

# CYBERPUNK RED



## Les vieux fusils ne meurent jamais

Le guide de conversion des Fusil de Cyberpunk 2020 vers Cyberpunk RED

Crée par James Hutt, J Gray, Mike and Cody Pondsmith  
Pour le compte de la société R. Talsorian Games  
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D  
Corrections et relecture : Dryss

Sommaire :

Etape 0 _____	page 3
Etape 1 _____	page 3
Etape 2 _____	page 3
Etape 3 _____	page 3
Etape 4 _____	page 3
Etape 5 _____	page 3
Etape 6 _____	page 4
Exemple _____	page 5

Note :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Elian "legba" Dumas***

*Ce document est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr>. Il s'agit d'un document DLC de R. Talsorian Games pour le jeu de rôle Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :*

<https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2020/11/RTG-CPR-OldGuns.pdf>

Voici comment adapter les armes à feu (et les armes de mêlée) de **Cyberpunk 2020** à **Cyberpunk RED**.

## Etape 0

Si votre arme ne tire pas de balles, de cartouches, d'explosifs ou de flèches, ou si elle n'est pas une arme à feu ou une arme de mêlée typique (par exemple, elle a des conditions d'utilisation spécifiques ou des règles uniques), votre arme est considérée comme une arme exotique. Vérifiez les sections d'équipement de toute votre collection **Cyberpunk RED** pour voir s'il n'existe pas une arme exotique qui s'en rapproche. Si ce n'est pas le cas, demandez à votre Meneur de Jeu si vous pouvez trouver un arrangement. Mais attention, cela pourrait provoquer un déséquilibre. Toutes les armes ne fonctionnent pas bien avec tous les types de campagne. Sinon, passez à l'étape suivante.

## Etape 1

Trouvez le type d'arme le plus proche de l'arme dans **Cyberpunk RED**. La catégorie d'arme détermine tout ce qui concerne une arme, à l'exception de la précision de l'arme et du fait qu'il s'agisse ou non d'une arme peu fiable, qui est déterminée par la qualité de l'arme. Cela signifie que les dégâts causés lors d'un tir unique, le multiplicateur de tir automatique (s'il y en a un), le chargeur standard et le type de munitions, la cadence de tir, le nombre de mains nécessaires, le coût et la dissimulation de l'arme changent pour correspondre au type d'arme du livre de règles de base du **Cyberpunk RED**.

## Etape 2

Harmonisation de la précision de l'arme (PRE). Si l'arme de **2020** avait -1 ou moins en PRE, à **Cyberpunk RED** elle aura 0 en PRE, et si elle avait +1 ou plus en PRE en **2020** elle conserve sa précision, ce qui en fait une arme d'excellente qualité dans la version **Cyberpunk RED**.

## Etape 3

Nivellement de la fiabilité. Toute arme de **2020** dont la fiabilité est peu fiable devient une arme de "fiabilité médiocre" en **RED**, ce qui signifie qu'à chaque fois que le personnage obtient un échec critique lorsqu'il attaque avec l'arme, celle-ci fonctionne mal et nécessite une action pour éliminer le blocage, la perte de prise, etc. avant de pouvoir être utilisée à nouveau. Il est possible qu'après cette conversion, vous vous retrouviez avec une arme d'excellente qualité qui s'enraye néanmoins parce qu'elle est aussi une arme de "fiabilité médiocre". Le Meneur de Jeu (et probablement le fixer local) devrait prendre cela en compte lors de l'évaluation/l'estimation de l'article.

## Etape 4

Déterminez la qualité de l'arme. Les armes sont toujours vendues sur la base du coût de la qualité d'arme la plus élevée à laquelle elles peuvent prétendre. Utilisez le résultat des étapes 2 et 3 et le tableau ci-dessous pour le déterminer.

Qualité de l'arme	Qualifications
Médiocre	Arme à fiabilité médiocre avec une précision d'arme de +0.
Standard	+0 Précision de l'arme, mais n'est pas considérée comme arme à fiabilité médiocre.
Excellent	+1 Précision de l'arme, même si elle est de fiabilité médiocre.

## Etape 5

Retirez tous les anciens "accessoires d'arme" de l'arme. Remplacez-les par des accessoires similaires provenant de **RED**. Si la version **2020** de l'arme possède un chargeur standard d'une taille supérieure à celle indiquée pour le type d'arme de **RED**, envisagez d'ajouter une extension de chargeur ou un chargeur à cylindre, selon le cas. Les armes non exotiques de **Cyberpunk RED** disposent de 3

# ADAPTATION

emplacements pour accessoires. Si les caractéristiques de la version 2020 nécessitent des accessoires qui occupent plus de 3 emplacements, l'arme doit être considérée comme exotique. Notez que certains accessoires d'armes, comme l'extension de chargeur, peuvent faire passer la dissimulation d'une arme de OUI à NON.

## Etape 6

Le Meneur de Jeu attribuera un coût à l'arme en fonction de sa valeur sur le marché. Appelez votre Fixer. Elle pourrait être un peu plus difficile à trouver qu'avant.



## Exemple

Pour leur prochaine partie, Az décide que le groupe sera engagé pour retrouver un conteneur de vieilles armes néo-soviétiques de la période de la 4ème guerre corporatiste. Sachant qu'ils vont probablement récupérer une arme ou deux, Az travaille sur la conversion de quelques armes à feu néo-soviétiques du Blackhand's Street Weapons pour Cyberpunk RED. Il commence par le fusil d'assaut Stolbovoy St-5 et, en particulier, la variante livrée avec une liaison smartgun intégrée. Dans Cyberpunk 2020, le Stolbovoy a les caractéristiques suivantes.

**Précision :** -1

**Dissimulable :** Ne peut pas être caché

**Disponibilité :** Commun ou rare selon la partie du monde où vous vous trouvez.

**Dégâts :** 5d6 (5.45mm)

**# Nombre de munitions par chargeur :** 30

**Cadence de tir :** 1/30

**Fiabilité :** Très fiable

**Portée :** 400m

**Coût :** 1,800 eb

**Caractéristiques :** Lien Smartgun

Évidemment, il s'agit d'un fusil d'assaut, donc Az compare les statistiques du 2020 St-5 au type d'arme fusil d'assaut dans **Cyberpunk RED**. La dissimulation et les dégâts d'un coup ne changent pas. La disponibilité n'est pas un facteur et n'est pas prise en compte. La cadence de tir 1/30 devient simplement ROF 1. L'autofire fonctionne différemment dans le **Cyberpunk RED**, donc le deuxième chiffre n'est pas pertinent et tous les fusils d'assaut ont une ROF de 1. Le nombre de tirs est de 30, mais le chargeur standard pour un fusil d'assaut dans **RED** est de 25. Az prend note de revenir sur ce point lorsqu'il travaillera sur les pièces complémentaires. La portée de 400m n'est pas prise en compte, car tous les fusils d'assaut de **Cyberpunk RED** utilisent la même ligne sur la table de portée. Le coût passe de 1 800eb à 500eb mais Az sait que cela changera au fur et à mesure qu'il avancera dans le processus.

Le St-5 en 2020 a une précision d'arme de -1, qui passe à +0. La fiabilité de l'arme est "très fiable". Seule la qualité "fiabilité médiocre" aurait de l'importance dans cette conversion, donc aucun changement ici. En regardant la table de l'étape 4 du processus de conversion, Az voit que le Stolbovoy St-5 est une arme de qualité standard puisqu'il a une précision d'arme de +0 et n'a pas une fiabilité médiocre. Jusqu'à présent, le coût de 500eb est inchangé.

Le St-5 a une caractéristique : une liaison Smartgun . Il y a un accessoire d'arme liaison Smartgun dans **RED**, donc Az l'ajoute au profil de l'arme. Cela ajoute 500eb au coût de l'arme pour un total de 1,000eb. Az décide également de s'occuper de la différence entre la taille du chargeur du St-5 en 2020 et le fusil d'assaut standard en **RED** en ajoutant une extension de chargeur. Cela porte la taille du chargeur à 35 et la valeur standard d'un St-5 dans un Marché de nuit de Fixer en 2045 à 1 100eb.

Type d'arme	Compétence d'arme	Dégâts	Nombre de balles dans le chargeur	ROF	Main requises	Peut-il être dissimulé	Coût
Fusil d'assaut	Arme d'épaule	5d6	35	1	2	Non	1.100 eb
Options. Modes de tir et caractéristiques spéciales: Tir Automatique (4) - Tir de suppression - Lien Smartgun - Chargeur étendu							



MILITECH  
IX-21

# CYBERPUNK RED