

CYBERPUNK RED



*New COMBAT rules
Deadlier as a bullet*

Cybermaster Zim

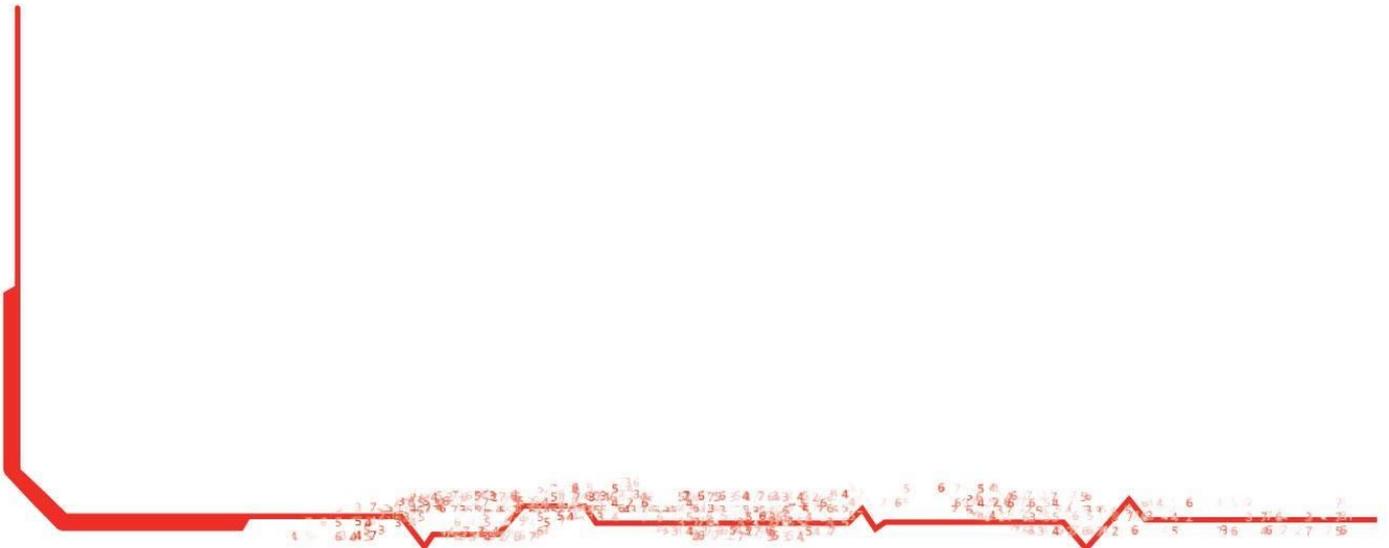
Voici une proposition de nouvelles règles de combat : pour un jeu plus mortel et plus réaliste !

Note :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Cybermaster Zim**. 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
Une Balle mortel est celle qui ne s'écrase pas sur ton kevlar	4
Augmentation des dégâts par le talent.....	4
Une rafale c'est aussi plusieurs balles qui touchent !	4



CYBER MORTEL RULES

Une Balle mortel est celle qui ne s'écrase pas sur ton kevlar

Augmentation des dégâts par le talent

Les combats ne prennent pas en compte le talent des combattants pour les résultats de leurs actions. L'efficacité d'une attaque est jugée par la chance de faire un double 6 sur le jet de dégâts, du coup plus l'arme est puissante plus le résultat de l'attaque sera probant. Dans l'absolue ce n'est pas faux, mais dans le système de base cela frôle au ridicule (un pistolet à 3D6, même tiré en pleine tronche ne tue pas un péquin moyen !).

Point de règle: Viser juste tuer vite !

Lors du test d'attaque, pour chaque tranche de 3 points au-dessus du seuil (difficulté fixe ou test de réaction de l'adversaire), l'attaquant ajoute +1D6 aux dégâts (avec au max son niveau dans la compétence utilisée).

Exemple: Kravoc-121 tire avec son pistolet lourd (3D6) et compétence pistolet base de 12 (6 en réf. et 6 en pistolet) sur un boomer déjanté, difficulté du tir SD15. Kravoc-121 fait un jet de 21 ! soit +6 points au-dessus du seuil de 15. Il ajoute donc +2D6 a ses dégâts et lance alors 5D6 au total (une meilleure chance de produire un effet critique)

Une rafale c'est aussi plusieurs balles qui touchent !

Les règles de rafale sont assez étranges et pas très rigolotes à utiliser ! le multiplicateur sur la base de 2D6 est ridicule, et en moyenne les dégâts de base de l'arme sont plus intéressant (en plus de jeter plus de D6 et donc de réaliser un effet critique). Ajouter des D6 est plus sympa et ajoute aussi plus de chances de faire un critique derrière.

Point de règle: 10 balles c'est mieux qu'une !

Le calcul des dégâts d'une rafale change comme suit: chaque point au-dessus du seuil ajoute +1D6 aux dégâts de base (2D6) dans la limite de la capacité auto de l'arme.

Exemple: Kravoc-121 tire avec son PM lourd (3D6, auto 3) et fait un jet de 17 pour un seuil de 15, soit +2 pt au-dessus. Il ajoute donc +2D6 a son jet de dégât, ce qui donne 4D6 de dégâts (2D6 base auto plus le bonus). Son PM peut donc faire de 2D6 à 5D6 de dégâts en fonction de son jet de dés.

note: la règle Viser juste tuer vite ! s'applique aussi et se cumule à celle-ci.

« Dans un monde aussi violent il n'est pas rare de voir des corps meurtris dans la rue, le tout est de savoir qui a pu en arriver là et de se méfier de ceux qui visent au-dessus de ton gilet pare-balle ! »

Quentin "Firestorm" Bunchwick

SUBSTANCE OVER STYLE



CYBERPUNK RED