

CYBERPUNK RED



ARMES ET ACCESSOIRES

Crée par Daniel Buell
Transposé, traduit et adapté par Mégazur et Alexis.D
Version non Relue et Corrigée

Sommaire :

Introduction	page 3
Chapitre 1 : accessoires et mods	page 4
Optique	page 4
Sur et Sous le canon	page 5
Canon	page 6
Corps	page 6
Divers règles maison	page 10
Chapitre 2 : Armes standard & Exotiques	page 11
Les armes exotiques	page 11
Le mot de la Fin	page 12

Note :

Pour des questions ou améliorations n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : Elia "legba" Dumas

Ce document est partagé sur le site de : <https://www.rollsafterdark.com/> de Daniel Buell. Il s'agit d'un document non officiel pour étoffer le jeu de rôle Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site où il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :

<https://drive.google.com/file/d/1dAaz7WAI7m0yuPAQdTRMBo21eZeCIz6/view?usp=sharing>

Cyberpunk RED est la propriété de "R.Talsorian Games". Il s'agit d'un module non officiel créé par "Rolls After Dark Productions". Pour trouver le contenu officiel du cyberpunk : rtalsoriangames.com/downloads/

Pour plus de contenu tabletop, rendez-vous sur rollsafterdark.com.

INTRODUCTION

Armes et accessoires est l'un des nombreux éléments de ma liste de documents maison introduites dans le jeu pour apporter de la variété avec de nouveaux défis et de nouvelles récompenses. Les accessoires et les armes exotiques s'adressent aux joueurs de FPS tactiques ou aux accros au "gun-porn" qui aiment équiper leurs armes avec du matériel adapté à leurs besoins. Mais quel est l'intérêt pour le choom moyen ? Pourquoi "réparer" ce qui n'est pas cassé ?

La réponse tient en deux points, alors entrons dans le vif du sujet. Je ne corrige rien, au contraire, j'ajoute aux excellentes bases que R. Talsorian et le maire de Balance Town ont posées lorsqu'ils ont créé *Cyberpunk : Red* (si vous avez des suggestions, je suis tout ouïe). Beaucoup des équipements du jeu remplissent leur fonction et n'ont pas besoin de disparaître... En tant que Meneur de Jeu, je crée mes propres cartes et j'essaie d'encourager tous les moyens possibles d'éviter les combats. Lorsque j'ai joué mon Fixer pour ma toute première partie de Red, je me bouffé les doigts et me suis caché lorsque quelqu'un lançait un combat pour le "lol". Donc, le combat n'étant pas ma façon personnelle de franchir les obstacles, pourquoi inventer cela ?

En tant que joueur de D&D, j'ai toujours apprécié la quantité de choix et de récompenses qu'il y a et, connaissant une chose ou deux sur la "Vraie vie", nous avons beaucoup de diversité. Bien sûr, cela ne se traduit pas aussi bien dans le jeu de rôle que dans un jeu de tir comme Call of Duty ou Escape from Tarkov. Ce document maison est donc ma tentative de donner plus de diversité au jeu tactique pour le cas où vous seriez amené à combattre. Comme vous pouvez le constater en lisant ceci, beaucoup des objets de la liste peuvent changer massivement le jeu en soi. Le cocktail Molotov, qui est une arme fantastique de contrôle de foule, a été développé en réponse à un art martial Nomad d'arts martiaux ou la lunette de visée 2,5x qui peut infliger un maximum de 10 dégâts supplémentaires à votre jet de dégâts. Tous ces accessoires ont été repensés par rapport à la liste originale pour être uniques et se démarquer plutôt qu'un simple +1 à votre jet d'attaque. Oui, est-ce que beaucoup de ces objets vont mettre les gens plus à terre ? Oui, j'en suis conscient, mais c'est le risque du mercenariat Choomba. Si vous enfoncez votre Dai Lung Streetmaster dans le visage d'un Gangster, ne pleurez pas auprès de votre Meneur de Jeu lorsqu'il sort un FN-RAL équipé d'une lunette 2,5x et d'une poignée avant inclinée qui accélérera son temps de réaction et lui permettra de vous toucher à des endroits où vous ne voulez pas être touché.

Savourez cette liste et gardez l'esprit ouvert. N'hésitez pas à l'adapter à vos parties et à la modifier si vous le souhaitez. N'oubliez pas de me faire savoir si vous avez utilisé l'un de ces éléments dans votre partie et comment cela s'est passé.



CHAPITRE 1 : ACCESSOIRES ET MODS

OPTIQUE

► Viseur à point rouge holographique (Red Dot)

Coût : 500eb • **Éligibilité :** Toutes les armes à distance non exotiques.

Le viseur à point rouge holographique offre une image claire pour une acquisition plus rapide des cibles et une plus grande précision. Cette optique grossissante 1x vous accorde un bonus de +1 à l'initiative. Cet accessoire ne peut pas être combiné.



Escape from Tarkov (2017), Battlestate Games

► Lunette de visée x2,5

Coût : 500eb • **Éligibilité :** Toutes les armes à distance non exotiques.

Une optique d'arme à distance moyenne optimisée pour l'acquisition rapide de cibles en combat à moyenne distance, mais inadaptée à des portées plus longues. La lunette de visée 2,5x ajoute de niveau de votre compétence de perception (pas le Total ou la Base) divisée par 2 en arrondissant à l'inférieur (Par exemple, si le niveau en perception est de 4, le bonus sera de $4/2 = +2$) à votre jet de dégâts dans un rayon de 13 à 25 m. Cet accessoire ne s'applique pas aux tirs ciblés et vous donne également un malus de -2 à tout test de tir automatique. Cet accessoire ne peut pas être combiné et ne se cumule pas avec les autres téléoptiques. Cet accessoire requiert 2 emplacements.

► Lunette de visée x4

Coût : 500eb • **Éligibilité :** Toutes les armes à distance non exotiques.

Lorsque vous tirez sur une cible située entre 26 et 50 m, ajoutez votre niveau de votre compétence de perception (pas le Total ou la Base) divisée par 2 en arrondissant à l'inférieur (Par exemple, si le niveau en perception est de 4, le bonus sera de $4/2 = +2$) à votre jet de dégâts dans un rayon de 26 et 50 m. Cet accessoire ne s'applique pas aux tirs ciblés et vous donne également un malus de -4 à tout test de tir automatique. Cet accessoire ne peut pas être combiné et ne se cumule pas avec les autres téléoptiques. Cet accessoire requiert 2 emplacements.

Pourquoi ajouter le niveau de Perception aux jets de dégâts ?

Viser pour toucher une cible nécessite de la perception, c'est-à-dire la capacité de voir la cible avec précision. La logique derrière l'ajout de votre compétence de Perception réduite de moitié est double. Le contrôle de l'arme signifie beaucoup de choses, comme les armes d'épaule qui font référence à votre habileté à tirer avec l'arme. La Perception, qui consiste à voir la cible, détermine votre capacité à tirer au bon endroit sans viser.

Pensez-y comme ceci : si quelqu'un porte une tenue pare-balles, la lunette vous aidera à mieux voir votre cible et à viser les points faibles. Cette idée a été inspirée par "Green Ronin Games" avec l'ajout de la perception aux dés de dégâts. Pourquoi diviser par deux la compétence de perception ? Les dégâts maximums pourraient être de +10, ce qui pourrait rendre le tir automatique sans intérêt. Le plafond est donc de 5 pour les dégâts basés sur la perception.

SUR ET SOUS LE CANON

► Viseur laser

Coût : 100eb • **Eligibilité :** Toutes les armes, à l'exception des lance-grenades et des lance-roquettes.
Un accessoire sur rail pour faciliter l'acquisition de cibles pendant une fusillade. Cette visée laser réduit de 2 les modificateurs négatifs dus à la faible visibilité, à l'exception de la fumée. Cet accessoire ne peut pas être combiné.

► Mire laser IR/UV à phase.

Coût : 500eb • **Eligibilité :** Toutes les armes, à l'exception des lance-grenades et des lance-roquettes.
Un accessoire de rail qui émet une lumière IR/UV au lieu d'une lumière rouge visible. Cet accessoire ne peut être vu que par des cyberoptiques ou des lunettes dotées de capacités passives IR/UV. Toutes les pénalités de faible luminosité, à l'exception de la fumée, sont réduites à 0.



► Poignée de visée verticale.

Coût : 500eb • **Eligibilité :** Armes d'épaules uniquement.
La poignée de visée verticale permet un confort et une stabilité lors de l'utilisation de l'arme. La poignée permet de mieux contrôler le recul de l'arme ainsi que d'améliorer la précision du tir, donnant à l'utilisateur un bonus de +1 à son jet de dégâts. Cet accessoire ne peut pas être combiné et coûte 2 emplacements.



► Poignée angulaire

Coût : 500eb • **Eligibilité :** Armes d'épaules uniquement.
Une poignée angulaire légère qui permet à l'utilisateur de dégainer son arme plus rapidement, lui conférant un bonus de +1 à l'initiative. Cet accessoire ne peut pas être combiné et coûte 2 emplacements.

CANON

► Compensateur de recul

Coût : 500eb • **Eligibilité :** Armes automatiques uniquement.

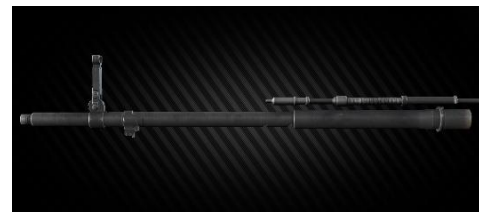
L'évacuation des gaz propulseurs réduit le recul et l'éclair de bouche des armes à feu automatiques. Lorsque vous effectuez un jet de dégâts, vous pouvez choisir de relancer vos dégâts, mais vous devez conserver le deuxième jet. Cet accessoire ne peut pas être combiné et coûte 2 emplacements.



► Canon étendu

Coût : 500eb • **Eligibilité :** Toutes les armes, à l'exception des lance-grenades et des lance-roquettes.

Une extension de canon qui augmente la vitesse initiale et étend la portée de l'arme. L'augmentation du poids stabilise les tirs, mais entrave la maniabilité et la dissimulation. Toute arme considérée comme dissimulable perdra cette caractéristique avec un canon allongé.



CORPS

► Verrou biométrique

Coût : 500eb • **Eligibilité :** Toutes les armes

Un scanner biométrique qui empêche l'arme de tirer si elle se trouve entre les mains de quelqu'un qui n'est pas enregistré pour l'utiliser. Effectuez un test de sécurité électronique avec un SD 17 pour pirater le verrou biométrique.

► Gâchette à tir rapide

Coût : 100eb • **Eligibilité :** Pistolets moyens uniquement.

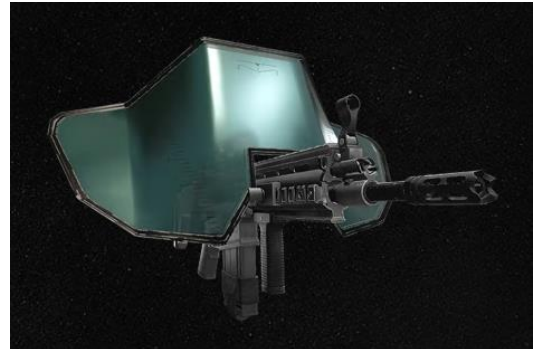
Cette modification permet d'utiliser le tir de suppression sur un pistolet moyen consommant 10 balles. REMARQUE : il ne s'agit pas d'un tir automatique, mais uniquement d'un tir de suppression. Voir page 8 pour la règle du tir de suppression maison.

► Bouclier pare-balles monté

Coût : 100eb • **Eligibilité :**

Armes d'épaule uniquement.

Ce bouclier pare-balles transparent peut être monté sur une arme à distance pour offrir une couverture limitée à son utilisateur. Chaque bouclier a 5 PV et prend un tour pour être équipé/déséquipé.



► SMG/Pistolet caché

Coût : 1000eb • **Eligibilité :** Pistolets et SMG uniquement.

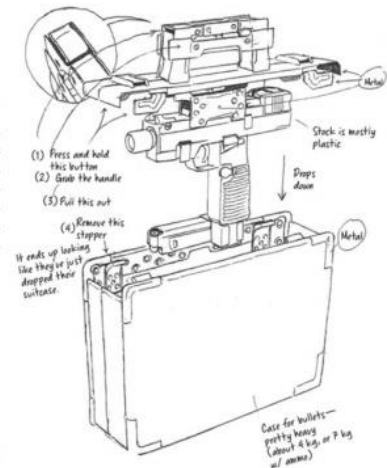
Ce qui ressemble à votre valise standard contient en fait un SMG ou un Pistolet, permettant même de dissimuler un SMG lourd ou un Pistolet très lourd en fonction de l'endroit où vous allez avec une valise à la main. Il faudra effectuer un test de sécurité électronique avec un SD 17 pour pirater l'ouverture de la valise. La valise fournit une protection rapide de 5 PV si vous avez besoin d'un bouclier rapide.

Cependant, si vous sortez votre arme, elle se détache de la valise et perd sa dissimulation. Activer l'arme prendra un tour et la remettre en place prendra une minute. Vous devez la porter d'une seule main et déclarer l'avoir avant que le combat n'éclate afin de ne pas porter des armes non dissimulées dans un endroit sécurisé.

La valise dissimulée protège également toute arme à l'intérieur d'être scannée et détectée.

Fake SMG (Stare TPM)

The diplomat's bodyguards use this gun that looks like an attaché case. Manipulating the handle of the case allows the sub-machine gun inside to pop out.



DIVERS RÈGLES MAISON

► Tir de suppression

Le tir de suppression est lié à deux idées :

1. Si quelqu'un à couvert échoue sa sauvegarde face à un tir de suppression, il doit passer son tour à couvert, ce qui l'immobilise ou l'empêche d'effectuer toute attaque dépassant ce couvert (à l'exception du lancer de grenades).
2. Le Tir de suppression donne à toute personne présentes dans l'Arc de Tir de suppression un malus de -2 à ses actions si elle rate son test de Concentration.

Pourquoi ? Pour rendre le tir de suppression plus utile plutôt que de laisser les ennemis se disperser à leur tour de jeu.

► Munitions traçantes

Coût : 500eb (cher) • **Types de munitions accessibles :** Balles uniquement.

Chaque balle est enflammée par des charges lumineuses, permettant aux projectiles d'être vus à l'œil nu et aux tireurs de corriger leur visée sans utiliser le viseur de l'arme. Les traceurs donnent un bonus de +4 au tirs de suppression et ajoutent +1 aux jets d'attaque de tout allié se trouvant à moins de 4m de vous. L'utilisation de traceurs permet de révéler votre position, d'attirer les ennemis vers vous et neutralise tout avantage de furtivité/surprise.

CHAPITRE 2 : ARMES STANDARD & EXOTIQUES

Type d'arme	Compétence d'arme	Dégâts	Chargeur standard	Att/Round	Mains	Dissimulation	Prix
Carabine d'assaut	Armes d'épaule	5d6	30 (Fusil)	1	2	Non	Cout : 500 eb (Onéreux)
Modes de tir alternatifs et traits spéciaux: • Tir automatique (4) • Tir de suppression							
Mitrailleuse légère	Armes d'épaule	4d6	100 (Mitrailleuse Légère)	1	2	Non	Cout : 500 eb (Onéreux)
Modes de tir alternatifs et traits spéciaux: • Tir automatique (4) • Tir de suppression							

Mitrailleuse légère :

- La mitrailleuse légère doit être déployé en position couchée ou au sommet d'une surface stable.
- La mitrailleuse légère ne peut être utilisé qu'en tir automatique et utilise la table des fusils d'assaut pour déterminer le SD d'un seul tir selon la portée (Comme décrit dans le tableau [page 173 du livre de base de Cyberpunk RED](#))
- Lorsque vous utilisez la mitrailleuse légère à couvert, vous n'êtes pas considéré comme étant à couvert.
- Déployer ou ranger une mitrailleuse légère prend une action.
- Une caractéristique de CORPS de 10 est requise pour utiliser la mitrailleuse légère sans la déployer.

LES ARMES EXOTIQUES

► Fusil Tranquillisant

Coût : 500eb (Onéreux)

Un fusil conçu pour neutraliser les cibles sans les tuer. Le fusil est équipé d'une lunette de visée et d'un chargeur de 6 balles. Utilisez la table des fusils d'assaut pour déterminer le SD d'un seul tir selon la portée (Comme décrit dans le tableau [page 173 du livre de base de Cyberpunk RED](#)) pour le fusil tranquilisant. Il faut des fléchettes soporifiques pour l'utiliser.

► TKI-20 Shingen

Coût : 5.000eb (Luxueux)

Un SMG lourd équipé de l'accessoire Liaison smartgun, mais qui doit être connecté à l'aide de fiches d'interface neurale ou d'une poignée subdermique pour pouvoir fonctionner avec des munitions intelligentes. Sans cela, le Shingen tire comme un SMG lourd standard. Le tir automatique et le tir de suppression ne consomment que 3 balles. Chaque fois que le TKI-20 Shingen obtient un double lors du jet de dégâts de n'importe quel nombre au lieu d'un double six permet d'obtenir des blessures critiques.

► Pistolet Stimulant

Coût : 500eb (Onéreux)

Ce pistolet stimulant tire une fléchette remplie d'une dose de 1 mg d'épinéphrine, dans une solution saline conçue pour délivrer une soudaine secousse revigorante délivrant 10 PV pendant 6 secondes. Ce pistolet ne contient qu'une fléchette à la fois et doit être rechargé avant utilisation. Utilisez la table du pistolet pour déterminer le SD d'un seul tir selon la portée (Comme décrit dans le tableau [page 173 du livre de base de Cyberpunk RED](#)). L'utilisation de ce pistolet a permis à quelqu'un de sortir temporairement de l'état de

mort pour s'administrer les premiers soins en combat, ou pour donner à un Solo un coup de pouce supplémentaire en lui octroyant quelques PV avant de plonger dans le combat.

► Faiseur de veuves

Coût : 10.000eb (Super Luxe)

Le Faiseur de veuves est un récent prototype de recherche et développement de Militech. Il s'agit des premiers pas vers des fusils de sniper railgun portables. Utilisez la table du sniper pour déterminer le SD d'un seul tir selon la portée (Comme décrit dans le tableau [page 173 du livre de base de Cyberpunk RED](#)). Le Faiseur de Veuves aura besoin d'un tour pour charger une seule et unique cartouche, et lorsqu'il tire, il ignore la couverture jusqu'à 25 PV (béton épais). Charger l'arme pendant deux tours permet d'ignorer une couverture allant jusqu'à 50 PV (acier épais). Cependant, le Faiseur de Veuves a besoin de deux tours pour se recharger avant de tirer à nouveau.

► Cocktail Molotov

Coût : 100eb (Premium)

Le Cocktail Molotov est un classique. Considéré comme des explosifs normaux, l'espace dans un rayon de 6 m (3 carrés) sera couvert de feu (4 dommages directs aux Points de vie) pendant 4 tours. Il s'agit d'un excellent moyen d'empêcher l'accès à une zone pour les ennemis encombrants qui veulent se rapprocher ou pour bloquer les côtés.

► 9 Bang Flashbang

Coût : 500eb (Onéreux)

Le 9 flash-bang fournit 8 flashs supplémentaires après la première détonation pendant six secondes (équivalent à deux tours). Toute personne prise dans une zone de 6m (3 carrés) doit lancer test de Résistance à la torture/aux drogues avec un SD de 13. Toute personne qui échoue subit les blessures critiques Œil endommagé et Oreille endommagée (tel que décrit page 188 du livre de base de Cyberpunk RED) pendant une minute. Si quelqu'un se trouve encore dans cette zone d'effet, il doit, à son prochain tour, effectuer un nouveau test de Résistance à la torture/aux drogues avec un SD de .

► Grenade Goop

Coût : 500eb (Onéreux)

Lorsqu'elle explose, toute personne se trouvant dans une zone de 6 m (3 carrés) est recouverte d'une épaisse gelée qui réduit le MOUVE de 2d6 jusqu'à ce que la gelée soit détruite ou que la cible s'échappe d'une autre manière.

► Fusil Tonnerre

Coût : 5000eb (Luxueux)

Un fusil à pompe exotique qui tire un puissant souffle d'air pouvant faire reculer un ennemi de 2 mètres et le mettre à terre s'il n'est pas à couvert. Le Fusil Tonnerre nécessite 1 heure pour être rechargé.

► Grenade leurre

Coût : 100eb (Premium)

La grenade leurre simule des coups de feu, des bruits ou toute autre distraction pour distraire temporairement les cibles ou les induire en erreur. Toute personne qui est ciblée par la diversion doit faire un jet de Concentration contre votre test d'origine. Si cette personne échoue, elle est distraite et portera son attention sur le leurre lors de son tour.

► Claymore

Coût : 500eb (Onéreux)

La Claymore classique est une mine anti-personnel directionnelle qui peut être déclenchée soit par un mouvement, soit par un détonateur. La Claymore explosera à l'aide de l'explosif dans une zone de 10m par 10m, mais aussi 2m (1 carré) en arrière.

► Mine à choc

Coût : 500eb (Onéreux)

Comme une Claymore, cette Mine à choc est un système de défense de périmètre déclenché soit par des capteurs de mouvement et de laser, soit par une détonation manuelle. Toute personne se trouvant dans un rayon de 4 m (2 carrés) subit 6d6 points de dégâts de choc qui n'abattent pas les armures.

► Fil-piège

Coût : Variable

Le fil-piège est un piège classique conçu pour éloigner les individus peu méfiants. Avec du fil et un dispositif de votre choix, faites un jet de Dissimulation/Révélation pour déterminer à quel point votre piège est bien caché. Lorsque les gens tombent sur le piège, ils peuvent soit utiliser la base de leur compétence Dissimulation/Révélation (comme un passif), soit lancer un jet de Dissimulation/Révélation pour repérer (ou ne pas repérer) le piège.

LE MOT DE LA FIN

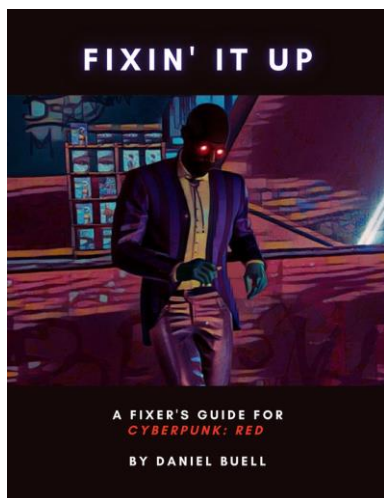
Je vous remercie d'avoir lu ce document fait maison et j'espère que vous trouverez l'usage de ces objets dans vos propres jeux. Bien sûr, tout ce qui est présenté ici n'est pas exact et est complètement situationnel. Dans mes parties, beaucoup de ces gadgets fonctionnent parfaitement et ne rompent pas l'équilibre car je récompense mes joueurs pour leur préparation. Si vous vous inquiétez de l'équilibre, je chante toujours la phrase "anything you can do, I can do better" avant d'écraser mes Edgerunners au sol.

Comme je l'ai dit, prenez et choisissez, puis personnalisez. Comme il ne s'agit pas d'un travail officiel, tous les éléments de ce PDF peuvent être personnalisés et optimisés comme bon vous semble. Ne prenez pas ce qui est écrit ici comme parole divine ou comme si ces options étaient les meilleures façons de procéder. En particulier, si vous ne voyez pas quelque chose qui vous plaît ou si vous pensez que ce n'est pas une bonne idée, ne l'écartez pas complètement ou ne dites pas que c'est stupide et que cela ne mérite donc pas d'exister. Démontez-le et réutilisez-le selon vos besoins. Ou, beaucoup de ces objets peuvent servir de schémas que vous pouvez parsemer dans vos parties pour qu'un techie les trouve et les invente.

Encore une fois, merci beaucoup d'avoir lu jusqu'au bout. Passez une excellente journée.

- Dan

DÉCOUVREZ MES AUTRES CRÉATIONS :

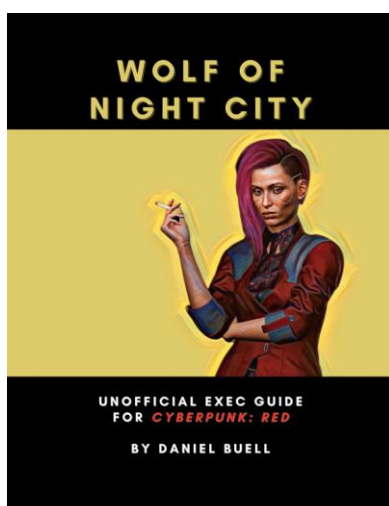


Fixin' It Up

C'est enfin fait ! A l'ère du Rouge, les gens ont besoin de choses, et vous êtes la personne qui sait comment les obtenir. Vous êtes un vrai arnaqueur, mais pas du genre à faire des économies. Vous échangez de vraies choses, vous créez des liens, vous glissez quelques eddies dans la poche d'un concierge, pour qu'il détourne le regard. Vous connaissez peut-être un type qui conduit des camions remplis d'alcool coûteux dans l'Executive Zone. Vous vous dites que vous allez falsifier le manifeste, sortir quelques bouteilles de la remorque, et laisser le chauffeur continuer sa route sans que les Corporatistes en costume ne s'en aperçoivent.

Ce que ce guide comprend :

- Règles de la maison étendues pour les fixers
- Élaboration et recherche compilée par les Meneur de Jeu.
- Des règles maison pour le fonctionnement des entreprises et des gangs.
- Un petit livret de PNJ avec de courtes biographies et des feuilles de personnages.



The Wolf of Night-City

L'idée que de petits groupes ou individus puissent changer les choses est une erreur. Le temps nous a montré que même les actes de terrorisme, les piratages informatiques exposant les mensonges des gouvernements et des entreprises, et même les fuites d'images de crimes de guerre, n'ont abouti qu'à une simple tape sur les doigts. Les outils utilisés pour leur libération sont maintenant utilisés pour opprimer les masses - et vous êtes l'opresseur ou le rebelle qui se lève.

Ce que ce guide comprend :

- Des règles maisons pour les Exec
- Élaboration et recherche compilée par les Meneurs de Jeu
- Règles maison pour le fonctionnement des entreprises et des gangs.
- Règles maison pour la création d'une société



Collection d'aventures d'une page

Le One-Page Adventure Jam était une collection de one-shots d'une page par la communauté du Jeu de Rôle The Expanse. Un grand merci à Audun G. Løvlie pour avoir organisé l'événement et créé ce magnifique PDF. Merci aux autres auteurs, Brian Childers, Florent Coudene, Khairul Hisham, Shane A. Hotakainen, Richard Kirke et Audun G. Løvlie pour leurs one-shots créatifs et leur travail phénoménal. Ce fut un honneur d'y inclure mes aventures.



CYBERPUNK
RED