



SCAGNOZZI 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.

SCAGNOZZI POTENZIATI

Benvenuti Gamemaster! Il vostro gruppo è formato da mercanti di morte che schivano pallottole, lanciano granate e sparano sempre alla testa? Se vi sembra che gli Scagnozzi del **Manuale Base di Cyberpunk RED** non siano una sfida per questi powerplayer e non volete aggiungere altri avversari per compensare, allora siete nel posto giusto. Portiamo questi Scagnozzi in palestra, perché è tempo di Potenziarli.

Questi nuovi Scagnozzi sono pensati per sostituire quelli del **Manuale Base...** ma solo contro gruppi formati esclusivamente da Personaggi ottimizzati per il combattimento, inserendo uno Scagnozzo per ogni Edgerunner. Inoltre, anche il bottino che se ne può ricavare è stato migliorato. Contro gruppi meno aggressivi, meglio usarli di rado, sostituendo occasionalmente qualche Scagnozzo normale. Questi PNG sono pensati per essere una sfida, non per massacrare gli Edgerunner, così che i Giocatori sentano di aver messo in scena per davvero dei grandi combattenti.

Inseriteli nelle vostre partite e vedete come reagiscono i Giocatori. Se poi occorre insaporire di più il piatto, questa tabella aggiunge alcune complicazioni agli incontri.

| 1d10 | Complicazione dell'Incontro con gli Scagnozzi |
|------|--|
| 1 | Uno Scagnozzo usa Munizioni Incendiarie (CPRED PAG. 346), ma ne ha solo 10. |
| 2 | All'inizio del secondo Round, 2 Scagnozzi in più si uniscono allo scontro. |
| 3 | Due Scagnozzi sono sotto gli effetti del Black Lace (CPRED PAG. 227). |
| 4 | Uno Scagnozzo ha una Granata Perforante (CPRED PAG. 346) e Base 12 in Atletica. |
| 5 | Uno Scagnozzo indossa una Corazza Pesante (PA 13) sul Corpo. I suoi RIF, DES e VEL aumentano di 2 (prima di calcolare la Penalità per l'Armatura). |
| 6 | Gli Scagnozzi sono stranamente ben organizzati. Uno ha Base 13 in Tattica e una Granata Fumogena (CPRED PAG. 346). |
| 7 | Aggiungi uno Scagnozzo di un tipo diverso all'incontro. |
| 8 | Aggiungi due Scagnozzi all'incontro. Hanno entrambi una Ferita Critica alla Testa. |
| 9 | Aggiungi uno Scagnozzo all'incontro all'inizio del secondo, terzo e quarto Round. |
| 10 | Uno Scagnozzo ha un Mitra, Base 16 in Fuoco Automatico, nessuna Armatura alla Testa né istinto di autoconservazione. |

| | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------|------------------------------|---|-----------|-------------------|-----|------------------------------|------------------|----------|----------|----------|--|
| GUARDIA DEL CORPO POTENZIATA | INT | 4 | RIF | 6 | DES | 6 | TEC | 2 | CAR | 4 | |
| | VOL | 4 | FOR | — | VEL | 5 | FIS | 7 | EMP | 3 | |
| | PUNTI FERITA | | 40 | FERITO GRAVEMENTE | | 20 | TIRO DELLA MORTE | | 7 | | |
| | Armi | | | | | Arm.: Corazza Leggera | | | | | |
| | Shotgun di Bassa Qualità | | 5d6 | Testa | | PA 11 | | Corpo | | PA 11 | |
| | Mani Nude | | 3d6 | | | | | | | | |
| | BASI DI ABILITÀ | Armi a Spalla 10, Atletica 9, Concentrazione 6, Conoscenza della Zona (Casa) 6, Conversazione 5, Elusione 8, Furtività 8, Guidare 10, Interrogatorio 6, Istruzione 6, Linguaggio (Lingua Madre) 8, Linguaggio (Streetslang) 6, Percezione 10, Persuasione 6, Pistole 10, Pronto Soccorso 4, Resistere a Tortura/Droghe 8, Rissa 13, Sensibilità 5, Tempra 9 | | | | | | | | | |
| | CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE | Slug ×25, Comunicatore Radio | | | | | | | | | |

SCAGNOZZI POTENZIATI

BOOSTER POTENZIATO

| | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|-------------------|---|-----------------------|---|------------------|---|---|
| INT | 4 | RIF | 6 | DES | 5 | TEC | 2 | CAR | 4 | |
| VOL | 4 | FOR | — | VEL | 6 | FIS | 4 | EMP | 3 | |
| PUNTI FERITA | | 30 | | FERITO GRAVEMENTE | | 15 | | TIRO DELLA MORTE | | 4 |
| Armi | | | | | | Armatura: Cuio | | | | |
| Pistola Molto Pesante di Bassa Qualità | | | | 4d6 | | Testa | | PA 4 | | |
| Wolvers | | | | 3d6 | | Corpo | | PA 4 | | |
| BASI DI ABILITÀ | | Armi da Mischia 12, Atletica 9, Concentrazione 8, Conoscenza della Zona (Casa) 6, Conversazione 5, Elusione 7, Furtività 7, Guidare 10, Interrogatorio 6, Istruzione 6, Linguaggio (Lingua Madre) 8, Linguaggio (Streetslang) 6, Nascondere/Trovare Oggetti 6, Percezione 8, Persuasione 6, Pistole 12, Pronto Soccorso 4, Resistere a Torture/Droghe 8, Rissa 9, Sensibilità 5, Tempra 6 | | | | | | | | |
| CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE | | Munizioni per PMP ×30, Cellulare Usa-e-Getta, Black Lace ×1, Tecnocapelli, Wolver | | | | | | | | |

Un altro trucchetto per personalizzare gli Scagnozzi è assegnare a ciascuno una battuta prima dello scontro. Persino se non dovessero usarla o suonasse ridicola, aiuterebbe a scaricare parte del fardello dell'interpretazione dei PNG durante le scene di combattimento più intense. Per i Giocatori, uno Scagnozzo che pronuncerà la battuta "Li fermo io!" avrà un impatto molto diverso rispetto a quello che dice "Questo sembra carico di parti..." o "Melvin, porta qui il tuo culo cromato!".

Non bisogna mai lasciare che i Giocatori dimentichino che stanno uccidendo delle persone, persino se si tratta di Scagnozzi che se lo meritano.

GANGER DI STRADA POTENZIATO

| | | | | | | | | | | |
|--|---|--|---|--|---|--------------------------|---|------------------|---|------|
| INT | 6 | RIF | 6 | DES | 6 | TEC | 4 | CAR | 3 | |
| VOL | 3 | FOR | — | VEL | 5 | FIS | 3 | EMP | 3 | |
| PUNTI FERITA | | 25 | | FERITO GRAVEMENTE | | 13 | | TIRO DELLA MORTE | | 3 |
| Armi | | | | | | Armatura: Kevlar® | | | | |
| Pistola Molto Pesante di Bassa Qualità | | 4d6 | | Arma da Mischia Pesante di Bassa Qualità | | 4d6 | | Testa | | PA 7 |
| | | | | | | | | Corpo | | PA 7 |
| BASI DI ABILITÀ | | Armi da Mischia 12, Atletica 8, Concentrazione 5, Conoscenza della Zona (Casa) 8, Conversazione 6, Elusione 11, Furtività 8, Guidare 12, Istruzione 8, Linguaggio (Lingua Madre) 10, Linguaggio (Streetslang) 8, Percezione 10, Persuasione 5, Pistole 10, Pronto Soccorso 6, Rissa 8, Seguire Tracce 8, Sensibilità 5, Seguire Tracce 10, Survivalismo 8, Tecnologia dei Veicoli Terrestri 10, Tempra 5 | | | | | | | | |
| CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE | | Munizioni per PMP ×20, Corda, Torcia Elettrica, Collegamento Neurale (Connettori d'Interfaccia) | | | | | | | | |

SCAGNOZZI POTENZIATI

GUARDIA GIURATA POTENZIATA

| | | | | | | | | | |
|-----|---|-----|---|-----|---|-----|---|-----|---|
| INT | 5 | RIF | 7 | DES | 4 | TEC | 2 | CAR | 2 |
| VOL | 3 | FOR | — | VEL | 4 | FIS | 5 | EMP | 3 |

| | | | | | |
|--------------|----|-------------------|----|------------------|---|
| PUNTI FERITA | 30 | FERITO GRAVEMENTE | 15 | TIRO DELLA MORTE | 5 |
|--------------|----|-------------------|----|------------------|---|

| Armi | | Arm.: Corazza Leggera | |
|--|-----|-----------------------|-------|
| Fucile d'Assalto di Bassa Qualità | 5d6 | Testa | PA 11 |
| Pistola Molto Pesante di Bassa Qualità | 4d6 | Corpo | PA 11 |

BASI DI ABILITÀ Armi da Mischia 6, Armi a Spalla 12, Atletica 8, Concentrazione 7, Conoscenza della Zona (Casa) 7, Conversazione 5, Elusione 6, Fuoco Automatico 14, Furtività 6, Interrogatorio 6, Istruzione 7, Linguaggio (Lingua Madre) 9, Linguaggio (Streetslang) 7, Percezione 8, Persuasione 4, Pistole 12, Pronto Soccorso 4, Resistere a Tortura/Droghe 8, Rissa 8, Sensibilità 5

CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE Munizioni per Fucile ×40, Munizioni per Pistola Molto Pesante ×20, Comunicatore Radio



NEIL BRANQUINHO

SCAGNOZZI POTENZIATI

| | | | | |
|------------------------------|-------------------|-----|-----|------------------|
| INT | RIF | DES | TEC | CAR |
| VOL | FOR | VEL | FIS | EMP |
| PUNTI FERITA | FERITO GRAVEMENTE | | | TIRO DELLA MORTE |
| Armi | | | | Arm.: |
| | | | | Testa |
| | | | | Corpo |
| BASI DI ABILITÀ | | | | |
| CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE | | | | |

CREA I TUOI SCAGNOZZI!

| | | | | |
|------------------------------|-------------------|-----|-----|------------------|
| INT | RIF | DES | TEC | CAR |
| VOL | FOR | VEL | FIS | EMP |
| PUNTI FERITA | FERITO GRAVEMENTE | | | TIRO DELLA MORTE |
| Armi | | | | Arm.: |
| | | | | Testa |
| | | | | Corpo |
| BASI DI ABILITÀ | | | | |
| CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE | | | | |