



# UN FERRO VECCHIO NON DELUDE MAI

## CONVERTIRE ARMI DI CYBERPUNK 2020 A CYBERPUNK RED

**Scritto e Ideato da** Mike Pondsmith, James Hutt, Cody Pondsmith e J Gray • **Direzione Artistica** Jaye Kovach • **Gestione Commerciale** Lisa Pondsmith • **Impaginazione** J Gray  
**Traduzione** Francesco Castelli • **Revisione** Piercarlo Serena • **Impaginazione** Erica Viotto

Copyright © 2021 R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk è un marchio registrato di CD Projekt Red S.A. Tutti i diritti riservati secondo la Convenzione Universale sul Diritto d'Autore. Tutte le situazioni, governi e persone rappresentate sono fittizie. Ogni somiglianza presentata senza intenti di satira è puramente casuale.

# UN FERRO VECCHIO

Ecco come adattare le armi da fuoco (e da mischia) di **Cyberpunk 2020** a **Cyberpunk RED**.

## PASSO 0

Se l'arma non spara proiettili, cartucce a pallini, esplosivi o frecce, oppure non è una normale arma da fuoco o da mischia (per esempio, include requisiti o regole specifiche) allora è considerata un'Arma Insolita. Controllate le sezioni equipaggiamento dei vari manuali di **Cyberpunk RED** per verificare se non ne esiste già un'altra simile. Altrimenti, parlatene con il GM, ma fate attenzione perché potrebbe risultare sbilanciata. Non tutte le armi sono adatte a ogni tipo di campagna. Dopo di che proseguite.

## PASSO 1

Trovate la Categoria d'Arma più simile in **Cyberpunk RED**. Questa Categoria determina tutti i parametri eccetto la Qualità, che dipende da Precisione e Affidabilità. Ciò significa che Danno per Colpo, Moltiplicatore per Fuoco Automatico (se presente), Caricatore Standard, Tipo di Munizioni, Cadenza di Fuoco, Mani Richieste, Costo e Occultabilità si conformano a quelli del manuale di **Cyberpunk RED**.

## PASSO 2

Adattare la Precisione (PR). Se l'arma di **2020** aveva PR pari o inferiore a -1, in **RED** ha PR +0. Se aveva PR pari o superiore a +1, ora ha PR +1, cosa che la rende automaticamente un'Arma di Alta Qualità.

## PASSO 3

Adattare l'Affidabilità. In **RED**, tutte le armi di **2020** di livello Inaffidabile (IN) diventano Armi con Bassa Affidabilità, ciò significa che subiscono un Malfunzionamento in caso di Fallimento Critico sul tiro d'attacco. Prima di poterle impiegare di nuovo

occorre sbloccarle, recuperarle, ecc. usando un'Azione. Questo sistema di conversione può produrre armi di Alta Qualità che, però, si inceppano a causa della Bassa Affidabilità. Il GM (e il Fixer locale) dovranno tenerne conto nel determinare il prezzo.

## PASSO 4

Determinare la Qualità dell'arma. Il prezzo si basa sempre sul livello di Qualità più alto ottenuto ai Passi 2 e 3 e sulla tabella sottostante.

Qualità dell'Arma	Requisiti
Bassa	Precisione +0 e Bassa Affidabilità.
Standard	Precisione +0, ma non Bassa Affidabilità.
Alta	Precisione +1, indipendentemente dall'Affidabilità.

## PASSO 5

Rimuovete i vecchi Accessori e rimpiazzateli con i loro omologhi di **RED**. Se la versione **2020** aveva un Caricatore Standard più grande di quello indicato dalla Categoria, aggiungete Caricatore Esteso o Caricatore a Tamburo a seconda del bisogno. Le Armi non-Insolite hanno 3 Slot Accessori. Se l'arma ne richiede di più per includere tutte le modifiche necessarie a riprodurre la versione **2020** allora diventa un'Arma Insolita. Attenzione, alcuni Accessori, come il Caricatore Esteso, possono alterare l'Occultabilità.

## PASSO 6

Il GM determina il Costo dell'Arma in base al valore di mercato. Sentite il vostro Fixer, ma è probabile che sia più difficile da trovare che in passato.

## ESEMPIO

Az decide che, nella sua prossima partita, la Squadra sarà assunta per rintracciare un container di armi Neo-Sov del periodo della 4° Guerra Corporativa. Sapendo che il gruppo ne terrà una o due per sé, Az converte alcune armi Neo-Sov da **Blackhand's Street Weapons**. Inizia con il Fucile d'Assalto Stolbovoy St-5, nella versione con Collegamento Smartgun. In **Cyberpunk 2020** lo Stolbovoy aveva le seguenti caratteristiche:

- Precisione:** -1
- Occultabilità:** non può essere occultato
- Reperibilità:** Comune o Rara a seconda delle zone del mondo
- Danno:** 5d6 (5.45mm)
- Numero di Colpi:** 30
- Cadenza di Fuoco:** 1/30
- Affidabilità:** Molto Affidabile
- Gittata:** 400m
- Costo:** 1,800 E\$
- Accessori:** Collegamento Smartgun

Ovviamente, il St-5 è un Fucile d'Assalto. Az confronta il profilo originale con quello del Fucile d'Assalto di **Cyberpunk RED**. Occultabilità e Danno per Colpo Singolo non cambiano. La Reperibilità non è un fattore, quindi viene ignorata. Cadenza di Fuoco 1/30 diventa CF 1; il Fuoco Automatico funziona diversamente in **Cyberpunk RED**, quindi il secondo valore viene ignorato e tutti i Fucili d'Assalto hanno CF 1. Il Numero di Colpi è 30, ma i Fucili d'Assalto in **RED** ne portano solo 25. Az si annota di tornare a parlarne quando dovrà valutare gli Accessori. La Gittata di 400m viene ignorata, perché tutti i Fucili d'Assalto in **RED** seguono la Tabella della Gittata. Il costo passa da 1.800 E\$ a 500 E\$, ma Az sa che questo verrà modificato ulteriormente.

Il St-5 del 2020 aveva Precisione -1, che diventa +0. L'arma era Molto Affidabile, ma solo le armi Inaffidabili applicano modificatori, quindi questo valore viene ignorato. Consultando la tabella al Passo 4, Az vede che l'arma è di Qualità Standard, dato che ha Precisione +0 ed è priva di Bassa Affidabilità. Per ora il costo rimane invariato.

Il St-5 ha un Accessorio: un Collegamento Smartgun. Dato che esiste un equivalente in **RED** Az lo aggiunge, sommando 500 E\$ al prezzo, per un totale di 1.000 E\$. Inoltre, decide di occuparsi della differenza in numero di colpi aggiungendo un Caricatore Esteso. Questo porta il Caricatore Standard a 35 e il valore di un St-5 per un Fixer del 2045 è di 1.100 E\$.

### ► STOLBOVOY ST-5

Tipo di Arma	Abilità	Danno	Caricatore Standard	CF	Mani Richieste	Occultabile?	Costo
Fucile d'Assalto	Armi a Spalla	5d6	35 (Fucile)	1	2	NO	1,100E\$
<b>Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali:</b> Fuoco Automatico (4) • Fuoco di Soppressione <b>Accessori:</b> Collegamento Smartgun (2 Slot) • Caricatore Esteso (1 Slot)							