



LAS VIEJAS ARMAS NUNCA MUEREN

CONVERSIÓN DE ARMAS DE CYBERPUNK 2020 A CYBERPUNK RED

Redacción y diseño de Mike Pondsmith, James Hutt, Cody Pondsmith y J Gray

Dirección artística de Jaye Kovach • **Gestión empresarial de** Lisa Pondsmith

Maquetación de J Gray

Copyright © 2020 de R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk es una marca registrada de CD Projekt Red S.A. Todos los derechos reservados bajo la Convención Universal sobre Derecho de Autor. Todas las situaciones, gobiernos y personas de esta obra son ficticios. Cualquier similitud representada sin intención satírica es pura coincidencia

LAS VIEJAS ARMAS NUNCA MUEREN

Así es como puedes trasladar las armas (de fuego o cuerpo a cuerpo) de **Cyberpunk 2020** a **Cyberpunk RED**.

PASO 0

Si el arma no dispara balas, cartuchos de escopeta, explosivos o flechas, o no es un arma de fuego o de cuerpo a cuerpo típica (por ejemplo, tiene requisitos de uso específicos o reglas únicas), se trata de un arma exótica. Revisa las secciones de equipo de toda tu colección de **Cyberpunk RED** para ver si ya hemos creado un arma exótica que se le parezca. Si no es así, pregúntale a tu DJ si puedes elaborar algo. Pero cuidado, podría estar desequilibrada. No todas las armas funcionan bien con los diferentes tipos de campaña. De lo contrario, sigue adelante.

PASO 1

Encuentra el tipo de arma que más se ajuste en **Cyberpunk RED**. El tipo determina todo lo relativo a sus características, excepto su precisión y si se trata de un arma de poca fiabilidad, que viene determinado por su calidad. Esto significa que el daño de un disparo del arma, el multiplicador del disparo automático (si lo tiene), el cargador estándar, el tipo de munición, la cadencia de tiro, las manos requeridas, el coste y si puede ocultarse cambian para coincidir con el tipo de arma de las reglas básicas de **Cyberpunk RED**.

PASO 2

Nivela la Precisión del Arma (PA). Si en **2020** el arma tenía PA -1 o menos, en **RED** tiene PA 0, y si tenía PA +1 o más en **2020**, ahora tiene PA +1, lo que la convierte en un arma de calidad excelente en **Cyberpunk RED**.

PASO 3

Nivela la fiabilidad. Cualquier arma de **2020** Poco Fiable (PF) también sufre la misma condición en **RED**, lo que significa que cada vez que obtienes un fallo crítico al atacar con el arma, se atasca, requiriendo una acción para solucionar el bloqueo, el desprendimiento de la empuñadura, etc., antes de que se

pueda blandir o disparar de nuevo. Es posible que tras esta conversión te quedes con un arma de calidad excelente que, sin embargo, se atasca porque también es un arma poco fiable. Tu DJ (y probablemente tu arreglador local) debería tener esto en cuenta a la hora de fijar el precio del artículo.

PASO 4

Determina la calidad del arma. Las armas siempre se venden sobre la base del coste de la calidad de arma más alta a la que pueden optar. Utiliza el resultado de los pasos 2 y 3 y la tabla de abajo para determinarlo.

Calidad del arma	Cualificación
Mala	Arma Precisión del Arma (PA) +0 y Poco Fiable.
Estándar	Arma con Precisión del Arma (PA) +0 que no es Poco Fiable.
Excelente	Arma con Precisión del Arma (PA) +1, incluso si es Poco Fiable.

PASO 5

Elimina los accesorios de arma antiguos y sustitúyelos por otros similares de **RED**. Si en la versión de **2020** el arma tiene un cargador estándar mayor del que se indica para el tipo de arma de **RED**, considera añadir los accesorios cargador ampliado o cargador de tambor, lo que sea más adecuado. Las armas no exóticas de **Cyberpunk RED** tienen 3 ranuras para accesorios. Si las características de la versión de **2020** requieren accesorios que ocupan más de 3 ranuras, el arma debe considerarse exótica. Ten en cuenta que algunos accesorios de armas, como el cargador ampliado, pueden hacer que no pueda ocultarse.

PASO 6

Tu DJ asignará un coste al arma en función de su valor en el mercado. Llama a tu arreglador. Puede que sea un poco más difícil de encontrar que antes.

LAS VIEJAS ARMAS NUNCA MUEREN

EJEMPLO

Az decide que, en su próxima partida, el equipo será contratado para rastrear un contenedor de carga de antiguas armas neosoviéticas del período de la Cuarta Guerra Corporativa. Sabiendo que probablemente se llevarán una o dos armas de la parte superior, Az trabaja en la conversión de algunas armas de fuego neosoviéticas de **Blackhand's Street Weapons** a las reglas de **Cyberpunk RED**. Empieza con el fusil de asalto Stolbovoy St-5 y, específicamente, la versión que viene con una Conexión de Arma Inteligente instalada. En **Cyberpunk 2020**, la Stolbovoy tenía las siguientes características.

Precisión: -1

Capacidad de Disimulo: No puede ocultarse

Disponibilidad: Común o Rara, según la parte del mundo en la que te encuentres.

Daño/Munición: 5d6 (5.45mm)

Número de disparos: 30

Velocidad de disparo: 1/30

Fiabilidad: Muy Fiable

Alcance: 400m

Precio: 1.800ed

Accesorio: Conexión de Arma Inteligente

Es evidente que se trata de un fusil de asalto, por lo que Az compara las estadísticas del St-5 de **2020** con el tipo de arma fusil de asalto de **Cyberpunk RED**. La posibilidad de ocultarse y el daño de un disparo no cambian. La disponibilidad no es un factor, así que no lo tiene en cuenta. La Velocidad de Disparo 1/30 cambia simplemente a CdT 1. El disparo automático funciona de manera diferente en **Cyberpunk RED**, así que el segundo número es irrelevante y todos los fusiles de asalto tienen CdT 1. El número de disparos es 30, pero el cargador estándar de un fusil de asalto en **RED** tiene una capacidad de 25. Az toma nota para recordarlo cuando trabaje en los accesorios. El alcance de 400m se descarta, ya que todos los fusiles de asalto de **Cyberpunk RED** usan la misma fila en la tabla de alcances. El precio cambia de 1.800ed a 500ed, pero Az sabe que eso cambiará a medida que siga con el proceso.

El St-5 de **2020** tiene Precisión de Arma -1. Eso se nivela a +0. El arma es Muy Fiable y en esta conversión solo importaría que fuera Poco fiable, así que ningún cambio. Mirando la tabla del Paso 4 del proceso de conversión, Az ve que el Stolbovoy St-5 es un arma de calidad estándar, ya que tiene Precisión de Arma (PA) +0 y no es Poco Fiable. Hasta ahora, el coste de 500ed no ha cambiado.

The St-5 tiene un añadido: una Conexión de Arma Inteligente. En **RED** existe un accesorio de conexión de arma inteligente, así que Az lo añade a las características del arma. Eso suma 500ed al coste, haciendo un total de 1.000ed. Az también decide abordar la diferencia entre el tamaño del cargador del St-5 en **2020** y el del fusil de asalto estándar en **RED**, añadiendo el accesorio cargador ampliado. Eso hace que el tamaño del cargador sea de 35 y que el valor estándar de un St-5 en un mercado nocturno de 2045 suba a 1.100ed.

► STOLBOVOY ST-5

Tipo de arma	Habilidad de arma	Daño de un disparo	Cargador estándar	Cadencia de tiro (CdT)	Manos necesarias	¿Puede ocultarse?	Coste
Fusil de asalto	Armas largas	5d6	35 (Fusil)	1	2	NO	1.100ed
Modos de disparo alternativos y características especiales: disparo automático (4) • fuego de supresión • conexión de arma inteligente • cargador ampliado							