

RED CHROME CARGO

UNO SCREAMSHEET PER CYBERPUNK RED

Scritta e Progettata da Cody Pondsmith • **Direttore Artistico:** Jaye Kovach
Gestione: Lisa Pondsmith • **Grafica e Impaginazione:** J Gray

Traduzione Francesco Castelli • **Revisione** Piercarlo Serena • **Impaginazione** Erica Viotto

Copyright © 2021 di R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk è un marchio registrato di CD Projekt Red S.A. Tutti i diritti riservati secondo la Convenzioni Universale sul Diritto d'Autore. Tutte le situazioni, i governi e i personaggi rappresentati sono fittizi. Ogni somiglianza che non sia frutto di satira è puramente casuale.

Scoppia la Guerra tra Gang nella Zona di Combattimento

di Jericho Hunt

È notizia di oggi che il settore nord della Zona di Combattimento è stato gettato nel caos dopo che le tensioni tra Iron Sights e Red Chrome Legion sono esplose in uno scontro su vasta scala. Le due gang hanno sfogato mesi di ostilità represses scaricando proiettili e brandendo digitolame, coinvolgendo nel fuoco incrociato ogni cittadino di Night City tanto sfortunato da finirci dentro. Gli agenti del NCPD sono già sulla scena per tentare di fermare questa violenza insensata, ma la presenza di diversi full-body 'borg ha richiesto l'intervento della C-SWAT. Non c'è dubbio che questo scontro si estenderà oltre la Zona di Combattimento.

Cosa ha provocato un simile spargimento di sangue? È possibile che ci sia dietro qualcosa di più che confini mal definiti e provocazioni? È forse opera di un agente esterno, subdolo e misterioso? Night City Today vi racconterà l'intera tragica vicenda.

È facile credere che questo scontro nasca dalle piccole schermaglie tra gang per il controllo del territorio, iniziate alcuni anni fa quando la Red Chrome Legion iniziò a reclutare adepti nelle zone tradizionalmente controllate dagli Iron Sights. Dopo la caduta dell'Arasaka nel corso della 4ª Guerra Corporativa, gli Iron Sights, appoggiati dalla corporazione, persero molta della loro influenza e furono presi di mira da numerose gang. Tra queste, la Red Chrome Legion, nota per schiacciare i propri rivali annettendo il loro territorio e indottrinando i membri più giovani al suo credo neo-fascista; tuttavia, gli ultimi scontri suggeriscono che gli Iron Sights non si stiano solo difendendo, bensì siano loro gli aggressori. I reporter di Night City Today hanno scovato una pista che suggerisce un'inquietante spiegazione per questo cambio di tattica.

Come tutti gli abitanti di Night City settentrionale ben sapranno, gli Iron Sights sono miracolosamente ricomparsi da qualche anno. Tagliata fuori dai fondi dell'Arasaka, la gang, composta quasi esclusivamente da full-body 'borg o individui pesantemente impiantati ai limiti della Cyberpsicosi, ha perso molta influenza e territorio negli Anni Rossi. Solo di recente ha iniziato a rafforzare i propri ranghi. Inizialmente, questo incremento era attribuito a un influsso di cyberpsicotici

incapaci di reintegrarsi nella società, ma l'intrepido reporter Jericho Hunt ha scoperto una scioccante verità che farà luce sui recenti massacri. Mentre era sotto copertura in una stazione ferroviaria gestita dai Nomadi, Hunt è stato testimone di uno scambio tra alcuni noti membri degli Iron Sights e un gruppo di misteriosi personaggi in abiti neri. La gang ha ricevuto molti container di hardware militare che, secondo Hunt, sono stati recentemente venduti al Mercato di Mezzanotte. Pare quindi che gli Iron Sights abbiano un nuovo benefattore.

Pochi giorni dopo lo scambio, il NCPD ha segnalato un attacco della Red Chrome Legion contro un camion privo di insegne che stava entrando in città. Non c'è dubbio che contenesse un nuovo rifornimento da parte dei misteriosi uomini in nero. Hunt è convinto che le recenti aggressioni siano una vendetta da parte degli Iron Sights, decisi a distruggere la Legion per riprendersi la refurtiva.

[Link: Gli Iron Sights Si Armano Fino ai Denti](#)

[Link: Una Disanima delle Gang di Night City](#)

[Link: Il Terzo Furto di Camion Questa Settimana](#)



► Informazioni per i Giocatori ◀

Un noto Fixer chiamato Hornet **(CPRED PAG. 305)** contatta i PG attraverso il loro Fixer, offrendo un lavoro pericoloso ma remunerativo: 2.000 E\$ a testa per recuperare un carico rubato dalla Red Chrome Legion **(CPRED PAG. 309)**.

Si tratta di quattro grossi container con serrature a scanner di DNA. Hornet non comunica al gruppo cosa contengono, ma solo che bisogna stare molto attenti nello spostarli.

Il carico, diretto a una struttura della Legion fuori città, è a bordo dell'Hammerhead, un treno merci della Militech pesantemente corazzato, il quale è stato dirottato. Non ci sono altri dettagli, ma 2.000 E\$ a testa sono una bella somma. Non può essere così male...

► Note per il GM ◀

Tre dei container che i PG devono recuperare contengono esplosivi e cyberware militari destinati, in origine, agli Iron Sights **(CPRED PAG. 308)**; nell'ultimo, invece, ci sono diversi fusti di una micidiale neurotossina ideata da Hornet in persona.

Questa è stata acquistata a caro prezzo dagli Iron Sights, per usarla come asso nella manica contro la Red Chrome Legion e ogni altra gang che si riveli un problema. La Legion ha rubato i container, ma le serrature genetiche e le spesse pareti metalliche si sono rivelate troppo difficili da tagliare senza rovinarne il contenuto.

Al momento, il carico è diretto verso un sobborgo abbandonato a nord di Night City, dove un Tecnico al soldo della gang dovrebbe essere in grado di aprirli.

Hornet ha preparato un passaggio per i PG a bordo del suo treno, che corre parallelo a quello della Legion. Quando i due convogli sono vicini, il gruppo deve saltare da un tetto all'altro superando una Prova di Atletica VD 13. Chi fallisce salta troppo corto e sbatte contro la fiancata del vagone posteriore, ma riesce comunque ad afferrare un appiglio e a non cadere. L'urto, però, allerta le guardie.

Una volta sul tetto, i PG devono forzare un portello di manutenzione con una Prova di Tecnologia Base VD 13 per intrufolarsi all'interno. Nel vagone posteriore ci sono due guardie della Red Chrome Legion (tre se i PG sono più di cinque). Hanno il profilo dei Booster **(CPRED PAG. 412)**, ma sono armati di Shotgun.

I container in questo vagone sono abbastanza alti da nascondere il portello e permettere un ingresso furtivo, così da poter sorprendere le guardie.

Il vagone intermedio è vuoto, eccetto per alcuni container e una porta dati di manutenzione. Un Netrunner può usarla per Collegarsi (vedere il Mainframe del Treno Merci Hammerhead) e recuperare la Distinta di Carico dell'Hammerhead, la lista completa delle merci a bordo nel momento in cui il treno è stato dirottato. Un GM astuto può usare questa occasione per fornire ai PG nuovi equipaggiamenti o alcuni agganci per avventure. Hackerando il Nodo di Controllo della Torretta, il Netrunner ne scopre la posizione (sul prossimo vagone) e come usarla.

Nel primo vagone ci sono guardie della Red Chrome Legion (usare il profilo del Booster, modificato **(CPRED PAG. 412)**) in numero pari ai PG meno uno e un Ufficiale della Red Chrome Legion (usare il profilo della Guardia Giurata: **CPRED PAG. 413**). Se la sorveglianza è stata allertata durante l'intrusione, la Torretta Automatica **(CPRED PAG. 214)** è attiva.

Se la torretta non è attiva, una delle guardie usa il proprio primo Turno per raggiungere i controlli e attivarla.

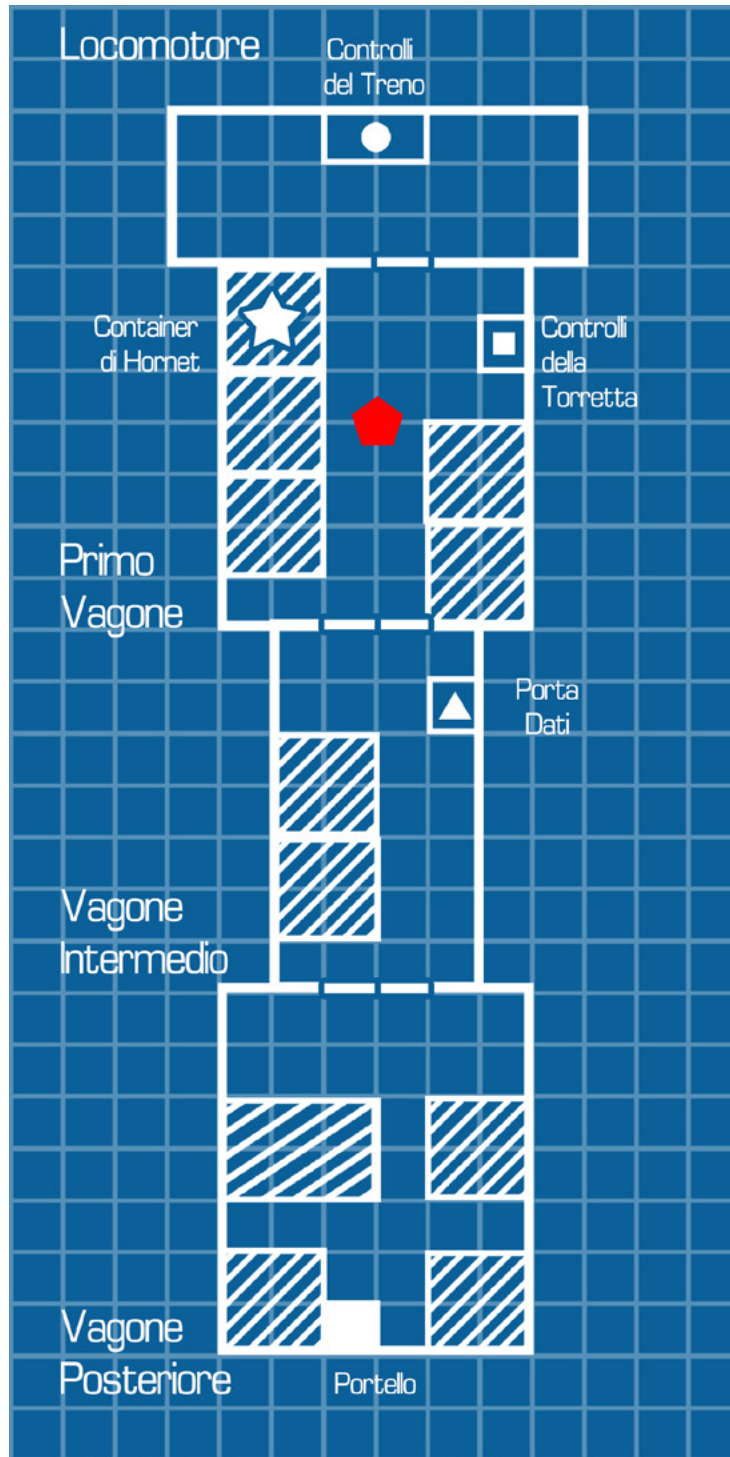
I container bersaglio sono nella prima carrozza. Ognuno può essere trasportato da un singolo PG, ma occorrono entrambe le mani. Il gruppo può cercare di fermare il pilota automatico dell'Hammerhead usando i controlli nel locomotore e superando una Prova di Guidare VD 9, oppure ritornare indietro saltando sul treno di Hornet.

La Prova di Atletica per saltare con un container ha VD 15, mentre lanciarlo richiede una Prova di Atletica VD 13.

Una volta a bordo del treno, il gruppo può consegnare i container a Hornet e farsi pagare. Entro una settimana la guerra tra le gang nel settore nord della Zona di Combattimento giunge al termine, una volta che gli Iron Sights, usando il carico di armi e veleno, distruggono la Red Chrome Legion.

► MAINFRAME DEL TRENO MERCI HAMMERHEAD

Piano	Dall'Altro Lato della "Porta"	VD
1	Password	Backdoor VD 6
2	File <i>Contenuto: Distinta di Carico Originale</i>	I-D VD8
3	Password	Backdoor VD 8
4	Cerbero	N/A
5	Nodo di Controllo: <i>Torretta Automatica</i>	Control VD 8



TRENO MERCI HAMMERHEAD