

Note:

Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter par email : corvasce.yan@gmail.com Ce document est partagé sur le site de : http://cyberpunk-jdr.fr. Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké. Toute reproduction partielle ou totale (autre que pour l'adaptation à la table de jeux du Meneur) est interdite sans l'autorisation des(s) auteur(s).

Table des matières

Table des matières	3
Avant propos et avertissements	4
Buvez de l'eau !	4
Les Techguns en quelques mots	5
Qu'est-ce qu'une Arme Technique ?	5
Quelles munitions utiliser ?	5
Quelles sont les caractéristiques techniques ?	6
En jeu comment ça se passe ?	7
Comment se les procurer ?	7
Et qu'est-ce que ça change ?	7
Quels sont les inconvénients ?	8
Comment me procurer une Arme Technique de série ?	9
Parabellum Hors série : Les Techguns	10
Revolvers et Pistolets Techniques	11
Fusils à pompe Techniques	12
Fusils de précision Techniques	12
Ce qu'on ne vous dit pas	13
Le style dans tout ça ?	13
Acquérir légalement un Techgun ?	13
Voler un Techgun ?	13
Pour conclure	13

Avant propos et avertissements

Buvez de l'eau!

Les armes techniques n'apparaissent réellement qu'après l'Ère Rouge. Elles ne sont donc pas canon dans l'univers de Cyberpunk Red mais le sont dans l'univers de 2077. Néanmoins, cela reste votre univers et vous pouvez donc totalement décider que les armes techniques existent dès maintenant. Qui vous en empêche ? Et si vous ne le voulez pas, et bien ce n'est pas bien grave, refermez simplement ce document et allez boire un verre d'eau. J'insiste, c'est important de boire de l'eau ! Sinon vous risquez des calculs rénaux. Et ça fait foutrement mal ! Mais là je m'égare un peu...

Assez-t-il tout étant (merci WTC) ces armes sont puissantes et à ne pas mettre entre toutes les mains. Elles peuvent, comme toujours avec mes addons, déséquilibrez le jeu si vous ne vous veillez pas au grain et/ou si vous avez des joueurs extrêmement bourrins. Je ne saurais que trop conseiller aux MJ's de rendre disponibles ces armes comme une sorte de récompense et en évaluant bien la puissance que vous donnez à vos joueurs.

Sur ce, bon jeu à vous et souvenez-vous :

« Personne ne court plus vite qu'une aiguille ! Même pas une balle ! »

Un Solo raisonnable

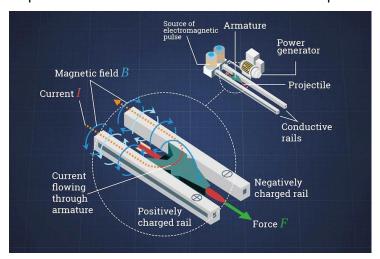
Les Armes Techniques

Les Techguns en quelques mots

Qu'est-ce qu'une Arme Technique?

Aussi appelé « Techgun » ou « Railgun », une arme technique est un dispositif à moteur linéaire, utilisant des champs électromagnétiques pour propulser un projectile (en principe sans charge explosive) à très haute vitesse. Le système utilise une paire de conducteurs parallèles (les fameux rails) le long desquels une armature coulissante est accélérée par les

effets électromagnétiques d'un courant qui circule le long d'un rail dans l'armature, puis revient sur le second. Il repose sur des principes similaires à ceux du moteur homopolaire. En gros et pour faire simple, imaginez une arbalète dont le bras de levier (utilisé pour mettre la corde en tension) ainsi que le déclenchement de celle-ci sont remplacés force par la électromagnétique qui propulse l'armature coulissante contenant le projectile.



Cette tension, et donc la vitesse qui en découle, dépend directement de l'énergie injectée dans les rails. Plus la charge est grande plus la vélocité l'est également. Le principal inconvénient résidant dans le fait qu'il faille « charger » ce type d'arme, rendant tout tir en rafale impossible mais au profit d'avantages non négligeables comme la relative discrétion de ces dernières (un « bang » est tout de même présent en raison du franchissement du mur du son par le projectile), mais surtout, dans leur capacité à transpercer des blindages et/ou toute surface résistante.

Quelles munitions utiliser?

Les Techguns utilisent des munitions non-chemisées appelées également aiguilles. Ces

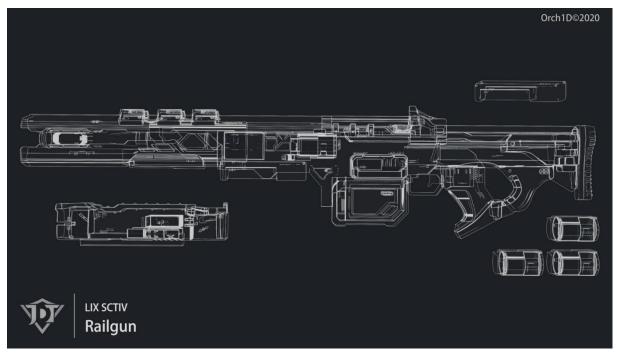
projectiles ressemblent plus à des clous ou des rivets de constructions. Ils sont généralement effilés pour permettre une meilleure pénétration d'où leur appellation d'aiguilles. Ces munitions, bien que moins complexes à fabriquer, restent tout de même un petit prodige d'ingénierie. En effet, un mauvais équilibrage ou de minuscules irrégularités pourraient conduire à une déviation de trajectoire ou pire, à l'explosion du système de propulsion.



Donc pour les petits malins qui se disent qu'il suffit d'acheter une boîte de clous dans la quincaillerie du coin ; n'y pensez même pas, vous risqueriez le trait plat.

Quelles sont les caractéristiques techniques ?

Les projectiles d'une arme à propulsion explosive n'atteignent que difficilement une vitesse d'environ 2km/s (Mach 5.9). Le système de propulsion par rail permet, lui, une projection à plus de 3 km/s (Mach 8.8). Vous imaginez bien que cette différence de vitesse impacte à la fois le quotient de pénétration mais également les dommages (Pour les techies qui nous lisent : l'énergie cinétique étant égale à la masse du projectile, multipliée par sa vitesse au carré, divisée par 2). L'absence de charge explosive comme moyen de propulsion font également des munitions des Techgun, les plus sûres du marché. Aucun risque d'explosions involontaires dû à de fortes chaleurs ou un mauvais stockage.



La méthode de propulsion des projectiles fait également des Techguns de petits électroaimants portatifs, les composants de ceux-ci étant isolés pour éviter les désagréments que peut générer un tel champ électromagnétique. De plus, les matériaux utilisés pour leur conception sont relativement onéreux. En effet, les forces de répulsion considérables exercées pendant le tir auraient tendance, avec des matériaux traditionnels, à faire éclater l'arme; les rails subissant un écartement entre le projectile et eux-mêmes lors de la « mise à feu ». La répétition de cette action provoquerait, sur le long terme, la formation d'un arc ce qui engendrerait une vaporisation rapide et des dommages important aux surfaces du rails et de l'isolateur. C'est une autre raison qui empêche les armes à forte cadence d'être converties en Techgun.

En jeu comment ça se passe?

Comment se les procurer ?

Toute arme ne possédant pas de mode de tir de type ; *Tir automatique ou Tir de suppression* peut être convertie en Arme Technique. Cela demande le changement de la plupart des pièces de l'arme, l'adaptation d'un moteur linéaire en lieu et place du percuteur traditionnel ainsi qu'une adaptation du mode d'amunitionnement. Mais surtout, une bonne dose de savoirfaire. En effet seuls les meilleurs armuriers peuvent opérer cette transformation. Cela prendra également un temps considérable mais le jeu en vaut clairement la chandelle.

En termes de jeu, le Techie qui souhaite transformer une arme traditionnelle en Techgun devra réussir un jet de TECH + Armurerie + Expert en amélioration + 1D10. Le SD et le temps nécessaire à l'amélioration dépendent du prix initial de l'arme selon le tableau suivant :

Prix	SD	Temps d'amélioration
Bon Marché / Ordinaire	9	2 heures
Coûteux (50 ED)	13	12 heures
Très Coûteux (100 ED)	17	2 jours
Onéreux (500 ED)	21	2 semaines
Très Onéreux (1'000 ED)	24	1 mois
Luxueux (5'000 ED)	29	2 mois
Super Luxueux (10'000 ED et +)	29	2 mois / par 10'000 eb

De plus, le coût des matériaux utilisés afin de concevoir le nouveau système est équivalent à la catégorie du prix de l'arme initiale.

> Et si vous n'êtes pas un Techie mais que vous souhaitez tout de même transformer votre cracheur préféré en Techgun, comment vous y prendre ?

Et bien, il va vous falloir trouver un armurier capable de le faire et le payer. Le travail étant complexe, il vous en coûtera le prix de votre arme multiplié par 2. Et bien entendu, il faudra patienter le temps que le travail soit fait.

Et qu'est-ce que ça change?

Comme expliqué plus haut, une arme technique tir des aiguilles à très haute vitesse. Son pouvoir de pénétration ainsi que les dommages que celle-ci provoque s'en voient fortement réhaussés. Ces deux caractéristiques vont grandement dépendre du temps de « chargement » de l'arme. Plus la charge électrique accumulée est grande avant sa libération, plus rapide sera le projectile. Attention cependant, une arme technique ne peut pas être chargée indéfiniment. En effet, une fois son temps de charge maximal atteint, si celui-ci est dépassé, une sécurité relâche l'énergie accumulée sans tirer de projectile.

En termes de jeu, voilà comment cela se traduit

Temps de charge	Dégâts supplémentaires	Pouvoir de pénétration
Aucun	Aucun	Normal
1 tour (Tous les Techguns)	+2	Armures et couverts divisés par 2
2 tours (Tous les Techguns sauf pistolets légers)	+1D6	Armures et couverts divisés par 2
3 tours (Pistolets très lourd, fusils à pompe et fusils de précision)	+2D6	Armures et couverts divisés par 2
4 tours (Fusils à pompe et et fusils de précision)	+3D6	Armures et couverts divisés par 3
5 tours (Fusils de Précision uniquement)	+4D6	Armures et couverts divisés par 3

Mais pendant combien de temps peuvent charger les armes avant d'être saturées et relâcher l'énergie accumulée ?

Cela va dépendre du type d'arme. En effet, il est plus facile d'intégrer un moteur linéaire sur un fusil de précision que sur une petite arme de poing en raison de la place disponible. Ainsi :

- Un pistolet léger peut charger jusqu'à 1 tour.
- **Un pistolet moyen ou lourd** peut charger jusqu'à 2 tours.
- Un pistolet très lourd peut charger jusqu'à 3 tours.
- **Un fusil à pompe** peut charger jusqu'à 4 tours.
- Un fusil de précision peut charger jusqu'à 5 tours.

A noter que les armes ayant une cadence de 2 ne peuvent pas bénéficier de la charge pour les deux projectiles. Le premier (celui qui a été chargé) bénéficiera du bonus du temps de charge, tandis que le second n'obtiendra aucun bonus. Et oui... Logique!

Quels sont les inconvénients?

Un Techgun ne peut pas recevoir certaines améliorations. En effet, les :

- Chargeurs à cylindre,
- Double canon à pompe,
- Lance-grenade sous le canon
- Silencieux...

...sont totalement inadaptables à ce type d'arme. Néanmoins, rien ne vous empêche de transformer votre Techgun en SmartTechgun ou TechSmartgun (selon l'appellation que vous préférez) à l'aide d'une liaison Smartgun pour encore plus de rigolade.

Le prix des munitions est également plus élevé.

« Comment ça ? » me direz-vous. « Plus haut c'est noté que les munitions sont moins complexes à fabriquer. Alors pourquoi je paierais plus cher ? »

Et bien parce que les fabricants ont parfaitement compris quel était l'intérêt du public pour ces petites merveilles technologiques. Vous savez, comme les cartouches d'encre ou les capsules de café au début du 21^{ème} siècle... Comptez que vos munitions seront 50% plus chères que des traditionnelles. Mais bon, pour quel effet!

Vient ensuite la batterie. Et oui ! Qui dit courant électrique, dit également batterie. Alimenter un moteur linéaire consomme de l'énergie et lorsque cette dernière est vide, vous aurez beau gaver votre cracheur de munitions jusqu'à la gueule, il vous sera aussi utile en opé qu'un presse-papier. Un presse-papier très cher certes, mais un presse-papier tout de même. Deux options s'offrent à votre MJ pour gérer ceci :

- 1. Il considère que votre batterie est toujours chargée, excepté lors d'un échec critique ce qui expliquerait un potentiel enrayement de l'arme. Dans ce cas, il faudra tout de même recharger la batterie avant de pouvoir à nouveau l'utiliser.
- 2. Il considère votre batterie comme ayant un compteur et chaque 50 tirs, vous devrez recharger celle-ci. A lui de voir !
- 3. Oui, il y a une troisième option même si j'avais dit qu'il y en avait que deux ! (Et c'est moi qui écris donc c'est moi qui choisis qu'est-ce que je dis...) Il peut utiliser les deux règles.

Dernière rigolade, un Techgun qui s'enraie (et oui, cela peut arriver! Voir ci-dessus...) ne peut pas se réparer aussi facilement qu'une arme poudre. Il faudra pour cela consacrer du temps pour démonter l'arme éventuellement faire un jet d'Armurerie. Donc, si en plein combat votre arme technique s'enraie, inutile de taper dessus



comme un sourd, au mieux vous l'achèverez et au pire vous provoquerez une explosion électromagnétique transformant votre chargeur d'aiguilles en petite mine à shrapnels improvisée! Et qui tient ladite mine ? Soyez plus malin et changez d'arme. Vous en avez bien une de secours ?

Comment me procurer une Arme Technique de série ?

Si les petits malins ont transformé des armes à propulsion explosive en Techgun, vous imaginez bien que certains fabricants ne se sont pas gênés pour fabriquer les leurs. Ainsi, tous les plus grands noms de l'armement comme Militech et Arasaka (pour ne citer qu'eux) ont sorti une gamme de Techgun. Ces dernières s'utilisent comme l'arme dont est issue l'armature de base mais sont des armes pensées initialement en arme technique. Pour l'instant assez peu répandues, ces dernières ne sont pas très nombreuses mais nul ne doute que dans les années à venir, leur demande va exploser et le nombre de modèles également. Vous trouverez peut-être un jour un catalogue spécialisé de type Parabellum hors-série qui parlera de ses armes d'exception. Qui sait ?

PARABELLUM

HORS SÉRIE : TECHGUNS

Août 204X / 5el

TECHGUNS NEXTGEN!

Découvrez les armes de demain. Ayez une longueur d'avance sur eux!

PLUS

Dossier spécial sur les risques des Techguns non-homologués

Taisez la poudre...

Faites parler les aiguilles!

Achetez maintenant votre nouveau meilleur ami. Préparez la guerre pour obtenir la paix !

Catalogue exclusif

Revolvers et Pistolets Techniques



RT-46 Burya		
Type: Techgun Pistolet Très lourd	Munition: Aiguilles (5D6)	
Précision : 0	Qualité : Standard	
Disponibilité : Rare	Prix: 2'400 eb (Très Onéreux)	
Dissimulation : Veste	Référence : Cyberpunk 2077	
Chargeur: 4	Longueur: 33 cm	
Cadence: 1	Pays : Russie	

Une arme en provenance directe de la Russie. Est-il joli ? Non ! Pratique à utiliser ? Non plus ! Efficace ? Absolu de putain de ment ! Le Burya est un Techgun qui peut traverser les murs et qui est pratiquement aussi dense qu'une étoile à neutrons. Pour l'utiliser il est conseillé de posséder un bras cybernétique afin d'éviter le recul important de l'arme chargée à pleine puissance.

Modes de cadences alternatifs et accessoires spéciaux intégrés : Arme Technique.



JKE-X2 Kenshin		
Type : Techgun Pistolet Très lourd	Munition: Aiguilles (4D6)	
Précision: +1	Qualité : Excellente	
Disponibilité : Médiocre	Prix: 3'575 eb (Très Onéreux)	
Dissimulation : Veste	Référence : Cyberpunk 2077	
Chargeur: 20	Longueur: 37 cm	
Cadence: 1	Pays : Japon	

Le premier né d'Arasaka avec une élégance et une léthalité sans précédent. L'arme est équipée de série d'un module Smartgun pour en tirer toute ses capacités. Moins puissante que le Burya, il est plus précis que sa concurrente Russe et surtout se recharge beaucoup moins souvent.

Modes de cadences alternatifs et accessoires spéciaux intégrés : Arme Technique, Smartgun.



M-76E Omaha		
Munition: Aiguilles (3D6)		
Qualité : Standard		
Prix: 690 eb (Onéreux)		
Référence : Cyberpunk 2077		
Longueur: 27 cm		
Pays : USA		

Considéré comme la réponse de Militech à Arasaka face au Kenshin, cette arme de poing plus petite et surtout beaucoup moins onéreuse que sa rivale nippone ressemble à un pistolet traditionnel. Il compense sa plus modeste puissance de feu par une dissimulation accrue. En effet, vous pourrez le dissimuler dans une poche, la boîte à gant de votre limousine ou une petite mallette.

Modes de cadences alternatifs et accessoires spéciaux intégrés : Arme Technique.



DR-12 Quasar		
Type: Techgun Revolver moyen	Munition: Aiguilles (2D6)	
Précision: +1	Qualité : Excellente	
Disponibilité : Médiocre	Prix: 1'770 eb (Très Onéreux)	
Dissimulation : Veste	Référence : Cyberpunk 2077	
Chargeur: 20	Longueur: 29 cm	
Cadence · 2	Pays · Inde	

Darra Polytechnic, une corporation indienne, livre là un techgun élégant avec une excellente prise en main. Il est peut-être l'arme la plus distinctive que vous puissiez trouver à NightCity. Il présente un cadre angulaire inhabituel, un chargeur en forme de disque et une technologie unique en son genre. Un tir modeste du Quasar peut tout de même percer des véhicules légèrement blindés et des gilets par balles.

Modes de cadences alternatifs et accessoires spéciaux intégrés : Arme Technique, Mode AP même sans charge.

Fusils à pompe Techniques



DB-2 Satara		
Type : Techgun Fusil à pompe hybride	Mun.: Aiguilles/CAL10 (6D6)	
Précision : 0	Qualité : Standard	
Disponibilité : Rare	Prix: 5'550 eb (Luxueux)	
Dissimulation: Non	Référence : Cyberpunk 2077	
Chargeur: 2 + 2	Longueur: 90 cm	
Cadence: 1	Pays : Serbie	

Le Satara est une arme inhabituelle à la fois en raison de son apparence étrange mais également de sa base technologique non conventionnelle. En plus d'être un Techgun, une simple pression permet de permuter les munitions entre aiguilles et Calibre 10, le fabricant, Rostovic, ayant conservé les deux modes de chargement (chacun d'eux contenant deux cartouches). Très utilisé par les membres de la Max-Tac, le Satara ne s'embarrasse pas des murs qu'il perforera sans trop de problème à pleine puissance.

Modes de cadences alternatifs et accessoires spéciaux intégrés : Arme Technique, double chargement.

Fusils de précision Techniques



M-179E Achille		
Type : Techgun Fusil de précision	Munition: Aiguilles (6D6)	
Précision : +2	Qualité : Standard	
Disponibilité : Rare	Prix: 14'550 eb (Luxueux)	
Dissimulation : Non	Référence : Cyberpunk 2077	
Chargeur: 9	Longueur: 108 cm	
Cadence: 1	Pays : USA	

Tout comme Achille, le guerrier mythique et presque invincible de la Grèce antique, cette arme de Militech est également inégalée dans sa catégorie : le M-179 Achille est véritablement le meilleur fusil de précision électromagnétique du marché. L'Achille dispose d'une portée ultra longue et d'une puissance féroce, ce qui signifie que les aiguilles frappent tout aussi fort à de grandes distances. Un tireur équipé de l'Achille peut facilement percer des murs ou des véhicule blindés. Or, le mythique Achille avait une faiblesse fatale. Qu'en est-il de son homonyme ? Et bien, peut-être qu'un défaut serait sa construction compliquée et difficile à perfectionner, sans parler de son prix élevé. C'est pourquoi le M-19 est difficile à trouver à NightCity.

Modes de cadences alternatifs et accessoires spéciaux intégrés : Arme Technique, lunette de précision infrarouge, Smartgun intégré, mode AP même sans charge.



Nekomata		
Type : Techgun Fusil de précision	Munition: Aiguilles (7D6)	
Précision: +1	Qualité : Standard	
Disponibilité : Rare	Prix: 16'550 eb (Luxueux)	
Dissimulation: Non	Référence : Cyberpunk 2077	
Chargeur: 4	Longueur: 112 cm	
Cadence: 1	Pays : Japon	

Tsunami Defense System nous livre une arme exigeante. Elle nécessite des soins, un entretien régulier et du temps pour apprendre à l'utiliser au mieux. Mais ça vaut le coup! Ce fusil de sniper technique est une merveille technologique. Les aiguilles qu'il lance peuvent percer les murs et les armures les plus épais et briser les os en titane. Personne n'est à l'abris de la force destructrice des Nekomata c'est pourquoi la vente de ce fusil est strictement réglementée. Il est presque impossible pour des mercenaires qui ne sont pas à l'emploi d'un gouvernement ou d'une mega corporation de mettre la main dessus... presque.

Modes de cadences alternatifs et accessoires spéciaux intégrés : Arme Technique, lunette de précision infrarouge, Smartgun intégré, mode AP même sans charge.

Ce qu'on ne vous dit pas...

Le style dans tout ça?

Tout le monde rêve d'avoir un style rien qu'à lui, un signe distinctif qui le ferait sortir de la masse des Edgeruners qui courent d'opé en opé pour tenter de se faire un nom. Et quelques fois cela peut passer par une arme emblématique ; un cracheur si reconnaissable que tout le monde en le voyant se dira : « C'est l'Incroyable Stuffthing (ça fait plus classe que Machintruc) qui s'est illustré dans l'exfiltration de « Kitty the cat » pour Mother Maïchel! » En revanche, arborer fièrement un Techgun peut également peindre une cible sur votre front (ou dans votre dos pour les moins courageux). En effet, ces armes très rares et très, très chères attisent les convoitises. Qui sait, un jour on dira peut-être d'un autre : « C'est l'Eblouissant Owlthingy (toujours plus classe que Bidule Chouette) qui a abattu l'autre pomard de Stuffthing... »

Pensez-y avant d'exhiber fièrement votre nouvelle arme technique tout juste achetée sur le marché noir.

Acquérir légalement un Techgun?

Car oui, si vous comptez acheter ce genre d'arme ce ne sera jamais très légal et ce même avec les lois très permissives qui encadrent la vente d'arme à feu à Night City. (*La faute à un vide juridique pas encore comblé pour les armes à projection sans explosion*.) Encore peu répandus, vous pouvez tirer une croix sur le fait de vous pointer chez un armurier officiel en lui demandant le dernier Kenshin. S'il en possède un, c'est qu'il l'a acquis de manière illégale. Mais bon, vous n'êtes pas devenu Edgeruner pour faire du tricot ou planter des choux. Si ? Et même une fois acheté, vous n'êtes pas certain à 100% que le propriétaire légitime ne va pas se pointer... Vous verrez ci-dessous...

Voler un Techgun?

Sachez également que la plupart des gouvernements et Megacorporations qui équipent leurs agents avec ce genre d'arme font poser également une puce de géolocalisation sur ces dernières avec très souvent, un système pouvant bloquer l'arme à distance. Ce dernier étant particulièrement pète cou... rges à retirer. Ainsi, voler un Techgun à un agent d'Arasaka n'est sans doute pas la meilleure idée que vous puissiez avoir. A moins d'être capable de retirer tous les mouchards planqués dans le cracheur.

Pour conclure...

N'oubliez pas que ce que cette addon vous propose n'est nullement obligatoire. Celui-ci peut également parfaitement se combiner avec les Parabellum. Après, à vous de voir si vous souhaitez équiper vos joueurs ou vos PNJ's avec du matos de ce type. Si cela vous semble trop bourrin ou hors de propos, fermez ce document, effacez-le pour gagner un peu d'espace disque et surtout n'oubliez pas de boire de l'eau! C'est important surtout par temps de grandes chaleurs. Non parce qu'en été on boit un verre de rosé et puis un autre et on oublie de s'hydrater et après... enfin bref! Buvez de l'eau! Faites taire la poudre et parler les aiguilles! Personne de court plus vite qu'une aiguille, même pas une balle! Et surtout amusez-vous bien.

