



Modulo di ambientazione

Cronologia

2020:

Unificazione politica dell'Unione Europea, sotto la guida della Germania; gli ex governi nazionali assumono funzioni amministrative.

2023:

Esaurimento delle risorse energetiche nel continente americano, il Canada confluisce negli USA.

2029:

Brasile, Argentina ed altri stati sudamericani si uniscono nella Confederazione Latina. Nasce la Multinazionale nota come Biochem Prom, come fusione tra la Gazprom e le principali industrie biochimiche russe.

2030:

Terza guerra del Golfo: USA e Israele dichiarano guerra ad una coalizione di stati arabi per accaparrarsi le ultime risorse energetiche disponibili nell'area.

2032:

La guerra viene vinta dall'alleanza israelo-americana. Tuttavia, attentatori suicidi ed autobombe distruggono gli ultimi pozzi petroliferi della regione.

La civiltà araba subisce un duro colpo dal quale non si riprenderà più. Emiri, Imam e Ulema (ovvero le guide spirituali, politiche e militari) vengono quasi completamente eliminate dai sicari occidentali. Il popolo musulmano, senza più punti di riferimento, va allo sbando.

2035:

Una tempesta solare di straordinaria intensità investe la Terra, distruggendo completamente i sistemi di telecomunicazione dell'intero Pianeta. Internet collassa, e con esso il sistema economico.

Sono gli anni della Grande Crisi.

2036:

UE, Giappone approntano delle misure di emergenza e inviano in orbita nuovi satelliti per le telecomunicazioni, ripristinando rapidamente i sistemi di comunicazione principali.

Disordini in Russia, sedati da un utilizzo sempre più autoritario e dispotico delle forze dell'ordine.

Gli USA, già in crisi a causa dell'esito della Terza guerra del Golfo, entrano in una spaventosa recessione.

2037:

La UE costruisce sempre più centrali atomiche per far fronte alle sue necessità energetiche.

2038:

Il sarcofago di Chernobyl cede, venti radioattivi spazzano l'Europa dell'est.

La Russia annette numerosi stati ex-sovietici dell'est Europa, viene fondata la Federazione Nazionale Russa.

Fusione del nocciolo di una centrale nucleare in Nord America, decine di migliaia i contaminati.

Appaiono i primi mutanti di 1^a Generazione.

2040:

USA e UE si uniscono e fondano la Confederazione Atlantica, con capitale Bruxelles. Il Giappone perde il suo ultimo Imperatore, e per volontà popolare si trasforma nella Repubblica di Chiba, con capitale Chiba.

2041

Cina e India stipulano un'alleanza economica.

2042

Incidente nucleare in Siberia, probabilmente durante esperimenti militari. Il governo russo nega ogni responsabilità.

Appaiono mutanti di 2^a generazione.

Nasce la Cyber Research Corporation.

2045:

Lancio ad opera del Programma Spaziale di Chiba della prima stazione orbitante modulare a lunga permanenza nello spazio, "Urania".

La ricostruzione delle infrastrutture di telecomunicazione offre l'opportunità di concretizzare le ricerche degli ultimi anni su metodi alternativi ad Internet, e viene realizzato il Progetto Cyberspazio.

Nasce la Widenet Foundation.

2047:

L'azienda russa Biochem Prom perde il suo CdA in un incendio. L'azienda, rimasta senza leader, fallisce in breve tempo e viene smembrata.

2050:

Scoperta del primo centro-laboratorio Eldariano in Patagonia, a breve seguito dalla scoperta di un nuovo centro in Siberia.

L'esistenza degli Eldar viene resa nota alla popolazione.

Tensioni crescenti tra Confederazione Atlantica e Federazione Russa, a causa di divergenze politiche e delle crisi nucleari degli ultimi 15 anni. Viene stipulato il "Patto di Kiev", con cui le due coalizioni si impegnano a non mobilitare i loro eserciti.

2052:

Riconoscimento dell'indipendenza delle città-stato Eldariane.

In seguito ai primi attacchi massicci attraverso il cyber-spazio, le grandi corporation richiedono lo sviluppo di interfacce di difesa dedicate, la Widenet costruisce i primi ICE.

2053

Nascita della Heilen Inc.

Appaiono mutanti di 3^a generazione

Gli stati arabi risorgono sotto il nome di Repubbliche Islamiche Unite. Iniziano le Guerre mediorientali con Israele.

Israele, messo alle strette, è costretto a chiedere il supporto delle Legioni Maltesi, un esercito mercenario indipendente.

2058:

Ennesimo incidente nucleare ai confini tra Russia ed Europa. La Confederazione rompe il patto di Kiev e mobilita una divisione a presidio della zona. I soldati russi alla frontiera aprono il fuoco. Inizia la Grande Guerra Confederale tra Federazione Russa e Confederazione Atlantica.

2059:

Le Repubbliche Indocinesi, provocate da una crescente attività bellica russa sulla frontiera, entrano in guerra al fianco della Confederazione.

2061:

La guerra imperversa ed entrambi gli schieramenti mettono in campo gli ultimi ritrovati della tecnologia bellica.

Nella Confederazione iniziano le ricerche su un particolare tipo di campo elettromagnetico in grado di isolare e respingere particelle radioattive.

2063:

La Russia, messa alle strette, dà il via alla guerra atomica. E' l'inizio dei "sette giorni".

Dopo una settimana dal primo lancio russo si contano milioni di morti su entrambi i fronti, la distruzione di almeno una trentina di città, la contaminazione di ampie aree del globo (in particolar modo in territorio russo). La Russia si arrende.

La Federazione Russa, sconfitta, viene divisa in due stati lungo la linea degli Urali: ad ovest viene formata la Moscovia, stato filo-confederato, ad est degli Urali, invece, sorge la Russia Orientale.

La Confederazione protegge le città scampate alla guerra atomica con dei particolari Generatori di Scudo, in grado di schermarle dalle radiazioni.

2065:

La Russia Orientale confluisce nelle Repubbliche Indocinesi: nascono le Repubbliche Orientali.

La Confederazione Atlantica, impegnata nella ricostruzione, non può che riconoscere l'esistenza del potente colosso che le sorge ad est.

Alcuni fuoriusciti degli ex servizi segreti russi, completamente abbandonati dal governo delle Repubbliche Orientali, si uniscono a quelli che sono i rimasugli della mafia russa, e nasce l'Organizatsya.

2068:

Il governo confederato applica un netto cambiamento della politica nei suoi territori, emarginando prima e reprimendo poi gli oppositori politici.

Nasce la Ronald Aldous Industries.

2071:

Guerre sudamericane tra CRC e aziende alleate e Multinazionali Sudamericane per il controllo del territorio e delle risorse.

Intervento delle forze armate Confederate nel conflitto, a favore della CRC e delle aziende alleate.

Attriti tra Repubbliche e Confederazione a causa della nuova politica del blocco Atlantico.

2073:

Fine della guerra: molti territori sudamericani diventano Protettorati della Confederazione, ovvero Zone di Libera Impresa per la CRC e altre corporazioni.

Gruppi di partigiani sudamericani si coalizzano e fondano l'Armed Movement for Freedom.

2074:

Viene scoperto un nuovo e rivoluzionario minerale, conosciuto col nome di Tiroxido.

Netrunner di tutto il mondo testimoniano di avvenimenti insoliti e strane presenze nel Cyberspazio.

2075:

Oggi...

Il Mondo del 2075

Terra_2075 è un mondo cyberpunk, futuribile ma non fantascientifico. Un'ipotesi distopica di cosa potrebbe diventare il nostro mondo tra alcune decine di anni.

E' un mondo nel quale gli attriti tra stati, gruppi politici e multinazionali, sviluppatasi nei primi anni del 2000, hanno dato vita a federazioni totalitaristiche, gruppi terroristici pronti a tutto e spietate megacorporazioni.

La società è mutata, e così l'ecosistema: l'ultima guerra atomica, detta la "Grande Guerra Confederale", ha devastato il pianeta, creando distese di arido deserto radioattivo e mostruose giungle post-atomiche. In questo inferno, gli uomini sono stati costretti a riorganizzare le proprie capitali, schermandole con imponenti scudi energetici in grado di respingere le radiazioni. Tutte le più grandi città sono state così "schermate" e riorganizzate in Settori.

Le tecnologie biomeccaniche si sono sviluppate a tale punto da consentire il libero utilizzo di dispositivi cibernetici: innesti e cyberware, interfacciati direttamente con il corpo umano, al fine di potenziarne le capacità naturali. Il vecchio Internet è decaduto, cedendo il passo ad una sterminata rete virtuale interattiva, detta Cyberspazio. Le conoscenze di ingegneria genetica si sono sviluppate a tal punto da consentire notevoli manipolazioni del patrimonio genetico di un essere vivente.

A causa del sempre più alto tasso di radiazioni si è assistito alla nascita di una nuova specie di esseri viventi: i mutanti; mentre da dimenticati laboratori sparsi per il pianeta è emersa una nuova e stupefacente razza di psionici semiumani, frutto di folli esperimenti eugenetici.

Ogni parte della vita cittadina è in qualche modo controllata dalle forze governative e di polizia, dalle Corporazioni o da organizzazioni terroristiche e criminali, ognuna di esse impegnata a tessere le proprie trame.

E i luoghi dove i loro fili si intrecciano, dipanandosi in enormi trame dagli oscuri significati, sono gli Sprawl, le sterminate periferie sorte ai margini delle grandi megalopoli...

NUOVE RAZZE:

Gli anni cambiano, le definizioni anche... e in particolare dopo la comparsa di entità biologiche come mutanti ed eldar, il concetto di razza è andato fortemente e radicalmente mutando, esulando dall'accezione di "etnia" che aveva precedentemente.

Oggi, col termine "razza" si intende l'appartenenza di un individuo ad un particolare biotipo genetico:

* Umani: sono i soggetti con un patrimonio genetico considerato "umano standard" ovvero quello individuato nei primi anni del 2000 dal Progetto Genoma Umano.

* Mutanti: sono soggetti che possiedono un patrimonio genetico umano con mutazioni variabili, di diversa natura ed entità. Sono classificati in Generazioni, ognuna con le sue caratteristiche genetiche. Sono considerati mutanti anche i soggetti con mutazioni indotte.

* Eldar: un gruppo di soggetti con uno specifico patrimonio genetico derivato da quello umano tramite rimaniolazione genica, e con una specifica origine geografica.

* Cyborg: sono soggetti con un certo numero di innesti o cyberware impiantati nel corpo. Nonostante il loro genoma non presenti rilevanti differenze rispetto a quello di provenienza, secondo alcuni ricercatori in questi soggetti si assiste ad una serie di modificazioni psico-fisiche (attenuamento dell'empatia, aumento dell'elettro-

sensibilità, cambiamento/aumento delle capacità fisiche) che giustificano la loro classificazione come razza a sè stante.

_I Mutanti:

Col termine "Mutante" si intende un qualunque soggetto posseda un patrimonio genetico differente da quello di un essere umano standard.

Comunemente si fa risalire la nascita dei Mutanti al 2038, a seguito dei primi casi di contaminazioni massicce da radiazioni.

I Mutanti di quell'epoca (definiti Mutanti di Prima Generazione) possedevano orribili malformazioni e un codice genetico altamente instabile, e il tasso di mortalità era altissimo.

Dopo appena cinque anni si manifestò una nuova generazione di Mutanti (detti di Seconda Generazione): le loro mutazioni erano ancora poco più che malformazioni, ma presentavano una resistenza ed una longevità nettamente superiore a quella dei loro predecessori.

Fu in questo periodo che l'opinione pubblica sviluppò una certa avversione al concetto di "Mutante". Questa generazione era infatti caratterizzata da un'aspetto deforme, una scarsa intelligenza e un'indole generalmente aggressiva e violenta (tranne rari casi). Numerosi Mutanti di Seconda Generazione sono ancora vitali ed attivi, e alcuni si sono adattati a vivere nei deserti al di fuori delle città.

Intorno al 2050 apparvero i primi Mutanti di Terza Generazione: questi soggetti sono caratterizzati da un certo equilibrio tra le mutazioni presenti, oltre ad un discreto livello di stabilità genomica. In altre parole, la razza mutante sembra essersi "adattata" col passare del tempo, arrivando ad una forma - quella dei mutanti di Terza Generazione - geneticamente stabile e biologicamente funzionale. Infatti, in questa generazione è abbastanza comune che delle mutazioni incapacitanti (dette Sottosviluppi) siano affiancate da mutazioni biologicamente utili (dette Ipersviluppi).

La loro presenza si è molto diffusa nel mondo, ed oggi il termine colloquiale "mutante" è usato per indicare appunto mutanti della Terza Generazione.

Nella Confederazione è abbastanza diffusa una certa intolleranza nei confronti dei mutanti, e difficilmente essi riescono ad avere accesso alla parte "alta" della società. La maggior parte di loro vive negli Sprawl, dove si guadagna da vivere come meglio può: diventando un criminale o un trafficante, un solitario, un hacker freelance, un tecnico o un tecmed, oppure uno sportivo... in alcuni casi, mutanti particolarmente talentuosi hanno scalato la vetta e sono arrivati in posizioni di potere o responsabilità.

Sono pochi i mutanti che riescono a farsi strada nei quadri delle Corporazioni..

Tuttavia, alcuni mutanti dalle particolari (o rare) capacità vengono costantemente impiegati come agenti operativi all'interno di potenti Corporazioni, oppure reclutati nelle fila dello spionaggio confederato o delle forze speciali, mentre i più sfortunati vengono utilizzati come topi da laboratorio da Corporazioni senza scrupoli.

_Gli Eldar:

Col termine "Eldar" si intende indicare tanto una particolare razza umanoide, quanto i suoi membri.

Gli Eldar hanno un aspetto umano, sono solitamente glabri, alti e slanciati, e presentano delle curiose orecchie a punta. Il loro fisico è solitamente più esile rispetto a quello della media umana. Inoltre, ognuno di loro sembra possedere particolari capacità mentali più o meno sviluppate, riconosciute ufficialmente nel 2055 come capacità psioniche.

Tale razza è caratterizzata dal possesso di un patrimonio genetico apparentemente derivato da quello di un umano standard, ma con alcune differenze. Nonostante alcuni sostengano che gli Eldar non sono altro che dei Mutanti, si è preferito differenziarli da questi a causa del loro numero, delle loro peculiari caratteristiche genetiche e della loro origine.

Gli Eldar non sarebbero altro che il risultato di folli esperimenti di eugenetica portati

avanti da una Corporazioni senza scrupoli, oramai disciolta: la russa Biochem Prom. La prima città-laboratorio venne scoperta nel 2050 in Siberia, seguita pochi mesi dopo da una seconda, in Patagonia.

Secondo quanto raccontato dagli Eldar stessi, i primi esemplari (oggi conosciuti come "Anziani") si sarebbero "risvegliati" dalle Vasche di Stasi circa tre anni prima. Questi stessi soggetti avrebbero iniziato a colonizzare il laboratorio sotterraneo, rendendolo vivibile ed ampliandolo. Inoltre, la scoperta di un'ampia documentazione storica rivelò agli Eldar com'era il mondo fuori dalle città-laboratorio.

Dopo gli anni '50, molti Eldar hanno deciso di abbandonare le città-laboratorio per andare a vivere nel mondo. Quelli che sono rimasti si occupano di gestire ed ampliare le città-laboratorio ed i mantenere in funzione le Vasche di Criostasi.

Infatti, i Laboratori contengono enormi Vasche di Criostasi in grado di contenere migliaia di Eldar in fase di sviluppo, pronti per essere risvegliati. Altri laboratori automatici si occupano della generazione di nuovi embrioni, ottenuta tramite clonazione. Attualmente il controllo delle Vasche è compito del Consiglio degli Anziani, che regola in questo modo le "nascite" di nuovi Eldar.

Secondo le dichiarazioni dei due Consigli eldariani, il numero di Eldar nel mondo è attualmente di circa 50.000 unità.

Gli Eldar hanno una posizione generalmente migliore rispetto a quella dei mutanti, e anche di molti umani. Tipicamente solitari, grazie alle loro sviluppata intelligenza - e anche alle loro capacità psioniche - gli Eldar sono riusciti ad inserirsi con successo all'interno della società, e ad ottenere posti di tutto rispetto, quando non di responsabilità.

Molti Eldar lavorano per una multinazionale come corporativi o consulenti, altri si dedicano al ramo investigativo o della sicurezza, altri ancora scelgono una specializzazione professionale (medicina, cibernetica, informatica, etc). Quelli con meno scrupoli scelgono la carriera criminale, come consiglieri al fianco di qualche boss, come membri di un'associazione illegale (diversi di loro sono membri dei Tecnomedici Neri), oppure come freelance specializzati.

I pochi Eldar che non riescono a realizzarsi in campo professionale sono particolarmente malvisti dal resto della comunità, sono detti "Rinnegati" e cercano di sopravvivere al pari di qualunque mutante o umano nella loro stessa condizione.

LA TECNOLOGIA E LE NUOVE SCIENZE:

Dal 2000 al 2075 la tecnologia e la scienza hanno compiuto enormi passi in avanti, in particolare modo nei seguenti campi:

_Cibernetica:

La cibernetica è uno dei principali campi di ricerca e sviluppo nel 2075, e comprende sia apparecchi protesici cibernetici (comunemente detti "innesti" o "cyberinnesti"), sia apparecchiature cibernetiche di potenziamento o sviluppo delle naturali capacità umane (detti "cyberware").

Nel 2075 tale tecnologia è relativamente a buon mercato, e non sono poche le persone, soprattutto nella Confederazione, che si fanno sostituire parti del corpo con le relative controparti cibernetiche, più resistenti, forti e versatili. Tuttavia, anche se oramai abbastanza comune, si tratta pur sempre di un'operazione chirurgica di alto livello.

Un moderno arto protesico è composto principalmente da una lega a base di titanio e biopolimeri, il suo peso complessivo non supera mai il 150% del peso dell'arto originario e possiede un processore integrato che si occupa di azionare i piccoli ma potenti motori adibiti al movimento. Spesso l'arto è rivestito da una superficie plastica protettiva, anche se i modelli più economici ne sono sprovvisti, lasciando il metallo a vista (in alcune zone è diventata una moda!).

I Cyberware sono una tipologia differente di apparecchi, in quanto sono sostituiscono qualcosa di già esistente, ma la potenziano o aggiungono nuove capacità. Qui di seguito sono elencate le principali categorie di Cyberware:

* **Military-ware:** armi ed equipaggiamenti militari

* **Protection-ware:** attrezzature protettive, nate per l'azione in zone contaminate

* **Wet-ware:** apparecchiature e microchip per impianto cerebrale

* **Esthetic-ware:** innesti puramente estetici

* **Perception-ware:** aumentano le capacità percettive

* **Scan-ware:** si occupano della scansione delle funzioni vitali

* **Utility-ware:** forniscono attrezzi di utilità

La principale multinazionale che si occupa della produzione di innesti e cyberware è la **Cybernetic Research Corporation**, una delle più potenti aziende al mondo.

_Medicina:

Lo sviluppo di tecnologie sempre più avanzate, ha dato vita ad un nuovo settore della medicina, detta "tecnomedicina", ovvero la cura tramite apparecchiature tecnologiche. Gel di trattamento disinfettano le ferite, estrattori automatici rimuovono corpi estranei, mentre particolari cerniere adesive biocompatibili dette "zipper" chiudono i lembi delle ferite.

Ma le grandi rivoluzioni mediche del XXI secolo hanno riguardato inoltre lo studio della morte. Verso la metà del secolo si era scoperto che ogni essere umano, sul punto di morire, entra in uno stato intermedio (conosciuto comunemente come "Coma") della durata di alcuni minuti. Durante questo periodo, con speciali apparecchiature definite "rianimatori", un tecnomedico esperto può riportare in vita ("rianimare") un soggetto in Coma. Questo procedimento è conosciuto come "Rianimazione".

Ovviamente, se il soggetto presenta ferite assolutamente incurabili, come ad esempio una decapitazione, questo sistema non ha alcuna efficacia.

Esistono inoltre particolari sieri criogenici in grado di provocare nel soggetto una condizione di criostasi indotta. Ciò consente di rallentare enormemente le funzioni biologiche di un essere vivente, fino quasi a fermarle. E' molto utile per trasportare soggetti che hanno subito ferite molto gravi o sono entrati nello stato di Coma.

La principale multinazionale medica è la **Heilen Incorporated**.

_Genetica:

Se la genetica ha compiuto enormi passi in avanti, questo lo dobbiamo anche e soprattutto all'insorgere del fenomeno mutante.

Attualmente, i genetisti sono in grado di manipolare il genoma umano, sia in feti, sia - grazie ad adeguati trattamenti- in persone già adulte e formate. inoltre, lo studio sui mutanti ha portato alla comprensione e alla possibilità di replicare in laboratorio un gran numero di mutazioni manifestatesi.

In alcuni stati, in particolare nelle Repubbliche orientali, è abbastanza comune farsi applicare delle mutazioni per potenziare il proprio organismo... oppure per motivi puramente estetici.

Sono comunemente utilizzate le tecnologie di clonazione, principalmente dedicate alla produzione di organi e tessuti umani. La clonazione umana è infatti vietata da un trattato internazionale.. anche se si vocifera che alcune multinazionali biomediche non stiano rispettando tali normative.

_Informatica:

Se lo spartiacque dell'Informatica porta la data del 2035, ovvero la caduta dei mezzi di telecomunicazione, la sua rinascita porta la data del 2045: la nascita del progetto **Cyberspazio**.

Il Cyberspazio è una vasta rete virtuale, un gigantesco agglomerato di informazioni e banche dati, un porto virtuale altrettanto complesso del mondo reale (e forse anche di più). E con il mondo reale ha in comune molte sigle, organizzazioni (o addirittura persone e luoghi) che vi vengono rappresentati.

E' possibile connettersi al Cyberspazio attraverso una coppia di elettrodi collegati alle

tempie, oppure attraverso dei connettori direttamente collegati al cervello tramite apposito cyberware.

I luoghi più importanti nel Cyberspazio sono i Nodi, che rappresentano i portali d'ingresso e di uscita alla Rete. Alla connessione il Netrunner può scegliere in quale Nodo recarsi, e può disconnettersi in maniera sicura solo passando dai Nodi (esistono programmi in grado di disconnettere forzatamente un Netrunner, ovunque egli si trovi, ma questi rischia di subire stress, forti dolori o addirittura danni cerebrali).

I Nodi si trovano di solito all'interno di grandi agglomerato di database e siti informativi. Questi agglomerati prendono il nome di "Centre" (o "Centri") e sono l'equivalente delle città nel mondo reale.

Il Cyberspazio ha un aspetto cangiante: in alcune zone, appare spoglio e minimale, in altre zone, invece, utilizza sistemi di realtà virtuale ad alta definizione (come nella maggior parte dei Centre). Gran parte dei Prismi (ovvero gli edifici) del Cyberspazio sono privati, sedi virtuali di corporation ed organizzazioni più o meno grandi. Alcuni sono stati abbandonati, altri, invece, sono di libero accesso per volere del proprietario. Alcune zone private appaiono invece come ampie lande all'aperto.

Nel Cyberspazio è possibile muoversi in maniera diretta (ovvero simulando una passeggiata), oppure tramite le Backdoor presenti nei Nodi, spostandosi da un Nodo all'altro in maniera istantanea.

Gli utenti che navigano nel Cyberspazio si definiscono Netrunner, e sono rappresentati nel mondo virtuale da un loro avatar tridimensionale animato. Le interazioni tra avatar e le strutture virtuali circostanti sono molto simili a quelle reali, anche se alcune zone possono possedere leggi fisiche leggermente differenti o oggetti inamovibili o indistruttibili (come ad esempio i muri-Firewall dei Database).

Nel Cyberspazio si muovono numerose entità:

- * netrunner/cybernauti, ovvero gli utenti collegati alla Rete. Ognuno di loro può scegliere liberamente un proprio avatar (a patto, per legge, che sia visibile e di dimensioni definite)

- * l'Interfaccia, una IA di medio livello, in grado di guidare i netrunner nella Rete fungendo da assistente e motore di ricerca. E' accessibile in ogni Centre. I Netrunner possono personalizzare l'avatar dell'Interfaccia loro dedicata.

- * Cyber Confederated Police, ovvero la polizia informatica, si occupa della sicurezza informatica e della persecuzione dei criminali informatici, noti come hacker.

- * Corpi di difesa privati, ovvero i "solitari del Cyberspazio, utilizzati soprattutto dalle multinazionali per la difesa delle loro strutture virtuali.

- * ICE, intelligenze artificiali di basso livello, in gradi di funzionare come guardiani su specifici Database. Sono solitamente molto più potenti e resistenti di un netrunner, ed hanno capacità e libertà di movimento molto superiori. A volte sono dotati di programmi avanzati di attacco e difesa.

Alcuni netrunner, soprattutto negli ultimi anni, sostengono l'esistenza di altre tipologie di entità nella Rete: entità dalle enormi capacità, dai grandi poteri e dal comportamento decisamente insolito...

Mentalismo:

Col termine "mentalismo" si intende tutta una categoria di capacità conosciute nei primi anni del 2000 come parapsicologia, o capacità psioniche.

Relegate alla categoria di "pseudoscienze" fino alla metà del 2000, la comunità scientifica ne ha riconosciuto l'esistenza dopo la scoperta degli Eldar e lo studio su alcuni mutanti dalle capacità analoghe.

le capacità di mentalismo non sono tuttavia potenti o evidenti come nell'immaginario collettivo di fine '900, e si limitano spesso a leggere e lievi manipolazioni. Sono in pochi i soggetti in grado di compiere manipolazioni di alto livello. Oltretutto, si è osservato che l'applicazione dei propri poteri mentali è possibile solo in un raggio di circa 10 metri, solo se il bersaglio è visibile al mentalista, e provoca una grande spossatezza dopo l'utilizzo.

Le categorie di mentalismo classificate finora sono:

- * Telepatia minore (comunicazione e percezione delle emozioni)**
- * Telecinesi (possibilità di spostare e manipolare oggetti a distanza)**
- * Elettrocinesi (manipolazione delle energie elettriche)**
- * Pirocinesi (manipolazione del calore di un corpo)**
- * Biocinesi (manipolazione della materia organica)**
- * Fotocinesi (creazione di luci e flash)**
- * Forma di Pensiero (proiezione di immagini non reali)**

Si dice inoltre che esistano tipologie rare e non diffuse di mentalismo, possedute da pochi e rarissimi individui. Tali capacità sarebbero:

- * Precognizione (preveggenza)**
- * Retrocognizione (visione di eventi passati)**
- * Chiaroveggenza (visione a distanza di oggetti e persone)**
- * Telepatia avanzata (lettura della mente)**

Il mentalismo è una capacità osservata finora solo negli Eldar (non tutti) e in alcune categorie di mutanti. Questo fatto suggerisce che esista una specifica mutazione in grado di fornire capacità di mentalismo, ma fino ad oggi tutte le ricerche svolte in questo campo hanno dato esito negativo.

Politica mondiale e stati nel 2075:

- * Confederazione Atlantica
- * Repubbliche Orientali
- * Repubblica di Chiba
- * Protettorato Sudamericano (Zone di Libera Impresa)
- * Confederación Latina
- * Unione delle Repubbliche Islamiche
- * Città-stato eldariane
- * Nuova Malta
- * Liberia - Libero Stato di Australia
- * Stati protettorato della Confederazione
- * Stati protettorato delle Repubbliche
- * Stati indipendenti

CONFEDERAZIONE ATLANTICA

Acronimo: ACF (Atlantic ConFederation)

Estensione geografica: Nord America, Europa, Israele

Lingua ufficiale: Inglese Unificato

Capitale: Strasburgo

Forma di Governo: Repubblica Federale Parlamentare
Proclamazione: 2040

Valuta: Credito Confederato (CC)

Organi statali: Il potere esecutivo è in mano al Consiglio dei 12, a capo del quale è posto il Cancelliere Federale, che ricopre il ruolo di Presidente. Il Potere legislativo è gestito dal Parlamento Federale, all'interno del quale si identifica il Senato, che ha il potere di eleggere i membri del Consiglio dei 12.

Descrizione: Formatasi a seguito della grande crisi globale del '35, la ACF è attualmente una delle due superpotenze esistenti. A seguito della Grande Guerra Confederale, la ACF ha cambiato notevolmente la sua politica in chiave aggressiva e repressiva, prova ne è la partecipazione attiva alle Guerre Sudamericane e il recente inasprimento della politica interna nei confronti delle minoranze politiche e razziali. Attualmente la ACF è uno stato conteso tra le potenti classi politico-militari statali e le grandi corporazioni (in primis la CRC).

REPUBBLICHE ORIENTALI

Acronimo: ER (Eastern Republics)

Estensione geografica: Cina, India, Russia Orientale

Lingua ufficiale: Indocinese

Capitale: Beijing

Forma di Governo: Repubblica Federale Popolare

Proclamazione: 2065

Valuta: Yuan

Organi statali: L'esecutivo è in mano ad un triumvirato formato dai Presidenti delle

tre repubbliche. Ogni repubblica possiede un proprio Parlamento, il quale si occupa di nominare i suoi rappresentanti alla Consulta Repubblicana, l'organo legislativo principale.

Descrizione: Nate a seguito della Grande Guerra Confederale, le Repubbliche rappresentano la seconda superpotenza mondiale, e si presentano come un agglomerato di stati e culture profondamente differenti tra di loro. La loro politica interna è improntata alla convivenza pacifica e al dialogo, non a caso le Repubbliche posseggono probabilmente la migliore classe politica del pianeta. L'ideologia socialista derivata dalla Cina è ancora presente, seppure in misura minore: non è raro sentire l'appellativo di "compagno" e discorsi politici di stampo filo-socialista. Tuttavia questa non è solo una questione di forma, dal momento che lo Stato è presente in molte parti della vita economica del paese, e persino diverse Corporazioni orientali (molto sviluppate nel campo medico e biochimico) risultano essere a partecipazione statale.

REPUBBLICA DI CHIBA

Acronimo: /

Estensione geografica: Giappone, Corea, basi orbitali

Lingua ufficiale: Giapponese

Capitale: Chiba

Forma di Governo: Repubblica Presidenziale

Proclamazione: 2040

Ualuta: Yen

Descrizione: Trasformatasi da Impero a Repubblica, Chiba risulta essere uno stato piccolo ma estremamente sviluppato ed all'avanguardia -forse il più vicino ad essere definito una tecnocrazia. Hanno enorme importanza le Corporazioni tecnologiche, in particolare legate al Cyberspazio e ai trasporti. Inoltre, è stato il primo stato a sviluppare un serio programma di espansione extraorbitale, arrivando a costruire, negli anni, un totale di tre basi orbitali abitabili e quasi autosufficienti, accessibili anche alla popolazione non specializzata.

La presenza di una tale quantità di interessi economici ha mobilitato le grandi organizzazioni criminali, in particolare la potentissima Yakuza, che col tempo stanno ottenendo sempre più potere all'interno sia delle Corporazioni che degli apparati statali.

CONFEDERACION LATINA

Acronimo: /

Estensione geografica: Messico, Venezuela, Colombia e territori limitrofi

Lingua ufficiale: Spagnolo

Capitale: Esperanza (vecchia Città del Messico)

Forma di Governo: Repubblica Federale Parlamentare

Proclamazione: 2029

Ualuta: Peso, Credito Confederato

Descrizione: La Confederación, nata nel lontano '29 al fine di difendere gli interessi economici delle emergenti nazioni sudamericane, ha visto il suo sogno infrangersi a causa delle Guerre Sudamericane del '73. Dopo la perdita dei suoi territori più produttivi, la Confederación è entrata in una spaventosa recessione a cui il governo centrale non sa porre rimedio. La disoccupazione è aumentata in maniera esponenziale, così come la criminalità. Esercito e polizia, usciti stremati dalla guerra, non sono più in grado di tenere testa alle grandi organizzazioni criminali, e cedono sempre più terreno ai nuovi Cartelli della droga. Intanto l'AMF, ben organizzata e strutturata, è forse l'unica organizzazione veramente attiva sul territorio e sta raccogliendo sempre più consensi, soprattutto nelle fasce più povere della popolazione.

PROTETTORATO ATLANTICO SUDAMERICANO

Acronimo: ZLI (Zona di Libera Impresa)

Estensione geografica: Brasile, Argentina, Perù e territori limitrofi

Lingua ufficiale: Inglese Unificato, Spagnolo

Capitale: Brasilia

Forma di Governo: Stato Corporativo

Proclamazione: 2073

Ualuta: Credito Confederato (CC)

Descrizione: ufficialmente Protettorato della Confederazione Atlantica, di fatto sotto il controllo delle grandi Corporazioni, questa parte del territorio sudamericano è diventato ZLI, ovvero zona di libera impresa, un mercato libero e senza vincoli di sorta per ogni tipo di corporazione ed organizzazione. Solitamente le città sono all'avanguardia e protette da gruppi di SecS e milizie corporative, mentre le enormi bidonville sono abitate da un numero enorme di senzateo, disoccupati e di rifugiati. Proprio in queste zone è nato il movimento dell'AMF, ed è qui che è maggiormente attivo. La lotta delle milizie corporative nei confronti dell'AMF è estremamente violenta e spietata.

UNIONE DELLE REPUBBLICHE ISLAMICHE

Acronimo: /

Estensione geografica: Iran, Iraq, Libano, Arabia Saudita e territori limitrofi.

Lingua ufficiale: Arabo

Capitale: Teheran

Forma di Governo: Repubblica Islamica

Proclamazione: 2053

Ualuta: Dinar

Descrizione: Risorta nel '53 dopo il crollo degli stati arabi alla fine della Terza Guerra del Golfo, le Repubbliche Islamiche raggruppano gran parte dei territori del Medio Oriente, terre deserte rese ancora più spoglie da guerre e radiazioni. Oggi le Republi-

che sono territori poveri, abbastanza arretrati e a bassa densità di popolazione, nei quali la legge del Corano viene fatta rigidamente rispettare dalla polizia religiosa (i Pasdaran). Sebbene gran parte della popolazione sia unita dall'odio nei confronti della Confederazione e di Israele, nemico storico, esistono numerose frange -sia religiose che laiche- che lottano per avere una maggiore libertà all'interno dell'Unione Islamica. In alcuni territori, inoltre, sussistono ancora rivalità tribali ed etniche, di contro la questione "mutante" e "cyborg" non è mai stata sollevata. Non a caso l'Unione Islamica è il primo stato ad aver integrato dei mutanti nel proprio esercito regolare.

CITTA'-STATO ELDARIANE

Acronimo: /

Estensione geografica: Città-laboratorio di Krasnoj (Siberia), Città-laboratorio di Güer Aike (Patagonia)

Lingua ufficiale: Eldariano

Capitale: Nessuna

Forma di Governo: Oligarchia

Proclamazione: 2052

Ualuta: Nessuna

Descrizione: A seguito della scoperta degli Eldar e del Trattato internazionale di Berlino del 2052, gli stati mondiali decisero di comune accordo di concedere l'autonomia alle città-laboratorio eldariane, sia quelle già scoperte di Krasnoj e Güer Aike, sia a eventuali città-laboratorio che dovessero essere scoperte in futuro. In questi centri gli Eldar hanno organizzato delle vere e proprie città, parzialmente sotterranee, costruite accanto e dentro i vecchi laboratori. Una parte dei macchinari è ancora funzionante e viene utilizzata dal Consiglio degli Anziani per svegliare nuovi Eldar dalle vasche di stasi. Queste città sono abitate quasi esclusivamente da Eldar e sorvegliate da un rigido corpo di sicurezza. Il potere politico è detenuto dal Consiglio degli Anziani, composto da circa una decina di Eldar "anziani" (ovvero appartenenti alla prima generazione che si è risvegliata). Chiunque desideri entrare e non sia di razza eldariana deve sottostare a una lunga serie di controlli. L'accesso ai Laboratori è invece consentito solo ad una parte elitaria della popolazione eldariana.

NUOVA MALTA

Acronimo: /

Estensione geografica: Isola di Malta

Lingua ufficiale: Maltese, Inglese Unificato

Capitale: La Valletta

Forma di Governo: Dittatura militare

Proclamazione: 2043

Ualuta: Credito Confederato

Descrizione: Nuova Malta è organizzata come uno stato fortemente militarizzato. La

quasi totalità della popolazione "abile" milita nelle Legioni Maltesi, l'esercito statale, che spesso agisce come milizia mercenaria. Famosi soprattutto per il loro intervento nelle guerre arabo-israeliane del '53, sono probabilmente il migliore esercito mercenario attualmente disponibile sul mercato.

LIBERIA - LIBERO STATO DI AUSTRALIA

Acronimo: /

Estensione geografica: Australia

Lingua ufficiale: Inglese

Capitale: Liberia

Forma di Governo: Oligarchia assoluta

Proclamazione: 2059

Ualuta: Liberium

Descrizione: Liberia nacque nel '59, quando apparve chiaro che la guerra avrebbe coinvolto l'intero pianeta. L'Australia decise di perseguire la linea della neutralità e chiuse completamente le sue frontiere e i rapporti con le nazioni estere. All'interno di questo stato isolato si sviluppò una particolare ideologia pacifista: la base di tale ideologia è il controllo e la repressione delle emozioni umane -considerate tra le cause scatenanti della guerra- tramite apposite sostanze chimiche note come emosoppressori. Uno speciale corpo di polizia si occupa di punire e prevenire il crimine. All'interno di Liberia esistono tuttavia gruppi di dissidenti che si oppongono con forza al principio di soppressione delle emozioni e alla mancanza di libertà individuale.

Oltre agli stati già citati, esistono diversi stati "protettorato", e anche molti stati indipendenti con leggi, caratteristiche e organizzazioni proprie.

Le informazioni che seguono, tranne quando specificamente indicato, si riferiscono alla situazione all'interno della Confederazione Atlantica.

Città nel 2075 - le metropoli schermate:

Tutte le antiche capitali e i grandi centri cittadini sono stati riorganizzati in occasione della guerra. Poco prima della guerra, durante e nel lungo periodo di ricostruzione, interi quartieri sono stati demoliti e riadattati per contenere le nuove strutture che oggi caratterizzano ogni centro Confederato.

Tutte le città sono divise in tre Macrosettori, ognuno dei quali può essere a sua volta diviso in Settori che prederanno il nome dalle loro posizioni geografiche (es: Anello Interno Ovest). Inoltre, nello spazio tra il settore più esterno e il bordo degli scudi, sorge spesso un quarto settore, quello degli Sprawl.

Ogni settore (tranne gli Sprawl, ovviamente) possiede un proprio Generatore di Scudo, ovvero un grosso edificio, pesantemente sorvegliato, che contiene i complessi macchinari in grado di generare gli scudi emisferici che proteggono le città dalle radiazioni e dal pulviscolo radioattivo. Il Core è l'unico settore che possiede sempre, per motivi di sicurezza, due generatori distinti. Lo Sprawl, invece, non possiede un suo generatore, e dipende interamente dal Generatore di Scudo dell'Anello Esterno più vicino.

* - Core: si tratta del settore più interno, assolutamente elitario: è il centro della città e contiene i palazzi amministrativi e governativi, le sedi locali delle più importanti corporation ed edifici residenziali di lusso. Le forze di Polizia sono in media molto attive, così come i gruppi di sicurezza delle Corporation.

* - Anello Interno: settore intermedio, della classe alta o medio-alta: vi si trovano uffici di importanza secondaria, centri commerciali e complessi residenziali. La sicurezza è relativamente alta.

* - Anello Esterno: settore esterno, della classe media: simile all'Anello Interno, ma la presenza delle forze di sicurezza è molto inferiore, e c'è una consistente presenza di traffici ed attività criminali. L'Anello Esterno è diviso dagli Sprawl da un muro o una recinzione, i passaggi sono controllati da guardie, poliziotti o militari. Solo chi possiede un SIN può entrare nell'Anello, e il suo passaggio viene registrato.

* - Sprawl: la zona della classe più povera, dei criminali e dei rinnegati: è una vera e propria "città fuori dalla città", e si estende nel tratto di terreno che va dalle mura dell'Anello Esterno, fino ai confini dello Scudo Energetico. Il governo ha fatto costruire in queste zone alcuni di palazzoni di cemento armato, vetro e acciaio, denominati "Archiplat", per le necessità abitative della classe più povera. Ad ogni modo, questi Archiplat sono assolutamente insufficienti ad ospitare la quantità di poveri e rifugiati, che col passare degli anni hanno provveduto a costruire, tra un Archiplat e l'altro, una fitta rete di baracche, tende, casupole, rifugi di emergenza e quant'altro. Gli Sprawl sono noti per essere un settore molto attivo, sotto tutti i punti di vista, e oramai hanno perduto la loro funzione originaria di mera baraccopoli per divenire il cuore pulsante di tutti i traffici e gli affari illegali -o semplicemente poco ortodossi-, che si svolgono nelle città. La presenza delle forze di polizia è molto rara, solitamente i settori Sprawl sono sotto il controllo di gruppi malavitosi, mafiosi, o di altre associazioni od organizzazioni abbastanza potenti (ad esempio Human pride, AMF, gruppi filo-corporativi, gruppi religiosi). Ovviamente, lotte tra questi gruppi per il controllo degli Sprawl sono all'ordine del giorno.

Come già scritto, solo chi possiede un SIN (Single Identification Number) può accedere -legalmente- alle città confederate.

Situazione al di fuori delle Città

Gran parte dei sopravvissuti alla Guerra si sono trasferiti nei grandi centri e nelle capitali, ovvero nei centri schermati. Il resto del territorio è considerato un deserto, distese più o meno pericolose, caratterizzate da un tasso più o meno basso di radioattività.

Le zone radioattive si dividono in:

- * zone verdi: livello di radioattività pressochè nullo, zona pulita.
- * zone bianche: basso livello di radioattività, bastano una maschera o dei filtri nasali e dei vestiti coprenti.
- * zone gialle: medio livello di radiattività, c'è bisogno di una tuta integrale e di una maschera antigas.
- * zone rosse: alto livello di radioattività, è necessario equipaggiarsi con tute NBC integrali.

Questi deserti, tuttavia, sono tutt'altro che disabitati: vi sorgono diversi centri industriali automatizzati, centri di ricerca, colonie minerarie e colonie agricole, statali o di proprietà di varie corporazioni. Inoltre, vi si possono trovare tutta una serie di centri non autorizzati come villaggi, rifugi di fortuna, ruderi di antiche città, alcuni dei quali ancora abitati da mutanti, umani raminghi e criminali di ogni genere.

Il SIN:

Ogni soggetto viene dotato, alla nascita, di un chip impiantato sottopelle, e di un codice identificativo chiamato SIN (Single Identification Number). Il chip, nel quale possono essere anche aggiunte informazioni (ma non tolte o modificate, se non alla presenza di un impiegato governativo), invia costantemente il proprio SIN ed informazioni accessorie agli apparecchi riceventi in ascolto nell'arco di una decina di metri.

Coloro che non possiedono questo chip e questo codice (cioè, ad esempio, coloro che abitano fuori dalle città e negli Sprawl), non sono riconosciuti come cittadini della Confederazione e non hanno accesso alle città schermate.

Mezzi di trasporto:

Nel 2075 i sistemi di alimentazione più diffusi per i mezzo di trasporto sono l'energia elettrica, il metanolo e il biodiesel. Solitamente le vetture a metanolo sono più veloci di quelle elettriche, mentre il biodiesel è utilizzato soprattutto per mezzi pesanti o militari.

Gran parte delle autovetture civili adibite al trasporto cittadino sono piccole automobili ad energia elettrica, solitamente in materie plastiche. Esistono anche motociclette, sia elettriche che a metanolo. Per il trasporto fuori dalle città sono molto utilizzati mezzi pesanti come hovercraft biodiesel o humvee e corriere a metanolo. Esiste ovviamente anche una rete di treni maglev, appositamente schermati contro le radiazioni.

Sono abbastanza utilizzati anche veicoli aerei di tipo UTOL (sorta di elicotteri a reazione), come gli Havoc per le tratte extracittadine e i più piccoli Flyer, utilizzati anche all'interno delle città. Per le lunghe tratte di solito vengono utilizzati aerei a reazione o aerei suborbitali. Esiste anche un servizio di trasporto verso le stazioni spaziali civili, offerto dalla Chiba Air Transport con gli Space Shuttle "Strauss".

In campo militare, gran parte dei veicoli sono alimentati a biodiesel. Molto diffusi APC cingolati, hovertank, humvee, oltre a più classici carri armati cingolati e ai nuovi camminatori bipedi Mecha. Inoltre è molto utilizzata la versione militare del UTOL Havoc: il Uenom.

Forze di Pubblica sicurezza

- La Polizia Confederata (CP)

E' la polizia statale della Confederazione. Attualmente sta subendo una serie di tagli al personale e una diminuzione dei fondi stanziati. A causa di questo la CP non sempre può contare su buoni equipaggiamenti e agenti ben addestrati, e nelle arcologie viene spesso messa a lato dai servizi di sicurezza corporativi.

Concentrata principalmente negli anelli delle città, scarsissima e male supportata (quando non assente) all'interno degli Sprawl. Fare il poliziotto onesto nei bassifondi è una delle attività più rischiose! Questi poliziotti dovranno fare i conti con la società dei bassifondi, governata da bande criminali e boss malavitosi, dove non basterà agitare un tesserino per far rispettare la legge. Nel più comune dei casi, dovrà scendere a compromessi con i poteri locali. In alcuni casi poliziotti temerari decidono di lavorare come infiltrati nei bassifondi.

Altri, invece, più simili ad hacker, decidono di combattere la loro battaglia al crimine da un cyberdeck e diventano membri della Cyber Confederated Police (CCP), la polizia informatica.

- Forze armate confederate (CF-AF)

E' l'Esercito Confederato statale. Attualmente soffre degli stessi tagli ai fondi della polizia corporativa, in più risulta ancora provato dall'esperienza delle Guerre Suda-mericane a così breve distanza dalla fine della Guerra confederale.

- I Servizi Segreti Confederati (Confederated Intelligence Service, CIS):

Un pugno di uomini superaddestrati, esperti di infiltrazione, spionaggio, sabotaggio e tecniche di guerriglia. Selezionati per essere dei fedeli esecutori degli ordini, rispondono del loro operato direttamente al Consiglio dei 12.

Principali Corporazioni

CYBERNETIC RESEARCH CORPORATION

Acronimo: CRC

Simbolo: la sigla CRC affiancata al nome completo

Nazionalità: Confederazione Atlantica

Data Fondazione: 2042

Direzione: CdA, Presidente

Settore operativo: settore cibernetico, settore bellico, armamenti leggeri e pesanti, settore automobilistico, settore elettromeccanico, servizi di sicurezza.

Prodotti: Innesti e cyberware, armi personali ad utilizzo civile e militare, mezzi da trasporto militari, mezzi da trasporto civili, apparecchiature elettroniche.

Fatturato annuo: 140 miliardi di CC

Logica aziendale: aggressività e supremazia economica e militare, anarco-capitalismo.

Descrizione: la CRC si è rapidamente imposta come una delle più importanti multinazionali nel 2075. E' la principale produttrice di innesti e cyberware, e fornitrice esclusiva delle forze armate della Confederazione. Possiede un servizio di sicurezza estremamente preparato e ben equipaggiato, detto Security Service (SecS), che utilizza per la difesa di fabbriche e centri di ricerca, delle arcologie aziendali, delle ZLI sudamericane e dei territori strategicamente rilevanti.

HEILEN INCORPORATED

Acronimo: Heilen

Simbolo: un caduceo da cui nascono un serpente ed un filamento di DNA, circondato da una corona di alloro.

Nazionalità: Repubbliche Orientali

Data Fondazione: 2053

Direzione: CdA, Presidente

Settore operativo: settore medico, tecnomedico, genetico, psichiatrico e farmacologico.

Prodotti: attrezzature mediche, farmaci, manipolazioni genetiche, assistenza medica e psichiatrica, interventi bioplastici.

Fatturato (in CC): 115 miliardi di CC

Logica aziendale: assistenza, discrezione e controllo del settore biomedico.

Descrizione: la Heilen inc. si è conquistata la fama di multinazionale medica più importante grazie soprattutto alle sue ricerche sulla morte e alla scoperta dello status di Coma. Possiede numerose industrie farmacologiche, e le sue cliniche sono le più rinomate, discrete - e costose- al mondo. E' inoltre la principale finanziatrice dell'Ordine dei Tecnomedici, un organismo internazionale che ha rimpiazzato la Croce Rossa.

WIDENET FOUNDATION

Acronimo: WideNet

Simbolo:

Nazionalità: Nessuna

Data Fondazione: 2045

Direzione: assemblea dei membri fondatori

Settore operativo: settore informatico, servizi di sicurezza informatica

Prodotti: programmi base ed avanzati, apparecchiature da cyberspazio, hardware, produzione di strutture virtuali nella Rete, ICE.

Fatturato (in CC): 80 miliardi di CC

Logica aziendale: libero utilizzo della Rete, raccolta di informazioni.

Descrizione: la WideNet è nata nel 2045 con lo scopo primario di creare e gestire il Progetto Cyberspazio. Col passare degli anni la WideNet mise in campo tutte le sue potenzialità informatiche e creò numerosi programmi da utilizzare nella Rete. Inoltre è responsabile della programmazione dell'Interfaccia e dei sistemi di contromisure elettroniche anti-intrusione noti con l'acronimo di ICE ("Intrusion Countermeasures Electronics").

BIOLABS CONSORTIUM

Acronimo: BLC

Simbolo:

Nazionalità: Repubbliche Orientali

Data Fondazione: 2065

Direzione: CdA

Settore operativo: settore bioingegneristico, agroalimentare e genetico.

Prodotti: operazioni mediche, operazioni bioplastiche, modifiche genetiche, bioarchitettura, biochip, alimenti OGM.

Fatturato (in CC): 100 miliardi di CC

Logica aziendale: manipolazione e raggiro

Descrizione: il Consorzio Biolabs è una delle più grandi aziende delle Repubbliche Orientali, la sua fama è legata in particolar modo alle superbe operazioni di manipolazione genetica. inoltre è la prima azienda ad aver avviato la ricerca sui biocomponenti e sulle possibili applicazioni architettoniche dell'ingegneria genetica.

NEOTEK CORPORATION

Acronimo: Neotek

Simbolo: un chip inscritto in un ingranaggio

Nazionalità: Chiba/Confederazione Occidentale

Data Fondazione: 2057

Direzione: CdA

Settore operativo: telecomunicazioni, ingegneria elettronica e meccanica, settore cibernetico.

Prodotti: apparecchi di telecomunicazione, apparecchiature ingegneristiche, analizzatori, hardware, cyberware.

Fatturato (in CC): 65 miliardi di CC

Logica aziendale: collaborazioni incrociate, controllo del mercato

Descrizione: principale avversaria della CRC, la Neotek si è specializzata nel campo elettromeccanico, e da qualche anno ha cominciato a muovere i suoi primi passi nel settore delle cybertecnologie.

RONALD ALDOUS INDUSTRIES

Acronimo: RA Ind.

Simbolo: un mondo sovrastato da un caduceo e le iniziali R.A.

Nazionalità: Confederazione Atlantica

Data Fondazione: 2068

Direzione: Presidente Ronald Aldous

Settore operativo: settore genetico, biomedico, farmacologico, biochimico, tossicologico.

Prodotti: farmaci, sostanze chimiche, trattamenti genetici, trattamenti di decontaminazione.

Fatturato (in CC): 45 miliardi di CC

Logica aziendale: opportunismo e corruzione

Descrizione: la Ronald Aldous Ind. è probabilmente la seconda azienda farmaceutica operante nella Confederazione in ordine di importanza. Si è specializzata nel campo della genetica e dei sistemi di decontaminazione. Uno dei suoi dipartimenti è completamente dedicato al trattamento delle emergenze da contaminazione NBC. E' inoltre alleata alla CRC, azienda con la quale collabora fornendo assistenza medica per la produzione di innesti protesici e cyberware.

NANO TECHNOLOGIES CORPORATION

Acronimo: NTC

Simbolo:

Nazionalità: Confederazione Atlantica

Data Fondazione: 2070

Direzione: Presidente

Settore operativo: nanotecnologie, nanoingegneria e nanomedicina

Prodotti: nanomacchine ad uso industriale, ingegneristico e medico, nanomacchine cibernetiche

Fatturato (in CC): 35 miliardi di CC

Logica aziendale: specializzazione ed alleanze

Descrizione: la giovane azienda NTC è diventata abbastanza famosa negli ultimi anni, grazie alla sua produzione di nanomacchine a basso costo. Dopo aver creato numerosi prodotti medici, ora si sta addentrando nel campo delle nanotecnologie cibernetiche, ovviamente osteggiata dalla CRC.

CHIBA AIR TRANSPORT

Acronimo: CAT

Simbolo:

Nazionalità: Chiba

Data Fondazione: 2050

Direzione: CdA

Settore operativo: trasporti terrestri, aerei ed orbitali

Prodotti: trasporto merci e personale, tratte aeree, terrestri e transorbitali

Fatturato (in CC): 45 miliardi di CC

Logica aziendale: discrezione e controllo delle rotte

Descrizione: dopo la fine della guerra, l'unica grande compagnia di trasporti ad essere rimasta attiva era la CAT, compagnia di bandiera giapponese. Oggi la CAT copre tutti i principali aeroporti e spaziorporti ed offre tratte da e verso tutti i principali centri politici ed economici del pianeta.

ENERGY AUTHORITY

Acronimo: EA

Simbolo: Un cerchio che racchiude un atomo e un fulmine

Nazionalità: Confederazione Atlantica

Data Fondazione: 2040

Direzione: CdA

Settore operativo: settore energetico

Prodotti: produzione e distribuzione di energia elettrica, produzione di energia atomica, produzione e manutenzione dei generatori di Scudo Elettromagnetico.

Fatturato (in CC): 60 miliardi di CC

Logica aziendale: Supremazia energetica

Descrizione: L'Energy Authority è un Ente Statale confederato, adibito alla gestione delle riserve energetiche, e in particolare della produzione di energia elettrica tramite centrali atomiche e della sua distribuzione sul territorio. L'Ente si occupa inoltre della produzione e della manutenzione dei grandi Generatori di Scudo eretti a difesa delle città confederate. Sebbene la EA sia un'Ente statale, la CRC ha una notevole influenza su di esso, dal momento che ha fornito ingenti fondi per lo sviluppo degli Scudi e possiede quasi la metà delle azioni della società.

BIOCHEM PROM

Acronimo: Biochem

Simbolo:

Nazionalità: Federazione Nazionale Russa (sciolta nel 2063)

Data Fondazione: 2029 - viene sciolta nel 2047

Direzione: CdA (deceduti)

Settore operativo: biochimica, biotecnologie, genetica applicata

Prodotti: prodotti chimici industriali, farmaci, ricerca genetica

Fatturato (in CC): /

Logica aziendale: aggressività, ricerca ad ogni costo

Descrizione: La Biochem Prom era uno dei colossi industriali della vecchia Russia Federale, prima della guerra. Oggi, gran parte della fama di questa vecchia multinazionale è dovuta al suo legame con gli Eldar. Si ritiene infatti che sia stata la Biochem a dare il via - in gran segreto- agli esperimenti eugenetici che hanno dato vita alla razza degli Eldar. Oggi la multinazionale non esiste più, e gran parte dei suoi ricercatori ha cercato e trovato un nuovo impiego in altre aziende biomediche o in associazioni come i BT.

Associazioni, Sette ed Organizzazioni

SANTA ROMANA CHIESA

Acronimo: SRC

Simbolo: un globo crucigero con inciso lo stemma papale

Ideologia: religione post-cristiana, diffusione della parola di Cristo, accumulo di capitali.

Attività: funzioni religiose, vendita delle indulgenze, gestione di fondi monetari, servizi bancari.

Organizzazione: Ancora organizzata come la vecchia Chiesa cattolica, è guidata da un Papa, aiutato dal Concilio dei Cardinali, che prende le scelte in materia economica e teologica. I Vescovi si occupano del controllo delle comunità sul territorio, mentre i Padri si occupano di diffondere la Parola nelle strade e di officiare le messe. L'Inquisizione è organizzata come un piccolo corpo militare e risponde del suo operato direttamente al Concilio.

Descrizione: dopo la grande crisi religiosa del '35, la Chiesa cristiano-cattolica ha perso gran parte dei suoi fedeli. Ad ogni modo, oggi è la principale Chiesa post-cristiana, e mantiene ancora un gran numero di fedeli, che raggiunge grazie a trasmissioni, incontri virtuali e distribuzione del Foglio Cristiano, in cambio di offerte di danaro e vendita delle indulgenze. Inoltre, la SRC fornisce servizi bancari e gestione di fondi monetari, sia dei molti fedeli che ne fanno parte, sia di piccole aziende e corporazioni. Si oppone a chiunque tenti di sminuire il suo potere e la veridicità della Parola. Ovviamente in lotta con le altre sette post-cristiane, ha un ramo militare (che ha conservato il nome di Inquisizione) che si occupa della difesa delle sue proprietà e dello "sradicamento dell'eresia".

CHIESA DELLA SANTA CROCE

Simbolo: uno scudo crociato con la scritta "In Hoc Signo Uincet"

Ideologia: religione post-cristiana tradizionalista, militanza religiosa, difesa della Vera Fede

Attività: funzioni religiose, attività di spionaggio e opposizione ai danni di Chiese "nemiche"

Organizzazione: Quasi militare, i membri semplici (Crociati) sono raggruppati in unità di 5-6 membri, guidati da un Diacono. Più unità formano una Comunità, guidata da un Presbitero. Tutti i Presbiteri si riuniscono regolarmente in un luogo segreto, incontrandosi con il capo della religione, l'Episcopo, per decidere le linee guida e di azione della Chiesa.

Descrizione: la Chiesa della Santa Croce è una struttura piccola ma estremamente efficiente: i suoi membri (i "Crociati") sono fedeli fino quasi al fanatismo, e la loro opera di diffusione della Parola si è tramutata in breve tempo in una lotta verso i Falsi Profeti, primi tra tutti i membri della SRC. Esistono anche membri non militanti, ovvero gli Accoliti, che condividono la purezza e la semplicità del messaggio trasmesso. La Chiesa della Santa Croce è diffusa soprattutto nelle fasce medio-basse della popolazione.

EZECHIELITI

Simbolo: il cristogramma Ichthys (il pesce) contenente la lettera "Epsilon"

Ideologia: religione post-cristiana, contraria all'utilizzo delle scienze mediche moderne (in particolare della genetica)

Attività: funzioni religiose, attività di boicottaggio ai danni di strutture mediche

Organizzazione: guidati da un Patriarca, gli Ezechieliti sono divisi in Congreghe indipendenti guidate da un Pastore.

Descrizione: Gli Ezechieliti sono stati la risposta dei fedeli più intransigenti ad un utilizzo sempre più spregiudicato delle tecnologie mediche e della manipolazione della Morte. Gli Ezechieliti rivendicano il diritto dell'uomo a "vivere e morire secondo la Volontà di Dio", e rifiutano ogni tipo di manomissione genetica, utilizzo di antivirali e

trattamento di Rianimazione. I più estremisti arrivano a rifiutare del tutto le cure mediche ed ogni tipo di medicinale. Convinti oppositori della Heilen e di ogni altra azienda medica, nonché dei fedeli della SCR, che vedono come traditori.

TRANSUMANISTI

Simbolo: Una lettera H accostata ad un + (H+)

Ideologia: antropocentrismo, evolucionismo guidato dalla tecnologia

Attività: manifestazioni, ricerca scientifica.

Organizzazione: Nessuna

Descrizione: I Transumanisti sono più un movimento che una Chiesa organizzata. Il loro credo è basato sul principio che la scienza e la tecnologia presto guiderà l'uomo ad un nuovo livello dell'essenza, che per alcuni coincide con un nuovo livello evolutivo. Le modalità sono diverse: i Tecnoumanisti sostengono che l'evoluzione arriverà dalla fusione tra uomo e macchina grazie alle tecnologie cibernetiche, mentre i Bio-Futuristi sono fautori di un massiccio utilizzo di ingegneria genetica e trattamenti mutageni al fine di perfezionare l'essere umano. Non a caso, spesso questi ultimi finiscono per guardare con ammirazione alla razza degli Eldar, che reputano "la più vicina alla perfezione", e non sono pochi a sostenere pratiche eugenetiche, a volte anche chiaramente razziste.

NEO-COSMISTI

Simbolo: tre sfere inscritte in un cerchio rosso

Ideologia: antropocentrismo, tecnofilia, esoterismo ed occultismo

Attività: attività di ricerca, studi, conferenze

Organizzazione: Nessuna

Descrizione: I Neo-Cosmisti formano un movimento più che una setta religiosa. Derivato dall'omonima corrente filosofica russa dei primi '900, il Neo-Cosmismo recupera molti degli ideali del movimento originale, attualizzandoli. I Neo-Cosmisti credono nell'esistenza di un Destino che accompagna l'umanità nella storia, Destino che porterà ad un'accrescimento spirituale e mentale per ogni uomo. Grande importanza ha in questo processo il concetto di viaggio spaziale. Inoltre, secondo la tradizione esoterica originale, l'uomo necessita di sbloccare il suo "terzo occhio" per poter liberamente utilizzare le sue innate (secondo i Neo-Cosmist) capacità psioniche. Grande importanza hanno anche i bagagli di conoscenze segrete ed occulte che, secondo molti Neo-Cosmist, sono state lasciate sul nostro pianeta da civiltà esterne e dimenticate.

TECNOGNOSTICI

Simbolo: il triangolo immaginario

Ideologia: religione spirituale incentrata sulla contemplazione del Cyberspazio

Attività: incontri (quasi sempre in Rete)

Organizzazione: Nessuna

Descrizione: i Tecnognostici sono un movimento pseudo-religioso e spiritualista nato alcuni decenni dopo la nascita del Cyberspazio. Secondo i Tecnognostici, il Cyberspazio altro non è che un agglomerato di informazioni tali da rappresentare l'interno mondo esistente (il Dio-Tutto), creando così un mondo-stampo con differenti caratteristiche fisiche, ma dalle stesse caratteristiche sostanziali (l'Altro). Dal momento che la Divinità si identifica col Dio-Tutto, i Tecnognostici ritengono che una attenta contemplazione e comprensione del mondo virtuale del Cyberspazio (l'Altro) porti ad una più grande comprensione della natura del Divino.

SETTA PER LA VENERAZIONE DELL'ATOMO

Simbolo: un atomo di idrogeno sovrapposto ad un sole

Ideologia: pseudo-religione catastrofista

Attività: funzioni religiose, sermoni, attività di vandalismo e distruzione

Organizzazione: Esiste solo una divisione tra i semplici Fedeli e i Sacerdoti

Descrizione: la Setta per la venerazione dell'Atomo è una delle tante pseudo-religioni catastrofiste nate dopo la fine della guerra. L'olocausto nucleare ha segnato con forza la mente di questi pericolosi fanatici, che ora si ritrovano ad annunciare a gran voce la fine del mondo per mano della potenza distruttiva dell'Atomo e della radioattività. Secondo la loro visione, il processo di distruzione finale è già cominciato ed è irreversibile; all'uomo non rimane quindi che dedicarsi al soddisfacimento dei propri desideri, senza limiti di sorta (e questo include anche saccheggi, furti, stupri e omicidi, anche se non tutti i Fedeli condividono questa linea di condotta).

OIKOS

Simbolo: un albero sormontato da una lettera Omega

Ideologia: ecologia militante, tecnofobia

Attività: manifestazioni, boicottaggi, sabotaggi

Organizzazione: Gli Oikos sono divisi in gruppi militanti di varia grandezza; a volte tra i gruppi possono sussistere differenze ideologiche anche di una certa entità.

Descrizione: Gli Oikos sono un gruppo ecomilitante. Ritengono che la Terra abbia subito più offese di quante non possa sopportare, e richiedono a gran voce la disattivazione delle centrali atomiche, di gran parte delle industrie pesanti e un massiccio programma di decontaminazione e rimboschimento. Col tempo le loro attività sono diventate più specificatamente anti-corporative, colpendo spesso aziende come la CRC e la Neotek. Anche per questo motivo la stragrande maggioranza dei membri evita di utilizzare innesti o cyberware, e cerca di limitare al minimo l'utilizzo di tecnologie, soprattutto quelle più "inquinanti" (o ritenute tali). Nonostante siano generalmente pacifici, all'interno degli Oikos esistono frange estremiste per le quali l'uso della forza e della violenza non solo è giustificato, ma addirittura necessario. Per altri membri invece, la missione di salvaguardia del pianeta ha assunto toni quasi mistici, tanto da rendere il movimento simile ad una religione in cui la terra (Gaia) assume il ruolo di divinità.

HUMAN PRIDE

Simbolo: un'aquila bicefala circondata da una corona di alloro e dalla sigla H.P.

Ideologia: superiorità umana, razzismo e militarismo

Attività: manifestazioni, sabotaggi, pestaggi ed attentati

Organizzazione: i circoli ospitano dai 5 ai 20 "fratelli", i capisezione si occupano di gestire l'attività di più circoli, se necessario.

Descrizione: i membri di HP sono fermi sostenitori della "purezza del genoma umano" su quello delle altre razze, ovvero mutanti ed eldar. Militaristi e violenti, spesso si ritrovano ad effettuare ronde notturne negli sprawl e nei circoli esterni delle città, alla ricerca di mutanti, eldar o umani "collaborazionisti".

ARMED MOUEMENT FOR FREEDOM

Acronimo: AMF

Simbolo: un fulmine inscritto in una stella a 5 punte

Ideologia: rivoluzione anarchica, liberazione dall'occupazione, rovesciamento del potere confederato

Attività: azioni terroristiche, omicidi mirati, rapimenti, sabotaggi

Organizzazione: l'AMF è organizzata in Cellule autonome di 30-50 elementi circa, guidate da un Subcomandante. Ogni Cellula è a sua volta divisa in più Gruppi d'azione di 5-10 membri. L'intera organizzazione è guidata da un Comandante conosciuto col nome di "Marcos".

Descrizione: l'AMF, nata dopo la guerra sudamericana e l'occupazione confederata, nasce come movimento armato di liberazione nazionale. In pochi anni l'AMF ha superato le frontiere e si è diffusa in tutta la Confederazione come movimento di opposizione armata e di lotta politica. L'ideologia di questo movimento è la rivoluzione anarchica, per effettuarla sarà necessario rovesciare i poteri forti che opprimono la popolazione, ovvero lo Stato e le Corporazioni, in particolare la CRC che ha la responsabilità di opprimere militarmente le ZLI sudamericane.

ORDINE DEI TECNOMEDICI

Simbolo: Una T rossa in campo bianco

Ideologia: assistenza medica

Attività: cure mediche, assistenza, supporto

Organizzazione: L'Ordine è guidato da un Presidente, coadiuvato da un Consiglio Interno che ha anche il compito di eleggerlo. Gli altri membri dell'Ordine hanno tutti la stessa importanza e sono sempre dei medici, di ogni tipo e specializzazione.

Descrizione: L'Ordine è nato per sostituire la Croce Rossa, scomparsa intorno alla metà del XXI secolo. Attualmente l'Ordine è indipendente (o quasi, dal momento che riceve ingenti fondi dalla Heilen Incorporated), ed opera in quasi tutti i paesi del mondo come una associazione medica neutrale. Molti Tecnomedici dell'Ordine lavorano nelle Cliniche Heilen come dottori, medici specialisti e Primari.

Organizzazioni Criminali:

CUPOLA

Origine: fusione delle principali mafie europee in una grande organizzazione criminale attiva in Europa ed America

Attività: traffico di droga, armi, materiali illegali di varia natura, controllo degli appalti, attività economiche illegali, riciclaggio di denaro sporco, controllo diretto del territorio (solo negli Sprawl).

Organizzazione: Alla base, diverse Famiglie, guidate dal "Don", controllano territori pari ad alcuni quartieri o ad un Settore, e devono rispondere del loro operato ad un Padrino (che solitamente opera in un intero Anello, uno Sprawl o una Città). I Padrini di una Regione sono solitamente indipendenti l'uno dall'altro, anche se in casi di emergenza possono coalizzarsi o giungere ad accordi.

Descrizione: la Cupola è probabilmente la più importante organizzazione criminale attiva nella Confederazione. Sorta dall'unione delle vecchie mafie euroamericane, la Cupola conta all'attivo migliaia di affiliati. La struttura portante dell'organizzazione è la Famiglia. Solitamente una Famiglia controlla le attività illegali di un settore specifico (che può essere un Archilat, un Settore o un intero Anello, a seconda della grandezza della Città), ed è controllata da un Don, il quale risponde del suo operato al Padrino regionale. Solitamente sono abbastanza indipendenti (almeno finché non entrano in contrasto col Padrino), e lotte intestine tra Famiglie per il controllo degli affari illeciti sono all'ordine del giorno.

ORGANIZATSYA

Origine: fusione della Mafya russa e dei resti dei poteri deviati della vecchia Federazione Russa.

Attività: traffico di droga, armi, materiali illegali di varia natura, riciclaggio di denaro sporco, attività di spionaggio politico, omicidi, sabotaggi.

Organizzazione: l'Organizatsya è strutturata in maniera simile ad una corporazione, ed è divisa in differenti Sezioni: Sezione Scientifica (ricerche mediche illegali e traffici di materiali biologici), Sezione Rifornimenti (contrabbando armi e materiale illegale), Sezione di Sicurezza (conosciuta come Krasny Kulak, è il ramo militare), Sezione Economica (riciclaggio di denaro ed attività economiche), Sezione Informativa (spionaggio, infiltrazione, raccolta di informazioni). Tutte le sezioni sono controllate

da una Sezione Centrale conosciuta come Bratva.

Descrizione: nata dopo la fine della Guerra Confederale, l'Organizatsya è riuscita a fondere la spietatezza della Mafya con l'estrema efficienza dei servizi segreti russi. Anche se non molto estesa, l'Organizatsya risulta essere un'organizzazione criminale con interessi a tutto campo, molto pericolosa e particolarmente spietata.

YAKUZA

Origine: non è altro che l'evoluzione della vecchia Yakuza giapponese

Attività: traffico di droga, armi, materiali illegali di varia natura, controllo degli appalti, attività economiche illegali, riciclaggio di denaro sporco, controllo di corporazioni e di interessi economici.

Organizzazione: è molto complessa ed analoga a quella della Yakuza tradizionale: genericamente, a capo di ogni Ikka (famiglia) vi è un Oyabun, a cui tutti i sottoposti (Kobun) devono obbedienza.

Descrizione: detta anche Onorata Società, la Yakuza è una mafia estremamente potente, diffusa principalmente a Chiba, ma anche nelle Repubbliche Orientali e nella Confederazione. Il suo obiettivo principale sta diventando il controllo -diretto o indiretto- di aziende, Corporazioni e grandi attività economiche.

BLACK TECHNOMEDICS

Origine: sconosciuta.

Attività: ricerca medica e biologica illegale, traffico di materiali biologici, produzione di veleni e virus, trattamenti medico-sanitari e di manipolazione genetica.

Organizzazione: i BT sono un'associazione abbastanza indipendente e sono organizzati in maniera autonoma: l'unica carica è quella di Primario Nero, solitamente responsabile della gestione di una o più Cliniche Nere segrete. Tutti gli altri affiliati sono semplicemente riconosciuti come Tecnomedici Neri. Tuttavia, all'interno dell'associazione vige solitamente una logica gerarchica non scritta, basata sull'anzianità dei membri.

Descrizione: nati in risposta all'aumentare del potere di Corporazioni come la Heilen, i Tecnomedici Neri rivendicano il diritto ad una libera sperimentazione medica e scientifica, avulsa dai limiti dati dalla morale e dalla bioetica. I BT sono un gruppo ristretto - ma estremamente preparato - di medici esperti in ogni campo, dalla tecnomedicina alla chirurgia, dalla genetica alla tossicologia. Solitamente vengono assoldati da organizzazioni criminali o corporazioni senza scrupoli come medici freelance. Spesso i membri dei BT portano avanti studi propri e specifiche attività di ricerca, ovviamente ben oltre i limiti della legalità. Possiedono dei luoghi segreti dove possono operare al riparo da occhi indiscreti, conosciuti come Cliniche Nere.

SCIACALLI

Origine: gruppi di predoni e trafficanti russi e occidentali

Attività: traffico di organi, esseri umani e materiali biologici

Organizzazione: nessuna

Descrizione: gli Sciacalli sono un gruppo di spietati trafficanti di organi ed esseri umani, attivi soprattutto in Moscovia e sul confine degli Urali.

ANGELI CADUTI

Origine: sconosciuta, ma sicuramente si trattava di hacker ed informatici esperti.

Attività: hacking di sistemi, operazioni di sabotaggio informatico, devastazione di territori virtuali, traffico di informazioni

Organizzazione: nessuna

Descrizione: gli Angeli Caduti sono un famoso gruppo di criminali informatici. La loro identità e il loro preciso numero sono sconosciuti, anche se si ritiene che possano essere tra i 6 e i 10 membri. Sono estremamente preparati e sembrano non seguire alcuna etica, perseguendo solo il soddisfacimento dei propri desideri personali.

ETERIA

Origine: sconosciuta

Attività: controllo occulto di uomini politici, corporazioni ed entità statali di vario genere.

Organizzazione: analoga a quella di una Loggia massonica

Descrizione: l'Eteria è un'organizzazione segreta di stampo massonico; alcuni ne hanno sentito parlare, ma pochi ne conoscono l'esistenza.

Mode e sottoculture:

- * A-tech (tecnofobi e nostalgici)
- * Cyberpunk (tecnofili ed edonisti)
- * Punk (ribelli ed anarchici)
- * Blade (solitari ed opportunisti)
- * NeoGoth (narcisisti e cretivi)
- * BioPunk (biotecnofili ed edonisti)

Principali Sport:

* **Oloball:** gioco di squadra simile alla pallamano, nel quale due squadre contrapposte devono lanciare una palla olografica nel tondo avversario. Molto famoso e seguito a livello nazionale.

* **KombART:** combattimento artistico: misto di danza, arti marziali e combattimento con armi da botta. Sport underground e di nicchia, in alcune versioni (considerate illegali) si utilizzano armi letali.

* **SpeedBall:** sport di corsa individuale, prevede corse su pericolosi monopattini a reazione. E' praticato in appositi circuiti costruiti negli Sprawl. Sport considerato illegale, ma generalmente tollerato.

* **ShootingBIT:** un videogioco divenuto sport, è di fatto un combattimento virtuale tra Netrunner, praticato in differenti modalità (tutti contro tutti, a squadre, difendi la posizione, rubabandiera, Netrunner Us AI, etc) e in differenti ambienti virtuali.