



IL GARAGE DI WOODCHIPPER

ARMI CHE FANNO BOOM!

Scritto e Progettato da James Hutt e J Gray • **Sviluppo** Mike Pondsmith • **Redazione** Cody Pondsmith
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.

IL GARAGE DI WOODCHIPPER

TODAY AT THE SOURCE

DATA

Jericho Hunt è un giornalista freelance che ha lavorato per molti screamsheet di Night City, incluso Night City Today. Today at the Source è la sua Garden Patch indipendente. Per maggiori informazioni su Garden, vedere la sezione sulla Ziggurat a PAG. 280 del Manuale Base di Cyberpunk RED.

Jericho Hunt (JH): Oggi, The Source è a Heywood per una chiacchierata con una Nomade che rappresenta un importante elemento nel buffet di armi da fuoco e accessori nella nostra famelica città. Questo incontro dice molto su Night City. Per quanto continueremo a ignorare da dove viene ciò che usiamo? Il nostro bisogno di consumare, che ci divora dall'interno, ci sta forse portando al guinzaglio verso un secondo Olocausto di Night City?

JH: Woodchipper, grazie per avermi invitato nel tuo garage. Bel posto.

Woodchipper (W): È sempre un piacere. Mi spiace che non ci siamo più visti dall'ultima volta. Cosa ti ha tenuto lontano?

JH: Più che altro ho girato per la Valle, lavorando per i notiziari corporativi e risparmiando per diventare indipendente. Questa è la prima intervista di una nuova serie, chiamata Today at the Source. Inizio parlando di armi.

W: Ehi, se questa è la prima, lo prendo come un complimento.

JH: Passiamo all'intervista, perché so che sei impegnata. Se ho ben capito non sei una Fixer e non tratti con la tipica clientela. Come funziona il tuo business?

W: In realtà ho due lavori. La mia priorità è risolvere, per conto degli Aldecaldos, conflitti tra i Branchi di Nomadi, soprattutto quelli che vengono a Night City per rifornirsi e prepararsi per la pista. Per esempio, scontri per i posti migliori ai dock di South Night City, o per i parcheggi e campeggi più popolari di Santo Domingo e Rancho Coronado. È una questione di rapporti da stabilire e di fiducia da coltivare.

JH: E il secondo lavoro?

W: Con il primo lavoro ho finito per incontrare un sacco di Fixer, che erano lì per trattare con i Branchi. Cosa interessa a questa gente? In realtà, qualunque cosa su cui possano mettere le mani, ma soprattutto armi. Per cui adesso faccio da intermediaria. I Fixer mi dicono cosa gli occorre e io vedo se qualche Nomade è arrivato in città nell'ultima settimana, con merce simile caricata sul retro della moto.

Visto come vanno le cose, di solito la risposta è no, ma quei Fixer sono tenaci e mi richiamano regolarmente, chiedendo altri Archimedes, Fucili Pesanti M-02 o qualsiasi altra cosa serva ai loro clienti per far saltare in aria la gente.

JH: La merce più richiesta sono gli esplosivi?

W: Già, c'è una corsa agli armamenti e, a meno di andare a letto con la Militech, il grosso delle armi pesanti viene recuperato dalle vecchie basi militari dismesse nelle Badlands. Spesso vengono lasciate indietro proprio perché sono *pesanti*. Solo noi Nomadi abbiamo l'equipaggiamento per ripulire completamente quei siti.

JH: Non hai mai l'impressione di stare nutrendo un mostro che andrebbe invece affamato?

W: Jericho, sai bene che non è così semplice. Non sto armando il sistema, ma chi ne viene oppresso, gente comune che intende sparare al tallone prima di esser schiacciata. Non lavoro per le Corp e molti dei miei Fixer trattano con Solitari indipendenti e gang.

JH: Parole grosse per una mercante di morte.

W: Non mi interessa come mi chiamano. Cosa pensi accadrebbe a Santo Domingo se le Corp l'avessero vinta? Te lo dico io: appartamenti per impiegati. Molte famiglie verrebbero sbattute nell'hinterland senza legge o nella Zona di Combattimento.

JH: Proprio tra le gang che stai armando, immagino.

W: Non tutte le gang sono come i Bozos.

JH: Vero. Ci sono anche i Maelstrom e i Reckoners.

W: Un punto per te.

JH: Grazie per il tuo tempo, Woodchipper.

W: È stato un piacere.

JH: Adesso che abbiamo finito, cos'hai in vendita esattamente?

ROBA CHE FA BOOM DI WOODCHIPPER

► BIOTECHNICA BIOZOOKA

Costo: 500 E\$ (Oneroso)

Non ricordo come li ho avuti. Credo di aver barattato una cassa di Stolbovoy con un Branco del Nord. Sono nel mio garage da mesi e non sono riuscita a trovare alcuna informazione nel Data Pool, per cui credo che facciano quello per cui sono stati progettati

Questo Lanciarazzi Insolito può essere impiegato solo una volta (cosa che richiede un'Azione). Una volta usato, ruotando l'impugnatura si rompe una fiala di enzimi, che lo decompongono completamente entro un'ora.

► BUDGETARMS TRIPLE THREAT

Costo: 500 E\$ (Oneroso)

A volte, chi cerca esplosivi ha un piccolo budget, ma problemi assai più grossi del saldo del proprio conto in banca. Meglio risparmiare sull'hardware e comprare munizioni.

Un Lanciarazzi Insolito di Bassa Qualità con due colpi dotato di un Lanciagranate Insolito di Bassa Qualità, non rimovibile, montato sotto la canna. Nonostante sia un'Arma Insolita, il Triple Threat può impiegare Razzi e Granate non-Base.

► CANNONE PNEUMATICO DEI NOMADI

Costo: 1.000 E\$ (Molto Oneroso)

Questi li costruisce mio cugino! Di solito li usiamo per spaventare gli animali, ma funzionano bene anche per ammorbidire bersagli belli corazzati o ripulire il vialetto di casa.

Questo Cannone Pneumatico caricato a liquido funziona come uno Shotgun Insolito. Ha un solo colpo e usa le regole delle Cariche a Pallini, ma invece di infliggere danno ricopre tutti i bersagli con il liquido caricato all'interno, di solito acqua o vernice. Se si impiega dell'acido, l'armatura di tutti i bersagli viene ridotta di 1 PA. Una carica di acido costa 10E\$ (Economico).

In teoria, è possibile impiegare anche Veleno o Biotossina, ma occorrono tre fiale per riempire il serbatoio. Chi viene colpito deve superare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe, come se fosse stato colpito da una Munizione a Biotossina o Avvelenata (CPRED PAG. 345)

► MIDNIGHT ARMS SDF-45

Costo: 1.000 E\$ (Molto Oneroso)

Da adolescente facevo da modella per questi tizi. Gli stronzi non mi hanno mai pagata. Questi li ho rubati da un treno Hammerhead alcuni mesi fa... e comunque non siamo ancora pari. Evita assolutamente di puntarlo verso qualcosa a cui tieni. Personalmente, ti consiglio di fare pratica con un magazzino di distribuzione della Midnight Arms.

Il SDF-45 è un Lanciarazzi Insolito con una gittata massima di 400m e un caricatore contenente quattro Razzi Perforanti. Con ogni attacco, spara due razzi in direzione del bersaglio, ma è il GM a decidere dove colpiscono.

Il Giocatore non effettua alcuna Prova di Armi Pesanti e il GM sceglie due punti entro 50m dal bersaglio originale, ad almeno a 10m l'uno dall'altro, che vengono colpiti. Il SDF-45 non può essere Migliorato da un Tecnico per rimuovere questa... "feature".

IL GARAGE DI WOODCHIPPER

► MILITECH AEGIS

Costo: 1.000 E\$ (Molto Oneroso)

Questi sono belli datati. Li recuperai da un container ermetico affondato. Credo dovessero essere consegnati al NCPD per le prove sul campo. La bolla di consegna aveva la data di una settimana dopo che la 4ª Guerra Corporativa raggiunse la città. Dovrebbero essere "non letali"... qualsiasi cosa significhi.

L'Aegis è uno Shotgun Insolito di Bassa Qualità che usa l'Abilità Armi Pesanti, invece di Armi a Spalla. Usa le regole delle Cartucce a Pallini, ma infligge 4d6 invece che 3d6. Inoltre, al posto delle munizioni, ogni colpo sparato impiega una delle 8 cariche della batteria interna (1 ora per ricaricare). Quest'arma non causa Colpi Critici né abla l'armatura, ma se porta il bersaglio sotto 1 PF, questi rimane con 1 PF e Perde i Sensi.

► MILITECH ARCHIMEDES

Costo: 5.000 E\$ (Lussuoso)

Sarò onesta. Questi te li puoi procurare solo entrando di nascosto, nel cuore della notte, in un'installazione Militech. Altrimenti, quelle scimmie ammaestrate ti spareranno prima che tu possa avvicinarti. Si sono fatti la fama di essere quelli che premono il grosso pulsante rosso, per cui non hanno esitazioni.

Una volta aperta quella grossa custodia di plastica verde oliva, i controlli sono facili da capire. Serve solo un po' di esperienza da pilota e il cyberware giusto. Il sistema di puntamento fa la maggior parte del lavoro.

L'Archimedes è un Lanciarazzi Insolito di Alta Qualità, che richiede l'Abilità Pilotare Aeromobili, invece di Armi Pesanti, e impiega solo Razzi Smart. L'arma non funziona se chi la usa non ha il Cyberware Mirino. Viene fornito con un Razzo Smart di serie.

► PISTOLA DI SEGNALAZIONE

Costo: 100 E\$ (Premium)

Tutti hanno bisogno di una Pistola di Segnalazione, anche solo per celebrare la quinceañera di un choomba. Ne basta una per illuminare la notte.

Questo Lanciagranate Insolito a Una Mano ha un solo colpo ed è troppo voluminoso per essere installato come Cyberarma Popup. Oltre alle normali Granate, può sparare Bengala (CPRED PAG. 351) usando la Tabella della Gittata del Lanciagranate.

► PURSUIT SECURITY INCORPORATED TEARJERKER

Costo: 500 E\$ (Oneroso)

Una fuga ben organizzata aiuta a restare vivi. Questo non è un semplice lanciagranate, è un'assicurazione sulla vita... a volte sulla tua auto. In ogni caso, è più economico dell'altra alternativa.

Questo Lanciagranate Insolito di Alta Qualità ha un caricatore da tre colpi e, nonostante sia un'Arma Insolita, può impiegare solo Granate Fumogene o Lacrimogene.

▶ SLAMDANCE ARPIONE BALISTICO

Costo: 1.000 E\$ (Molto Oneroso)

Ne vendo un sacco ai Nomadi di Mare, che giurano di usarli solo per la caccia e, ogni tanto, per autodifesa. Non occorre spararlo, ma molti non sanno resistere alla tentazione. Una volta sono riuscita a comprarne un lotto dalla SlamDance... mai più riuscita a fare un affare tanto buono.

Questo enorme arpione è un'Arma da Mischia Insolita Molto Pesante a Due Mani, ma può essere anche sparato con uno speciale fucile, usando l'Abilità Armi Pesanti e la Tabella della Gittata di Archi e Balestre. Se sparato ignora metà del PA del bersaglio. Anche dopo averlo sparato, l'arpione può essere impiegato in mischia. Se recuperato, ricaricarlo nel fucile richiede un'Azione.

▶ STERNMEYER M-02 FUCILE PESANTE

Costo: 1.000 E\$ (Molto Oneroso)

È uno dei migliori cavalli di battaglia che ho in assortimento e se sei fortunato un solo caricatore ti permetterà di sopravvivere a un'intera guerra tra gang. Mi piace anche come fidelizza i clienti... già, questo gattino è molto esigente in fatto di pappa.

Si tratta di un Fucile d'Assalto Insolito che non può effettuare Fuoco Automatico e richiede l'Abilità Armi Pesanti, invece che Armi a Spalla. Ha un caricatore a tamburo da ottanta colpi e impiega munizioni "tround" proprietarie. Un caricatore completo di ottanta Munizioni Perforanti costa 500E\$ (Oneroso) e sono le uniche che il fucile può utilizzare.

▶ TOWA LANCIARAZZI TASCABILE

Costo: 500 E\$ (Oneroso)

Guarda qui! Figo, vero? Ti sta in tasca, nel marsupio tattico, dove ti pare... e si allunga premendo un bottone. Ovviamente, devi inventarti come nascondere il razzo. A proposito, ne ho molti in magazzino.

Quando è scarico, questo Lanciarazzi Insolito di Bassa Qualità diventa Occultabile.

▶ URBANTECH LANCIAFIAMME ESPLOSIVO

Costo: 1.000 E\$ (Molto Oneroso)

Non fa per me. I miei vestiti mi piacciono e odio doverli sostituire. Ma se non lo tengo in assortimento i miei clienti se lo procurano da Hornet, e non me li lascio mai scappare, se posso evitarlo. Questo marchingegno in metallo è quanto di più vicino a una manichetta antincendio... ma alla rovescia.

Il Lanciafiamme Esplosivo funziona come uno Shotgun Insolito, ma richiede l'Abilità Armi Pesanti, invece di Armi a Spalla. Spara l'equivalente di Cariche a Pallini Incendiarie (al normale costo), ma la vittima subisce 4 danni alla fine del proprio Turno, finché non usa un'Azione per estinguere le fiamme. Se era già In Fiamme, si applica solo l'effetto più dannoso. Quest'arma non può causare Colpi Critici, né essere usata per i Colpi Mirati.

Il lanciafiamme ha una modalità d'utilizzo speciale: svuotando l'intero caricatore (ed effettuando una Prova di Armi Pesanti), il Personaggio scaglia una palla di fuoco che esplode come una Granata Incendiaria. In questa modalità, l'arma usa la Tabella della Gittata del Lanciagranate e chi la impugna va In Fiamme, come se fosse vittima di un Fuoco Letale.

IL GARAGE DI WOODCHIPPER

DATA

Vedere le descrizioni complete per ulteriori regole e informazioni.

Arma	Abilità	Danno	Caricatore Standard	CF	Mani Richieste	Occultabile?	Costo
Biotechnica Biozooka	Armi Pesanti	8d6	1 (Razzo)	1	2	NO	500 E\$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Biodegradabile • Esplosivo							
BudgetArms Triple Threat	Armi Pesanti	8d6	2 (Razzo)	1	2	NO	500 E\$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Esplosivo • Lanciagranate integrato							
Cannone Pneumatico dei Nomadi	Armi a Spalla	N/A	1 (Speciale)	1	2	NO	1.000 E\$ (Molto Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Cartucce a Pallini • Solo munizioni liquide							
Midnight Arms SDF-45	Armi Pesanti	8d6	4 (Razzo)	1	2	NO	1.000 E\$ (Molto Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Esplosivo • Lancio Doppio							
Militech Aegis	Armi Pesanti	4d6	8 (Batteria)	1	2	NO	1.000 E\$ (Molto Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Cartucce a Pallini • Non letale							
Militech Archimedes	Pilotare Aeromobili	8d6	1 (Razzo)	1	2	NO	5.000 E\$ (Lussuoso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Esplosivo • Solo Razzi Smart							
Pistola di Segnalazione	Armi Pesanti	6d6	1 (Granata)	1	1	NO	100 E\$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Bengala • Esplosivo							
Pursuit Security Inc. TearJerker	Armi Pesanti	N/A	3 (Granata)	1	2	NO	500 E\$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Solo Granate Fumogene o Lacrimogene							
SlamDance Arpione Balistico	Armi da Mischia/ Armi Pesanti	4d6	1 (Arpione)	1	2	NO	1.000 E\$ (Molto Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Arma da Mischia • Gittata da Arco e Balestra							
Sternmeyer M-02 Fucile Pesante	Armi Pesanti	5d6	80 (Speciale)	1	2	NO	1.000 E\$ (Molto Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Munizioni Uniche							
Towa Lanciarazzi Tascabile	Armi Pesanti	8d6	1 (Razzo)	1	2	Sì	500 E\$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Collegamento Smartgun • Pieghevole							
UrbanTech Lanciafiamme a Scoppio	Armi Pesanti	3d6	4 (Cartucce a Pallini)	1	2	NO	1.000 E\$ (Molto Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Cartucce a Pallini • Esplosione di Fuoco							