

# CYBERPUNK RED



**LE GARAGE DE DÉCHIQUETEUSE**  
**DES ARMES QUI FONT BOUM !**

Crée par James Hutt & J Gray.  
Pour le compte de la société R. Talsorian Games  
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D  
Version non Relue et corrigée

*Le Garage de Déchiqueteuse* est un DLC R. Talsorian Games pour le jeu de rôle **Cyberpunk Red**.

Pour des questions ou améliorations, n'hésitez pas à contacter **Elia "Legba" Dumas** sur le Discord du groupe. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site où il est stocké sans l'accord de l'auteur.

*Le Garage de Déchiqueteuse* est un contenu officiel fourni par R. Talsorian Games et traduit pour être mis à disposition sur le site <http://cyberpunk-jdr.fr>. La traduction n'est ni approuvée ni cautionnée par RTG et n'a pas pour objectif d'être partagée ailleurs que sur le site où il est stocké. Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :

<https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2022/03/RTG-CPR-DLC-DéchiqueteusesGaragev1.01.pdf>

## **SOMMAIRE :**

Aujourd'hui à la source _____	page 3
Les boomsticks de Déchiqueteuse _____	page 4
Enviro-lanceur de Biotechnica _____	page 4
Le Triple Treat de BudgetArms _____	page 4
Pistolet lance-fusées _____	page 4
Midnight Arms SDF-45 _____	page 4
Aegis de militech _____	page 5
Archimedes de militech _____	page 5
Canon à air Nomade _____	page 5
TearJerker de Pursuit Security Incorporated _____	page 5
Harpon balistique SlamDance _____	page 6
Fusil lourd Sternmeyer M-02 _____	page 6
Lance-roquettes de poche Towa _____	page 6
Lance- flammes à rafale d'UrbanTech _____	page 6
Table des armes _____	page 7

## AUJOURD'HUI À LA SOURCE

**Jericho Hunt (JH) :** "Aujourd'hui, à la Source", nous sommes à Heywood pour rencontrer un Nomade qui est un élément important du marché des armes à feu et des accessoires pour armes à feu de notre ville affamée. Notre conversation en dit long sur notre ville. Combien de temps allons-nous continuer à ignorer d'où viennent nos objets ? Notre besoin de consommation est-il en train de nous ronger de l'intérieur, nous conduisant, enchaînés à la bouche, vers un second Holocauste de Night City ?

**JH :** Déchiqueteuse dit "Woodchipper", merci de m'avoir invité dans votre garage. Bel endroit.

**Déchiqueteuse (D) :** C'est toujours un plaisir. C'est dommage que ça fasse un moment qu'on ne se soit pas parlé. Qu'est-ce qui vous a retenu hors d'ici ?

**JH :** J'ai essentiellement bourlingué dans le Glen, où j'ai travaillé sur l'actualité des corporations et économisé pour devenir indépendant. Vous êtes ma première interview dans une nouvelle série, appelée "Aujourd'hui à la Source". Nous débutons avec les armes à feu.

**D :** Eh bien, puisque vous êtes venu ici en premier, je vais prendre cela comme un compliment.

**JH :** Passons directement à l'interview, puisque je sais que vous êtes occupé. Je comprends que vous n'êtes pas un Fixer, et que vous ne traitez pas avec une clientèle traditionnelle. Comment fonctionne votre entreprise ?

**D :** Honnêtement, j'ai deux emplois. Ma première priorité a toujours été de résoudre les conflits entre les Meutes Nomades au nom des Aldecaldos, surtout ceux qui surviennent lorsqu'ils viennent à Night City pour se ravitailler et se préparer pour leur voyage, comme les conflits pour l'espace sur les quais dans le sud de Night City et les parkings de camping populaires à Santo Domingo et Rancho Coronado. C'est une question de relations personnelles et de confiance.

**JH :** Et qu'en est-il de votre second travail ?

**D :** Il s'avère que lorsque vous faites ce travail, vous entrez en contact avec beaucoup de Fixers qui cherchent à commercer avec les Meutes. Et que veulent-ils ? Honnêtement, tout ce sur quoi ils peuvent mettre la main, mais surtout des armes. Donc

maintenant, je suis un intermédiaire pour eux. Ils commandent ce dont ils ont besoin, et je regarde si un Nomade en a apporté un cette semaine sur à l'arrière de sa moto. La plupart du temps, les choses étant ce qu'elles sont, la réponse est non. Mais ces Fixers sont tenaces, ils rappellent la semaine suivante, réglés comme une horloge, pour demander plus d'Archimedes, ou de fusils lourds M-02, ou tout ce que leur clientèle veut pour faire saigner quelqu'un.

**JH :** Et c'est là que se trouve la demande ? Pour les explosifs ?

**D :** Oui, il y a eu une sorte de course à l'armement et, à défaut d'une relation avec Militech, la plupart des armes lourdes doivent être récupérées sur des sites militaires désaffectés dans les Badlands. En général, c'est aussi ce qui reste, parce qu'elles sont vraiment lourdes. Seuls les Nomades ont la puissance de transport nécessaire pour dépouiller ces sites.

**JH :** Tu n'as jamais l'impression de nourrir un monstre qui devrait suivre un régime ?

**D :** Jericho, tu sais que ce n'est pas si simple. Je n'arme pas la Botte, j'arme ceux qui sont sous elle, et ils tirent sur votre monstre dans ses orteils. Je ne travaille pas avec les corporations, et la plupart de mes Fixers traitent avec des Solos et des Gangs non-affiliés.

**JH :** Un discours dur de la part d'un marchand de mort.

**D :** Je n'en veux pas à l'étiquette. Que pensez-vous qu'il arrive à Santo Domingo si les Corporations obtiennent ce qu'elles veulent ? Je vais vous le dire : ce ne sont que des logements pour les employés. Ces familles seront poussées plus loin dans les régions sauvages, ou dans la zone de combat elle-même.

**JH :** En plein milieu de ces gangs que vous avez armés, je suppose.

**D :** Tous les gangs ne sont pas les Bozos.

**JH :** Bien sûr. Il y a aussi le Maelstrom, et les Reckoners.

**D :** J'ai compris.

**JH :** Merci pour votre temps, Déchiqueteuse.

**D :** Ce fut un plaisir.

**JH :** Maintenant que c'est terminé, qu'avez-vous exactement à vendre ici ?

## DATA

Jericho Hunt est un journaliste indépendant qui a travaillé sur plusieurs Screamsheet de Night City, dont Night City Today News. "Aujourd'hui à la source" est un reportage indépendant de Jericho disponible dans son Jardin. Pour plus d'informations sur le Jardin, consultez l'entrée Ziggurat Corp à la page 280 du livre de règles de base de Cyberpunk RED.

## LES BOOMSTICKS DE DÉCHIQUETEUSE

### ▶ ENVIRO-LANCEUR DE BIOTECHNICA

Cout : 500 eb (Onéreux)

Je ne me souviens pas où je les ai eus. Je pense que j'ai échangé une caisse de Stolbovoys à une meute dans le nord pour les avoir. Il est resté dans mon garage pendant des mois et je n'ai pas pu trouver d'informations à son sujet sur le puits de données, donc je suppose qu'il fonctionne comme prévu.

*Un lance-roquettes exotique qui ne peut être utilisé qu'une seule fois. Une fois la roquette lancée, vous pouvez, en utilisant une action, tourner la poignée pour écraser une fiole d'enzyme réactive qui décomposera entièrement l'arme en une heure.*

### ▶ LE TRIPLE TREAT DE BUDGETARMS

Cout : 500 eb (Onéreux)

Tout le monde n'a pas un budget énorme lorsqu'il s'agit d'explosifs. Certaines personnes ont des problèmes qui sont plus importants que leur solde bancaire. Économisez sur le matériel, faites des folies sur les munitions.

*Un lance-roquettes exotique de mauvaise qualité avec une capacité de deux tirs et un lance-grenades exotique de mauvaise qualité intégré sous le baril qui ne peut pas être retiré. Bien qu'il s'agisse d'une arme exotique, le Triple Treat est capable de tirer des munitions de type roquettes et grenades non basiques.*

### ▶ PISTOLET LANCE-FUSÉES

Cout : 100 eb (Très couteux)

Tout le monde a besoin d'un pistolet lance-fusées. Même si c'est juste pour fêter la quinceanera de votre choomba, l'un d'entre eux illuminera vraiment leur soirée spéciale.

*Un lance-grenades exotique à une main avec une capacité de tir unique. Trop encombrant pour être installé dans un Cyberware Pop-up. En plus de toutes les munitions de grenades, le lance-fusées peut tirer des fusées éclairantes (voir page 351 du livre de base de **Cyberpunk RED**) en utilisant la table de portée du lance-grenades. Ces fusées n'explorent pas et ne causent pas de dégâts, mais elles peuvent être vues jusqu'à 5 km de distance lorsqu'elles sont en l'air. Une fois qu'elles ont atterri, elles agissent comme des fusées de signalisation normales.*

### ▶ MIDNIGHT ARMS SDF-45

Cout : 1.000 eb (Très Onéreux)

J'ai été mannequin pour ces gens au début de mon adolescence. Ils ne m'ont jamais payé, ces trous du cul. Mais j'ai volé ça sur un train Hammerhead qui arrivait en début d'année. On n'est toujours pas quitte. Ne le pointez surtout pas dans la direction générale d'un objet auquel vous tenez. Personnellement, je vous recommande de le faire dans un entrepôt de distribution de Midnight Arms.

*Le SDF-45 est un lance-roquettes exotique d'une portée maximale de 400 m/yds. Son chargeur contient 4 roquettes perforantes. Lorsque vous attaquez avec cette arme, elle tire deux roquettes en même temps sur votre cible. Cependant, au lieu que l'utilisateur fasse un test de compétence en armes lourdes pour toucher la cible, c'est le Meneur de Jeu qui décide où les deux roquettes frappent. Esquiver une explosion produite par cette arme nécessite de réussir un test d'évasion avec un SD de 15 qui ne peut être tenté que par un défenseur qui peut déjà esquiver des balles, le plaçant en dehors de la zone d'explosion s'il réussit. Lorsqu'il décide de l'endroit où les deux roquettes frappent, le Meneur de Jeu doit choisir deux endroits dans un rayon de 50 m/yds de la cible visée, qui doivent être distants d'au moins 10 m/yds. Cette arme ne peut pas être améliorée par un techie d'une manière qui supprime cette caractéristique de ciblage du Meneur de Jeu.*

## ▶ AEGIS DE MILITECH

Cout : 1.000 eb (Très Onéreux)

Ils sont plutôt anciens, en fait. Je les ai récupérés dans un conteneur hermétique coulé qui, je pense, devait être livré au NCPD pour être testé. La date sur le manifeste était une semaine après que la 4e guerre des corporations a frappé Night City. C'est censé être "moins mortel", quoi que ça veuille dire.

*Un fusil à pompe exotique de mauvaise qualité utilisé avec la compétence Armes lourdes au lieu de la compétence Armes d'épaule. Mécaniquement, l'Aegis est un fusil à pompe qui ne peut tirer qu'en utilisant le mode de tir alternatif chevrotine, sauf qu'il inflige 4d6 points de dégâts au lieu de 3d6. De plus, au lieu d'utiliser des munitions, chaque fois que cette arme est utilisée, elle draine une des 8 charges de sa batterie facilement rechargeable (1 heure). Les dégâts infligés par cette arme ne peuvent pas provoquer de blessure critique et n'abîment pas les armures. Si les dégâts infligés par cette arme ont pour effet de réduire une cible à moins de 1 Point de Vie, elle est inconsciente à 1 PV.*

## ▶ ARCHIMEDES DE MILITECH

Cout : 5.000 eb (Luxueux)

Je vais être honnête avec vous. Tu ne peux vraiment les obtenir que si tu fais un raid sur une installation Militech au milieu de la nuit, sans faire de bruit. Sinon, ils les utiliseront avant que vous puissiez vous approcher. Ces abrutis sont passés maîtres dans l'art d'appuyer sur le gros bouton rouge après tout. Ils n'hésitent même pas.

Une fois que vous avez ouvert l'encombrante valise de transport en plastique olive, les commandes sont assez faciles à saisir. Elles ne nécessitent qu'un peu de pilotage aérien et le bon cyberimplant. Le système de ciblage de la roquette fait le gros du travail.

*L'Archimède est un lance-roquettes exotique d'excellente qualité qui peut être utilisé avec la compétence de pilotage de véhicule aérien au lieu de la compétence d'armes lourdes. Il ne peut tirer que des roquettes intelligentes. L'arme ne fonctionnera pas si son utilisateur ne dispose pas du cyberimplant Targeting Scope. Chaque achat est accompagné d'une roquette intelligente.*

## ▶ CANON À AIR NOMADE

Cout : 1.000 eb (Très Onéreux)

C'est mon cousin qui les fabrique, en fait ! On s'en sert surtout pour faire fuir les animaux mais ils fonctionnent aussi très bien pour adoucir une carapace surarmée ou pour dégager une voie d'accès récemment scellée.

*Un canon à air à injection de liquide. Mécaniquement, il agit comme un fusil à pompe exotique avec une capacité d'un coup qui tire en utilisant le mode de tir alternatif de l'obus de fusil à pompe, sauf qu'au lieu d'infliger des dégâts, il enduit toute cible touchée par le liquide tiré. Il est généralement chargé de peinture ou d'eau. Cependant, si elle est chargée d'acide, toute armure portée par une cible enduite est réduite de 1 PA. Un tir d'acide coûte 10eb (bon marché).*

*Théoriquement, l'arme peut aussi être chargée de poison ou de biotoxine. Le chargement de l'arme avec l'un ou l'autre nécessite 3 fioles par tir. Toute cible enduite doit effectuer un test de compétence Résistance/Drogues de torture comme si elle était touchée par des munitions au poison ou à la biotoxine (Comme décrit page 345 et 346 du livre de base de **Cyberpunk Red**).*

## ▶ TEARJERKER DE PURSUIT SECURITY INCORPORATED

Cout : 500 eb (Onéreux)

Pour rester en vie, il est important de pouvoir s'échapper proprement. Ce n'est pas seulement un lance-grenades, c'est une police d'assurance. Parfois c'est une assurance santé, parfois une assurance voiture. Dans tous les cas, c'est moins cher que l'alternative.

*Un lance-grenades exotique d'excellente qualité avec une capacité de 3 coups. Bien qu'il s'agisse d'une arme exotique, il ne peut tirer que des munitions fumigènes ou lacrymogènes.*

## ▶ HARPON BALISTIQUE SLAMDANCE

Cout : 500 eb (Onéreux)

J'en vends beaucoup aux Nomades des mers. Ils ne jurent que par eux pour la chasse et la défense navale occasionnelle. Vous n'êtes pas obligé de tirer si vous ne voulez pas, mais beaucoup ne peuvent pas résister à l'envie. J'en ai acheté un grand nombre en vrac directement chez SlamDance, mais je n'ai jamais pu refaire une affaire aussi intéressante.

*Une arme de mêlée exotique très lourde à deux mains. Ce harpon surdimensionné peut également être tiré depuis son logement balistique unique en utilisant la compétence Armes lourdes et la table de distance des arcs et arbalètes. Lorsqu'il est tiré, il ignore la moitié de l'armure du défenseur. Une fois tiré, le harpon peut toujours être utilisé par n'importe quel porteur comme une arme de mêlée exotique très lourde. S'il est récupéré, il peut être rechargé dans son logement balistique au prix d'une action.*

## ▶ FUSIL LOURD STERNMEYER M-02

Cout : 1.000 eb (Très Onéreux)

C'est l'un des fusils les plus fiables que je vende. Un seul chargeur peut vous faire traverser une guerre de gangs entière si vous êtes chanceux. J'aime aussi le fait qu'il attire des clients réguliers, parce que ce petit chaton est très exigeant en ce qui concerne sa nourriture.

*Un fusil d'assaut exotique incapable d'effectuer un tir automatique ou un tir de suppression. Il est employé avec la compétence d'armes lourdes au lieu de la compétence d'armes d'épaule et a une capacité de 80 coups. Cette arme tire ses propres munitions de marque déposée, qui coûtent 500eb (cher) pour un chargeur de 80 tirs perforants et c'est le seul type de munitions que cette arme peut tirer.*

## ▶ LANCE-ROQUETTES DE POCHE TOWA

Cout : 500 eb (Onéreux)

Regarde ça. Plutôt chouette, hein ? Il se glisse dans votre sac à main, votre sac banane tactique, tout ce dont vous avez besoin. Il se téléscopie en appuyant sur un bouton. Tu devras trouver comment cacher une roquette, bien sûr. Au fait, j'en ai plein en stock.

*Un lance-roquettes exotique de mauvaise qualité. Déchargé, il peut être dissimulé.*

## ▶ LANCE- FLAMMES À RAFALE D'URBANTECH

Cout : 1.000 eb (Très Onéreux)

Personnellement, ce n'est pas mon truc. J'aime les vêtements que je porte et je n'aime pas les remplacer. Mais si je ne les fournis pas, mes clients les trouveront chez Hornet et je ne laisse pas l'argent sortir de mon garage si je peux l'éviter. Une structure massive entièrement métallique qui se rapproche autant qu'il est possible d'une lance à incendie, même si c'est au sens propre.

*Un fusil à pompe exotique utilisé avec la compétence Armes lourdes au lieu de la compétence Armes d'épaule. Mécaniquement, le lance-flammes est un fusil à pompe qui ne peut tirer que des cartouches incendiaires (le coût des munitions est également le même que pour les cartouches incendiaires), sauf que vos cibles sont enflammées et, jusqu'à ce qu'elles dépensent une action pour s'éteindre, elles subissent 4 points de dégâts à leurs Points de Vie à la fin de leur tour. Si elles étaient déjà en feu, cet effet remplace celui qui leur infligerait moins de dégâts. Les dégâts infligés par cette arme ne peuvent pas causer de blessure critique, et elle ne peut pas être utilisée pour effectuer des tirs ciblés.*

*Le lance-flammes à rafales possède également un mode de tir alternatif unique. En vidant toutes les munitions restantes du chargeur, vous pouvez tirer une boule de feu en utilisant la compétence Armes lourdes qui explose comme une grenade incendiaire. Lorsque vous utilisez ce mode de tir alternatif, utilisez la table de portée du lance-grenades. Chaque fois que vous utilisez ce mode de tir alternatif, vous êtes immédiatement victime d'un embrasement mortel.*

Type d'arme	Compétence d'arme	Dégâts	Chargeur standard	Att/Round	Mains	Dissimulation	Prix
Enviro-lanceur de Biotechnica	Armes lourdes	8d6	1 (Roquette)	1	2	Non	Cout : 500 eb (Onéreux)
Modes de tir alternatifs et traits spéciaux: • Explosive • Décomposable							
Le Triple Treat de BudgetArms	Armes lourdes	8d6	2 (Roquette)	1	2	Non	Cout : 500 eb (Onéreux)
Modes de tir alternatifs et traits spéciaux: • Explosive • Lance grenade intégré sous le canon							
Pistolet lance-fusées	Armes lourdes	6d6	1 (Grenade)	1	1	Non	Cout : 100 eb (Très couteux)
Modes de tir alternatifs et traits spéciaux: • Explosive • Feu de détresse							
Midnight Arms SDF-45	Armes lourdes	8d6	4 (Roquette)	1	2	Non	Cout : 1.000 eb (Très Onéreux)
Modes de tir alternatifs et traits spéciaux: • Explosive • Tir jumelé							
Aegis de militech	Armes lourdes	4d6	8 (Batterie)	1	2	Non	Cout : 1.000 eb (Très Onéreux)
Modes de tir alternatifs et traits spéciaux: • Cartouche de Fusil à pompe • Non létal							
Archimedes de militech	Pilotage aérien	N/A	1 (Roquette)	1	2	Non	Cout : 5.000 eb (Luxueux)
Modes de tir alternatifs et traits spéciaux: • Explosive • Roquettes intelligentes							
Canon à air Nomade	Armes d'épaules	N/A	1 (Spéciale)	1	2	Non	Cout : 1.000 eb (Très Onéreux)
Modes de tir alternatifs et traits spéciaux: • Cartouche de Fusil à pompe • Munition liquide uniquement							
TearJerker de Pursuit Security Incorporated	Armes lourdes	4d6	3 (Grenade)	1	2	Non	Cout : 500 eb (Onéreux)
Modes de tir alternatifs et traits spéciaux: • Munitions fumigènes ou lacrymogènes uniquement							
Harpon balistique SlamDance	Arme de mêlée/Armes lourdes	5d6	1 (Harpon)	1	2	Non	Cout : 1.000 eb (Très Onéreux)
Modes de tir alternatifs et traits spéciaux: • Arme de mêlée • La portée est celle d'un arc ou d'une arbalète							
Fusil lourd Sternmeyer M-02	Armes lourdes	8d6	80 (Spéciale)	2	2	Oui	Cout : 1.000 eb (Très Onéreux)
Modes de tir alternatifs et traits spéciaux: • Munition unique							
Lance-roquettes de poche Towa	Armes lourdes	3d6	1 (Roquette)	1	2	Non	Cout : 500 eb (Onéreux)
Modes de tir alternatifs et traits spéciaux: • Liaison Smartgun • Munitions uniques • Repliable							
Lance- flammes à rafale d'UrbanTech	Armes lourdes	2d6	4 (Slug/chevrotine)	1	1	Oui	Cout : 1.000 eb (Très Onéreux)
Modes de tir alternatifs et traits spéciaux: • Cartouche de fusil à pompe • Tir en Bust entraine une explosion							

## DATA

Consultez la description complète de chaque arme pour obtenir des explications et des informations supplémentaires.



# CYBERPUNK RED

SUPER  
MAMA

WOLFKITZER