



ALTE KNARREN STERBEN NIE KONVERTIERUNG VON WAFFEN AUS CYBERPUNK 2020 FÜR CYBERPUNK RED

Text und Design Mike Pondsmith, James Hutt, Cody Pondsmith und J Gray

Lektorat Matt Click • Künstlerische Leitung Jaye Kovach

Geschäftsführung Lisa Pondsmith • **Layout** J Gray, Mario Truant

Deutsche Übersetzung Frank Werschke

Copyright © 2020 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention.

All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

Übersetzung und deutsche Ausgabe © 2026 Truant GmbH, Mainz. Unter Lizenz von R. Talsorian Games, Inc.

Cyberpunk Interface RED1 2-4

ALTE KNARREN STERBEN NIE

Hier findest du eine Anleitung, wie du deine Schuss- und Nahkampfaffen von **Cyberpunk 2020** nach **Cyberpunk RED** portieren kannst

SCHRITT 0

Wenn deine Waffe keine Kugeln, Schrotpatronen, Sprengstoffe oder Pfeile abfeuert oder keine typische Pistole oder Nahkampfaffe ist (z.B., weil sie spezielle Einsatzanforderungen oder einzigartige Regeln hat), handelt es sich um eine Exotische Waffe. Überprüfe die Ausrüstungsabschnitte in deiner **Cyberpunk RED**-Sammlung, um zu sehen, ob wir nicht bereits eine Exotische Waffe eingeführt haben, die ihr sehr ähnlich ist. Wenn nicht, frag deinen SL, ob ihr etwas ausarbeiten könnt. Aber Vorsicht, es könnte unausgewogen sein. Nicht jede Waffe eignet sich für jede Art von Kampagne. Ansonsten macht weiter.

SCHRITT 1

Finde den am besten passenden Waffentyp in **Cyberpunk RED**. Die Waffenkategorie bestimmt alles über eine Waffe, außer der Zielgenauigkeit und ob es sich um eine Waffe mit schlechter Zuverlässigkeit handelt oder nicht, was durch die Waffenqualität bestimmt wird. Das bedeutet, dass sich der Einzelschusschaden, der Autofire-Multiplikator (falls vorhanden), das Standardmagazin und der Munitionstyp, die Feuerrate, die benötigten Hände, die Kosten und ob die Waffe verborgen werden kann ändern, um dem Waffentyp im Cyberpunk RED-Grundregelwerk zu entsprechen.

SCHRITT 2

Abflachen der Zielgenauigkeit (ZG). Wenn die Waffe 2020 -1 oder weniger ZG hatte, fällt das nun weg und sie hat 0 ZG in RED, und wenn sie 2020 +1 oder mehr ZG hatte, hat sie jetzt quasi +1 ZG, was sich so ausdrückt, dass sie in **Cyberpunk RED** zu einer Waffe von Hervorragender Qualität wird.

SCHRITT 3

Abflachen der Zuverlässigkeit. Jede Waffe bei 2020, die eine Zuverlässigkeit von Unzuverlässig (U) hat, wird in RED dahingehend zu einer Waffe mit schlechter Zuverlässigkeit, dass jedes Mal, wenn du einen kritischen Fehlschlag beim Angriffswurf würfelst, sie nicht funktioniert. Es ist dann eine

Aktion erforderlich, um die Blockierung zu beheben, den Griff zu lösen usw., bevor sie wieder geschwungen oder abgefeuert werden kann. Auf diese Weise ist es möglich, dass du nach dieser Umwandlung zwar eine Waffe von Hervorragender Qualität hast, die aber trotzdem klemmt, weil sie zugleich auch eine Waffe mit schlechter Zuverlässigkeit ist. Dein SL (und wahrscheinlich auch dein lokaler Schieber) sollte dies bei der Preisgestaltung berücksichtigen.

SCHRITT 4

Bestimme die Qualität der Waffe. Waffen werden immer auf der Grundlage der Kosten für die höchste Waffenqualität verkauft, mit der sie eingestuft werden. Nutze die Ergebnisse der Schritte 2 und 3 und die untenstehende Tabelle, um dies zu bestimmen.

Waffenqualität	Einstufungen
Schlecht	Zielgenauigkeit +0, Unzuverlässige Waffe
Standard	Zielgenauigkeit +0, keine Unzuverlässige Waffe
Hervorragend	Zielgenauigkeit +1, beliebige Zuverlässigkeit (auch wenn sie Unzuverlässig sein sollte)

SCHRITT 5

Entferne altes Waffenzubehör von der Waffe. Ersetze es durch ähnliches Zubehör aus **RED**. Wenn die 2020-Version der Waffe eine größere Standardmagazingröße hat als die, die für den Waffentyp in **RED** angegeben ist, dann erwäge, entweder das erweiterte Magazin oder das Trommelmagazin hinzuzufügen, je nachdem, wie es passt. Nicht-Exotische Waffen in **Cyberpunk RED** verfügen über 3 Zubehörslots. Wenn die Eigenschaften der 2020-Version Zubehör erfordert, das mehr als 3 Slots belegt, sollte die Waffe als Exotisch eingestuft werden. Beachte dabei auch, dass einige Waffenzubehöerteile, wie z.B. das erweiterte Magazin, die Angabe, ob eine Waffe verborgen werden kann, von JA auf NEIN ändern können.

SCHRITT 6

Dein SL weist der Waffe einen Preis zu, der sich nach ihrem Marktwert richtet. Ruf deinen Schieber an. Die Waffe könnte nun etwas schwieriger zu finden sein als früher.

ALTE KNARREN STERBEN NIE

BEISPIEL

Az beschließt, dass die Crew in ihrem nächsten Spiel damit beauftragt wird, einen Frachtcontainer mit alten neosowjetischen Waffen aus der Zeit des 4 Konzernkriegs aufzuspüren. Da er weiß, dass sie sich wahrscheinlich ein oder zwei Waffen von der Ladung abgreifen werden, arbeitet Az daran, ein paar neosowjetische Schusswaffen aus **Blackhand's Street Weapons** in die **Cyberpunk RED**-Regeln zu konvertieren. Er beginnt mit dem Stolbovoy St-5-Sturmgewehr und insbesondere mit der Variante, die mit einer installierten Smartgun-Verbindung ausgestattet ist. In **Cyberpunk 2020** hat das Stolbovoy die folgenden Werte:

Zielgenauigkeit: -1

Unauffälligkeit/Versteckbarkeit: kann nicht versteckt werden

Verfügbarkeit: Verbreitet (V) oder Selten (S), abhängig davon, in welchem Teil der Welt man sich befindet

Schaden: 5W6 (5,45 mm)

Feuerfrequenz: 1/30

Zuverlässigkeit: Hoch (H)

Reichweite: 400 m

Preis: 1.800 Euro

Zubehör: Smartgun-Verbindung

Offensichtlich handelt es sich um ein Sturmgewehr, daher vergleicht Az die Werte des 2020 St-5 mit dem Waffentyp Sturmgewehr in **Cyberpunk RED**. Ob die Waffe verborgen werden kann sowie der Einzelschusschaden ändern sich nicht. Die **Verfügbarkeit** spielt keine Rolle und wird nicht berücksichtigt. Die **Feuerfrequenz** 1/30 wird einfach zu AF 1. Autofire funktioniert in **Cyberpunk RED** anders, also ist die zweite Zahl irrelevant und alle Sturmgewehre haben eine AF von 1. Die Anzahl der Schüsse ist 30, aber das Standardmagazin für ein Sturmgewehr in RED ist 25. Az macht sich eine Notiz, um darauf zurückzukommen, wenn er am Zubehör arbeitet. Die Reichweite von 400 m wird gestrichen, da alle Sturmgewehre in Cyberpunk RED die gleiche Zeile in der Reichweitentabelle verwenden. Die Kosten ändern sich von 1.800 auf 500 Euro, aber Az weiß, dass sich das im weiteren Verlauf des Prozesses noch ändern wird..

Das St-5 des Jahres 2020 hat eine **Zielgenauigkeit** von -1. Diese wird auf +0 abgeflacht. Die **Zuverlässigkeit** ist Hoch. Nur **Unzuverlässig** würde bei dieser Umwandlung eine Rolle spielen, also gibt es hier keine Änderungen. Wenn man sich die Tabelle für Schritt 4 des Umwandlungsprozesses ansieht, sieht Az, dass die Stolbovoy St-5 eine Waffe mit Standardqualität ist, da sie eine **Zielgenauigkeit** von +0 hat und keine schlechte Zuverlässigkeit aufweist. Bis jetzt sind die Kosten von 500 Euro unverändert.

Die St-5 hat eine Besonderheit: eine Smartgun-Verbindung. Es gibt eine Smartgun-Verbindung als Waffenzubehör in **RED**, also fügt Az es der Ausstattung der Waffe hinzu. Das addiert 500 Euro zu den Waffenkosten hinzu, insgesamt sind es also aktuell 1.000 Euro. Az beschließt außerdem, den Unterschied zwischen der Magazingröße des St-5 in **2020** und dem Standard-Sturmgewehr in **RED** zu beseitigen, indem er ein Erweitertes Magazin als Zubehör hinzufügt. Das erhöht die Magazingröße auf 35 und den Standardpreis eines St-5 auf dem Nachtmarkt eines Schiebers von 2045 auf 1.100 Euro.

► STOLBOVOY ST-5

Waffen- typ	Waffen- fertigkeit	Single Einzel- schuss- schaden	Standard- magazin	AF	Benötigte Hände	Verbergen?	Preis
Sturmgewehr	Langwaffen	5W6	35	1	2	Nein	1.100 Euro (Kostspielig)
Alternative Feuermodi & Besonderheiten: Autofire (4) • Unterdrückungsfeuer • Smartgun-Verbindung • Erweitertes Magazin							