



# LUOGOTENENTI POTENZIATI ROMPERE IL VETRO IN CASO DI POWERPLAYER

**Scritto e Progettato da** James Hutt • **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.

# LUOGOTENENTI POTENZIATI

Benvenuti Gamemaster nel secondo numero della serie Potenziati. Stavolta faremo un bel trattamento ai Luogotenenti del **Manuale Base di Cyberpunk RED**, ma prima alcuni chiarimenti.

## COS'È UN POTENZIATO?

“Potenziato” significa “ottimizzato per il combattimento”. Indica PNG e ostacoli creati come sfida per i Personaggi ottimizzati per il combattimento. L’obiettivo è farli sentire dei gran fighi, senza mandare a gambe all’aria il bilanciamento di gioco o essere costretti a incrementare il numero di avversari in ogni scontro.

## COS'È UN GRUPPO POTENZIATO?

Un Gruppo Potenziato è formato esclusivamente da Personaggi Giocanti Potenziati. **Se anche un solo PG non è Potenziato, allora non lo è neppure l'intero gruppo.** In tal caso bisogna fare attenzione, perché una sfida Potenziata finirà per uccidere chi non lo è.

## QUANDO UN PERSONAGGIO È POTENZIATO?

Un Personaggio Giocante è considerato Potenziato se rispetta almeno uno dei seguenti parametri:

- RIF 8 combinato con un’Abilità Elusione di 6 o più.
- Una Base d’attacco (STAT+Abilità) di 15 o più.
- Una somma di CAR + FIS di 16 o più.
- Il possesso di un’arma di livello Lussuoso o superiore.
- Un punteggio di 8 in DES e VEL.
- L’Abilità Fuoco Automatico o Arti Marziali a 6 o più.
- Essere un Solitario di Grado 4 o più.

## LUOGOTENENTI POTENZIATI

I Luogotenenti Potenziati sono pensati per sostituire i loro omologhi del Manuale Base (**CPRED PAG. 414**), ma solo contro Gruppi Potenziati (vedere sopra), uno per ogni due Edgerunner.

Per un incontro misto, un Luogotenente Potenziato equivale a due Scagnozzi Potenziati. Questi PNG non sono pensati per massacrare gli Edgerunner, ma per essere una sfida e farli sentire dei gran combattenti.

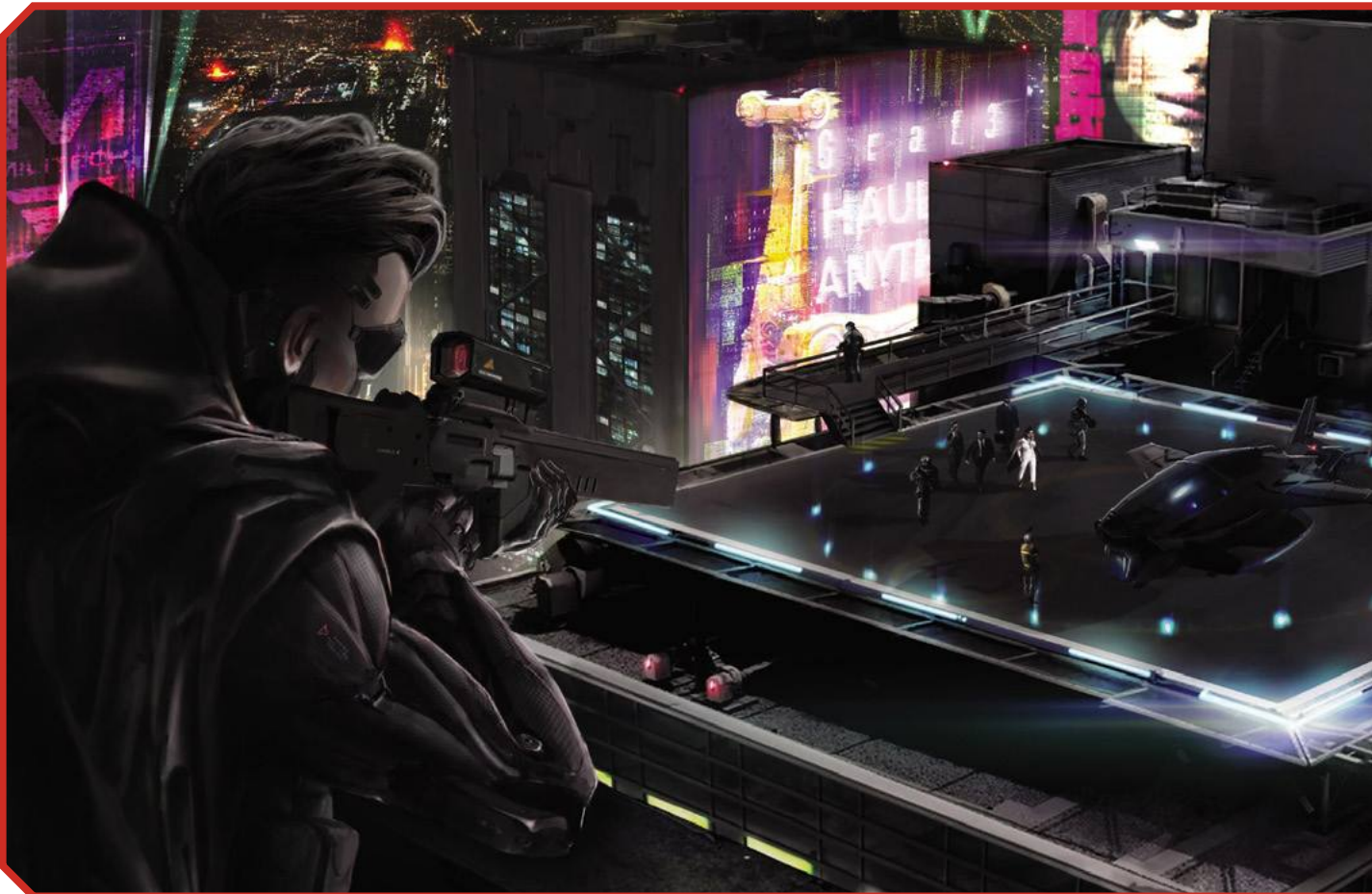
**A differenza degli Scagnozzi Potenziati, che possono essere occasionalmente usati contro gruppi normali, mettere un Luogotenente Potenziato contro dei PG normali è una condanna a morte.**

## TATTICHE DEI LUOGOTENENTI POTENZIATI

Se volete insaporire ancora di più l'incontro, questa tabella propone alcune tattiche per i Luogotenenti.

1d10	Tattica del Luogotenente
1	Il Luogotenente e i suoi alleati tendono un'imboscata al gruppo ( <b>CPRED PAG. 400</b> ).
2	Il Luogotenente usa uno scudo umano ( <b>CPRED PAG. 184</b> ).
3	Il Luogotenente ordina ai suoi alleati di concentrarsi contro un PG in particolare.
4	Il Luogotenente ordina ai suoi alleati di caricare a testa bassa.
5	Il Luogotenente si trova in una posizione ben difendibile e sfrutta le coperture.
6	Il Luogotenente ha Base 14 in Pronto Soccorso e Paramedico.
7	Prima dello scontro, il Luogotenente ha collocato una trappola sul campo di battaglia usando una Granata Perforante ( <b>CPRED PAG. 346</b> ). Localizzarla richiede una Prova di Percezione VD 15 e disarmarla una Prova di Demolizioni VD 9. La granata esplode se un Personaggio arriva entro un quadretto (2m) dal punto dov'è nascosta.
8	Il Luogotenente ha fatto ricerche approfondite sulle capacità del gruppo.
9	Il Luogotenente ha CAR 6 e Reputazione 2 e tenta un Faccia a Faccia ( <b>CPRED PAG. 194</b> ) subito prima dello scontro.
10	Il Luogotenente ha Base 16 in Tattica ed è al comando.

RICHARD BAGNALL





# LUOGOTENENTI POTENZIATI

## NETRUNNER POTENZIATO [ANTI-OPERATORE]

INT	7	RIF	5	DES	4	TEC	7	CAR	4	
VOL	7	FOR	—	VEL	5	FIS	4	EMP	4	
PUNTI FERITA		40		FERITO GRAVEMENTE		20		TIRO DELLA MORTE		4
<b>Armi</b>								<b>Arm.: Corazza Leggera</b>		
Pistola Molto Pesante				4d6		<b>Testa</b>		PA 11		
						<b>Corpo</b>		PA 11		
<b>BASI DI ABILITÀ</b>		Archivistica 13, Atletica 9, Concentrazione 11, Conoscenza della Zona (a scelta del GM) 13, Conoscenza della Zona (Casa) 9, Conversazione 6, Crittografia 11, Deduzione 11, Elettronica e Sicurezza 11, Elusione 10, Falsificare 13, Furtività 12, Istruzione 12, Linguaggio (Lingua Madre) 11, Linguaggio (Streetslang) 9, Nascondere/Trovare Oggetti 11, Percezione 11, Persuasione 6, Pistole 12, Pronto Soccorso 9, Resistere a Tortura/Droghe 9, Rissa 6, Scassinare 11, Sensibilità 6, Tattica 12, Tecnologia di Base 13								
<b>CAPACITÀ DI RUOLO</b>		Interfaccia 4								
<b>CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE</b>		Munizioni per Pistola Molto Pesante ×50, Torcia Elettrica, Visore Virtuality, Collegamento Neurale (Connettori d'Interfaccia), Cyberdeck • <b>Programmi:</b> Armor ×2, Banhammer, DeckKRASH, Eraser, Hellbolt ×2, Shield, Sword								

## NETRUNNER POTENZIATO [ANTI-PROGRAMMA]

INT	7	RIF	5	DES	4	TEC	7	CAR	4	
VOL	7	FOR	—	VEL	5	FIS	4	EMP	4	
PUNTI FERITA		40		FERITA GRAVE		20		TIRO DELLA MORTE		4
<b>Armi</b>								<b>Arm.: Corazza Leggera</b>		
Pistola Molto Pesante				4d6		<b>Testa</b>		PA 11		
						<b>Corpo</b>		PA 11		
<b>BASI DI ABILITÀ</b>		Archivistica 13, Atletica 9, Concentrazione 11, Conoscenza della Zona (a scelta del GM) 13, Conoscenza della Zona (Casa) 9, Conversazione 6, Crittografia 11, Deduzione 11, Elettronica e Sicurezza 11, Elusione 10, Falsificare 13, Furtività 12, Istruzione 12, Linguaggio (Lingua Madre) 11, Linguaggio (Streetslang) 9, Nascondere/Trovare Oggetti 11, Percezione 11, Persuasione 6, Pistole 12, Pronto Soccorso 9, Resistere a Tortura/Droghe 9, Rissa 6, Scassinare 11, Sensibilità 6, Tattica 12, Tecnologia di Base 13								
<b>CAPACITÀ DI RUOLO</b>		Interfaccia 4								
<b>CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE</b>		Munizioni per Pistola Molto Pesante ×50, Torcia Elettrica, Visore Virtuality, Collegamento Neurale (Connettori d'Interfaccia), Cyberdeck • <b>Programmi:</b> Armor, Killer, Speedy Gonzalvez ×2, Sword ×2								

# LUOGOTENENTI POTENZIATI

CAPO RECLAMATORE POTENZIATO  
[FULMINE]

INT	3	RIF	8	DES	6	TEC	5	CAR	4	
VOL	5	FOR	—	VEL	6	FIS	6	EMP	4	
PUNTI FERITA		40		FERITO GRAVEMENTE		20		TIRO DELLA MORTE		6
<b>Armi</b>								<b>Arm.: Corazza Leggera</b>		
Arma da Mischia Pesante				3d6		<b>Testa</b>		PA 11		
Shotgun				5d6		<b>Corpo</b>		PA 11		
<b>BASI DI ABILITÀ</b>		Armi a Spalla 14, Armi da Mischia 14, Atletica 12, Concentrazione 7, Conoscenza della Zona (Casa) 5, Conversazione 6, Deduzione 7, Demolizioni 7, Elettronica e Sicurezza 9, Elusione 12, Furtività 10, Guidare 12, Istruzione 5, Linguaggio (Lingua Madre) 7, Linguaggio (Streetslang) 5, Nascondere/Trovare Oggetti 5, Paramedico 7, Percezione 8, Persuasione 6, Pronto Soccorso 7, Resistere a Tortura/Droghe 10, Rissa 8, Scassinare 7, Sensibilità 6, Survivalismo 7, Tattica 10, Tecnologia di Base 9, Tecnologia delle Armi 9, Tecnologia dei Veicoli Terrestri 7, Tempra 11								
<b>CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE</b>		Slug ×25, Agent, Comunicatore Radio, Tenda ed Equipaggiamento da Campeggio, Collegamento Neurale, Kerenzikov								

*Fulmine e Tuono sono ottimi comandanti per gli Scagnozzi Potenziati. Fulmine comanda dalla prima linea, mentre Tuono è pensato per fornire supporto dalle retrovie.*

CAPO RECLAMATORE POTENZIATO  
[TUONO]

INT	3	RIF	6	DES	6	TEC	5	CAR	4	
VOL	5	FOR	—	VEL	4	FIS	6	EMP	4	
PUNTI FERITA		40		FERITO GRAVEMENTE		20		TIRO DELLA MORTE		6
<b>Armi</b>								<b>Arm.: Corazza Leggera</b>		
Arma da Mischia Pesante				3d6		Lanciagranate Popup		<b>Testa</b>		PA 11
Pistola Molto Pesante				4d6				<b>Corpo</b>		PA 11
<b>BASI DI ABILITÀ</b>		Armi Pesanti 12, Armi da Mischia 14, Atletica 12, Concentrazione 7, Conoscenza della Zona (Casa) 5, Conversazione 6, Deduzione 7, Demolizioni 12, Elettronica e Sicurezza 9, Elusione 12, Furtività 10, Guidare 10, Istruzione 5, Linguaggio (Lingua Madre) 7, Linguaggio (Streetslang) 5, Nascondere/Trovare Oggetti 5, Paramedico 7, Percezione 8, Persuasione 6, Pistole 14, Pronto Soccorso 7, Resistere a Tortura/Droghe 10, Rissa 8, Scassinare 7, Sensibilità 6, Survivalismo 7, Tattica 10, Tecnologia di Base 9, Tecnologia delle Armi 9, Tecnologia dei Veicoli Terrestri 7, Tempra 11								
<b>CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE</b>		Munizioni per Pistola Molto Pesante ×25, Agent, Comunicatore Radio, Tenda ed Equipaggiamento da Campeggio, Cyberbraccio, Lanciagranate Popup (Granata Perforante ×1, Granata Fumogena ×1)								

# LUOGOTENENTI POTENZIATI

**AGENTE DI SICUREZZA POTENZIATO [ASSALTO]**

INT	5	RIF	8	DES	6	TEC	4	CAR	6		
VOL	5	FOR	—	VEL	6	FIS	7	EMP	5		
PUNTI FERITA		40		FERITO GRAVEMENTE		20		TIRO DELLA MORTE		7	

Armi		Arm.: Corazza Leggera	
Fucile d'Assalto	5d6	Testa	PA 11
Doppietta	5d6	Corpo	PA 11

**BASI DI ABILITÀ** Armi a Spalla 12, Atletica 12, Concentrazione 7, Conoscenza della Zona (Casa) 7, Conversazione 6, Deduzione 7, Elusione 10, Fuoco Automatico 12, Furtività 8, Guidare 12, Interrogatorio 8, Istruzione 7, Linguaggio (Lingua Madre) 9, Linguaggio (Streetslang) 7, Percezione 7, Persuasione 8, Pistole 12, Pronto Soccorso 6, Resistere a Tortura/Droghe 10, Rissa 12, Sensibilità 6, Tattica 12

**CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE** Munizioni per Fucile ×50, Slug a Espansione ×2, Granata Flashbang ×1, Agent, Comunicatore Radio, Pistola con Rampino, Torcia Elettrica, Cybergamba ×2

Assalto e Assedio sono ottimi per le battaglie basate sul controllo di un obiettivo. Eccellono negli scontri in interni, dove ci sono molti ripari e ostacoli, che rendono la situazione interessante. Meglio ancora se ci sono fontane e lucernari.

**AGENTE DI SICUREZZA POTENZIATO [ASSEDIO]**

INT	5	RIF	8 (6)	DES	6 (4)	TEC	4	CAR	6		
VOL	5	FOR	—	VEL	6 (4)	FIS	7	EMP	4		
PUNTI FERITA		40		FERITO GRAVEMENTE		20		TIRO DELLA MORTE		7	

Armi		Arm.: Corazza Pesante	
Mitra Pesante	3d6	Testa	PA 13
		Corpo	PA 13

**BASI DI ABILITÀ** Atletica 12 (10), Concentrazione 7, Conoscenza della Zona (Casa) 7, Conversazione 6, Deduzione 7, Elusione 10 (8), Fuoco Automatico 14 (12), Furtività 8 (6), Guidare 12 (10), Interrogatorio 8, Istruzione 7, Linguaggio (Lingua Madre) 9, Linguaggio (Streetslang) 7, Percezione 7, Persuasione 8, Pistole 12 (10), Pronto Soccorso 6, Resistere a Tortura/Droghe 10, Rissa 12 (10), Sensibilità 6, Tattica 12

**CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE** Scudo Antiproiettile (10 PF), Munizioni per Pistola Pesante ×80, Granata Lacrimogena ×2, Agent, Comunicatore Radio, Pistola con Rampino, Manette ×2, Torcia Elettrica, Cyberocchio ×2, Filtri Nasali