunghetta, ma vi presento qui alcuni extra che potreste aggiungere, qualora la voleste giocare in più giornate e che non ho inserito per non allungarla troppo:

»» Toshio, o un altro fan, è molto amico di Darius G e quindi spesso potrebbe chiedere proprio a Darius di farlo imbucare (cosa che dovrebbe fare dato il personaggio), e quindi potreste variare un po' la parte che riguarda la fuga di Toshio e Miyu.

»» Riportate in azione gli Yakuza che hanno disturbato al negozio di dischi, magari mentre girano per i locali per cercare i due, o mentre scappano con Miyu, o comunque sempre quando la situazione è già abbastanza intricata.

Colonna Sonora

Penso che la migliore colonna sonora per questa avventura siano gruppi come i Massive Attack o i Morcheeba per le parti normali di gioco (il tono dell'avventura dev'essere abbastanza dark e triste), mentre per i giri nella metropoli potreste usare la musica di qualche gruppo giapponese (come per esempio i Pizzicato 5 che sono adattissimi); riguardo alle canzoni di Miyu quelle di qualsiasi idol giapponese vanno bene, sarebbe il caso di farle sentire durante le prove e i concerti. Per gli inseguimenti musica frenetica (la potete trovare in qualsiasi colonna sonora di film come ad esempio Godzilla, Spriggin, Ghost in the Shell o altro).



PNG

appendice 1

Guardie sicurezza livello 1

INT	6	Senso del Combattimento	5
RIF	9(8)	Karate	4
TEC	5	Aletica	3
FRE	8	Consap/Individ.	5
FAS	6	Fucili	4
FOR	5	Furtività	4
MOV	7	Inglese	2..8
COS	8	Giapponese	6
EMP	(7)	Mitra	5
BD	-3	Pistole	4
MA	+1	Pronto Soccorso	3
		Sorveglianza Elettronica	3
		Specializzazione ()	4
		Guidare veicoli (auto o AV)	5

Amplificatore di riflessi Kerenzikov +1

Giacca corazzata leggera (VP 14) - Pantaloni corazzati leggeri (VP 10) - Elmetto d'acciaio (VP 14) - **Pistola Arasaka WSA** (da Dossier Arasaka) - **Mitra leggero Arasaka WMA** (da Dossier Arasaka) - Radio mastoidale - Plastimanette - Pelle Spray - Occhiali antiabbaglianti

NOTE

L'equipaggiamento e il vestiario dipenderà ovviamente da dove sono impiegate.

solitari

Guardie sicurezza livello 2

INT	6	S.del Combattimento	6
RIF	9(12)	Karate	5
TEC	5	Aletica	5
FRE	8	Consap/Individ.	6
FAS	6	Fucili	4
FOR	5	Furtività	4
MOV	7	Inglese	2..8
COS	8	Giapponese	6
EMP	7	Mitra	5
BD	-3	Pistole	6
MA	+1	Pronto Soccorso	4
		Sorveglianza Elett.	3
		Specializzazione	4
		Guidare veicoli (auto o AV)	6

Amplificatore di riflessi Sandevistan +3

Giacca corazzata leggera (VP 14) - Pantaloni corazzati leggeri (VP 10) - Elmetto di nylon (VP 20) - **Pistola Arasaka WSA** (da Dossier Arasaka) - **Pistola Colt AMT 200 proiettili AP** - **Mitra leggero Arasaka WMA** (da Dossier Arasaka) - Radio mastoidale - Plastimanette - Pelle Spray - Occhiali antiabbaglianti - Granata elettromagnetica

NOTE

L'equipaggiamento e il vestiario dipenderà ovviamente da dove sono impiegate.

solitari

Guardie sicurezza livello 3

INT	7	Senso del Combattimento	6
RIF	10(13)	Karate	5
TEC	5	Aletica	5
FRE	8	Consap/Individ.	6
FAS	6	Fucili	4
FOR	5	Furtività	4
MOV	9	Inglese	5..8
COS	9	Giapponese	6
EMP	7	Mitra	5
BD	-3	Pistole	6
MA	+1	Pronto Soccorso	4
		Sorveglianza Elett.	3
		Specializzazione	6
		Guidare veicoli (auto o AV)	6
		Armi Bianche	5

Amplificatore di riflessi Sandevistan +3
Cyberottica + Definitore + Infrarosso

Giacca corazzata leggera (VP 14) - Pantaloni corazzati leggeri (VP 10) - Elmetto di nylon (VP 20) - **Pistola Arasaka WSA** (da Dossier Arasaka) - **Pistola Colt AMT 200 proiettili AP** - **Mitra leggero Arasaka WMA** (da Dossier Arasaka) - Radio mastoidale - Plastimanette - Pelle Spray - Occhiali antiabbaglianti - Granata elettromagnetica - **Monopugnale Kendachi**

NOTE

L'equipaggiamento e il vestiario dipenderà ovviamente da dove sono impiegate.

solitari



Toshio Noritaka - il ragazzo megafan

INT	8	Interfaccia	3
RIF	6	Con. Rete	4
TEC	9	Cybertecnologia	1
FRE	7	Consap/Individ.	4
FAS	7	Elettronica	2
FOR	10	Istruzione	1
MOV	9	Programmare	5
COS	5	Tecnol. base	3
EMP	6	Pedinare	5
BD	-2	Atletica	3
MA	0	Conos. Tokyo	4
		Altro vario	3

Mutalenti - Cyberwalkman

Vestiti dinamici - occhiali a specchio - circa 50 Neoyen - chip musicali - bicicletta (con sistema shocker a basso voltaggio) - **Taser**

NOTE

Viene considerato un netrunner per la sua abilità informatica.

netrunner

Jiro Hanzai - fotografo freelancer

INT	7	Fotografia & Film	5
RIF	6	Cybertecnologia	1
TEC	6	Elettronica (video)	5
FRE	7	Consap/Individ.	6
FAS	8	Istruzione	3
FOR	8	Tecnologia base	2
MOV	8	Travestimento	4
COS	6	Sorveglianza Elettr.	3
EMP	5	Atletica	2
BD	-2	Judo	4
MA	0	Altro	2

Cyberottica dx (reg.video,ingranditore,termografo,definitore) - Sintetizzatore vocale

Abiti adatti per l'occasione (di solito travestito) - circa 200 NY in tasca - Raven Cybercamera EX-1 (Chromebook 1)- 5 microtelecamere - fili e cavi vari - **Budgetarms Laser-Niner (Chromebook 1)** - Piccolo kit elettronico - Petardi

tecnico

Giornalisti

INT	7	Credibilità	5
RIF	6	Composizione	3
TEC	6	Conos. Sprawl	4
FRE	8	Consap/Individ.	6
FAS	7	Fotog. & Filmare	4
FOR	7	Intervistare	4
MOV	6	Istruzione	2
COS	6	Mondanità	5
EMP	6	Percep. emoz.	5
BD	-2	Persuadere	5
MA	0	Furtività	4
		Pedinare	5
		Pistole	4
		Altro	3

Alveoli per chip - Cerebro Memoria (Chromebook 1) - Cyberottica dx (Trasmettitore Kiroshi (Chromebook 1) - Spinotti

Giacca corazzata leggera (VP 14) - Elmo acciaio (VP 14) - Raven Cybercamera EX-1 (Chromebook 1) - Circa 300 NY - **Sternmeyer 35** - TraumaTeam Card - Macchina fotografica digitale

reporter

Tecnici

INT	6	Ripar. di fortuna	4
RIF	7	Cybertecnologia	4
TEC	8	Elettronica	4
FRE	7	Consap/Individ.	4
FAS	5	Tecnol. Base	4
FOR	5	Pistole	3
MOV	6	Istruzione	1
COS	7	Armi bianche	4
EMP	5	Guidare AV o auto	5
BD	-2	Fotog.& Filmare	5
MA	0	Altro	3

Coprocessore per veicoli - Coprocessore per data terminale - Cyberottica (TimesSquare) - Spinotti di interfaccia - Mano cibernetica

Giacca corazzata leggera (VP 14) - Elmo acciaio (VP 14) - Raven Cybercamera EX-1 (Chromebook 1) - Circa 100 NY - **Sternmeyer 35** - TraumaTeam Card - Macchina fotografica digitale - Tonfa - Microfoni direzionali laser - Granata elettromagnetica

tecnici

Kunogai Anzai - direttore della Huijin

INT	7	Risorse	10
RIF	3	Abbigliamento	3
TEC	4	Giocare in borsa	3
FRE	7	Consap/Individ.	5
FAS	3	Stile	2
FOR	5	Mondanità	7
MOV	2	Istruzione	4
COS	7	Percep. emozioni	7
EMP	4	Atletica	1
BD	-2	Persuadere	8
MA	0	Judo	6

Nanochirurgi - Dr.Studd - Cyberudito (rilevatore radiospie, pulce telefonica) - Biomonitor - Filtri nasali - Antitossine

Vestiti d'affari - Circa 1200 NYen - Valigetta portadocumenti (shocker) - TraumaTeam card - Rilevatore di movimento - Minitelefon cellulari (3) - Contattataxi

corporativo

Princess Miqu

INT	6	Leadership	10
RIF	5	Composizione	1
TEC	4	Individuare	3
FRE	13	Guardar&Stile	2
FAS	8	Persuadere	7
FOR	8	Recitare	5
MOV	6	Sedurre	1
COS	4	Suonare	1
EMP	9	Cucinare	2
BD	-1	Danzare	6
MA	-1	Mondanità	2
		Giapponese	4
		Disegnare	4

Kiroshi Oloeyes mod. Fantasy

Abiti allegri e semplici - circa 1000 Nyen - carte di credito varie - telefono cellulare - TraumaTeam Card - occhiali da sole - minilettore cd

DESCRIZIONE: Riportata prima nell'avventura

CARATTERE: Allegra, molto semplice e positiva. Sembra veramente estranea a questo secolo; si comporta come una professionista perchè rispetta gli orari, e lavora sodo, ma essendo ancora una bambina a volte è capricciosa. Non regge per nulla l'alcol che la fa andare fuori di testa.

NOTE: I valori delle capacità tecniche sono così bassi perché in realtà tutto è sintetizzato, dalla voce, agli strumenti, etc. Le canzoni, così come i vestiti e il trucco non li decide lei, ma i suoi manager, lei mette solo la faccia.

rocker

Fan (sempre in mucchio)

INT	5	varie
RIF	6	
TEC	5	
FRE	5	
FAS	6	
FOR	7	
MOV	7	
COS	5	
EMP	6	
BD	-2	
MA	0	

varie

Vario, in genere disarmati o con coltelli, o polimeri a colpo singolo



Ryoko Tokuma

INT	9	Risorse	8
RIF	8	Abbigliamento	6
TEC	7	Biblioteconomia	5
FRE	10	Consap/Individ.	5
FAS	9	Guardaroba & Stile	6
FOR	8	Pistole	5
MOV	8	Mondanità	8
COS	7	Percepire emozioni	8
EMP	5	Persuad. & Raggin.	9
BD	-2	Mitra	3
MA	0	Jeet Kune Do	6
		Farmacologia	4
		Chimica	4
		Guidare auto	5
		Conosc. Sprawl	7
		Sedurre	8
		Armi bianche	6
		Resist. tort/droghe	5
		Recitare	6
		Ingliese	7
		Russo	6
		Soprvegl. elett.	5
		Carisma	5

Tecnocapelli - Mutalenti - Alveoli - DrStudd - Nanochirurgi - Tailored Pheromones (Chromebook 4)

Vestiti alta moda - Credichip e carte di credito - Valigetta portadocumenti (shocker) - TraumaTeam Card - Minitelefonari cellulari (2) - Kit per il trucco - Chip di sintonia per i capelli - **Sternmeyer 35 AP** - Auto Mitsubishi Bushi (Chromebook 4) con autista

DESCRIZIONE: Ryoko è una affascinante donna giapponese di 30 anni, non molto alta, dai lunghi capelli neri e lisci, che grazie ai chip di sintonia assumono in continuazione velature dall'azzurro al bianco; ha gli occhi ghiaccio grazie alle mutalenti; veste sempre con capi all'ultima moda che ne facciano risaltare le splendide forme; presta molta attenzione al suo aspetto.

CARATTERE: E' una donna cinica e spietata, interessata solo al suo benessere personale, senza alcuno scrupolo, ma estremamente furba e scaltra; ha imparato a muoversi dietro le quinte fino a che non è assolutamente certa che tutto sia andato bene; non compie mai atti avventati e se spesso appare infuriata e fuori di sé, è quasi sempre recitazione in quanto sa perfettamente mantenere il controllo di sé ed è pienamente cosciente delle sue possibilità.

NOTE: Nel caso di partita 3 contro 3 espandete la scheda a vostro piacimento.

corporativa

Selene Shift

INT	8	Senso del Combattimento	7
RIF	10(14)	Scherma	6
TEC	5	Atletica	8
FRE	9	Individuare	6
FAS	7	Fucili	7
FOR	8	Pistole	6
MOV	9(17)	Furtività	5
COS	8	Tecnologia armi	5
EMP	3	Spec: Rasoio monofilare	4
BD	-3	Stile	6
MA	1	Pedinare	4
		Armi pesanti	4
		Boxe Thaiandese	5
		Guidare auto	6
		Guidare moto	6
		Schiv&Divincol.	4
		Pronto soccorso	4

Rasoio monofilare (pollice) - Cuore Decentralizzato (Chromebook 1) - Polyderma Lifesaver (Chromebook 1) - Cybergambe Corvette Avanzate (Chromebook 4) (piede artigliato - myomar - schermatura - fondina - verapelle) - Nocche Corazzate - Sandevistan - Amplificatore adrenalinico

Giacca corazzata leggera (VP 14) - Elmetto Nylon (VP 20) - circa 300 NY - documenti falsi - **Pistola Colt Alpha-Omega (Chromebook 1) + 2 caricatori (uno AP) - Sternmeyer M-95A2 + Mirino Nikon TC (Solitario di Ventura 1) modificato (gettata +200 mt) - Pistola Enertex AKM a spruzzo (acido) - telefono cellulare**

DESCRIZIONE: E'una donna nippo-americana di 24 anni, dai lineamenti molto poco marcati, dai corti capelli biondo molto chiaro e dagli occhi chiari; ha un fisico estremamente atletico e muscoloso, e veste sempre con abiti quasi maschili. Tende a farsi notare molto poco, ma ha sempre i sensi all'erta e nota ogni particolare. In combattimento tende sempre a sfruttare la sua agilità e la sua destrezza per giungere al corpo a corpo e sfruttare il suo micidiale rasoio, altrimenti preferisce sempre portare il combattimento nella posizione tatticamente a lei favorita.

CARATTERE: Molto fredda e scaltra, sa perfettamente cosa fare per riuscire nelle sue azioni; prudente ma fin troppo sicura dei suoi mezzi; raggiungere l'obiettivo è l'unica cosa che conta per lei.

NOTE: Nel caso di partita 3 contro 3 espandete la scheda a vostro piacimento

solitaria

Thunder

INT	4	Famiglia	8
RIF	7(9)	Armi bianche	7
TEC	8	Atletica	2
FRE	8	Individuare	5
FAS	4	Fucili	5
FOR	5	Guidare AV	6
MOV	4	Guidare auto	4
COS	10(12)	Guidare elicotteri	6
EMP	4	Lottare	6
BD	-5	Resistenza	5
MA	4	Sopravvivenza	5
		Tecnologia di base	5
		Tecnologia AV	4
		Tecnologia elicotteri	5
		Mitra	3
		Esplosivi	8
		Elettronica	5
		Sorveglianza elett.	5

Kiroshi Ottiscudi (Chromebook 1) - Cyberbraccio dx (Watchman (Chromebook 1), BigRipp (Chromebook 4), Mitra Minami 10 implantato)- Cyberfegato TMAXX (Chromebook 1) - Tatuaggi luminosi su tutto il corpo - spinotti di interfaccia - Kerenzikov +2 - Laccio Osseo - coprocessore per veicoli

Giacca corazzata leggera - elmetto d'acciaio - pantaloni corazzati (VP 16) - poche decine di Neoyen - cavetti e timer - **2 granate accecanti** - kit elettronico - **monopugnale Kendachi** - **shotgun Arasaka Assault 10** - **5 piccole cariche esplosive (1d10)** - detonatori (5) - rilevatori di movimento (3) - Videogame da tasca - minilettore cd - telefono cellulare

DESCRIZIONE: Thunder è un gigante pellerossa di 2,10 metri, dalla pelle rossastra e ricoperta di tatuaggi di tutti i tipi (spicca uno di una faccia di Geronimo sul petto); ha capelli neri tenuti insieme in un codino non molto lungo, mentre parte del cranio è pelato; veste sempre con abiti in jeans laceri e logori e gli piace parecchio ascoltare musica (in particolare giapponese).

CARATTERE: E' un gigante abilissimo nella guida e nell'uso di esplosivi, ma non è un'anima sanguinaria; prende quello che fa come un normale lavoro, nel quale cerca spesso di divertirsi; non è quello che si direbbe un professionista, ma ha una certa esperienza sulle spalle e non è facile intimidirlo o impaurirlo; e' cosciente di avere una buona copertura, quindi non parlerà.

NOTE: Nel caso di partita 3 contro 3 espandete la scheda a vostro piacimento

nomade

Lili

INT	10	Interfaccia	7
RIF	7	Conos. Rete	6
TEC	8	Individuare	6
FRE	8	Cybertecnologia	5
FAS	8	Elettronica	6
FOR	5	Istruzione	4
MOV	6	Progettare deck	5
COS	5	Programmare	7
EMP	4	Tecnologia di base	5
BD	-2	Mitra	4
MA	0	Atletica	4
		Stile	5
		Trucco	6
		Sedurre	8
		Guidare moto	4
		Fotografare & Filmare	4

Cybermano Indipendente (Chromebook 1) (Flashbulb (Chromebook 1), spinotti) - Coprocessore per cybermodem - spinotti - Alveoli - Tecnocapelli - Syntepelle - Biomonitor

Cybermodem - Programmi vari - kit elettronico - 400 Nyen - Kundalini Shiva (Chromebook 1) - chip vuoti - Contattatataxi (Chromebook 1)- telefono cellulare - **454 Super Capo (Chromebook 1)** - kit antisorveglianza - **Militech 10 AP(Chromebook 1)** - Chip vari

DESCRIZIONE: E' un'incanto: un corpo sinuoso fasciato sempre in abiti molto attillati ed aderenti quasi sempre su tonalità di blu o azzurro, dei lunghi capelli ricci con spruzzi di color ghiaccio, la pelle con molte striature azzurre e blu simili a tatuaggi, e gli occhi azzurri.

CARATTERE: A Lili interessa una sola cosa: i soldi; ha sempre lavorato solo per quelli, per permettersi una serie sempre crescente di lussi e di viaggi, e anche stavolta non fa eccezione. E' una professionista riconosciuta, e per il suo lavoro percepirà una ottima retribuzione; non le interessa chi e cosa dovrà fare per ottenere il compenso, basta che questo sia adeguato. Ottima quando lavora in team, perché sa che un compagno aiutato e non abbandonato potrebbe salvarle la vita in futuro, così come sa che tradire un datore di lavoro di questa levatura potrebbe significare perdere il compenso e la reputazione.

NOTE: Nel caso di partita 3 contro 3 espandete la scheda a vostro piacimento

netrunner

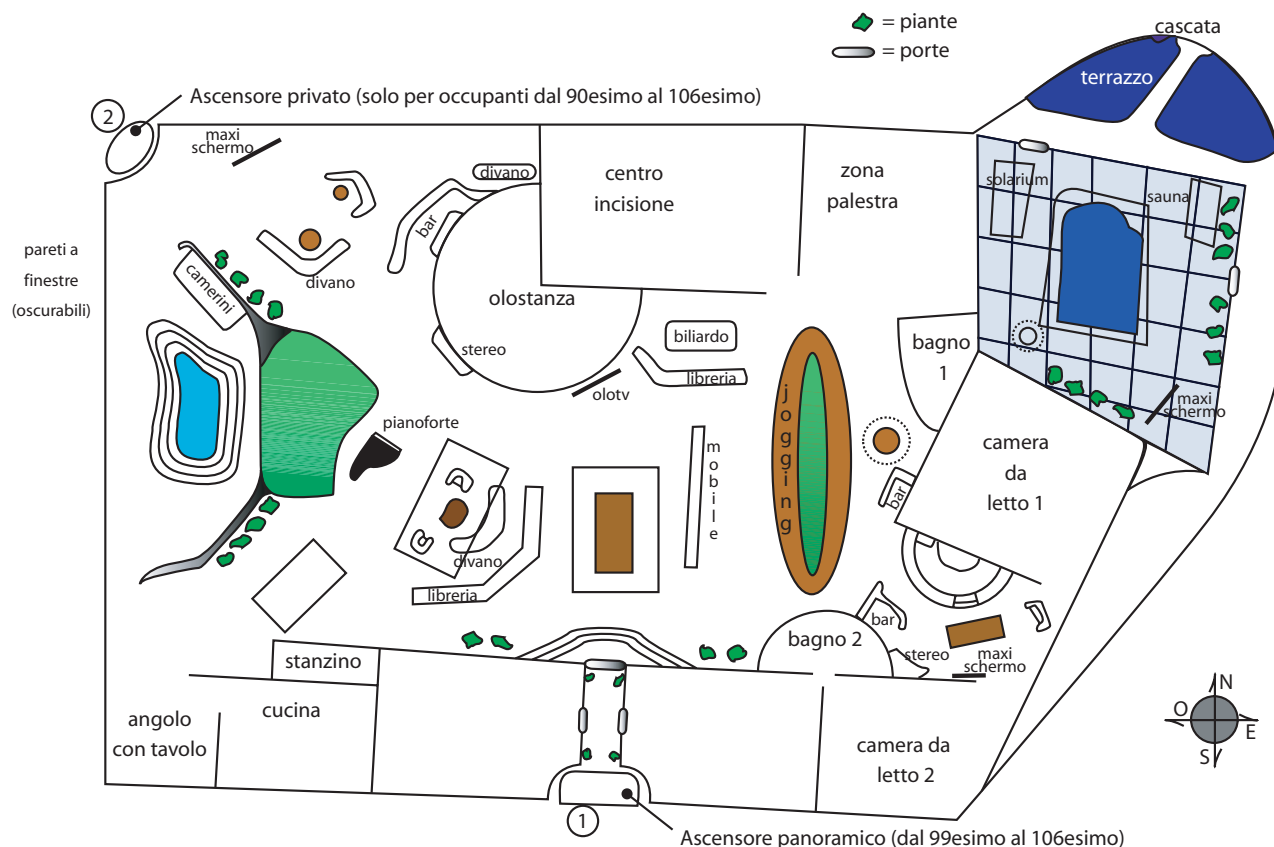




DA CONSEGNARE AI PG

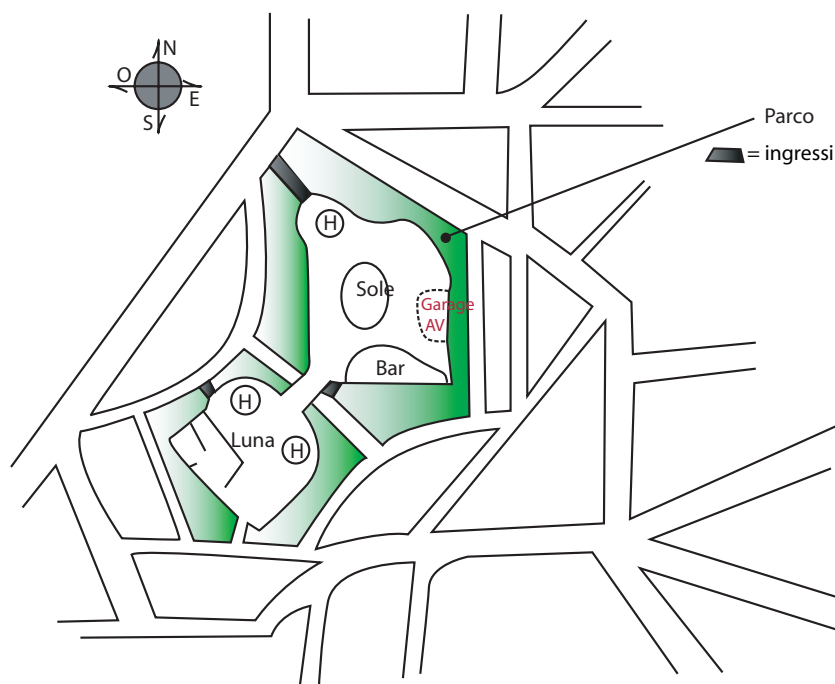
LU 26 Nov	06.00	Aereoporto Internazionale di Narita
	06.20	Sala Conferenze Aereoporto di Narita
	12.00	Narishima Building Sede Kujin Inc.
	17.00	Studi televisivi NHK
	23.00	Villa Tokuma
MA 27 Nov	09.00	Sakuragi Dome
	13.00	Spirito Ardente Ristorante in centro
	17.00	Mc Gregor's Centro Commerciale
ME 28 Nov	09.00	Sakuragi Dome
	17.00	JFTelevision Studi Televisivi
	22.00	Villa PINCOPALLO direttore della Kujin
GI 29 Nov	09.00	Virtual Studios Nerima
	13.00	Residenza Sig. Miyasan Quartiere X di Tokyo
	16.00	PoWoW Studi Televisivi
	21.00	Orfanotrofio Yaji
VE 30 Nov	09.00	Sakuragi Dome
	14.00	Virtual Studios della Kujin
	22.00	Palazzo Kujin
SA 01 Dic	14.00	Sakuragi Dome
	22.00	Sakuragi Dome
DO 02 Dic	17.00	NHK Studi Televisivi
	20.00	Aereoporto Internazionale di Nerima
	21.22	Aereoporto Internazionale di Nerima





Appartamento 102° piano

Mappa esterna



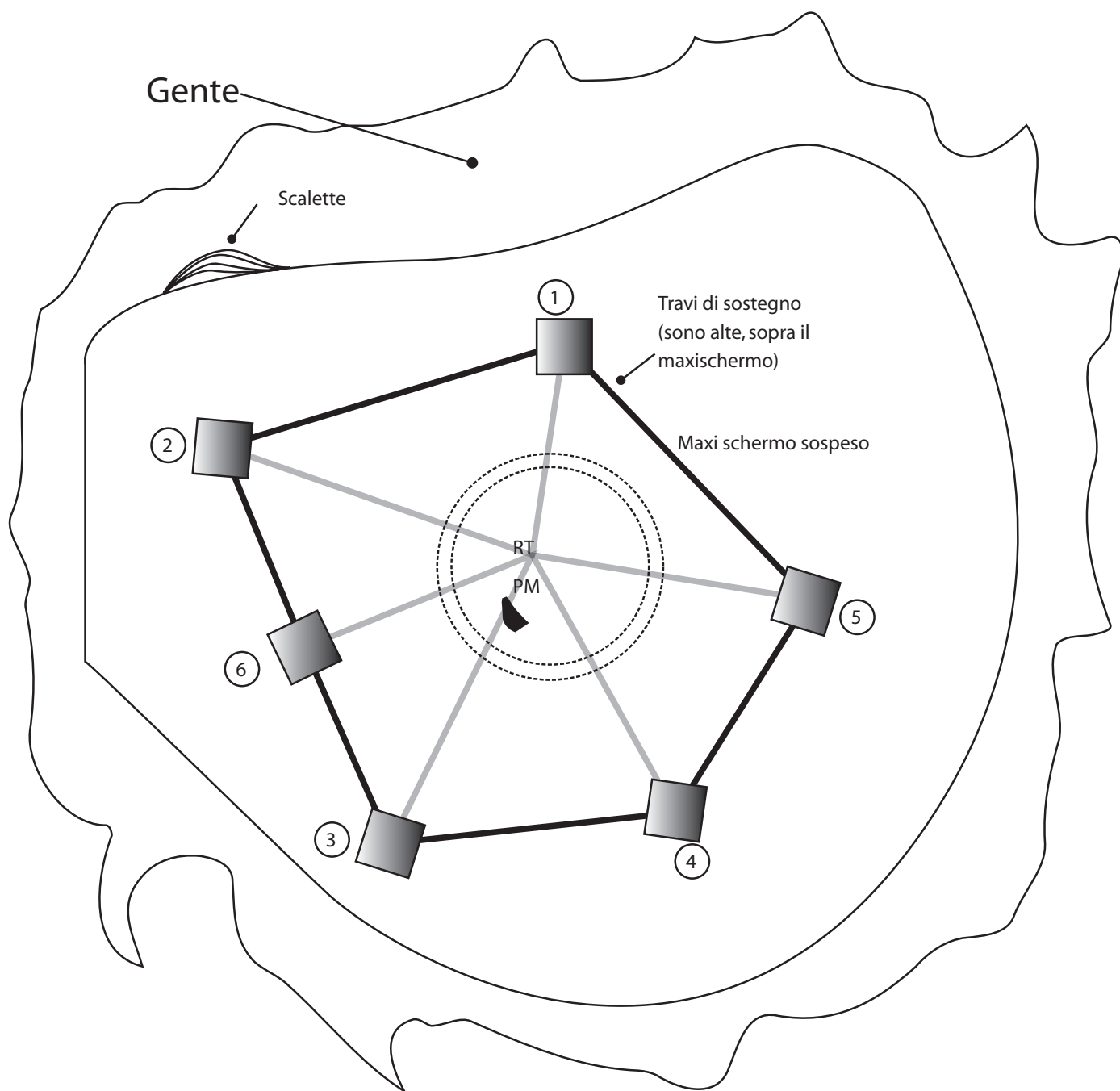
L'appartamento si trova al 102° di un palazzo che ne ha 106. Occupa l'intero livello. La parete di vetro a est è oscurabile a settori e antiproiettile (VP 17).

All'appartamento arrivano solo due ascensori:

1. Si prende al 99° piano e arriva fino al 106° e sul tetto. Panoramico esterno con vetri antiproiettile, oscurabile a piacere. Blocca la visione infrarossa e termografica. Funziona a tessera magnetica ed è collegata al computer centrale

2. Ascensore privato solo per occupanti i piani dal 90° al 106°.







Idol

«...drive to me, come to the end of this dark city where I can't feel anyone warm like u, come to me straight along the blue highway to my heart...»

- da Blue Highway to my Heart | Princess Miyu

Questa avventura si svolge in Giappone e vede i giocatori impegnati ad organizzare la sicurezza di una idol giapponese di nome Princess Miyu.

La star vive in America, ma durante la visita nel suo paese natale in occasione di un concerto ci saranno numerosi grattacapi che metteranno a dura prova i giocatori.

L'avventura è per un team di 4 persone ma è adatta anche per uno scontro squadra contro squadra.



Dragons' Lair
Viale XI Febbraio, 2
27100 Pavia
www.dragonslair.it
info@dragonslair.it