

NEIL BRANQUINHO



# MINI-BOSS 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.

# MINI-BOSS POTENZIATI

Bentornati Gamemaster! In questo terzo numero della serie Potenziati dei DLC di **Cyberpunk RED**, applicheremo il Trattamento Potenziante ai Mini-Boss e ne presenteremo di nuovi con cui bilanciare le cose di fronte a un gruppo di macchine assassine che schivano pallottole, lanciano bombe e colpiscono sempre alla testa. Alziamo la posta ancora di più! Attenzione, se non avete un Gruppo Potenziato (**VEDERE LP PAG. 2**) questi nuovi Mini-Boss faranno saltare parecchie teste.

Come gli altri Avversari Potenziati, questi Mini-Boss sono progettati per essere una sfida per i gruppi più tosti, non per massacrarli, distruggendo il bilanciamento del gioco o degli incontri.

Prima di continuare, un ultimo avvertimento (ignoratelo a vostro rischio e pericolo!): ogni incontro che include un Mini-Boss Potenziato sarà molto pericoloso. Inserire molteplici incontri simili in una singola missione o usare questi PNG contro un Gruppo non-Potenziato vuole dire spedire i Personaggi al cimitero.

## DATA

LP indica il DLC gratuito **Luogotenenti Potenziati**, disponibile su [needgames.it](http://needgames.it).

CPRED indica il Manuale Base di **Cyberpunk RED**.

**I Mini-Boss Potenziati sono stati ideati come sostituti di quelli presentati nel Manuale Base (CPRED PAG. 415) e uno di essi equivale a tre Edgerunner.**

## PROMOZIONI PER MINI-BOSS

Se i Mini-Boss vi sembrano troppo "mini", tirare sulla tabella sottostante per dare loro una Promozione.

1d10	Promozione del Mini-Boss
1	Una Base d'Abilità superiore a 10 aumenta a 17.
2	Il Mini-Boss ha 10 PF aggiuntivi.
3	Il Mini-Boss ottiene Gioco di Squadra 3 ( <b>CPRED PAG. 153</b> ) ed è accompagnato da un Membro della Squadra scelto dal GM.
4	L'armatura del Mini-Boss è sostituita con una Corazza Media migliorata da un Tecnico e priva di Penalità.
5	Il Mini-Boss ha 600E\$ aggiuntivi di Cyberware.
6	Il Mini-Boss ha Reputazione 5.
7	Il Mini-Boss ha una Granata EMP ( <b>CPRED PAG. 345</b> ) e Base16 in Atletica.
8	Prima dello scontro, il Mini-Boss si è iniettato una dose di Black Lace ( <b>CPRED PAG. 357</b> ) o Synthcoke ( <b>CPRED PAG. 358</b> ).
9	Aumentare la VEL del Mini-Boss a 8 o la sua Base di Elusione a 18.
10	Il Mini-Boss ha le Branchie ( <b>CPRED PAG. 362</b> ) e una Bioscultura Esotica ( <b>CPRED PAG. 226</b> ). Somiglia a uno squalo? A un arowana? A voi la scelta.

**NON POSSO RECENSIRE NEANCHE UN BANCHETTO DI RAMEN SENZA VENIRE INFASIDITO. QUESTI RAGAZZINI TI RUBANO L'AGENT, TI MINACCIANO PER SAPERE QUAL È LA TUA COPERTURA E TI AMMAZZANO PER ACCAPARRARSI QUALCHE PEZZO DECENTE. ECCO PERCHÉ HO UNA GRANATA, AGENTE. PER DIFESA PERSONALE!**

— JERICHO HUNT

# MINI-BOSS POTENZIATI

**ASSASSINO DELL'ARASAKA  
POTENZIATO (SOLITARIO)**

INT	6	RIF	8	DES	8	TEC	6	CAR	5		
VOL	8	FOR	—	VEL	8	FIS	8	EMP	5		
PUNTI FERITA		50		FERITO GRAVEMENTE		25		TIRO DELLA MORTE		8	
<b>Armi</b>						<b>Arm.: Corazza Leggera</b>					
Arma da Mischia Pesante di Alta Qualità						3d6		<b>Testa</b>		PA 11	
Colpo di Arti Marziali						3d6		<b>Corpo</b>		PA 11	
<b>BASI DI ABILITÀ</b>		Armi da Mischia 16, Arti Marziali (Karate) 16, Atletica 10, Concentrazione 10, Conoscenza della Zona (Casa) 8, Conversazione 7, Elusione 16, Furtività 16, Interrogatorio 13, Istruzione 8, Linguaggio (Lingua Madre) 10, Linguaggio (Streetslang) 8, Percezione 8, Persuasione 7, Pronto Soccorso 8, Resistere a Tortura/Droghe 16, Rissa 16, Sensibilità 7, Tattica 14									
<b>CAPACITÀ DI RUOLO</b>		Sensi da Combattimento 6									
<b>CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE</b>		Granata Fumogena ×1, Cyberocchio ×2 (Bassa Luminosità/Infrarosso/UV), Sandevistan									

Tenete questi due da parte per quando i Giocatori agiscono in modo inaspettato. Il Guardaspalle Dirigenziale può agire come ostacolo pur mantenendo il flusso di trama, mentre l'Assassino è una sfida immediata con cui rallentare la vicenda, mentre cercate di riorganizzare le idee.

**GUARDASPALLE DIRIGENZIALE  
POTENZIATO (SOLITARIO)**

INT	7	RIF	8	DES	8	TEC	8	CAR	7		
VOL	8	FOR	—	VEL	5	FIS	12	EMP	4		
PUNTI FERITA		60		FERITO GRAVEMENTE		30		TIRO DELLA MORTE		12	
<b>Armi</b>						<b>Arm.: Corazza Leggera</b>					
Colpo di Arti Marziali						4d6		<b>Testa</b>		PA 11	
								<b>Corpo</b>		PA 11	
<b>BASI DI ABILITÀ</b>		Arti Marziali (Judo) 16, Atletica 10, Concentrazione 12, Conoscenza della Zona (Casa) 9, Conversazione 10, Cura della Persona 14, Elettronica e Sicurezza 16, Elusione 14, Furtività 10, Istruzione 9, Linguaggio (Lingua Madre) 11, Linguaggio (Streetslang) 9, Paramedico 16, Percezione 9, Persuasione 9, Pronto Soccorso 10, Rissa 16, Sensibilità 10, Tattica 14									
<b>CAPACITÀ DI RUOLO</b>		Sensi da Combattimento 6									
<b>CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE</b>		Agent, Comunicatore Radio, Cyberocchio (Microvideo), Laccio Osseo-Muscolare, Telaio Lineare Σ (Sigma) Impiantato									



# MINI-BOSS POTENZIATI

## VETERANO DELLA MILITECH POTENZIATO (SOLITARIO)

INT	6	RIF	8	DES	8	TEC	6	CAR	5	
VOL	8	FOR	—	VEL	7	FIS	10	EMP	4	
PUNTI FERITA		55		FERITO GRAVEMENTE		28		TIRO DELLA MORTE		10
<b>Armi</b>						<b>Arm.: Corazza Leggera</b>				
Fucile d'Assalto con Doppietta				5d6		<b>Testa</b>		PA 11		
Pistola Pesante				3d6		<b>Corpo</b>		PA 11		
<b>BASI DI ABILITÀ</b>		Armi a Spalla 16, Atletica 16, Concentrazione 10, Conoscenza della Zona (Casa) 8, Conversazione 6, Elusione 16, Furtività 10, Interrogatorio 13, Istruzione 8, Linguaggio (Lingua Madre) 10, Linguaggio (Streetslang) 8, Paramedico 10, Percezione 8, Persuasione 7, Pistole 16, Pronto Soccorso 8, Resistere a Tortura/Droghe 16, Rissa 16, Sensibilità 6, Tattica 14								
<b>CAPACITÀ DI RUOLO</b>		Sensi da Combattimento 6								
<b>CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE</b>		Munizioni Perforanti per Fucile ×10, Munizioni Perforanti per Pistola ×10, Slug Perforanti ×10, Black Lace ×4, Comunicatore Radio, Laccio Osseo-Muscolare								

## BATTIPISTA POTENZIATO (NOMADE)

INT	6	RIF	8	DES	8	TEC	5	CAR	7	
VOL	8	FOR	—	VEL	6	FIS	8	EMP	6	
PUNTI FERITA		50		FERITO GRAVEMENTE		25		TIRO DELLA MORTE		8
<b>Armi</b>						<b>Arm.: Corazza Leggera</b>				
Arma da Mischia Pesante di Alta Qualità				3d6		<b>Testa</b>		PA 11		
Fucile d'Assalto con Caricatore a Tamburo				5d6		<b>Corpo</b>		PA 11		
<b>BASI DI ABILITÀ</b>		Armi a Spalla 16, Armi da Mischia 16, Atletica 10, Concentrazione 10, Conoscenza della Zona (Badlands) 14, Conoscenza della Zona (Casa) 8, Conversazione 8, Elusione 16, Fuoco Automatico 16, Furtività 14, Guidare 20, Istruzione 8, Linguaggio (Lingua Madre) 10, Linguaggio (Streetslang) 8, Percezione 8, Persuasione 9, Pilotare Aeromobili 14, Pilotare Imbarcazioni 20, Pronto Soccorso 7, Resistere a Tortura/Droghe 16, Rissa 16, Survivalismo 14, Sensibilità 8, Tecnologia degli Aeromobili 11, Tecnologia delle Imbarcazioni 11, Tecnologia dei Veicoli Terrestri 11								
<b>CAPACITÀ DI RUOLO</b>		Garage 6 (bonus già inclusi nelle Basi d'Abilità)								
<b>CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE</b>		Munizioni Base per Fucile ×100, Comunicatore Radio, Geolocalizzatore, Collegamento Neurale (Connettore d'Interfaccia), Cyberocchio (Mirino e Teleottica), Sistema Cyberaudio (Udito Amplificato)								
<b>VEICOLI</b>		Moto con Telaio Corazzato, Vetri Antiproiettile e NOS • Moto d'Acqua con Vetri Antiproiettile (deposito di famiglia)								

# MINI-BOSS POTENZIATI

## DATA

Il Piromane Potenziato ha usato la propria Capacità di Ruolo Creatore per rendere il Lanciafiamme di Alta Qualità, oltre a ideare e costruire il Razzo Incendiario.

### PIROMANE POTENZIATO [SOLITARIO/TECNICO]

INT	8	RIF	8	DES	8	TEC	8	CAR	5	
VOL	8	FOR	—	VEL	6	FIS	8	EMP	2	
PUNTI FERITA		50		FERITO GRAVEMENTE		25		TIRO DELLA MORTE		8
<b>Armi</b>						<b>Arm.: Corazza Leggera</b>				
Lanciafiamme di Alta Qualità				3d6		<b>Testa</b>		PA 11		
Lanciarazzi di Bassa Qualità				8d6		<b>Corpo</b>		PA 11		
<b>BASI DI ABILITÀ</b>		Armi Pesanti 16, Atletica 10, Concentrazione 10, Conoscenza della Zona (Casa) 10, Conversazione 4, Demolizioni 16, Elusione 16, Furtività 10, Istruzione 12, Linguaggio (Lingua Madre) 12, Linguaggio (Streetslang) 10, Percezione 10, Persuasione 7, Pronto Soccorso 10, Resistere a Tortura/Droghe 16, Rissa 16, Scienza (Chimica) 16, Sensibilità 4, Tecnologia delle Armi 16								
<b>CAPACITÀ DI RUOLO</b>		Sensi da Combattimento 4, Creatore 2 (Upgrade 2, Fabbricare 1, Inventare 1)								
<b>CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE</b>		Munizioni Base per Lanciafiamme ×16, Razzo Incendiario ×1 (Munizione Incendiaria per Lanciarazzi), Granata Flashbang ×1, Synthcoke ×4, Cyberocchio ×2 (Antiriflesso), Innesto Spalla Artificiale (Cyberbraccio ×2), Sistema Cyberaudio (Antiassordante)								

Questi due hanno un impatto immediato sul combattimento e insegnano ai Giocatori quali siano i rischi degli Scontri Potenziati. Inoltre, avendo armi a gittata lunga possono fuggire facilmente e ricomparire in seguito.

### CECCHINO POTENZIATO [SOLITARIO]

INT	7	RIF	8	DES	8	TEC	4	CAR	7	
VOL	8	FOR	—	VEL	6	FIS	6	EMP	4	
PUNTI FERITA		45		FERITO GRAVEMENTE		23		TIRO DELLA MORTE		6
<b>Armi</b>						<b>Arm.: Corazza Leggera</b>				
Fucile da Cecchino di Alta Qualità con Mirino				5d6		<b>Testa</b>		PA 11		
						<b>Corpo</b>		PA 11		
<b>BASI DI ABILITÀ</b>		Armi a Spalla 16, Atletica 10, Concentrazione 10, Conoscenza della Zona (Casa) 9, Conversazione 6, Corrompere 15, Elusione 16, Furtività 16, Istruzione 9, Linguaggio (Lingua Madre) 11, Linguaggio (Streetslang) 9, Nascondere/Trovare Oggetti 15, Percezione 15, Persuasione 9, Pronto Soccorso 6, Recitare 15, Rissa 10, Sensibilità 6, Survivalismo 15, Tempra 16								
<b>CAPACITÀ DI RUOLO</b>		Sensi da Combattimento 6								
<b>CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE</b>		Munizioni Perforanti per Fucile ×16, Cellulare Usa-e-Getta, Cyberocchio ×2 (Bassa Luminosità/Infrarosso/UV e Mirino)								