



GUIDA ALLA CONVERSIONE DEL JUMPSTART KIT

LE AVVENTURE DEL JSK USANDO IL MANUALE BASE

Scritto e Progettato da James Hutt, Mike Pondsmith e J Gray • **Redazione** J Gray • **Direzione Artistica** Jaye Kovach
Direzione Commerciale Lisa Pondsmith • **Impaginazione** J Gray

Traduzione Francesco Castelli • **Revisione** Marta Palvarini • **Impaginazione** Erica Viotto • **Proofreading** Alberto Orlandini

Copyright © 2022 di R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk è un marchio registrato di CD Projekt Red S.A. Tutti i diritti riservati in base alla Convenzione Universale sul Diritto d'Autore. Tutte le situazioni, governi e personaggi rappresentati sono fittizi. Ogni somiglianza senza intento satirico è puramente casuale.

FERMI TUTTI, COS'È STA ROBA?

Questa, caro lettore, è la guida per gestire le missioni del **Jumpstart Kit** di **Cyberpunk RED** usando le regole complete del Manuale Base. La si può considerare un'espansione, perché abbiamo rivisto queste missioni per farne l'inizio di una campagna completa, invece di una serie di one-shot com'erano all'origine. Sono incluse anche le schede complete dei PNG di **L'Appartamento**, se vorrete riutilizzarli in seguito. Buona fortuna, GM!

JAMES HUTT
SINDACO DI BALANCE TOWN

L'APPARTAMENTO

Consiglio per il GM: se i PG hanno un legame affettivo con l'edificio quest'avventura è più soddisfacente. Uno dei modi migliori per crearlo è lasciare che i Giocatori decorino i propri monocalci. Non solo ciò li aiuta a calarsi nella parte ("Come sarà la casa del mio PG?"), ma li spinge a proteggere l'edificio. Durante la sessione zero consultate qualche sito di interior design, prendete un foglio di carta e iniziate a progettare.

INTRODUZIONE

A differenza del **Jumpstart Kit**, i Personaggi non sono proprietari dell'edificio. Questo ruolo sarà assegnato al dottor George Carver. Inoltre, iniziare con questa avventura cambia le regole sugli alloggi.

Invece di vivere in un Container, ogni Personaggio ha affittato un Monocale (CPRED PAG. 379) dal Dr. Carver, al prezzo di 1.500E\$ al mese, pagando un mese di anticipo. I Corporativi hanno sia questo Monocale che i propri Conapt Corporativi. Se i Personaggi salveranno l'edificio dalla WorldSat, il Dr. Carver sconterà loro il prossimo mese di affitto e li curerà gratis se dovessero restare feriti.

PARTE UNO

Si raccomanda di utilizzare tutti i vicini, non una selezione ristretta.

In questo supplemento ci sono le schede di Gina Zepada, Rico Robinson, Molly Anderson, George Carver e Grant Jung (alias Royal). Gli altri quattro membri della famiglia Anderson hanno le caratteristiche dei Booster (CPRED PAG. 412), ma senza Digitolame. Abbiamo incluso anche il profilo di Rex Royale, ma è improbabile che sia necessario usarlo.

Consiglio per il GM: questa parte può essere gestita in una singola scena, come una partita a poker sul tetto. Tuttavia, una serie di brevi vignette può risultare più efficace: aiutare Gina a portare la spesa, fare da sicurezza durante un concerto di Rico, togliere dai guai uno degli Anderson, farsi ricucire dal Dr. Carver dopo un lavoretto finito male e bersi una birra con Royal al bar vicino.

PARTE DUE

L'uomo con il cavalletto ha il profilo di una Guardia del Corpo (CPRED PAG. 412), senza lo Shotgun e con un innesto MultiOttico dotato di cinque Cyberocchi (opzioni a vostra scelta). La sua scorta sono 2 Guardie Giurate (CPRED PAG. 413) e una Guardia del Corpo. Se l'uomo con il cavalletto viene catturato o non riesce a fuggire, la WorldSat invia 6 Guardie Giurate con Corazze Leggere a salvarlo.

Consiglio per il GM: il rione dell'edificio è noto come "Isolato Uno" (ossia "a un isolato dalla Zona di Combattimento"). I luoghi migliori dove collocarlo sono il confine sud del Quartiere Universitario, vicino alla Valle o sul suo confine ovest. Per rendere le cose più interessanti si può metterlo al confine sud di Upper Marina, vicino al City Medical Center, così da avere la Zona di Combattimento di Little China da una parte e la Zona Calda dall'altra.

PARTE TRE

Per ravvivare l'ambiente, la WorldSat dovrebbe implementare due piani contemporaneamente, non uno come indicato nel **Jumpstart Kit**. La cosa migliore è sceglierli in base ai Ruoli dei Personaggi al tavolo.

► Dove c'è Fumo ◀

Notare il camuffamento dei falsi pompieri richiede una Prova di Percezione o Sensibilità VD 15.

Disattivare le bombe è una Prova di Demolizioni VD 13. Se una esplose ha gli stessi effetti di una Granata Perforante (**CPRED PAG. 346**). I Pompieri sono Guardie Giurate (**CPRED PG. 413**) armate con asce (Armi da Mischia Pesanti) e con Base di Mischia 10.

► Telefonata Anonima ◀

Invece di voler parlare con il proprietario, lo sconosciuto chiede di un Fixer, un Corporativo o del Personaggio con CAR più alto. La squadra di Streamline è formata da lui stesso e un gruppo di Guardie Giurate (**CPRED PAG. 413**) con Corazze Leggere e Base di Fuoco Automatico 12. La scheda di Streamline è inclusa in questo supplemento. Individuarlo prima che faccia fuoco richiede una Prova di Percezione VD 17. Se si vuole usarlo come antagonista ricorrente, Streamline può fuggire facilmente evitando di usare il cavo o saltando dalla finestra e attutendo la caduta con le sue Cybergambe.

► Sono Solo Affari ◀

L'imboscata viene tesa da alcune Guardie Giurate (**CPRED PAG. 413**) con Corazze Leggere. Le caratteristiche dei vicini sono incluse in questo supplemento. A meno che il gruppo non includa un Solitario, è meglio evitare che sia Grant Jung a tradire. Lo stesso vale per il Dr. Carver, dato che questo è il suo edificio.

► Hacking ◀

La squadra di Crunch è formata da Guardie Giurate (**CPRED PAG. 413**) e le sue caratteristiche sono incluse in questo supplemento, così come lo schema dell'Architettura di Rete. Se richiesto, il Dr. Carver fornisce la password al Netrunner del gruppo, ma non serve a molto perché la settimana precedente i tecnici dell'ascensore hanno resettato la password a quella di fabbrica mentre ricollegavano la cabina all'Architettura di Rete. Trovare la password di fabbrica richiede un po' di interpretazione e una Prova VD 13 in un'Abilità adatta.

CONCLUSIONE

Qui non serve cambiare molto, a parte che il Dr. Carver abbona ai Personaggi l'affitto del mese seguente (se l'edificio è ancora in piedi) e li ricuce gratis se sono feriti. Un ottimo seguito è lo screamsheet **Carico Prezioso**, ma anche **Pirati del Legno** dal Manuale Base funziona alla grande... soprattutto se l'edificio è stato distrutto.

SCREAMSHEET

Consiglio per il GM: se i Personaggi hanno salvato l'edificio in **L'Appartamento** le voci sul loro operato si diffonderanno. Questo è sufficiente a portare la Reputazione dei Personaggi a 3 e attirare l'attenzione di Rex, che procurerà loro nuovi lavoretti, come **Carico Prezioso**.

CARICO PREZIOSO

Invece di una fetta del bottino, il Fixer offre a ogni Personaggio 1.000E\$, la normale paga per un simile lavoro, e una Motocicletta (**CPRED PAG. 190**) in prestito. Questa non deve essere restituita, ma c'è un bonus di 500E\$, da dividere, se il gruppo lo fa.

Contrattando, si possono ottenere piccole concessioni (la somma di CAR + Commercio + Operatore del Fixer è 14, a meno che si tratti di un PNG particolare), come una seconda Motocicletta o raddoppiare il bonus per la restituzione della moto intatta. In caso di tradimento, il Fixer assolda due assassini per colpire il gruppo quando meno se lo aspetta. Si tratta di Streamline e Crunch (o altri PNG con le medesime caratteristiche).

Durante il lavoro, due Guardie Giurate (**CPRED PAG. 413**) guidano un'Utilitaria (**CPRED PAG. 190**) con Telaio Corazzato (PA 13). L'auto è scortata da un Battipista (**CPRED PAG. 415**) in Motocicletta (**CPRED PAG. 190**). Se il gruppo non disattiva il tracciatore su uno dei due veicoli, entro un'ora viene raggiunto da altri due Battipista su Motocicletta.

PROPRIO COME LA REALTÀ

Il NCPD paga 500E\$ a testa, invece di 300, per questo lavoro. Una Prova di Elettronica e Sicurezza VD 13 permette di capire che i sistemi Segotari RUSH Revolution sono privi di difetti. Nella simulazione, il regalo dell'agente Lantz è un Lanciarazzi di Alta Qualità (**CPRED PAG. 341**) con un singolo razzo. I nove studenti dell'accademia di polizia hanno le caratteristiche degli Agenti di Pattuglia presentate nella Capacità Rinforzi del Tutore dell'Ordine (**CPRED PAG. 158**).

Durante l'assalto finale della simulazione gli studenti sono equipaggiati con Scudi Balistici (**CPRED PAG. 351**). Ten Gallon è a bordo di un Girocootero (**CPRED PAG. 191**) con Telaio Corazzato (PA 13). Le sue caratteristiche sono incluse in questo supplemento, così come quelle dell'agente Lantz.



ALEXANDER DUDAR

DECISAMENTE NON È IL KANSAS

La Biotechnica è pronta a pagare fino a 2.000E\$ a testa per la consegna della droga, senza anticipo. In caso d'esplosione, ogni panetto di C9 è considerato una Granata Perforante (**CPRED PAG. 346**). Rimuovere il secondo detonatore da ogni carica richiede una Prova di Demolizioni VD 13, mentre notare l'Ombra (una Guardia Giurata con Fucile da Cecchino, **CPRED PAG. 413**) è una Prova di Percepire VD 17.

Gli spaventapasseri della Yellow Brick Road sono dei Booster (**CPRED PAG. 412**) e gli omini di latta Guardie del Corpo (**CPRED PAG. 412**) con Skin Weave al posto del Kevlar®. Le caratteristiche di Dorothy sono incluse in questa guida. Lasciare l'edificio prima che il tetto crolli è una Prova di Atletica VD 15 e chi fallisce subisce 8d6 danni. L'Architettura di Rete di Dorothy è inclusa in questo documento.

L'Emerald City è una Droga di Strada con le seguenti Caratteristiche.

▶ EMERALD CITY

Costo per Dose: 100E\$ (Premium)

Effetto Primario

- Dura 8 ore.
- Per la durata dell'Effetto Primario, il PG ignora le conseguenze di Ferito Gravemente.
- Per la durata dell'Effetto Primario, il GM comunicherà occasionalmente al Giocatore che sta avendo delle allucinazioni, durante le quali potrebbe non distinguere amici e nemici. Occorre interpretare di conseguenza.

Effetto Secondario (VD 17)

- Se non era già dipendente dall'Emerald City, il Personaggio lo diventa. Finché resta tale, ogni tanto, il GM gli comunicherà che sta avendo delle allucinazioni, ma resta in grado di distinguere amici e nemici. Occorre interpretare di conseguenza.

GUIDA ALLA CONVERSIONE DEL JUMPSTART KIT

CRUNCH [NETRUNNER]

INT	8	RIF	6	DES	5	TEC	7	CAR	5	
VOL	7	FOR	—	VEL	5	FIS	4	EMP	3	
PUNTI FERITA		40			FERITO GRAVEMENTE		20		TIRO DELLA MORTE	4
Armi						Arm.: Corazza Leggera				
Pistola Pesante		3d6		Testa		PA 11				
				Corpo		PA 11				
BASI DI ABILITÀ		Archivistica 14, Atletica 11, Burocrazia 12, Concentrazione 9, Conoscenza della Zona (Casa) 10, Contabilità 12, Conversazione 5, Elettronica e Sicurezza 13, Elusione 11, Falsificare 13, Furtività 11, Guidare 10, Istruzione 10, Linguaggio (Finlandese) 12, Linguaggio (Streetslang) 10, Percezione 10, Persuasione 7, Pistole 12, Pronto Soccorso 11, Rissa 7, Scassinare 13, Sensibilità 5								
CAPACITÀ DI RUOLO		Interfaccia 4								
CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE		Munizioni per Pistola Pesante ×20, Visore Virtuality, Collegamento Neurale, Connettore d'Interfaccia, Cyberdeck (Cavi Isolati) • Programmi: Armor, DeckKrash, Hellbolt ×2, Shield, Sword								

DATA

In combattimento, Crunch è considerata un Luogotenente.

DOROTHY [TECNICO]

INT	6	RIF	6	DES	4	TEC	8	CAR	7	
VOL	5	FOR	—	VEL	4	FIS	5	EMP	6	
PUNTI FERITA		35			FERITO GRAVEMENTE		18		TIRO DELLA MORTE	5
Armi						Armatura: Subdermale				
Pistola Molto Pesante		4d6		Testa		PA 11				
				Corpo		PA 11				
BASI DI ABILITÀ		Archivistica 14, Atletica 6, Concentrazione 7, Conoscenza della Zona (Casa) 8, Conversazione 8, Cura della Persona 15, Cybertecnologia 10, Elettronica e Sicurezza 16, Elusione 10, Furtività 6, Guardaroba e Stile 17, Istruzione 8, Linguaggio (Italiano) 10, Linguaggio (Streetslang) 8, Percezione 8, Persuasione 13, Pistole 12, Pronto Soccorso 14, Recitare 13, Rissa 6, Scaltrezza 9, Sensibilità 8, Tecnologia degli Aeromobili 10, Tecnologia delle Armi 10, Tecnologia di Base 10, Tecnologia delle Imbarcazioni 10, Tecnologia dei Veicoli Terrestri 10								
CAPACITÀ DI RUOLO		Creatore 4 (Esperienza sul Campo 4, Fabbricare 4)								
CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE		Agent, Borsa da Tecnico, Scarpe d'Alta Moda, Armatura Subdermale, Biomonitor, Chimipelle, Tatuaggio Luminoso ×3, Tecnocapelli								

GUIDA ALLA CONVERSIONE DEL JUMPSTART KIT

**DR. GEORGE CARVER
(MEDITECH/TECNICO)**

INT	8	RIF	6	DES	5	TEC	8	CAR	4		
VOL	6	FOR	—	VEL	5	FIS	5	EMP	4		
PUNTI FERITA		40		FERITO GRAVEMENTE		20		TIRO DELLA MORTE		5	
Armi								Arm.: Corazza Leggera			
Pistola Pesante				3d6				Testa		PA 11	
Taser				3d6				Corpo		PA 11	
BASI DI ABILITÀ		Archivistica 10, Atletica 11, Concentrazione 8, Conoscenza della Zona (Casa) 10, Conversazione 6, Cybertecnologia 14, Deduzione 12, Elettronica e Sicurezza 14, Elusione 11, Furtività 7, Istruzione 10, Linguaggio (Inglese) 12, Linguaggio (Streetslang) 10, Paramedico 14, Percezione 10, Persuasione 6, Pilotare Aeromobili 10, Pistole 12, Pronto Soccorso 10, Rissa 7, Sensibilità 6, Tecnologia degli Aeromobili 12									
CAPACITÀ DI RUOLO		Medicina 2 (Base di Chirurgia 12) • Creatore 2 (Esperienza sul Campo 2, Fabbricare 2)									
CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE		Munizioni a Espansione per Pistola Pesante ×10, Agent, Borsa da Meditech, Filtri Nasali, Mano Attrezzo									

**GINA ZEPADA
(NOMADE)**

INT	8	RIF	7	DES	4	TEC	5	CAR	5		
VOL	6	FOR	—	VEL	6	FIS	4	EMP	7		
PUNTI FERITA		35		FERITO GRAVEMENTE		18		TIRO DELLA MORTE		4	
Armi								Arm.: Corazza Leggera			
Pistola Molto Pesante				4d6				Testa		PA 11	
Shotgun				5d6				Corpo		PA 11	
BASI DI ABILITÀ		Allevamento 14, Archivistica 10, Armi a Spalla 13, Atletica 6, Cavalcare 11, Concentrazione 8, Conoscenza della Zona (Casa) 12, Conversazione 9, Elusione 10, Falsificare 11, Furtività 6, Gioco d'Azzardo 12, Istruzione 10, Linguaggio (Istruzione) 12, Linguaggio (Spagnolo) 12, Linguaggio (Streetslang) 10, Percezione 10, Persuasione 7, Pistole 11, Pronto Soccorso 11, Recitare 9, Resistere a Tortura/Droghe 10, Rissa 6, Seguire Tracce 12, Sensibilità 9, Survivalismo 12									
CAPACITÀ DI RUOLO		Garage 4 (Motocicletta con Vetri Antiproiettile ×2 [30 PF] e NOS)									
CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE		Munizioni per Pistola Molto Pesante ×40, Slug ×40, Agent, Biomonitor, Tecnocapelli									

DATA

In combattimento, Gina è considerata un Luogotenente.

GUIDA ALLA CONVERSIONE DEL JUMPSTART KIT

**ROYAL (GRANT JUNG)
[SOLITARIO]**

INT	7	RIF	8 (6)	DES	8 (6)	TEC	3	CAR	4	
VOL	6	FOR	—	VEL	6 (4)	FIS	6	EMP	4	
PUNTI FERITA			40			FERITO GRAVEMENTE			20	
						TIRO DELLA MORTE			6	
Armi						Arm.: Corazza Pesante				
Pistola Molto Pesante			4d6			Testa		PA 13		
Fucile d'Assalto con Tamburo			5d6			Corpo		PA 13		
BASI DI ABILITÀ		Atletica 14 (12), Armi a Spalla 14 (12), Concentrazione 8, Conoscenza di Zona (Casa) 9, Conversazione 6, Elusione 14 (12), Fuoco Automatico 14 (12), Furtività 14 (12), Gioco d'Azzardo 4, Istruzione 9, Linguaggio (Coreano) 11, Linguaggio (Streetslang) 9, Percezione 13, Persuasione 6, Pistole 14 (12), Pronto Soccorso 9, Rissa 14 (12), Seguire Tracce 11, Sensibilità 6, Tattica 11								
CAPACITÀ DI RUOLO		Sensi da Combattimento 4								
CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE		Munizioni per Fucile ×45, Munizioni per Pistola Molto Pesante ×8, Agent, Tecnocapelli								

DATA

In combattimento, Royal è considerato un Luogotenente o, se si usano le regole per i PNG Potenziali, un Luogotenente Potenziale.

**MOLLY ANDERSON
[FIXER]**

INT	7	RIF	5	DES	8	TEC	5	CAR	6	
VOL	7	FOR	—	VEL	6	FIS	4	EMP	4	
PUNTI FERITA			40			FERITO GRAVEMENTE			20	
						TIRO DELLA MORTE			4	
Armi						Arm.: Corazza Leggera				
Rissa			2d6			Testa		PA 11		
						Corpo		PA 11		
BASI DI ABILITÀ		Atletica 14, Commercio 12, Concentrazione 9, Conoscenza della Zona (Casa) 13, Conversazione 6, Demolizioni 10, Elusione 14, Furtività 10, Istruzione 9, Linguaggio (Inglese) 11, Linguaggio (Tedesco) 11, Linguaggio (Streetslang) 13, Percezione 9, Persuasione 8, Pronto Soccorso 7, Rissa 14, Scaltrezza 10, Scassinare 11, Sensibilità 10, Tempra 13								
CAPACITÀ DI RUOLO		Operatore 4								
CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE		Granata Fumogena, Granata Incendiaria ×2, Cellulare Usa-e-Getta, Cyberbraccio (Realskinn™), Cybergambe (Realskinn™), Tatuaggio Luminoso ×2								

DATA

In combattimento, Molly è considerata un Luogotenente.

GUIDA ALLA CONVERSIONE DEL JUMPSTART KIT

DATA

In combattimento, l'Agente Lantz è considerato un Luogotenente o, se si usano le regole per i PNG Potenziali, un Luogotenente Potenziale.

AGENTE LANTZ (TUTORE DELL'ORDINE)

INT	7	RIF	4	DES	8	TEC	4	CAR	5
VOL	6	FOR	—	VEL	5	FIS	7	EMP	5

PUNTI FERITA	45	FERITO GRAVEMENTE	23	TIRO DELLA MORTE	7
--------------	----	-------------------	----	------------------	---

Armi		Arm.: Corazza Leggera	
Arti Marziali	3d6	Testa	PA 11
Pistola Molto Pesante	4d6	Corpo	PA 11

BASI DI ABILITÀ Archivistica 9, Arti Marziali (Judo) 14, Atletica 10, Cavalcare 10, Concentrazione 8, Conoscenza della Zona (Casa) 9, Conversazione 7, Criminologia 13, Deduzione 9, Elusione 14, Furtività 10, Guardaroba e Stile 7, Guidare 10, Interrogatorio 11, Istruzione 9, Linguaggio (Francese) 9, Linguaggio (Inglese) 11, Linguaggio (Streetslang) 9, Musica (Canto) 10, Percezione 9, Persuasione 7, Pistole 10, Pronto Soccorso 6, Recitare 7, Resistere a Tortura/Droghe 8, Rissa 14, Seguire Tracce 9, Sensibilità 7

CAPACITÀ DI RUOLO Rinforzi 4

CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE Munizioni Perforanti per PMP ×8, Agent, Audiovox, Anticorpi Potenziali, Filtro Antitossine

REX ROYALE (FIXER)

INT	7	RIF	7	DES	7	TEC	4	CAR	8
VOL	6	FOR	—	VEL	4	FIS	6	EMP	6

PUNTI FERITA	40	FERITO GRAVEMENTE	20	TIRO DELLA MORTE	6
--------------	----	-------------------	----	------------------	---

Armi		Arm.: Corazza Leggera	
Kendachi Mono-Tre	4d6	Testa	PA 11
Pistola Pesante di Alta Q.	3d6	Corpo	PA 11

BASI DI ABILITÀ Armi da Mischia 16, Atletica 9, Corrompere 12, Commercio 16, Concentrazione 8, Conoscenza della Zona (Casa) 13, Conoscenza della Zona (Quartiere Universitario) 13, Conoscenza della Zona (South Night City) 13, Conversazione 8, Elusione 13, Furtività 9, Gioco d'Azzardo 13, Guardaroba e Stile 10, Istruzione 9, Linguaggio (Cinese) 11, Linguaggio (Coreano) 11, Linguaggio (Giapponese) 11, Linguaggio (Inglese) 11, Linguaggio (Italiano) 11, Linguaggio (Russo) 11, Linguaggio (Spagnolo) 11, Linguaggio (Streetslang) 9, Nascondere/Trovare Oggetti 13, Percezione 9, Persuasione 14, Pistole 13, Pronto Soccorso 6, Resistere a Tortura/Droghe 10, Rissa 13, Scaltrezza 14, Sensibilità 8

CAPACITÀ DI RUOLO Operatore 8

CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE Munizioni Perforanti per Pistola Pesante ×16, Granata Fumogena ×2, Agent, Cellulare Usa-e-Getta, Occhiali Intelligenti (Bassa Luminosità/Infrarosso/UV)

GUIDA ALLA CONVERSIONE DEL JUMPSTART KIT

**RICO RICO (RICO ROBINSON)
(ROCKER)**

INT	6	RIF	4	DES	6	TEC	7	CAR	7
VOL	5	FOR	—	VEL	4	FIS	6	EMP	6
PUNTI FERITA	40			FERITO GRAVEMENTE	20			TIRO DELLA MORTE	6
Armi						Arm.: Corazza Leggera			
Arma da Mischia Pesante			3d6			Testa		PA 11	
						Corpo		PA 11	
BASI DI ABILITÀ	Archivistica 8, Armi da Mischia 12, Atletica 8, Borseggiare 11, Comporre 12, Concentrazione 7, Conoscenza della Zona (Casa) 12, Conversazione 8, Corrompere 11, Danza 12, Elusione 12, Furtività 8, Guardaroba e Stile 15, Istruzione 8, Linguaggio (Inglese) 10, Linguaggio (Spagnolo) 10, Linguaggio (Streetslang) 8, Musica (Chitarra) 13, Percezione 8, Persuasione 9, Pronto Soccorso 9, Recitare 11, Rissa 8, Scaltrezza 13, Sensibilità 8								
CAPACITÀ DI RUOLO	Impatto Carismatico 4								
CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE	Agent, Amplificatore Portatile, Chitarra Elettrica, Sistema Cyberudito (Registratore Audio)								

DATA

In combattimento, Rico è considerato un Luogotenente.

**STREAMLINE
(SOLITARIO)**

INT	4	RIF	7	DES	8	TEC	4	CAR	4
VOL	5	FOR	—	VEL	8	FIS	7	EMP	2
PUNTI FERITA	40			FERITO GRAVEMENTE	20			TIRO DELLA MORTE	7
Armi						Arm.: Corazza Leggera			
Wolvers			3d6			Testa		PA 11	
Fucile d'Assalto			5d6			Corpo		PA 11	
BASI DI ABILITÀ	Armi a Spalla 13, Armi da Mischia 14, Atletica 14, Burocrazia 8, Concentrazione 7, Conoscenza della Zona (Casa) 6, Contorsionismo 14, Conversazione 4, Elusione 14, Furtività 14, Istruzione 6, Linguaggio (Russo) 8, Linguaggio (Streetslang) 6, Percezione 10, Persuasione 6, Pronto Soccorso 6, Recitare 10, Resistere a Tortura/Droghe 11, Rissa 14, Sensibilità 4, Tattica 10								
CAPACITÀ DI RUOLO	Sensi da Combattimento 4								
CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE	Munizioni per Fucile ×25, Agent, Pistola con Rampino, Cybergambe ×2, Cyberocchio (Mirino), Wolver								

DATA

In combattimento, Streamline è considerato un Luogotenente o, se si usano le regole per i PNG Potenziati, un Luogotenente Potenziato.

GUIDA ALLA CONVERSIONE DEL JUMPSTART KIT

TEN GALLON
[TUTORE DELL'ORDINE]

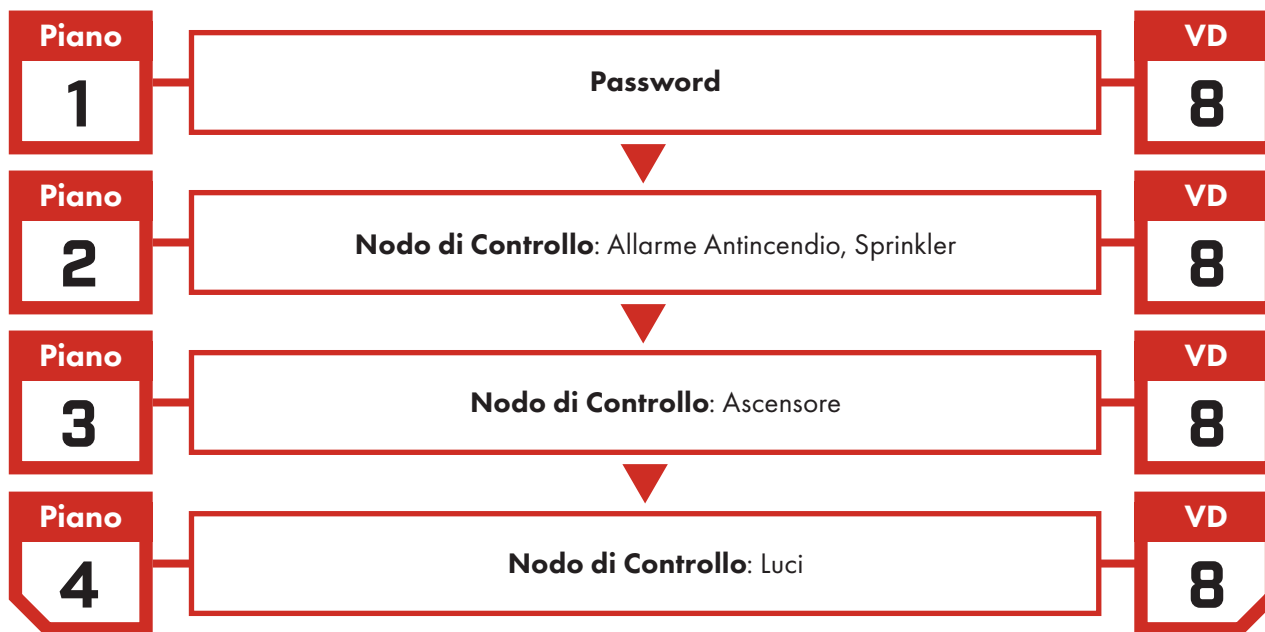
INT	5	RIF	8	DES	6	TEC	6	CAR	4		
VOL	6	FOR	—	VEL	5	FIS	6	EMP	4		
PUNTI FERITA		40				FERITO GRAVEMENTE		20		TIRO DELLA MORTE	6
Armi											
Fucile d'Assalto con Mirino a Infrarossi					5d6						
Taser					3d6						
Arm.: Corazza Leggera											
Testa					PA 11						
Corpo					PA 11						
BASI DI ABILITÀ											
Allevamento 10, Armi a Spalla 14, Atletica 8, Cavalcare 12, Concentrazione 8, Conoscenza della Zona (Casa) 7, Conversazione 6, Criminologia 10, Deduzione 10, Elusione 8, Furtività 8, Guidare 14, Istruzione 7, Linguaggio (Inglese) 9, Linguaggio (Spagnolo) 9, Linguaggio (Streetslang) 7, Percezione 11, Persuasione 6, Pilotare Aeromobili 11, Pronto Soccorso 8, Pistole 14, Rissa 12, Seguire Tracce 8, Sensibilità 6, Tecnologia dei Veicoli Terrestri 12											
CAPACITÀ DI RUOLO Rinforzi 4											
CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE Munizioni per Fucile ×25, Agent, Pistola con Rampino, Occhiali Intelligenti (Mirino e TeleOttica)											

DATA

In combattimento, Ten Gallon è considerato un Luogotenente o, se si usano le regole per i PNG Potenziati, un Luogotenente Potenziato.

ARCHITETTURA DI RETE: CONDOMINIO

Usare questa Architettura in **L'Appartamento**.



ARCHITETTURA DI RETE: RETE PRIVATA DI DOROTHY

Usare questa Architettura in **Decisamente non è il Kansas**.

