

CYBERPUNK

R E D

MODE FACILE



UNE INTRODUCTION À UN FUTUR SOMBRE

CRÉDITS

Écriture et conception

Mike Pondsmith,
James Hutt, Cody Pondsmith,
J Gray
et David Ackerman

Édition

Lisa Pondsmith
et Aron Tarbuck

Direction artistique Jaye
Kovach

Business management

Lisa Pondsmith

Maquette

J Gray

Illustration de
couverture

Anselm Zielonka

Illustrations intérieures

Neil Branquinho, J Gray,
Maskym Harahulin, Adrian
Marc et Eddie Mendoza

Plans

Matt Henderson
de Loke Battle Mats

VERSION FRANÇAISE

Une publication Arkhane
Asylum Publishing

Directeur de publication

Mathieu Saintout

Secrétaire d'édition

Fabien Marteau

Office Manager

Sabrina Beauflis

Moyens généraux

Raphaël Crouzat

Directeur artistique

Christopher Guénard

Traduction

Caroline Hammer,
Sandy Julien, Fabien
Marteau, Julie Plagès

Relecture

Olivier Larue

Maquette

Stéphanie Lairet

QU'EST-CE QUE
C'EST QUE ÇA ?

Ça, c'est **Cyberpunk RED: Mode facile** ! C'est une introduction au monde et au système de jeu de **Cyberpunk RED**, le jeu de rôle dans un futur sombre. Afin d'y jouer, vous aurez besoin : d'un maître de jeu, de deux à cinq joueurs, d'un dé à dix faces par joueur et de plein de dés à six faces.

ÊTRE CYBERPUNK

Le monde violent de Cyberpunk regorge de dangers et de personnes qui adoreraient vous arracher les bras pour les dévorer. Même après une guerre massive entre mégacorporations, suivie par une explosion atomique, le monde de Cyberpunk demeure une combinaison de sauvagerie, de sophistication, de modernité et d'obscurantisme. Les beaux Rockers au look de mannequins côtoient des guerriers de la route en armure de combat dans les rues malfamées de la pire ville de ce côté du monde post-holocauste, cette géante aux néons huileux, Night City.

En bon Cyberpunk, vous attrapez la technologie à la gorge et ne la lâchez pas. Vous ne craignez pas de tester les dernières améliorations, les cybertechnologies et les trouvailles de la bio-ingénierie. Vous avez des ports d'interface sur les poignets, des armes dans les bras, des lasers dans les yeux, des programmes bio-informatiques dans le cerveau. Vous devenez la voiture que vous conduisez, l'aérodrome que vous pilotez, les fusils que vous maniez. Vous plongez tête la première dans les systèmes informatiques, utilisant votre esprit pour foncer à la vitesse de la lumière à travers les nouvelles architectures du NET. Avec vos doigts de cyborg, vous déverrouillez les serrures numériques ; avec vos sens augmentés, vous présentez le futur.

Le Cyberpunk, c'est aussi une attitude. Vous portez les vêtements les plus branchés, vous connaissez les bonnes personnes et suivez le bon mouvement. Vous planifiez vos crimes dans les boîtes et les bars les plus sélectifs. Des ennemis, vous en avez un certain nombre : armées corporatistes, gangs de motards cybernétiques, assassins

en armure énergétique et Netrunners vissés à leur ordinateur. Pour vous défendre, vous pouvez compter sur vos nerfs d'acier, vos combines, votre air bravache et le smartgun, ou flingue intelligent, Minami 10, qui pend à votre ceinture.

Vous êtes prêt ? Évidemment que vous l'êtes. Vous brûlez d'impatience.

Vous êtes un cyberpunk et vous vivez selon trois règles :

1. LE STYLE PASSE AVANT LE RESTE

Peu importe le résultat de votre action, vous devez toujours agir avec style et assurance. Si vous pressentez que vous allez échouer, faites semblant d'avoir tout prévu. En temps normal, les vêtements et l'apparence n'ont pas vraiment d'importance dans une aventure rôlistique, néanmoins dans cet univers, porter une veste en cuir blindée et des verres miroirs est un choix mûrement réfléchi.

2. TOUT EST DANS L'ATTITUDE

C'est vrai. Imaginez-vous menaçant, vous serez dangereux. Imaginez-vous faible, vous aurez l'air faible. N'oubliez pas : tous les habitants du XXI^e siècle sont équipés de matériel légal. Chaque personnage joue un rôle dans cet univers, chacun porte un masque qu'il montre à son entourage en prétendant qu'il s'agit de son véritable visage. Personne ne sera impressionné par votre nouveau smartgun Militech, à moins de vous pavaner dans le bar comme si vous saviez vous en servir et attendiez le moindre prétexte pour appuyer sur la détente. Ne vous contentez jamais d'une entrée timide quand vous pouvez imposer votre présence. Ne soutenez pas le regard de quelqu'un sans arborer votre plus beau sourire de tueur. Votre visage doit clamer « j'ai le mal dans la peau, et toi non ». Ne restez pas sans rien faire dans votre appartement ou votre cube à attendre le prochain boulot, sortez faire la virée des boîtes de nuit et des clubs branchés. Soyez présent quand la fête commence.

3. VIVRE SUR LE FIL DU RASOIR

Le Gouffre est une zone nébuleuse où foncent les audacieux et les têtes brûlées. Lorsque vous êtes au bord du Gouffre, vous pouvez

risquer votre fortune, votre réputation, et même votre vie sur un gros coup ou au nom d'un principe vague. En tant que Cyberpunk, vous voulez être dans l'action, démarrer la rébellion, allumer l'incendie. Rejoindre une cause qui vous dépasse et vous battre pour des problèmes fondamentaux. Ne ralentissez jamais quand vous pouvez enfoncer la pédale à fond. Jetez-vous dans la gueule du loup et prenez-le à bras-le-corps. Ne laissez pas la sécurité vous brider. Restez toujours sur le fil du rasoir.

BIENVENUE DANS UN FUTUR SOMBRE

Cyberpunk RED prend place dans un futur alternatif où le monde se remet d'une guerre dévastatrice entre deux mégacorporations. Voici un résumé de l'histoire pour que vous puissiez voir comment les choses ont aussi mal tourné.

LE CRÉPUSCULE DE L'AMÉRIQUE

À la fin des années 1980, nul ne pouvait nier la souffrance de la nation. Des groupes rivaux aux intérêts spécifiques, des lubies alimentées par les médias et une vision du monde très égocentrique largement répandue renversèrent les normes sociales. En 1994, le nombre de sans-abris dans les rues explosa : le pays en comptait vingt et un millions. Les révolutions techniques qui accentuèrent les inégalités économiques donnèrent naissance à deux classes sociales radicalement opposées. D'un côté, une population nantie de corporatistes professionnels, friande de technologies et avide de richesses matérielles, de l'autre une classe ouvrière pauvre, victime de l'instabilité économique et peu qualifiée. La classe moyenne avait presque disparu. Ce prélude dramatique forgea le visage de l'Amérique des années 2000.

Voici quelques-unes des tendances majeures qui menèrent à l'effondrement de la nation américaine.

► Effondrement urbain ◀

Dans les métropoles, des corporations puissantes gouvernaient les quartiers des affaires propres et rangés, décorés de vitrines lumineuses, épargnés par la criminalité et la pauvreté. Le centre était cerné par les zones de combat, succession de cités décrépies et sordides et de ghettos calcinés grouillant de gangs de boosters et autres sociopathes violents. Les banlieues périphériques étaient également sous le contrôle des corporations, lesquelles garantissaient la surveillance et la protection de ces régions où les cadres élevaient leur famille en relative sécurité.

► Un gouvernement corrompu et inefficace ◀

Sous la direction corrompue du Gang des Quatre (une cabale regroupant quatre agences gouvernementales : la NSA, la CIA, la DEA et le FBI, toutes dirigées par un vice-président brillant et psychopathe), le gouvernement américain tomba sous la coupe de la pègre. Dans une campagne visant à privilégier les profits illégaux, le Gang dépouilla peu à peu les systèmes de la sécurité sociale et de l'assurance maladie, supprima les allocations (à l'exception de celles liées aux corporations clientes) et pilla les ressources des États-Unis comme des gosses puisant dans une tirelire géante. La seule facette du gouvernement qui leur échappait était l'armée que le Gang couvrit d'or pour conserver sa loyauté et pour financer sa politique expansive d'impérialisme militaire.

Le temps que l'on se débarrasse du Gang, le Sénat américain n'était plus opérationnel (soudoyé ou intimidé par le Gang au fil des ans), la Cour suprême n'exerçait plus de pouvoir législatif sur un nombre croissant d'« États libres » autoproclamés et l'essentiel de la bureaucratie fédérale tombait en miettes, dans un pays désormais incapable de gérer les vagues de crises qui s'abattaient sur la population.

► L'avènement des États Libres ◀

Les dirigeants des états, las de l'inanité et du comportement de dictateur des bureaucrates de Washington (ainsi que des machinations récemment dévoilées du Gang des Quatre), commencèrent à se détacher du reste du pays : ce fut d'abord le cas de la Californie, du Nord puis du Sud, et ensuite du Texas, de l'Oregon, de l'État de Washington et des deux Dakotas. Ces « États Libres » promulguèrent leurs propres lois (remarquablement semblables aux anciennes) et accords commerciaux, et cessèrent surtout de transmettre le produit de leurs impôts à Washington. Ce qui ne fit que précipiter l'écroulement de la nation dans sa globalité.

► Le nouveau Rustbowl ◀

Aucunement préparées à lutter contre les effets du réchauffement climatique, de vastes régions de l'hémisphère nord commencèrent à subir une succession de sécheresses en chaîne. Dans tous les états du Midwest, la population abandonna nombre de petites villes, les exploitations, les entreprises et les banques locales s'effondrant à cause de la sécheresse, de la famine et du chaos économique.

Les rares fermes qui survécurent furent rachetées par d'immenses agri-corporations qui en assurèrent le fonctionnement grâce à des puits appartenant aux corporations, à des journaliers, à des machines et à des gardes bien équipés. Les zones urbaines du Midwest souffrirent elles aussi pendant cette période, non pas de la sécheresse, mais de la disparition des emplois du secondaire et des

DONNÉES

Vous découvrirez bien plus d'informations dans le livre de base de **Cyberpunk RED**.

industries qui désertèrent le pays pour aller chercher une main-d'œuvre bon marché en Asie et en Afrique. Les fusions et acquisitions sauvages au sein des corporations déstabilisèrent des zones de production entières, en particulier lorsque des investisseurs fortunés rachetaient des sociétés prospères pour piller leurs ressources avant de revendre leurs coquilles vides au centième de leur prix pour éponger leurs dettes.

Mais cette désertification du centre du pays entraîna des conséquences inattendues : des millions d'habitants, désormais sans domicile et contraints de sillonner les routes dans l'espoir de se réfugier dans les zones urbaines jouaient une version moderne de la période du Dust Bowl dans l'Amérique des années 1930. Les autoroutes se transformèrent en champ de bataille quand les gangs de boosters se mirent à voyager de ville en ville, détroussant les migrants tels des Visigoths mécanisés.

► Les épidémies ◀

Un système de santé déjà surchargé se trouva submergé par la série d'épidémies qui ravagèrent la planète. Aggravées par les voyages internationaux rapides et faciles, les zones urbaines surpeuplées et une tendance délibérée, de la part des gouvernements à bout de souffle, à ignorer ou à minimiser les effets des urgences médicales, les « zones rouges » se répandirent comme une réaction en

chaîne et dévastèrent des continents entiers. Par exemple, l'épidémie débilante de 1999, horrible infection qui s'en prenait aux intestins des malades et les faisait mourir de faim même s'ils s'empiffraient, ravagea l'Europe et voyagea jusqu'aux États-Unis : largement ignorée au milieu du règne chaotique du Gang des Quatre, elle fit environ 14 millions de victimes avant qu'on ne développe un vaccin au Japon. Il ne s'agissait que d'une des catastrophes épidémiologiques qui s'abattirent sur la planète, naturelles ou créées artificiellement dans le cadre de divers programmes de bio-ingénierie nationaux. Chacun enfonçait un clou de plus dans le cercueil d'une société à la dérive.

► L'avènement de la cybernétique ◀

L'humanité ne cesse de repousser ses limites. Des problèmes de vue ? Mettez des lunettes. Une ouïe défaillante ? Procurez-vous un implant cochléaire. Une hanche mal fichue ? Remplacez-la par une prothèse en acier. Mais à la fin du XX^e siècle, l'explosion des progrès en cybernétique (un mot tiré de cyber = machine et de netics = contrôle) décupla le potentiel humain. La donne avait changé : des problèmes de vue ? Remplacez ces yeux de chair par des cyberoptiques pour voir à des kilomètres, dans le noir, et même tirer des lasers comme un superhéros. Une ouïe défaillante ? C'est le moment d'installer une suite prosthétique audio améliorée permettant d'entendre des sons que seuls les chiens — ou les baleines — perçoivent. Une



PAR EDDIE MENDOZA

hanche mal fichue ? Remplacez tout votre squelette par une structure d'acier incassable et inusable. C'est une nouvelle ère, et vous pouvez y entrer en vous améliorant sans cesse.

Mais ce nouveau monde nous a pété à la figure. Les corporations et les gouvernements ont commencé à employer des guerriers cybernétiquement améliorés pour patrouiller dans les rues et livrer leurs petites guerres. Ceux qui bénéficiaient de ces implants n'avaient plus la patience de supporter les individus ordinaires qui se traînaient à un rythme douloureusement lent (aux yeux des cybernétisés en tout cas). L'accélération cybernétique permit en outre aux changements, ou à l'implication dans un monde fluctuant à une vitesse vertigineuse et composé d'une quantité infinie d'informations, de se précipiter davantage, aggravant encore le technochoc (cf. ci-dessous) au sein de la société. Certains manifestèrent des signes de crise psychotique qui débouchèrent finalement sur une véritable épidémie de massacres déclenchés par les implants cybernétiques et qualifiée de « cyberpsychose ». On venait d'ajouter une bûche au brasier qui s'était mis à consumer la société à la fin du XX^e siècle.

► Une guerre sans fin ◀

Capable de déployer des supersoldats cybernétiquement améliorés et disposant d'un budget militaire illimité, le Gang des Quatre parvint à tenter une série de guerres à l'étranger pour déclencher sa nouvelle ère impérialiste. Mais même pourvus de cet atout, les États-Unis s'enlisèrent dans une série de borborygmes qui rappelaient l'Afghanistan ou même le Vietnam. La situation devint plus sévère encore lorsque les nations ciblées recoururent à des attentats terroristes (comme l'utilisation d'une bombe nucléaire de poche à New York) pour riposter contre le Gang. Le temps que les cyber-Dix-Mille reviennent péniblement de l'enfer SudAm, les habitants des États-Unis n'en pouvaient plus de voir les escarmouches sans fin monopoliser les bulletins d'info du soir.

► Et finalement, le technochoc ◀

Lorsque les mutations technologiques arrivent à un point où les individus sont incapables de les comprendre ou de les intégrer à leur mode de vie survient un technochoc, l'un des facteurs essentiels du chaos qui provoqua l'Effondrement du monde pré-Cyberpunk. Le technochoc commence toujours par de petites choses : un gadget ici, un outil utile là. Une méthode de communication inédite aux objectifs très ciblés. Des systèmes d'information qui permettent aux gouvernements et aux mégacorporations de vous surveiller et de suivre tous vos faits et gestes, des publicités ciblées qui vous donnent ce que vous voulez alors que vous n'êtes pas conscients d'en avoir envie... et le tout pour votre propre bien. Des machines qui ajustent votre perception du temps et de l'espace pour coïncider avec leurs propres besoins.

Et tout se précipite peu à peu, de sorte que votre esprit se trouve incapable de saisir tous ces changements et la façon dont ils l'affectent. Plus vous êtes jeune, plus il est facile de suivre ces mutations accélérées : vous y êtes habitué, parce que vous êtes né dedans, tout simplement. Mais tôt ou tard, même les gosses n'arrivent plus à s'accrocher. Et voilà que tout le monde panique. Les gens deviennent irrationnels, violents. Des familles éclatent, des relations se déchirent. Certains se sentent impuissants face à l'Univers. Et finalement, la société tout entière freine et s'arrête, victime d'une psychose de masse. La grande majorité de la population, dont l'existence était bouleversée par cette transition, attendit passivement que ses leaders lui expliquent quoi faire. Les mégacorporations proposèrent une variante néoféodale à cette réalité nouvelle et incompréhensible. Un groupe plus modeste tenta de renverser la vapeur en fondant le mouvement Néo-Luddite opposé à la technologie. D'autres encore décidèrent de s'abandonner aux mutations technologiques, gérant la situation en se faisant greffer des machines, en améliorant leurs capacités et leurs perceptions dans l'espoir de suivre le rythme vertigineux de la Nouveauté.

On ne tarda pas à leur attribuer le surnom d'« Edgerunners » ou de « Cyberpunks ».

COMPTE À REBOURS DU FUTUR SOMBRE

UNE CHRONOLOGIE DU FUTUR SOMBRE

► De 1990 à 1994 ◀

- Le Gang des Quatre, une coalition d'agences gouvernementales, lance un coup d'État qui met fin à la démocratie fédérale des États-Unis. De nombreux États commencent à ignorer l'autorité fédérale et se déclarent « États Libres ».
- Début du premier conflit d'Amérique centrale. Pour justifier leurs ambitions impérialistes qui font des centaines de milliers de victimes, les États-Unis prétendent lutter contre les communistes et les narcotrafiquants. Les vétérans de l'armée américaine mutilés qui rentrent chez eux font bondir la demande d'implants cybernétiques.
- Biotechnica met au point le CHOOH².
- Les premières puces d'interface biologique TRC sont développées à Munich, en Allemagne-Unie.
- Krach boursier mondial de 1994. Les États-Unis qui manipulent les marchés boursiers américains et européens sont pris la main dans le sac. L'information rendue publique provoque un effondrement financier dans le monde entier.

► 1996 ◀

- Effondrement des États-Unis. Les pertes provoquées par le krach boursier ont fragilisé de nombreuses mairies. Submergées par le chômage, l'augmentation de la population de sans-abris et la corruption, elles font faillite ou se délitent. Le gouvernement des États-Unis, embourbé dans un déficit phénoménal et dans les machinations du Gang des Quatre, se révèle totalement inefficace.
- Émeutes nomades. Cette année-là, un quart des Américains n'a pas de domicile. Des centaines de milliers de manifestations au nom du droit à disposer d'un espace vital éclatent dans tout le pays. Des meutes de Nomades se rassemblent sur la côte ouest et leur modèle se répand dans le reste de la nation.
- La Constitution des États-Unis est suspendue. La présidence instaure la loi martiale.

► De 1997 à 1999 ◀

- Le « Rockeur » Manson est tué en Angleterre. Force légendaire du mouvement « rock populiste ». Son nom de scène est devenu le terme désignant tout musicien ou artiste en général qui se dresse pour exiger un changement politique.

► 2000 ◀

- Naissance de la première « famille étendue » des gangs de poseurs.
- Une épidémie dévastatrice frappe les États-Unis et l'Europe, tuant des centaines de milliers de personnes.

► 2001 ◀

- L'architecture du NET est achevée grâce à la construction d'un réseau satellitaire mondial, le WorldSat.

► 2003 ◀

- Deuxième guerre d'Amérique centrale. Les États-Unis envahissent la Colombie, l'Équateur, le Pérou et le Venezuela. L'opération est un véritable désastre qui coûte la vie à des milliers de soldats. Le reste des troupes doit se débrouiller seul pour regagner le territoire américain.
- Ce qui restait du Gang des Quatre est balayé par une vague de réformes. Des élections fortement influencées par les mégacorporations sont organisées.

► 2004 ◀

- Première Guerre corporatiste (2004-2005). Les opérations commandos et les attaques de hacking sur le cyberspace entre EBM et Orbital Air marquent

l'entrée du monde dans l'ère de la guerre ouverte entre corporations.

► De 2005 à 2007 ◀

- Invention du cybermodem.
- La danse sensorielle est développée à l'Université de Californie de Santa Cruz.

► 2008 ◀

- Deuxième Guerre corporatiste (2008-2010). Faute d'avoir trouvé un accord pour l'exploitation du nouveau gisement pétrolier découvert en mer de Chine du Sud, SovOil et Petrochem entrent en guerre. Même les observateurs cyniques sont choqués par le degré de violence.

► 2013 ◀

- 13 avril 2013. Le concert de Johnny Silverhand à Night City vire à l'émeute. Les émeutiers tuent dix-huit personnes et en blessent cinquante et une. L'ancien complexe Arasaka est dévasté.
- Mise au point du virus Soukkiller. À l'origine, il est conçu par la programmeuse Altiera Cunningham d'ITS comme moyen d'implanter des personnalités enregistrées dans des corps clonés. La technologie de transfert est un échec, mais les espions d'Arasaka apprennent son existence et enlèvent Cunningham afin qu'elle en fasse une arme.
- La première véritable intelligence artificielle est conçue dans l'installation californienne de Microtech, à Sunnyvale.

► 2014 ◀

- Les algorithmes de transformation Iharra-Grubb (IG) façonnent le nouveau visage du NET. Pendant ce temps, le Netrunner renégat Rache Bartmoss introduit le virus DataKrash dans l'architecture du NET.

► 2016 ◀

- Troisième Guerre corporatiste (2016). Des cyberterroristes anonymes s'attaquent aux réseaux des corporations mondiales, entraînant la perte de milliards d'exaoctets de données.

► 2021 ◀

- L'aquacorporation européenne CINO essaie d'acquiescer l'aquacorporation en faillite IHAG. Sa rivale, OTEC, joue les chevaliers blancs lors de ce rachat agressif. Tandis que les deux corporations font le compte de leurs alliés, une guerre maritime dangereuse commence.

► De 2035 à 2045 ◀

- Les villes de la Première Vague commencent les demandes de réhabilitation, avec le soutien des autorités locales et des corporations survivantes. Font partie de la Première Vague les villes qui nécessitent une quantité limitée de ressources pour leur reconstruction.
- Reconstruction des anciennes usines, les gens se débrouillent par eux-mêmes pour remplacer les technologies perdues. De nouvelles corporations émergent des ruines de la Quatrième Guerre corporatiste.
- Netwatch tente d'éradiquer les R.A.G.E.U.X. et de remettre le NET en route. Après avoir perdu un combat long de trois ans, l'organisation abandonne.
- Installation des premiers puits de données. Il s'agit de serveurs d'information et de systèmes d'échange conçus pour une utilisation libre dans l'enceinte d'une ville.
- Érection des premiers mégabâtiments pour répondre à l'accroissement de la population. Il s'agit d'arcologies complètes, conçues pour fournir des zones habitables saines en un temps record.

► 2045 ◀

- Le présent.

NIGHT CITY

Night City est située à la jonction de la Californie du Nord et du Sud. Il s'agit du décor de base de **Cyberpunk RED**.

La fondation de Night City est assez récente. Avant 1994, il s'agissait d'un étalement chaotique de villes de banlieue. Pendant l'Effondrement, un promoteur immobilier entreprenant nommé Richard Night a acheté une grande partie du terrain et a commencé à travailler sur ce qu'il prévoyait être une nouvelle ville, sûre, propre et exempte de crime et de corruption urbaine. Malheureusement, Richard Night a été assassiné peu de temps après et son rêve s'est transformé en cauchemar.

En 2020, Night City était une zone urbaine en pleine expansion, toujours en proie à la violence et à la criminalité, mais bénéficiant d'une forte croissance économique due à la présence de plusieurs mégacorpos. Ville par excellence de l'avenir cyberpunk, Night City est tombée au bord de la ruine pendant la Quatrième Guerre corporatiste, alors qu'un engin nucléaire avait été déclenché dans la tour Arasaka, au sein même du cœur battant de la zone corporatiste.

Tout au long de l'Ère du Rouge, Night City se remet des ravages infligés par les dernières décennies tumultueuses.

Mais il ne faudrait pas oublier que Night City (comme la plupart des États-Unis) reste une société armée, le tout sous une couche faite de pauvreté effrayante, de violence et d'inégalités. Il n'est pas rare de voir autant d'armes à feu que de porte-documents dans les rues bondées de la ville. Et bien que les jours les plus sombres soient peut-être passés, le danger demeure – la société et ses règles se sont déjà effondrées avant et cela peut encore arriver. L'histoire tend à se répéter, et il y a toujours un gang au coin de la rue, attendant l'occasion de parvenir au sommet, et ce, quel qu'en soit le prix. C'était l'amère leçon que l'Amérique apprenait à la fin du XX^e siècle.

Aujourd'hui, L'accès aux services est inégal et la loi inconstante; vous ne pouvez plus surfer sur le NET pour explorer les confins de l'espace virtuel, encore moins réserver un vol dans une navette luxueuse d'Orbital Air pour gagner Crystal Palace, mais de manière générale, tout fonctionne correctement à Night City. Certes, vous ne pourrez pas acquérir le dernier Agent digital mis sur le marché ou la meilleure arme du moment, puisque la guerre a fortement perturbé les chaînes de distribution. Mais grâce au développement des jardins de toit et des murs végétalisés, des batteries solaires de contrebande et du matériel reconditionné par votre super voisin Techie, vous mangez mieux (quand vous mangez), avez accès à des équipements et à une source d'alimentation électrique plus fiable; vous pouvez même compter sur le Fixer du coin pour vous dégoter de nouveaux implants cybernétiques et vous faire tester les drogues fraîchement débarquées dans les Rues (en toute illégalité).

Ce n'est pas l'âge d'or des années 2020, choomba. Mais la Rue fonctionne encore.

APERÇU DE NIGHT CITY

Toujours en cours de reconstruction, la Night City de 2045 est un labyrinthe de ruines et de bâtiments en constante évolution. La ville peut être décomposée en plusieurs quartiers :

Le vieux quartier des banques : abritant les anciennes banques de Night City, ce n'est plus qu'un tas de gravats qu'on n'a jamais officiellement déblayés.

Le vieux centre-ville : il ne reste que des ruines radioactives de ce centre-ville autrefois animé.

Le vieux centre corporatiste : l'ancien cœur de Night City n'est plus que l'ombre démolie de sa splendeur de naguère.

Le vieux centre médical : irradié en grande partie, le vieux centre médical comprend de nombreux hôpitaux enfouis sous les décombres.

Le Glen : un nouveau district en développement qui contient la plupart des bâtiments municipaux importants.

Little Europe : un district composite dont les quartiers denses et distincts sont composés aussi bien de vieux bâtiments de briques que d'immenses gratte-ciels.

La base militaire de NorCal : base militaire fortifiée au nord de Night City où l'on trouve essentiellement des soldats de Militech. Presque isolée du reste de la ville.

Zone de loisirs de Pacifica : un district financé en grande partie par les corporations et bâti autour du parc d'attractions aquatique de Playland-sur-mer, qui constitue le centre d'un développement massif.

Upper Marina : district urbain animé qui rassemble de vieilles zones industrielles et des zones gentrifiées de style « international » autour d'une marina bien entretenue.

Quartier de l'Université : un district en long situé en bordure des zones de combat qui abrite la seule université encore en activité de la ville.

Lotissement Watson : un district en développement où les mégabâtiments et les arcologies sont érigées pour accueillir les milliers de sans-abris de la guerre. Une bonne partie de la population asiatique de Night City a emménagé dans un secteur du quartier surnommé Kabuki.

La zone exécutive : une nouvelle zone, installée dans les collines entourant la ville, ne comprenant qu'un seul district voué à la sécurité et au plaisir de l'élite corporatiste.

Vieille Japantown : ancien centre culturel japonais qui sombra dans le chaos et la désuétude pendant la 4^e Guerre corporatiste. Une grande partie de la population a émigré vers Watson et le secteur s'est vidé, uniquement occupé par des gangs aujourd'hui.

Little China : un « Chinatown » tentaculaire et dangereux où de nombreuses petites communautés se battent pour leur survie et repoussent les gangs des zones de combat.

Ancienne zone de combat : un district de la ville abandonné depuis longtemps aux gangs et aux cinglés. L'ancienne zone de combat fut le germe qui donna naissance à ses homonymes actuels.

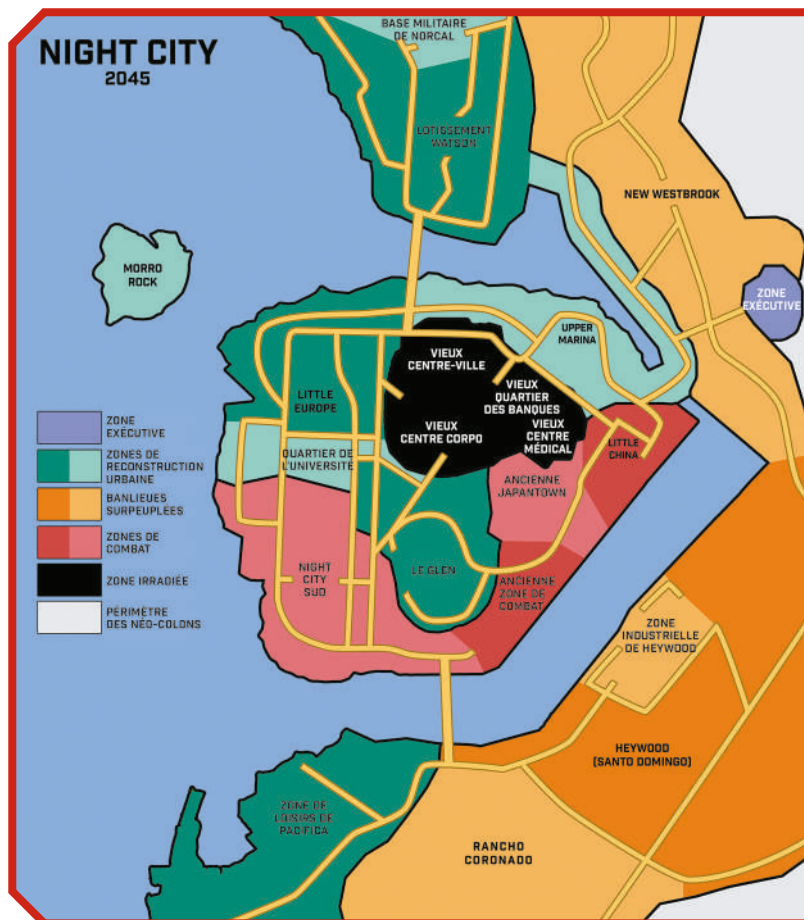
Night City Sud : expansion industrielle où grouillent les gangs à la gâchette facile qui ont reconverti les entrepôts en planques et en QG.

Heywood : un secteur véritablement bondé de la ville, abritant un grand pourcentage de la population et où un schisme naît déjà entre les catégories de richesse et de pouvoir. Les riches occupent le nord et les pauvres (qui ont rebaptisé la zone Santo Domingo) au sud.

Zone industrielle de Heywood : la plus grande zone industrielle de la ville regorge d'entrepôts, d'engins de chantier, d'usines et même de navires-cargo abandonnés.

New Westbrook : débordement urbain bâti sur les vestiges de la zone exécutive d'origine. Ce secteur au paysage encore vaguement bling-bling grouille de sans-abris qui ont fui les autres quartiers de la ville à cause de la guerre ou en ont été expulsés plus récemment par la gentrification du Centre-ville en reconstruction.

Rancho Coronado : vaste étendue de quartier résidentiel dans le style de la Petite couronne, désormais envahi de bidonvilles et de zones industrielles nées des cadavres d'anciennes supérettes.



DONNÉES

Tous les gangs ne sont pas présentés ici, mais vous pourrez les découvrir dans le livre de base de *Cyberpunk RED*.

NÉOCORPOS ET MÉGACORPOS

Les corpos suivantes ont une forte présence à Night City.

Biotechnica : créateurs du CHOOH², ils ont conquis le marché de la biotechnologie et du génie génétique.

Continental Brands : entreprise de production alimentaire, propriétaire de la chaîne de supermarchés Oasis. Ils s'opposent violemment à toute concurrence.

Danger Girl : service d'enquête privée au style J-Pop.

Militech : Une mégacorpo américaine spécialisée dans l'armement, l'équipement militaire et le mercenariat. Branche corporative de l'armée américaine.

Network 54 : plus grande corpo de médias au monde et plus grand producteur de contenu de Night City.

Petrochem : premier producteur mondial de CHOOH², le carburant de transport du futur sombre.

Rocklin Augmentics : concepteurs de cybermembres et autres augmentations structurelles.

SovOil : leader dans la production pétrochimique.

Trauma Team : service d'ambulance et de médecins par abonnement.

Zhirafa : fabricant de drones, de robots autonomes et de mécha de construction.

Ziggurat : l'épine dorsale des communications modernes et des données.

GANGS DE NIGHT CITY

Night City abrite de nombreux gangs très différents, et tous se livrent à une lutte de pouvoir et de territoire. En voici quelques-uns.

6th Street : gang de justiciers fondé par des vétérans de la Quatrième Guerre corporatiste.

Les Annonceurs : culte apocalyptique qui croit en l'imminence de la Moisson des Âmes. Ils sont toujours heureux de prélever des dons sur votre cadavre.

Les Bozos : meute de farceurs meurtriers et sadiques, biosculptés afin de ressembler à des clowns.

Les Inquisiteurs : gang et culte à la fois. Ils pensent que les cyberimplants sont blasphématoires et n'hésiteront pas à vous l'arracher.

Maelstrom : gang de boosters classique. Pour eux, la force fait loi et le métal est plus fort que la chair.

Les Piranhas : gang de fêtards typique. Ils font la fête, boivent, se droguent et agressent les gens « juste parce que ».

Les Tyger Claws : dangereux gang de protecteurs de la communauté asiatique. Ils sont réputés pour leurs motos



PAR MAKSYM HARAHULIN

rapides, leurs réflexes augmentés et leurs arts martiaux meurtriers.

Les Vampyres philharmoniques : gang connu pour ses farces élaborées et son sens de la mode gothique.

ARGOT DE LA RUE (SÉLECTION)

Les termes suivants peuvent vous aider à mieux comprendre et appréhender le style et l'univers de **Cyberpunk RED**.

Booster : membre d'un gang qui affectionne la cybernétique, les vestes en cuir et la violence gratuite.

Charcudoc : chirurgien spécialisé dans l'implantation de matériel cybernétique illégal.

CHOOH2 (« tchoutou ») : argot pour alcool, dérivé du carburant qui alimente les véhicules. La majorité des moyens de transport de l'Ère du Rouge fonctionne avec une forme d'alcool raffiné qui brûle à une température plus élevée que le méthanol.

Choombatta/Choomba : terme néo afro-américain pour désigner un membre de la famille ou un ami.

Décâbler : devenir violent, attaquer quelqu'un sans raison.

Encéphalo plat : désigne une personne ou une chose morte.

Ère du Rouge : expression populaire qui désigne la période allant de 2023 à la fin des années 30, dérivant de la couleur rouge du ciel, conséquence de la Quatrième Guerre corporatiste.

Être cyborgué : se faire implanter le plus de cybermatériel possible avant de franchir la ligne rouge.

Exotique : personne biosculptée qui possède des caractéristiques en théorie absentes du corps humain normal, comme de la fourrure, de longues oreilles, des crocs, etc.

Gang de poseurs : groupe dont les membres ont adopté un style ou une apparence spécifique, ou bien ont recouru à des opérations de sculpture corporelle.

Input/jack : terme technique pour désigner un partenaire occasionnel.

Marché de nuit : marché temporaire, non cautionné par les autorités, organisé par des groupes de Fixers avec un solide réseau de relations. À l'Ère du Rouge, les marchés de nuit sont l'endroit idéal pour dénicher du matériel et des implants cybernétiques.

Netrunning : interaction avec un système cyberspatial, piratage des programmes et des commandes. Avant la

Quatrième Guerre corporatiste, signifiait surfer sur le réseau mondial du NET.

Pseudo : un surnom ; le nom professionnel par lequel on vous connaît dans la rue.

Rom régulier : terme désignant le partenaire d'une relation durable.

Ronins : assassins et mercenaires indépendants, réputés pour leur manque de fiabilité.

Samouraï : assassin ou mercenaire corporatiste, payé pour protéger les biens de la corporation ou effectuer des assauts sur les propriétés des entreprises concurrentes.

Se pucer : acheter du matériel cybernétique pour la première fois. S'intégrer à un groupe. Se connecter à une machine.

Stuffer : avoir des relations sexuelles. Passer l'éponge sur quelque chose.

Le Visage : le représentant d'une mégacorporation pour les affaires légales.

COMMENCER À JOUER

Maintenant que vous en savez plus sur le monde de **Cyberpunk RED**, voici les règles de base de jeu.

CARACTÉRISTIQUES

Chaque personnage de **Cyberpunk RED** possède deux catégories principales d'attributs : les caractéristiques (ou CARACS) et les compétences.

Les caractéristiques sont des nombres qui décrivent les capacités d'un personnage dans le jeu. Cela vous aide à comparer leurs capacités.

Par exemple, un personnage avec une CARAC de 5 pourrait être mieux loti qu'un personnage avec une CARAC de 4, mais pas autant qu'un personnage avec une CARAC de 6. Les dix caractéristiques utilisées dans **Cyberpunk RED** sont :

Intelligence (INT) : votre niveau de culture, de ruse et d'attention.

Réflexes (RÉF) : évalue votre temps de réponse et votre agilité quand il s'agit de viser.

Dextérité (DEX) : vos capacités athlétiques. Utilisé pour les attaques de corps à corps.

Technique (TECH) : capacité à manipuler des outils et instruments.

Prestance (PRES) : votre aptitude à impressionner les gens et à les influencer grâce à votre style et votre charisme.

Volonté (VOL) : votre détermination, votre sang-froid et votre capacité à faire face dans l'adversité.

Chance (CHA) : mesure si la fortune vous sourit. Caractéristique spéciale, voir Utiliser la Chance, **PAGE 15**.

Mouvement (MOUV) : votre vitesse de déplacement quand vous courez, sautez, nagez, etc.

Corps (COR) : votre force et votre endurance.

Empathie (EMP) : votre faculté à vous lier à d'autres personnes et à vous soucier de leur sort.

COMPÉTENCES

Les compétences représentent les choses que votre personnage peut faire grâce à l'entraînement et l'apprentissage. Plus votre niveau de compétence est élevé, plus vous êtes entraîné dans cette compétence. Chaque compétence est liée à une caractéristique spécifique. Par exemple, la compétence Armes de mêlée est liée à la caractéristique de Dextérité (DEX). Pour plus d'informations sur la façon dont les compétences sont utilisées, voir Résolution d'un jet de compétence, **PAGE 14**.

Les compétences suivantes sont utilisées dans **Cyberpunk RED: Mode facile**.

Armes d'épaule..... RÉF

La compétence permettant de tirer avec les armes à projectiles d'épaule.

Arme de mêlée..... DEX

La compétence permettant de se battre avec des armes de mêlée.

Assistance médicale..... TECH

La compétence permettant d'appliquer des traitements médicaux à une personne blessée pour qu'elle ne meure pas et de traiter toutes les blessures critiques qui ne nécessitent pas de chirurgie. (Seuls les Medtechs peuvent pratiquer la chirurgie en utilisant leur capacité de rôle, Médecine.)

Athlétisme..... DEX

La compétence permettant de sauter, d'escalader, de lancer des objets, de nager, de soulever des poids, etc. Elle combine les éléments de base de n'importe quel programme de sport de niveau lycée. Elle englobe également les armes de lancer.

Bagarre..... DEX

La compétence permettant de se battre et d'agripper l'adversaire par la force brute.

Bibliothèque..... INT

Effectuer des recherches dans des bases de données, des puits de données, les collections des bibliothèques et autres sources d'information compilées pour obtenir des renseignements.

Bureaucratie..... INT

La compétence permettant d'interagir avec l'administration, de gérer la paperasse, de savoir à qui parler dans une structure administrative, comment contacter cette personne et comment soutirer des informations aux administrations.

Composition..... INT

La compétence nécessaire pour écrire des chansons, des articles ou des histoires.

Comptabilité..... INT

La compétence permettant d'équilibrer des comptes, de créer de faux comptes et de les identifier, de jongler avec les nombres, d'établir des budgets et de gérer les opérations commerciales quotidiennes d'une entreprise.

Concentration..... VOL

La compétence de l'attention et du contrôle mental, englobant la capacité à se concentrer, à mobiliser sa mémoire et à contrôler ses réactions physiologiques.

Conduite de véhicule terrestre..... RÉF

La compétence permettant de conduire et de manœuvrer les véhicules terrestres.

Connaissance..... INT

La compétence de connaissances générales, équivalentes à une éducation scolaire de base, qui vous permet de savoir lire, écrire, effectuer des calculs de base et connaître suffisamment l'histoire pour vous débrouiller dans ce domaine.

Connaissance de la rue..... PRES

La compétence permettant de savoir où se procurer des objets illégaux ou de contrebande, d'interagir avec le monde du crime et d'éviter les ennuis dans les quartiers chauds.

Contrefaçon..... TECH

La compétence permettant de créer et d'identifier des faux que ce soit des documents, des œuvres d'art ou des

papiers d'identité. Lors d'un jet en opposition, Contrefaçon s'oppose généralement à Contrefaçon.

Conversation..... EMP

La compétence permettant de soutirer des renseignements aux gens sans qu'ils s'en rendent compte sous couvert d'une conversation anodine.

Corruption..... PRES

La compétence permettant de savoir quand corrompre quelqu'un, comment l'aborder et quelle somme lui proposer.

Criminologie INT

La compétence permettant de découvrir des indices en utilisant de la poudre pour révéler les empreintes digitales, en effectuant des tests balistiques, en examinant les preuves et en fouillant dans les casiers judiciaires ou les dossiers de la police.

Crochetage..... TECH

La compétence permettant de crocheter les serrures non électroniques et de contrer les mesures de sécurité non électroniques.

Cryptographie INT

La compétence permettant de coder et de décoder des messages.

Déduction..... INT

La compétence permettant de combiner plusieurs indices et d'arriver à une conclusion ou à un diagnostic médical qui n'est pas évident.

Discrétion DEX

La compétence permettant de se mouvoir sans faire de bruit, de se cacher, d'effectuer une action discrètement ou d'éviter de se faire repérer de manière générale. Les autres personnages peuvent tenter de vous trouver avec leur compétence Perception.

Dissimulation/Révélation d'objet..... INT

La compétence permettant de cacher des objets et de trouver ceux qui ont été cachés. Elle sert autant à dissimuler des armes sous ses vêtements qu'à repérer les armes dissimulées des autres personnages.

Électronique/Sécurité électronique TECH

La compétence permettant d'identifier, de comprendre, de réparer, de contrer et d'installer des appareils électroniques complexes tels que des ordinateurs, des cyberconsols, des appareils électroniques personnels, des systèmes de sécurité électroniques.

Esquive..... DEX

La compétence permettant d'éviter les coups de quelqu'un qui vous attaque au corps à corps.

Gestion d'affaires INT

La compétence qui englobe la connaissance des pratiques commerciales de base, des lois de l'offre et de la demande, de la gestion d'employés, de l'approvisionnement, des ventes et du marketing.

Guide local..... INT

La compétence qui mesure votre degré de familiarité avec une zone en particulier et les objectifs de ses diverses factions, que ce soient des organisations criminelles ou des partis politiques.

Habillement et style PRES

La compétence permettant de savoir quels vêtements porter à quelle occasion et comment rester stylé même dans une combinaison d'astronaute.

Instrument..... TECH

La compétence permettant de jouer d'un instrument de musique au niveau professionnel.

PAR ADRIAN MARC



Interrogatoire PRES

La compétence permettant d'obtenir des informations d'une personne par la force.

Jeu d'acteur PRES

La compétence permettant de jouer un rôle, de vous déguiser en quelqu'un d'autre (que cet individu soit fictif ou réel) et de simuler des émotions et des humeurs.

Négoce PRES

La compétence permettant de négocier à son avantage avec un marchand ou un client.

Perception INT

La compétence permettant de déceler des éléments cachés tels que des indices, des pièges et des gens qui utilisent la compétence Discrétion, mais pas les objets dissimulés avec la compétence Dissimulation/Révélation d'objet.

Persuasion PRES

La compétence permettant de convaincre, de persuader ou d'influencer d'autres personnes et la capacité à pousser les autres à faire ce que vous voulez. Elle peut s'utiliser sur un seul individu ou sur de grands groupes.

Photos et films TECH

La compétence permettant de produire des photos, des films ou des danses sensorielles de qualité professionnelle.

Pickpocket TECH

La compétence permettant de voler à la tire et de voler de petits objets à l'étalage sans être remarqué.

Pistage INT

La compétence permettant de suivre une piste en observant les empreintes et les autres indices du même genre.

Pistolet RÉF

La compétence permettant de tirer avec précision avec les armes à projectiles de poing.

Premiers secours TECH

La compétence permettant d'administrer des traitements médicaux à une personne blessée pour l'empêcher de mourir et de traiter les blessures critiques les plus courantes.

Psychologie EMP

La compétence permettant de déchiffrer les expressions faciales et le langage corporel d'une personne afin de déterminer son état émotionnel et de détecter les mensonges ou la tromperie.

Résistance à la torture/aux drogues VOL

La compétence permettant de résister aux effets douloureux, dont les interrogatoires, la torture et les drogues.

Tactique INT

La compétence permettant de gérer efficacement une bataille à grande échelle. Un personnage qui possède cette compétence sait généralement quoi faire pour diriger une bataille et comment une force ennemie pourrait réagir.

RÉSOLUTION D'UN JET DE COMPÉTENCE**LE CŒUR DE CYBERPUNK : LES JETS DE COMPÉTENCE**

Chaque fois que votre personnage veut entreprendre quelque chose, ses chances de réussite ne sont pas toujours assurées. Parfois, la tâche est tellement enfantine que la question ne se pose même pas ; c'est le cas s'il désire s'avancer en terrain dégagé sans trébucher. Dans ce cas, annoncez votre intention au MJ, mais ne lancez pas les dés. En revanche, si vous essayez de progresser sur le pont d'un navire qui tangue dangereusement, secoué par un orage violent, marcher devient problématique. C'est dans ce genre de situation que vous devez faire un jet de compétence.

Il existe deux procédés pour résoudre les jets de compétence :

La première méthode consiste à résoudre votre compétence en opposition avec celle d'une autre personne ou être vivant (par exemple pour convaincre quelqu'un de vous obéir). Pour ce faire, vous, l'attaquant, additionnez votre CARAC + compétence + jet d'1d10 en opposition avec



PAR NEIL BRANQUINHO

► SEUILS DE DIFFICULTÉ (SD)

Difficulté	Description	SD
Simple	La plupart des gens réalisent cette action sans réfléchir, mais elle présente des difficultés pour un enfant.	9
Facile	Une tâche que la plupart des gens peuvent accomplir sans entraînement spécifique.	13
Moyen	Cette tâche est difficile à accomplir sans formation ni talent naturel.	15
Professionnel	Cette action nécessite de la pratique. Ceux qui parviennent à l'accomplir sont des professionnels doués dans leur domaine.	17
Assez difficile	Une tâche qui demande du talent, seuls les meilleurs parviennent à s'en sortir. Ce sont les exploits dignes de sportifs de haut niveau et autres superstars qui font l'objet d'un culte.	21
Difficile	Un exploit qu'on accomplit une ou deux fois dans son existence. Si vous tirez votre épingle du jeu, vous ferez partie de la crème de votre profession. Vous avez l'étoffe d'un champion.	24

la CARAC + compétence + jet d'1d10 de l'adversaire, le défenseur. Le résultat de la CARAC + compétence + jet d'1d10 de l'adversaire devient le seuil de difficulté, ou SD, c'est-à-dire la valeur que votre CARAC + compétence + 1d10 doit dépasser pour que vous réussissiez votre action. En cas d'égalité, le défenseur remporte l'opposition.

**CARAC + compétence + 1d10 de l'attaquant
contre
CARAC + compétence + 1d10 du défenseur**

La deuxième méthode consiste à prendre en compte la difficulté de la situation pour fixer les modalités du jet. Supposons que vous vouliez crocheter une serrure ou conduire une voiture. Le MJ détermine combien de temps va prendre la tâche que vous voulez accomplir et utilise le tableau ci-dessous pour choisir quelle valeur correspond le mieux à la difficulté d'accomplissement de la tâche, le seuil de difficulté (SD). Ensuite, additionnez votre CARAC + compétence + 1d10 pour tenter de surpasser le seuil de difficulté (SD) fixé par le MJ pour cette action (voir le tableau **CI-DESSUS**).

**CARAC + compétence + 1d10 de l'attaquant
contre
Seuil de difficulté (SD)**

► Réussite critique ◀

Quand votre d10 donne un 10, vous obtenez une réussite critique. Lancez à nouveau 1d10, et ajoutez le résultat obtenu à votre premier jet. Si vous obtenez encore un 10, la règle de réussite critique ne s'applique pas.

► Échec critique ◀

Quand votre d10 donne un 1, vous obtenez un échec critique. Lancez à nouveau 1d10, et soustrayez le résultat de ce jet à votre CARAC + compétence + le premier jet. Si vous obtenez encore un 1, la règle d'échec critique ne s'applique pas.

► Nouvel essai ◀

Si vous ratez un jet de compétence, vous ne pouvez pas retenter votre chance, sauf si vos chances de réussite se sont améliorées pour une raison quelconque : vous prenez plus de temps, utilisez un outil de meilleure qualité ou effectuez (ou un ami effectue) un jet de compétence complémentaire.

► Compétences complémentaires ◀

Les jets de compétence complémentaires interviennent lorsque le recours à une compétence exerce une influence directe sur une autre compétence. Si le MJ est d'accord, quand vous obtenez un bon résultat sur un jet de compétence (ou même quand un autre joueur l'obtient), vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur votre prochaine utilisation de la compétence influencée, pourvu que la complémentarité des deux compétences concernées paraisse logique. Ce bonus de +1 ne s'applique qu'une seule fois. En outre, les bonus de compétence complémentaire ne se cumulent pas.

► Temps supplémentaire ◀

Consacrer du temps supplémentaire à une action permet aussi de disposer d'un bonus sur un jet de compétence. Lorsque le MJ vous annonce le temps requis pour accomplir une action, vous obtenez un bonus unique de +1 sur votre jet de compétence si vous quadruplez la durée initialement prévue.

► Compter sur la Chance ◀

Avant de lancer les dés, vous pouvez investir une partie de votre réserve de Chance (qui contient autant de points de

CHA que votre valeur de CHA, et se régénère au début de chaque session de jeu) dans ce jet, en bénéficiant d'un bonus de +1 par point de CHA dépensé. La Chance est une force puissante qui peut permettre à l'impossible de devenir possible.

► Pas de compétence ? ◀

Quand vous ne possédez tout simplement pas la compétence à utiliser, mais que vous voulez essayer malgré tout, votre seule possibilité est d'utiliser la CARAC à laquelle est liée la compétence que vous n'avez pas et d'y ajouter 1d10 et c'est tout. Vous vous reposez uniquement sur votre CARAC.

COMBAT

À présent que vous savez utiliser les compétences, parlons des cas où les choses deviennent violentes.

► Initiative et temps de combat ◀

Pour résumer, le combat se divise en tours d'une durée de 3 secondes. La quantité de temps nécessaire pour que chaque participant effectue son tour s'appelle un round. Comme les actions ont lieu à peu près simultanément dans le jeu, un round dure lui aussi 3 secondes.

Quand un combat commence, tous les participants font un jet d'Initiative :

$$\text{Initiative} = \text{RÉF} + 1\text{d}10$$

Ensuite, en fonction du résultat de leur jet d'Initiative, les participants se placent dans ce que nous appelons la

file d'Initiative par ordre décroissant. Pour départager les égalités, les personnages concernés effectuent un nouveau jet jusqu'à ce que le résultat le plus élevé l'emporte. Les actions de combat sont résolues par ordre d'Initiative, chaque participant situé dans la file d'Initiative ayant droit à un tour. Une fois que le dernier personnage a accompli son tour, un nouveau round commence, et la file d'Initiative reste la même.

► Actions ◀

Les actions constituent l'essentiel de votre tour dans **Cyberpunk RED**.

Votre tour = 1 action de mouvement + 1 autre action

Chaque tour, un personnage peut effectuer 1 action de mouvement et 1 action

Voici un résumé des actions que vous pouvez choisir lors de votre tour. Apprenez à les connaître.

Action de mouvement : se déplacer d'autant de mètres que votre MOUV x 2 (ou d'un nombre de cases égal à votre MOUV) maximum chaque tour.

Agripper : agripper un adversaire et le retenir ou s'emparer d'un objet qu'il tient.

Attaquer : attaquer avec une arme à distance ou de mêlée.

Courir : effectuer une action de mouvement supplémentaire, mais seulement si vous avez déjà effectué une action de mouvement lors de ce tour.

DONNÉES

Le livre de base de **Cyberpunk RED** propose des règles pour les tirs à la tête, les arts martiaux, le netrunning et également le combat en véhicules !



PAR NEIL BRANQUINHO

► COMBAT À DISTANCE

Le combat à distance couvre toute attaque effectuée à distance. Lorsque vous utilisez l'action d'attaque avec une arme à distance, vous réalisez un nombre d'attaques égal à la valeur d'Att/round de l'arme. Pour résoudre une attaque à distance :

**RÉF de l'attaquant + compétence
d'arme à distance + 1d10**
contre
**SD du défenseur calculé selon la
portée de l'arme et de la cible**
**Si vous dépassez le SD (en cas
d'égalité, le défenseur l'emporte), vous
infligez des dégâts au défenseur.**

L'armure du défenseur réduit les dégâts que vous infligez, comme détaillé en **PAGE 19**.

► COMBAT DE MÊLÉE

L'utilisation entraînée d'une arme de mêlée inclut l'escrime, le combat au couteau, le maniement de la massue ou de toute autre arme contondante, bâtons et battes de baseball inclus. Lorsque vous utilisez l'action d'attaque avec une arme de mêlée, vous réalisez un nombre d'attaques égal à la valeur d'Att/round de l'arme. De plus, Les dégâts infligés par des armes de mêlée ignorent la moitié de l'armure du défenseur. Pour résoudre une attaque de mêlée :

**DEX de l'attaquant + compétence
d'arme de mêlée + 1d10**
contre
**DEX du défenseur + compétence
Esquive + 1d10**

Si vous obtenez un résultat supérieur à celui du défenseur (en cas d'égalité, le défenseur l'emporte), vous infligez des dégâts au défenseur. L'armure du défenseur réduit les dégâts que vous infligez, comme détaillé en **PAGE 19**.

► COMBAT À MAINS NUES (BAGARRE)

Le combat à mains nues inclut la boxe, le combat de rue et les saisies. Lorsque vous utilisez l'action d'attaque pour réaliser une attaque de combat à mains nues (dont les dégâts sont indiqués sur votre fiche de personnage), vous effectuez toujours deux attaques (2 Att/round). En outre, la compétence Bagarre permet d'utiliser les actions agripper, étrangler et lancer (détaillé plus bas). Pour résoudre une attaque à mains nues :

**DEX de l'attaquant + compétence
Bagarre + 1d10**
contre
**DEX du défenseur + compétence
Esquive + 1d10**

Si vous obtenez un résultat supérieur à celui du défenseur (en cas d'égalité, le défenseur l'emporte), vous infligez des dégâts au défenseur. L'armure du défenseur réduit les dégâts que vous infligez, comme détaillé en **PAGE 19**.

► AGRIPPER

En dépensant votre action, vous pouvez agripper quelqu'un et le retenir, vous emparer d'un objet qu'il tient ou échapper à une prise. Vous devez avoir une main libre pour agripper et elle ne peut plus être utilisée pour faire autre chose pendant toute la durée d'une prise venant de l'action agripper. Pour déterminer le résultat d'une action agripper, vous et votre cible située à portée d'allonge devez effectuer un jet de DEX + compétence Bagarre +1d10. Si vous remportez le jet, vous pouvez choisir d'entraver les mouvements du défenseur ou de vous emparer d'un objet qu'il tient dans ses mains pour le prendre dans une main libre. Si vous gagnez et que vous choisissez d'agripper le défenseur et non ses affaires, on considère que vous êtes tous les deux agrippés; vous subissez par conséquent un malus de -2 sur toutes vos actions tant que vous restez dans cette position. Un défenseur agrippé ne peut pas effectuer d'action de mouvement, mais l'attaquant peut le traîner dans la direction qu'il souhaite lorsqu'il réalise son action de mouvement.

Aucun des deux personnages agrippés ne peut utiliser d'armes nécessitant d'être maniées à deux mains, même si le personnage possède plus de deux bras. L'attaquant peut cesser d'agripper sa cible à tout moment, sans dépenser d'action, alors que le défenseur ou tout autre personnage doit utiliser son action pour effectuer un nouveau jet en opposition avec l'attaquant (le même que celui mentionné

plus haut) pour défaire sa prise, ce qui met fin à la prise pour toutes les personnes concernées. Vous devez agripper une personne avant de l'étrangler ou de la lancer.

► ÉTRANGLER

Si vous êtes l'attaquant et que vous avez agrippé votre adversaire, vous pouvez utiliser une action pour étrangler l'adversaire prisonnier et infliger autant de dégâts que votre COR. Si les dégâts infligés par un étranglement suffisent théoriquement à faire tomber une cible avec plus de 1 PS à moins de 0 PS, elle tombe inconsciente et il ne lui reste que 1 PS.

Ces dégâts ignorent l'armure du défenseur, mais ne la perforent pas. De plus, si vous étranglez la même cible pendant trois rounds de suite, elle tombe inconsciente, quel que soit son total de points de santé. Cet état d'inconscience dure une minute.

► LANCER

Vous projetez une personne que vous avez agrippée ou un objet que vous tenez. Si vous êtes l'attaquant et que vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez utiliser une action pour la projeter sur le sol, infligeant autant de dégâts que votre COR. Ces dégâts ignorent l'armure du défenseur, mais ne la perforent pas.

En projetant votre cible, vous mettez fin à la prise (ce qui vous libère du malus de 2 infligé aux personnages agrippés, qu'ils soient attaquants ou défenseurs) et elle termine au sol. La cible ne peut plus accomplir d'action de mouvement jusqu'à ce qu'elle utilise une action pour se relever.

► EXEMPLES DE COUVERTS

Type	PS
Acier (épais)	50 PS
Acier (fin)	25 PS
Pierre (épaisse)	40 PS
Pierre (fine)	20 PS
Verre pare-balles (épais)	30 PS
Verre pare-balles (fin)	15 PS
Béton (épais)	25 PS
Béton (fin)	10 PS
Bois (épais)	20 PS
Bois (fin)	5 PS
Plâtre/Mousse/Plastique	15 PS

► Se mettre à couvert ◀

Vous pouvez toujours vous mettre à couvert si vous n'appréciez pas le goût du plomb.

Règles essentielles du couvert :

Vous êtes considéré comme à couvert si vous êtes totalement situé derrière un élément qui pourrait arrêter une balle à la fin de votre tour.

Si vous êtes dans la ligne de vue de quelqu'un, vous n'êtes pas à couvert.

Le couvert « partiel » n'existe pas. Soit il peut arrêter une balle, soit il ne peut pas.

S'il ne peut pas arrêter une balle, il ne fournit pas de couvert et ne possède donc pas de PS.

Tout élément derrière lequel vous pouvez vous mettre à couvert possède des PS, et une section de 2 m sur 2 m (1 case) de cet élément peut être attaquée exactement comme vous. À 0 PS, le couvert est détruit. Si les PS d'un couvert tombent à 0, les points de dégâts supplémentaires sont perdus et ne sont pas infligés aux cibles qui se cachent derrière. Reportez-vous aux exemples de couvert pour plus d'informations.

► Subir des dégâts ◀

Vous allez vous faire tirer dessus. Souvent. Voici à quel point cela pourrait faire mal.

Chaque fois que vous subissez des dégâts :

1. Votre attaquant fait le jet de dégâts pour son attaque.

2. Soustrayez le PA de votre armure des dégâts, puis soustrayez les éventuels points de dégâts restants de vos points de santé.

3. Si vous avez subi des dégâts, votre armure est perforée, ce qui réduit son PA de 1 point jusqu'à ce qu'elle soit réparée.

► Blessures critiques ◀

Si l'attaquant a obtenu deux 6 ou plus sur ses dés de dégâts, vous subissez 5 points de dégâts bonus directement sur vos points de santé en plus d'une blessure critique. Lancez 2d6 dans le tableau des blessures critiques ci-dessous pour savoir quelle blessure subit le défenseur.

► Seuils de blessure ◀

Au fur et à mesure que vous encaissez des dégâts, vous passez des seuils de blessure qui auront un impact sur vos

performances. Lorsque vous atteignez un nouveau seuil de blessure, il remplace les effets du seuil de blessure précédent.

Votre seuil de blessure est déterminé par le nombre de points de santé (PS) qu'il vous reste.

Vous êtes légèrement blessé si vous êtes à moins que le maximum de PS. Il n'y a aucun effet négatif à ce niveau.

Vous êtes gravement blessé si vos points de santé sont inférieurs à la moitié de votre maximum de PS (en Mode

► BLESSURES CRITIQUES

DONNÉES

Vous ne trouverez ici que la moitié des blessures critiques que vous pouvez infliger dans le livre de base de Cyberpunk RED.

Jet (2d6)	Blessure	Effet de blessure	Soins d'urgence	Traitement
2	Bras arraché	Le bras arraché est perdu. Vous lâchez immédiatement tous les objets que vous teniez dans la main de ce bras. La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.	—	Chirurgie SD 17
3	Main arrachée	La main arrachée est perdue. Vous lâchez immédiatement tous les objets que vous teniez dans cette main. La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.	—	Chirurgie SD 17
4	Poumon affaîssé	2 au MOUV (1 minimum). La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.	Assistance médicale SD 15	Chirurgie SD 15
5	Côtes cassées	À la fin de chaque tour lors duquel vous vous déplacez de plus de 4 m à pied, vous subissez de nouveau les dégâts bonus de cette blessure critique directement sur vos points de santé.	Assistance médicale SD 13	Assistance médicale SD 15 ou Chirurgie SD 13
6	Bras cassé	Vous ne pouvez pas utiliser votre bras cassé. Vous lâchez immédiatement tous les objets que vous teniez dans la main de ce bras.	Assistance médicale SD 13	Assistance médicale SD 15 ou Chirurgie SD 13
7	Plaie avec corps étranger	À la fin de chaque tour durant lequel vous vous déplacez de plus de 4 m à pied, vous subissez de nouveau les dégâts bonus de cette blessure critique directement sur vos points de santé.	Premiers secours ou Assistance médicale SD 13	Les soins d'urgence suppriment l'effet de blessure de manière permanente
8	Jambe cassée	4 au MOUV (1 minimum)	Assistance médicale SD 13	Assistance médicale SD 15 ou Chirurgie SD 13
9	Muscle déchiré	2 aux attaques de mêlée	Premiers secours ou Assistance médicale SD 13	Les soins d'urgence suppriment l'effet de blessure de manière permanente
10	Vertèbre endommagée	À votre prochain tour, vous ne pouvez pas effectuer d'action, mais vous pouvez effectuer une action de mouvement. La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.	Assistance médicale SD 15	Chirurgie SD 15
11	Doigts écrasés	4 à toutes les actions impliquant cette main	Assistance médicale SD 13	Chirurgie SD 15
12	Jambe arrachée	La jambe arrachée est perdue. 6 au MOUV (1 minimum). Vous ne pouvez pas esquiver les attaques. La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.	—	Chirurgie SD 17

facile, nous avons déjà calculé ceci sur votre fiche de personnage). Lorsque vous êtes gravement blessé, vous subissez un malus de -2 sur toutes les actions.

Vous êtes mortellement blessé lorsqu'il vous reste moins de 1 PS. Lorsque vous êtes mortellement blessé, vous subissez un malus de -4 sur toutes les actions et un malus de -6 à votre MOUV (1 minimum). En outre, vous devez commencer à faire des jets de sauvegarde contre la mort.

► Jets de sauvegarde contre la mort ◀

Au début de chacun de vos tours, lorsque vous souffrez d'une blessure mortelle, vous devez faire un jet de sauvegarde contre la mort. Lancez un d10. Si le résultat est inférieur à votre COR, vous survivez et vous pouvez jouer votre tour normalement. Si vous obtenez un 10, vous ratez automatiquement votre jet de sauvegarde contre la mort. Chaque fois que vous faites un jet de sauvegarde contre la mort, votre pénalité au jet de sauvegarde contre la mort augmente, ce qui signifie que le résultat de tous vos futurs jets de sauvegarde contre la mort augmente de +1, il devient donc de plus en plus difficile de repousser la mort. Cette pénalité au jet de sauvegarde contre la mort continue d'augmenter jusqu'à ce qu'une stabilisation réussie vous rende 1 PS. À ce moment-là, elle redevient la pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base qui peut être augmentée par les pires blessures critiques.

SI VOUS RATEZ NE SERAIT-CE QU'UN JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT, VOUS MOUREZ.

► Stabilisation et guérison ◀

À supposer que vous ne finissiez pas mort, vous aurez besoin de vous remettre sur pied pour regagner la Rue et reprendre vos activités. Pour commencer à guérir naturellement, il faut d'abord qu'on vous stabilise.

Le SD pour stabiliser une cible (ou pour vous stabiliser vous-même) dépend du seuil de blessure auquel se trouve la cible.

Blessure légère: SD 10

Blessure grave: SD 13

Blessure mortelle: SD 15

Stabiliser quelqu'un prend une action et nécessite un jet: TECH + Premiers soins ou Assistance médicale + 1d10

Une fois la stabilisation réussie, la cible récupère autant de PS que son COR par jour tant qu'elle passe la majeure partie de son temps à se reposer et se cantonne à des activités calmes, jusqu'à ce qu'elle ait recouvré tous ses PS. Si le patient fait trop d'efforts, il ne regagne pas de PS ce jour-là, ses blessures se rouvrent et il doit de nouveau être stabilisé pour recommencer à guérir naturellement.

► Traiter une blessure critique ◀

Il existe deux manières de guérir une blessure critique: des soins d'urgence et un traitement. Selon la sévérité de la blessure critique, l'un ou l'autre peut ne pas être disponible ou peut nécessiter des compétences différentes.

Les pires blessures critiques nécessitent la compétence Chirurgie, disponible exclusivement pour les Medtechs par leur capacité de rôle. Les SD pour tenter des soins d'urgence ou un traitement peuvent être trouvés sur le tableau des blessures critiques en **PAGE PRÉCÉDENTE**.

Des soins d'urgence suppriment l'effet de blessure pour le reste de la journée. Chaque tentative prend 1 minute. Vous pouvez vous prodiguer des soins d'urgence à vous-même.

Un traitement supprime l'effet de blessure de manière permanente. Chaque tentative prend 4 heures. Vous ne pouvez pas vous prodiguer un traitement à vous-même.

► Baston de regard: un autre genre de combat ◀

Dans la rue, tout ne se règle pas avec les poings ou les flingues. Dans un monde où un combat pour mettre fin à vos jours en une nanoseconde, de nouvelles méthodes sont apparues pour déterminer qui serait le meilleur dans un conflit potentiel. Ce duel de volonté entre deux poids lourds, qui survient juste avant que les choses ne deviennent vraiment violentes, est appelé un baston de regard. Le MJ demande un baston de regard quand il estime que la scène le nécessite.

Lors d'un baston de regard, les deux adversaires font le jet suivant:

PRES + 1d10

En cas d'égalité, aucun camp ne prend l'avantage, rien ne se passe. Sinon, le perdant a le choix entre:

**Se dégonfler
ou**

Subir un malus de -2 sur toutes les actions effectuées contre cet adversaire terrifiant, jusqu'à ce qu'il parvienne à le vaincre.

LIRE VOTRE FICHE DE PERSONNAGE

Les fiches de personnage à la fin de ce livret contiennent toutes les informations dont vous avez besoin pour incarner votre personnage. Voici la signification de tous les termes et valeurs utilisés.

DONNÉES

Sur la page suivante, vous trouverez un plan recto verso par LOKE BattleMats.

DONNÉES

Avec le livre de base de **Cyberpunk RED**, vous pouvez créer entièrement votre propre Edgerunner, choisir ses CARACS, compétences, armes, armure, cyberimplants, matos et bien plus encore !

Cyberpunk

1	PSEUDO Forty	RÔLE Rockeuse	NOTES	8	
2	INT 5	RÉF 6	DEX 7	TECH 5	PRES 7
	VOL 8	CHA 5	MOUV 7	COR 3	EMP 6
	POINTS DE SANTÉ 40	BLESSURE GRAVE 20	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT 3		

3 COMPÉTENCES

Compétence	CARAC+	NIV	TOTAL	Compétence	CARAC+	NIV	TOTAL
Arme de mêlée	7	6	13	Esquive	7	6	13
Athlétisme	7	2	9	Guide local	5	4	9
Bagarre	7	6	13	Habilleme et style	7	4	11
Composition	5	6	11	Instrument	5	6	11
Concentration	8	2	10	Perception	5	2	7
Connaissance de la rue	7	6	13	Persuasion	7	6	13
Connaissance	5	2	7	Pistolet	6	6	12
Conversation	6	2	8	Premiers secours	5	6	11
Discretion	7	2	9	Psychologie	6	6	12

4 ARMES ET ARMURE

Arme	DG	Munitions	ATT/round	Notes
Armure	PA			
Tenue pare-balles légère	11			
Pistolet très lourd	4d6	8	1	Vous possédez 16 munitions supplémentaires.
Arme de mêlée lourde	3d6	-	2	Au choix : une épée ou une hache de baseball.

5 CAPACITÉ DE RÔLE

Charisme irrésistible
Vous savez quand quelqu'un est un fan et vous bénéficiez d'un bonus de +2 sur tout jet de compétence lié à l'EMP ou à la PRES contre lui, ce qui inclut les bastons de regard.

6 CYBERIMPLANTS

Agent interne
Vous avez un smart phone autodialé par une IA dans votre tête, entièrement contrôlé par commande vocale.
Puce antidouleur
Vous pouvez désactiver vos récepteurs de la douleur, ce qui vous permet d'ignorer le malus de -2 à tous les jets d10 à l'état gravement blessé.

7 ÉQUIPEMENT

Nom	Notes
Instrument de musique	Au choix du joueur
Amplificateur portable	Amplifie un instrument
Peinture phosphorescente	Bombes de peinture qui brille dans le noir
Caméra	Enregistre jusqu'à 12 heures



1. Le pseudo de votre personnage (le nom sous lequel il est connu dans la Rue) et son rôle (son occupation principale).
2. Les CARACS de votre personnage (**VOIR PAGE 11**), ainsi que ses PS (ses points de santé; les dégâts qu'il peut subir avant de risquer la mort), la valeur correspondant à son seuil de blessure grave (**VOIR PAGE 20**) et sa valeur de sauvegarde contre la mort (**VOIR PAGE 21**).
3. Les compétences de votre personnage (**VOIR PAGE 12**). La partie la plus importante est le TOTAL inscrit à la fin de chaque ligne. Il s'agit de la somme CARAC + niveau de la compétence, c'est ce que vous ajoutez au résultat de 1d10 sur le jet de compétence concerné.
4. Vos armes et armure. La partie consacrée à l'armure indique son type et son pouvoir d'arrêt ou PA (c'est-à-dire le nombre de dégâts que vous soustrayez à ceux qui vous sont infligés). La partie consacrée aux armes indique son type, ses dégâts (le nombre de d6 que vous lancez et additionnez pour déterminer les dégâts), la capacité de son chargeur et son nombre d'attaques par round (**VOIR PAGE 17**), ainsi que des notes éventuelles.
5. Votre capacité de rôle. Il s'agit d'une capacité spéciale que vous ne pouvez posséder que parce que vous êtes un rocker, un Solo, un Techie, un Medtech ou un Média.
6. Vos cyberimplants. Vous avez des machines dans le corps et celles-ci augmentent vos capacités de différentes façons. Cette section vous explique comment.
7. Votre équipement supplémentaire, avec noms et descriptions.
8. Un portrait de votre personnage et un endroit pour prendre des notes.

Le dos de chaque fiche de personnage contient un espace pour noter votre parcours (**VOIR PAGE 27**) ainsi que davantage d'informations sur votre rôle.









PARCOURS

C'est comme extirper un corps d'une cuve de clonage (si tant est que le clonage fonctionne ainsi) et se retrouver avec cet être à demi formé, encore tout dégouttant de liquide visqueux. Vous avez peut-être une vague idée de ce que vous allez faire de votre personnage, mais rien de plus. Pour transformer cette enveloppe corporelle vide en un vrai Cyberpunk, il faut commencer par définir son parcours. Le parcours est un organigramme composé de « péripéties scénaristiques », conçu pour vous aider à pourvoir votre personnage d'une histoire authentique dans le futur sombre de **Cyberpunk RED**.

Pour chaque tableau, vous devez jeter 1d10 ou 1d6 afin de définir des éléments de l'histoire de votre personnage, son style ou sa philosophie de vie. Parfois, vous serez amenés à effectuer plusieurs jets sur le même tableau. Si vous obtenez des résultats qui ne correspondent pas à votre vision du personnage, vous pouvez librement choisir une autre option en remplacement.

► Origines culturelles ◀

L'univers de Cyberpunk est multiculturel et international. Vous devez apprendre à vivre aux côtés de gens issus des quatre coins d'un monde fracturé et anarchique ou mourir à la première fois que vous regarderez de travers la mauvaise personne.

Choisissez ou lancez 1d10.

Jet	Votre origine culturelle
1	Amérique du Nord
2	Amérique du Sud et centrale
3	Europe de l'Ouest
4	Europe de l'Est
5	Moyen-Orient et Afrique du Nord
6	Afrique subsaharienne
7	Asie du Sud
8	Asie du Sud-Est
9	Asie de l'Est
10	Océanie et îles du Pacifique

► Votre personnalité ◀

Ce tableau définit votre caractère. Êtes-vous plutôt du genre à vous tenir à l'écart de la meute, à rester seul pour laisser votre esprit calculateur s'épanouir ? Êtes-vous un fêtard qui adore mettre la pagaille ? Un professionnel compétent et assuré qui a toujours un plan de secours ?

Choisissez ou lancez 1d10.

Jet	Quel est votre caractère ?
1	Timide et réservé.
2	Rebelle, antisocial et violent.
3	Arrogant, prétentieux et distant.
4	Lunatique, imprudent et têtue.
5	Maniaque, pointilleux et nerveux.
6	Stable et réfléchi.
7	Désordonné et étourdi.
8	Discret et manipulateur.
9	Intellectuel perdu dans son monde.
10	Chaleureux et extraverti.

► Tenue et style ◀

Dans **Cyberpunk RED**, votre apparence constitue pour la Rue un aperçu de ce que vous êtes. Vos vêtements, votre coupe de cheveux, vos accessoires personnels déterminent les relations que vous entretenez avec les autres, qu'elles soient bonnes ou mauvaises.

Choisissez ou jetez 1d10 pour chaque colonne.

Jet	Style vestimentaire	Coupe de cheveux
1	Générique (standard, coloré, modulable)	Iroquoise
2	Décontracté (confort, souplesse, pratique sportive)	Longs et sales
3	Urbain flash (tape-à-l'œil, technologique, streetwear)	Courts et hérissés
4	Cadre sup (leadership, présence, autorité)	Ébouriffés
5	Haute couture (inédit, grand couturier, sur-mesure)	Chauve
6	Bohème (pastoral, rétro, liberté)	Rasé
7	Vagabond (sans-abri, guenilles, clochard)	Teinture vive
8	Couleurs du gang (dangereux, violent, rebelle)	Courts et bien coiffés
9	Âme nomade (Western, élimé, tribal)	Courts et bouclés
10	Pop asiatique (coloré, cosplay, kawaii)	Longs et raides

► Vos motivations et vos relations ◀

Dans **Cyberpunk RED**, différentes motivations et perspectives se heurtent dans les rues de Night City. Où vous situez-vous ?

Choisissez ou jetez 1d10 pour chaque colonne.

Jet	Quelle est votre valeur fondamentale ?	Que pensez-vous des gens en général ?
1	L'argent	Rien de spécial.
2	L'honneur	Rien de spécial.
3	La parole donnée	J'apprécie tout le monde ou presque.
4	L'honnêteté	Je déteste tout le monde ou presque.
5	Le savoir	Les gens sont des outils. Je les utilise pour arriver à mes fins, puis je les jette.
6	La vengeance	La vie de chaque individu compte.
7	L'amour	J'élimine les gens qui me barrent la route.
8	Le pouvoir	On ne peut faire confiance à personne. Je ne compte que sur moi.
9	La famille	Éliminons tout le monde et laissons les cafards dominer ce qu'il reste !
10	L'amitié	Les gens sont merveilleux !

► Vos origines familiales ◀

Qui êtes-vous et d'où venez-vous ? Êtes-vous né avec une cuillère en argent dans la bouche ou bien un rat crevé ?

Choisissez ou jetez 1d10.

Jet	Origine sociale	Description
1	Cadres corporatistes	Famille riche, influente, qui engage des serveurs, possède des maisons de luxe et le meilleur de ce qui se fait. Des agents de sécurité privés ont toujours assuré votre protection. Vous êtes passé par une école privée de renom.
2	Managers corporatistes	Famille aisée dotée d'une grande maison située dans un quartier tranquille, de belles voitures, etc. Parfois, vos parents engageaient des aides à domicile, mais c'était assez rare. Vous êtes passé par des écoles privées et corporatistes.
3	Techniciens corporatistes	Le milieu de la classe moyenne. Votre famille habitait dans un conapt agréable ou une maison de la Petite couronne, elle roulait en monospace et avait accès aux écoles techniques gérées par les corporations. C'avait des airs de vie aux États-Unis dans les années 50, saupoudrée de 1984.
4	Meute de Nomades	Votre foyer était un assemblage de remorques pétaradantes, de voitures et d'énormes kombis. Vous avez appris à vous battre et à conduire très tôt, mais votre famille a toujours été là pour vous. Vous aviez des aliments frais en abondance. Vous avez fait l'école à la maison.
5	Gang	Vous avez vécu dans un foyer sauvage et violent, là où le gang a réussi à s'implanter. Vous avez enduré le froid, la faim et la peur. Vous ne connaissez probablement pas vos vrais parents. L'éducation ? Le gang vous a appris à vous battre, tuer et voler : c'est tout ce que vous aviez besoin de savoir.
6	Habitants des zones de combat	Vous meniez une existence plus enviable qu'un membre de gang, dans un bâtiment décrépit et lourdement fortifié de la zone de combat. De temps en temps, vous aviez faim, mais vous aviez droit à un lit et à des repas réguliers. Vous avez fait l'école à la maison.
7	Sans-abri	Vous viviez dans des voitures, des bennes à ordures ou des modules de transport abandonnés. Quand vous aviez de la chance. Vous aviez souvent faim, froid et peur, jusqu'à ce que vous deveniez assez costaud pour défendre votre maigre pitance. L'éducation ? L'école de la vie, spécialité patate de forain.
8	Rats des mégastructures	Vous avez grandi dans l'une des mégastructures gigantesques bâties après la Guerre. Un minuscule conapt et des croquettes pour toute nourriture, un lit pas trop froid. Des résidents éduqués ou bien une corporation locale avaient monté une école.
9	Néo-colons	Votre famille a pris la route pour aller s'installer dans une ville ou un village fantôme à rebâtir. Une vie de pionnier, remplie de dangers, mais avec tout de même son lot de repas frugaux et un endroit sûr pour dormir. Les adultes assuraient votre éducation quand ils avaient un peu de temps.
10	Edgerunners	Vous changiez sans cesse d'endroit en fonction du « boulot » de vos parents, allant de l'appartement de luxe au conapt urbain en passant par la décharge quand vous étiez en cavale. Vous avez goûté à tout ce qui se fait en matière de nourriture, du repas gastronomique à la croquette.

► Votre environnement ◀

Dans quel contexte avez-vous grandi ? L'environnement dans lequel vous avez grandi pourrait s'avérer radicalement différent de votre milieu familial d'origine.

Choisissez ou jetez 1d10.

Jet	Environnement dans lequel vous avez grandi
1	Vous écumiez la Rue, libéré de la surveillance des adultes.
2	Vous étiez dans une zone corpo protégée du reste de la ville par des murs.
3	Dans une meute nomade sans cesse en mouvement.
4	Dans une meute nomade spécialisée dans le transport (maritime, aérien, routier).
5	Dans un quartier décrépit autrefois luxueux où l'on peine à repousser les boosters.
6	Au cœur de la zone de combat, dans un bâtiment effondré ou un squat.
7	Dans une immense « mégastructure » contrôlé par une corpo ou par la ville.
8	Dans les ruines d'un village ou d'une ville déserte revendiquée par des néo-colons.
9	Dans une Nation Flottille (une ville offshore) où transitaient toutes sortes de gens.
10	Dans un gratte-ciel de luxe corporatiste, au-dessus de la plèbe grouillante.

► Crise familiale ◀

À l'Ère du Rouge, le monde poursuit sa reconstruction après la catastrophe de la guerre mondiale et d'autres désastres. Votre famille n'en est peut-être pas sortie indemne. Quelle histoire se cache derrière votre nom ?

Choisissez ou jetez 1d10.

Jet	Histoire familiale
1	Une trahison a totalement ruiné votre famille.
2	Votre famille a tout perdu à cause d'une gestion catastrophique.
3	Votre famille a été exilée ou chassée de son foyer/sa nation/sa corporation d'origine.
4	Votre famille est en prison. Vous seul êtes parvenu à vous échapper.
5	Votre famille a disparu ; il ne reste que vous.
6	Votre famille a été tuée. Vous êtes le seul survivant.
7	Votre famille est impliquée dans un complot à grande échelle, une organisation ou une association, comme une mafia familiale ou un groupe révolutionnaire.
8	Une succession de malheurs a éparpillé votre famille aux quatre vents.
9	Votre famille est victime d'une vendetta héréditaire qui dure depuis plusieurs générations.
10	Vous avez hérité d'une dette familiale ; vous devez régler cette affaire avant de pouvoir passer à autre chose.

► Vos amis ◀

Tout n'est pas noir. Vous êtes parfois en contact avec des gens qui veillent sur vous.

Jetez 1d10 et soustrayez 7 au résultat (minimum 0) pour connaître votre nombre d'amis. Pour chaque ami, choisissez un résultat ou lancez 1d10 afin d'en apprendre plus sur eux.

Jet	Relation d'amitié
1	Il/elle est comme un grand frère ou une grande sœur.
2	Il/elle est comme un petit frère ou une petite sœur.
3	Un professeur ou un mentor.
4	Un partenaire ou un collègue de travail.
5	Un ancien amant.
6	Un vieil ennemi.
7	Il/elle est comme un père ou une mère.
8	Un ami d'enfance.
9	Vous vous êtes connus dans la Rue.
10	Quelqu'un qui partage vos intérêts.

► Vos ennemis ◀

L'inimitié est un mode de vie dans l'univers de **Cyberpunk RED**. Tôt ou tard, vous allez froisser quelqu'un, alors autant savoir qui sont vos ennemis, la cause de leur animosité et les moyens dont ils disposent pour vous remettre les pendules à l'heure.

Tout d'abord, lancez 1d10 et soustrayez 7 (minimum 0) au résultat pour connaître votre nombre d'ennemis. Puis, pour chaque éventuel ennemi, faites un jet par colonne pour savoir de qui il s'agit, quelle est la source du conflit qui vous oppose et ce qu'il se passera si vous vous croisez.

Jet	Ennemi	Raison de votre inimitié	Qu'allez-vous faire ?
1	Ancien ami	A jeté le discrédit ou terni la réputation de l'autre.	Éviter cette ordure.
2	Ex-compagnon	A causé la perte d'un amant, d'un ami ou d'un proche.	Éviter cette ordure.
3	Un membre de la famille.	Responsable d'une humiliation terrible. Entrer dans une rage terrible et tenter de lui arracher la tête.	Go into a murderous rage and try to physically rip their face off.
4	Ennemi d'enfance	A insulté l'autre en le traitant de lâche ou d'autre chose.	Entrer dans une rage terrible et tenter de lui arracher la tête.
5	Quelqu'un qui travaille pour vous.	A trahi ou abandonné l'autre.	Le poignarder dans le dos indirectement.
6	Une personne pour laquelle vous travaillez.	A décliné les avances ou l'offre d'emploi de l'autre.	Le poignarder dans le dos indirectement.
7	Un partenaire ou un collègue de travail.	Vous ne pouvez pas vous sentir.	L'attaquer verbalement.
8	Cadre corporatiste.	Rivalité amoureuse.	L'attaquer verbalement.
9	Membre du gouvernement.	Rivalité professionnelle.	Lui faire endosser un crime ou un délit.
10	Membre d'un gang de boosters.	L'un de vous a accusé l'autre d'un crime qu'il n'avait pas commis.	Planifier sa mort ou une forme de mutilation.

► Votre tragédie amoureuse ◀

Peu nous importent les histoires qui se finissent bien, nous voulons tout savoir sur les monstres qui vous ont arraché le cœur.

Lancez 1d10 et soustrayez 7 (minimum 0) pour connaître le nombre de tragédies amoureuses que vous avez vécues, puis utilisez le tableau ci-dessous pour en connaître l'issue.

Jet	Que s'est-il passé ?
1	Votre amant est mort dans un accident.
2	Votre amant a disparu dans des circonstances mystérieuses.
3	Vous n'étiez pas faits l'un pour l'autre.
4	Une vendetta ou vos objectifs personnels ont eu raison de votre relation.
5	Votre amant s'est fait kidnapper.
6	Votre amant est devenu fou ou a succombé à la cyberpsychose.
7	Votre amant s'est suicidé.
8	Votre amant a été tué dans un affrontement.
9	Un rival vous a mis sur la touche.
10	Votre amant a été emprisonné ou exilé.

BIBLIOGRAPHIE POUR
CYBERPUNK RED

Câblé, Le Souffle du cyclone et Angel Station par Walter Jon Williams

Gravité à la manque et Privé de désert par George Alec Effinger

Le Gamin artificiel et Les Mailles du réseau par Bruce Sterling

Le Samouraï virtuel par Neal Stephenson

Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques ? par Philip K. Dick

Les Synthérétiques par Pat Cardigan

Neuromancien, Comte Zéro, Mona Lisa s'éclate et Gravé sur chrome par William Gibson

Trouble and Her Friends par Melissa Scott

FILMOGRAPHIE POUR
CYBERPUNK RED

Akira

Alien et Aliens

Altered Carbon

Appleseed

Blade Runner et Blade Runner 2049

Ghost in the Shell

Max Headroom

Overdrawn at the Memory Bank

Road Warrior (l'original et le remake)

Robocop 1 et 2

The Expanse

Trilogie Matrix

► Votre but dans la vie ◀

Vous connaissez votre histoire, votre style vestimentaire et votre vie amoureuse tumultueuse. Il est temps de poser les derniers détails de votre portrait en choisissant ce que vous attendez de la vie.

Choisissez ou lancez 1d10.

Jet	Objectif
1	Vous débarrasser de votre mauvaise réputation.
2	Devenir puissant et important.
3	Quitter la Rue à tout prix.
4	Faire souffrir tous ceux qui vous ont offensé.
5	Oublier votre passé, laisser vos démons derrière vous.
6	Traquer les personnes responsables de votre situation et les faire payer.
7	Reprendre ce qui vous appartient de droit.
8	Sauver, si possible, tous les membres de votre entourage.
9	Obtenir gloire et renommée.
10	Être craint et respecté.

MAÎTRISER CYBERPUNK RED

Mener **Cyberpunk RED** peut représenter un défi, même pour un maître de jeu expérimenté. Bien plus que la simple maîtrise des jets de compétences (**PAGE 14**) et du combat (**PAGE 16**), **Cyberpunk RED** exige que vous créiez la bonne atmosphère, sale de préférence et mêlant technologie rutilante et paranoïa latente.

La survie est la marque de fabrique de l'univers. Vous vous tournez d'abord vers vos amis, votre équipe, votre famille ou votre clan. Si vous pouvez faire un peu de bien en cours de route, tant mieux. Mais ne comptez pas trop là-dessus. Les personnages de **Cyberpunk RED** tentent de survivre dans un monde impitoyable et sombre, devant perpétuellement choisir entre la vie et la mort. Et voici la partie la plus difficile : comment confronterez-vous vos joueurs à ces choix tout en les immergeant dans l'univers ? La réponse est simple : les parcours. La manière dont vous utilisez les parcours de vos joueurs (**PAGE 27**) fera toute la différence entre une bonne session de jeu et une session dont ils se souviendront toujours.

Tout d'abord, utilisez leur parcours pour amorcer votre histoire. Menacez leurs amis. Faites comploter leurs ennemis contre eux. Enlevez leur sœur. S'ils ont décidé qu'ils possèdent un chien, empoisonnez-le. S'ils se sont installés, cambriolez-les. Donnez-leur une raison de se battre. Tout cela est bien plus engageant que le fameux « Vous êtes recrutés pour faire un job ». Mais n'en faites pas trop non plus. Concentrez-vous sur leur parcours et leur histoire sera bien ancrée dans la réalité de leur quotidien. Leurs réactions aux choix auxquels vous les confronterez auront de l'importance, car ils concerneront quelque chose auquel ils tiennent. La façon dont ils aborderont ces choix sera déterminante : se mueront-ils en animaux vicieux, errant dans un monde en ruine, ou conserveront-ils un soupçon d'humanité ? Les personnages de **Cyberpunk RED** sont des héros en mauvaise posture, et c'est à vous, en tant que maître de jeu, de les y mettre.

La mission figurant à la fin de ce livret est autant un tutoriel pour maîtriser **Cyberpunk RED** que pour y jouer. Vous êtes déjà prêt pour cela, d'autant que cette mission peut être menée avec assez peu de préparation. Vous pouvez le faire.

PAR NEIL BRANQUINHO



JOUR DE PAIE

UN PREMIER JOB POUR CYBERPUNK RED

RÉSERVÉ AU MAÎTRE DE JEU

À moins que vous ne soyez le maître de jeu, ne lisez pas plus loin ! Vous ne voudriez pas vous gâcher le plaisir de la découverte !

AVANT DE COMMENCER

Cette courte mission d'introduction suppose que vous et vos joueurs êtes néophytes concernant **Cyberpunk RED**. Vous devrez avoir lu l'intégralité de **Cyberpunk RED: Mode facile**, car nous sommes sur le point d'utiliser, pour la première fois, tout ce que vous avez appris jusqu'ici. Comme il vous incombe d'être à la fois élève et professeur, il est important que vous possédiez toutes les bases. Nous vous recommandons de lire cette mission avant de la maîtriser pour la première fois.

Lorsque vous êtes prêt à vous lancer, étalez les cinq personnages prêtirés fournis devant vos joueurs et, une fois qu'ils auront choisi leur favori, guidez-les à travers le développement de leurs parcours (**PAGES 27 À 32**). Notez tous les amis ou ennemis qu'ils se font lors de ce processus, car vous devrez les utiliser dans la mission. Enfin, assurez-vous que tout le monde a un dé à dix faces et beaucoup de dés à six faces, puis dirigez-vous vers l'accroche.

RÉSUMÉ DE LA MISSION

Après un job concernant un vol sur les quais de Night City Sud, l'argent que l'équipe a subtilisé leur est à leur tour volé par un gang de flics ripoux. Ce même gang a kidnappé et torturé leur Fixer, Lazlo, afin d'attirer l'équipe dans un piège.

ACCROCHE : L'APPEL TÉLÉPHONIQUE

Après être revenus de leur dernier crime sur les quais de Night City Sud, les personnages joueurs (PJ) reçoivent un appel sur le téléphone jetable qu'ils ont reçu de Lazlo, leur Fixer. Son message est simple : « Nous devons changer de point de collecte pour votre paiement, ce sera dans un parc industriel à Heywood. » Pourquoi ? Il ne le leur dit pas et garantit que tout va bien. Cependant, votre ton devrait suggérer que quelque chose ne tourne pas rond, car Lazlo est sous la menace d'une arme et contraint d'attirer les PJ dans un piège.

Si quelqu'un commence à comprendre ou interroge Lazlo plus avant, demandez un jet de Psychologie. S'ils battent le SD de 17, ils comprennent qu'il se passe quelque chose et que leur Fixer (et par extension leur cash) est en danger. Bien sûr, même en cas d'échec, ils peuvent toujours douter et se méfier.

Quoi qu'il arrive, leur Fixer raccroche rapidement avant de devoir répondre aux questions qu'ils pourraient poser.

DÉVELOPPEMENT : COMPLEXE INDUSTRIEL DE HEYWOOD

Les PJ peuvent aborder la rencontre à Heywood en sachant que c'est un piège ou en l'ignorant. Dans tous les cas, lorsqu'ils arrivent, demandez à vos joueurs comment ils veulent aborder la situation. Toute approche intégrant un jet de compétence de SD 17 ou plus les mènera vers une situation avantageuse. Vous pouvez décider de cette situation, mais leur dévoiler les positions de certains des ennemis préparant l'embuscade à venir ou leur permettre de découvrir l'emplacement de leur Fixer sont de bonnes idées.

Au milieu d'une ruelle se tient un homme cagoulé, une valise menottée au poignet. Il la confie aux PJ, mais tâtonnera bien trop longtemps avec la clé avant de la leur donner, la laissant même tomber à un moment. Cela semble suspect. Prenez note du personnage qui prend la valise.

La valise nécessite une action pour être ouverte. L'intérieur contient 10 000 Eddies, cependant, un jet de Contrefaçon SD 17 révélera qu'il s'agit de faux. L'homme cagoulé est un officier infiltré du NCPD nommé Lenard Houston. Il est véreux, et la remise de la valise est le signal que ses amis flics, tout aussi corrompus, attendent pour bloquer les accès des ruelles et tuer les PJ.

CLIFFHANGER : EMBUSCADE DANS LA RUE

Lorsque l'embuscade débute, il y a un nombre total de flics ripoux égal aux PJ plus 2 (y compris Lenard) et chaque nouveau flic apparaît à l'extrémité d'une ruelle sur la carte.

Au début du combat, faites crier à l'un d'eux : « Ils ont une arme à feu ! ». Voici les noms de quelques autres officiers présents sur les lieux : Amanda Orto, Brian Easton, Khalil Hosman, Rex Borda, Annis Olufson, Matteo Ferrise et Enrique Cardinali. Assurez-vous qu'ils aient quelques lignes de dialogue, sinon vos joueurs auront la sensation de vider leurs chargeurs dans des sacs de PS. Il est nécessaire qu'ils se souviennent qu'ils tirent sur des gens, ceci afin d'obtenir le sentiment brutal que nous recherchons. Les flics tentent de fuir (en sortant de la carte) lorsqu'ils atteignent la moitié de leurs PS ou qu'ils subissent une blessure critique. Si la situation ne le permet pas, ils se battent jusqu'à la mort. Gardez une trace du nombre de flics qui parviennent à s'échapper. Interroger avec succès un flic capturé nécessite un jet d'Interrogatoire SD 17. En cas de réussite, celui-ci révèle l'emplacement de sa cachette (mais il ne révèle rien en cas d'échec au jet). Un interrogatoire suffisamment brutal qui échoue est susceptible de tuer le flic.

Une fois la fusillade terminée, le Fixer Lazlo, ligoté dans une salle de stockage à proximité, parvient enfin à ôter son bâillon et crie pour que les PJ le secourent.

DÉVELOPPEMENT : SAUVER LE FIXER

Lazlo souffre de la blessure critique Doigts écrasés à la main droite et sa cybermain gauche a été arrachée, puis enfoncée dans sa bouche et maintenue par un t-shirt déchiré pour servir de bâillon. Lorsque les PJ retrouvent Lazlo, il n'a plus que 5 PS. Dans son état, il a l'air plutôt en forme et est heureux de constater que l'équipe a survécu à l'embuscade. Mais il est bien sûr hors-jeu pour la suite de cette aventure. Si l'un de vos joueurs joue un Medtech, Lazlo demande qu'il effectue des soins d'urgence sur sa blessure critique Doigts écrasés. Soigner ses Doigts écrasés demande un jet d'Assistance médicale SD 13. Si les soins d'urgence sont réussis, Lazlo leur offre une faveur : « Le bon genre », précise-t-il. S'il n'y a pas de Medtech dans le groupe, le Fixer demande qu'on lui appelle un Combat Cab (sorte de taxi blindé), car son téléphone a été détruit pendant l'échauffourée.

Quoi qu'il en soit, le Fixer dit à l'équipe que ces flics qui l'ont malmené et volé leurs gains mal acquis ont probablement eu vent de leur stratagème par un informateur situé près des quais de Night City Sud (c'est le moment idéal de faire intervenir un ennemi issu du parcours d'un PJ). Lazlo sait où ils conservent l'argent volé à l'équipe : dans un entrepôt à deux pas des quais qu'ils ont attaqués durant leur job. Il est également à peu près sûr, compte tenu des circonstances, que l'argent dans la valise est faux, mais il fait une blague sur le fait de ne pas pouvoir le compter pour le moment. Uniquement par charité, le Fixer leur recommande d'aller rapidement rendre une visite létale

aux flics avant qu'ils ne puissent se remettre du combat et dissimuler l'argent (le vrai) qu'ils ont volé.

POINT CULMINANT : L'ENTREPÔT

Cette séquence est l'occasion pour les PJ de passer à l'offensive et d'achever la session en faisant preuve d'audace. À cette fin, les PJ peuvent envisager l'approche de l'entrepôt de plusieurs façons, mais résumons cela à trois options : la violence, la furtivité et la diplomatie. Ou avec la quatrième option secrète : l'idée tordue qu'ils ne manqueront pas d'avoir. Au lieu d'amorcer la scène par « Que voulez-vous faire », demandez plutôt « Comment voulez-vous aborder la chose ? Par la furtivité ? La violence ? La diplomatie ? Tout est bon ». Cela placera, du moins espérons-le, les joueurs dans un état d'esprit créatif, peut-être même assez créatif pour choisir la quatrième option secrète. À présent, voici comment gérer la scène de l'entrepôt.

► La diplomatie ◀

L'approche diplomatique consiste à entamer un dialogue, ce qui implique de révéler sa position. Assurez-vous de savoir quel personnage parlera et qui d'autre apparaîtra à ses côtés pour le soutenir. Il n'y a aucune raison que tout le monde dans le groupe abandonne sa position, mais assurez-vous que tous comprennent que si quelqu'un se dissimule, il ne pourra pas participer à la négociation une fois qu'elle aura commencé, du moins pas sans la faire échouer. Une fois que les PJ négociateurs se sont fait connaître, faites apparaître leur homologue du côté des policiers. Si vous avez utilisé un ennemi du parcours d'un PJ pour l'informatique dans la partie Sauver le Fixer, faites en sorte que ce soit celui-ci. Dans le cas contraire, c'est le moment idéal pour lier un tout nouvel ami ou ennemi de parcours à l'intrigue, mais vous pouvez tout aussi bien utiliser un flic ayant survécu à l'embuscade. La « confrontation » commence par une offre simple : rendre la moitié de l'argent et mettre fin aux hostilités. Les flics en garderont la moitié pour régler les frais médicaux et les coûts subséquents au fait d'enterrer cette affaire. Si les PJ acceptent l'offre, aucun jet de compétence n'est nécessaire et tout le monde part de son côté. Un jet de Contrefaçon SD13 peut confirmer que les eurobiftons sont bien réels. Si les PJ proposent une contre-offre, ils devront réaliser un jet de Persuasion SD15 (mais s'il s'agit d'une contre-offre agressive, le SD monte à 17). En cas d'échec, c'est alors une baston de regard (PAGE 21), opposant chaque négociateur des deux camps. L'adversaire ajoute 8 à son d10 pour ce jet. Si la police remporte la baston de regard, elle modifie son offre et propose de rendre 30 % de l'argent et, à moins d'accepter immédiatement, c'est la mort qui attend les PJ (voir Violence, ci-dessous).

Si le PJ négociateur remporte la baston de regard, les flics acceptent la contre-offre. Réussir le jet de Persuasion précédent amène également la police à accepter la contre-offre. Si un rocker figure dans le groupe, le négociateur adverse est fan de sa musique.

► La violence ◀

La violence, c'est facile, mais nous voulons nous assurer que le combat est suffisamment épicé pour crépiter et procurer une certaine excitation. Tout d'abord, écoutez vos joueurs afin de savoir comment ils souhaitent aborder le bâtiment. À l'intérieur de l'entrepôt, les forces sont composées d'un nombre de flics égal au nombre de PJ plus 2 (ce qui devrait inclure ceux qui ont échappé à l'embuscade, avec leur PS à ce moment, mais toute blessure critique a bénéficié de soins rapides depuis). Au début du deuxième round de combat, faites entrer (au segment d'Initiative 20) un nouveau flic dans la baston (ou mieux encore, un ennemi issu d'un parcours). Celui-ci traverse le puits de lumière sur une moto. Utilisez les statistiques du Flic véreux, mais donnez-lui un PA d'armure de 11, un fusil d'assaut, un MOUV de 20 et la possibilité de conduire sans utiliser ses mains. En d'autres termes, il conduit avec son esprit et utilise ses mains pour tirer avec son fusil d'assaut. Cela épicera la scène et transformera encore davantage l'entrepôt exigu en champ de tir, et c'est ce que nous souhaitons, non ? Contrairement à la confrontation précédente, les flics se battront ici jusqu'à la mort.

► La furtivité ◀

Subtiliser l'argent discrètement et s'enfuir sereinement n'est pas une mince affaire, mais ça reste possible. Cependant, rendez service aux joueurs et rappelez-leur à quoi sert la caractéristique CHA. Pour entrer par effraction silencieusement, il faut réussir un jet de Discrétion SD17. Une fois à l'intérieur, les PJ trouvent immédiatement l'argent. Mais l'obtenir est de loin la partie la plus difficile. L'argent se trouve dans un coffre-fort qui nécessite un jet d'Électronique/Sécurité électronique SD15 ou un jet de Pickpocket SD17 pour être ouvert. Vous pouvez également voler la clé à un flic inconscient avec un jet de Crochetage SD15 réussi. Une fois l'argent en main, se faufiler sans attirer l'attention demande un jet de Discrétion SD15. En supposant que tout se déroule sans accroc, les PJ réussissent à quitter les lieux.

Cependant, quelque chose va probablement mal tourner, et quand c'est le cas, commencez le combat comme si les PJ avaient choisi l'option Violence à la place (ignorez le flic sur sa moto, à moins que vous ne vous sentiez d'humeur taquine).

► Les idées tordues ◀

Vos joueurs peuvent proposer quelque chose de si tordu ou décalé qu'aucun de nous n'aurait pu l'anticiper. La bonne

nouvelle, c'est que cette option est en réalité la plus simple à maîtriser et, ce faisant, vos joueurs vous ont grandement facilité la tâche. Allez-y, suivez leur plan à peine ébauché. Vos joueurs vous adoreront pour ça. Mais placez des obstacles au fur et à mesure. Trouvez un moyen de les mettre au défi avec un jet de compétence SD15 qui a du sens dans cette situation. Puis, juste au moment où ils sentent qu'ils sont sur le point de remporter la victoire, défiez-les avec un jet de compétence SD17 pertinent pour faire monter la pression de ce final. Et c'est encore mieux si vous pouvez lier ce jet de compétence à un ennemi issu d'un parcours. Si leur plan incluait un combat, optez pour celui proposé dans l'option Violence ci-dessus, mais ignorez le flic à moto. Quelle que soit l'issue de leur plan, ils se sentiront comblés, ayant choisi la fin de cette histoire.

RÉSOLUTION : CONSÉQUENCES

Quoi qu'il arrive, vos PJ auront été payés. La seule question à se poser maintenant, c'est : « quelles seront les conséquences de leurs actions ? » Tout d'abord, et à moins qu'ils

négoient avec les flics, si ces derniers sont en vie, tous les PJ se retrouvent avec une prime de 1 000 EDdies sur la tête. Seule exception : le personnage qui a accepté la valise des mains de Lenard Houston au complexe industriel de Heywood est la cible d'une prime de 2 000 EDdies. Un rocker faisant l'objet d'une telle prime est susceptible de voir ses ventes d'albums décoller, et vous devriez leur attribuer un niveau de Réputation pour aller de pair avec cette pub inespérée ainsi que le gain de crédibilité de la Rue qui l'accompagne. Donnez deux niveaux de Réputation à tout Média cible d'une prime, car c'est un signe de fiabilité bien connu au sein de la communauté de l'info que d'être recherché par l'État. Le Medtech a probablement une faveur à demander à Lazlo, et vous devez vous assurer qu'il en ressent toute la valeur dans une prochaine aventure. Tous les amis ou ennemis issus des parcours, présents dans l'intrigue et qui ont survécu jusqu'à la fin, devraient avoir la chance de remercier un membre de l'équipe ou de promettre de se venger avant de se glisser dans l'ombre.

Utilisez les caractéristiques suivantes pour tous les flics véreux de cette mission. Veuillez noter que nous avons déjà additionné CARAC + compétence dans la section Bases de compétence.

FLICS VÉREUX

INT3

RÉF6

DEX5

TECH2

PRES4

VOL4

CHA—

MOUV4

COR6

EMP3

POINTS DE SANTÉ35

BLESSURE GRAVE18

JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT6

Armes

Armure : Kevlar®

Pistolet très lourd4d6

PA7

BASES DE COMPÉTENCE

Armes d'épaule 12, Athlétisme 9, Bagarre 11, Concentration 6, Conduite de véhicule terrestre 10, Connaissance 5, Conversation 5, Discrétion 7, Esquive 7, Guide local 5, Interrogatoire 6, Perception 9, Persuasion 10, Pistolet 12, Premiers secours 4, Psychologie 5, Résistance à la torture/aux drogues 8

CYBERIMPLANTS ET ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

Munition de pistolet très lourd x16, communicateur radio (permet de communiquer avec les autres flics véreux)

PSEUDO

Forty

RÔLE

Rockeuse

NOTES

INT

5

RÉF

6

DEX

7

TECH

5

PRES

7

VOL

8

CHA

5

MOUV

7

COR

3

EMP

6

POINTS DE SANTÉ

40

BLESSURE GRAVE

20

JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

3

COMPÉTENCES

Compétence	CARAC+	NIV	TOTAL	Compétence	CARAC+	NIV	TOTAL
Arme de mêlée	7	6	13	Esquive	7	6	13
Athlétisme	7	2	9	Guide local	5	4	9
Bagarre	7	6	13	Habillement et style	7	4	11
Composition	5	6	11	Instrument	5	6	11
Concentration	8	2	10	Perception	5	2	7
Connaissance de la rue	7	6	13	Persuasion	7	6	13
Connaissance	5	2	7	Pistolet	6	6	12
Conversation	6	2	8	Premiers secours	5	6	11
Discretion	7	2	9	Psychologie	6	6	12

ARMES ET ARMURE

Armure	PA
Tenue pare-balles légère	11

Arme	DG	Munitions	ATT/round	Notes
Pistolet très boud	4d6	8	1	Vous possédez 16 munitions supplémentaires. Au choix : une épée ou une batte de baseball.
Arme de mêlée lourde	3d6	-	2	

CAPACITÉ DE RÔLE

Charisme irrésistible
Vous savez quand quelqu'un est un fan et vous bénéficier d'un bonus de +2 sur PRES contre lui, ce qui inclut les bastons de regard.

CYBERIMPLANTS

Agent interne
Vous avez un smart phone autoadaptatif soutenu par une IA dans votre tête, entièrement contrôlé par commande vocale.

Puce antidouleur
Vous pouvez désactiver vos récepteurs de la douleur, ce qui vous permet d'ignorer le malus de -2 à tous les jets dû à l'état gravement blessé.

ÉQUIPEMENT

Nom	Notes
Instrument de musique	Au choix du joueur
Amplificateur portable	Amplifie un instrument
Peinture phosphorescente	Bombe de peinture qui brille dans le noir
Caméra	Enregistre jusqu'à 12 heures



PARCOURS

ORIGINES CULTURELLES			
PERSONNALITÉ		TENUE	
COIFFURE		À QUI TENEZ-VOUS LE PLUS ?	
À QUI TENEZ-VOUS LE PLUS ?		QUE PENSEZ-VOUS DES GENS EN GÉNÉRAL ?	
ORIGINES FAMILIALES		ENVIRONNEMENT	
CRISE FAMILIALE		BUT DANS LA VIE	
AMIS			
ENNEMIS			
		Pourquoi ?	
		Que va-t-il se passer ?	

NOTES

ROCKEUSE

« MON VIEUX **ESSAYAIT** DE VIVRE DE LA MUSIQUE, AVANT LA GUERRE. LES CORPOS LUI ONT SAUTÉ DESSUS, ILS L'ONT SAIGNÉ COMME DES SANGSUES ET L'ONT BALANCÉ POUR LE LAISSER **CREVER** DANS LA RUE. DE NOS JOURS, LES CHOSES ONT CHANGÉ. J'ÉCRIS **MES** PROPRES PAROLES, JE COMPOSE **MES** PROPRES ARRANGEMENTS ET J'ENREGISTRE TOUT MOI-MÊME, PUIS JE TÉLÉCHARGE MA MUSIQUE SUR LE PUIXS DE DONNÉES. **PAS** BESOIN DE CORPO. **ON** NE SCANDE PAS ENCORE MON NOM DANS DES SALLES DE CONCERT GIGANTESQUES, MAIS J'AI DES **FANS**, ET JE NE SUIS PAS OBLIGÉE DE COMPROMETTRE MON MESSAGE POUR LES BEAUX YEUX DE QUELQU'UN D'AUTRE. **COMME** LES PREMIERS **Rockeurs**, MA MUSIQUE FAIT UN GROS DOIGT À TOUS LES REQUINS EN COSTARD ASSOIFFÉS DE POUVOIR PERSUADÉS DE **CONTROLLER** LE MONDE. »

FORTY, ROCKEUSE

Si vous vivez par et pour le rock, vous avez frappé à la bonne porte. En tant que Rockeur, vous êtes un poète urbain, la conscience sociale et rebelle de l'Ère du Rouge. Avec l'avènement des portastudios numériques et de la production musicale à domicile, tous les Rockeurs ont les moyens de diffuser leur message dans la Rue et de le mettre en vente pour qu'il se répercute de satellite en satellite. Parfois, vous dénoncez des travers que les corporations ou les gouvernements n'ont pas franchement envie de voir en face. Parfois, votre message saute directement au visage des puissants qui désirent diriger le monde à tout prix. Mais peu vous importe, vous êtes un Rockeur, défier l'autorité est votre métier, que ce soit avec des morceaux contestataires qui prennent le taureau par les cornes, en jouant du bon rock'n'roll pour détourner les gens de leurs écrans et les amener dans la Rue, en déchaînant les foules avec vos discours enfiévrés ou en composant des paroles audacieuses qui façonnent les esprits et les cœurs de millions de fans. Vous êtes fier de votre héritage. Dylan, Springsteen, U2, NWA, The Who, Jett, les Stones, les légions de héros du rock qui ont clamé la vérité en faisant hurler leurs guitares, avec leurs textes d'un réalisme douloureux. Vous avez le pouvoir de réveiller les gens. Guidez-les, inspirez-les, tenez-les au courant. Vos messages redonneront du courage aux timides, la force aux faibles, la vue aux aveugles. Des Rockeurs de légende comme Johnny Silverhand, Manson le Rockeur (qui a donné son nom au rôle) et Kerry Eurodyne ont mené des armées pour lutter contre les corporations et les gouvernements. Les artistes ont exposé la corruption au grand jour et renversé des dictateurs. Il s'agit d'un pouvoir écrasant pour quelqu'un qui donne des concerts chaque nuit dans une nouvelle ville. Mais vous avez les épaules solides. Après tout, vous êtes venu pour jouer !

PSEUDO

Mover

RÔLE

Solo

INT

7

RÉF

7

DEX

6

TECH

5

PRES

7

VOL

6

CHA

6

MOUV

7

COR

7

EMP

3

POINTS DE SANTÉ

45

BLESSURE GRAVE

23

JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

7

NOTES



COMPÉTENCES

Compétence	CARAC+ NIV = TOTAL			Compétence	CARAC+ NIV = TOTAL		
Armes d'épaule	7	6	13	Guide local	7	2	9
Athlétisme	6	2	8	Interrogatoire	7	6	13
Bagarre	6	2	8	Perception	7	8	15
Concentration	6	2	8	Persuasion	7	2	9
Connaissance	7	2	9	Pistolet	7	6	13
Conversation	3	2	5	Premiers secours	5	6	11
Discrétion	6	6	12	Psychologie	3	2	5
Dissimulation/Révélation d'objet	7	8	15	Résister à la torture/aux drogues	6	6	12
Esquive	6	6	12	Tactique	7	6	13

ARMES ET ARMURE

Armure	PA
Tenue pare-balles légère	11

Arme	DG	Munitions	ATT/round	Notes
Fusil à pompe	5d6	4	1	Vous possédez 8 cartouches supplémentaires.
Fusil d'assaut	5d6	25	1	Vous possédez 25 balles supplémentaires.

CAPACITÉ DE RÔLE

Conscience tactique

Ajoutez +4 à vos jets d'Initiative.

CYBERIMPLANTS

Cyberyeux haute résolution

Vos yeux sont plus qu'humains, vous octroyant un bonus de +2 aux jets de Perception et de Dissimulation/Révélation d'objet (déjà inclus ci-dessus).

Cyberœil téléoptique

Vous pouvez voir les détails jusqu'à 800 m.

ÉQUIPEMENT

Nom	Notes
Téléphone jetable	Tout est dans le nom

PARCOURS

ORIGINES CULTURELLES			
PERSONNALITÉ		TENUE	
COIFFURE		À QUI TENEZ-VOUS LE PLUS ?	
À QUI TENEZ-VOUS LE PLUS ?		QUE PENSEZ-VOUS DES GENS EN GÉNÉRAL ?	
ORIGINES FAMILIALES		ENVIRONNEMENT	
CRISE FAMILIALE		BUT DANS LA VIE	
AMIS		TRAGÉDIES AMOUREUSES	
ENNEMIS	Qui ?	Pourquoi ?	Que va-t-il se passer ?

NOTES

SOLO

« POURQUOI J’AI SIGNÉ ? J’EN AVAIS MARRE DE CREVER LA DALLE ET D’ÊTRE PAUVRE. QUAND MILITECH M’A PROPOSÉ TROIS MILLE PAR JOUR ET UNE PIAULE, VOUS PENSEZ BIEN QUE J’AI ACCEPTÉ D’ENTRÉE DE JEU. LES PREMIÈRES MISSIONS NE SE SONT PAS TROP MAL PASSÉES. LA TROISIÈME EST PARTIE EN SUCETTE. JE N’AI PAS COMPRIS POURQUOI ILS ONT ENVOYÉ UNE ESCOUADE DE BLEUSAILLES CONTRE UNE BANDE DE BORGES INTÉGRAUX. ON EST DEUX À S’EN ÊTRE SORTIS. APRÈS LA GUERRE, J’AI PROFITÉ DU NOUVEAU CHROME QUE LES MÉDECINS DE LA CORPO M’ONT GREFFÉ ET JE SUIS PARTI BOSSER DANS LE LOCAL. IL SE TROUVE QUE LORSQU’UNE VILLE EST RASÉE PUIS RECONSTRuite, PAS MAL DE GENS SONT PRÊTS À METTRE LE PRIX POUR DES COMPÉTENCES BIEN PRÉCISES. ÇA TOMBE BIEN, JE LES MAÎTRISE. »

ABRIL « MOVER » MONTELLA, TRAVAILLEUR INDÉPENDANT

Votre renaissance, vous la devez au fusil que vous tenez dans votre main de chair et de sang, pas à la batterie d’armes métalliques qui remplace en grande partie votre autre bras. Que vous soyez garde du corps et tueur à gages indépendant ou un cybersoldat corporatiste qui fait respecter les accords conclus par l’entreprise et participe à ses opérations secrètes, vous faites partie des machines de combat d’élite de l’Ère du Rouge. La plupart des Solos ont fait leurs premières armes dans une armée corporatiste à l’occasion du dernier conflit planétaire ou en prenant part aux « actions policières » actuelles du gouvernement. Alors que les séquelles des affrontements s’accumulent, vous vous reposez de plus en plus sur la technologie, à la recherche de prothèses cybernétiques qui offrent de l’armement et des protections, de puces bio-informatiques pour améliorer vos réflexes et votre vigilance, de drogues de combat pour prendre l’ascendant sur vos adversaires. Si vous faites partie des meilleurs, vous pouvez vous permettre de quitter les rangs des samourais corporatistes pour embrasser une carrière de rôlin, vendant vos talents mortels d’assassin ou de garde du corps aux gens qui ont les moyens de s’offrir vos honoraires astronomiques. Pas mal, hein ? Mais il y a un prix à payer, et il est élevé. Vous avez perdu tant de morceaux de votre corps d’origine que vous êtes presque devenu une machine. Vos réflexes de tueur ont été tellement augmentés que chaque instant, vous devez vous retenir de sombrer dans une folie meurtrière. Les drogues de combat que vous avez avalées toutes ces années pour rester sur la brèche ont provoqué des addictions terribles. Les gens de confiance se comptent sur les doigts d’une main. Une nuit, vous dormez dans un appartement chic de la ville, la suivante, dans une allée glauque en pleine rue. Tel est le prix à payer quand on fait partie de l’élite. Et vous rempilez sans hésiter. Parce que vous êtes un Solo.

PSEUDO		RÔLE				NOTES				
Torch		Techie								
INT	8	RÉF	7	DEX	5	TECH	6	PRES	3	
VOL	3	CHA	7	Mouv	6	COR	6	EMP	5	
POINTS DE SANTÉ	35	BLESSURE GRAVE				18		JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT		6



COMPÉTENCES

Compétence	CARAC+ NIV = TOTAL			Compétence	CARAC+ NIV = TOTAL		
Armes d'épaule	7	6	13	Électronique/Sécurité électronique	6	10	16
Athlétisme	5	2	7	Esquive	5	6	11
Bagarre	5	2	7	Guide local	8	2	10
Concentration	3	2	5	Perception	8	2	10
Connaissance	8	6	14	Persuasion	3	2	5
Contrefaçon	6	6	12	Pickpocket	6	6	12
Conversation	5	2	7	Pistolet	7	6	13
Crochetage	6	6	12	Premiers secours	6	6	12
Discretion	5	6	11	Psychologie	5	2	7

ARMES ET ARMURE

Armure	PA
Tenue pare-balles légère	11

Arme	DG	Munitions	ATT/round	Notes
Pistolet lourd	3d6	8	2	Vous possédez 16 balles supplémentaires.
Fusil à pompe	5d6	4	1	

CAPACITÉ DE RÔLE

Bricoleur

Votre compétence Électronique/ Sécurité électronique est augmentée de +4 (déjà inclus ci-dessus)

CYBERIMPLANTS

Main outil

Vos doigts contiennent un tournevis, une clé, une petite perceuse et tout autre outil dont vous pourriez avoir besoin sur le terrain.

Agent interne

Vous avez un smart phone autoadaptatif soutenu par une IA dans votre tête, entièrement contrôlé par commande vocale.

ÉQUIPEMENT

Nom	Notes
Ruban adhésif	Parfait pour tout réparer
Lampe-torche	Un faisceau de lumière de 100 m
Fusée de détresse	Éclaire une zone de 100 m

PARCOURS

ORIGINES CULTURELLES			
PERSONNALITÉ		TENUE	
COIFFURE		À QUI TENEZ-VOUS LE PLUS ?	
À QUI TENEZ-VOUS LE PLUS ?		QUE PENSEZ-VOUS DES GENS EN GÉNÉRAL ?	
ORIGINES FAMILIALES		ENVIRONNEMENT	
CRISE FAMILIALE		BUT DANS LA VIE	
AMIS		TRAGÉDIES AMOUREUSES	
ENNEMIS		Que va-t-il se passer ?	

NOTES

TECHIE

« MÊME SI ON A MIS À SÉCHER CE DRAP TREMPÉ DE MERDE QU’EST LE MONDE, ON NE PEUT PAS DIRE QU’IL AIT CHANGÉ. L’EXISTENCE DE CETTE VILLE REPOSE TOUJOURS SUR LA **TECHNOLOGIE** QUI NOUS EMPÊCHE DE SOMBRER EN PLEIN UNIVERS POSTAPOCALYPTIQUE. DE FIL EN AIGUILLE, ÇA VEUT DIRE QUE TOUT LE MONDE DÉPEND DE **MOI**. SI TON BLENDER TOMBE EN RADE, Y’A DES CHANCES POUR QUE TU METTES DES **SEMAINES** AVANT D’EN TROUVER UN NOUVEAU SUR LE MARCHÉ NOCTURNE DU COIN. **VOIRE DES MOIS**. EN PARTANT DU PRINCIPE QUE TU ES EN BONS TERMES AVEC TON **FIXER** ET QU’IL DAIGNE T’INVITER. EN ATTENDANT, JE SUIS LÀ, PRÊT À **REPARER** TON BLENDER. ET TON AGENT. ET TOUT CE QUE TU AS. LA TECHNOLOGIE EST LE **SANG** QUI ALIMENTE CETTE VILLE. ET MOI ? JE SUIS LE **CŒUR** QUI LUI PERMET DE COULER. DU MOINS, DANS MON QUARTIER. »

JOÃO « TORCH » BARBOSA ALVES, PROPRIÉTAIRE DE TORCH’S TOTAL REPAIR

Vous ne pouvez pas vous en empêcher. Si vous restez plus de cinq minutes à côté d’un objet, vous le démontez pour lui offrir une nouvelle existence. Vous ne partez jamais sans vos deux tournevis et votre clé à molette en poche. Un ordinateur HS ? Pas de problème. Le brûleur à hydrogène de votre Metrovoiture a rendu l’âme ? Aucun souci. La vidéo ne veut pas se lancer ou votre interface bugge ? C’est comme si c’était fait. Fabriquer, réparer et modifier est un véritable mode de vie, un savoir-faire crucial dans un monde technologique qui se remet de la guerre, responsable de la disparition des réseaux de distribution. Vous gagnez bien votre vie en rafistolant les objets du quotidien, mais pour devenir riche, il faut forger de plus gros poissons. Armes illégales. Cybertechnologies volées ou interdites. Matériel d’espionnage ou de contre-espionnage corporatiste utilisé en opérations secrètes. Si vous êtes doué, vous allez être assis sur un joli trésor. Un trésor que vous investirez dans de nouveaux gadgets, du matériel informatique et des renseignements. Vous ne vous êtes pas fait que des amis au marché noir, à vrai dire votre nombre d’ennemis force le respect. Vous achetez donc des systèmes de défense et, quand vous êtes dos au mur, vous engagez un ou deux Solos qui vous sont redevables. Vous retapez le matériel de clients en tout genre, que ce soient des samouraïs corporatistes en opérations spéciales ou madame Zepada qui vit à deux pas de chez vous. Personne n’est jamais venu se plaindre, peut-être à cause des tourelles qui protègent votre porte d’entrée. Vous êtes accro à la technologie sous toutes ses formes, et c’est ce qui fait de vous un Techie.

NOTES

PSEUDO **Redtail** RÔLE **Medtech**

INT	8	RÉF	5	DEX	5	TECH	8	PRES	5
VOL	5	CHA	6	Mouv	6	COR	5	EMP	4

POINTS DE SANTÉ **35** BLESSURE GRAVE **18** JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT **5**

COMPÉTENCES

Compétence	CARAC+	NIV	TOTAL	Compétence	CARAC+	NIV	TOTAL
Armes d'épaule	5	6	11	Discrétion	5	6	11
Assistance médicale	8	6	14	Électronique/Sécurité électronique	8	4	12
Athlétisme	5	2	7	Esquive	5	6	11
Bagarre	5	2	7	Guide local	8	2	10
Chirurgie	8	4	12	Perception	8	6	14
Concentration	5	2	7	Persuasion	5	5	10
Connaissance	8	6	14	Premiers secours	8	2	10
Conversation	4	6	10	Psychologie	4	6	10
Déduction	8	6	14	Résister à la torture/aux drogues	5	4	9

ARMES ET ARMURE

Armure	PA	Arme	DG	Munitions	ATT/round	Notes
Tenue pare-balles légère	11	Fusil à pompe	5d6	4	1	Vous possédez 8 cartouches supplémentaires.

CAPACITÉ DE RÔLE

Médecine
Vous avez accès à la compétence Chirurgie (déjà incluse au-dessus).

CYBERIMPLANTS

Main outil
Vos doigts contiennent un fourneaux, une clé, une petite perceuse et tout autre outil dont vous pourriez avoir besoin sur le terrain.

Puce antidouleur
Vous pouvez désactiver vos récepteurs de la douleur, ce qui vous permet d'ignorer le malus de -2 à tous les jets dû à l'état gravement blessé.

ÉQUIPEMENT

Nom	Notes
Agent	Smart phone soutenu par une IA
Sacoches de Medtech	Sélection d'instruments médicaux
Peinture phosphorescente	Bombe de peinture qui brille dans le noir
Lampe-torche	Un faisceau de lumière de 100 m



PARCOURS

ORIGINES CULTURELLES			
PERSONNALITÉ	TENUE		
COIFFURE	À QUI TENEZ-VOUS LE PLUS ?		
À QUI TENEZ-VOUS LE PLUS ?	QUE PENSEZ-VOUS DES GENS EN GÉNÉRAL ?		
ORIGINES FAMILIALES	ENVIRONNEMENT		
CRISE FAMILIALE	BUT DANS LA VIE		
AMIS	TRAGÉDIES AMOUREUSES		
ENNEMIS	Qui ?	Pourquoi ?	Que va-t-il se passer ?

NOTES

MEDTECH

« JE RÉPARE CE QUI EST CASSÉ DEPUIS MON ENFANCE. LA PREMIÈRE FOIS, Ç'A ÉTÉ LE JOUR OÙ UN OISEAU A PERCUTÉ LE PARE-BRISE DE NOTRE KOMBI PENDANT QU'ON TRAVERSAIT LES RUINES DE LOS ANGELES. ON VOYAGEAIT SEULS ET MON VIEUX, COMME S'IL SAVAIT QUE J'ÉTAIS SENSIBLE À CE SUJET, A ARRÊTÉ LE MOTEUR LE TEMPS QUE J'AILLE RAMASSER LA CARCASSE. IL SE TROUVE QUE LA BUSE À QUEUE ROUSSE ÉTAIT TOUJOURS EN VIE. J'AI POSÉ UNE ATTELLE SUR SON AILE FROISSÉE ET JE L'AI SOIGNÉE JUSQU'À CE QU'ELLE SOIT RÉTABLIE. QUAND MA MÈRE A VU ÇA, ELLE M'A CONFÉ AU GUERISSEUR DE LA MEUTE POUR QUE JE DEVIENNE SON APPRENTI. J'AI HÉRITÉ DE SA PLACE. NON, JE N'AI PAS DE TITRE OFFICIEL, MAIS JE PEUX QUAND MÊME SAUVER TON BRAS MUTILÉ. SINON TU PEUX LE LAISSER POURRIR. À TOI DE CHOISIR. »

VIRGIL « REDTAIL » MARTINEZ

Vous êtes un artiste et le corps humain est votre toile. Vous possédez les meilleurs outils que l'Ère du Rouge puisse offrir et vous savez vous en servir. Si vous avez de la chance, vous avez pu rentrer dans les véritables écoles de médecine éparpillées à travers les ruines des anciens États-Unis. Après la guerre, les hôpitaux militaires ont fleuri sur tout le territoire et les rares médecins sur le front avaient besoin de bras pour maintenir des patients hurlant de douleur et raccorder des pièces cybernétiques. Vous avez peut-être appris sur le terrain.

On trouve toujours un ou deux charcadocs à l'ancienne qui rappellent ce vieux roman de science-fiction, *The Bladerunner* — pas le vieux film qui passait sur les écrans, mais le vrai bouquin qui parle de médecins de quartier renégats pratiquant des opérations illégales dans ce qui est l'un des premiers romans dystopiques. Peut-être qu'un de ces gars vous a appris le métier. Peut-être que vous êtes dans la même situation, à rafistoler les blessés, à prendre soin des malades et à maintenir les habitants en vie. Par amour, par sens du devoir ou juste pour toucher des dessous de table juteux.

Si vous êtes vraiment en veine, vous avez votre couchette dans l'antenne locale de Trauma Team. Les « équipes Trauma » sont des groupes paramédicaux brevetés qui quadrillent la ville à la recherche de patients. Vous opérez depuis un véhicule d'assaut tactique urbain AV-4 configuré en ambulance, armé d'une mitrailleuse montée sur trépied. C'est la crème de la crème – Trauma Team facture des frais d'inscription élevés pour sauver ses clients, ce qui se traduit par de nouveaux joujoux médicaux, des ambulances Navis plus rapides et des salaires pharaoniques pour les meilleurs chirurgiens. Peu importe le chemin que vous avez parcouru. L'essentiel, c'est que vous êtes là, dans la Rue, et que vous faites votre boulot. Et vous continuerez quoi qu'il advienne. C'est la vraie signature du Medtech.

PSEUDO

24/7

RÔLE

Média

INT

7

RÉF

5

DEX

5

TECH

4

PRES

8

VOL

7

CHA

6

MOUV

7

COR

5

EMP

7

POINTS DE SANTÉ

40

BLESSURE GRAVE

20

JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

5

NOTES



COMPÉTENCES

Compétence	CARAC+	NIV	TOTAL	Compétence	CARAC+	NIV	TOTAL
Arme de mêlée	5	6	11	Discrétion	5	6	11
Athlétisme	5	2	7	Dissimulation/Révélation d'objet	7	8	15
Bagarre	5	2	7	Esquive	5	6	11
Bibliothèque	7	4	11	Guide local	7	6	13
Composition	7	6	13	Perception	7	8	15
Concentration	7	2	9	Persuasion	8	6	14
Connaissance	7	2	9	Pistolet	5	6	11
Contrefaçon	4	6	10	Premiers secours	4	2	6
Conversation	7	6	13	Psychologie	7	6	13

ARMES ET ARMURE

Armure	PA
Tenue pare-balles légère	11

Arme	DG	Munitions	ATT/round	Notes
Pistolet lourd	3d6	8	2	Vous possédez 16 balles supplémentaires.
Arme de mêlée lourde	3d6	-	2	Au choix : une épée ou un trépied dépliable.

CAPACITÉ DE RÔLE

Crédibilité

Une fois par heure, vous pouvez lancer 1d10. Si vous obtenez un résultat supérieur à 4, vous apprenez une rumeur pertinente quant à la situation actuelle.

CYBERIMPLANTS

Agent interne

Vous avez un smart phone qui adapte votre tête, entièrement contrôlé par commande vocale.

Cyberyeux haute résolution

Vos yeux sont plus qu'humains, vous octroyant un bonus de +2 aux jets de Perception et de Dissimulation/Révélation d'objet (déjà inclus ci-dessus).

ÉQUIPEMENT

Nom	Notes
Caméra	Enregistre jusqu'à 12 heures
Enregistreur audio	Enregistre jusqu'à 24 heures

PARCOURS

ORIGINES CULTURELLES			
PERSONNALITÉ	TENUE		
COIFFURE	À QUI TENEZ-VOUS LE PLUS ?		
À QUI TENEZ-VOUS LE PLUS ?	QUE PENSEZ-VOUS DES GENS EN GÉNÉRAL ?		
ORIGINES FAMILIALES	ENVIRONNEMENT		
CRISE FAMILIALE	BUT DANS LA VIE		
AMIS	TRAGÉDIES AMOUREUSES		
ENNEMIS	Qui ?	Pourquoi ?	Que va-t-il se passer ?

NOTES

Votre Runner vient de vous appeler, il a du lourd. Vous attrapez votre matériel et faites signe à votre gardien. Vous allez les mettre à genoux ces crevures. Cette fois, c'est la bonne.

MEDIA

« AVANT JE TRAVAILLAIS POUR NIGHT CITY TODAY, T'IMAGINES ? J'APPORTAIS LE CAFÉ ET JE TRIMBALLAIS LES CAMÉRAS, CHARGÉ COMME UNE MULE ! LA PREMIÈRE FOIS QUE J'AI FILMÉ UN **SCOOP** ? UN REPORTAGE **SUPERFICIEL** SUR LE CHARGÉ DE RELATIONS PUBLIQUES D'UNE CORPO QUI FAISAIT DE LA PUB EN DISTRIBUANT DES CROQUETTES À DES GENS QUI AVAIENT BESOIN DE VRAIS ALIMENTS... JE NE SUIS PAS DEVENU REPORTER POUR **SOURIRE** DEVANT LA CAMÉRA ET BLAGUER AVEC UN PRÉSENTATEUR MÉTÉO QUI SE FAIT DES RAILS DE SYNTHÉCOKE. C'EST LA RAISON POUR LAQUELLE J'AI DÉMISSIONNÉ. MAINTENANT, JE SUIS AU CŒUR DE **L'ACTION** : LA PARTIE DANGEREUSE DU MÉTIER. J'AI MA PROPRE BOÎTE, JE FLAIRE LES BONNES PISTES ET JE FOURNIS AUX GENS LES **INFORMATIONS** QUI LES INTÉRESSENT VRAIMENT ! SI TU VEUX SAVOIR CE QUI SE PASSE RÉELLEMENT À NIGHT CITY, CONNECTE-TOI À NEVER BLINK NEWS. »

24/7, REPORTER POUR NEVER BLINK NEWS

Ils n'arrêtaient pas de déformer la vérité. Et vous allez stopper leurs manigances. Quelqu'un doit se dévouer. Autrefois, les corporations dirigeaient le monde. Elles déversaient des déchets toxiques, déstabilisaient l'économie et commandaient des meurtres en toute impunité. À cette époque, le gouvernement ne pouvait rien contre elles — ces salopards l'avaient acheté. Puis la Guerre est arrivée.

La Guerre a fait tomber les masques et nous a permis de savoir ce qui se tramait juste sous notre nez. Les Médias tels que vous se sont assurés que personne n'en rate une miette. Vous avez une vidlink et une carte de presse dont vous n'avez pas peur de vous servir. Vous êtes une personnalité connue dans toute la ville, vous apparaissez toutes les nuits dans les puits de données de l'Ère du Rouge. Rien à voir avec vos débuts, quand vous aviez une médiacorporation sur le dos ; maintenant, vous dépendez uniquement de vos fans, de vos contacts et de votre réputation. Et pourtant, les nouvelles corpos auront plus de mal à vous faire disparaître. Alors chaque fois que vous remuez la fange et les cloaques que les politiques corrompus et les tousous corporatistes essaient de couvrir, vous y allez de bon cœur. Le lendemain matin, vous diffusez les détails de leurs crimes sur tous les écrans et les screamsheets. À trois ou quatre reprises, les méchants ont tenté d'avoir votre peau — c'est pour ça que vous avez engagé un Solo comme garde du corps, un vrai pro, pour assurer vos arrières. Vous connaissez aussi un de ces super Runners qui fouille les Architectures du NET pour trouver de quoi étayer vos reportages. Vous devez faire ça bien.

CYBERPUNK

R E D

DISPONIBLE



LE JEU DE RÔLE DANS UN FUTUR SOMBRE



CYBERPUNK

R E D

MODE FACILE

Bienvenue à l'Ère du Rouge, Choomba ! Les mégacorporations ont passé des décennies à tout détruire et après leur dernière guerre, c'est chacun pour sa peau !

Pas de problème. Vous pouvez gérer. Après tout, dans un monde de gangs de boosters vicieux, de cyborgs déchaînés, d'assassins corporatistes et de cultes de fin du monde nihilistes, il n'y a qu'une seule règle : se tenir toujours au bord du Gouffre.

Prenez les plus gros risques pour obtenir les meilleures récompenses. Devenez l'action, lancez la rébellion, mettez le feu. Allez-y à fond et tracez votre route incandescente.

Votre pistolet Militech est connecté à l'interface de votre cerveau, votre poing cybernétique est équipé de lames en carboverre et vos cyberoptiques peuvent percer l'épais brouillard rouge comme une petite brume matinale. Il existe un monde plein de possibilité et il n'attend que le bon Edgerunner. Qui a dit que ça ne pouvait pas être vous ?

Cyberpunk RED : Mode facile est une introduction rapide au classique du jeu de rôle se déroulant dans un futur sombre. Il inclut tout ce dont vous avez besoin pour explorer le monde d'après-guerre de l'Ère du Rouge, y compris :

- Une plongée dans l'histoire et la géographie de Night City et du monde de Cyberpunk.
- Les règles de base du jeu, conçues pour être apprises rapidement et pouvoir jouer tout de suite.
- Cinq personnages uniques à incarner : une Rockeuse charismatique, un Solo mortel, un Tchie inventif, un Medtech sauveur (et prenant) des vies et un Média percutant.
- Une nouvelle mission d'introduction : **Jour de paie**. Parce que cette mallette pleine d'Eurobiftons fait toute la différence entre pouvoir payer son loyer et vivre dans la rue à l'Ère du Rouge.



Copyright © 2022 R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk est une marque déposée de CD Projekt Red S.A. Tous droits réservés sous l'Universal Copyrights Convention.

Toutes les situations, gouvernements et personnes décrits dans cet ouvrage sont purement fictionnels. Toute similitude ne relevant pas de la satire serait purement fortuite.

Version française © 2022 Arkhane Asylum Publishing. Tous droits réservés. Sous licence R. Talsorian Games, Inc.

CYB-06

UNE PUBLICATION ARKHANE ASYLUM PUBLISHING
WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

OFFERT