

CYBERPUNK

ANARCHY 2077



L'ADAPTATION DE CYBERPUNK AU SYSTÈME ANARCHY



Talsorian Games



PRODUIT PAR LES FANS

The background of the cover is a dark, futuristic cityscape with a complex network of glowing red lines and nodes, resembling a circuit board or a data network. The lines are of varying thickness and connect various square and circular nodes. Some nodes are highlighted with a bright orange glow. In the background, there are faint, dark silhouettes of buildings and structures, some with greenish light emanating from them. The overall aesthetic is high-tech and gritty.

CYBERPUNK

ANARCHY 2077

VERSION 2.1

CRÉDITS

Cyberpunk est un jeu développé par **R. Talsorian Games** et traduit en VF par **Arkhane Asylum Publishing**. Ce document est le résultat d'un travail personnel, chaque création restant la propriété de son auteur respectif. La possession du livre de base Shadowrun Anarchy édité chez **Black Book Edition** et des livres de la gamme Cyberpunk sont nécessaires.

Mise en page et écriture :

Pretre, avec l'aide de Winter que je remercie.

Création de la maquette :

Pretre d'après la maquette originale qui reste la propriété de **R. Talsorian Games** et d'**Arkhane Asylum Publishing**.

Illustration de Couverture :

Pretre à partir d'une illustration de **Cyberpunk Red**

Illustrations intérieures :

Ces illustrations sont tirées de Cyberpunk ou de produits dérivés réalisés par des fans. Elles restent la propriété de leurs auteurs respectifs.

Sources diverses :

Livre de base Shadowrun Anarchy - VF

Livre de base ou Kit de démarrage Cyberpunk Red

SOMMAIRE

BIENVENUE À L'ÈRE DU PUNK	6	IA (PERSONNAGE)	63
RÈGLES D'UNIVERS	7	ATOUS DE PERSONNALITÉ	64
CRÉATION DE PERSONNAGE	10	CYBERCONSOLE	65
COMPÉTENCES	12	PROGRAMMES	65
RÔLES	13	ARMURES	67
ADVERSAIRE	14	DRONES	67
ÉVOLUTION DU PERSONNAGE	15	ÉQUIPEMENTS	76
IA PERSONNELLE	16	VÉHICULES	76
ESPRIT PUNK	18	AMÉLIORATION D'ARMES	77
PSYCHOCHIRURGIE	18	TRAUMA TEAM	77
CYBERPSYCHOSE	21	CATALOGUE DE TRAITS	80
SOINS MENTAUX ET PSYCHOTHÉRAPIE	26	AVANTAGES	80
CÉLÉBRITÉ PERSONNELLE	28	DÉSAVANTAGE	84
HABITATION, PLANQUE ET ÉQUIPE	30	CATALOGUE D'ÉQUIPEMENTS	90
NETRUNNING	40	ARMEMENTS	90
CYBERCONSOLE	46	ACCESSOIRES ELECTRONIQUES	93
CONTRÔLER UN DRONE OU UNE HABITATION	47	SÉCURITÉ ET SURVEILLANCE	94
ANIMAUX	48	CONTREMESURES D'INTRUSION	95
CATALOGUE D'ATOUS	50	IDENTITÉ	96
FASHIONWARE	50	OUTILLAGES	96
BIOWARE	51	MATÉRIEL DE SURVIE	96
CYBERWARE	55	MATÉRIEL MÉDICAL	97
NANOWARE	62	VÉHICULES	97
		CONCEPTION DE DRONE ET DE VÉHICULE	104
		FICHE DE PERSONNAGE	109

BIENVENUE À L'ÈRE DU PUNK

PRÉSENTATION

L'univers de Cyberpunk est très proche de celui de Shadowrun, il propose cependant une autre vision du Cyberpunk, peut-être plus sombre, en tout cas plus désespérée. Ici le monde est ravagé par l'Homme, par le capitalisme et les grandes corporations, et l'espoir n'existe plus vraiment.

William Gibson et Walter John Williams ont conduit nombre de lecteurs dans ce type d'univers et sont les pères fondateurs de ce mouvement de pensée.

Cyberpunk le jeu de rôle a connu nombres d'éditions et nous offre aujourd'hui entre le jeu vidéo Cyberpunk 2077 et le jeu de rôle Cyberpunk Red un superbe retour aux sources. Mais le système de règles ne s'est pas assez modernisé au goût de certains.

D'où l'idée de partir sur un système plus simple, fluide et fun comme celui d'Anarchy. Tout d'abord employé pour Shadowrun et ensuite hacké pour Earthdawn par votre serviteur et Aljamis, et depuis peu pour Eclipse Phase.

Ce Hack a été réfléchi pour permettre d'émuler le jeu de rôle Cyberpunk, toutes périodes confondues ainsi que tout univers appartenant à la littérature du genre Cyberpunk.

RÈGLES OPTIONNELLES EMPLOYÉES

Plusieurs des règles optionnelles proposées dans Shadowrun Anarchy sont employées dans cette version Anarchy. Les voilà listées ci-dessous :

- Suppression et cumul d'Atouts - P76
- Seuils de réussites - P150
- Réserve de dés opposés - P150
- Moduler les réussites et les échecs - P152
- Éviter le K.O et la mort - P157
- Lancer l'initiative - P158

RÈGLES DE LA COMPILATION

Toutes les règles de la compilation employées dans Cyberpunk Anarchy sont indiquées dans ce livre.

OUVRAGES NÉCESSAIRES

Les règles de Cyberpunk Anarchy nécessitent l'utilisation de deux livres au minimum :

- Livre de base - Cyberpunk Red - PDF ou Physique
- Shadowrun Anarchy - PDF ou Physique

Vous pouvez prendre en plus :

- Shadowrun Anarchy - La compilation - PDF ou Physique

Les PDF suffiront mais si vous aimez la gamme et voulez la soutenir n'hésitez pas à acheter les livres physiques. En plus de cela, ils sont tout simplement superbes et méritent d'être dans votre ludothèque.

RÈGLES D'UNIVERS

RÈGLES SPÉCIFIQUES AU JEU

ARMURE

Le personnage commence normalement avec une armure moyenne (9), mais il peut décider de prendre une armure légère (6) en gagnant 1 point de compétence supplémentaire, ou une armure lourde (12) contre 1 point de compétence.

Le système d'armure ne fonctionne pas exactement comme dans Shadowrun Anarchy, ici l'armure fonctionne comme une RD (Résistance aux dégâts) annulant une partie des dommages subis à chaque coup porté. La RD est égale à l'armure / 3.

- **Armure légère (6) = RD 2**
- **Armure moyenne (9) = RD 3**
- **Armure lourde (12) = RD 4**
- **Armure de combat lourde (15) = RD 5**

Peu importe les Atouts, améliorations, ou autres le niveau d'armure maximum sera toujours de 15 (RD 5). A chaque coup que l'armure reçoit, elle perd 1 point d'Armure. Tous les 3 points d'armure perdus la RD chute d'un cran.

Les RD apportées par des Atouts et celles apportées par des armures se cumulent pour un maximum de 5. L'intérêt de la RD est d'être présente tout le temps à la différence de la règle d'armure basique d'Anarchy.

DÉFENSE INSTINCTIVE

Un personnage subissant une attaque qu'il ignore, soit car il est prit par surprise soit parce qu'il dort ou est inconscient, ne peut employer une défense normale. Cependant le Stress peut l'aider dans ce type de situation, le rendant plus alerte et plus réactif.

Tant que ce dernier est encore gérable, l'adrénaline pourra lui sauver la vie. Mais une fois que le Stress

sera trop important, il ne lui restera plus que la chance.

Tant que sa caractéristique Stress n'a pas dépassé sa VOL, il peut faire un test de Chance + Stress en tant que Défense Instinctive.

Ensuite, il ne pourra employer que sa Chance seule, sans ajout du Stress tant que le Stress sera supérieur à sa VOL.

DÉFENSES MULTIPLES

Si un personnage s'est défendu une fois depuis sa dernière narration, il subit un modificateur cumulatif de -1 dé pour chaque test de défense supplémentaire qu'il doit faire.

CA - CONTOURNEMENT D'ARMURE

Les armes et capacités CA, réduisent la RD d'une armure (équipement) d'1 par réussite excédentaire obtenue à l'attaque en plus d'en augmenter les dégâts.

BOUCLIER

Les boucliers apportent un bonus de défense sous la forme de relances aux tests de défense. Un petit bouclier apporte 1 relance, un grand bouclier apporte 2 relances aux tests de défense.

SAUT

Avec un minimum de course d'élan, un personnage saute une distance de (FOR + Athlétisme) / 3 mètres en longueur et / 6 en hauteur.

S'il veut arriver plus loin ou plus haut, il doit effectuer un test d'Athlétisme, dans ce cas il saute 1m supplémentaire par succès en longueur et 50cm supplémentaires par succès en hauteur.

RETENIR SA RESPIRATION

Un personnage peut retenir sa respiration pendant une période de temps égale à Force x10 secondes. Ensuite, il subit 1 point de dégât étourdissant à la fin de chaque période de temps égale à Force secondes. Une compétence peut venir modifier le score de Force pour le calcul de ce temps.

CHUTE

Une chute sur une surface dure cause 1 case +1 dé de dommages physiques (qui ignorent l'armure) par mètre de chute. Un test simple d'Athlétisme ou d'Acrobaties permet de réduire ces dommages d'une case par succès. Un Atout, réduisant les dommages prend effet avant ou après le test, suivant ce qui permet de subir le moins de dégâts.

SOIN

Un personnage peut bénéficier d'un test de Biotech, d'un objet de soin (Bombe de peau) ou d'un Atout de régénération une fois par jour. Il récupère 1 case de blessure E ou P (au choix) par réussite au test de Biotech.

GUÉRISON NATURELLE

Pour chaque période de repos sans effort ni voyage épuisant (une nuit de sommeil ou une journée de repos) un personnage récupère autant de cases de blessures que de succès à un test de Force + Volonté (minimum 1 case de chaque). Il répartit ensuite entre les deux types de blessures (Physique ou Etourdissant). En cas de nuit incomplète ou journée épuisante, il ne récupère qu'1 seule case d'en chaque type de blessure.

STRESS

A chaque fois que le personnage sera confronté à un évènement ou une rencontre stressante, horrible, indicible ou incompréhensible, le maître du jeu pourra demander un test de LOG+VOL contre un Pool de dés dépendant du niveau de peur.

3 D : évènement peu stressant ou situation simplement dérangeante

6 D : situation difficile à supporter, rencontre étrange, blessure grave d'un ami ou proche, etc.

8 D : situation très difficile, créature étrange ou véritablement horrible, torture, etc.

10 D : situation inconcevable, torture prolongée, rencontre indicible, torture d'un proche, etc.

12 D : le pire que l'on puisse vivre

En cas d'échec, le Stress montera d'un point ou d'1D6 dans le cas d'un évènement à 10D ou +.

Dans certaines situations, le maître du jeu ou le joueur peut estimer que le Stress monte tout seul sans faire de jet. Dans ce cas, le personnage reçoit un point d'Anarchy en compensation.

Tant que le Stress n'égale pas la VOL du personnage, tout va bien. Le personnage peut employer ses points de Chance avec une option supplémentaire.

Booster = le personnage gagne +1d6 à son initiative et à ses tests de Défense.

Cela représente la montée d'adrénaline, la capacité à se dépasser et à agir plus rapidement.

Une fois que le Stress a dépassé la VOL du personnage, se dernier se trouve en situation de risque de crise psychologique. Il subit déjà un dé de complication par point de Stress au-dessus de sa VOL, ne peut plus puiser dans sa Chance pour obtenir ses effets. Surtout, il doit lancer un test de Stress à chaque nouvel évènement traumatisant.

Test de stress : Il doit lancer un test de LOG+VOL en opposition à un nombre de dés égal au Stress Total. En cas d'échec le joueur lance 1D6 sur la table ci-dessous en gagnant 1 point d'Anarchy ou choisit lui-même sa réaction.

1 - Paranoïa : le personnage se méfiera de toute personne de son entourage. Il aura la certitude que même ses proches complotent contre lui. Chaque geste de leur part déclenchera toutes les suspicions. Si quelqu'un fait mine de rester près de la porte, le personnage croira que c'est pour lui tendre une embuscade. Mais quand on cherche son téléphone portable dans la poche intérieure de sa veste, là c'est sûr, le personnage tirera le premier, croyant qu'on cherche une arme pour le buter.

2 - Comportement animal : le personnage se comporte face au danger comme un animal. Il est incapable d'une réflexion cohérente et n'agit que par instinct. Il ne connaît que trois types de réponse : Combat, fuite ou sidération. Suivant la situation, l'une de ces trois réponses sera choisie par le joueur ou le maître du jeu.

3 - Haine aveugle : le personnage considère que son seul moyen de survivre est de se débarrasser de ce qui lui fait peur.

4 - Paralysie : le personnage sera paralysé de terreur. Il sera tellement terrifié qu'il sera paralysé, ne faisant rien d'autre que gémir, pleurer, trembler et se faire dessus. Cette attitude incompréhensible et inconsciente, pourra le conduire à développer une phobie par la suite liée à cet évènement.

5 - Vit dans un monde imaginaire : le personnage se réfugie dans une fiction, un souvenir de son enfance, un monde imaginaire, pour essayer de fuir ce qui l'accable. Cette réaction est liée au besoin de l'identité humaine, de se réfugier dans un souvenir imaginaire profond permettant de se protéger de l'incompréhension de la situation, en construisant une réaction imaginaire à un évènement que le cerveau n'arrive plus à traduire en réalité réelle.

6 - Démence : le personnage développe une démence, qui sera choisie en lien avec le maître du jeu et la situation qui l'a conduit à cette réaction psychologique. En attendant, il subit les effets de cette dernière de plein fouet.

TRAUMA

Si le personnage subit en une fois autant de points de Stress que sa VOL, il est victime d'un Trauma. Les règles sur ces derniers seront présentées dans le chapitre Psychochirurgie.

RÉCUPÉRATION DE STRESS

La jauge de Stress revient à 0 à chaque fin de scénario sauf en cas de Trauma. En scénario, il est possible de diminuer le Stress de 1 grâce à une vraie nuit de repos, faite dans un lieu dans lequel le personnage se sent en sécurité. La Psychochirurgie et la Psychologie permettent aussi de faire diminuer le Stress.



CRÉATION DE PERSONNAGE

CRÉATION

Un personnage est conçu à partir de :

Caractéristiques : 16 Points à répartir entre Force (FOR), Agilité (AGI), Logique (LOG), Volonté (VOL) et Charisme (CHA) qui sont rajoutés au 1 de base.

Compétences : 12 points à répartir dans les compétences de son choix. Le personnage peut développer une spécialisation pour 1 PC. Il commence aussi avec 1 compétence de Connaissance.

Atouts : Le joueur possèdera 10 points d'Atouts pour personnaliser son personnage en lui achetant des Atouts d'amélioration, de Netrunner ou de personnalité.

Traits : le personnage aura deux traits positifs et un trait négatif à choisir dans le chapitre «Catalogue de traits»

Personnage Netrunner : un personnage souhaitant incarner un Netrunner devra obligatoirement s'équiper d'une Cyberconsole.

Personnage Techie ou Nomade : un personnage souhaitant contrôler des drones ou des véhicules devra penser à s'équiper d'un interface de contrôle.

Personnage IA : un joueur souhaitant incarner une IA ne possèdera donc pas de corps physique sauf s'il s'intègre dans un corps équipé d'un cyber-cerveau. Vous trouverez des règles spécifiques à l'utilisation des IA dans le chapitre Netrunning.

RÔLES

Choisissez votre Rôles en vous référant au chapitre Rôles, ce que qui vous aidera aussi à définir vos mots-clés et vos comportements mais aussi et surtout vos compétences et Atouts. Le Rôle est obligatoirement le premier mot-clé de votre personnage.

CARACTÉRISTIQUES

Les cinq caractéristiques commencent à 1 auquel se rajoute la répartition des points. Le maximum dans les Caractéristiques est de 6 et l'achat du dernier point coûte le double de points d'XP. Un personnage choisit une de ses caractéristiques qu'il pourra monter jusqu'à 8 qu'il souligne sur sa Fiche.

CHANCE

La caractéristique Chance est employée comme dans Shadowrun Anarchy. Cependant elle est en adéquation avec le Stress comme indiqué plus haut. Elle commence à 1 et évolue au coût d'une caractéristique. Cf chapitre évolution du personnage.

AUTRE NIVEAU DE JEU

Si vous désirez jouer avec des personnages plus ou moins puissant, vous trouverez les autres niveau de jeu dans le livre de base de Shadowrun Anarchy.

ESPÈCE

Dans Cyberpunk, tous les personnages sont humains, les différences se font au niveau des ethnies et des Altercultures (Rôles) que vous choisirez. Il cependant possible de jouer une IA, voir plus loin.

LANGUES

Le personnage parle naturellement autant de langues que sa Caractéristique Logique (LOG). Il est possible en fonction de certains avantages ou implants d'apprendre de nouvelles langues. Mais elles ne seront jamais maîtrisées comme une langue naturelle.

RÉPUTATIONS

Le personnage commence avec 0 dans ses trois réputations, vous trouverez les règles adéquates plus loin dans ce livre.

MOTS CLÉS/RÉPLIQUES/COMPORTEMENT

Ils suivent le même système de règles que dans Shadowrun Anarchy.

ARMES ET ÉQUIPEMENTS

Le personnage commence avec deux armes de son choix, une armure à 9 (RD 3) et 4 équipements narratifs de son choix et un véhicule non atout au choix. Il commence aussi avec 2000 Euro-dollars pour acheter de l'équipement en plus ou il peut les garder en réserve.

HISTORIQUE

Vous pouvez concevoir l'historique de votre personnage en vous référant au chapitre Histoire de la rue à partir de la page 44 du livre de base de Cyberpunk Red. Cela vous permettra de définir plus facilement vos mots-clés et vos comportements.

OBJECTIF

L'objectif choisi dans votre historique devra être indiqué clairement sur votre fiche de personnage, car il est un point important de votre personnage et de ce qu'il veut devenir.

HUMANITÉ

Elle est au départ égale à l'addition des Attributs Volonté + Charisme, chaque implant cybernétique, nanoware ou bioware réduit cette valeur de 0.5.

Les coûts sont moins important que dans Shadowrun Anarchy, car l'univers de Cyberpunk pousse à modifier son corps de manière drastique et très invasive. C'est toute l'essence même de cet univers qui se joue ici. Les implants Bioware sont un peu plus couteux car ils ne sont pas hackables.

Cependant, améliorer son corps a un coût bien plus terrible, la cyberpsychose. Vous en trouverez les règles dans le chapitre Esprit Punk. (CF. page 22)

IA COMME PERSONNAGE

Atouts : les atouts d'IA se trouvent dans le chapitre «Catalogue d'Atouts», mais une IA peut aussi s'équiper de programmes.

N'existant que numériquement, les IA ne peuvent agir physiquement sur le monde. Elles n'ont donc aucune action physique possible dans le monde réel sauf en s'intégrant dans un corps équipé d'un cybercerveau ou en prenant le contrôle d'un drone ou d'un véhicule.

Elles possèdent cependant tout de même des caractéristiques Force et Agilité mais qui ne sont employées qu'en situation de NET ou de Simulespace et dans l'environnement numérique.

- Leur Force est égale à leur Volonté
- Leur Agilité est égale à leur Logique

Leur Logique et leur Volonté sont toutes les deux améliorées d'1 point tant qu'elles sont sous la forme numérique.

Ce type de personnage doit rester rare et dépend aussi du style d'univers Cyberpunk ou de l'époque à laquelle votre MJ décide de jouer.

CARACTÉRISTIQUES

Les IA n'ont que 9 points de caractéristiques à répartir entre VOL, LOG et CHA. Pour le reste, elles respectent les mêmes règles de création que pour les personnages physiques.

IA

Caractéristiques :

- FOR : VOL
- AGI : LOG

Coût d'Atout : 10

- Gain de +1 en LOG et VOL.
- Impossibilité d'agir sur le monde physique
- Armure virtuelle = 3
- Accroissement de réponses = 4
- Marionnettiste = 2

COMPÉTENCES

LISTES DE COMPÉTENCES

La liste des compétences est la même que celle de Shadowrun Anarchy avec quelques différences, vous en trouverez donc le listing ci-dessous.

FORCE

Athlétisme : course, escalade, natation, parkour, saut.

Chute libre : parachutisme, micro-gravité, ailes volantes, chute libre.

Corps à corps : simplement pour l'usage des armes contondantes.

Vol : plongeon, atterrissage, manoeuvres aériennes, etc.

AGILITÉ

Acrobaties : contorsion, gymnastique, se défaire de ses liens.

Armes à feu : fusils, mitraillettes, pistolets, shotguns.

Armes à projectiles : arcs, arbalètes, armes de jet et certaines attaques de créatures.

Armes de véhicules : armes montées sur véhicule ou sur drone, armes montées sur pivot.

Armes lourdes : canons d'assaut, lance-grenades, lance-missiles, mitrailleuses.

Corps à corps : combat à mains nues, avec armes de mêlée, arts martiaux.

Furtivité : crochetage (serrures mécaniques), discrétion, escamotage, semer une filature.

Véhicules aquatiques : bateaux, et tout ce qui se déplace sur un milieu aquatique.

Véhicules volants : hélicoptères, avions, aérodynes et tous les véhicules qui se déplacent en milieu aérien ou spatial.

Véhicules terrestres : voitures, motos, camions, drones à roues et chenilles et même tanks.

VOLONTÉ

Combat virtuel : combat en monde virtuel uniquement, NET, Simulespace.

Survie : jeûne, orientation, survie dans la nature.

LOGIQUE

Biotech : cybertechnologie, médecine, premiers soins.

Démolition : conception et emploi d'explosifs.

Électronique : logiciels, matériel électronique (dont crochetage de maglock, etc.) réparation de cyberdeck.

Hacking : cybercombat, piratage informatique, Infosec.

Ingénierie : réparation d'armures, drones, véhicules.

Pistage : filature, pistage matriciel, pistage physique.

Psychochirurgie : chirurgie mentale, torture, altération de la psyché.

Psychologie : soin mental, psychologie, gestion et soin du stress, torture psychologique.

CHARISME

Animaux : domptage, entraînement, monte.

Arts : peinture, sculpture, chant, danse, etc.

Comédie : déguisement, escroquerie, imposture.

Étiquette : diplomatie, discrétion sociale, se fondre dans une sous-culture.

Intimidation : influence, interrogatoire, torture.

Négociation : contrats, corruption, marchandage.

Réseau : savoir se mettre en relation avec un réseau, type de réseau, commerce.

RÔLES

Après une guerre généralisée entre des mégacorporations suivie par une explosion atomique, l'univers de Cyberpunk combine la sauvagerie, la sophistication, la modernité et un aspect rétrograde.

Des Techies flamboyants aux allures de top models côtoient des guerriers de la route prêts au combat, et tout ce beau monde apparaît dans les boîtes de nuit les plus torrides, les bars sordides et les rues barbares de cette ville héritière de l'holocauste.

CORPORATISTES

Cadres corporatistes et corsaires du monde du business qui luttent pour assurer le règne des mégacorporations.

FIXERS

Trafiquants, contrebandiers, négociateurs et informateurs des rues d'après-guerre.

JUSTICIERS

Des justiciers augmentés qui patrouillent les rues sauvages et les autoroutes où règnent les guerriers de la route.

MÉDIAS

Journalistes, stars médiatiques et influenceurs qui risquent tout au nom de la vérité.

MEDTECH

Docteurs de quartiers qui exercent sans autorisation et médecins de la cybernétique ; ils réparent aussi bien la chair que le métal.

NETRUNNERS

Maîtres cybernétiques du piratage de l'après-Net et cambrioleurs des secrets de la psyché.

NOMADES

Experts en transports et quintessence des guerriers de la route.

ROCKEURS

Rebelles rock'n'roll qui défient l'autorité à l'aide de concerts et de discours enflammés.

SOLOS

Assassins, gardes du corps, tueurs à gages et soldats à louer dans un nouveau monde où la loi n'a plus cours.

TECHIES

Mécaniciens renégats et inventeurs des supertech-nologies ce sont eux qui assurent le fonctionnement de ce futur sombre..



ADVERSAIRES

ADVERSAIRES

Ici, nul besoin d'avoir une liste longue comme le bras de PNJ et de créatures pour créer vos adversaires.

Deux solutions :

- Employer ceux proposés dans Shadowrun Anarchy qui pour la plupart font déjà très bien le travail.
- Réaliser une conversion des personnages et créatures de Cyberpunk à ce système.

SYSTÈME DE CONVERSION

Le système de conversion est extrêmement simple. Suivez le protocole suivant :

CP = Cyberpunk

CPA = Cyberpunk Anarchy

CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques de Cyberpunk étant sur 8, rien de plus simple : partez de 1 et rajoutez la caractéristique divisée par 2 arrondie au supérieur suivant le protocole ci-dessous.

- COR = FOR
- DEX = AGI
- INT = LOG
- VOL = VOL
- CHA = CHA

Caractéristique CP / 2 = Niveau CPA

COMPÉTENCES

Prenez les compétences les plus représentatives de votre personnage et reliez-les aux compétences de la version Anarchy. Prenez le niveau tel quel puisque les compétences de Cyberpunk sont sur 10, pour obtenir son niveau.

Compétence CP = Compétence CPA

MONITEUR DE CONDITION

Règle de Shadowrun Anarchy, pour rappel :

- **Physique** = 8 + FOR/2
- **Etourdissant** = 8 + VOL/2

ATOUTS

Notez les Atouts de votre choix que vous trouverez dans Catalogue d'Atouts.

CAPACITÉS DE CRÉATURES

Il y a tout ce qu'il faut comme exemples dans Shadowrun Anarchy page 206.

ÉQUIPEMENT

Pour l'équipement, basez vous sur ce que vous trouverez ici et sur la table des armes dans le chapitre «Équipement».



EVOLUTION DU PERSONNAGE

EXPÉRIENCE

Un personnage évolue grâce aux points d'expériences (XP) obtenus en fin de scénario. La moyenne de récompense se situe à 4, mais s'entend entre 3 et 6 suivant les actions, la difficulté et la rapidité d'évolution que souhaite mettre en place le maître du jeu.

DÉPENSE D'XP

Les règles sont quasiment les mêmes que dans Shadowrun Anarchy, avec quelques différences. Pour rappel :

- **Caractéristiques** = Niveau désiré x 2
- **Compétences** = Niveau désiré
- **Atouts de personnalité** = Niveau désiré (mais chaque niveau d'Atout doit être acheté indépendamment et cumulé.)
- **Edition d'aspect par psychochirurgie** = 3 XP
- **Ouvrir une compétence** = 2 XP
- **Acheter une spécialité** = 2 XP
- **Apprendre une Connaissance** = 2 XP
- **Acheter un nouveau contact** = 3 XP

ARGENT

Dans Cyberpunk Anarchy, il a été décidé de garder un système de monnaie réel. Mais cet argent peut être transformé en points d'Atouts pour pouvoir acheter ou améliorer son corps ou pour acheter des Atouts d'équipements, de drones, de véhicules. Ils ne peuvent pas être employés pour autre chose (Caractéristique, compétence, etc.)

Cette case se trouve sur la fiche de personnage juste dans la case PA d'Atout. Elle permet d'y noter les Euro-dollars transformés en PA.

Le prorata Argent/Atout qui a été décidé est le suivant :

1000 Euro-dollars = 1 point d'Atout (PA)

Il est possible aussi de transformer de l'XP en points d'Atout au prorata de 1 XP = 1 Point d'Atout.

ATOUS D'EQUIPEMENT ET D'AMÉLIORATION

S'achètent en points d'Atout au même coût que pour l'évolution d'Atouts de personnalité.

ACHETER DE L'EQUIPEMENT

Vous pouvez l'acheter en Euro-dollars ou en Points d'Atout. (Cf livre Cyberpunk et ici même).

AMÉLIORER UNE ARME

3 PA pour chaque amélioration.



IA PERSONNELLE

IA PERSONNELLE

C'est un type particulier d'IA, conçue pour servir d'assistante personnelle et de compagne. Elle a en général une personnalité et une psychologie programmée un peu plus évoluée que les IA standards. Au fil du temps, elle se construit une vaste base de données regroupant les préférences de l'utilisateur, ce qu'il aime, ce qu'il n'aime pas, et ses manies, pouvant ainsi le servir et anticiper ses besoins plus efficacement. Les IA personnelles ont généralement un nom et résident dans les implants réseaux ou dans l'ecto de leur utilisateur, d'où elles peuvent gérer son réseau personnel, ses communications, ses recherches de données, etc.

ACHETER UNE IA PERSONNELLE

C'est un atout d'équipement spécifique dont le coût est de niveau 3.

QU'EST-CE QU'ELLE PEUT FAIRE ?

- Faire des tests de Recherche pour vous trouver des informations.
- Balayer les flux d'informations et les mises à jour du NET avec des alertes par mots-clés.
- Surveiller vos implants réseau/ PAN et les appareils qui leurs sont asservis contre les intrusions.
- Lancer des contremesures contre les intrus.
- Contrôler et télécommander des drones.
- Surveiller votre score de réputation et vous alerter en cas de changement radical.
- Fournir automatiquement des retours sur les scores de réputation des autres.
- Traiter les entrées audio au moyen d'un système de traduction en temps réel sur le NET.
- Activer votre mode privé et/ou dissimuler activement votre signal wifi.
- Falsifier/adapter votre ID Toile.
- Pister/Traquer des personnes pour vous.
- Anticiper vos besoins et agir en conséquence, prévenant ainsi vos demandes.

UN NETRUNNER SECONDAIRE

Tout ce qu'il vous est possible de faire en Hacking, elle peut aussi le faire pour vous de son côté, voir à votre place. Mais une IA personnelle ne sera jamais un Hacker aussi talentueux qu'un Netrunner.

L'IA personnelle possède une Logique (LOG) de 3 et une compétence de Hacking de 3. Cependant elle ne pourra pas augmenter sa LOG et son Hacking ne pourra évoluer que jusqu'à 6 avec l'évolution de l'Atout.

Elle réalise ses tests avec LOG + Hacking et se défend avec LOG + Firewall.

Les règles de Hacking de l'IA sont donc exactement les mêmes que pour vous. (Voir le chapitre Netrunning.)

Elle peut aussi en passant par votre Implant de système de contrôle, prendre le contrôle de vos drones ou véhicules mais elle ne peut pas y entrer en RV.

AMÉLIORER SON IA

Pour améliorer son IA, il suffit de suivre les règles ci-dessous et elle ne peut être améliorée qu'à partir de points d'Atout.

FIREWALL

Il peut être amélioré jusqu'à 6.

Firewall = niveau désiré en points d'Atouts

Le Firewall représente la capacité de votre IA à se protéger du piratage et des attaques des Netrunners et à protéger vos données personnelles.

Il se rajoute en bonus à tous les tests contre une tentative de Piratage de l'IA ou de vos données personnelles si vous ne possédez pas de cyberconsole. Mais n'a pas d'influence contre le Piratage de vos

implants qui possèdent un Firewall personnel.
Une IA se défend personnellement avec LOG (IA) + Firewall.

MONITEUR DE CONDITION

Il commence à 6 et peut être amélioré jusqu'à 12.

Moniteur de condition = Atout niveau 1 à 3

Chaque niveau d'Atout rajoute 3 cases au moniteur de condition de votre IA personnelle.

CAPACITÉ DE PROGRAMME

Le nombre de programmes que votre IA peut faire tourner en même temps est appelé Programme sur la fiche de Cyberconsole ou IA. La capacité commence à 1 et peut être améliorée à 3. Chaque niveau rajoutant un programme en plus.

Capacité de Programme = Atout niveau 1 à 2

Chaque niveau donne accès à un programme supplémentaire.

HACKING

Il est possible d'améliorer la capacité de Hacking de votre IA, ce que lui permet d'obtenir des dés supplémentaires à ses tests de Hacking.

Puissance de calcul = Atout niveau 1 à 3

Chaque niveau lui octroie +1 dé aux tests de Hacking.

PUISSANCE DE CALCUL

Il est possible d'améliorer la puissance de calcul de votre IA, ce que lui permet d'obtenir des Relances à ses tests de Hacking.

Puissance de calcul = Atout niveau 1 à 3

Chaque niveau lui octroie une relance aux tests de Hacking.

ACHETER DES PROGRAMMES

L'achat de programmes emploie les règles normales d'Atouts d'équipements qui sont les mêmes que pour les Netrunner.

Une fois un programme acheté, il est utilisable par votre IA. Attention : une IA n'a pas accès au programme Agent.

POTENTIEL D'ACTION DE L'IA PERSONNELLE

Une IA personnelle possède un domaine d'action de 6 dés qui ne peut pas évoluer, représentant son aptitude à agir et ses compétences : psychologie, électronique, etc.

IA OU CYBERCONSOLE ?

Un Netrunner n'aura pas besoin d'acheter une IA car sa Cyberconsole lui permettra les mêmes actions et surtout il sera au final bien plus puissant. Il possède de son côté la possibilité de s'acheter des programmes Agent pour l'aider dans la manipulation du NET.



ESPRIT PUNK

LA PSYCHOCHIRURGIE

Cette capacité de manipulation et de contrôle mentale est une proposition de règle permettant de montrer l'horreur et l'étrangeté d'un univers Cyberpunk.

Quelques informations pour comprendre le déroulé des règles proposées :

- **Délais requis** : temps nécessaire à l'opération
- **MP** : Modificateur au jet de Psychochirurgie
- **VS** : valeur de Stress subi par le sujet

MÉCANISME DE LA PSYCHOCHIRURGIE

C'est une action étendue, nécessitant un test opposé de Psychochirurgie contre la VOLx2 du patient.

Des modificateurs sont appliqués en fonction de l'action du psychochirurgien.

- Lorsque le psychochirurgien réussit son test, l'opération est effective et permanente.
- En cas d'égalité, l'opération est réussie mais n'est que temporaire et les résultats obtenus durent [réussite du psychochirurgien] semaines.
- En cas d'échec, l'opération échoue et devra être retentée.

MODIFICATEURS DE PSYCHOCHIRURGIE

Diagnostic préliminaire erroné

- **Modificateur** : -3 dés
- **VS** : +1

Mépris des protocoles de sécurité

- **Modificateur** : +2 dés
- **VS** : x2

Accélération temporelle en simulespace

- **Modificateur** : -2 dés
- **VS** : +2

Le sujet est une IA

- **Modificateur** : -2 dés
- **VS** : +1

STRESS MENTAL

Chaque opération de Psychochirurgie présente un risque d'augmenter la valeur de Stress du patient.

Le patient lance autant de dés de Drain que la valeur de VS (Valeur de Stress) indiquée dans les procédures de Psychochirurgie. Pour chaque 1 obtenu, son Stress augmente de 1 et il subit une blessure étourdissante, représentant la fatigue mentale subie.

Si le psychochirurgien a obtenu plus de 3 réussites à son test la VS est réduite de moitié. En cas de dé d'exploit employé avec réussite, la VS est réduite à 0 et le patient ne subit aucun Stress.

PROCÉDURES PSYCHOCHIRURGICALES

APPRENTISSAGE APPROFONDI

Délais requis	Temps d'apprentissage /2
MP	+2 dés
VS	1

Cette procédure permet de diminuer le coût d'amélioration ou d'apprentissage d'une compétence de 2 XP.

BLOPAGE DE CONSCIENCE

Délais requis	1 semaine
MP	-3 dés
VS	1D6 points

Cette technique sert à bloquer l'accès de la conscience à un sous ensemble d'actions, de compétences ou de souvenirs. Rien n'est effacé, mais le sujet ne peut tout simplement pas y accéder.

- **Comportement** : la cible ignore complètement ce comportement, même quand elle l'entreprend. Les tentatives de la forcer ou l'obliger provoquent un gain de Stress de 1D6.
- **Conscience et compétence** : pour le sujet, cette information ou la maîtrise de cette compétence n'a tout simplement jamais existé. Il faut réussir un test de Psychochirurgie à +2 dés pour s'apercevoir de la mise en place d'un blocage de conscience. Pour le débloquent, il faut un travail de Psychochirurgie à -3 dés, en le recherchant activement pendant 1 jour si son existence est connue ou 2 semaines dans le cas contraire. Il sera ensuite nécessaire d'employer la même technique pour le détruire définitivement.

CONTRÔLE COMPORTEMENTAL

Délais requis	1 semaine
MP	Limitation/Stimulation -1 dé ; Blocage/encouragement -2 dés ; Effacement/induction -3 dés.
VS	1D6 points

Permet de limiter, bloquer, effacer des aspects comportementaux spécifiques de la psyché du sujet.

- **Limiter** = -1 dé pour tenter l'action ou le comportement
- **Bloquer** = Test de VOL x 2 contre 12 dés. En cas de réussite, -2 dés pour tenter l'action ou le comportement.
- **Effacer** = ne peut tout simplement plus s'adonner à ce comportement. Et si contraint de le faire tout de même, -3 dés à l'action et Drain de Stress de 6 dés.

La stimulation pousse le personnage vers le comportement choisi.

- **Encourager** = pousse le patient à faire l'action. S'il tente de s'y opposer, il doit faire un test de VOLx2 contre 8 dés.
- **Induire** = il ne pourra rien tenter pour s'y opposer et subira 1D6 points de Stress s'il est empêché d'une manière ou d'une autre.

CONTRÔLE ÉMOTIONNEL

Délais requis	1 semaine
MP	Limitation/Stimulation -1 dé ; Blocage/encouragement -2 dés ; Effacement/induction -3 dés.
VS	1D6+2 points

Semblable au contrôle comportemental, il s'applique à modifier, améliorer ou brider les réponses émotionnelles du sujet.

- **Limité** = +1 dé pour résister à l'émotion
- **Bloqué** = Test de VOL x 2 contre 12 dés. En cas de réussite, +2 dés pour résister à l'émotion.
- **Effacé** = ne peut tout simplement plus ressentir cette émotion. Et si contraint de le faire tout de même, +3 dés pour s'y opposer et Drain de Stress de 6 dés.

La stimulation pousse le personnage à ressentir l'émotion choisie.

- **Encouragé** = pousse le patient à ressentir l'émotion. S'il tente de s'y opposer, il doit faire un test de VOLx2 contre 8 dés.
- **Induit** = il ne pourra rien tenter pour s'y opposer et subira 1D6 points de Stress s'il est empêché d'une manière ou d'une autre.

ÉDITION D'ASPECT

Délais requis	2 semaines
MP	-niveau dés pour un Atout de personnalité -4 dés pour un trait
VS	1D6 points

Cette technique permet d'ajouter ou de retirer de la personnalité du sujet un Atout de personnalité ou un trait (positif ou négatif) mais qui sont forcément liés à la personnalité du sujet et non à des biens matériels, au passé ou à des relations. Le personnage doit payer en 3 XP pour finaliser cette procédure.

ÉDITION DE LA PERSONNALITÉ

Délais requis	1 semaine
MP	Mineur : -1 dé Modéré : -2 dés Majeur : -3 dés
VS	1D6+3 points

La procédure la plus radicale puisqu'elle propose d'altérer le coeur même de la personnalité du sujet. Le modificateur dépend de ce que l'on veut altérer, modifier ou faire disparaître de la personnalité du patient.

ÉDITION MÉMORIELLE

Délais requis	1 semaine/ 2 pour ajout/remplacement
MP	Volontaire : -1 dé Forcé : -3 dés
VS	1D6 points

Permet de retirer définitivement un souvenir de la mémoire du patient. Mais une telle chirurgie peut avoir des effets sur d'autres souvenirs en les altérant par exemple, à la discrétion du maître du jeu (dépend d'un point de danger par exemple). Ajouter ou remplacer des souvenirs, est bien plus complexe et des artefacts mémoriels peuvent se produire (flash de souvenir, vision étrange, etc.)

EMPREINTE DE COMPÉTENCE

Délais requis	1 semaine +1 dé
MP	0
VS	1/dé

Permet de booster temporairement une compétence du sujet. Ce bonus temporaire disparaît au rythme de -1 dé par jour. Aucune compétence ne peut être augmentée au delà de 6.

INTERROGATOIRE

Délais requis	1 semaine par défaut
MP	+3 dés
VS	2D6 points

Terrible Psychochirurgie permettant d'interroger un individu au moyen de la torture mentale ou de la manipulation. +3 dés au Test d'interrogatoire envers le sujet.

MASQUAGE COMPORTEMENTAL

Délais requis	1 semaine
MP	-2 dés
VS	1D6 points

Consiste à altérer les manies inconscientes de l'individu et à modifier ses signaux sociaux. +3 dés pour se défendre contre ce genre de système d'identification et pour les tests de Comédie.

PSYCHOTHÉRAPIE

Délais requis	Variable
MP	0
VS	0

La psychologie thérapeutique permet de soigner le Stress, les Traumas et les troubles mentaux. Cette Psychochirurgie permet d'obtenir un bonus de +3 dés aux tests de Psychologie.

PSYCHOTORTURE

Délais requis	Variable
MP	+3 dés
VS	1D6 points / jour

Forme de manipulation mentale visant uniquement à causer angoisses et souffrances et à augmenter le Stress du sujet.

SAVOIR CACHÉ

Délais requis	1 semaine
MP	-1 dés
VS	1D6 points

Cette procédure vise à dissimuler et verrouiller dans l'esprit du sujet un souvenir ou une connaissance. Le sujet ignore qu'il détient cette information. Mais en présence de certains déclencheurs (mot de passe, visage en particulier, etc.) la connaissance revient instantanément. Il faut 1 mois et un test de Psychochirurgie à -3 dés pour trouver un Savoir caché et le déverrouiller en réalisant la même procédure à nouveau.

STIMULATION TASP

Délais requis	1 journée
MP	+1 dé
VS	1 points

Utilisée à des fins thérapeutiques pour soigner la dépression ou d'autres maladie nerveuses, en stimulant les centres du plaisir. Mais ce genre de soins peut créer une forte addiction. Certaines organisations criminelles employant cette techniques pour induire une addiction ou comme récompense.

SUPPRESSION DE COMPÉTENCE

Délais requis	1 journée par -1 dé
MP	-1 dé
VS	1 points par -1 dé

Vise à cibler la zone d'enregistrement des compétences dans le cortex afin de les bloquer ou de les extraire. La compétence visée est affaiblie et peut même être complètement effacée.

CYBERPSYCHOSE

Cybernétique, Bioware et toutes les améliorations du corps ont un effet sur l'essence même de notre identité. De ce que nous sommes en tant qu'être vivant ou humain.

Bien sûr, ces découvertes scientifiques nous améliorent, nous rendent plus fort, plus rapides, nous font aller au-delà de notre nature. Elles permettent aussi de soigner, réparer, changer... Mais à quel coût ? Est-ce celui de notre âme ?

Beaucoup à force d'améliorations, de transformations, d'éloignement de leur nature humaine, perdent pied avec leur identité, leur réalité, mais aussi avec ce qui fait intrinsèquement d'eux des êtres conscients, des êtres capables d'émotions. De nombreux psychologues, ont donné un nom à ces modifications : la Cyberpsychose.

Cette maladie commence par des crises qui se déclenchent en situation de stress intense, lors d'une bagarre par exemple. L'individu perd alors complètement contact avec la réalité, et cède à la paranoïa, à une peur panique ou à des crises d'une violence inouïe. Si l'individu ne suit aucune thérapie et ne se fait pas enlever les prothèses superflues, la fréquence et la durée de ces crises augmenteront. Finalement, la personne s'enfermera dans un état de psychose et l'enfermement ou la mort seront les seules issues possibles.

LA CHUTE

Il est dit que plus le corps est chromé, plus les individus perdent ce qui fait d'eux des humains. Que ce soit vrai ou non, avoir de nombreuses augmentations complique les relations avec les autres.

Un personnage dont l'Humanité chute commence à être atteint de ce que l'on appelle la Cyberpsychose. A partir de ce moment-là, il lance un dé de complication par cran d'Humanité perdu pour tous les tests sociaux qu'il réalise.

En cas de complication, le personnage agit de manière inappropriée ou surréagit de manière violente à la situation, et perd complètement le contrôle. Il reçoit cependant 1 point d'Anarchy en compensation.

PERTE D'HUMANITÉ

Tous les 2 points perdus en Humanité fait subir 1 dé de complication à tous les tests Sociaux hors Intimidation et cela dès la première perte.

Exemple : de 0.5 à 2 points d'Humanité perdus, le personnage subit 1 dé de Complication. 2 dés à partir de plus de 2 points d'Humanité, etc.

TEST DE CYBERPSYCHOSE

Trois possibilités de tester une réaction Cyberpsychotique :

1. Dans un cas de stress intense, d'émotions extrêmement fortes, le maître du jeu, peut dépenser 1 point d'Anarchy pour forcer un joueur cyberaugmenté à faire un test de Cyberpsychose. Le joueur peut aussi décider de faire le test lui-même s'il trouve que la situation le demande. Dans ce cas il gagne 1 point d'Anarchy.
2. Le joueur a dépensé un point d'Anarchy pour tenter une action avec un dé d'incertitude, dans le cas où le dé devait donner un résultat de 1 donc une complication, le maître du jeu peut demander un test de Cyberpsychose comme complication de la situation.
3. Le niveau de Stress du personnage a dépassé sa VOL.

TEST DE CYBERPSYCHOSE

Le joueur lance autant de Dé de Drain que son niveau actuel de Stress.

Si aucun 1 n'est obtenu, le personnage garde le contrôle de ses actions et ne risque pas de subir un évènement psychotique.

En cas de 1, il subit une crise de cyberpsychose pendant 10 - score d'Humanité Narrations. Le Meneur de jeu gère le personnage durant cette période.

Pour chaque 1 obtenu, il subira la réaction suivante :

1 - Paranoïa : le personnage se méfiera de toutes personnes de son entourage. Il aura la certitude que même ses proches complotent contre lui. Chaque geste de leur part déclenchera toutes les suspicions. Si quelqu'un fait mine de rester près de la porte, le personnage croira que c'est pour lui tendre une embuscade. Mais quand on cherche son téléphone portable dans la poche intérieure de sa veste, là c'est sûr, le personnage tirera le premier, croyant qu'on cherche une arme pour le buter.

2 - Perte de contact avec l'humanité : le personnage ne se considère plus comme un humain, son comportement devient celui d'un animal. Il est incapable d'une réflexion cohérente et n'agit que par instinct. Il peut aller jusqu'à se prendre pour un vrai animal, tenter de s'envoler par une fenêtre, se mettre à grogner et pourquoi pas à mordre, ou autre action purement bestiale.

3 - Haine aveugle : le personnage considère que son seul moyen de survivre est de se débarrasser de ce qui lui fait peur.

4 - Paralysie : le personnage sera paralysé de terreur par la vue d'un objet. Il peut s'agir de n'importe quoi, comme un balai, un verre de bière ou autre. Le personnage sera tellement terrifié qu'il sera paralysé, ne faisant rien d'autre que gémir, pleurer, trembler et se faire dessus. Cette attitude incompréhensible et inconsciente, pourra le conduire à développer par la suite une phobie liée à cet évènement.

5 - Vit dans un monde imaginaire : le personnage se croit dans une fiction ou un dessin animé de son enfance. À la discrétion du MJ, il se prendra pour un personnage de fiction de son enfance, ou d'un film/livre/animé qu'il a profondément aimé. Cette réaction est liée au besoin de l'identité humaine, de se réfugier dans un souvenir imaginaire profond permettant de se protéger de l'incompréhension de la situation, en construisant une réaction imaginaire à un évènement que le cerveau n'arrive plus à traduire en réalité réelle.

6 - au choix du joueur : étant donné que nous sommes dans un jeu de rôle, c'est au joueur de choisir comment son personnage réagit dans cette situation. Il peut choisir une des propositions ci-dessus ou en inventer une en discussion avec son maître du jeu.

De telles réactions devant témoin, peuvent pousser les gens à appeler les forces de l'ordre, afin qu'elle procède à une interpellation du forcené.

S'il est arrêté, on lui retirera toute cybernétique non nécessaire à sa survie et on lui fera suivre une thérapie pendant de longues semaines.

En cas de récidive, de résistance lors de l'interpellation ou de massacres provoqués par ces crises, l'affaire est alors confiée à l'Escouade spécialisée en intervention contre les cyberaugmentés, la ESIC. Les moyens de cette section sont pratiquement illimités et ses méthodes sont des plus expéditives.

RÈGLES ÉTENDUES

Les règles suivantes sont une extension des règles sur la perte d'Humanité et les effets correspondants sur la psychée du personnage. Au travers de la perte de son Essence, le personnage se détache de plus en plus de sa nature humaine, de ce qui fait de lui un être doué de raison mais surtout de sentiments. Plus son Essence se détruit, plus il se rapproche de ce que peut être une machine, ou un être sans aucune sensation émotionnelle.

Mais tous ne réagissent pas de la même manière à la disparition de leur Essence humaine. Le joueur devra donc choisir un paradigme personnel parmi les 4 proposés :

- Aliénation
- Egoïsme
- Obsession
- Paranoïa

Il suffira ensuite de regarder son niveau d'Humanité dans le bon comportement, pour avoir une idée de l'attitude du personnage. Ce ne sont bien entendu

que des conseils Roleplay permettant d'incarner cette chute en enfer de la psyché, cette disparition inéluctable de ce qui fait de lui un être humain.

LES EFFETS DE LA PERTE D'HUMANITÉ

Il y a quatre types de Perte d'Humanité, le «score» d'un personnage dans le type choisi représente sa séparation avec son humanité. La perte de l'humanité ne commence pas tout de suite, les premiers symptômes apparaissent à partir d'un seuil critique.

ALIÉNATION

4.5 ou plus : Normal

Le personnage ne montre aucun signe d'aliénation.

-4.5 – 3.5 : Distant

Le personnage est un peu distant, mais pas plus que le commun des mortels dans un monde Cyberpunk.

-3.5 – 2.5 : Absent

Le personnage oublie facilement ses souvenirs d'avant son amélioration ou son usage de drogues. Le personnage a du mal à remarquer ce qui semble inutile par rapport à son centre d'intérêt actuel (1 dé de complication aux tests de mémoire et aux jets pour remarquer les indices et les choses qu'il ne cherche pas).

-2.5 – 1.5 : Excentrique

Le personnage développe une (ou plusieurs) manie(s) qui le met à part des «autres». Il se met lui-même au ban de la société, et a érigé un mur de défense qui utilise son excentricité pour marquer sa différence. Le plus souvent il ne fera plus allusion à sa vie «d'avant» sa cybernétisation (s'il n'a pas déjà tout oublié).

-1.5 – 1 : Délusions

Le personnage gagne une fausse croyance à propos du monde ou de lui-même (et il n'en démordra pas). Par exemple il peut penser que pas mal de ses actions sont contrôlées par sa cybernétique, que son commlink intégré lui permet de capter des transmissions top-secrètes, ou qu'il peut voir les auras des gens grâce à ses cyber-optiques.

-1 - 0.5 : Hallucinations

Le personnage commence à voir des choses qui ne sont pas là, ou que le personnage croit qui devraient être ici. Les hallucinations durent 1D6 Narrations et sont déclenchées par le stress, et demandent un jet de VOL+LOG contre 8 dés pour les éviter dans des situations difficiles. A partir de maintenant, le personnage s'est probablement inventé sa vie précédant son implantation.

-0.5 : Schizophrène

A ce point, le personnage vit dans son monde à lui. Le personnage doit réussir un test d'INT à -2 pour faire quoi que ce soit de constructif. Si le jet rate de 4 ou plus, le personnage fait quelque chose de destructif.

EGOÏSME

4.5 ou plus : Normal

Le personnage ne montre aucun signe d'égoïsme.

-4.5 - 3.5 : Arrogant

Le personnage est un peu arrogant, mais pas plus que ce qui se fait parmi la lie égocentrique de l'humanité.

-3.5 - 2.5 : Têtu

Le personnage est plus auto-impliqué et têtu. Il pense qu'il est plus intelligent et/ou fort que les autres, et que ses idées sont meilleures. Un jet d'Intimidation ou Persuasion ramènera le personnage dans le droit chemin (habituellement).

-2.5 - 1.5 : Vaniteux

L'entêtement du personnage prend une nouvelle tournure, le personnage commence à agir et à penser comme s'il était réellement meilleur que les autres. Le personnage s'assurera d'être récompensé pour ses efforts, et fera le nécessaire pour améliorer son apparence ou sa réputation.

-1.5 - 1 : Egocentrique

Le personnage voit les choses seulement par leur rapport à lui, les besoins et désirs des autres sont négligeables. Un jet d'Intimidation ou de Persuasion est nécessaire pour le convaincre que le plan d'un autre est meilleur que le sien.

-1 - 0.5 : Narcissique

Le personnage devient obsédé par ses propres apparence, compétences, confort et/ou réputation. Le personnage devra être fortement incité pour faire quoi que ce soit pour quelqu'un d'autre.

-0.5 : Mégalomanie

Le personnage a des illusions de grandeur. Comme tel, tous les autres sont inférieurs et peuvent être négligés. Le personnage se voit également comme immortel ou au moins pare-balles. Le personnage ignorera les risques, se voyant comme imperméable au danger.

OBSESSION

4.5 ou plus : Normal

Le personnage ne montre aucun signe d'obsession.

-4.5 - 3.5 : Joyeux

Le personnage est heureux avec sa cybernétique ou ses drogues et aime jouer avec, mais sans interférer avec sa vie normale.

-3.5 - 2.5 : Distrait

Le personnage aime jouer avec sa cybernétique ou ses drogues, les utilisant dès qu'il a du temps libre. Si le personnage n'est pas concentré, il reçoit 1 relance de réussite à tous ses jets (habituellement, cela s'applique quand les choses deviennent barbant, ou quand les gens commencent à parler d'autres trucs).

-2.5 - 1.5 : Compulsif

Le personnage joue de manière compulsive avec sa cybernétique ou ses drogues, les utilisant dès que possible. Les autres trouveront cela irritant quand il pose ou défile.

-1.5 - 1 : Accro

Le personnage a besoin de jouer avec sa cybernétique ou ses drogues. Ça commence à prendre le pas sur sa vie et agit comme une sérieuse distraction (comme Distrait mais pénalité de 2 relances). La Volonté du personnage baisse de 1 point pour chaque 6 heures durant lesquelles il n'est pas autorisé à jouer avec ce qu'il provoque sa dépendance.

-1 - 0.5 : Obsédé

Le personnage joue tout le temps avec sa cybernétique ou ses drogues. Cela interfère avec sa vie sociale (-2 dés à la plupart des jets sociaux). La Volonté du personnage baisse de 1 point pour chaque 3 heures durant lesquelles il n'est pas autorisé à jouer avec sa cybernétique ou utiliser des drogues.

-0.5 : Monomanie

Le personnage doit jouer tout le temps avec sa cybernétique ou ses drogues. C'est une sérieuse distraction, en plus de la pénalité, 1 de ses dés est un dé de complication pour toutes les actions qui ne sont pas reliées à la cybernétique ou aux drogues. La Volonté du personnage baisse de 1 point pour chaque heure qu'il passe sans jouer. Le personnage est essentiellement un légume, 100% accro, et dédiant toute sa vie à son addiction.

PARANOÏA**4.5 ou plus : Normal**

Le personnage ne montre aucun signe de paranoïa.

-4.5 - 3.5 points : Nerveux

Le personnage est un peu nerveux, mais cela est gage de survie dans un monde Cyberpunk.

-3.5 - 2.5 : Crispé

Le personnage est un peu plus nerveux que la moyenne voyant des choses, des formes, des ombres, etc. Le personnage relance 1 réussite sur les tests de peur.

-2.5 - 1.5 : Hypochondriaque

Le personnage a maintenant constamment peur d'être en train de tomber malade, ou dans une embuscade, ou n'importe quoi du genre. Le personnage ressent les symptômes de différentes maladies, découvre des embuscades, etc. Il relance 2 réussites sur les tests de peur.

-1.5 - 1 : Phobie

Le personnage contracte une phobie sévère.

-1 - 0.5 : Paranoïaque

Le personnage commence à penser que les gens

sont tous contre lui, qu'il est la cible d'une conspiration. A chaque fois qu'une personne fait quelque chose de désintéressé envers lui, il doit réussir un jet de VOL+LOG et obtenir 2 réussites ou commencer à la détester étant donné qu'elle fait partie de la conspiration. Le personnage lance 2 dés de moins à tous les tests de peur, et sa Volonté diminue de 1.

-0.5 : Criminel

Craignant que les gens complotent secrètement contre lui, il prend les choses en main et commence à les chasser.

TRAUMA

Si le personnage subit en une fois autant de points de stress que sa VOL, il est victime d'un Trauma. Il ajoute 1 point au compteur de Trauma.

Le personnage subit un malus de -3 dés à toutes ses actions jusqu'à la fin de la Situation et doit faire un test de VOLx2 contre un nombre de dés égal à son Stress total. En cas d'échec il est désorienté et étourdi et ne peut plus rien faire pendant une Narration complète, le temps qu'il se reprenne.

Démence : chaque fois qu'un Trauma est infligé, le personnage subit une démence temporaire qui sera choisie en fonction de la situation.

Si un autre Trauma devait être infligé, elle deviendra modérée et majeure en cas d'un troisième Trauma. La Démence dure 2d6 heures ou jusqu'à ce que des soins psychologiques lui soit dispensés.

TROUBLES MENTAUX

Les Trauma ne disparaissent pas avec le repos. Au bout de VOL Traumas subis, le personnage développe un trouble mental permanent, ou jusqu'à ce qu'il puisse être traité par psychochirurgie. Ici la compétence Psychologie ne pourra être d'aucun secours.

S'ENDURCIR

Dans Cyberpunk Anarchy, il n'y a pas d'autres moyens pour s'endurcir que de faire évoluer sa caractéristique VOL ou d'acheter des atouts ou traits vous apportant des bonus à vos tests de Stress.

SOINS MENTAUX ET PSYCHOTHÉRAPIE

La compétence Psychologie permet de pouvoir établir un diagnostic et soigner quelqu'un atteint de Stress, de Démence ou de Trauma mais pas de troubles mentaux ou de Cyberpsychose.

C'est une action longue demandant 1 heure par points de Stress subit par le patient. et 8 heures pour un Trauma. Après chaque séance, le psychologue devra réussir un test de Psychologie opposé au Stress Total du patient. Chaque Trauma impose un dé de complication au test du psychologue.

LOG + Psychologie [1 dé de complication par Trauma] contre Stress Total [Max 12 dés].

En cas de réussite, le patient guérira de 1 point de Stress +1 par réussite excédentaire au jet du psychologue moins chaque 1 obtenu sur les dés de complication.

En cas d'échec, le patient se voit imposer 1 point de Stress par 1 obtenu sur les dés de complication.

Les Traumas ne pourront être soignés qu'une fois le Stress redescendu à 0. Chaque séance ne pourra faire disparaître qu'un seul Trauma.

Une fois le Stress à 0 et tous les Traumas soignés, le patient guérit d'un trouble mental s'il en est victime.

GUÉRISON MENTALE NATURELLE

Chaque mois le patient peut faire un test de VOLx2 contre le même seuil de difficulté que pour un soin psychologique.

En cas de réussite, il guérit d'1d6 points de stress ou 1 Trauma.

Pour les troubles mentaux, il faudra 3 mois sans subir de Stress ou de Trauma pour qu'il puisse être guéri en réussissant un test de VOLx2 contre 8 dés.





635 5 37 6 4 6 6 04 5 3 7 0 3 4 2 0 6 7 6 4 3 7 0 1 5 0 6 3 8 2 4 3 7 4 3 4 2 0 6 7 2 6 5 9 6 6 2 7 3 5 6 4 7 6

CÉLÉBRITÉ PERSONNELLE

« L'estime vaut mieux que la célébrité, la considération vaut mieux que la renommée. »

Chamfort, Face de Nighthcity

« A l'instar d'un sprint la célébrité peut se gagner en quelques secondes ; la réputation en revanche est un marathon qui exige de prendre le temps comme allié. »

Uzzan, Netrunner

CÉLÉBRITÉ, CRÉDIBILITÉ ET RUMEUR

Tout Merc a besoin de se faire connaître, car c'est ce qui lui apportera du travail et de la considération de la part de ses pairs. Mais la célébrité est une chose fragile, qui se base sur la crédibilité de vos actes et de vos choix. Attention, car parfois ce sont vos choix, qui créeront la rumeur sur vous et vous construiront une image qui vous collera à la peau.

La Célébrité est égal aux XP totaux/20, arrondi au supérieur.

La Crédibilité et la Rumeur commencent à 0 et augmentent suivant les décisions du Meneur en fonction des actes du Merc avec 10 pour Maximum.

La Crédibilité et la Rumeur ne peuvent jamais dépasser la Célébrité

LA CÉLÉBRITÉ

La Célébrité du personnage représente la reconnaissance qu'on a de lui tant dans la rue que d'un point de vue professionnel. Ceci a donc une influence directe sur les Fixer, les contacts, la façon dont pourra commencer la négociation avec un nouveau contact (pour ceux qui ont entendu parler de lui) et autres. Elle représente la chance que le Merc, a d'être reconnu et donc de pouvoir faire jouer sa Crédibilité ou sa Rumeur

LA RUMEUR

La Rumeur au contraire est plutôt l'aspect négatif de la réputation. Elle est déterminée est déterminé par le comportement du Runner. A chaque comportement négatif (trahison du commanditaire, mort d'un civil ou d'un représentant des forces de l'ordre, etc), la Rumeur peut être augmentée sur décision du Meneur.

Elle représente un pool de dés de complication dans lequel le Meneur ou le Merc peut puiser pour rajouter des dés de complication à tous les jets sociaux positifs, et des dés d'imprévu à tous les tests d'Intimidation. La Rumeur revient à son maximum à chaque fin de scénario.

LA CRÉDIBILITÉ

A chaque fois qu'un Merc agit de manière Crédible et en tant que vrai professionnel, le Meneur peut prendre la décision d'augmenter sa Crédibilité. Le Merc peut puiser dans sa Crédibilité pour rajouter des dés à ses jets sociaux. Cette Crédibilité revient à son maximum à chaque fin de scénario.

CÉLÉBRITÉ

TEST DE CÉLÉBRITÉ - LA RENOMMÉE

Pour savoir si vous êtes reconnu par un PNJ, votre Meneur fait un test avec un pool de dés égal à votre niveau de Célébrité et consulte le tableau ci-contre.

Une reconnaissance de trois des membres de Votre équipe ajoute une réussite à un test de Célébrité d'équipe pour tenter de l'identifier. (Cf. Règle de Célébrité d'équipe dans le chapitre Habitation et Planque.)

INDICE	CÉLÉBRITÉ
0-3	Inconnu en dehors du Milieu.
4-6	Connu de ceux qui connaissent le Milieu : Théoriciens de la conspiration, Forces de l'ordre spécialisée.
7-9	Connu de ceux qui savent : journalistes d'investigation, forces de l'ordre, certains représentants du gouvernement ou des corporations minimum AA.
10+	Nom familier, des stars de la tridéo et des sims jouent le rôle du personnage dans les films.
Professionnel	Professionnel déclaré (médecin, infirmier, électricien, détective privé, etc.)

MODIFICATEURS AUX TESTS DE CÉLÉBRITÉ

LIEUX	MODIFICATEUR
Villes habituelles des Mercs	0
Autres états ou régions	-1
Autres pays limitrophes	-2
Autres pays lointains	-3
Autres continents	-4
Désavantage - Signe distinctif	+2
Désavantage - Célèbre	+2

INDICE	RENOMMÉE - TEST DE CÉLÉBRITÉ
1	Vous êtes identifié comme n'appartenant pas au système et aux esclaves corporatistes, ni même comme un citoyen respectable. Contre l'utilisation d'un point de Danger par le Meneur, cela peut déclencher un contrôle d'identité de la part des forces de l'ordre et les PNJS sont inquiets ou en rejet face à votre présence.
2-3	Vous êtes identifié comme un Edge Runner sans que l'on en sache plus sur vous. Vous pouvez utiliser votre Rumeur ou votre Crédibilité pour vos actions.
4-5	Vous êtes identifié comme étant un Edge Runner reconnu. On sait tout de vous et de vos actions. Votre Meneur ou vous-même pouvez employer la Crédibilité et la Rumeur de votre personnage.
6+	Légende vivante, comme ci-dessus mais certains citoyens fans de vos actions relatées dans les tridéos peuvent prendre la décision de vous aider ou de vous mettre des bâtons dans les roues. Toutes vos actions devant témoins augmenteront automatiquement de 1 point votre Rumeur ou Votre Crédibilité suivant qu'elles soient négatives ou positives aux yeux des témoins.
Professionnel	+1 à l'indice quand quelqu'un de votre milieu professionnel essaie de vous reconnaître.



HABITATION, PLANQUE ET ÉQUIPE

CRÉATION D'ÉQUIPE

Les mercs travaillent régulièrement en équipe et avec des gens de confiance. Se faire des amis dans l'univers est bien plus difficile que de se faire des ennemis. Les gens sur qui l'on peut compter sont peu nombreux et la confiance se gagne, ou plutôt se paie ...

PA D'ÉQUIPE

Le PA d'équipe est un pool de points d'Atout composé des points de PA déposés par les membres de l'équipe. Afin que cette dernière soit créée officiellement, il faut un pool de départ de 10/15/20 PA en fonction de la taille de l'habitation.

Ensuite toute personne désirant se joindre à l'équipe, doit :

- Avoir l'autorisation des membres de l'équipe
- Dépenser 2 XP et 2 PA minimum pour l'achat du lieu.

Mais que peut donc apporter ce pool de PA ?

Le PA d'équipe, représente en premier lieu, la création officielle d'une équipe et l'achat d'une planque ou habitation.

Bien entendu, cela implique que les personnages doivent se faire confiance. Il est impossible de se joindre à une équipe de personnes que l'on ne connaît pas, ou avec qui une certaine confiance n'existe pas.

Les PA d'équipe, permettent en jeu, les actions suivantes :

- Ils peuvent être employés afin de créer ou d'évoluer la ou les planques de l'équipe. Les règles de la création de la planque vont être expliquées juste en dessous.
- Ils peuvent être employés afin d'évoluer les caractéristiques de la planque.
- Ils peuvent être aussi employés comme monnaie en cours de partie si l'équipe a des frais à engager. 1 PA = 1000 Euro-dollars.

PLANQUE

Tout Merc a un jour besoin de pouvoir se mettre à l'abri, ou d'un lieu où pouvoir travailler en sécurité, voir entreposer du matériel. C'est là où la «planque» joue un rôle important.

Il est possible à la création ou en jeu, de créer une planque à partir de deux sources :

- La première Planque est automatiquement achetée à la conception de l'équipe.
- A la création et en jeu, les points d'Atouts d'équipe ou personnel peuvent être employés afin de créer ou d'améliorer une ou des planques.

PLANQUE MULTIPLE OU PERSONNELLE

Il est tout à fait possible d'avoir plusieurs planques. Chaque nouvelle planque coûtera le même tarif que pour la première planque en PA d'équipe ou personnel et sera ensuite construite en employant le système ci-dessous.

Toutes les planques évolueront cependant avec le même pool de PA d'équipe qui lui est commun pour l'équipe.

Les caractéristiques Chance, Célébrité, Rumeur et Crédibilité ne sont pas dépendantes de la Planque, mais bien de l'équipe. Elles doivent donc être reportées sur chaque nouvelle fiche de planque.

Un personnage voulant concevoir une planque personnelle est tout à fait en droit de le faire. Il emploiera le même coût d'achat et le même système de construction, mais devra tout payer avec ses PA personnels.

CRÉATION DE LA PLANQUE

Petit habitation - 10PA

À répartir :

- Attributs : 12 points
- Aménagements : 10 points – 3 de départ
- Atouts : 6 points
- Commodités : 1
- Armes : 1 arme
- Équipement : 5 objets

Habitation moyenne - 15 PA

À répartir :

- Attributs : 16 points
- Aménagements : 12 points – 4 de départ
- Atouts : 10 points
- Commodités : 2
- Armes : 2 armes
- Équipement : 6 objets

Grande habitation - 20 PA

À répartir :

- Attributs : 20 points
- Aménagements : 14 points – 5 de départ
- Atouts : 14 points
- Commodités : 3
- Armes : 3 armes
- Équipement : 7 objets

CARACTÉRISTIQUES

Une planque possède un certain nombre de caractéristiques. Chaque caractéristique possède des niveaux allant de 0 à 6. Il est possible en ayant acheté les avantages nécessaires qu'une seule des caractéristiques puisse aller jusqu'à 7. Améliorer une caractéristique demandera une dépense de Niveau désiré X 3 PA d'équipe.

SÉCURITÉ

Cette caractéristique représente les aménagements de sécurité de votre planque. Elle représente une caractéristique employée pour les jets d'opposition quand quelqu'un tente d'en percer la sécurité afin de l'infiltrer physiquement ou non.

Il existe trois niveaux de sécurité :

- **Sécurité Physique**
Représente les armes, pièges et protection permettant d'agir contre un ennemi.
- **Sécurité d'Intrusion**
Représente les capacités du lieu à empêcher les intrusions et les tentatives de cambriolage.
- **Sécurité Matricielle**
Représente le niveau de protection informatique gênant toute tentative de hacking ou d'infiltration matricielle de la planque.

CONFORT

Cette caractéristique représente le confort de la planque. Le confort peut être employé afin de voir dans quelle condition un blessé se trouve quand il est au repos. Un confort de 1 représente un lieu probablement sale ou bruyant, gênant le repos de l'âme et du corps, alors qu'un confort de 6 par exemple, représente un lieu confortable, propre et bien chauffé.

DISSIMULATION

Représente la difficulté de repérer la planque. Soit, car elle se trouve en sous-sol, ou dans un lieu très habité de la ville.

CHANCE D'ÉQUIPE

Elle commence à 1 et peut être augmentée avec les points d'aménagement non dépensés ou avec des PA au même coût que les autres caractéristiques. Ces points de chance, sont utilisables comme les points de Stress du personnage.

Cependant il est nécessaire d'avoir l'autorisation des autres membres de l'équipe présents au cours de l'aventure et ne peuvent être employés que si l'action en cours est importante pour l'équipe. À aucun moment ces points de chance ne peuvent être employés dans un but purement personnel et/ou égoïste. Ces points de chance reviennent au début de chaque nouveau scénario.

MOTS CLÉS, COMMODITÉS ET PARTICULARITÉS

LES MOTS CLÉS

Représentent les différents mots-clés personnalisant la planque, exactement comme pour les personnages.

LES COMMODITÉS

Regroupent les équipements présents autour de la planque et qui permettent de pouvoir améliorer son quotidien. La planque commence avec un nombre de commodités indiqué dans son niveau de planque. Pour en obtenir davantage, il faut les acheter avec des PA d'équipe en fonction du coût indiqué.

PARTICULARITÉS

Représentent les éléments un peu bizarres/étranges de la planque ou de son lieu d'installation. Ils ont un caractère plus descriptif ou roleplay que purement technique, mais libre au Meneur de l'employer autrement. Techniquement ils peuvent permettre à un personnage d'employer un point d'Anarchy en « Bien disposé » s'il peut faire appel à cette particularité pour le soutenir dans son action.

COMMODITÉS

- Centre commercial – Coût en PA : 8
- Centre médical – Coût en PA : 6
- Magasin de rue – Coût en PA : 6
- Distributeur de nourriture – Coût en PA : 4
- Laverie automatique – Coût en PA : 4
- Réseau NET – Coût en PA : 6
- Soupe Populaire – Coût en PA : 2
- Transports – Coût en PA : 4

AMÉNAGEMENTS

L'AMÉNAGEMENT

Désigne le matériel et les objets que le personnage peut installer dans la planque, mais aussi le nombre de pièces que comporte celle-ci. Il représente un peu la compétence de la planque. Utilisable en lien avec

une caractéristique de la planque, ils permettent de faire des tests pour mesurer la qualité d'une sécurité, d'une amélioration ou en cas d'attaque de la planque par des effectifs nombreux.

Exemple : Dans le cas d'une attaque d'un Netrunner contre la planque, le test en opposition se ferait par exemple avec Sécurité Matricielle + Installation Informatique.

Les Spécialités fonctionnent ici comme pour les personnages, elles rajoutent +2D au test de la Planque.

Ils permettent aussi aux personnages de pouvoir employer leurs propres compétences dans la planque suivant l'aménagement installé, le niveau de l'aménagement devenant une limitation au jet du personnage. Cela représente donc le maximum de réussites excédentaires que ce dernier pourra réaliser avec le matériel de la planque. Les spécialités permettent d'augmenter cette limite de 2 points.

Exemple : Orald est un ingénieur de talent, il tente de réparer son armure au sein de la planque. Cette dernière possède un Atelier de niveau 3 avec la spécialité Armurerie, il peut donc bien tenter la réparation de son équipement, mais au maximum il pourra obtenir 5 (3 pour l'aménagement +2 pour la spécialité) réussites excédentaires...

AMÉNAGEMENTS DISPONIBLES

Atelier d'ingénierie

Spécialités : Armements, explosifs, Armurerie, drones, véhicules.

Mesure la capacité à réparer, améliorer ou modifier des équipements types armes ou armures. Les réparations ne sont plus limitées par scénario et ne coûtent pas de PA.

Atelier d'électronique

Spécialités : logiciels, matériel électronique, réparation de cyberdeck.

Mesure la capacité à réparer, améliorer ou modifier des équipements électroniques. Les réparations ne sont plus limitées par scénario et ne coûtent pas de PA.

Hôpital

Spécialités : cybertechnologie, médecine, premiers soins, psychochirurgie.

Mesure la capacité à réaliser des premiers soins, mais aussi des opérations chirurgicales plus invasives.

Les soins ne sont plus limités par scénario et ne coûtent pas de PA.

Atelier de réparation de véhicule

Spécialités : Véhicule aquatique, Véhicule aérien, Drone, Véhicule terrestre, véhicule militaire

Mesure la capacité à réparer, améliorer ou modifier des véhicules de toutes sortes, plus grands que des drones.

Les réparations ne sont plus limitées par scénario et ne coûtent pas de PA.

Installation informatique

Spécialités : Piratage, Hacking, Programmation, Cryptage/Décryptage.

Mesure l'installation informatique de la planque et sa qualité.

Le Netrunner n'a pas besoin de choisir entre Force brute ou corruption pour ses tentatives de Hacking puisqu'il peut agir en douceur.

Zone de dressage

Spécialités : Animaux, soins des animaux, Domptage, entraînement.

Mesure la capacité à réaliser des soins sur les animaux des personnages, mais aussi des temps de dressage et d'apprentissage.

Atelier de maquillage

Spécialités : Escroquerie, déguisement, imposture.

Mesure la qualité du matériel de déguisement et d'élaboration de fausses identités, disponible à la planque.

Les déguisements et les fausses identités élaborés dans la planque demande (niveau de l'aménagement) réusites pour être mis à jour.

Salle de questionnement

Spécialités : influence, interrogatoire, torture.

Contient des salles de tortures ou d'interrogatoire.

Permet de maintenir un prisonnier (niveau de l'aménagement) jours sans risque de le voir mourir ou s'épuiser.

Salle de réunion

Spécialités : contrats, corruption, marchandage.

Représente le confort et la capacité de la salle de réunion à mettre en bonnes dispositions ceux qui y sont présents.

Permet de mettre en place des réunions IRL, en RA ou en RV et possède un server RV dédié.

Système de Défense

Spécialités : Armes à feu, Armes lourdes, Grenade, Maglock.

Représente la qualité et le niveau d'armement disponible dans la planque pour pouvoir la protéger.

Le niveau de l'aménagement permet de choisir le niveau des protection disponibles.

1-2 : armements civiles ou non létal, 3-4 : armements corporatistes, 5-6 : armements militaires.

ATOUS DE PLANQUE

Voici une liste d'Atouts disponibles pour la planque, cette liste n'est bien entendu pas exhaustive et des atouts peuvent être créés à partir du même tableau que pour les PJs avec l'accord du Meneur.

Tous les atouts sont achetés avec des PA au prix d'amélioration des Atouts de personnalité.

Salle de repos (Niveau 1/2/3)

Permet à un 1/2/3 personnage de diminuer 1 point de Stress par séance.

Salle de chirurgie (Niveau 1/2/3)

+1/2/3 dés supplémentaires aux tests de Biotech effectués dans la planque.

Salle de psychochirurgie (Niveau 1/2/3)

+1/2/3 dés supplémentaires aux tests de Psychochirurgie effectués dans la planque.

Bibliothèque (Niveau 1/2/3)

Donne accès à 1/2/3 connaissances supplémentaires.

IA (Niveau 1 à 7)

Permet d'installer à demeure une IA d'habitation permettant de surveiller la planque et d'aider l'équipe comme peut le faire une IA personnelle.

Atelier de réparation (Niveau 1/2/3)

Permet de relancer 1/2/3/ échecs à tous les tests de réparation/amélioration d'équipement effectués dans la planque.

Drones (Niveau voir Atouts drone)

Acheter les mêmes atouts de Drones que pour les Runners afin de mettre à disposition des drones pour protéger ou surveiller la planque.

Véhicules (Niveau voir Atouts véhicule)

Atout d'équipement au même coût d'achat que pour les personnages. Véhicules à disposition pour l'équipe.

Râtelier d'armes (Niveau 1 à 5)

Permet de pouvoir rééquiper en arme 1/2/3/4/5 personnage au cours d'une séance.

Armurerie (Niveau 1 à 5)

Permet de pouvoir réparer automatiquement l'armure de 1/2/3/4/5 personnage au cours d'une séance.

Programmes (Niveau voir Atouts programme)

Permet d'équiper l'IA de la planque de programme.

Cellule (Niveau 1/2/3)

Permet de pouvoir garder 1/2/3 prisonniers à demeure dans la planque.

Murs renforcés (Niveau 2/3/4)

+3/+6/+9 points d'armure à la Planque.

Sécurité physique renforcée (Niveau 1/2/3)

+1/2/3 dés au test de Sécurité Physique + Système de défense en cas d'attaque physique de la planque.

Sécurité matricielle renforcée (Niveau 1/2/3)

+1/2/3 dés au test de Sécurité Matricielle + Installation informatique en cas d'attaque matricielle de la planque.

Sécurité d'intrusion renforcée (Niveau 1/2/3)

+1/2/3 dés au test de Sécurité d'intrusion + Système de défense en cas d'intrusion dans la planque.

Serveur Renforcé (Niveau 2/3)

+1/2 marks nécessaire pour hacker la planque.

TRAITS DE PLANQUES

AVANTAGES

Vous devez choisir deux avantages parmi la liste ci-dessous pour votre planque.

Gang allié

Un gang allié à votre équipe protège votre planque. Vous pouvez faire appel à ces gangers pour vous aider lorsque votre planque est en danger.

Planque exceptionnelle

+1 au maximum d'une des caractéristiques de la planque.

Très bien cachée

Demande 2 réussites excédentaires pour essayer de localiser la planque physiquement.

Nœud invisible

Demande 2 réussites excédentaires pour essayer de localiser la planque sur Le NET.

Blindage renforcé

Les dégâts reçus par la planque sont réduits de 1 point.

Solidité renforcée

+1 aux moniteurs de condition physique ou matriciel de la planque.

Renfort matriciel

Réduit de 2 les dommages matriciels subits par la planque.

Territoire contrôlé

Les membres de l'équipe gagnent 1 point d'Anarchy supplémentaire tant qu'ils sont dans le territoire de leur planque.

Anomalie matricielle

Les adversaires ont -2 dés sur les tests de perception matricielle pour repérer la planque.

Feng shui

La caractéristique Chance d'équipe est augmentée de +1.

ICU

+2 dés pour les tests de Perception matricielle effectués avec Sécurité Matricielle + Installation Informatique.

Équipement spécialisé

Gagnez une spécialisation d'Aménagement.

Sécurité renforcée

+2 dès pour se défendre contre les tentatives d'intrusion.

DÉSAVANTAGES

Vous devez choisir un défaut parmi la liste ci-dessous pour votre Planque.

Attachement émotionnel

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité absolue à la protection de votre planque.

Corruption émotionnelle

Un malus magique de 2 pour toutes les actions de Psi-passe se déroulant autour et dans votre planque.

Corruption

Votre Stress est augmenté de 1 point tant que vous vous trouvez dans votre planque et dans ses environs proches et vous ne pouvez pas y faire appel de manière positive.

Enclave

Vous êtes sous une surveillance plus importante des forces de l'ordre. Votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour faire venir autour de la planque des unités des forces de l'ordre.

Infectée matriciellement

-2 dés aux tests de perception matricielle.

Lieu maudit

Les complications surviennent sur un résultat de 1 ou 2 sur les dés d'imprévu ou de défaillance tant que vous vous trouvez dans la planque ou dans ses environs proches.

Matériaux fragiles

Augmentez les pénalités de blessure de 1.

Nécropole

Des gangs de desosseurs (pilleurs de cyberware) habitent non loin de votre planque, votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour les faire intervenir.

Nœud corrompu

Un bruit de niveau 2 est permanent pour toutes les actions matricielles se déroulant autour et dans votre planque.

Racket de gang

Des gangs rackettent votre planque, vous devez dépenser 1 point de PA d'équipe à chaque séance si vous ne voulez pas vous en faire des ennemis.

Radiations

Votre planque se trouve sur un terrain radioactif, votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour vous empêcher de vous soigner correctement quand vous êtes dans votre planque.

Rats dans les murs

Votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour abimer temporairement un de vos aménagements ou des pièces de vos équipements d'équipe ou personnels.

ARMURE

Tout comme pour les personnages, la planque possède une armure en cas d'attaque en masse. Cette armure est à 9 (RD 3) sans achat particulier d'atout ou d'amélioration. Elle fonctionne exactement comme pour un personnage, mais ne peut être réduite que par des dommages d'explosifs ou d'armes lourdes.

ÉQUIPEMENTS

Coffre-fort

Permet de dissimuler du matériel et de le protéger de tout vol. Coût : PA = 2

Eau courante

Permet d'obtenir de l'eau courante dans la planque. Coût : PA = 4

Générateur électrique

Permet d'avoir un système électrique de secours. Coût : PA = 3

Garage

Coût : PA = 2/véhicule

Holo Projecteur

Coût : PA = 1

Lit de camp

Coût : PA = 1/lit

Chambre confortable

Coût : PA = 2/chambre

Mobilier en bon état

coût : PA = 2

Murs doublés en Fibre-NET

Coût : PA = Force de la Fibre-NET (Maximum 6 pour 3 relances et/ou -3 dés) (Malus apporté à des Netrunner tentant de pirater la planque)

Nouvel aménagement

Coût : PA = 5 augmente de 1 le nombre d'aménagements disponibles.

Porte avec verrou Maglock Indice 6

Coût : PA = 2

Porte cadénassée Indice 3

Coût : PA = 1

Système de surveillance avec caméra

Coût : PA = 3

Vitres blindées

Coût : PA = 2

Liaison satellite

Coût : PA = 2

Compteur Geiger

Coût : PA = 1

Détecteur de mouvement

Coût : PA = 2

Démarqueur RFID

Coût : PA = 3

Scanner de cyberware

Coût : PA = 4

Scanner magnétique

Coût : PA = 2

Scanner olfactif

Coût : PA = 2

Brouilleur

Coût : PA = 2

Médikit x5

Coût : PA = 3

Réserve Stimpatch x10

Coût : PA = 2

Réserve Traumapatch x5

Coût : PA = 2

MONITEURS DE CONDITION

Les moniteurs de condition de la planque se calculent suivant le même principe que celui des personnages.

Physique : 8 + Sécurité Physique/2

Matriciel : 8 + Sécurité matricielle/2

PÉNALITÉ DE BLESSURES DE LA PLANQUE

La planque tout comme les personnages, subit des pénalités de blessures quand ses moniteurs de condition se remplissent. Les Pénalités agissent autant sur les tests de la planque que sur les membres se trouvant en son sein. Après tout quand tout s'effondre autour de vous, il est quand même bien plus difficile de mettre en place une stratégie correcte de défense.

- Les pénalités physiques agissent sur toutes les actions de Sécurité Physique ou d'Intrusion, et sur les actions physiques des Personnages.
- Les pénalités matricielles agissent sur toutes les actions matricielles des Personnages.

DÉGÂTS MOYENS

Représentent les dommages moyens que prennent les attaquants de la planque quand cette dernière n'est pas équipée d'armes de plus haut calibre ou de contre-mesure matricielle.

Ils sont calculés de la manière suivante :

- (Sécurité Physique/2)E pour les attaques physiques.
- (Sécurité Matricielle/2)E pour les attaques matricielles.

PERSONNEL

Représentent les PNJs qui travaillent dans la planque ou surveillent la planque quand les membres de l'équipe ne sont pas là. Ils sont des contacts de l'équipe, mais aussi des soutiens de cette dernière.

TEST DE PLANQUE

Quelques exemples de tests de planque :

- Sécurité physique + Système de Défense pour employer les armes installées dans la planque en automatique.
- Sécurité d'intrusion + Dissimulation pour s'opposer à une tentative d'intrusion.
- Sécurité matricielle + Dissimulation pour s'op-

ser à une tentative d'intrusion matricielle.

- Sécurité physique + Sécurité matricielle pour percevoir l'environnement et les dangers physiques.
- Sécurité matricielle + installation informatique pour percevoir les dangers matriciels.
- Confort + Hôpital pour réaliser les tests de soins automatiques dans la planque.

CÉLÉBRITÉ

La Célébrité est égale à la moyenne de la Crédibilité et la Rumeur, arrondie à l'inférieur.

La Crédibilité et la Rumeur commencent à 0 et augmentent suivant les décisions du Meneur en fonction des actes des membres de l'équipe avec 10 pour Maximum.

LA CÉLÉBRITÉ

La Célébrité de l'équipe représente la reconnaissance qu'on a d'elle tant dans la rue que d'un point de vue professionnel. Ceci a donc une influence directe sur Firewall ou les personnes engageant l'équipe, les contacts, la façon dont pourra commencer la négociation avec un nouveau contact (pour ceux qui ont entendu parler de lui) et autres. Elle représente la chance que le personnage ou le groupe, a d'être reconnu et pouvoir faire donc jouer sa Crédibilité ou sa Rumeur.

LA RUMEUR

La Rumeur est l'aspect négatif de la réputation. Ceci est déterminé par le comportement du groupe ou du personnage. À chaque comportement négatif (trahison, mort de civil ou de représentant des forces de l'ordre, etc.), la Rumeur peut être augmentée sur décision du Meneur.

Elle représente un pool de dés de complication dans lequel le Meneur ou le personnage peut puiser pour rajouter des dés de complication à tous les jets sociaux positifs pour le groupe quand un personnage parle au nom de l'équipe, et des dés d'imprévu à tous



les tests d'Intimidation quand ces derniers sont faits au nom de l'équipe. La Rumeur revient à son maximum à chaque fin de scénario.

LA CRÉDIBILITÉ

À chaque fois qu'un personnage agit de manière crédible au nom de son équipe et en tant que vrai professionnel, le Meneur peut prendre la décision d'augmenter la Crédibilité de l'équipe. Le personnage peut puiser dans sa Crédibilité pour rajouter des jets à ses jets sociaux quand il agit au nom de l'équipe. Cette Crédibilité revient à son maximum à chaque fin de scénario.

TEST DE CÉLÉBRITÉ D'ÉQUIPE

Pour savoir si votre équipe est reconnue par un PNJ, votre meneur fait un test avec un pool de dés égal à votre niveau de Célébrité et consulte le tableau ci-contre.

INDICE	CÉLÉBRITÉ
0-3	<i>Inconnu en dehors du Milieu.</i>
4-6	<i>Connu de ceux qui connaissent le Milieu : Théoricien de la conspiration, Forces de l'ordre spécialisée.</i>
7-9	<i>Connu de ceux qui savent : journalistes d'investigation, forces de l'ordre, certains représentant du gouvernement ou des corporation.</i>
10+	<i>Nom familier, des stars de la tridéo et des sims jouent le rôle du personnage dans les films.</i>

LIEUX	MODIFICATEUR
Ville habituelle des Mercs	0
Autre état ou région	-1
Autre pays (limitrophe)	-2
Autre pays lointain	-3
Autre continent	-4
Désavantage - Signe distinctif	+2
Désavantage - Célèbre	+2

INDICE	RENOMMÉE - TEST DE CÉLÉBRITÉ D'ÉQUIPE
1	<i>Votre équipe est identifiée comme un groupe n'appartenant pas au système et aux esclaves corporatistes, ni même comme composée de citoyens respectables. Cela peut déclencher contre l'utilisation d'un point de Danger; un contrôle d'identité de la part des forces de l'ordre et les PNJS sont inquiets ou en rejet face à votre présence.</i>
2-3	<i>Votre équipe est identifiée comme étant une équipe de mercenaire sans que l'on en sache plus sur vous. Vous pouvez utiliser votre Rumeur ou votre Crédibilité pour vos actions.</i>
4-5	<i>Votre équipe est identifiée comme étant une équipe de mercenaire reconnue. On sait tout de vous et de vos actions. Votre Meneur ou vous-même pouvez employer la Crédibilité et la Rumeur d'équipe.</i>
6+	<i>Légende vivante, comme ci-dessus mais certains citoyens fans de vos actions relatées dans les médias peuvent prendre la décision de vous aider ou de vous mettre des bâtons dans les roues. Toutes vos actions devant témoins augmenteront automatiquement de 1 point votre Rumeur ou Votre Crédibilité d'équipe suivant qu'elles soient négatives ou positives aux yeux des témoins.</i>

Professionnel +1 à l'indice quand quelqu'un de votre milieu professionnel essaie de vous reconnaître.



635 5 37 6 4 6 0 4 5 7 7 0 3 4 2 0 6 7 5 4 3 4 3 7 0 1 4 2 0 6 7 2 6 5 9 6 8 2 7 5 6 4 1 6

NETRUNNING

RÈGLES DE NETRUNNING

Les règles de Hacking employées ici sont exactement les mêmes que celles de Shadowrun Anarchy, (page 162) avec les options suivantes :

OPTIONS DE SHADOWRUN ANARCHY

(«Plongée profonde dans la matrice» page 165)

- Marks
- Action d'attaque et de corruption
- Convergence (Représente la surveillance du NET)
- Serveurs
- Bruits

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Il manque dans Anarchy quelques règles simples de la matrice. Ces quelques rajouts de règles vous permettent de mettre en place ces techniques avancées en partie.

PIRATER EN COMPTE UTILISATEUR

Afin de vous faire passer pour un utilisateur autorisé, il vous faudra obtenir un certain nombre de mark contre le serveur.

- **Compte public** = 0 mark
- **Compte utilisateur** = 1 mark
- **Compte sécurité** = 2 marks
- **Compte administrateur** = 3 marks

PIRATER UN CYBER-CERVEAU OU UNE IA

Test de Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Logique + Volonté + Firewall
Nombre de Marks à obtenir = VOL/2 (Max 3)

ATTAQUER UN CYBER-CERVEAU OU UNE IA

Test de Logique + Hacking (Cybercombat) contre Logique + Volonté + Firewall
Dommages VOL/2E ou Dommages de Programme.

PIRATER UN DRONE/VEHICULE SOUS CONTRÔLE

Test de Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Logique + Firewall
Nombre de Marks à obtenir = Atout/2 (Max 3)

HACKER UN DRONE OU UN VEHICULE INDÉPENDANT

Test de Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Autopilote + Firewall
Nombre de Marks à obtenir = Atout/2 (Max 3)

PIRATER UN IMPLANT

Test de Logique + Hacking (Guerre électronique) contre ND Fixe (Atout)
Nombre de Marks à obtenir = 2

BRICKAGE D'APPAREIL

Si le moniteur de condition matriciel d'un appareil est complètement rempli, celui-ci cesse de fonctionner. Si un personnage qui l'utilise est en RV lorsqu'il se fait bricker, il est éjecté du NET et subit un choc d'éjection. Un appareil brické est endommagé et inutilisable jusqu'à ce qu'il soit réparé.

BRICKER UN IMPLANT

Le moniteur de condition d'un implant cybernétique se calcule de la manière suivante :

Moniteur de condition : 8 + Niveau d'Atout/2.

Il possède un Blindage de 1.

BRICKER UN DRONE/VEHICULE SOUS CONTRÔLE

Test de Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Logique + Firewall
Dégâts = (LOG/2 + Succès excédentaires) - Résistance

BRICKER UN DRONE OU UN VEHICULE INDÉPENDANT

Test de Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Autopilote + Firewall

Dégâts = $(\text{LOG}/2 + \text{Succès excédentaires}) - \text{Résistance}$

EJECTION SAUVAGE OU DÉCONNEXION SAUVAGE

Règle dans le livre de base p.163

BRUITS DE ZONE

Dans une zone où le NET est très peu présent ou dans un lieu surchargé en utilisation du NET, le maître du jeu peut infliger un malus de -1 à -5 dés en fonction de la difficulté à se connecter au réseau.

MALWARE, DAEMON, IA ET GLACE

Pour les Malwares et autres dangers du NET, prenez les caractéristiques des CI et des Sprites afin de les représenter.

SIMULESPACE

C'est une sorte de réalité virtuelle dans laquelle le personnage agit comme dans la réalité physique mais avec les règles de cette réalité.

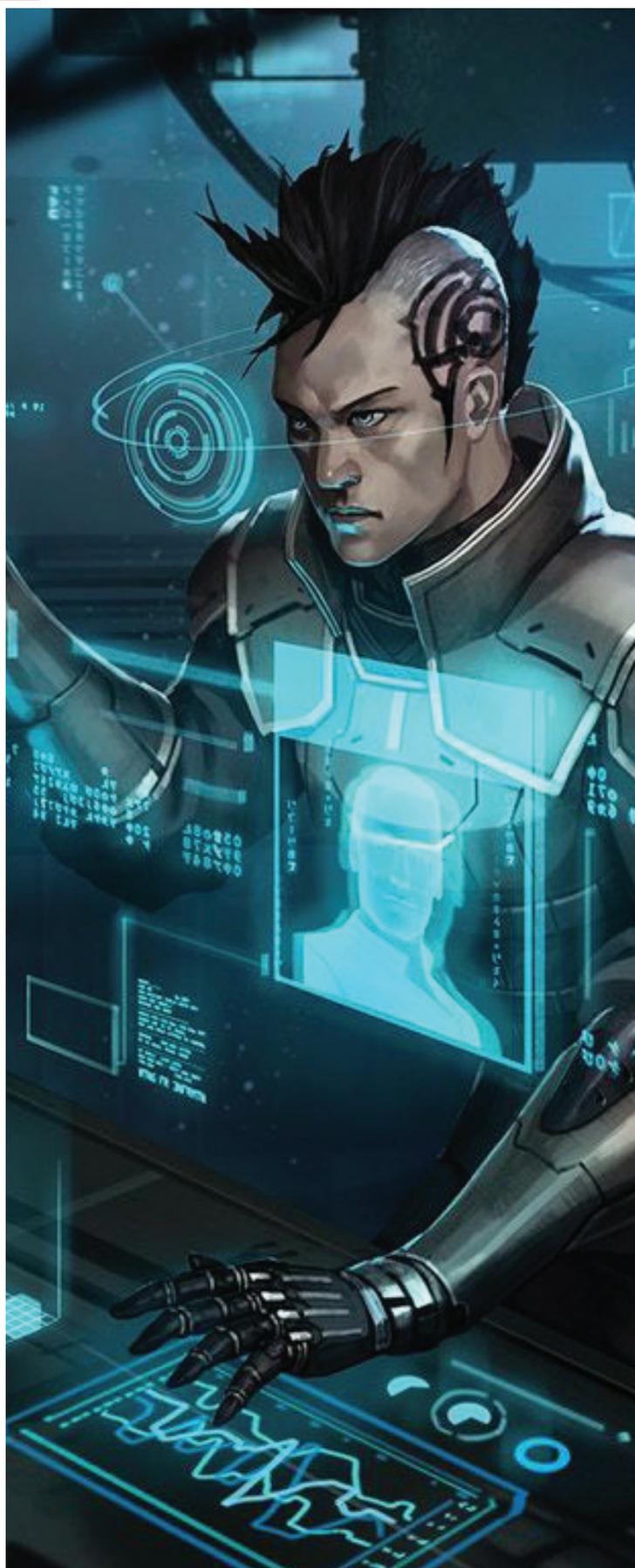
Attention, sa FOR et son AGI sont basées sur des caractéristiques mentales. Pour le reste il emploie ses compétences et seuils de blessures normaux.

Caractéristiques :

- FOR : VOL
- AGI : LOG

Son armure est mentale et est égale à 9 [RD 3].

Pour agir ou manipuler le simulepace, le Netrunner peut faire des jets de LOG + Hacking contre le server afin de tenter de le modifier ou de faire apparaitre des choses.



COMTAC - TACTIQUES AUGMENTÉES

Avec un bon Netrunner dans son équipe, une unité de combat est capable de déployer une véritable stratégie de terrain augmentée. L'utilisation de la RA est devenue un véritable outil de gestion des combats tactiques tant pour les militaires, les mercenaires, les forces de l'ordre que pour les agents de Firewall.

MISE EN PLACE D'UN COMTAC

Afin de mettre en place le COMTAC « Communications Tactiques », le Netrunner du groupe va avoir besoin de relier les PAN de son équipe en un réseau complet et de se connecter aux différents Flux sensoriels que tous les membres de l'unité seront capables ou désireux de partager.

Il faut pour cela au minimum :

- Le Netrunner de l'unité, qui deviendra le « CT » pour « Coordinateur tactique »
- Minimum deux membres de l'unité relié au réseau d'équipe qui deviendront les « UT » pour « Unités tactique »
- Des senseurs reliés au PAN des différents UT afin qu'ils puissent partager leurs informations.
- Le Netrunner peut relier à sa Cyberconsole un nombre d'UT égal à sa VOLx2.

Le CT va ensuite se servir du réseau installé pour mettre en place le COMTAC et recevoir les différentes données sensorielles ou GPS des membres de son unité. C'est le but principal d'un COMTAC que de centraliser les informations sensorielles et tactiques afin de pouvoir informer en temps réel les combattants du réseau.

Pour cela, il faut des informations et c'est à cela que vont servir les différents Flux envoyés par les UT. Ces Flux peuvent être transmis par les équipements suivant :

- Implants sensoriels technologiques : œil, oreille, odorat amélioré ou Lunette RA.
- Interface d'armes.
- Senseur de véhicules ou de drones.
- GPS intégré, IA.
- Biomondeur intégré ou équipé

La Cyberconsole reçoit ensuite les informations des équipements et les renvoie au CT qui va ensuite transformer ses différents Flux en données utilisables par tous. Chaque utilisateur recevra donc sur ses lunettes RA ou ses yeux cybernétiques des écrans pour chaque membre de son équipe sur lesquels apparaitront les données que chacun transmet à tout le réseau du COMTAC.

Un COMTAC vous apporte aussi les informations suivantes :

- Les zones de couvertures de tous les senseurs, les caméras ou les appareils de détection que votre Netrunner avait déjà identifiés.
- Les zones de dangers liées aux portées des armes adverses.
- Le parcours d'infiltration et de déplacement préconisé par votre CT.

Attention, tout implant Bioware n'étant pas relié au PAN de son utilisateur, est donc complètement inutilisable dans l'élaboration d'un COMTAC.

Pour que le COMTAC soit opérationnel, il faut un minimum de 4 Flux différents, et chaque Flux supplémentaire viendra augmenter la puissance du COMTAC et donc son indice utilisable pour mettre en place les différentes Actions Tactiques .

PUISSANCE DU COMTAC	
NOMBRE DE FLUX	INDICE
4	4
6	5
8	6
10	8
12	10
14	12
16+	14

JE SUIS UN NETRUNNER BON SANG

C'est bien souvent la puissance du COMTAC qui est employée pour gérer les Actions Tactiques, cependant un bon Netrunner sait toujours comment modifier ou améliorer les paramètres d'un programme. Ainsi tous les Atouts, Avantages lui permettant d'améliorer ses tests de Hacking sont ici utilisables pour les tests de Puissance du COMTAC.

PERDRE UN FLUX

Se dit pour décrire la perte d'une information sensorielle apportée par un UT du COMTAC. Une perte de Flux peut advenir dans le cas d'une perte de l'équipement, de la mort de l'UT ou de la perte d'un signal suite à un piratage adverse.

ROMPRE LE COMTAC

Le COMTAC est automatiquement rompu quand le Netrunner y met un terme ou quand le nombre de FLUX minimum passe en dessous de 4. Cette Rupture peut aussi advenir en cas de Reboot intempestif ou de la destruction du Cyberdeck servant de serveur au COMTAC.

UN AGENT AU SERVICE DU COMTAC

Si le Netrunner possède à son service un Agent, il peut tout à fait décider de lui laisser le lead sur la gestion du COMTAC afin de pouvoir s'occuper différemment par exemple Netrunner un adversaire ou les lieux.

NOUVEAUX ATOUS SPÉCIFIQUES

Centre COMTAC (Niveau 1/2/3)

Vous pouvez augmenter le nombre d'UT pouvant se connecter à votre COMTAC de 1/2/3 utilisateurs.

COMTAC blindé (Niveau 2/3)

Votre Cyberconsole est améliorée pour être un serveur puissant et protégé au service de votre COMTAC. Il est nécessaire d'obtenir +1 ou +2 marks supplémentaires pour pouvoir tenter d'en prendre le contrôle.

LES ACTIONS TACTIQUES

Dès que le COMTAC est actif, tous les membres de l'unité ont accès à des actions tactiques mettant à profit l'échange des données et la connexion entre le CT et les différents UT du COMTAC. Les Actions Tactiques sont des manœuvres de combat qui ne peuvent être employées que si le COMTAC est initié et en fonctionnement.

Stratégie augmentée

Action : Non

Test : Indice de Puissance du COMTAC

Effet : A chaque nouveau tour de combat, le CT peut lancer un nombre de dés égal à la Puissance du COMTAC, chaque réussite représente un pool de dés dans lequel n'importe quel UT peut venir puiser pour se rajouter des dés à son action du tour. Un maximum de 3D par UT peut ainsi être récupéré. Mettre en place une telle stratégie empêche le CT de bien se concentrer pour la suite, il subit donc un malus de 2D à toute autre action effectuée pendant le Tour.

Activation d'esclave

Action : Oui

Test : Non

Effet : Le CT peut activer ou désactiver à distance l'un des équipements reliés au PAN de l'UT qu'il cible afin de le faire fonctionner à la place de ce dernier. Cela peut sauver la vie quand votre CT prend la décision par exemple de déclencher vos Autopacth à distance.

Affichage des informations vitales

Action : Oui

Test : Opposé de Puissance du COMTAC ou test de Logique + Hacking (Piratage) opposé à Logique + Firewall, si la cible n'est pas reliée à un COMTAC

Effet : Le CT doit d'abord avoir Hacké le COMTAC des adversaires ou le Commlink de l'un d'entre eux. Il peut ensuite transmettre les informations vitales des cibles aux membres de son COMTAC. Cela permet de ne pas gâcher de munition sur un adversaire agonisant ou de connaître l'état de santé général de l'unité adverse.

Déploiement tactique

Action : Oui

Test : Puissance du COMTAC

Effet : Le CT ayant une vue d'ensemble du terrain peut vous apporter les informations qui influenceront votre déploiement. Chaque réussite obtenue vient augmenter votre initiative du prochain Tour.

Dresser la carte

Action : Oui

Test : Puissance du COMTAC (2)

Effet : Le CT fait apparaître la carte complète des lieux ainsi que la disposition de tous les opposants visibles par un des UT ainsi que les membres du COMTAC. Cela apporte un bonus de +2 à tous les tests de perception et de défense effectués dans le Tour. Cela permet aussi un affichage des adversaires hors de votre vision, mais dans le champ de vision d'un autre UT, vous offrant ainsi des opportunités de tir indirect ou en aveugle.

Partage de sens

Action : Oui

Test : Puissance du COMTAC (2)

Effet : Le CT se connecte aux informations sensorielles des membres du COMTAC partis en éclaireur et partage ses données à l'ensemble des membres de l'unité. Ces derniers peuvent donc décider d'agir en fonction de ce que perçoivent les UT qui partagent leurs Flux.

Mise à jour GPS

Action : Non

Test : Non

Effet : Le CT doit au préalable effectuer l'action « Dresser la carte », il ne fait donc que mettre à jour les informations. Cela le déconcentre cependant un peu et lui apporte donc un malus de 1D à toutes autres actions qu'il compte effectuer dans le Tour qu'elles soient physiques ou matricielles.

Synchronisation des interfaces d'armes

Action : Oui

Test : Puissance du COMTAC (3)

Effet : Le CT envoie toutes les informations tactiques aux différentes interfaces d'armes. L'UT gagne un bonus d'1D en armes à feu et Armes lourdes.

HACKER UN COMTAC ENNEMI

Votre ennemi peut bien entendu lui aussi employer un COMTAC. Dans ce cas-là, tout comme il peut le faire lui-même pour vous, il est possible de tenter d'en prendre le contrôle ou de le gêner voire même de le désactiver.

Le processus de connexion au COMTAC adverse demande un test de Logique + Hacking (Guerre électronique ou Piratage) en opposition au Netrunner adverse. Une fois le nombre de Mark nécessaire posé sur le COMTAC adverse vous pouvez agir de différentes manières :

BROUILLER LES TRANSMISSIONS

Vous faites un test de Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Logique + Firewall de votre adversaire. En cas de succès, vous brouillez toutes les transmissions du COMTAC pendant un nombre de tours égal à 1 + Réussites excédentaires obtenues à votre test.

REBOOTER LE COMTAC

Vous devez réussir un test opposé de Logique + Hacking (Piratage) contre votre adversaire. Ce qui rompt automatiquement le COMTAC, le Netrunner adverse devra donc passer 3 tours complets pour attendre la fin du Reboot et le réinstaller.

FALSIFIER LES DONNÉES

Pour pouvoir falsifier les données envoyées par le COMTAC, vous devez réussir un test en opposition de Logique + Hacking (Falsification) contre votre adversaire. Vous pourrez ainsi prendre le contrôle de l'action tactique que le CT adverse était en train de mettre en place.

DIMINUER LES FLUX SENSORIELS

Vous devez réussir un test de Logique + Hacking (Piratage) et obtenir au minimum autant de réussite que le Firewall adverse. Vous diminuerez ainsi les nombres de Flux de 1 + réussites excédentaires pour le prochain Tour.

ÉQUIPEMENTS SPÉCIFIQUES

Autopatch

Avec l'invention du COMTAC, les corporations médicales ont rapidement compris que la création de patchs connectés au PAN de leur utilisateur devenait vitale. Ils ont donc mis à disposition les autopatchs suivant :

- Autopatch antidote x10 – Coût en PA : 1
- Auto-Traumapatch x5 – Coût en PA : 2
- Auto-Stimpatch x10 – Coût en PA : 2

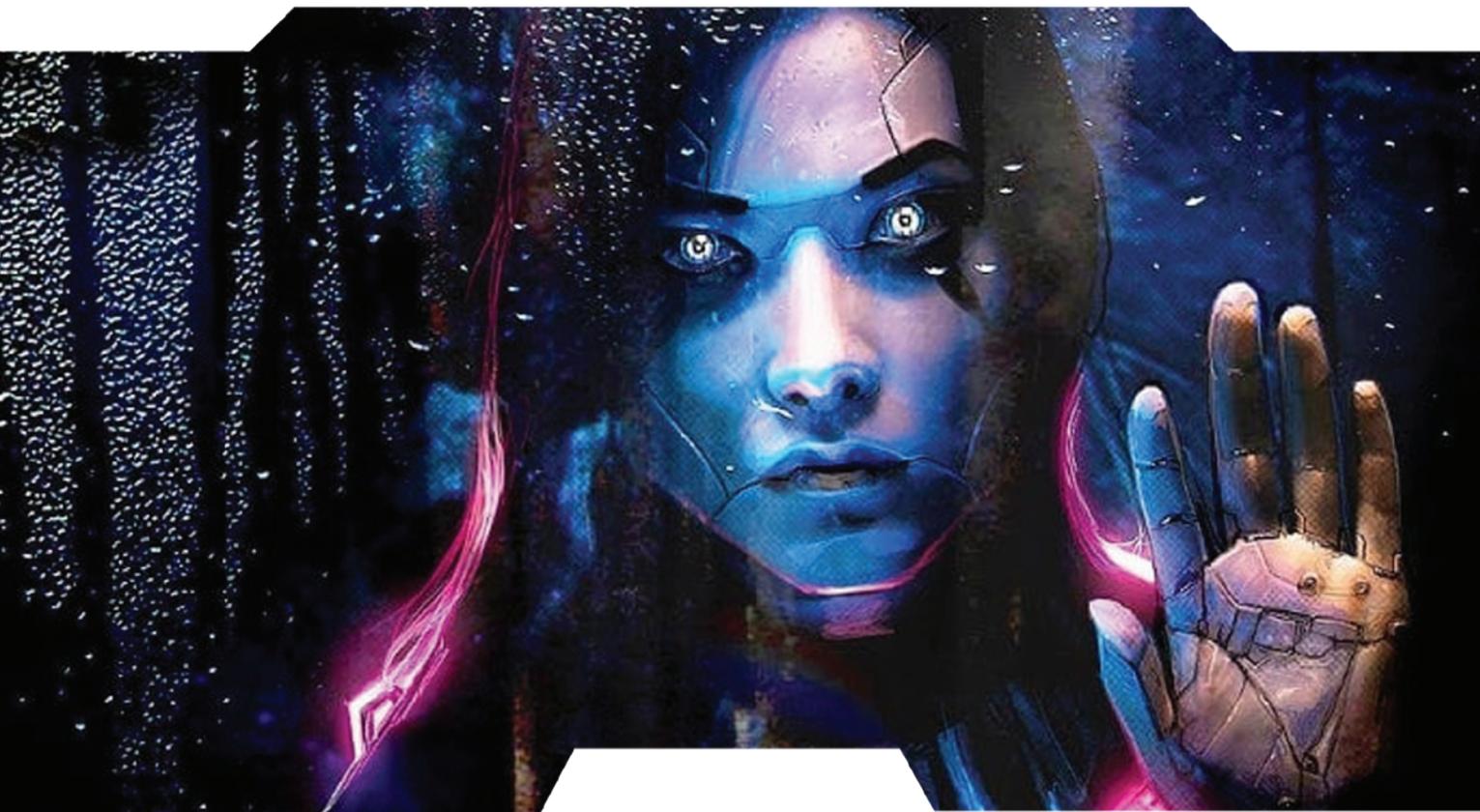
Console COMTAC (Hardware, niveau 3/4/5)

Cet Console permet la mise en place et la gestion d'un COMTAC de manière bien plus fluide et efficace. Elle permet au Netrunner de posséder une réserve de points d'Anarchy pour son équipe et toute la durée de l'intervention de 1, 2 ou 3 points à répartir comme il le veut.

VERSION SIMPLIFIÉE

Si vous ne voulez pas entrer dans des règles trop complexes, car seul le fun vous intéresse partez du principe que la mise en place d'un COMTAC permet tout simplement aux membres de l'équipe de s'échanger leurs points d'Anarchy. Le Netrunner fait un test de Logique + Hacking donc les succès représenteront le nombre de points transférables.

Un Netrunner équipé d'un Atout Console COMTAC, peut de plus posséder une réserve de points d'Anarchy dépendant du niveau de l'Atout et cela pour toute la scène en cours qui viendront se rajouter en plus.



CYBERCONSOLE

C'est l'outil principal du Netrunner, une sorte de tablette lui permettant de se connecter au NET et d'agir sur les différents réseaux installés dans les villes ou les corporations.

Vous trouverez des exemples de Cyberconsole dans le Catalogue d'atout, afin de pouvoir vous acheter votre outil de hacking préféré.

AMÉLIORER SA CYBERCONSOLE

Pour améliorer sa Cyberconsole, il suffit de suivre les règles ci-dessous et cela ne peut être fait qu'en dépensant des points d'Atouts.

FIREWALL

Il peut être amélioré jusqu'à 6.

Firewall = niveau désiré en points d'Atouts

Le Firewall représente la capacité de votre Cyberconsole à se protéger du piratage, mais aussi à vous protéger.

Il se rajoute en bonus à tous les tests d'opposition contre une tentative de Piratage de votre Cyberconsole. Ce score de Firewall n'a pas d'influence contre le Piratage de vos implants qui possèdent un Firewall personnel.

Défense matricielle = LOG + Firewall.

MONITEUR DE CONDITION

Il peut être amélioré jusqu'à 12 (l'amélioration hardware «Consolidation» permettant de monter au maximum de 15).

Moniteur de condition = Atout niveau 1 à 3

Chaque niveau d'Atout vous rajoute 3 cases au moniteur de condition de votre Cyberconsole.

CAPACITÉ DE PROGRAMME

Le nombre de programme que votre Cyberconsole peut faire tourner en même temps est appelé Programme sur la fiche de Cyberconsole. Elle commence à 1 et peut être améliorée à 3.

Capacité de Programme = Atout niveau 1 à 2

Chaque niveau vous donnant accès à un programme supplémentaire.

PUISSANCE DE CALCUL

Il est possible d'améliorer votre Cyberconsole en puissance de Calcul,

Puissance de calcul = Atout niveau 1 à 3

Chaque niveau vous octroie une relance aux tests de Hacking.

ACHETER DES PROGRAMMES

L'achat de programmes emploie des règles spécifiques.

Les programmes sont des atouts d'équipement, et emploient donc les règles d'évolution de ces derniers.

Une fois un programme acheté, il est utilisable par sur Cyberconsole.

ACHETER DES AMÉLIORATIONS

Vous trouverez des améliorations physiques à installer sur votre Cyberconsole dans le chapitre Catalogue d'Atout.

CONTRÔLER UN DRONE OU UNE HABITATION

DRONES ET VÉHICULES

CONTRÔLE DE DRONES OU DE VÉHICULES

Comme dans Shadowrun, un personnage peut contrôler un drone ou un véhicule, ou simplement les contrôler à distance.

Les règles sont strictement les mêmes que le Rigging de Shadowrun. Pour cela le personnage emploie le module de Contrôle qui équipe tous véhicules ou drones et doit être équipé d'un Système de Contrôle. La seule différence est que dans l'univers de Cyberpunk, le contrôle par RV n'existe pas.



CONTRÔLER UNE HABITATION

Un Netrunner, un Techie ou un Nomade a la possibilité de prendre le contrôle d'une habitation. Pour cela, il vous faudra avoir lu le chapitre Habitation et Planque que vous trouverez plus loin dans ce livre.

RÈGLES

Toutes les habitations sont normalement équipées afin que leur possesseur puisse s'y connecter à distance.

Un Netrunner ou un Techie en se connectant via un jack ou via le wifi, peut décider de prendre directement le contrôle de l'habitation. Il prendra temporairement la place de l'IA d'habitation, qui sera placée en suspens.

Une fois en dedans, il sera capable d'agir et de contrôler tous systèmes reliés à l'habitation.

Ses caractéristiques mentales prendront la place des caractéristiques de Sécurité de l'Habitation suivant le protocole ci-dessous :

- **Sécurité Physique** = VOL
- **Sécurité Matricielle** = LOG
- **Sécurité Intrusion** = CHA

Cela permet un meilleur contrôle de l'habitation. Il pourra employer les Aménagements de l'Habitation comme des compétences, mais pourra aussi employer ses propres compétences comme Hacking, Armes à feu, Armes de véhicules, etc. Bien entendu, le maître du jeu aura le dernier mot sur les compétences utilisables.

Les moniteurs de conditions physiques et matriciels auront un véritable impact sur le personnage, qui en ressentira les malus. En cas de sortie du Contrôle, les blessures infligées au Moniteur matriciel deviendront des blessures étourdissantes.

Il prend aussi le risque de subir une éjection sauvage. Il peut aussi être hacké ou subir les dommages d'une GLACE noire comme s'il était dans le NET.

En cas de contrôle par RA, il garde les caractéristiques de l'habitation, mais fait tous les choix de sécurité.

ANIMAUX

INTRODUCTION

Dans Cyberpunk, la plupart des animaux sont des robots recouverts de fourrure, mais il existe aussi des animaux biologiques élevés en usine, clonés et pour les plus riches ou les plus chanceux de rares animaux naturels.

Les animaux et familiers biologiques peuvent être contrôlés de différentes façons : L'autonomie, le contrôle à distance et la possession. La gestion des animaux est comparable à la gestion des drones de Shadowrun.

La compétence dressage est nécessaire pour faire agir des animaux, lui enseigner et lui donner des ordres. Un dresseur peut avoir à ses ordres un nombre d'animal égal à la moitié de son niveau de dressage arrondi au supérieur. Il peut en dresser autant qu'il veut.

Les animaux dressés peuvent être des atouts ou considérés comme de l'équipement. Un animal considéré comme de l'équipement n'a pas grande fonction, il a été dressé le plus simplement, un chien servira à monter la garde, un cheval à être monté en selle. Un animal repris dans un atout est nettement plus utile. Il peut accomplir un grand nombre d'actions pour lequel il est dressé par son maître. En plus d'une intelligence supérieure aux autres membres de son espèce, un animal repris dans un atout sera souvent mieux entraîné qu'à l'état sauvage et aura des réactions moins instinctives dans certaines situations.

FAIRE AGIR LES ANIMAUX

DRESSAGE

L'animal dressé agit du mieux de ses capacités.

Prérequis: Dressage 1

Test de Dressage contre Score d'Action.

Vous pouvez donner un ordre à des animaux qu'ils suivront en fonction de leur nature. Donner des ordres à des animaux est une action d'attaque. Un animal utilise son score d'Action pour tous ses tests.

CONTRÔLE

Vous pouvez contrôler à distance un animal qui est équipé d'un lien marionnette.

Pour une action d'attaque et un test de Hacking, vous pouvez prendre le contrôle d'un animal équipé d'un lien marionnette.

L'animal contrôlé gagne +3 dés à toutes ses actions, attaques et défenses, et 1/2/3 Relances à ses tests d'action et d'attaque et de défense.

POSSESSION

Vous projetez votre Agent dans votre animal, si un lien marionnette et un cyber-cerveau sont implantés en lui.

SCORE D'ACTION

A la différence des drones, les animaux n'ont pas de score d'Autopilote. Ils ont un score d'Action qui leur sert aux tests d'action, d'attaque et de défense.

Il est possible d'améliorer ce score d'Action en augmentant le niveau de l'Atout jusqu'à un maximum de +3 en Action.

Par défaut, le score d'Action est égal à 6.

PERTE D'UN ANIMAL (RÈGLE OPTIONNELLE)

Si un animal meurt pendant une aventure, Le personnage a deux possibilités pour remplacer l'animal mort.

Il peut prendre du temps, une semaine par niveau d'Atout, pour retrouver et dresser un nouveau com-

pagnon. En début de recherche, il effectue un test de Dressage. Chaque succès réduit de 1 jour le temps de recherche avec un minimum de 1 jour.

La deuxième solution étant de s'acheter un nouvel animal déjà dressé, mais cela à un coût financier.

ATOUS D'ANIMAUX

C'est atouts s'achètent soit avec de l'XP soit avec des PA au coût d'un Atout de personnalité. Ils représentent les animaux élevés en usines ou clonés. Pour un animal naturel, il faut augmenter le niveau d'Atout de +1. Les animaux robotiques possèdent les mêmes caractéristiques mais sont contrôlés avec les règles de Contrôle comme pour les drones.

Chat (Petit animal, niveau 1)

2 Attaques, 1 déplacement, Moniteur 6, RD 0
Morsure et griffes 1P

Cheval (Grand animal, niveau 2)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 12, RD 0
Sabots 5E

Cheval de guerre (Grand animal, niveau 3)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 12, RD 1
Sabots 5P

Chien de guerre (Animal moyen, niveau 2)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 9, RD 1
Morsure 5P

Corbeau (Petit animal, niveau 2)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 6, RD 0
Bec 1P/CA, Vol

Couleuvre (Petit animal, niveau 1)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 6, RD 0
Morsure OE, Furtivité +4 dés

Léopard (Animal moyen, niveau 2)

2 Attaques, 1 déplacement, Moniteur 9, RD 0
Morsure et griffes 3P

Loup (Animal moyen, niveau 2)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 9, RD 1
Morsure 6P

Mésange (2 animaux minuscules, niveau 1)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 3, RD 0
Bec OE, Furtivité +3 dés, Vol

Ours (Grand animal, niveau 3)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 12, RD 2
Morsure et griffes 7P

Tigre (Grand animal, niveau 3)

2 Attaques, 1 déplacement, Moniteur 12, RD 1
Morsure et griffes 5P

CHIMÈRES OU MONSTRES

Il existe des savants-fous, des gens prêts à tous les essais biowares, cybernétiques ou génétiques. Il peut parfois arriver que des Chimères ou des créatures monstrueuses naissent de ces expériences, Biowork étant réputé pour ce type de recherche.

Libre au meneur de jeu de choisir le coût de cet atout. Mais en ce qui concerne les règles, elles restent bien entendu les mêmes.

Un choix judicieux, serait de partir des coûts des animaux communs proposés ici, et de monter le niveau de l'atout de 1 par niveau d'atout que possède l'animal.



CATALOGUE D'ATOUTS

NIVEAUX D'IMPLANT

Il existe différents niveaux de qualité tant pour les implants Cyberware que Bioware. Ces qualités vont de Omega (Implant de base) à la qualité Delta (Implant unique conçu par de vrais artistes et sur mesure pour leur propriétaire).

Suivant la qualité, le prix n'est bien entendu pas le même. L'implant est d'un design, d'un style et d'une qualité de matériaux bien supérieur, mais surtout il est bien moins intrusif pour le corps et voit donc son coût d'Humanité réduit.

Cependant les hopitaux où se déroulent ce type d'opération sont très rares, et les chirurgiens capables de le faire encore plus. Il doivent être trouvés avec l'aide de contacts ou d'une recherche approfondie dans le Milieu.

Voici les niveaux d'implant en terme de règle :

Occasion/Récupération (Coût de l'Atout -1)

Coût de l'Humanité - 1 par implant

Matériel de base

Coût et règles normaux.

Matériel de qualité (Coût de l'Atout +1)

Coût d'Humanité normal

Firewall +1

Qualité militaire (Coût de l'Atout +2)

Coût d'Humanité normal

Firewall +2

Prototype (Coût de l'Atout +3)

Coût d'Humanité 0.25,

Firewall +3

La très haute qualité de ces implants, permet de dépasser la limite d'Atout de 1 (donc +4 dés de bonus, ou 4 relances, etc)

ATOUTS D'AMÉLIORATION

N'oubliez pas que ce catalogue n'est qu'une série d'exemples de ce qui peut être fait avec le système Anarchy, et ils peuvent être inventés ou améliorés grâce à la table page 64 de Shadowrun.

FASHIONWARE

Ses implants ne coûtent pas d'Humanité tant qu'ils n'apportent que des effets narratifs. Ils ne sont que cosmétiques.

Altération de l'odeur corporelle

(Nanoware, niveau 1)

Permet de modifier l'odeur corporelle ou même de la parfumer.

Biomoniteur (Cyberware, niveau 1)

Implant subdermique générant un affichage LED des constantes vitales. Peut être connecté à l'IA personnelle.

Chirurgie esthétique (Bioware, niveau 1)

Ayez l'apparence de vos rêves.

Cheveux et tatouages dynamiques

(Bioware, niveau 1)

Cet effet purement cosmétique permet de changer dynamiquement la taille, la forme et la couleur de ses cheveux et tatouages.

Conversion exotique (Bioware, niveau 1)

Qui n'a pas rêvé de devenir un homme animal ? Quoi qu'il en soit vous avez fait changer une partie ou la totalité de votre corps pour vous rapprocher de votre animal préféré.

Coloration épidermique (Nanoware, niveau 1)

Permet de changer la couleur de sa peau à volonté.

Coloration optique (Nanoware, niveau 1)

Permet de changer la couleur de ses yeux à volonté.

Montre dermique (Cyberware, niveau 1)

Montre subdermique à affichage LED. L'heure, la date et les informations sont visibles à travers la peau.

Pureté métabolique (Bioware, niveau 1)

Le corps ne produit plus aucune odeur corporelle indésirable ou désagréable.

Sculpture coporelle (Nanoware, niveau 1)

Vous avez fait sculpter votre corps à l'apparence que vous vouliez.

BIOWARE**Accroissement de la neuro-rétention (Bioware, niveau 2)**

L'utilisateur acquiert une meilleure mémoire à court terme. Il gagne l'avantage « Mémoire photographique »

Mémoire photographique : +2 dés pour se souvenir de quelque chose qu'il a déjà vu

Adaptation gravité élevée (Bioware, niveau 2)

Cet implant permet de survivre à des gravités extrêmes hautes sans difficulté. Il demande une Force minimum de 5 pour être installé.

Adaptation aux pressions hydrostatiques (Bioware, niveau 2)

Permet de résister à des pressions extrêmes, jusqu'à 500 atmosphères. L'acclimatation aux pressions changeantes est rapide et l'implant immunise contre la toxicité de l'oxygène, la narcose et la maladie des caissons.

Amélioration de l'ouïe (Bioware, niveau 3/4/5)

C'est une amélioration basique de l'acuité de l'oreille qui permet d'affûter l'ouïe ou de la restaurer si elle avait subi des dommages.

+1/2/3 relances aux tests de Perception faisant appel à l'ouïe.

Amélioration mnémorique (Bioware, niveau 3/4/5)

Cette excroissance de matière grise fortement concentrée est attachée aux centres mémoriels, améliorant les mémoires à court et long terme. Octroie +1/2/3 dés sur les tests de mémoire, et 1/2/3 connaissances supplémentaires.

Amortisseurs émotionnels (Bioware, niveau 4)

Permet d'atténuer les réponses émotionnelles du corps, ainsi que les différents signaux non-verbaux. Gain de +2 dés aux tests de Comédie.

Amplificateur cérébral (Bioware, niveau 3/4/5)

Les replis, méandres et circonvolutions de votre cerveau sont augmentés d'un système nerveux additionnel, afin d'améliorer vos capacités cérébrales. Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés à la Logique.

Amplificateur synaptique (Bioware, niveau 3)

+1 point d'Anarchy par Scène.

Anguiciel (Bioware, niveau 4)

Les mains sont capables d'envoyer des décharges électriques. Dommage 6E/CA.

Articulations élastiques**(Bioware, Ess. niveau 3/4/5)**

Cette modification permet aux articulations d'être déformées sans douleur puis de rapidement retrouver leur position d'origine. L'effet global est une augmentation de la flexibilité du corps qui autorise des contorsions extrêmes.

+1/2/3 dés aux Test d'Athlétisme pour se faufiler dans des espaces très petits ou se sortir de liens.

Arme naturelle (au choix) (Bioware, niveau 3/4/5)

Les dommages aux corps à corps sont considéré comme P au niveau 3, (FOR/2)+1P au niveau 4 et (FOR/2)+2P au niveau 5.

Augmentation de la Densité Osseuse (Bioware, niveau 3/4/5)

Réduit les dommages reçus de 1/2/3 points.

Booster synaptique (Bioware, niveau 3/4/5)

Les cellules nerveuses de la moelle épinière sont élargies et dupliquées, ce qui augmente la bande passante nerveuse.

Il en résulte un temps de réaction bien plus court. Niveau 3 = +1 point d'Anarchy par scène ; niveau 4 = +1 attaque par narration, +1 point d'Anarchy par scène ; niveau 5 : +1 attaque par narration, +2 points d'Anarchy par scène.

Bouclier rénal (Bioware, niveau 3/4/5)

Il s'agit en fait d'un rein amélioré. Le bouclier rénal améliore le filtrage du sang en éliminant mieux les toxines nocives du flux sanguin.

+1/+2/3 relances pour résister aux poisons, toxines et drogues.

Branchies (Bioware, niveau 2)

Situées sur les côtés du cou de l'utilisateur, les branchies sont la version bioware des cyberbranchies. Elles permettent à l'utilisateur de pouvoir respirer sous l'eau.

Bras bioware (Bioware, niveau 3/4/5)

Des bras cultivés d'après les cellules du transplanté, et renforcés par la science. Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés à l'Agilité dans lesquels les bras sont impliqués.

Capacité de vol (Bioware, niveau 3)

Des ailes permettent au personnage de voler à volonté, mais il doit obligatoirement maîtriser la compétence Vol pour employer cette amélioration.

Compensateur de dommages (Bioware, niveau 3)

Le compensateur de dommages est une sorte de court-circuit des connexions nerveuses qui informent le cerveau de la douleur. Permet d'ignorer les modificateurs des blessures physiques.

Contrôle endocrinien (Bioware, niveau 5)

Cet implant permet de contrôler toutes les réactions émotionnelles physiques et mentales. Il offre un bonus de +1 dé aux tests de Comédie, de +2 dés pour résister à la faim, la soif ou la torture mentale ou psychique.

Coussinets adhésifs (Bioware, niveau 2)

Avec ce pouvoir, vous pouvez escalader des surfaces verticales et y rester accrocher tel un gecko. La force d'adhésion ne vous permet cependant pas de tenir au plafond.

Digestion efficace (Bioware, niveau 1)

Permet d'avoir besoin de se nourrir qu'une fois tous les 5 jours. De survivre 45 jours sans nourriture et 25 jours sans eau.

Électrorésistance (Bioware, niveau 2/3/4)

L'utilisation de matériaux conducteurs permet à l'utilisateur de canaliser toute attaque électrique qu'il subit.

Ignore 2/3/4 points de dommage électrique.

Empreintes digitales dynamiques (Bioware, niveau 1)

Cette amélioration permet de modifier dynamiquement ses empreintes digitales pour éviter d'en laisser ou pour laisser celles de quelqu'un d'autre.

Filtre Antalgique (Bioware, niveau 3/4/5)

Ignore 1/2/3 modificateurs de blessures P et E.

Filtre toxémique (Bioware, niveau 3)

Immunité contre les toxines chimiques et biologiques d'agents innervants ou de nourriture avariées. Permet de respirer de la fumée, boire de l'eau salée sans danger.

Fixateur de (Compétence) (Bioware, niveau 4, choix d'une compétence)

La première étape de cette recette spéciale est de cultiver un amas de tissus nerveux. Il est implanté dans le crâne et attaché aux nerfs liés à un réflexe moteur. Et voilà, vous obtenez un corps avec une meilleure mémoire musculaire. Octroie +2 dés sur la compétence choisie.

Glande à soies d'araignée (Bioware, niveau 2)

En implantant des glandes qui sécrètent une substance suffisamment proche de la soie d'araignée, l'utilisateur peut faire trébucher un adversaire ou même d'effectuer une descente en rappel.

Ces glandes sont souvent implantées dans les poignets des sujets ou dans le bas du dos, permettant de produire par jour environ vingt mètres de soie. Quand la soie est expulsée, l'utilisateur peut choisir de la laisser attachée à la glande ou de la libérer complètement.

Glande chimique (Bioware, niveau 2)

Alors que les glandes chimiques étaient initialement destinées à produire de l'insuline pour les diabétiques, les corpos ont vite compris qu'il existait un marché pour toutes les substances pharmaceutiques naturelles inhabituelles et pour les organes qui les produisent ; les rues ont rapidement suivi le mouvement. La glande chimique est un petit sac biologique qui produit une substance unique utilisable une fois par scène.

Choisir le type de glande :

- **Droque de combat** : +1 point d'Anarchy utilisable dans la Narration
- **Poison** : utilisable par crachat ou morsure
Dommages : 6P Portée : OK/-4/-
- **Narcotique** : Utilisable par crachat ou morsure
Dommages : 6E Portée : Ok/-4/-
- **Gaz inflammé** : Utilisable par crachat
Dommages : 5P/CA Portée : Ok/-4/-

Graisse de manchot (Bioware, niveau 2)

Le corps de l'utilisateur se recouvre d'une graisse lui permettant de résister à des températures très basses, jusqu'à -20°.

Hibernation (Bioware, niveau 2)

Capacité à se mettre en hibernation, mettant le corps en veille. Il n'a plus besoin de respirer ou de se nourrir tant que l'hibernation est maintenue.

Hyper-linguiste (Bioware, niveau 2/3/4)

Cet implant permet au cerveau de comprendre et apprendre des langues à très grande vitesse. Le personnage possède 1/2/3 slots de langues supplémentaires, il peut décider qu'ils soient libres pour les apprendre plus tard.

Injection de connaissance (Bioware, niveau 2/3/4)

Réelle avancée dans le transfert d'ARN, l'injection

de connaissance se situe entre la biomodification et le bidouillage génétique, il permet d'implanter des connaissances basiques directement dans le cerveau.

+1/2/3 Connaissances ou langues supplémentaires.

Intersexué (Bioware, niveau 2)

Cet atout permet de changer de sexe à volonté, devenant mâle, femelle, hermaphrodite ou asexué. Il faut 1 semaine pour que le changement soit complet.

Ligne latérale (Bioware, niveau 2)

Permet d'entendre les sons de basse fréquence et de détecter les mouvements et les vibrations dans les liquides à proximités.

Membres multiples (Bioware, niveau 2/4/6)

2 bras supplémentaires sont installés par niveau. Gain de +1 action par Narration et de +1/2/3 relances au test d'Agilité ou de Force (au choix)

Odorat amélioré (Bioware, niveau 2/3/4)

C'est une amélioration basique de l'acuité olfactive qui permet d'affûter l'odorat ou de le restaurer si il avait subi des dommages. +1/2/3 relances aux tests de Perception faisant appel à l'odorat.

Orthoderme (Bioware, niveau 3/4/5)

Ce maillage de fibres biologiques intégrées à la peau fournit l'équivalent d'une armure personnelle tout en étant quasiment indiscernable. Réduit les dommages reçus de 1/2/3 points.

Patagium (Bioware, niveau 2)

Fines couches de peau qui vont des poignets aux chevilles, permettant au personnage, quand il l'étend, de planer sur un ratio de 10:1. Dans les environnement à faible gravité ce ration passe à 20:1. Gain d'un bonus de +1 Dé à la compétence chute libre.

Peau Caméléon (Bioware, niveau 2/3/4/5)

Cette modification permet à l'utilisateur de sélectionner toutes les teintes de couleurs du ton qu'il a choisi.

+1 relance au test de comédie pour se faire passer

pour quelqu'un d'autre.

A partir du Niveau 3 : +1/+2/+3 relances aux tests de Furtivité pour disparaître dans le décor tant que l'on est immobile et nue.

Phéromones de créature optimisées

(Bioware, niveau 2/3/4)

Permet à l'utilisateur de produire des phéromones lui permettant de calmer, attirer ou dresser plus facilement les animaux.

+1/2/3 dés aux tests de Survie (Dressage) ou Furtivité face à des animaux.

Phéromones optimisées

(Bioware, niveau 2/3/4)

Ces phéromones sont spécifiquement adaptées pour subtilement influencer autrui, et peuvent être relâchées à volonté. Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés au Charisme lors des rencontres physiques.

Pieds et mains palmés (Bioware, niveau 2)

Les mains et les pieds de l'utilisateur possèdent des palmes de peau. +1 dé aux tests d'Athlétisme pour les actions de natation.

Pieds préhensibles (Bioware, niveau 1)

Ces pieds modifiés sont presque aussi maniables que les mains de l'utilisateur et peuvent effectuer un vaste éventail de tâches.

Pompe d'adrénaline (Bioware, niveau 2)

Cette glande améliorée est implantée dans le bas de l'abdomen et est connectée aux deux glandes surrénales. Au repos, la pompe est un simple réservoir d'adrénaline. Une fois activée, la poche se contracte, envoyant une vague d'adrénaline concentrée dans le sang. Ignore les effets de l'inconscience jusqu'à de nouveaux dommages.

Poche corporelle (Bioware, niveau 1)

Une petite poche sous l'épiderme, permettant de dissimuler de petits objets.

Queue (Bioware, niveau 3)

+2 dés aux tests d'Athlétisme

Queue préhensible (Bioware, niveau 3)

+1 dé au test d'athlétisme et permet d'attraper des objets ou de se maintenir par la queue.

Réducteur de tremblements

(Bioware, niveau 2/3/4)

Le meilleur ami du sniper ! Le réducteur de tremblements utilise un simple tampon neurologique qui gère les petites secousses que le corps génère naturellement quand il essaie de rester immobile.

Permet de rester parfaitement immobile pendant 8h et donne +1/2/3 relances aux tests de d'Armes à feu ou d'Armes lourdes.

Régulateur de sommeil (Bioware, niveau 1)

Le régulateur de sommeil est une modification de l'hypothalamus, qui permet de plus longues périodes d'éveil. Le personnage a besoin de moins de sommeil chaque jour, et son sommeil est plus profond et reposant (et il est plus dur de l'en faire sortir). Dormir 3H équivaut à une nuit complète, et il peut rester éveillé deux fois plus longtemps.

Régulation thermique (Bioware, niveau 1)

Régulation thermique - Froid extrême ou Cryonique (Bioware, niveau 2)

Permet d'ignorer 2 points de dommage du feu et au froid. Il supporte des températures allant de -30° à +60°. La version Froid extrême permet de descendre jusqu'à des températures de -80° et augmente la RD à 3. Pour la version cryonique, la température supportée peut descendre jusqu'à -200° mais que dans les milieux de gravité 0.1G ou moins.

Renforcement de (caractéristique)

(Bioware, niveau 2/3/4)

Des câbles musculaires spécialement développés in vitro sont tressés avec les fibres musculaires, ce qui augmente la masse musculaire, la force brute ou l'agilité. Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés à la Force ou l'Agilité au choix.

Respiration améliorée (Type d'environnement)

(Bioware, niveau 1)

Cet implant permet de respirer dans des atmosphères spécifiques. Il doit être adapté au type d'atmosphère par une modification prenant 1 heure.

Sculpture faciale (Bioware, niveau 2/3/4)

Permet de changer d'apparence et relance 1/2/3 échecs sur les tests de Comédie pour se faire passer pour une personne en particulier.

Sens de l'orientation (Bioware, niveau 2/3/4)

Amélioration permettant de toujours connaître la direction du nord magnétique et sa position (même en profondeur). Bonus de +1/2/3 dés en Survie.

Stimulation surrénale (Bioware, niveau 3)

Permet d'ignorer le premier malus de blessure et donne +1 point d'Anarchy au début d'un combat.

Symbiotes (Bioware, niveau 2/3/4)

Ces micro-organismes sur mesures sont introduits dans le système sanguin et améliorent grandement la guérison. Améliore les soins effectués sur vous de 1/2/3 cases.

Symbiote de digestion (Bioware, niveau 1)

Permet de se nourrir de n'importe quelle matière organique ou de nourritures avariées.

Symbiote lymphatique (Bioware, niveau 2)

Augmente les soins reçus de +1 case

Symbiote leucocitoïde (Bioware, niveau 2)

Octroie +2D pour résister aux toxines

Symbiote hémotropique (Bioware, niveau 2)

Augmente l'oxygénation du sang et permet de respirer dans des conditions difficiles, altitude ou environnement pressurisé, permet aussi de retenir sa respiration plus longtemps

Symbiote thrombocritique (Bioware, niveau 2)

Agit comme un coagulant intelligent, améliore la cicatrisation et stoppe les hémorragies, stabilisant le corps pour l'empêcher de mourir lorsque le moniteur de condition physique tombe en négatif.

Synthécarde (Bioware, niveau 2/3/4)

Ce myocarde artificiellement amélioré rend les fonctions cardiovasculaires plus efficaces. Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests d'Athlétisme.

Système immunitaire amplifié**(Bioware, niveau 2/3/4)**

Permet à l'utilisateur de résister plus facilement aux maladies, drogues et toxine.
+1/2/3 relances pour y résister.

Système de support de vie (Bioware, niveau 1)

Cet implant permet de créer un système fermé composé de bactéries symbiotiques et de nanomachines, permettant de recycler l'air, l'eau, la nourriture pendant 1 an avant de devoir le faire remplir.

Tolérance aux basses pressions**(Bioware, niveau 1)**

Le personnage résiste à la pression très basse comme dans les hauteurs de mars et peut supporter le vide absolu pendant 5 min. Il lui faut cependant avoir une possibilité de respirer ou une réserve d'oxygène intégrée.

Tonification des bras (Bioware, niveau 3)

2 relances sur les tests d'Agilité liés aux bras

Tonification musculaire (Bioware, niveau 2/3/4)

Ce traitement augmente l'élasticité et la tension des fibres musculaires. Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests de Corps à corps.

Vessie natatoire (Bioware, niveau 2)

Cet organe transgénique permet de mieux contrôler sa flottabilité en milieu aquatique. Elle permet aussi un gain de +1 Dé aux tests de Perception en milieu aquatique.

Volume respiratoire étendu (Bioware, niveau 1)

Permet de tripler sa capacité d'apnée.

Vision améliorée (Bioware, niveau 2/3/4)

Cet implant permet de percevoir un grand spectre de couleurs : spectre électro-magnétique, ondes térahertz, rayons gamma, etc. Les yeux possèdent aussi une focale de x50. Gain d'un bonus de +1/2/3 aux tests de Perception.

Vision polarisée (Bioware, niveau 1)

Permet de voir sans aucune difficulté sous l'eau et dans des zones trop éclairées.

Vision thermographique (Bioware, niveau 1)

Permet d'obtenir la vision thermographique.

CYBERWARE

Accroissement de Réaction

(Cyberware, niveau 2)

+1 point d'Anarchy en début de combat.

Ailes mécanisées (Cyberware, niveau 2)

Cet implant permet de voler à volonté, mais le personnage doit obligatoirement maîtriser la compétence Vol pour pouvoir employer cette amélioration.

Amélioration mémorielle (Cyberware, niveau 1)

Cet implant permet d'améliorer la mémoire et offre la capacité d'enregistrer tout ce qui est vu ou entendu. Le personnage peut ensuite y accéder à volonté. S'il est aussi équipé d'un Cyber-cerveau, il possède un bonus de +1 dé pour se rappeler un détail très important ou chercher un en particulier dans sa mémoire.

Analyseur audio (Cyberware, niveau 1)

Ce filtre sonore sélectif permet d'effectuer une analyse spectrale des sons ambiants, de se concentrer sur des sons spécifiques en les isolant des bruits de fond. Cela inclut les conversations, des mots particuliers et même de la reconnaissance vocale.

Ancre de pied (Cyberware, niveau 1)

Il s'agit de barbelures rétractables prévues pour percer le sol sous les pieds de l'utilisateur et lui offrir un point d'ancrage. Attention le sol doit être d'une matière suffisamment dure pour permettre l'ancrage.

Antenne (Cyberware, niveau 1)

Ce réseau de longues antennes permet à l'utilisateur d'envoyer et recevoir des signaux plus facilement. Disponibles pour le même coût en version rétractable-et-fragile ou non rétractable-et-solide.

Arme cyber-implantée (Cyberware, niveau 2)

Des armes peuvent être implantées dans le corps, pour les personnes ne souhaitant jamais être prises au dépourvu.

Elles sont pourvues d'un système Superarme, d'un

magasin interne et peuvent être équipées d'un port dissimulé pour le chargeur. Choisir une arme d'un volume raisonnable (du taser au pistolet-mitrailleur) et la partie du corps dans laquelle elle se trouve.

Armure dermique (Cyberware, niveau 2/3/4)

Des plaques de plastique et fibres de céramique sont greffées sur la peau. Les plaques sont clairement visibles, et encore plus évidentes au toucher, mais elles peuvent être enjolivées par des couleurs et textures stylisées.

Fournit +3/6/9 cases d'Armure supplémentaires sans augmenter la RD de l'armure. Elles sont les premières à s'abimer en cas de dommages sans diminuer la RD.

Armure synthétique (Cyberware, niveau 2/3/4)

Réduit les dommages reçus de 1/2/3.

Articulations intelligentes

(Cyberware, niveau 3/4/5)

Cet implant remplace les tissus connectifs, les tendons et les ligaments de l'utilisateur par des matériaux modernes et résistants aux tractions. Les articulations intelligentes peuvent permettre au corps de l'utilisateur d'être plus rigide, ou plus lâche, par rapport aux normes humaines.

- Quand elles sont lâches : +1/2/3 dés aux Tests d'Athlétisme pour se faufiler dans des espaces très petits.
- Quand elles sont rigides : +1/2/3 dés pour résister aux tests de luttes ou de projection.

Augmentation du spectre auditif

(Cyberware, niveau 1/2/3/4)

Cet implant améliore le spectre auditif de l'utilisateur au-delà des fréquences habituelles. L'ouïe de l'utilisateur descend jusqu'à 5 Hz dans les infrasons et monte à 120 kHz dans les ultrasons. Combiné avec un matériel permettant de créer des sons, comme un modulateur vocal, on peut créer une méthode d'avertissement, voire de communication quasi indétectable. **A partir du Niveau 2** : +1/2/3 dés aux tests de Perception pour lesquels l'ouïe est utile.

Autoinjecteur (Cyberware, niveau 2)

Permet de s'injecter des drogues de combat.

+1 point d'Anarchy utilisable dans la Narration. 1 fois par scène

Booster Simsens (Cyberware, niveau 2/3/4)

L'implant accélère la capacité du cerveau à traiter et répondre aux stimuli de réalité virtuelle (RV). Il réduit donc le temps de réaction en RV. Les bonus ne fonctionnent donc que pour un Netrunner en RV.

- **Niveau 2** : +1 point d'Anarchy par scène ;
- **Niveau 3** : +1 attaque par narration, +1 point d'Anarchy par scène
- **Niveau 4** : +1 attaque par narration, +2 points d'Anarchy par scène.

Branchies cybernétiques (Cyberware, niveau 1)

Cet implant permet à l'utilisateur de respirer sous l'eau, il n'immunise pas le corps aux effets de la vie subaquatique comme la pression ou la narcose.

Bras cybernétiques (Cyberware, niveau 2/3/4)

Les cybermembres peuvent être adaptés et personnalisés au gabarit et à la musculature du client, apparents et aisément identifiables, ou synthétiques, imitant l'apparence d'un membre naturel.

Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés à l'Agilité dans lesquels les bras sont impliqués.

Camouflage dermique (Cyberware, niveau 2)

Camouflage Caméléon (Cyberware, niveau 2/3/4)

Le camouflage dermique permet à l'utilisateur de sélectionner toutes les teintes de couleurs du ton qu'il a choisi. La limitation du processeur fait que le corps entier doit avoir la même couleur, à l'exception de quelques dégradés mineurs venant du bronzage, de la densité de la peau, etc. On peut se procurer un meilleur processeur qui autorisera des capacités proches de celles d'un caméléon.

- **Versión Dermique** : +1 relance au test de comédie pour se faire passer pour quelqu'un d'autre.
- **Versión Caméléon** : +1/2/3 relances aux tests de Furtivité pour disparaître dans le décor tant que l'on est immobile et nu.

Compartiment de contrebande

(Cyberware, niveau 1)

Ce compartiment peut être placé dans des parties du corps qui peuvent facilement être évidées et rem-

placées (les espaces intercostaux, l'os de la hanche, l'omoplate, etc.) Permet de dissimuler des petits objets ou une arme de poing.

Compétences câblées (Compétence physique) (Cyberware, niveau 2/3/4)

Le câblage de compétences est un système de contrôleurs neuromusculaires en parallèle du système nerveux, capable d'aider ou de supplanter complètement les commandes musculaires. Ajoute +1/2/3 dés aux tests de la compétence choisie.

Coprocésseur attentionnel (Cyberware, niveau 3)

Cet implant du cortex frontal et du système limbique améliore la capacité du cerveau à scruter les influx sensoriels situés hors du champ d'action principal de la personne. Cela renforce l'attention partielle continue. Octroie +2 dès aux tests de perception.

Cybercobra (Cyberware, niveau 2)

Un fouet à monofilament est implanté à l'intérieur de votre gorge et peut s'éjecter par votre bouche pour venir frapper votre cible. Il est aussi employé en techniques d'assassinat par un simple baisé et s'infiltrer alors dans le corps de la cible.

Cybercobra - Dommages : 6P Portée : OK/-4/-

Cyber-cerveau (Cyberware, niveau 4)

Remplaçant le cerveau organique, il sert de noeud de contrôle et de processeur central pour les entrées sensorielles et la prise de décision. Le cyber-cerveau possède d'office un «lien marionette» (Cf Atout du même nom) et peut être la cible d'une tentative de Hacking. Cependant il permet aussi de part son augmentation mnémorique de pouvoir enregistrer et partager tout ce qui a été vu, entendu et perçu par le personnage.

Doigts outils cybernétiques (Cyberware, niveau 2)

Les doigts d'une de vos mains, deviennent une petite boîte à outils.

- **Doigt-lampe** : une petite et simple lampe-torche.
- **Doigt-tournevis** : Un petit tournevis est installé dans votre doigt.
- **Doigt-briquet** : parfait pour allumer une cigarette... ou des fusées.
- **Doigt-grenade** : Vous pouvez retirer votre doigt et

le projeter comme une grenade. 4P/Air d'effet
Portée : OK/-4/-

- **Doigt-laser** : permet de découper du métal mais peut blesser. 3P Portée : OK/-4/-

Doigts serpentiniformes (Cyberware, niveau 2)

Vos doigts sont extensibles et disposent d'articulations rotationnelles. Cela autorise une grande variété de mouvements impossibles avec une main normale et permet de glisser ses doigts dans des espaces petits et étroits. +1 dé aux tests de Furtivité (Escamotage)

Echolocation (Cyberware, niveau 1)

Permet de voir même dans le noir le plus total grâce à l'utilisation d'un echosonar. Cependant, l'utilisation de cet implant peut être perçue par ceux ayant une ouïe améliorée.

Etanchéité au vide (Cyberware, niveau 1)

Cet atout permet de ne pas subir les problèmes de pression ou les risques physiques dus au vide spatiale ou aux grandes profondeurs.

Faux visage (Cyberware, niveau 2/3/4)

Les os du visage sont remplacés par des douzaines de petits morceaux de céramiques qui peuvent être ajustés et mis en rotation par des microserrvomo-teurs implantés. Combinés avec des petits réservoirs de gel, qui autorisent des variations des traits du visage, cela permet à l'utilisateur de sculpter son visage de toutes les façons compatibles avec son métatype, quelle que soit son origine ethnique.

+1/2/3 dés aux tests de Comédie pour se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Glisseurs (Cyberware, niveau 2)

Cet implant permet d'obtenir un coussin d'air de quelques centimètres entre les pieds et le sol. Ils permettent ainsi à l'utilisateur de se déplacer bien plus vite.

+1 action de mouvement par Narration

Griffes de creusage (Cyberware, Ess. -1, niveau 4)

Permet d'infliger des dommages de (FOR/2)+2P au corps à corps et de creuser même dans les matières les plus solides.

Griffes d'escalade rétractiles

(Cyberware, niveau 3/4/5)

Des griffes rétractiles avec des angles spécialement pensés pour l'escalade (plus que pour le combat), renforcées et recourbées.

+1/2/3 dés aux tests d'Athlétisme pour escalader ou s'agripper à une paroi.

(FOR/2)P quand elles sont employées en combat.

Griffes rétractiles (Cyberware, niveau 2)

Les armes de mêlée cyber-implantées sont efficaces et discrètes. Permet d'infliger des dommages de (FOR/2 +1)P au corps à corps.

Jambes cybernétiques (Cyberware, niveau 3/4/5)

Les cybermembres peuvent être adaptés et personnalisés au gabarit du client, apparents et aisément identifiables, ou synthétiques, imitant l'apparence d'un membre naturel. Permet d'effectuer deux déplacements par narration et de relancer 1/2/3 échecs sur les tests d'Athlétisme.

Jambes cybernétiques pneumatiques

(Cyberware, niveau 3/4/5)

Les cybermembres peuvent être adaptés et personnalisés au gabarit du client, apparents et aisément identifiables, ou synthétiques, imitant l'apparence d'un membre naturel. Permet d'effectuer deux déplacements par narration et de multiplier par 2/3/4 la distance de saut.

Jambes de Digitigrade (Cyberware, niveau 3)

Ces jambes sont « pliées dans le mauvais sens » aux yeux du plus grand nombre. La jambe elle-même est construite avec la hanche et le genou aux bons endroits, mais le pied est extrêmement allongé et son centre de gravité est situé à son extrémité. Elles sont munies de pattes de rapaces pour frapper.

+1 action de mouvement par Narration

Dommages : (FOR/2+2)P Portée : OK/-/-

Kit utilitaire intégré (Cyberware, niveau 1)

Il existe des dizaines de kits, chacun comprenant un ensemble entier d'outils spécialisés (armurerie, mécanique, électronique...) qui peuvent être montés directement dans un membre partiellement ou totalement cybernétique.

Lampe oculaire (Cyberware, niveau 1)

Ce système comporte une paire de minuscules lampes, puissantes, mais dégageant peu de chaleur. Elles sont fixées à l'avant de la paroi oculaire, avec une seconde pupille, plus petite, qui leur permet de briller. Ces lampes ont une portée de deux mètres et permettent à une personne dotée de vision nocturne de voir dix fois plus loin.

Lentilles microscopiques (Cyberware, niveau 1)

Cet implant permet aux yeux d'agir comme un véritable microscope, avec un agrandissement pouvant aller jusqu'à $\times 1000$ pour les objets vraiment minuscules. Quand il est actif, l'utilisateur ne peut plus se servir de ses yeux pour quoi que ce soit d'autre, mais il suffit d'une action simple pour les activer ou les désactiver.

Lien marionnette (Cyberware, niveau 1)

Cet implant permet à quelqu'un d'autre de contrôler le corps de son possesseur comme s'il était un drone, cela peut être utile en cas d'inconscience mais peut aussi être un danger en cas de piratage.

Main Drone (Cyberware, niveau 1)

La main cybernétique de l'utilisateur se détache pour devenir un drone de type « Crawler ».

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité 3, Furtivité +2 dés.

Mains flexibles (Cyberware, niveau 1)

Cet implant permet à son propriétaire de la contorsionner de façon non naturelle, et de la remettre en position normale, sans effets indésirables permettant ainsi de pouvoir se sortir de liens (Menottes, serflex) ou de passer la main dans des zones très petites. (Trois centimètres de diamètre minimum).

Main grappin (Cyberware, niveau 1)

Une modification pour les bras cybernétiques (complets ou partiels) qui consiste en un treuil, en un système d'alimentation capable de charger 30 mètres de câble et en un lanceur pneumatique qui peut lancer la main cybernétique jusqu'à une distance égale à la longueur du câble (et peut aussi servir de commande pour que la main saisisse quelque chose à distance).

Modification corporelle**(Cyberware, niveau 2/3/4)**

Votre corps est recouvert d'une synthé-peau sous laquelle de nombreux servo-moteurs ont été installés pour vous permettre de modifier la forme et la corpulence de votre corps. Elle permet même de changer la forme et la taille de la poitrine, permettant de se déguiser plus efficacement ou se faire passer pour un autre genre. +1/2/3 relances aux tests de Comédie pour se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Modulateur vocal (Cyberware, niveau 2/3/4)

Cet implant donne un timbre parfait et une flexibilité vocale énorme, ainsi qu'une capacité de distordre sa voix. Il permet de parler sans fatigue à très fort volume, changer de timbre pour imiter parfaitement des chants d'oiseaux, chanter mélodieusement et d'autres effets sonores extraordinaires. Le modulateur peut aussi rejouer une voix enregistrée. Ajoute 1/2/3 dés aux tests de Comédie reposant sur la voix.

Module de surveillance (Cyberware, niveau 1)

Abrite une IA, qui surveille les mouvements, activités et le trafic NET de son possesseur. L'IA installée peut prendre le contrôle du personnage si un « lien marionnette » est aussi installé. Il est de plus difficilement piratable (2 relances de réussites aux tests de Hacking qui le vise).

Monture gyroscopique (Cyberware, niveau 2/3/4)

Cet accessoire ne peut s'installer que dans un bras ou un avant-bras cybernétique. Une fois activé, des contrepoids sortent du poignet et un gyroscope s'active, afin d'améliorer l'équilibre du bras et compenser le recul pour accroître la précision des tirs. Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests d'Armes lourdes.

Monture oculaire supplémentaire**(Cyberware, niveau 1/2/3/4)**

Cet implant permet à l'utilisateur d'attacher un œil là où il le souhaite. Cependant cela peut causer des problèmes de désorientation, si tous les yeux sont ouverts en même temps.

L'emplacement de ces yeux peut fournir un avantage tactique. La place la plus courante étant derrière la

tête, pour pouvoir anticiper les embuscades, ou dans la paume d'une main, pour pouvoir, sans risque, jeter un œil au niveau des intersections ou par une fenêtre par exemple.

À partir du Niveau 2 : +1/2/3 relances aux tests de Perception pour éviter d'être surpris.

Odorat amélioré (Cyberware, niveau 3/4/5)

Ouvre la possibilité de sentir les odeurs à portée courte et intermédiaire et permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests de Perception olfactive et de pistage.

Oreilles cybernétiques (Cyberware, niveau 3/4/5)

Ne remplacent normalement que l'oreille interne, mais il est aussi possible d'opter pour un remplacement global. Ouvre la possibilité d'écouter les conversations à portée courte et intermédiaire et permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests de Perception auditive.

Oreille traductrice (Cyberware, niveau 1)

Cet implant vous permet d'utiliser un logiciel linguistique et vous livre les propos traduits avec moins d'une seconde de délai. Même s'il ne peut pas vous aider à lire ou à parler le langage, il vous permet d'avoir un service de traduction très rapide et moins cher que des languasofts et l'installation d'un Chipjack. Attention cet implant ne peut être employé que dans une zone ayant une connexion au NET.

Ossature renforcée (Cyberware, niveau 2/3/4)

Les os sont renforcés d'un maillage de nanostructures métalliques, renforçant leur intégrité, leur solidité et leur force élastique. Réduit les dommages reçus de 1/2/3 points.

Palmes cybernétiques (Cyberware, niveau 2)

Des palmes rétractables pour les mains et les pieds de l'utilisateur.

+1 dé aux tests d'Athlétisme pour les actions de natation.

Pied de singe (Cyberware, niveau 1)

Ces pieds cybernétiques modifiés sont presque aussi maniables que les mains de l'utilisateur et peuvent effectuer un vaste éventail de tâches.

Poche d'air (Cyberware, niveau 2+)

Multiplie par le niveau de l'implant, la durée de capacité d'apnée.

Pointeur laser (Cyberware, niveau 2)

Il s'agit d'un rayon laser qui laisse un grand point visible (disponible dans la couleur de votre choix) sur la cible. Issu de la main directrice de l'utilisateur, il peut servir de visée laser à toutes les armes à distance, sans nécessiter une monture classique. Pour ceux qui disposent d'une vision adéquate, une version infrarouge et donc plus discrète, est aussi disponible. +1 relance aux tests d'armes à feu ou d'armes lourdes.

Port d'interface neural (Cyberware, niveau 2)

Amélioration de la prise jack, il fournit une interface neurale directe, et contient environ un mètre de micro-câble rétractable qui permet de s'interfacer directement avec n'importe quel appareil via son connecteur universel. Il dispose d'une mémoire de stockage propre permettant de télécharger et stocker des fichiers. Deux personnes équipées de Port d'interface neural peuvent se relier par un câble de fibre optique afin d'avoir une conversation mentale privée ne pouvant être espionnée. Permet d'accéder au NET en RV (+1 dé pour les actions matricielles) et de se connecter à tout ce qui possède une prise ou un Module de Contrôle.

Protection auriculaire (Cyberware, niveau 1)

Permet d'immuniser à tous les dommages ou malus reçus par l'utilisation d'une arme.

Protection Oculaire (Cyberware, niveau 1)

Permet d'immuniser à tous les dommages reçus par l'utilisation d'une arme.

Puce multitâche (Cyberware, niveau 2)

Permet à son possesseur de gérer plusieurs tâches mentales. +1 action mentale par Narration.

Queue balancier (Cyberware, niveau 3)

+2 dés aux tests d'Athlétisme

Remplacement Musculaire (Cyberware, niveau 2/3/4)

Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests de Corps à corps.

Réflexes boostés (Cyberware, niveau 2/3/4)

Une multitude d'accélérateurs neuraux et de stimulateurs d'adrénaline sont implantés lors d'une opération hautement invasive et douloureuse pour projeter l'utilisateur dans un monde entièrement nouveau où tout semble bouger au ralenti. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par scène ; niveau 3 = +1 attaque par narration, +1 point d'Anarchy par scène ; niveau 4 : +1 attaque par narration, +2 points d'Anarchy par scène.

Réservoir d'air interne (Cyberware, niveau 2)

Le réservoir d'air interne remplace une partie d'un poumon par un réservoir d'air sous pression, rendant ainsi possibles les opérations sous-marines prolongées, en retenant son souffle pendant 2 heures. Ignorez les dommages respiratoires.

Rollers (Cyberware, niveau 1)

Simple modification où des roulettes rétractables sont placées dans les pieds de l'utilisateur.

Sens numérique (Cyberware, niveau 3)

yeux cybernétiques permettant de percevoir les radiations, les champs électriques et en ultra-violet. +1 dé aux tests de Perception.

Senseur radar (Cyberware, niveau 2)

Cet implant permet à l'utilisateur d'avoir une vue en trois dimensions de la zone et de ce qu'elle contient, même si c'est d'une manière vague et pixellisée. Les ondes peuvent passer à travers les matières les plus solides, ce qui permet à l'utilisateur de voir à travers les murs, les vêtements et autres obstacles similaires et même de percevoir quelqu'un dissimulé par invisibilité (Mais pas Invisibilité radar).

Senseurs chimiques (Cybernétique, niveau 2/3/4)

Permet d'améliorer le sens de l'odorat mais aussi de sentir et reconnaître toutes les particules chimiques. +1/2/3 dés aux tests de perception basés sur l'odorat.

SPU math (Cyberware, niveau 2)

Cette unité dédiée amplifie les capacités de traitement des données mathématiques pour les calculs complexes en tâche de fond, comme le décryptage. Accessoirement, elle peut servir de réveil, de minuteur et de chronomètre. Octroie +2 dés aux tests de Logique liés aux calculs mathématiques.

Sonar (Cyberware, niveau 2/3/4)

Permet de voir même dans le noir le plus total grâce à l'utilisation d'un echosonar. Cependant, l'utilisation de cet implant peut être perçue par ceux ayant une ouïe améliorée. Gain de +1/2/3 dés en Perception.

Substituts musculaires

(Cyberware, niveau 2/3/4)

Ces muscles synthétiques cultivés en cuve peuvent remplacer ou améliorer ceux de l'utilisateur alors que des traitements au calcium et des renforcements du squelette contribuent à la force générale.

Niveau 1 : relance 1 échec sur les jets de Force.

Niveau 2 : relance 1 échec sur les jets de Force et de Corps à corps.

Niveau 3 : relance 2 échecs sur les tests de Force, 1 échec sur les tests de Corps à corps.

Superarme (Cyberware, niveau 2)

Cet accessoire doit être couplé à une arme équipée d'un Module Superarme pour tirer pleinement parti du système. Cet implant informe l'utilisateur de la distance des différentes cibles, du niveau du chargeur, du type de munitions, de l'échauffement du canon, du stress mécanique, etc. Ajoute 1 dé aux tests d'Armes à feu et d'Armes lourdes.

Support de puces (Cyberware, niveau 1+)

Système permettant de lire des puces de compétences mais aussi des puces de données. Il est possible aussi de télécharger les compétences via le NET. Cet implant ne peut être employé que pour une compétence non possédée ou alors se substitue à celle-ci. Aucun point de Chance ne peut être employé pour cette dernière.

(niveau +1 à +3) : 1 à 3 dés à la compétence. Une compétence câblée ne peut jamais dépasser le niveau 3.

(niveau +1 à +3) : Relance 1/2/3 échecs pour la

compétence.

(niveau +1 à +3) : Peut faire tourner 1/2/3 compétences en même temps (compétence physique ou de connaissance)

- Chaque compétence physique s'achète au coût de 2 PA.
- Chaque puce de connaissances, de linguasoft ou de Mapsoft spécifiques s'achète au coût de 1 PA.

Système de Contrôle (Cyberware, niveau 3/4/5)

Cet implant exploite les capacités brutes de synchronisation et de coordination du cerveau dans le but de contrôler les drones et les véhicules (ainsi que les autres appareils, tels que des tourelles, les habitations ou les robots-animaux). Permet de contrôler les véhicules (+1 dé pour les actions de véhicule, ainsi qu'1 action supplémentaire de Pilotage) et fournit +1/2/3 dés supplémentaires pour les tests de pilotage et d'armes de véhicule.

Système d'orientation (Cyberware, niveau 2/3/4)

En plus de servir de GPS, cette augmentation inclut un gyroscope interne (pour les situations dans lesquelles le signal GPS est indisponible), une boussole interne, une boussole inertielle, un altimètre, un baromètre et un port externe pour y brancher un mapsoft. +1/2/3 dés aux tests de survie pour s'orienter ou retrouver son chemin.

Système de fusée à gaz (Cyberware, niveau 2)

Permet une éjection de gaz afin de pouvoir se propulser dans les environnements en micro-gravité ou Zéro G. Gain d'un bonus de +1 Dé à la compétence chute libre.

Système magnétique (Cyberware, niveau 1)

Permet de se coller, se déplacer et se maintenir sur des surfaces métalliques.

Vérins hydrauliques (Cyberware, niveau 2)

Cet implant nécessite d'avoir des jambes cybernétiques. Ils améliorent la capacité de saut, hauteur comme longueur. +2 dés sur les tests de saut.

Vision 360° (Cyberware, niveau 2)

Cet atout permet de voir dans tous les sens et de ne jamais être surpris.

Vision cybernétique (Cybernétique, niveau 3)

Cet implant permet de percevoir un grand spectre de couleurs : spectre électro-magnétique, ondes térahertz, rayons gamma, etc. Les yeux possèdent aussi une focale de x50. Gain d'un bonus de +2 aux tests de Perception.

Visualiseur (Cyberware, niveau 1)

Le visualiseur permet à son utilisateur d'exporter une image, 2D ou 3D, de son esprit vers la réalité augmentée (ou directement sur du papier en utilisant une imprimante sans-fil).

Yeux cybernétiques (Cyberware, niveau 3/4/5)

Conçus originellement pour rendre la vue aux aveugles, les cyberyeux offrent maintenant bien plus que la vision humaine normale. Ils existent dans toutes les formes et couleurs, d'une apparence quasiment naturelle au chrome intégral en passant par une infinité d'autres choix. Ils intègrent une interface visuelle, la compensation anti-flash, et une vision parfaite. Ignore les modifications de luminosité et permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests de Perception visuelle.

NANOWARE

Bracelet-outils (Nanoware, niveau 1/2/3/4)

Cet implant est un bracelet contenant des nano-robots capable de se transformer en n'importe quel outils et même de petites armes transformant les dommages à mains nues en P à partir du niveau 2. Niveau 3+ = Gain d'un bonus de +1/2 en Ingénierie ou Furtivité suivant l'utilisation.

Convertisseur de compétence (Nanoware, niveau 1+)

Même fonctionnement qu'un Support de puces de Cyberware, mais ne peut pas lire de puces car tout est téléchargé via le NET.

Flexiface (Nanoware, niveau 2/3/4)

Même fonctionnement que l'implant Faux-visage.

Liaison épidermique (Nanoware, niveau 1)

Permet de se connecter à tout appareils électro-

niques par simple contact physique. Deux personnes équipés du même implant, peuvent se connecter par simple contact et échanger mentalement.

Médicachines (Nanoware, niveau 1/2/3)

Cet implant composé de nano-robot soigne les infections, maladies et intoxications et permet de supporter de très forts niveaux de radiations. Le personnage gagne un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests pour résister à ce type de problème. Augmente la guérison naturelle de son niveau.

Nanophage (Nanoware, niveau 2/3/4)

Robots tueurs de nanites, qui apportent un bonus de 1/2/3 dés pour résister aux nano-toxines, nanodrogues.

Nanotoxine implantée (Nanoware, niveau 1)

Même fonctionnement que la Glande chimique.

Oracle (Nanoware, niveau 3)

Les nanites neurales surveillent les signaux d'entrée sensoriels. Bonus de +2 dés pour se souvenirs d'un détail et +1 relance à tous les tests de Perception.

Rapidité mentale (Nanoware, niveau 3)

Ces nanites accélèrent les fonctions neurales. +1 point d'Anarchy et une +1 action mentale par Narration.

Respirocytes (Nanoware, niveau 2)

Améliore la capacité de transfert de l'oxygène et du dioxyde de carbone. Il permet de retenir son souffle pendant 2 heures. Ignorez les dommages respiratoires ou inhalations de toxines.

IA (PERSONNAGE)

Accroissement de réponse (IA, niveau 2/3/4)

Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par scène ; niveau 3 = +1 attaque par narration, +1 point d'Anarchy par scène ; niveau 4 : +1 attaque par narration, +2 points d'Anarchy par scène.

Armure virtuelle (IA, niveau 2/3/4)

Fournit +3/6/9 cases d'Armure supplémentaires sans augmenter la RD de l'armure. Ces cases sont

les premières à s'abimer en cas de dommages sans diminuer la RD.

Bibliothèque mentale (IA, niveau 1/2/3)

Permet à l'IA d'obtenir 1/2/3 connaissances en plus tant qu'il est dans Le NET.

Codeur de talent (IA, niveau 1/2/3)

Bonus de 1/2/3 relances aux tests de Hacking.

Ecorcheur (IA, niveau 2/3)

Griffes virtuelles permettant au Netrunner de faire des dommages de FOR/2+1P ou FOR/2+2P pour le niveau 3. Portée : OK/-/-

Ghost in the shell (IA, niveau 2/3/4)

Bonus de +1/2/3 en furtivité matricielle.

Infosec (IA, niveau 2/3/4)

Bonus de +1/2/3 dés aux tests de Hacking.

Marionnettiste (IA, niveau 3/4/5)

Cet amélioration exploite les capacités brutes de synchronisation et coordination dans le but de contrôler les drones et véhicules (ainsi que les autres appareils dotés d'un lien marionnette, tels que des tourelles ou les cosses). Permet de contrôler les véhicules en RV (+1 dé pour les actions de véhicule) et fournit +1/2/3 dés supplémentaires pour les tests de pilotage et d'armes de véhicule.

Recherche améliorée (IA, niveau 2/3/4)

Bonus de +1/2/3 dés aux tests de recherches matricielles.

Protection virtuelle (IA, niveau 2/3/4)

Réduit les dommages reçus de 1/2/3.

Vision matricielle (IA, niveau 2/3/4)

Bonus de +1/2/3 dés à tous les tests de Perception matricielle.

ATOUS DE PERSONNALITÉ ET DIVERS

ATOUS DE PERSONNALITÉ

Ces atouts spécifiques sont liés au personnage et sont évolués avec l'XP.

Achat d'un Avantage (Niveau 2)

Vous pouvez acheter un nouvel avantage sous la forme d'un atout.

Barraka (Niveau 4/5/6)

Le personnage a +1/2/3 points de Chance par mission. Ces points fonctionnent comme des points de Chance mais n'augmentent pas son Attribut.

Entraînement supérieur (Niveau 3)

Le personnage a subi un entraînement supérieur et a réussi à dépasser les limites naturelles d'un Attribut d'un point augmentant ainsi son maximum.

Esprit d'équipe (Niveau 2)

Offre la possibilité de donner vos points de chance ou d'Anarchy à un autre joueur.

Gang/Tribu (Niveau 1 à 7)

Vous avez à votre disposition des membres d'un gang/Tribu/Mafia qui peuvent venir vous aider au cours d'une de vos missions. Ils peuvent intervenir à votre demande 1 à 4 fois (suivant Atout) par Scénario.

Ils ne prendront pas de risques inconsidérés et serviront surtout de diversion ou de soutien.

S'il est nécessaire de calculer les dommages qu'ils réalisent, il suffit de prendre le [Niveau d'Atout * 2 par Tour] à répartir comme on le veut.

1 pts : 1 pote [level figurant, 1 intervention]

2 pts : 3 potes [1+2]

3 pts : 6 potes [1 +2 +3]

4 pts : 10 potes [1+2+3+4]

+1 pt : un spécialiste [chaman, face etc...]

+1 pt par intervention possible par scénario

+1 pt par monté de niveau : Figurant > sbire > antagoniste > Pro

Génie du crime (Niveau 3/4/5)

+1/2/3 dés aux tests d'Intimidation et de Négociation

Intimidant (Niveau 2/3/4)

+1/2/3 dés aux tests d'Intimidation, si les opposants ratent un test de VOL + CHA, ils sont handicapés par la peur et doivent relancer 1/2/3 succès pour leurs actions contre ce personnage.

Je connais un Gars... (Niveau 3)

Gagne niveau de Charisme [CHA] contacts.

Peur (Niveau 3)

+2 dés pour les tests d'Intimidation.

Réflexes supérieurs (Niveau 2)

+1 pt d'Anarchy en plus par scène.

Techniques de combat (Niveau 3/4/5)

Au choix +1/2/3 dés ou +1/2/3 relances aux tests de corps à corps

Touche-à-tout (Niveau 2/3/4)

Lorsque vous ne possédez pas la compétence requise, vous êtes autorisé à relancer 1/2/3 échecs sur les tests concernés.

Un certain «je ne sais quoi» (Niveau 2)

Vous pouvez substituer votre Charisme à l'attribut habituel lorsque vous réalisez un travail d'équipe hors combat.

ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX

Les équipements proposés ici sortent de la norme. De meilleure qualité, ils possèdent une utilité particulière, et donc un coût d'acquisition plus élevé. Ils sont achetés avec des PA mais au prix d'une évolution d'Atout de personnalité.

CYBERCONSOLE

Cyberconsole premier prix (Niveau 1)

Firewall 1, Moniteur de condition matriciel : 6 cases, 1 programme, permet de relancer 1 échec sur les tests d'actions matricielles.

Cyberconsole entrée de gamme (Niveau 3)

Firewall 2, Moniteur de condition matriciel : 9 cases, 1 programme, permet de relancer 1 échec sur les tests d'actions matricielles.

Cyberconsole moyen de gamme (Niveau 5)

Firewall 3, Moniteur de condition matriciel : 9 cases, 2 programmes, permet de relancer 1 échec sur les tests d'actions matricielles.

Cyberconsole haut de gamme (Niveau 7)

Firewall 3, Moniteur de condition matriciel : 12 cases, 2 programmes, permet de relancer 2 échecs sur les tests d'actions matricielles.

CYBERCONSOLE (AMÉLIORATIONS)**Consolidation (Hardware, niveau 3)**

Ce composant améliore la Cyberconsole avec un filtre permettant d'amortir les dommages entrants. Ajoute 3 cases au moniteur de condition.

Coprocasseur multidimensionnel (Hardware, niveau 3)

Ce module augmente la capacité de traitement I/O, de la Cyberconsole, améliorant le temps de réponse des commandes et signaux matriciels. Octroie +1 action matricielle, +1 point d'Anarchy par scène dans la matrice.

Dongle massue (Hardware, niveau 1)

Connecté au cerveau, ou soudé aux circuits intégrés, ce dongle octroie un bonus de +1 au résultat d'un dé lors d'un cybercombat.

Programme embarqué (Hardware, niveau X)

Cette mémoire tampon est capable d'intégrer un programme temporaire utilisable à la volée. Dépensez un point d'Anarchy pour charger et utiliser un programme de niveau X ou moins, actuellement non disponible.

Camouflage (Hardware, niveau 2)

Ce module leurre les autorités et les systèmes de sécurité du NET. L'action illégale est perçue comme une intervention officielle. La confusion temporaire ainsi créée ralentit la convergence. Le niveau de sur-

veillance passe donc à 4 (au lieu de 3) pour le déclenchement de l'alerte.

PROGRAMMES**Agresseur (Programme, niveau 2/3/4)**

En tenant activement la trace des marks placées, ce programme ajoute 1/2/3 dés sur les tests de Hacking (cybercombat uniquement).

Agent Daemon (Programme, niveau 2/3/4)

Un Daemon est une IA autonome qui s'exécute dans un emplacement de programme. Il peut effectuer des actions matricielles à la place du personnage, utiliser d'autres programmes disponibles, entrer en cybercombat. Cependant, en cas de dommages, il partage le moniteur de condition de la Cyberconsole. Il possède une réserve de 6/8/10 dés.

Armure (Programme, niveau 2/3/4)

Ce programme, fonctionnant avec le micrologiciel pour faire office de second firewall. Il offre une RD de 1/2/3 à la Cyberconsole.

Biofeedback (Programme, niveau 2)

Ce programme mêle de dangereux signaux biofeedback aux attaques menées contre d'autres icônes. Il n'a d'effet que si la cible est de nature organique, infligeant ainsi des dommages matriciels physiques ou étourdissants.

Casseur de code (Programme, niveau 2/3/4)

Gain de 1/2/3 dés aux tests de Hacking pour crypter ou décrypter des informations.

Chiffrement (Programme, niveau 2)

Cet utilitaire code les flux de communication de point à point. Ajoute +1 au Firewall de la Cyberconsole.

Cryptage (Programme, niveau 2/3/4)

Ajoute 1/2/3 dés sur les tests de défense en cybercombat.

Discrétion (Programme, niveau 2/3/4)

Cet utilitaire redirige le trafic du NET sur des fausses pistes, et inflige ainsi un modificateur de -1/2/3 dés pour pister matriciellement le personnage.

Écran de fumée (Programme, niveau 2)

Le code composant de votre Cyberconsole est semi-aléatoire, en réarrangement constant. Il est ainsi plus difficile de vous cibler spécifiquement. Relance de 2 échecs sur la défense en cybercombat.

Evaluation (Programme, niveau 1)

Permet d'évaluer le prix du marché pour cette information.

Exploitation (Programme, niveau 2/3/4)

Ce programme analyse et scanne une cible pour chercher les failles de son Firewall. Il octroie 1/2/3 dés sur les tests de Hacking (hors cybercombat).

Fork (Programme, niveau 3)

Cet utilitaire permet de cibler 2 adversaires différents en une seule et même action sur un test de Hacking.

Illusion (Programme, niveau 2/3/4)

Une fois les implants optiques hackés, le programme force la cible à relancer 1/2/3 réussites à tous ses tests.

Leurre (Programme, niveau 2/3/4)

Augmente le niveau de convergence de 1/2/3 avant que le Netrunner ne soit repéré.

Marteau (Programme, niveau 2/3/4)

À chaque fois que le persona inflige des dommages matriciels en cybercombat, ce programme offensif augmente les dommages de 1/2/3.

Miroir aux Alouettes (Programme, niveau 1/2/3)

Relance 1/2/3 dés sur les tests de Défense Matricielle.

Navigateur (Programme, niveau 2)

Ce navigateur matriciel et moteur de recherche très utile divise par deux le temps nécessaire à trouver une information pertinente. Octroie +2 dés sur les tests de Perception Matricielle.

Pistage (Programme, niveau 2/3/4)

Ce programme surveille une cible à la place du personnage, facilitant la recherche et la localisation de

son propriétaire dans le monde réel. Ajoute 1/2/3 dés sur les tests de Pistage Matriciel.

Recherche (Programme, niveau 2/3/4)

Relance 1/2/3 dés sur les tests de Perception Matricielle.

ARMURES

Armure anti-émeute (Équipement, niveau 6)

Armure utilisée par les unités de police et de sécurité spécialisées, elle est composée d'une combinaison en KevFlex, avec des plaques composites en polymères protégeant les organes vitaux et une couche de matériau ignifuge, dispose de nombreuses poches, et d'un biomoniteur intégré. Le casque assorti à l'armure comprend un masque à gaz et une visière non transparente équipée d'une interface visuelle (vision nocturne, Superarme, compensation antiflash).

Armure 12, réduit les dommages de feu de 2.

Armure combinaison caméléon (Équipement, niveau 3)

Cette combinaison s'adapte à l'environnement, de sorte que le porteur soit le moins visible possible. Armure 9, +3 dés aux tests de Furtivité pour ne pas être repéré.

Armure corporelle moulante (Équipement, niveau 3)

Elle est composée de matériaux synthétiques qui respirent et s'étirent avec le corps, le tout s'adaptant à la morphologie de chaque individu. Elle peut être portée seule ou sous d'autres vêtements.

Armure 6 ou +3 sous une autre armure.

Armure militaire (Équipement, niveau 7)

Vous ne trouverez pas mieux en terme de protection. Vous protégeant intégralement, de la tête aux pieds, elles sont composées d'éléments rigides et flexibles afin de se mouvoir le plus facilement possible. Les accessoires de combat rendent leur porteur aussi dangereux qu'un groupe armé. Une armure militaire dispose d'une connexion sans fil abonnée au commlink du casque, intègre un biomoniteur ainsi que plusieurs marqueurs de sécurité. Toute autre amé-

lioration peut y être installée, comme un camouflage ghillie, une isolation chimique, etc.

Elles sont immunisées aux fléchettes, aiguilles et autres projectiles dont le but est d'injecter un produit. Ces combinaisons sont conçues sur mesure mais ne peuvent être maniées que par des individus possédant une force de 5 au moins.

Armure 15, le porteur perd ses bonus d'action dus à des augmentations de réflexes

AMÉLIORATIONS D'ARMURE MILITAIRE

• **Accroissement de force (Niveau +1/2/3)**

Cette amélioration d'armure militaire ajoute des servomoteurs, des pompes hydrauliques et améliore la structure interne de l'armure pour augmenter la force du porteur. La limite maximum des attributs ne s'applique pas puisqu'entièrement due à l'armure même. La force du porteur est augmentée de 1/2/3 points.

• **Accroissement de mobilité (Niveau +1/2/3)**

L'intégration de servomoteurs et d'articulations améliorées, et autres adaptations de même genre accroissent la mobilité de l'armure militaire. Le porteur bénéficie de 1/2/3 dés supplémentaires pour ses tests de course et de saut, et il récupère ses réflexes cybernétiques ou mana.

• **Armes intégrées (Niveau +1)**

Les armes à feu et les armes de mêlée peuvent être intégrées dans une armure militaire.

Voir «arme cyber implantée» dans la rubrique Atouts Cyberware.

• **Flotteurs (Niveau +1)**

Un individu équipé d'une armure militaire coule comme une pierre s'il tombe dans l'eau. Ce système déploie des airbags qui se gonflent et donnent à l'armure assez de flottabilité pour que son porteur reste à la surface. jusqu'à ce que quelqu'un vienne lui porter secours.

• **Système de dégagement rapide (Niveau +1)**

Cette amélioration d'armure militaire permet de s'en débarrasser rapidement en une Narration, manuellement ou par connexion sans fil.

DRONES

Les drones sont des véhicules sans pilote conçus pour être utilisés à distance ou pour opérer de manière autonome. Ils sont tous équipés d'un lien Marionnette.

MICRO-DRONES

Drone mosquito (4 Micro-drones, niveau 2)

Développé pour le conflit amazonien, ce drone ne possède aucune arme mais a été conçu pour agresser les sens de ses victimes. Ainsi, ce petit bijou qui ressemble à un moustique peut produire un son de 160 décibels équivalent au bruit d'un moteur de course lancé à pleine puissance, ainsi qu'une lumière stroboscopique aveuglante.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Furtivité +4 dés, peut infliger un malus de 1 dé par drone utilisé sur les compétences visuelles et/ou auditives

Drone monocycle (4 Micro-drones, niveau 2)

Ce petit drone monocycle ressemble à un yo-yo et sert à infiltrer les zones protégées pour faire une reconnaissance ou pour les surveiller pendant plusieurs heures.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +1, Furtivité +4 dés, Perception +2 dés

Micro-mouchard (4 Micro-drones, niveau 2)

Ce micro rampant est conçu pour chercher les lignes en fibres optiques et s'y brancher avec un dérivateur optique intégré, pour ensuite ouvrir une connexion sans fil au Techie ou Nomade ou connecter un câble en fibre optique amené à cet effet, qui conduit droit au Techie ou Nomade, permettant une connexion à distance.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +3, Furtivité +4 dés

Drone araignée (4 Micro-drones, niveau 2)

Ce minuscule «insecte» à quatre pattes peut grimper aux murs sans difficulté et littéralement se glisser dans des trous de souris. il reste cependant très fragile, un simple démarqueur peut le détruire.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +2, Furtivité +4 dés, Perception +2 dés

Drone glisseur (4 Micro-drones, niveau 1)

Discret et fiable, ce drone pas plus grand que le couvercle d'un pot de moutarde se déplace en glissant, sur terre et sur eau.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +1, Furtivité +6 dés

Drone Centipede (4 Micro-drones, niveau 2)

Drone de secours standard, il mesure moins de trente centimètres et fonctionne en réseau avec des dizaines ou des centaines de ses congénères pour fouiller les décombres et les épaves à la recherche de survivants. Il est lourdement blindé pour se protéger des flammes et des liquides caustiques, mais sa lenteur le rend inutile en combat. Une fois qu'un drone a repéré quelque chose, il appelle les autres drones de son réseau. Des adaptateurs situés aux deux extrémités des Centipede leur permettent alors de s'accrocher les uns aux autres.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 2/centipede, Résistance 0, Mobilité +1, Furtivité +1 dé, Perception +2 dés

Drone Goldfish (4 Micro-drones, niveau 1)

Modèle d'entrée de gamme, ce poisson rouge aux dimensions réalistes peut plonger jusqu'à 4 mètres de profondeur et explorer les zones d'eaux calmes.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +1, Furtivité +4 dés

Drone Stonebrook (4 Micro-drones, niveau 2)

Boule de technologie dont deux roues centrales assurent la mobilité. Spécialisé dans la diversion, il peut reproduire les flash des canons de différentes armes, reproduire le son de toutes les armes à feu, et simuler la présence de plusieurs hommes armés. Attention, en assurant ce type de prestation, son autonomie tombe à 10 minutes.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +1, Comédie + 3 dés, Furtivité +3 dés

MINI-DRONES

Drone ballon (2 Mini-drones, niveau 2)

Ballon à énergie solaire rempli d'hydrogène, le Condor est un drone d'observation à longue durée, construit avec matériaux transparents et invisibles au radar. Il peut rester en vol stationnaire pendant

des semaines. La contrepartie est sa grande vulnérabilité, puis qu'une fois détecté, il ne peut fuir. Gonflé, le drone est presque aussi grand qu'une table de cuisine, mais sa forme non déployée est plus petite qu'une quille de bowling.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité -3, Furtivité +4 dés, Perception +3 dés, volant

Drone espion (2 Mini-drones, niveau 2)

Destiné à la guerre électronique, ce modèle commence à dater. Utilisé pour repérer les postes de commandement ou de contrôle, il peut écouter en mode passif tout en décryptant les communications, et ce 48 heures durant. Il peut réduire le bruit matriciel en faisant aussi un relai idéal pour les Netrunner, et les Contrôler,

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité -, Décryptage +2 dés, Hacking +2 dés

Drone Blob (2 Mini-drones, niveau 1)

Petite boule de liquide magnétique, contenue dans une membrane à la perméabilité variable, et remplie de micro-caméras, le blob peut se faufiler dans des espaces d'à peine 1 millimètre, pouvant même adhérer aux murs et plafonds grâce aux minuscules poils le recouvrant. Il peut même se saisir de petits objets, voire les transporter.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +1, Furtivité +3 dés, Perception +1 dé

Drone Dragonfly (2 Mini-drones, niveau 3)

Face à la prolifération de drones, ce modèle est aujourd'hui le meilleur chasseur parmi ces congénères. Chargé de repérer les drones espions où qu'ils se cachent, le Dragonfly a aussi été conçu pour les détruire. Avec sa forme de libellule, et ses ailes équipées de turbo hélices, il a essentiellement recours aux ultrasons pour repérer ses proies. Armé de minuscules pinces à vibrolames, il peut ensuite arracher un drone posé sur un mur ou tout simplement cisailer les ailes ou rotors de cibles volantes. Contre de plus gros ennemis, un essaim de Dragonfly peut aussi se voir monter des micro-fers à souder qui leur permettront de patiemment percer coques et carrosseries pour atteindre des parties sensibles de la

cible. On peut aussi imaginer le piéger et y installer un système explosif, si son budget le permet.

1 Attaque par drone, 1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +2, Furtivité +4 dés, Scan +1 dé, Dommage 3P, volant.

Drone répéteur (2 Mini-drones, niveau 1)

Ce mini drone volant est équipé d'un transmetteur laser intégré, d'une antenne directionnelle et d'un répéteur de fréquence radio pour allonger la portée du signal d'appareils connectés grâce à son propre signal. Judicieusement installé, il réduit le bruit matriciel en servant de relai.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 0, Furtivité +2 dés, volant.

Drone Bird (2 Mini-drones, niveau 2)

Petit oiseau mécanique, permettant d'espionner avec facilité.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +2, Furtivité +4 dés, Perception +2 dés, volant.

Drone CU (3 Mini-drones, niveau 3)

Le CU est une version moins chère des drones de caméra professionnels à poussée vectorisée à un seul rotor. La vitesse a été sacrifiée au profit de la stabilité, du silence et de la qualité d'image.

Ce drone fonctionne généralement par trois pour obtenir trois angles de caméra sur une même Scène.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +2, Furtivité +3 dés, Perception +3 dés, volant.

Drone I-Ball (2 Mini-drones, niveau 2)

Conçu pour être jeté ou lancé dans une pièce en roulant, ce mini-drone peut rouler tout seul mais ne peut pas franchir les escaliers, les bordures ou les obstacles de grande taille. Ce drone peut être doté d'un flash-pack ou d'une grenade fumigène.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité -3, Furtivité +3 dés, Perception +1 dé, 1 monture d'arme

Drone Fly-Spy (2 Mini-drones, niveau 4)

Ce drone a la taille et la forme d'un gros insecte, mais peut atteindre une altitude notablement supérieure. Difficile à repérer, il peut servir d'oeil volant, bien pratique pour les filatures.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Furtivité +4 dés, Perception +2 dés, volant.

Drone Gerbille (2 Mini-drones, niveau 1)

Minuscule drone à roues, la Gerbille est dimensionnée pour voyager à travers la plupart des tuyaux, lui permettant d'entrer dans un nombre étonnamment élevé de zones sécurisées. un peu plus gros que la moyenne des mini drones, son moteur lui permet d'être rapide et agile, ce qui lui permet d'échapper suffisamment longtemps à la plupart de ses poursuivants, pour se trouver un trou où se dissimuler.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +2, Furtivité +3 dés, Perception +1 dé

PETITS DRONES

Drone sur Rail (Petit drone, niveau 5)

Système de drone sur rail emblématique, ce drone est un modèle suspendu traversant les installations où il est installé, perdant en mobilité ce qu'il gagne en sécurité et en durabilité. Immunisé au hacking sans fil et alimenté par un réseau indépendant, ces drones continuent de fonctionner même lorsque le reste de l'installation est «tombée».

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité -, Armes à feu +3 dés, 1 monture d'arme, Firewall 3

Drone perturbateur (Petit drone, niveau 5)

Destiné à perturber les communications ennemies, ce drone de guerre électronique est doté de deux brouilleurs performants. Son rôle étant de franchir les lignes ennemies, il est équipé de toutes sortes de systèmes défensifs, d'un blindage lourd, un revêtement antiradar et de contremesures CME. Ce petit bijou de technologie au design épuré se trouve rarement ailleurs qu'au service des militaires, même si on en trouve parfois un modèle simplifié au marché noir.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité -1, Brouilleur et brouilleur intelligent, Furtivité (radar) +3 dés

Drone Crawler (Petit drone, niveau 1)

Ce petit marcheur se joue facilement des escaliers et autres obstacles. Conçu comme espion à dis-

tance dans des environnements ruraux ou urbains accidentés, le Crawler est efficace et robuste.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité 3, Furtivité +2 dés.

Drone Smoke Generator (Petit drone, niveau 1)

De conception simple, ce drone à chenilles a pour seule fonction de générer des fumées écrans jusqu'à douze minutes, et des fumées thermiques pour trois minutes. S'il est immobile, le nuage peut s'étendre sur 150 mètres de diamètre environ, et en mouvement, une traînée de 100 mètres de large par 250 mètres de long. Dans les deux cas, le nuage s'élève à dix mètres de haut et commence à se dissiper une minute après que le générateur se soit éteint.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité 2, Furtivité +2 dés, compartiment de fumigènes.

Drone de reconnaissance (Petit drone, niveau 3)

Ce drone de reconnaissance de base sacrifie la durabilité ou les armements pour des capteurs puissants et une vitesse élevée. Seul drone de sa catégorie à pouvoir passer le mur du son, il est surtout employé à des vitesses supersoniques pour mieux cacher sa position dans le ciel.

2 Déplacements, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité +3, Furtivité +2 dés, volant

Drone animal (Petit drone, niveau 1/2)

Les drones de compagnie sont une version de luxe des drones jouets. Conçus pour avoir l'air de véritables animaux domestiques, avec des besoins comme la promenade, la nourriture et l'excrétion, ils concurrencent difficilement le marché des animaux de compagnie virtuels en raison de leurs prix. Poissons d'aquarium, perroquets, cochons d'inde, chats et chiens, il en existe également de nombreuses versions plus exotiques. Seul la reproduction du vol «naturel» posait problème et Entertainment Systems a relevé le défi : avec le Falcon, fabriqué à la main en raison de sa complexité d'assemblage, le pari a été réussi, mais on est désormais plus proche de l'œuvre d'art que du drone.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +3, Furtivité +2 dés, peut être volant

Drone mécanicien (Petit drone, niveau 1/2/3)

Le meilleur ami du mécanicien. Un dôme sur trois roues et un bras multifonctions, parfait pour fureter au sein du garage. Ils sont assez évolués pour gérer un travail simple (dévisser des écrous, changer les pneus, vérifier l'huile, etc.), ou servir d'assistant pour des choses plus complexes (amener l'outil nécessaire, afficher l'éclaté technique sur son écran, surveiller les alentours lorsque vous êtes sous le véhicule). Il est même pourvu d'un bon système audio pour passer le temps.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité +3, Furtivité +2 dés, Ingénierie +1 / 2 / 3 dés.

Drone patrouilleur (Petit drone, niveau 3)

Modèle de drone ayant fait ses preuves dans la sécurité, ce patrouilleur discret peut être équipé d'un armement léger non légal.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité +3, Armes à feu +1 dé, 1 monture d'arme, Furtivité +2 dés.

Drone pisteur (Petit drone, niveau 3)

Drone rapide sur roues, il a pour mission de filer les criminels et les divers suspects surveillés par les autorités. Il sert aussi lors des courses poursuites : déployé à partir d'un rack, il dépasse la cible puis éjecte une bande d'arrêt, ou se glisse dessous et y colle un transmetteur. Un Netrunner peut alors s'y connecter pour en savoir plus sur les conducteurs, prendre le contrôle ou bricker le véhicule. Le transmetteur a une autonomie de 24 heures.

2 Déplacements, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité +1, Furtivité +2 dés, Lanceur de bandes d'arrêt et de transmetteurs

Drone Flying-Eye (Petit drone, niveau 2)

2 minidrones, 1 Déplacement par drone, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +3, Autopilote 6, Furtivité +4 dés, volant

Drone Mini-Zep (Petit drone, niveau 1)

Simple drone plus léger que l'air. Grâce à son revêtement électro chromatique, on peut y programmer des annonces, diffuser des alertes météorologiques, rappeler des applications de la loi, etc. Il peut aussi servir de relais signal.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité -1, Furtivité +2 dés, relais de signal matriciel.

Drone Arachne (Petit drone, niveau 4)

Considéré par beaucoup comme un support d'arme plutôt qu'un drone, cette machine peut accueillir sur sa tourelle des armes plus grandes que le drone lui-même. Avec son électronique, ses capteurs et ses pattes sophistiquées, elle est de fait une arme redoutable, ses huit appendices lui permettant de s'accrocher à n'importe quelle surface.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité +2, Armes à feu +2 dés, Furtivité +2 dés, Extrémités adhésives, 1 monture d'arme.

Drone Castle Guard (Petit drone, niveau 4)

Fer de lance dans le marché de la sécurité domestique, ce drone est armé d'un pistolet afin de défendre votre foyer et résiste aux petits calibres. Ce chien de garde à roues est livré avec quatre bracelets SmartSafety pour garantir qu'il ne vous tire dessus accidentellement. Des colliers peuvent aussi être achetés pour vos animaux domestiques..

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité +1, Furtivité +2 dés, Armes à feu +1 dé, 1 monture d'arme.

Drone Gun Turret (Petit drone, niveau 3)

Ce drone statique est une simple tourelle armée, bon marché et convenablement blindée.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité NA, Armes à feu +1 dé, 1 monture d'arme

Drone Seven**(Petit drone, niveau 1 ou 2 quand volant)**

Décliné selon 7 modèles, il peut être équipé de roues avec le Wheelie, de chenilles avec le Treads, ou d'une suspension tout-terrain avec le Dirty, mais aussi typé Quad, bateau si vous optez pour le Swims, ballon avec le Soars ou même VTOL avec les quatre mini-rotors du Hovers.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité +1 Furtivité +2 dés, Peut être volant ou tout terrain.

Drone tout terrain (Petit drone, niveau 3)

Drone tout-terrain, il ne néglige pas non plus la vitesse. Destiné au brouillage, ces deux grandes antennes sont caractéristiques du modèle.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité +1, Furtivité +2 dés, Brouilleur intelligent

Drone pulvérisateur (Petit drone, niveau 1)

Utilisé dans l'agriculture pour l'épandage des champs, cet avion n'est pas des plus rapides mais a peu de concurrence dans ce créneau. Son épandage peut se faire sur des lignes de 125 mètres de long, 25 mètres de large et 10 mètres de haut.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité +1

Drone Calamar (Petit drone, niveau 4/6 armé)

Drone unique en son genre, il a été modélisé en imitant un calamar. Ses six tentacules sont utilisés pour le propulser, pour les tâches de soudage et de découpe avec une torche plasma fixée à l'une de ses extrémités, mais aussi pour fournir une gamme complète d'options de mouvement. Incroyablement agile dans l'eau, sa petite taille lui atteindre des zones normalement inaccessibles. Il peut en outre être équipé d'un petit groupe de micro-torpilles, mortelles lorsqu'utilisées en grappe, et d'une poche d'encre conçue pour brouiller les capteurs électroniques et empêcher ciblage.

Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 2, Mobilité +3, Manipulation +2 dés, 7 montures d'armes, Armes lourdes +2 dés, Furtivité +2 dés, Grappes de torpilles 12P, Nuage d'encre ajoutant 3 dés à la Défense

Drone Dove (4)

Ce petit avion survole le monde à la recherche de signaux sans fil illégaux.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité +2, Furtivité +2 dés, Scan +3 dés

Drone Pelican (Petit drone, niveau 1)

Ces quadricoptères vous survolent chaque jour depuis des années. Simples drones de transport, ils soulèvent des compartiments de rangement modulaire suspendu, chauffés ou refroidis.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité +2, Furtivité +2 dés,

Drone Scuttler (Petit drone, niveau 1)

Cette cybermain amovible est le moyen parfait pour introduire un drone dans une zone sécurisée. Une fois le drone au sol, le majeur sert de tête, accueillant toute une suite de capteurs, tandis que les quatre autres doigts servent au déplacement. *1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité -2, Furtivité +1 dé, Manipulation +2 dés*

Drone d'exploration (Petit drone, niveau 2)

Ce drone est utilisé pour enquêter dans les zones contaminées par des agents biologiques, des produits chimiques, ou des rayonnements. Ce drone d'exploration identifie alors ces matériaux, les marque avec de petits drapeaux à code couleur, et recueille et conserve des échantillons de sol.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité +1, Furtivité +2 dés, Scan de matériaux +2 dés

Drone rampant (2 minidrones, niveau 1)

La solution idéale pour pénétrer des zones confinées, sa petite taille, et ses pattes adhésives lui permettant de se déplacer sur les murs et plafonds. Ressemblant à un insecte rampant, il reste cependant très fragile, un simple démarqueur peut le détruire.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Furtivité +4 dés.

Drone laboratoire (Petit drone, niveau 2)

Il est essentiellement un laboratoire d'analyse médico-légale placé dans un drone compact. Mi-chien, mi-araignée, il est soutenu par quatre jambes possédant plusieurs articulations, tandis qu'un groupe de capteurs suggèrent des yeux. Offrant une gamme complète de capteurs, scanners à rayons X, capteurs à ultrasons, et même un échantillonneur de biomatériaux pour vérifier les échantillons biologiques, le Shamus est aussi capable de projeter une tridéo pour permettre à l'enquêteur de recréer une scène de crime en temps réel.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité 0, Perception +1 dé, Furtivité +2 dés, Scan de substances et matériaux +3 dés

Drone watcher (Petit drone, niveau 1)

Ce vieux modèle de drone est utilisé pour des missions d'observation en milieu naturel. Ses grands pneus-ballon lui donnent la capacité de rouler à grande vitesse et de traverser des terrains difficiles, faire les deux en même temps peut entraîner une perte de contrôle.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 1, Mobilité -1, Furtivité +2 dés, Perception +1 dé

DRONES MOYENS

Drone Cheetah (Drone moyen, niveau 3)

Parti d'un défi, le Cheetah est le quad le plus rapide au monde, capable de rivaliser avec n'importe quel animal et la plupart des véhicules roulants. Ce drone chromé possède aussi une mâchoire d'acier, capable de faire de gros dégâts.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité -1, Dommages 5P

Drone Coyote (Drone moyen, niveau 3)

Ce drone à chenilles est conçu pour accompagner l'infanterie au combat, mais il arrive de croiser des pelotons entiers composés uniquement de Coyotes munis de tourelle. Capable de voyager sur presque tous les terrains, à l'exception de certains environnements urbains pouvant lui causer problème, on peut aussi le retrouver comme sentinelle dans les zones où le terrain est un souci.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +1, 1 monture d'arme

Drone VTOL MKII (Drone moyen, niveau 2)

Ce VTOL possède un capteur olfactif portant à quatre kilomètres, parfois modifié par les conditions météorologiques. C'est un pisteur efficace mais onéreux.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité -1, Pistage olfactif +3 dés

Drone Krokodil (Drone moyen, niveau 2)

Le Krokodil est un drone russe : entièrement en acier, semblant tout droit sorti de l'ère soviétique, ce drone est aussi laid qu'il est solide. Même s'il peut flotter légèrement en surface, il est aussi capable de rouler au fond d'une rivière et de sortir de l'autre côté sans jamais avoir besoin de ralentir. Il est facile à modifier en raison de sa conception basique. Il faut tout de même faire attention à bien le refermer car si ce drone est submersible, il n'est pas amphibie.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité -1, Furtivité dans l'eau +3 dés

Drone Orderly (Drone moyen, niveau 4)

Cet aide soignant à domicile permet de suivre les personnes fragiles, âgées, ou souffrantes. Son Médi-kit intégré distribue les doses de médicaments nécessaires et en cas de souci, un Techie ou Nomade

peut transférer le contrôle du drone à un médecin, permettant ainsi à un seul médecin d'être disponible pour des centaines de patients. Un Médikit (3) y est déjà installé.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité -2, Soins + 3 dés, Médikit installé

Drone mécanicien Lourd (Drone moyen, niveau 3)

Un drone mécanicien ressemblant à un véhicule de la taille d'une grande tortue, équipé de roues et de différents outils montés sur des bras. Il est capable de procéder de lui-même à des réparations ou d'assister le mécanicien.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 3, Déplacement +1, Mobilité 2, Furtivité -, Attaque +1 (Outil : 4P, Courte OK, -, - /Arc électrique : 6E, Courte OK, -, -), Ingénierie +4 dés

Drone de livraison (Drone moyen, niveau 2)

Prévu pour les livraisons aériennes, ce drone peut accueillir sous ses ailes deux containers équipés de parachutes. Il a besoin d'une piste d'atterrissage beaucoup plus courte que pour un avion normal.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 0, volant

Drone patrouilleur (Drone moyen, niveau 3)

Ce drone patrouilleur chenillé est souvent utilisé pour surveiller un périmètre.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2, 1 monture d'arme

Drone de défense (Drone moyen, niveau 4)

Drone de défense militaire, ce roto-drone agile et maniable est aussi utilisé pour poursuivre les agresseurs quand ils s'enfuient. Sa durée d'autonomie est prolongée par des cellules solaires.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité +2, Armes à feu + 2 dés, Perception +1 dé, 1 monture d'arme, Volant

Roto-drone (Drone moyen, niveau 3)

Ce drone est simple, sans fioritures, hautement modulaire et personnalisable, le tout à un très bon rapport qualité/prix.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2, volant.

Drone Tunnelier (Drone moyen, niveau 2)

Disponible sur tous les sites miniers, son mécanisme de forage est utilisé pour créer des tunnels et délivrer les victimes d'accident. Trop étroits pour les personnages de grande taille, les passages qu'il crée offrent une voie de sortie possible aux personnes de faible gabarit, et d'acheminer du matériel de secours aux autres.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité -2, Stockage interne

Drone assassin (Drone moyen, niveau 5)

Développé pour devenir la forme idéale de l'assassin, ce drone à forme humanoïde est conçu pour l'infiltration. Pour l'observateur moyen, le drone est proportionné pour pouvoir passer pour un enfant, mais toute observation attentive révélera rapidement qu'il n'est pas humain.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +3, Extrémités adhésives, Furtivité +3 dés

Drone LEBD (Drone moyen, niveau 6)

Le Law Enforcement Backup Drone, ou LEBD, est un drone de police construit qui se charge à l'arrière d'une voiture de patrouille et sert de partenaire à un officier. Chargé d'enregistrer les interventions, il peut aussi surveiller une planque, apporter un appui armé, rappeler les droits des prévenus, et même aider à la paperasse.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2, Armes à feu +2 dés, Perception +1 dé, Scanner visage +1 dé, 1 monture d'arme

Drone Wolfsspinne (Drone moyen, niveau 5)

Le Wolfsspinne est agile et rapide, Drone de combat parmi les plus dangereux du marché, sa forme arachnoïde ne le rend pas seulement menaçant, mais lui permet également de s'infiltrer dans les espaces les plus étroits. Il peut ainsi remplir des missions de reconnaissance, de traque et d'élimination, de sniper ou de contrôle de périmètre en situation de combat urbain. Souvent doté d'extrémités adhésives (coût +1), il peut alors atteindre les positions les plus inaccessibles.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité +2, Armes à feu +3 dés, 1 monture d'arme

Drone Caduceus (Drone moyen, niveau 3/4/5)

Le caduceus est une plateforme anthropomorphe équipée du matériel complet d'un autodoc. Cet aide-soignant automatisé, fiable et populaire, s'est rapidement répandu en Asie et en Amérique.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2, Biotech +1 / 2 / 3 dés.

Drone fauteuil (Drone moyen, niveau 1)

Fauteuil roulant électronique, il offre un contrôle manuel, mais il est généralement piloté par l'autopilote du drone. Disposant de pneus intelligents qui lui permettent de monter et descendre des escaliers, sa structure légère lui permet en outre d'être plié et rangé dans un petit compartiment. Prévu initialement pour les personnes ayant des difficultés à se mouvoir, il est aussi prisé des Netrunners en RV, qui ne pourraient autrement pas suivre leur équipe. Le drone peut aussi, une fois le siège replié, servir de drone de reconnaissance basique, ou de transport.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité 0

GRANDS DRONES

Drone de transport (Grand drone, niveau 3)

Drone de renfort militaire à chenilles, il n'est pas armé, mais transporte les armes lourdes, les munitions et l'équipement nécessaire dans des casiers blindés.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité -2

Drone anti-émeute (Grand drone, niveau 5)

Cubique, peu manœuvrable et lent, ce drone est utilisé dans les émeutes. Il déploie alors deux boucliers latéraux servant de couverture mobile, et un lance-grenades : il est très utile pour maintenir des positions ou disperser les foules.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 4, Mobilité -2, 1 monture d'arme

Drone Mule (Grand drone, niveau 3)

Sur quatre pattes, il va là où les soldats se rendent mais transporte à lui seul l'équipement de toute une escouade (environ une dizaine d'individus).

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité -1

Drone Paladin (Grand drone, niveau 4)

Drone à chenilles muni de deux bras articulés, il dresse une plaque de plastacier ou de kevlar lorsqu'un danger est détecté. Ses capteurs lui permettent d'accéder aux caméras et micros de la zone et de détecter si un coup de feu est tiré.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 18, Résistance 2, Mobilité +1

Drone AutoDoc (Grand drone, niveau 3)

Drone médical se portant en sac à dos et permettant une fois placé sur le blessé de le soigner directement sur le champ d'opération.

Attaque -, Déplacement -, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité -, Biotech +4 dés.

Drone Black Knight (Grand drone, niveau 4)

Véhicule d'appui-feu prévu pour épauler les unités d'infanterie, il a fait sa légende il y a plusieurs dizaines d'années.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité -2, 1 monture d'arme.

Drone Medicaart (Grand drone, niveau 4)

Cette plate-forme chenillée analyse le terrain et détermine quelles sont les victimes urgentes, peut détruire des obstacles ou soulever un poids important avec sa paire de bras extensibles, et administrer les premiers soins. Un Médiokit peut y être intégré.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 1, Mobilité +1, Soins +2 dés

Drone Dalmatian (Grand drone, niveau 4)

Drone de reconnaissance à poussée vectorielle, il possède une capacité de vol limité mais peut rester en position stationnaire.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +2, Volant

Drone de combat (Grand drone, niveau 4)

Cette machine de combat blindée possède quatre pattes assurant une bonne stabilité, terminées par des roues renforcées increvables et d'une monture d'arme conséquente, capable d'accueillir un canon.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 1, Mobilité 2, 1 monture d'arme.

Drone Tower (Grand drone, niveau 3)

Drone plus léger que l'air, il est lent, non blindé, désarmé, et sert pour propager les signaux sans fil ou accueillir d'autres drones volants (quatre Mini-drones ou huit micro-drones).

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 1, Mobilité -2, Rack de drone, Volant

Drone Nimrod (Grand drone, niveau 6)

Conçu pour remplacer les chasseurs bombardiers, ce drone dispose d'une voilure orientable et de capacités VTOL lui permettant d'être utilisé n'importe où. Son équipement standard est une unique mitrailleuse légère chargée de munitions perce-blindage dont le rôle est de détruire les drones et les blindés ennemis. Sa configuration lui permet également d'être engagé en combat aérien. Certains grands appareils transportent des Nimrod dans des rack de drones maquillés en réservoir supplémentaire, pour surprendre d'éventuels agresseurs.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +2, 1 monture d'arme, Volant

Drone Malakim (Grand drone, niveau 5)

Ce VTOL à 4 rotors contient tout ce qu'il faut pour contrarier un Netrunner. Armes non létales, brouilleurs de haut niveau, il appuie les interventions humaines au sol. Il bloque les communications, étudie les évacuations possibles et peut éventuellement servir de dernière solution armée. Sa taille l'empêche toutefois de se faufiler dans les zones trop urbanisées.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +1, brouilleur intelligent embarqué, 1 monture d'arme, Volant

Drone Tomino (Grand drone, niveau 6)

Dédié aux graves menaces, ce drone humanoïde est fabriqué spécialement pour pénétrer dans des zones de combat extrêmement dangereuses. Capable de mener un combat en mêlée, le Tomino est surtout conçu pour le combat à distance et manipule sans effort les armes lourdes.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 4, Mobilité +2, Autoréparation

Drone Samurai (Grand drone, niveau 3)

D'aspect bien particulier, une structure à quatre roues surmontée d'une tourelle aux airs rappelant vaguement le torse d'un samouraï en armure, ce drone est dit centauroïde. C'est un produit d'intimidation psychologique, plus conçu pour des missions de combat que de patrouille. Doté d'une tourelle généralement équipée d'une mitrailleuse légère avec lance-grenades intégré, il utilise des lacrymogènes jusqu'aux grenades aux anti-véhicules hautement explosives. Mais diverses autres configurations sont envisageables...

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 0, 1 monture d'arme

Drone Hussard (Grand drone, niveau 5)

Utilisé dans des rôles de soutien d'infanterie, de sentinelle et d'assaut jusqu'à des missions de reconnaissance, le Hussard est multitâches. Il peut se déplacer en roulant ou sur coussin d'air.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 2, Mobilité +2, 1 monture d'arme

Drone Manta (Grand drone, niveau 3)

Ce sous-marin est le plus grand drone sur le marché. Il permet de patrouiller autour de navires capitaux ou dans des zones maritimes dangereuses. Pour compenser la quasi-impossibilité de contact sans fil sous l'eau, l'autopilote embarqué est très sophistiqué. Le Manta est équipé de lance-torpilles [12P].

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 2, Mobilité 0, Aquatique.

EQUIPEMENTS**Dispositif auditif (Equipement, niveau 1)**

Casques, écouteurs ou oreillettes, ces dispositifs permettent d'ignorer les malus d'écoute. Ils intègrent de série l'amplification auditive, l'amortisseur de son, le filtre sonore sélectif et la reconnaissance spatiale.

Dispositif optique (Equipement, niveau 3)

Binoculaires, cameras, jumelles, lunettes, lentilles de contact, monocles, ces dispositifs permettent d'ignorer les malus de vision. Ils intègrent de série l'interface visuelle, la compensation anti-flash, le système Superarme et la vision nocturne.

Fouet monofilament (Equipement, niveau 3)

Facilement dissimulable dans un petit compartiment, il s'agit d'une arme hautement illégale et mortelle, pour la cible comme pour l'utilisateur, à manier avec d'infinies précautions, même si les armures modernes se montrent à la hauteur.

Dommages : 7P / CA. Portée : OK, -2, N/A.

Spécial : l'utilisateur lance toujours +1 dé d'imprévu, sans dépenser de point d'Anarchy. Sur un «1», l'arme se retourne contre lui, et inflige l'entièreté des dommages.

Kit d'effraction (Equipement, niveau 1/2/3)

Permet de relancer 1/2/3 dés sur les tests visant à crocheter un verrou ou un maglock.

Lunettes de vision nocturne (Equipement, niveau 1)

Permet d'ignorer les modificateurs de vision.

Lunettes de vision thermographique (Equipement, niveau 2)

Permet d'ignorer les malus de vision et de voir les zones de chaleur même au travers de murs de faibles épaisseurs.

Lunette scan (Equipement, niveau 4)

Détecte les signaux sans-fil, +3 dés pour repérer les objets cachés (Poches dissimulées, scanner de fréquence).

Packs gel (Equipement, niveau 1)

Ce sont des poches de liquide apparentes qui se fixent à des vêtements ou à une armure. Ces packs restent souples jusqu'à ce que l'onde de choc produite par l'impact d'un projectile solidifie le gel. Une fois l'énergie cinétique dissipée, le gel se liquéfie de nouveau. Les packs gel augmentent l'armure de 1.

Vêtements de Designer (Equipement, niveau 1)

Relance 1 dé sur les tests Sociaux.

Vêtements griffés (Equipement, niveau 1)

Ces fringues ont pour unique but d'en «jeter» et font souvent leur petit effet. Ils vous permettent de relancer 1 dé sur vos tests Sociaux, lorsque vous les portez.

Vrilles Electriques (Equipement, niveau 2)

Les êtres en contact avec l'armure subissent 7E dommages, temps de recharge : 1 tour.

VÉHICULES

Van blindé (Equipement, niveau 3 à 6)

Petit et bon marché, pourvu d'un blindage léger, il est utilisé pour le transport de personnes ou de marchandises et des variantes lourdement blindées et armées existent pour les patrouilles. Apprécié des contrebandiers aux finances réduites.

Standard : Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité 1. *Discret (relance de 2 échecs sur les jets de furtivité).* *Variante :* Affût d'arme FA et/ou SMG (niv. +1 par affût, max. 2), renforts (niv. +1 par point, max. 1).

ULM (Equipement, niveau 1)

ULM ancien modèle, très proche de ceux de la fin du 20e siècle. Discret, son moteur électrique est couvert pour limiter le bruit de l'appareil et réduire ses émissions de chaleur.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité 3, bonus de +3 dés sur les tests de Furtivité.

VTOL lourd (Equipement, niveau 11)

Un VTOL supersonique blindé, armé et bardé de senseurs derniers cris. Il est utilisé pour la reconnaissance militaire et les opérations de coursier. Pièce de choix des contrebandiers d'élite pour des passages de frontière illégaux, de par sa capacité à voler sous la couverture radar, à haute vitesse dans les canyons.

Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 3, Mobilité 1. Senseurs (relance de 2 échecs sur les tests de perception), Discret (relance de 2 échecs sur les tests de furtivité), propergol (pour 1 point d'anarchy, vous augmentez la mobilité à 3 pour une scène de course-poursuite), un affût d'arme pour canon.

Hélicoptère de transport de troupe (Equipement, niveau 3)

Équipé de deux montures d'armes, cet hélicoptère de transport de pointe est utilisé par les marines, ainsi qu'un certain nombre de forces spéciales.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 4, Mobilité 1. Deux affûts d'armes FA ou SMG.

Tracteur sous-marin (Équipement, niveau 1)

Ce tracteur sous-marin est utilisé pour les inspections et le transport de plongeurs, pour quatre personnes. Les versions militaires sont utilisées pour les infiltrations sous-marines, par des forces spéciales de la marine spécialement équipées.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité 3, bonus de +2 dés sur les tests de Furtivité

AMÉLIORATIONS D'ARME

Pour rappel, chaque amélioration d'arme coûte 3 PA.

Apparence personnalisée

Plus l'arme est personnalisée et menaçante, plus la personne qui se trouve du mauvais côté ne voit que lui et son gros canon. Si elle est utilisée, l'arme brandie vous permet de relancer 1 échec sur un test d'intimidation.

Atténuateur thermique

Il permet d'atténuer l'éclat et la chaleur d'une arme à feu, infligeant un malus de -2 sur un test de perception visuelle à qui veut repérer un tir.

Camouflage ghillie

L'arme est recouverte d'un matériau qui permet de casser sa silhouette dans un environnement choisi (urbain, forêt, désert). Il inflige un malus de -2 sur un test de perception visuelle pour repérer l'arme dans cet environnement.

Composant en céramique/plastacrier

Les parties de l'arme sont remplacées avec des composants la rendant difficilement détectable aux scanners à anomalies magnétiques. Tout système pouvant la détecter doit relancer trois réussites sur son test de perception.

Cran de sûreté amélioré

Il peut faire appel à un signal RFID, PAN ou biométrique situé dans l'arme ou dans sa crosse. Ce système évite l'utilisation abusive de l'arme. Une douzaine d'utilisateurs peut être enregistrée.

Crosse / poignée personnalisée

Que cela soit une crosse, pour une arme de distance, ou une poignée, pour une arme de mêlée, la pièce a été faite sur mesure pour son possesseur.

Sur une arme à distance, elle permet de relancer un échec sur le test de tir, et sur une arme de mêlée, elle octroie 1 relance au test de combat.

Démontage facile

Cette modification permet de démonter son arme en de nombreuses petites parties aisément dissimulables. Démonter l'arme prend 2 Narrations.

Holster dissimulable

Il permet de dissimuler une arme de poing, infligeant un malus de -1 sur un test de perception visuelle à qui veut repérer cette arme.

Lance-grappin intégré sous le canon

Cet accessoire doit être monté sous le canon d'une arme de la taille d'un fusil, au moins.

Lunettes de vision nocturne

Elles permettent d'ignorer les malus de vision en milieu nocturne.

Lunettes de vision thermographique

Elles permettent d'ignorer les malus de vision nocturne et de voir les zones de chaleur même au travers de murs de faibles épaisseurs.

Module Superarme

Dispositif placé sur ou dans une arme, il permet de se connecter au cyberware Superarme ou dans un dispositif visuels.

Revêtement caméléon

Les polymères de ruthénium qui recouvre une arme plus grande qu'un pistolet portée avec la combinaison caméléon bénéficie du même bonus de furtivité que la tenue.

Silencieux

Il permet d'atténuer le son d'une arme à feu, infligeant un malus de -2 sur un test de perception auditive à qui veut repérer un tir.

Système Safe Target

Ce système permet d'éviter de tirer accidentellement sur des cibles «amies». En mode tir, l'arme recherche les profils RFID ou PAN préprogrammés et détermine leur proximité. Si l'arme est pointée en direction de, ou brandie dans un rayon d'un mètre d'un «ami», le système empêche le tir. Si elle est pointée dans une autre direction, elle se réactive.

Visée laser

Placée sur une arme de distance ou une arme à feu, et en environnement nocturne, elle octroie un 1 dé supplémentaire au test de tir, mais octroie 1 dé supplémentaire sur un test de perception visuelle à qui veut repérer le tireur.

TRAUMA TEAM

Trauma Team fournit une aide médicale d'urgence, H.24, en se déplaçant jusqu'aux blessés. Souscrire un contrat avec ce genre d'organisme impose de fournir un échantillon de tissu archivé en lieux sûrs. L'alerte médicale est déclenchée par un marqueur biomonitor RFID implanté ou par un bracelet fournit à la souscription. Ces dispositifs servent également de balise de localisation pour les ambulances armées et unités de réponse rapide.

À la réception d'un appel de détresse d'un client, Trauma Team garantit l'arrivée d'une équipe de secours armée en moins de 10 minutes, faute de quoi les soins médicaux d'urgence sont gratuits.

Le contrat standard (Service, équipement)

Les services de réanimation ainsi que l'intervention du service IHR (Intervention à Haut Risque) font l'objet d'une surprime élevée (5 000 Euro-dollars chacun). Dans ce dernier cas, le client (ou ses proches) doit payer les frais médicaux, éventuelle prime de décès comprise, des employés Trauma Team (20 000 Euro-dollars par corps).

Ce niveau de contrat n'est pas un Atout, mais un équipement achetable avec le système de base d'Anarchy.

Le contrat Or (Service, niveau 2)

Il comprend une réanimation gratuite par an, une réduction de 50 % sur les primes des services IHR et de 10 % sur les soins intensifs.

Le contrat Platine (Service, niveau 3)

Il intègre 4 réanimations gratuites par an et 50 % de réduction sur les soins intensifs. Il n'y a plus de prime pour les services IHR, mais les éventuelles primes de décès des employés sont toujours dues.

Le contrat Super-platine (Service, niveau 4)

Service haut-de-gamme, il ouvre le droit à 5 réanimations par an et les primes des services IHR (primes de décès comprises) sont incluses.



CATALOGUE DE TRAITS

LES TRAITS

AVANTAGES

Acrobate né

Très adroit, vous êtes capable d'accomplir des prouesses sportives de gymnastique et d'équilibre. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 dés pour les tests d'Acrobaties.

Ambidextre

Votre coordination vous permet de manipuler des objets dans l'une ou l'autre main sans pénalité, vous conférant un bonus de +2 dés en cas d'utilisation de deux armes de mêlée.

Amis hauts placés

Vous avez le bras long, votre réseau relationnel vous octroie +2 dés sur les tests liés au Charisme lorsque vous rencontrez des individus importants (au bon jugement du meneur).

Anomalie numérique

Le NET est votre refuge naturel, vous vous y fondez de manière innée, à tel point que vos adversaires subissent un malus de -2 dés sur les tests de perception matricielle pour vous repérer.

As de la gachette

+2 dés pour les tests d'Armes à feu.

Athlète né

Vigoureux, musclé, le corps sculpté et l'esprit affuté pour l'activité physique. Vous avez un bonus de +2 dés pour les tests d'Athlétisme.

Attribut exceptionnel

Les anges se sont penchés sur votre berceau. Augmentez de 1 la valeur maximale d'un attribut au choix.

Au marché noir

Ajoute un contact fiable avec des relations dans le milieu des marchés criminels.

Avenant

Vous vous montrez agréable, affable et courtois. Ce charme naturel empreint de spontanéité vous octroie +2 dés sur les tests de négociation.

Beau parleur

Vous possédez la qualité première de tout homme politique, à savoir la capacité de parler pour ne rien dire, en brassant l'air de mots éloquentes et souvent vides de sens. Cela vous a déjà aidé à vous sortir du pétrin. Relancez 2 échecs sur les tests de Charisme pour des discours, du baratin, du bluff et autre faconde.

Beauté saisissante

2 relances à tous vos tests sociaux.

Bon codeur

Vous connaissez les astuces de code pour tirer le meilleur parti de votre hardware. Les routines en assembleur n'ont aucun secret pour vous. Vous bénéficiez de +2 dés sur les tests de Hacking (hors cybercombat).

Bon comédien

+2 dés aux tests de Comédie.

Bon élève

Vous êtes doué dans l'apprentissage de nouvelles choses, la coût en XP de vos compétences et diminué de 1.

Bon sens

Une fois par session, vous pouvez demander à votre MJ quelle décision ou direction prendre.

Bon tireur

Vous êtes un professionnel des armes, vous vous entraînez au tir très régulièrement. Vous bénéficiez de +2 relances sur les tests d'Armes à feu.

Bonne tête

+2 dés aux tests de Comédie.

Bricoleur

Lorsque vous étiez enfant, vous alliez jouer plus volontiers dans la casse auto d'oncle Sammy que dans un magasin de jouets. En vieillissant, les pièces jetées et les parties mécaniques abandonnées vous attiraient plus que n'importe quel joujou. Non seulement vous aimiez dénicher la perle rare, mais en plus vous vous arrangez pour qu'elle fonctionne de nouveau. Vous avez un bonus de +2 dés pour tous les tests de réparation.

Canonier

Vous adorez les armes lourdes montées sur un affût, le souffle des balles en sortie de canon, les vibrations ressenties dans tout le corps, et cette odeur de poudre vous chatouillant les narines. Vous obtenez un bonus de +2 dés sur les tests d'Armes de véhicules.

Causeur

+2 dés aux tests de Négociation.

Célébrité (Raison au choix)

Vous êtes connus et reconnus dans votre domaine ou de par vos actes lors d'un événement marquant. Vous obtenez +2 dés sur les tests liés au Charisme si vous êtes reconnus.

Celui qui murmure aux machines

+2 dés pour les tests d'Electronique

Chef de meute

En chef avisé, vous avez su agréger autour de vous des personnes aux idées ou objectifs convergents. Ajoutez un groupe, une organisation ou un gang à votre liste de contacts.

Cogneur

Quelque chose dans votre attitude et votre regard provoque l'instinct d'autopréservation chez votre adversaire. Votre côté brut de décoffrage prêt à la bagarre, sans doute. Vous obtenez un bonus de +2 dés sur les tests d'Intimidation.

Combattant entraîné

+2 dés aux tests de Corps à Corps.

Concepteur

Vous bénéficiez d'une bonus de +2 relances aux tests d'Ingénierie.

Configuration express

Vous êtes un expert en reconfiguration à la volée. En RV, vous pouvez relancer 1 échec à vos tests de Hacking, mais devez conserver le second résultat.

Connaît les sang-bleu

+1 dé pour toutes les actions pour interagir avec la noblesse et les ultra-riches.

Courageux

Bonus de +2 dés à vos tests pour résister à la peur, l'intimidation ou la torture.

Cybercombattant

Vous vous sentez pleinement exister en cybercombat, l'adrénaline améliorant votre réactivité par un bonus de +2 dés pour les tests de Hacking (cybercombat uniquement).

Dans la douleur

Quand le personnage subit des dommages de bio-feedback, "Riposte" ne coute pas de point d'Anarchy.

Dur à cuire

Certains sont nés fluets et malingres, d'autres plus solides. Vous faites partie de la seconde espèce. Tous les dommages subis sont réduits de 1.

École de la rue

Même si vous n'êtes pas resté longtemps à l'école, la jungle urbaine vous a enseigné deux ou trois petites choses. Vous pouvez choisir 2 connaissances supplémentaires, liées au monde de la rue.

Éducation supérieure

Vos connaissances sont renforcées, vous gagnez +2 relances à vos tests de Logique

Éducation universitaire

Vous avez traîné vos guêtres dans les amphithéâtres d'une faculté. Vous pouvez choisir 2 connaissances supplémentaires.

Empathie animale

Vous avez toujours su y faire avec les animaux, vous savez les approcher sans éveiller leur méfiance. Vous avez +2 dés sur les tests pour tenter d'influencer ou de contrôler un animal.

Endurance à la douleur

Vous savez encaisser sans broncher. Ignorez la première ligne de dommages remplie pour calculer les modificateurs de blessure.

Épéiste né

Vous possédez un don pour l'escrime, que vous entretenez régulièrement, vous octroyant ainsi un bonus de +2 dés sur les tests de Corps à corps avec des armes tranchantes.

Esprit analytique

Vous êtes cartésien, logique et observateur. Une sorte de Sherlock Holmes des temps modernes. Vous bénéficiez de +2 dés pour trouver ou analyser des indices.

Expert

Vous êtes un expert dans une compétence au choix, son maximum est maintenant de 14.

Fantôme dans la machine

+2 dés pour échapper à une menace sur le NET.

Félin

Vous savez vous mouvoir avec grâce, souplesse et discrétion, vous conférant ainsi un bonus de +2 dés sur les tests de Furtivité et de contorsion.

Fonds de placement

Vous avez investi dans divers produits financiers aux rendements acceptables. Vous gagnez +1 PA par mission.

Fou du volant

Vous obtenez un bonus de +2 dés sur les tests de Véhicules terrestres et Véhicules divers quand vous tentez des manoeuvres difficiles et que vous poussez le véhicule dans ses derniers retranchements.

Go Big or Go Home

-2 dés aux tests de Cybercombat, mais permet de relancer tous les échecs une fois par scène.

Guérison rapide

Votre métabolisme exemplaire vous permet de cicatrifier plus vite. Toute personne qui tente de vous soigner obtient +2 dés sur ses tests.

Guerrier d'élite

+2 dés pour les tests d'Armes de corps à corps

ICU

Vous êtes excellent pour traquer les anomalies matricielles, les erreurs de code, les empreintes laissées dans Le NET. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 dés pour les tests de Perception matricielle.

Ingénieur de talent

+2 dés aux tests d'Ingénierie.

Immunité naturelle

Choisissez une drogue, une toxine et une maladie, vous y êtes complètement immunisé.

Insignifiant

-2 dés aux tests de quiconque tentant de vous repérer dans une foule ou de se souvenir de vous.

Inspire confiance

Vous vous montrez ouvert, franc et spontané, vos gestes précis et votre visage serein inspirent confiance. Vous obtenez un bonus de +2 dés pour les tests de Comédie.

Loyauté à une marque (au choix)

Fidèle, fétichiste ou un poil monomaniacque, vous avez +1 dé aux tests effectués en utilisant un équipement produit par la corporation choisie, et -2 dés si le principal équipement utilisé est produit par une autre corporation.

Maître chanteur

Vous avez de l'influence sur quelqu'un d'important par coercition, via un moyen de pression, en le faisant chanter. Ajoutez cette personne à vos contacts.

Mc Gyver

Reparer, concevoir est inné chez vous, vous gagnez +2 relances aux tests de réparation.

Mécène

Vous gagnez un allié puissant, vous permettant une fois par scénario de faire appel à lui pour qu'il tire quelques ficelles ou vous ouvre quelques portes.

Membre d'un havre de données

Des sites de partage d'informations devenus légendaires dans les milieux underground vous ont ouvert les portes. Leur accès se fait sur invitation uniquement, et vous avez la chance d'en être membre, en période d'essai. Vous avez ainsi accès à la plupart des informations que vous avez toujours désirées, même si vous n'êtes pas accrédités sur les sujets sensibles.

Tous ces sites fonctionnent sur le «donnant-donnant», l'idéal sous-jacent étant la liberté de l'information.

Mémoire photographique

Autrement nommée mémoire eidétique ou absolue, cette faculté exceptionnelle vous gratifie de +2 dés sur les tests de mémoire.

Mitrailleur

+2 dés aux tests d'Armes lourdes

Mon petit coin de paradis

Vous vivez dans un endroit calme, au milieu d'un quartier sûr, dans un bâtiment aménagé à votre convenance. Un Techie ou Nomade peut avoir un grand garage avec un atelier attenant, un samouraï une pièce sécurisée remplie d'armes et un accès secret pour une sortie discrète, et un face un appartement cosy et trendy, pourvu des meilleurs alcools, d'oeuvres d'art et d'un jacuzzi.

Né riche

Vous êtes issu d'un milieu favorisé (fils d'un cadre supérieur corporatiste, héritier de bonne famille, gagnant à la loterie, etc.) Augmentez le niveau d'un de vos Atouts de 1.

Oeil de lynx

Vous avez une vue perçante, aiguisée, vous conférez +2 dés sur les tests de Perception.

Overclocker

Vous êtes capable de régler finement votre Cyberconsole, pour la pousser dans ses derniers retranchements. Vous gagnez +1 en Firewall.

Pilote de course

Pilote émérite, votre plaisir est de sentir vombrir le moteur et avaler l'asphalte en prenant la tête de la course. Votre entraînement vous octroie un bonus de +2 dés sur les tests de Véhicules terrestres.

Pilote d'élite

Qu'il soit dans les airs (avion, hélicoptère, etc.) ou dans les mers (bateaux, sous-marins, etc.), vous ne faites qu'un avec votre bolide. Vous bénéficiez de +2 dés pour les tests de Véhicules volants.

Polyglotte

Vous maîtrisez 2 langues supplémentaires.

Prototype transhumain

Vous êtes un rat de laboratoire sur lequel on a intégré un prototype de bioware ou de Cyberware (un atout de niveau 2 maximum), sans avoir à en payer son coût.

Rat des rues

Depuis votre enfance, vous avez appris à dissimuler vos biens aux yeux des autres, pour ne pas attirer la convoitise. Vos adversaires subissent -2 dés aux tests de perception lorsque vous tentez de dissimuler un objet de taille raisonnable sur vous.

Réflexes foudroyants

+1 dé d'Anarchy par combat séparé (sans dépasser le maximum de 5).

Renfort naturel

Instinctivement et de manière naturelle, vous blindez votre mental contre toutes intrusions matricielles, préservant votre cerveau des lésions éventuelles. Les dommages matriciels subis sont réduits de 2.

Résolu

Vous vous entraînez dur pour être le meilleur dans un domaine précis. Gagnez une spécialisation de compétence.

Sans limites

En combat, vous êtes un teigneux, coriace et vicieux. Ce tempérament de molosse vous autorise à relancer 2 échecs sur les tests d'attaque avec une compétence [au choix].

Solide comme un roc

Votre corpulence vous aide à encaisser comme un chef. Vous obtenez +1 case au moniteur de condition physique ou étourdissant.

Sens de l'orientation

2 relances à tous vos tests de survie pour vous repérer et vous diriger.

Sens du danger

Vous ressentez si un danger proche vous cible et ne pouvez jamais être surpris.

Territoire

Vous avez un endroit bien à vous, où vous vous sentez en sécurité, vous en connaissez les moindres recoins. C'est le refuge dans lequel vous vous revigorez. Vous obtenez un point d'Anarchy en entrant ou en vous réveillant sur le territoire choisi.

Tripes

Courageux, rien ne vous effraie, vous avez un sang-froid à toute épreuve, vous autorisant à relancer 2 échecs sur les tests réalisés pour résister à la peur ou à l'intimidation.

Tu ne mourras pas entre mes mains !

Vous prenez le serment d'Hippocrate très au sérieux, et faites le nécessaire afin que votre patient ne meure pas. Vous avez un bonus de +2 dés pour les tests de Biotech.

Volonté d'acier

Votre force mentale d'une résolution sans faille vous autorise la relance de 2 échecs sur les tests pour Résister au Stress ou à la peur.

DÉSAVANTAGES

Agé

Votre corps est âgé, réduisez le maximum de caractéristiques de 1 et vous subissez un malus de -1 dé à toutes vos actions physique.

Accro à (Objet de l'addiction)

-2 dés à tous vos tests quand vous n'avez pas consommé la source de votre dépendance depuis assez longtemps, à la discrétion du MJ.

Accro à l'adrénaline

Doit réussir un test moyen de VOL + LOG pour ne pas prendre la voie la plus dangereuse.

Accro aux secrets

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour vous détourner d'une situation qui pourrait vous apporter de nouvelles connaissances importantes.

Accro au combat

Vous devez utiliser un point d'Anarchy pour ne pas utiliser la violence comme réponse à un problème.

Absorption rapide

Le bon côté, c'est qu'il est facile et peu cher de vous saouler. Un ou deux verres vous suffisent. Le mauvais, c'est que vous résistez mal aux produits chimiques (drogues, gaz, médicaments, etc.)

Albinos

-1 dé à tous vos tests de perception
-2 dés à tous vos tests quand vous vous trouvez sous un soleil important

Allergie (à déterminer)

Lorsque vous êtes affecté par votre allergène [à choisir], vous subissez un malus de -4 dés à tous vos tests, à la discrétion du MJ.

Antipathique

-2 dés aux tests basés sur le Charisme.

Asocial

Vous êtes un inadapté, vous n'aimez pas grand monde, et la société vous le rend bien. Vous devez relancer 1 succès sur tous vos tests sociaux.

Attachement émotionnel

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité absolue à l'objet de votre attachement (famille, ami, amour secret...)

Bonne poire

Vous êtes d'une naïveté confondante, candide, à la limite du crédule. Vous subissez un malus de -2 dés pour juger les intentions d'une tierce personne.

Chacun pour soi

Rien ne compte plus au monde que votre propre peau. Vous ne retournerez jamais aider un ami blessé en situation de danger, à moins d'une très bonne raison. Vous devez dépenser 1 point d'Anarchy pour agir de manière altruiste.

Conditionnement comportemental

Vous avez subi une psychochirurgie qui vous a conditionné à un comportement ou un acte prévu sans que vous ne soyez au courant. Votre MJ l'emploiera au moment qu'il estimera le plus intéressant pour l'aventure.

Craintif

-2 dés aux tests pour résister à la peur, l'intimidation ou la torture.

Crainte de se perdre dans Le NET

-2 dés quand vous plongez dans Le NET.

Cramé

Vous avez trop utilisé de drogue numérique à un moment de votre vie, et votre esprit a du mal à faire la différence entre la réalité et les mondes virtuels. Vous devez relancer 2 réussites obtenues à tous vos tests en RA.

Dandy

-2 dés aux tests Sociaux dès que l'Armure ou le Moniteur Physiques sont touchés.

Déficient visuel/Aveugle

-4 dés à toutes les actions nécessitant la vue. Même amélioré par cybernétique, vos implants ne fonctionnent pas parfaitement et vous subissez un malus de -2 dés.

Dégoût de la violence

Vous faites preuve d'empathie, même envers les parasites. Vous détestez vous battre, faire mal vous répugne. Toutes vos attaques causent 2 cases de dommage de moins.

Distrait

-2 dés aux tests de Perception.

Dommage neural

Vous avez subi de graves dommages neurologiques, choisissez un trouble mentale avec votre MJ

Ecorché

Vos synapses ont bien dégusté lors d'une précédente passe matricielle, et vous ne vous en êtes toujours pas remis. Vous prenez 2 dommages étourdisants en entrant en RV.

Émotion morte

Vous avez abusé des puces DS, ou subi un choc psychologique. En conséquence, vous ne pouvez plus ressentir un type spécifique d'émotion (joie, colère, peur, etc.)

En cavale

Vous êtes recherchés par les autorités, votre MJ peut dépenser 1 point de danger pour faire intervenir cette situation.

Ennemi

Votre MJ peut dépenser 1 point d'Anarchy pour que votre ou vos ennemis interviennent dans l'histoire.

Étourdi

Vous êtes un rêveur, souvent absent, peu concentré sur votre environnement proche. Il vous arrive souvent de perdre des objets, d'oublier ce que vous deviez faire, d'être distrait par un évènement anodin. Vous subissez un malus de -2 dés aux tests de Perception.

Faiblesse

Choisissez une compétence, vous ne pourrez jamais l'augmenter à plus de 6.

Farceur

Blagueur compulsif, vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité à l'humour plutôt qu'à vos autres objectifs.

Faux

Votre interlocuteur vous ressent comme quelqu'un de peu de confiance, au double discours, dont la parole et la fiabilité sont constamment mises en doute. Vous endurez un malus de -2 dés sur les tests de Comédie.

Flashbacks (Déclencheur à choisir)

De temps à autre, vous devez dépenser un point d'Anarchy pour éviter d'être figé sur place, perdu dans une scène post-traumatique.

Franc

-2 dés aux tests de Comédie.

Frêle

Votre corps est plus frêle que prévu, réduisez son maximum de Force de 1.

Gremlins

Sans le vouloir, vous détraquez les appareils technologiques que vous touchez. Au mieux, ils se dérèglent, au pire, ils tombent en panne. Vous ajoutez un dé de complication lors de tous vos tests en relation avec un objet high-tech.

Haine des Corps ou Ultra-riches

Doit dépenser 1 point d'Anarchy pour ne pas entreprendre une action contre la noblesse ou les ultra-riche.

Honorable

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas provoquer l'adversaire le plus dangereux en duel ou agir de manière déshonorante.

Illettré

Votre personnage est partiellement ou complètement incapable de lire et d'écrire.

Incompétent (Choisir une compétence)

Vous êtes excessivement mauvais dans un domaine particulier. Quand vous effectuez un test avec la compétence choisie, vous obtenez un dé de complication.

Infecté par un malware

Votre personnalité est infectée par un malware, impossible de vous en débarrasser, il vous colle à la peau. Vous subissez un malus de -2 dés aux tests de perception matricielle.

Infirme

Vous êtes handicapé par une ancienne blessure, un accident, une erreur chirurgicale, une malformation de naissance, etc. Vous n'avez pas encore l'argent pour y remédier. En attendant, vous devez relancer jusqu'à 2 succès sur les tests physiques.

Ingénu

Vous êtes innocent mentalement ou très limité dans votre expérience du monde (choisir la raison avec votre MJ). Ce dernier peut dépenser 1 point de danger pour vous induire en erreur.

Inquiétante étrangeté

Vous subissez 2 relances à tous vos tests sociaux.

Insomniaque

Vous avez un mal fou à vous endormir, vous ne vous reposez pas correctement, dormir une nuit complète relève du fantasme. Vous commencez chaque partie avec 0 point d'Anarchy.

Kleptomane

Voleur compulsif, vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité à un vol plutôt qu'à vos autres objectifs.

Loyal

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour aller à l'encontre d'un engagement que vous avez pris ou de la parole donnée.

Loyauté obstinée (à choisir)

Vous n'avez confiance qu'en un seul constructeur de drones / véhicules (au-dessus du lot selon vous), ou alors en des machines uniquement modifiées par vos soins. En conséquence, vous endurez un malus de -2 dés quand vous utilisez un drone ou un véhicule qui n'est pas produit par une corporation spécifique, ou que vous n'avez pas modifié vous-même.

Malchanceux

Vous êtes un chat noir, un poissard à qui il arrive continuellement des tuiles. Les complications surviennent sur un résultat de 1 ou 2 sur les dés d'imprévu ou de défaillance.

Malchanceux (Variante)

Lance 1D de complication à chaque utilisation d'un point de Chance.

Mal de l'espace

Vous subissez un malus de -2 dés à tous vos tests de Chute libre.

Mal des transports

Lorsque vous êtes dans un véhicule en mouvement, vous vous sentez mal, la nausée monte, il est difficile de penser à autre chose. Vous endurez un malus de -4 sur tous les tests à bord du véhicule.

Mauvais codeur

Vous êtes d'une inaptitude sans égale lorsqu'il s'agit de concevoir un programme. La moindre routine à écrire vous file la migraine. Vous subissez un malus de -2 dés sur tous les tests de Hacking (hors cybercombat).

Mauvais conducteur

Vous subissez un malus de -2 dés aux tests de Pilotage de véhicules terrestres.

Mauvais élève

Apprendre des compétences est pour vous plus difficile, leur coût en XP est augmenté de 1.

Mémoire éditée

Pour une raison que vous ne connaissez pas, votre mémoire a été éditée dans votre passé. Vous avez

perdu une partie de vos souvenirs, ou peut-être n'êtes vous pas celui que vous croyez. Votre MJ saura quoi faire de ce type de désavantage.

Mou du bulbe

Vous êtes simple et gentil, mais vous n'avez pas inventé la poudre. Vous devez relancer jusqu'à 2 succès lorsque vous faites des tests mentaux.

Non violent

Vous vous interdisez d'employer des armes létales

On n'abandonne personne !

Il vous est impossible d'abandonner un camarade aux mains de l'ennemi, qu'il soit mort ou inconscient. En cas d'absolue nécessité, il vous faudra un point d'Anarchy pour vous retirer, la mort dans l'âme.

Organisme sensible

Votre métabolisme rejette catégoriquement les corps étrangers. Les coûts en essence des Atouts non Bioware sont doublés.

Paralysie en combat

Pour certains, l'adrénaline pousse à agir. Pour vous, elle vous paralyse. Vous effectuez votre Narration en dernier lors du premier Tour de chaque combat (à moins que vous ne montiez personnellement une embuscade).

Paranoïa

Doit relancer 2 réussites quand il réalise un test social.

Personne à charge (à spécifier)

Vous avez quelqu'un à charge, pour qui vous iriez jusqu'au sacrifice (parent, frère, ami, enfant, mentor, etc.) Le garder en sécurité et lui fournir le nécessaire au quotidien vous amène à dépenser -1 karma par mission.

Personne ne me traite de mauviette !

Vous vous emportez parfois, et pas forcément à bon escient. Ajoutez toujours un dé de complication lors de vos interactions sociales, qui ne pourra amener d'exploit.

Phobie (à choisir)

En présence de la source de votre phobie, vous subissez un malus de -2 dés à tous vos tests, à la discrétion du MJ.

Phobie sociale

Introverti et mal à l'aise avec les gens, vous devez relancer jusqu'à 2 succès lors de vos tests impliquant des interactions sociales directes. Les rencontres matricielles ne sont pas concernées.

Quasimodo

Vous êtes atteint d'un trouble génétique rare, se manifestant par une difformité répugnante. Vous avez un malus de -1 dé sur les tests sociaux.

Recherche d'attention

Vous cherchez en permanence à être le centre d'attention. Pour éviter les situations où votre comportement se révélerait pénible, vous devez dépenser un point d'Anarchy.

Rejet d'implant

Vous améliorer vous coûte plus cher car vous devez faire concevoir des implants spécifiques pour votre corps. Considérez le niveau d'atout avec +1 pour en déterminer le coût en PA.

Remords

Par le passé, le personnage a fait une sérieuse erreur qu'il regrette sincèrement. Quelque chose de forcément déplaisant qui le hante et pourrait avoir de fâcheuses conséquences si cela venait à se savoir (chantage, scandale, etc.) Sans compter les rumeurs, venues d'on ne sait où.

Réputation entachée

Choisissez une faction avec laquelle vous ne pouvez plus entrer en contact et qui vous considère comme un possible ennemi.

Sans visage

Vous êtes tellement habitué à vous déguiser ou à vous faire passer pour quelqu'un d'autre, et ce depuis si longtemps, que rester trop longtemps à visage découvert vous met mal à l'aise. Sans déguisement, vous avez un malus de -2 dés sur les tests

sociaux (hors amis proches, famille, coéquipiers).

Sensibilité à la douleur

Vous êtes une petite nature, la douleur vous fait horreur, et vous vous sentez défaillir à la vue du sang. Augmentez les pénalités de blessure de 1.

Serment du médecin

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour faire autre chose que de soigner une personne en situation de mort imminente ou ayant subi une blessure grave. Qu'elle soit un allié ou un ennemi.

SN, Corporatiste

Vous êtes un citoyen à part entière d'une corporation au choix, vos données neurales sont disponibles dans le registre mondial.

SN, Criminel

Vous êtes connus des forces de l'ordre et disposez d'un SN criminel, vos données neurales sont disponibles dans le registre mondial.

SN, National

Vous êtes un citoyen à part entière d'un état au choix, vos données neurales sont disponibles dans le registre mondial.

Souffreteux

Votre corps n'est pas en bonne santé ni optimisé, réduisez son maximum d'agilité de 1.

Stigmatisation sociale

Vous subissez 2 relances à tous vos tests sociaux.

Stress au combat

Dès que vous encaissez des dommages, ajoutez un dé de complication sur vos 3 tests suivants, sans qu'il ne puisse générer d'exploit.

Style distinctif

Vous arborez toujours le style choisi, ce qui octroie un bonus de +2 dés à toutes les tentatives de vous reconnaître ou de se souvenir de vous.

Soif de sang

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas achever votre adversaire et mettre un terme définitif à son existence.

Sourd

Vous ne pouvez pas faire de tests de perception auditive.

Syndrome d'atrophie nerveuse

Votre cybernétique est obsolète ou connaît de graves dysfonctionnements dus à sa qualité ou à une opération ratée. Vous avez donc développé un S.A.N dû à cet équipement de mauvaise qualité ou tout simplement, car votre corps subit un rejet. Vous êtes pris de tremblements. -4 dés à tous vos tests quand vous êtes affectés par le syndrome S.A.N à la discrétion du MJ.

Tremblote

-2 dés aux tests basés sur l'Agilité.

Troll

Vous chercher en permanence la confrontation sur Le NET. Pour éviter les situations où votre comportement se révélerait pénible, vous devez dépenser un point d'Anarchy.

Veilleur

Vous faites partie d'un mouvement dont les membres enregistrent constamment leur environnement. En archivant les données, quelque chose d'utile pourrait en ressortir plus tard. Cette attitude est perçue comme intrusive par la plupart des gens, et vous risquez de passer un mauvais moment si le fait est révélé.

Vendetta (à choisir)

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité absolue à l'objet de votre vendetta.



CATALOGUE D'ÉQUIPEMENTS

Pour acheter de l'équipement vous devez dépenser des PA (Points d'atouts) dans la liste ci-dessous ou l'acheter dans le livre de Cyberpunk en construisant votre équipement à partir des exemples ci-dessous et ceux de la table des armes.

ARMEMENTS

MUNITIONS ET GRENADES

Balles gel (1)

Utilise un gel qui s'étale à l'impact, permettant à la munition d'être non-létale et d'étourdir la victime plutôt que de la tuer. Dommages de l'arme convertis en étourdissements, et -1 sur l'armure, +1 au moniteur de condition (E), si au moins un dommage est réalisé.

Balles à têtes creuses (2)

Balle qui s'ouvre et se déploie à l'impact, provoquant des blessures plus importantes, mais moins efficaces contre les armures. Dommages de l'arme de -1 sur l'armure, +1 au moniteur de condition (P), si au moins un dommage est réalisé.

Balles Perce armure (3)

L'arme à feu pourvue de ces munitions perce-blindage, hautement illégales et réglementées, obtient dorénavant la capacité «CA» (contournement d'armure).

Balles explosives (1)

Ces balles peu fiables disposent d'une petite charge explosive se déclenchant à l'impact. Dommages de l'arme -1 sur l'armure, +2 au moniteur de condition (P), si au moins un dommage est réalisé. Un dé de complication est toujours lancé. En cas de complication, l'arme explose, infligeant ses dégâts au tireur.

Grenades fumigènes (1)

Ces grenades produisent une zone de fumée qui gêne la perception ainsi que les visées lasers. Toutes les personnes prises dans l'aire d'effet (portée moyenne) subissent un malus de -2 à tous leurs tests de perception et ne peuvent employer les bonus donnés par un système de visée laser.

ARMEMENT - CORPS-À-CORPS

Ces armes se substituent ou améliorent les dégâts infligés par les poings et les pieds.

Bottes de combat (2)

Dommages (F/2+1)P, Portée OK/-/-

Garrot (1)

Longueur de corde ou de câble dotée de deux poignées, il permet d'étrangler quelqu'un. Pour l'utiliser, il faut que la cible soit surprise et incapable de se défendre. Il ignore totalement l'Armure, à moins d'être employé sur une armure intégrale.

Dommages (F/2)P

Garrot monofilament (2)

Il permet de trancher la gorge d'une victime quasiment instantanément en répondant aux mêmes règles que le garrot normal.

Dommages (F/2+3)P

Paire de gants électriques (2)

Il faut simplement parvenir à toucher la cible et elle reçoit une décharge électrique. Les dégâts ignorent l'Armure mais se répartissent entre le physique et l'étourdissement, en commençant par l'étourdissement.

Dommages (8)E/P, Portée OK/-/-

Paire de gants à pointes (2)

Dommages (F/2)P, Portée OK/-/-

Poings américains (2)

Dommages (F/2+1)P, Portée OK/-/-

ARMEMENT - LAMES COURTES

Couteau (1)

Dommages (F/2+1)P, Portée OK/-/-

Couteau céramique (2)

Indétectable par les scanners d'arme, de par les matériaux qui le composent, cette lame est en contrepartie très fragile.

Dommages (F/2+1)P, Portée OK/-/-, Dommages -1 sur l'Armure

Couteau de combat (2)

Dommages (F/2+2)P, Portée OK/-/-

Couteau dissimulé (3)

Dissimulé dans des appareils ou des vêtements, leur lame se glisse dans le poing, à la manière d'un tire-bouchon. Toute personne voulant le détecter doit relancer deux réussites en Perception.

Dommages (F/2)P, Portée OK/-/-

ARMEMENT - LAMES LONGUES

Épée/hache (2)

Dommages (F/2+2)P, Portée OK/-/-

Lame perce-armure (3)

Ces épées ont une particularité, finesse, vibration, fil aiguisé au micron, qui leur donne la possibilité d'ignorer en partie l'armure protégeant leur cible.

Dommages (F/2+2)P, Portée OK/-/-, CA

Lame dissimulée (3)

Dissimulée dans une simple canne ou des vêtements, toute personne voulant la détecter doit relancer une réussite sur son test de Perception.

Dommages (F/2+2)P, Portée OK/-/-

Lame de combat (4)

Dommages (F/2+3)P, Portée OK/-/-

L'objet de toutes les attentions (6)

Traitée spécialement, provenant d'une forge lointaine ou tout simplement trop visible sur le champ de bataille, cette arme n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le combattant l'ayant en sa possession doit avoir une histoire passionnante à raconter sur son obtention, car elle risque aussi de lui attirer un paquet d'ennuis. Sur une Scène de combat, il attirera inmanquablement l'attention de ses adversaires, en faisant une cible prioritaire.

Dommages (F/2+3)P, Portée OK/-/-, CA

ARMEMENT - ARMES CONTONDANTES

Bâton (1)

Modèles similaires : batte de baseball, matraque, nunchaku, tonfa

Dommages (F/2+2)P, Portée OK/-/-

Bâton dissimulé (3)

Modèles similaires : bâton télescopique, matraque télescopique

Dissimulé ou simplement de taille réduite, toute personne voulant le détecter doit relancer une réussite sur son test de Perception.

Dommages (F/2+2)P, Portée OK/-/-

Electro-matraque (3)

Il faut simplement parvenir à toucher la cible et elle reçoit une décharge électrique. Les dégâts ignorent l'Armure mais se répartissent entre le physique et l'étourdissant, en commençant par l'étourdissant.

Dommages 7E/P, Portée OK/-/-

Massue à inertie liquide (3)

Dommages (F/2+3)P, Portée OK/-/-

ARMEMENT - ARMES À DISTANCE

Arme de jet (1)

Modèles similaires : boomerang, couteau, shuriken

Dommages (F/2+1)P, Portée OK/-2/-

Arc (2)

Dommages (F/2+1)P, Portée -2/OK/-2

Arbalète (3)

Modèles similaires : fusil harpon

Dommages 5P, Portée OK/-2/-4

Pistolet arbalète (3)

Dommages 4P, Portée OK/-2/-

Arbalète lourde (4)

Dommages 7P, Portée OK/OK/-2

ARMEMENT - TASERS

Pistolet à impulsion électrique et fléchettes (2)

Dommmages 6E, Portée OK/-2/-

Taser (2)

Plus puissant que le pistolet à impulsion, il ne tire qu'une fois, puis il faut le recharger.

Dommmages 8E, Portée OK/-4/-

Taser dissimulé (2)

Dissimulé dans un simple objet, toute personne voulant le détecter doit relancer une réussite sur son test de Perception.

Dommmages 6E, Portée OK/-4/-

ARMEMENT - PISTOLETS

Pistolet léger (2)

Dommmages 5P, Portée OK/-2/-

Pistolet léger amélioré (3)

Dommmages 6P, Portée OK/-2/-

Pistolet lourd (3)

Dommmages 6P, Portée OK/-2/-

Revolver à forte charge (3)

Ce revolver ne possède qu'une balle et un Tour est nécessaire pour le recharger. Il ne peut pas être équipé d'un silencieux. En revanche, les dégâts qu'il inflige en font une arme mortelle.

Dommmages 8P, Portée OK/-2/-

Pistolet en céramique (4)

Composé de plastacier ou de céramique, ce pistolet lourd peut aisément passer les scanners : tout système pouvant le détecter doit relancer deux réussites sur son test de Perception.

Dommmages 6P, Portée OK/-2/-

Pistolet à fléchettes (4)

Cette arme tire exclusivement des balles fléchettes qui, si elle ne sont stoppées par une armure, peuvent déchiqueter leur cible en un seul tir. Elle est totalement prohibée.

Dommmages 7P, Portée OK/-2/-

Pistolet mitrailleur (3)

Ces armes automatiques peuvent tirer sur plusieurs cibles proches avec un modificateur de -2 dés et des dommages réduits de moitié (arrondi au supérieur : par exemple, ici, 3P). Cette tactique est néanmoins coûteuse en munitions.

Dommmages 5P, Portée OK/-2/-

Pistolet mitrailleur en céramique (4)

Composé exclusivement de céramique, ce pistolet mitrailleur peut aisément passer les scanners: tous systèmes pouvant le détecter doit relancer deux réussites sur son test de Perception.

Dommmages 6P, Portée OK/-2/-

ARMEMENT - FUSILS

Mitraillette (4)

Ces armes automatiques peuvent tirer sur plusieurs cibles proches avec un modificateur de -2 dés et des dommages réduits de moitié (arrondi au supérieur : par exemple, ici, 3P). Cette tactique est néanmoins coûteuse en munitions.

Dommmages 6P, Portée OK/OK/-

Fusil d'assaut (5)

Ces armes automatiques peuvent tirer sur plusieurs cibles proches avec un modificateur de -2 dés par cible supplémentaire et des dommages réduits de moitié (arrondi au supérieur : par exemple, ici, 4P). Cette tactique est néanmoins coûteuse en munitions.

Dommmages 8P, Portée OK/OK/-2

Fusil de précision (5)

Très souvent difficile à obtenir, voire prohibées, ces armes permettent les tirs à longue portée, mais leurs chargeurs ne contiennent que quelques balles.

Dommmages 9P, Portée -4/-2/OK

Fusil de précision militaire (6)

Ces modèles militaires de fusil de précision sont interdits à la vente. Et un simple permis n'expliquera pas leur possession.

Dommmages 9P, Portée -4/-2/OK, CA

Shotgun (3)

Les fusils à pompe permettent d'attaquer deux cibles à portée courte uniquement avec un modificateur supplémentaire de -2 dés et des dommages réduits de moitié (arrondi au supérieur : par exemple, ici, 5P)..

Dommages 9P, Portée OK/-2/-

ARMEMENT - ARMES LOURDES

Lourdes et difficilement manipulables, ces armes ne peuvent être utilisées que posées au sol, sur un véhicule, ou si le tireur possède une Force minimum de 6. Elles ne peuvent pas accueillir de dispositif atténuant le son.

Mitrailleuse (5)

Ces armes automatiques peuvent tirer sur plusieurs cibles proches avec un modificateur de -2 dés par cible supplémentaire et des dommages réduits de moitié (arrondi au supérieur : par exemple, ici, 4P). Cette tactique est néanmoins coûteuse en munitions, mais avec leurs bandes et tambours de balles, ces armes ont de la réserve. Si elles sont utilisées lors d'un run, il faut absolument racheter des munitions pour la mission suivante.

Dommages 8P, Portée OK/OK/OK

Minigun (6)

Ces armes sont populaires pour leur efficacité. Ces armes automatiques peuvent tirer sur plusieurs cibles proches avec un modificateur de -2 dés par cible supplémentaire et des dommages réduits de moitié (arrondi au supérieur : par exemple, ici, 5P). Cette tactique est néanmoins coûteuse en munitions, mais avec leurs bandes et tambours de balles, ces armes ont de la réserve. Si elles sont utilisées lors d'un run, il faut absolument racheter des munitions pour la mission suivante.

Dommages 9P, Portée OK/OK/OK

Lanceur et canon (6)

Dommages 12P, Portée OK/OK/OK

ACCESSOIRES ÉLECTRONIQUES**Divers (1)**

Holo-projecteur, imprimante, papier électronique.

Électrodes (1)

Disponibles en bandeau, filet ou chapeau, ce filet d'électrodes et ultrasons fournit une interface neurale directe. Pratique pour ceux trop douille pour se faire percer un trou dans la tête pour un datajack.

Gants RA (1)

Les gants de réalité augmentée permettent d'intégrer manuellement avec Le NET, en laissant l'utilisateur « toucher » et « tenir » les ORA virtuels, tout en bénéficiant de sensations tactiles.

Lecteur biométrique (1)

Afin de prouver son identité en ligne, cet appareil portable est utilisé pour les empreintes digitales ou à peu près n'importe quoi à l'exception des scans d'ADN. Il peut aussi servir à verrouiller un appareil électronique afin que seul l'utilisateur légitime (ou une partie de son corps) puisse l'utiliser.

Liaison satellite (2)

Certains rares endroits ne disposent pas d'un accès réseau convenable. Cet appareil permet de se connecter aux satellites de communications en orbite basse pour fournir une connexion au NET. La parabole portable est incluse et doit avoir une ligne de vue dégagée sur les satellites.

Simrig (1)

Cet appareil permet d'enregistrer les données simsens (sensorielles et émotionnelles) de l'utilisateur. Les simrigs sont utilisés pour produire la majorité des puces simsens du marché. Un module sim et une interface DNI sont nécessaires pour faire un enregistrement.

SÉCURITÉ ET SURVEILLANCE

Compteur Geiger (1)

Ce capteur informe du niveau de radioactivité ambiante.

Détecteur de mouvement (1, x5)

Ce capteur utilise un mélange d'ultrasons et d'infrarouges de faible puissance pour détecter les mouvements ainsi que les changements brutaux de température. Sa portée maximale est de 25 mètres.

Endoscope (1)

Ce câble en fibre optique mesure au moins un mètre de long, et permet à l'utilisateur de regarder au-delà d'un coin, sous une porte ou dans d'autres espaces étroits.

Maglock (1, x5)

Les maglocks sont des verrous électroniques avec un large choix de systèmes de contrôle d'accès, de la biométrie aux cartes et clés magnétiques en passant par les pavés numériques.

Marqueurs RFID (1, x100)

Dotés d'un adhésif universel, difficiles à repérer, les marqueurs RFID sont utilisés pour géomarker des lieux ou des objets, envoyer des messages RA virtuels à quiconque s'en approche, suivre les employés, gérer le contrôle d'accès, les informations de contact du propriétaire d'à peu près tout, des véhicules aux animaux de compagnie, l'enregistrement des véhicules et armes, et ainsi de suite. Ils peuvent aussi être utilisés pour pister des objets, en envoyant régulièrement leur position GPS à la Matrice.

Marqueurs de sécurité (2, x50)

Les marqueurs de sécurité sont blindés et ne peuvent donc pas être effacés avec un démarqueur. Ils sont utilisés pour les criminels incarcérés ou en liberté conditionnelle, les parents et écoles s'en servent pour suivre les élèves, mais ils sont avant tout utilisés pour surveiller la productivité sur le lieu de travail, accepter ou refuser les accès ou pouvoir pister les employés en cas d'enlèvement ou d'extraction. Ces marqueurs sont souvent implantés aux cadres corporatistes de valeur.

Marqueurs furtifs (3, x25)

Les marqueurs furtifs sont toujours en mode silencieux, maquillés afin de ne pas ressembler à des marqueurs RFID. Ils sont généralement utilisés comme secours, en supplément d'un marqueur de sécurité. Ces marqueurs imposent un malus de -2 dès aux tests de perception visant à les détecter.

Marqueurs senseurs (1, x50)

Les RFID senseurs enregistrent en continu pour une durée maximum de 24 heures avant de s'arrêter ou d'écraser les anciennes données, suivant sa programmation. Ces marqueurs sont souvent utilisés à des fins de diagnostic médical, même du matériel cybernétique.

Microphone directionnel (1)

Cette tige permet d'écouter les conversations distantes jusqu'à 100 mètres. Les obstacles et les bruits forts le long de la ligne d'écoute interfèrent, évidemment.

Microphone laser (1)

Ce capteur sophistiqué envoie un rayon laser sur un objet solide tel qu'une vitre, pour lire les vibrations à sa surface et recomposer les sons présents de l'autre côté. La portée maximale est de 100 mètres.

Micro-transmetteur (1)

Permet de communiquer par la parole avec d'autres micro-transmetteurs et appareil de communication sélectionnés dans un rayon d'un kilomètre. Le micro-transmetteur se compose d'une oreillette et d'un micro subvocal adhésif.

Scanner de cyberware (3)

Ce scanner à ondes millimétriques est principalement conçu pour détecter les implants cybernétiques, mais peut aussi servir à identifier d'autres marchandises de contrebande. Sa portée maximale est de 15 mètres.

Scanner magnétique (2)

Un scanner magnétique permet de détecter les armes et concentrations de métal. Sa portée maximale est de 5 mètres.

Scanner olfactif (2)

Le scanner olfactif analyse les molécules de l'air, il permet de sentir les émotions à travers l'odeur de la transpiration, et il peut détecter des traces de poudre, d'explosifs ou de composés militaires biologiques et chimiques, etc.

Senseur à ultrasons (1)

Un senseur à ultrasons est composé d'un émetteur envoyant continuellement des impulsions ultrasoniques et d'un récepteur qui écoute les échos pour créer une carte topographique. Il excelle dans le calcul des distances et pour repérer des choses invisibles à l'oeil nu, mais reste aveugle à la couleur, la luminosité et est incapable de passer un matériel transparent.

Serrure mécanique (0)

On trouve encore des serrures à clef et à combinaison, même dans le monde sans fil. Certaines sont issues de vieilles infrastructures toujours en place pour des raisons de coût, d'autres sont là pour la nostalgie et d'autres encore, car les cambrioleurs ne s'y attendent pas.

CONTREMESURES ET INTRUSION**Autocrocheteur (1)**

Ce passe-partout automatisé est un moyen rapide et efficace de se débarrasser des serrures mécaniques les plus récalcitrantes.

Brouilleur (2)

Cet appareil génère un bruit affectant tous les appareils dans la zone d'effet, en saturant le champ électromagnétique de signaux de brouillage pour bloquer les communications sans fil et radio.

Copieur de cartes (3)

Ce dispositif permet de copier une carte magnétique, préalablement empruntée, en quelques secondes. Elle peut ensuite être dupliquée à l'aide d'un kit électronique en 10 mn. Attention toutefois, certains systèmes de sécurité peuvent repérer une utilisation anormale des clefs dupliquées (deux accès rapprochés, par exemple).

Démarqueur (2)

Cet appareil portable génère un fort champ électromagnétique, idéal pour cramer les marqueurs RFID et autres appareils non blindés.

Générateur de bruit blanc (2)

Cet appareil génère un bruit aléatoire, tel le bruit confus d'une foule dans un bar bondé, afin de masquer les sons dans la zone et de prévenir toute surveillance audio.

Mini-poste à soudure (1)

Cet appareil portable crée un petit arc électrique pour fondre les métaux, que ce soit pour les découper ou les souder. Sa batterie offre 30 minutes d'autonomie.

Mouleur d'empreintes (2)

Ce système permet de relever une empreinte digitale ou palmaire et de mouler un gant qui, porté, permet d'imiter l'empreinte pour leurrer les serrures biométriques.

Passe maglock (2)

Cette carte générique peut être insérée dans le lecteur de cartes d'un maglock, afin de tromper le système en se faisant passer pour une clef légitime.

Séquenceur (2)

Ce dispositif électronique se montre indispensable pour casser le code d'un maglock à clavier.

Tronçonneuse monofilament (2)

L'extérieur de chaque maillon de la chaîne de cette tronçonneuse portable est couvert par un fil monofilament. C'est l'outil idéal pour couper les arbres, portes et autres objets immobiles. Employée en combat, elle fait BP - Portée : OK/-/- mais inflige un malus de -2 dés en attaque et demande une force de 6 pour être maniée.

IDENTITÉ

Fausse licence (2, x1)

Hors des canaux légaux, on trouve des fausses licences pour tous types d'objets restreints et d'activités réglementées (la chasse, la possession d'armes, le port d'armes, le lancement de sort, certaines augmentations, etc.) Les licences (vraies et fausses) sont liées à un SN.

Fausse identité (3, x1)

Fausse identité afin de se faire passer pour quelqu'un d'autre. Il est possible de copier l'identité de quelqu'un mais cela demande d'avoir eu un accès à son empreinte neurologique et génétique et augmente le coût de +2.

OUTILLAGES

Barre de thermite (1)

Le gel de thermite est un matériau incendiaire qui brûle à très haute température. Il s'applique à l'aide d'une barre de combustible capable de faire fondre le fer, l'acier et même le plastacier. Elle doit être appliquée avec précision et ne peut donc pas être utilisée comme arme.

Kit d'outillage (2)

Effectuer un bel ouvrage requiert d'avoir les bons outils. On retrouve des kits professionnels d'armurerie, de déguisement, d'électronique, d'effraction, de survie, etc. Un kit permet de relancer 1 échec sur un test de compétence pour la tâche requise.

Pied de biche (1)

L'effet de levier procuré par le pied-de-biche double la Force nécessaire à la fracturation d'une porte ou d'un conteneur.

Télémètre laser (1)

Ce senseur simple calcule la distance d'un point en envoyant un rayon laser et en mesurant le temps qu'il met à revenir après réflexion sur la cible.

Spray à colle (1)

Cet aérosol à séchage rapide permet de sceller entre elles deux surfaces rigides, et contient de quoi couvrir un mètre carré (par exemple, une porte ou une grande fenêtre). Elle sèche en une narration.

Solvant pour colle (1)

Ce spray contient assez de solvant pour dissoudre un mètre carré de colle à séchage rapide en aérosol.

MATÉRIEL DE SURVIE

Bâtonnets luminescents (1, x25)

Plier, casser et secouer pour produire trois heures d'une illumination chimique de 10 mètres de rayon.

Combinaison NBC (3)

La combinaison Nucléaire, Bactériologique et Chimique couvre l'ensemble du corps et comprend une réserve interne d'air fournissant 4H d'autonomie. De plus, elle analyse et transmet des informations sur l'atmosphère environnante.

Combinaison protectrice (1)

Plus fine, cette combinaison imperméable se porte au-dessus des vêtements ou d'une armure et fournit une protection chimique.

Corde dégradable (1)

Toucher une corde dégradable avec le bâtonnet catalyseur déclenche une réaction chimique qui réduit la corde en poussière en quelques secondes.

Corde myomérique (2)

Faite de fibres myomériques spéciales, les mouvements de cette corde peuvent être contrôlés à distance (sur une longueur maximum de 30 mètres). On peut par exemple lui faire contourner les obstacles tel un serpent, ou l'attacher à un rebord.

Micro-câble (1)

Le micro-câble est fait d'une fibre extrêmement fine et résistante, permettant d'en stocker une grande longueur dans un tout petit espace, et le rendant très difficile à voir. L'inconvénient est qu'il est impératif d'utiliser des gants de rappel spéciaux pour le manier sans se faire découper la main.

Gants adhésifs (1)

La couche extérieure de ce kit (comprenant gants, genouillères et semelles) est couverte d'un adhésif sec spécial fait de millions de poils microscopiques qui s'attachent à toutes les surfaces, facilitant l'escalade de surfaces lisses ou verticales. +1 dé aux tests d'Athlétisme (Escalade).

Gants de rappel (1)

Ces gants sont faits d'un matériau spécial qui permet de serrer plus fermement la corde de rappel, obligatoires pour utiliser du micro-câble ultrafin sans s'entailler horriblement les mains lors de la descente.

Matériel de plongée (2)

Équipement de plongée sous-marine, comprenant une combinaison, un masque avec tuba, un détendeur, une bouteille d'air fournissant 2 heures d'autonomie et un gilet stabilisateur pour gérer la flottabilité.

Matériel d'escalade (2)

Il s'agit d'un sac à dos rempli de cordes (supportant 400 kg), d'un harnais, de gants, de pitons, de crampons et autre matériel prévu pour l'escalade.

Masque à gaz (1)

Ce respirateur à réserve d'air couvre complètement le visage et protège contre les toxines par inhalation. La réserve d'air a une autonomie de 2H.

Micro-pistolet de détresse (1, x25)

Ce pistolet peut tirer des fusées colorées jusqu'à 200 mètres de hauteur, illuminant une zone de la taille d'un pâté de maisons pendant deux minutes.

Respirateur (1)

Un respirateur est un masque filtrant couvrant la bouche et le nez afin de se protéger contre les toxines par inhalation, offrant la relance d'un échec sur le test de défense.

Torche au magnésium (1, x25)

Fournit dix minutes d'une lumière blanche éclatante, visible de très loin.

MATÉRIEL MÉDICAL**Bombe de peau (1/2/3, x5)**

Ces bandages permettent d'aider à la guérison en recouvrant la zone d'une peau synthétique. Guérissent 1+3/4/5 dés de cases de blessures en 1 heures.

Médikit (2)

Un médikit comprend médicaments, bandages, instruments et un système expert vocal de médecine capable de guider l'utilisateur lors des urgences médicales les plus courantes (fractures, blessures par balles, brûlures chimiques, empoisonnements, hémorragies, etc.) et pratiquer des réanimations. Permet de relancer 1 échec sur un test de premiers soins.

Nanopatch stimulant (1, x5)

Ce patch analgésique stimulant aide à rester éveillé pendant 24 heures, et permet d'ignorer un malus de blessures pour une scène en dépensant 1 point d'Anarchy.

Tranq patch (1, x5)

Ce sédatif rapide, une fois posé au contact de la peau, inflige des dommages de 8E (sans armure). Défense : Force + Volonté.

Trauma patch (1)

Placé sur un patient agonisant, le joueur dépense tous ses points d'Anarchy pour être automatiquement et immédiatement stabilisé.

VÉHICULES**MOTOS****Gyropode (2)**

Entièrement contrôlé via RA en utilisant le système embarqué avec gants de contrôle et lunettes ou un datajack, cette plateforme à deux roues n'a pas de commandes manuelles. Vous y montez, debout, vous appuyez contre le dossier, et vous penchez en avant pour avancer. Dans la foule, son système de stabilisation gyroscopique et un autopilote décent vous

ferait presque ressembler à un piéton lambda, mais amélioré.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité +3, Gyrostabilisation

Capsule (6)

Développé pour l'armée il y a une dizaine d'années, ce modèle fait très rarement son apparition ailleurs que sur des théâtres d'opérations militaires. Le pilote est allongé sur le dos et le cockpit est enveloppé dans une carrosserie blindée, *Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité +1, Pneus increvables, 2 montures d'armes*

Chopper (4)

Ce chopper est probablement la moto la plus lourde du marché, robuste tout en offrant un confort de pilotage parfait, même pour les plus imposants.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité +2

Chopper Giant (3)

Ce chopper est une grosse moto de route, robuste, largement chromée, conçue et blindée pour l'intimidation. Très populaire auprès de go-gangers.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +2

Monocycle Cyclops (1)

La RA associée à une stabilisation gyroscopique ont donné naissance à cet étrange monocycle. Car ici, le pilote est assis sur la roue plutôt qu'à l'intérieur. Assez petit pour être aisément rangé, ce n'est certes pas un véhicule de combat, mais grâce à son système gyroscopique, certains l'utilisent aussi comme drone de reconnaissance.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité +3, Gyrostabilisation

Monocycle Revolution (3)

La révolution est un monocycle fermé. La conduite repose sur la RA, la vue physique étant bloquée par l'anneau intelligent entourant le conducteur. En version Racer, le pilote est installé comme sur une moto, tandis qu'en mode Lounge, il s'assied dans l'anneau, avec ceinture et auvent de sécurité en option. Des side-cars peuvent se greffer de chaque côté du monocycle, pour y transporter passagers, drones, etc.

Autopilote 4, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité +3, Gyrostabilisation

Moto de combat (8)

Sa monture d'arme avant porte un canon d'assaut tandis que l'arrière est assuré par un fusil d'assaut avec lance-grenades, les deux systèmes étant renforcés et flexibles. Malgré cette puissance de feu, si elle fait aujourd'hui l'unanimité, c'est pour sa verrière blindée protégeant intégralement le pilote contre la plupart des armes légères.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 4, Mobilité +3, 1 monture d'arme lourde : mini-gun avant 9P, 1 monture d'arme : fusil d'assaut arrière 7P, lance-grenades arrière (dommage dépendant du type de grenade).

Moto de course Mirage (3)

Cette moto de course est une machine rapide et raccée, populaire auprès d'autres types de go-gangers.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +3

Moto cross (2)

Cette moto tout terrain solide est utilisée pour le motocross et autres sports extrêmes.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2

Moto cross Thundercloud (3)

Cette moto de cross-country est capable de traverser presque tous les terrains, y compris l'eau. Ses pneus intelligents s'élargissent pour le hors-piste et s'étrécissent pour la vitesse, tandis que pour les opérations aquatiques, les jantes et le cadre de sa machine sont vidés, et des pontons gonflables sortent de sous le cadre : étanche, vous pouvez d'ailleurs immerger la moto pour ensuite activer ses flotteurs pour la faire surgir des eaux.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2, Amphibie 1

Moto tout-terrain Mono-bande (3)

Comparable à une motoneige, c'est une moto tout-terrain dont les roues ont été remplacées par une unique bande de roulement en caoutchouc épais et flexible. Destinée aux environnements les plus extrêmes, de la neige au sable fin, c'est un véhicule électrique qui offre un panneau solaire déployable pour recharger les batteries lorsque les 800 kilomètres d'autonomie sont épuisés.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 3, Mobilité +2

Moto tout-terrain Spartan (3)

Cette moto tout-terrain offre puissance et vitesse et possède pneus et suspensions adaptés à de nombreux environnements accidentés. De conception simple, la Spartan est aussi réputée pour sa boîte à outils intégrée qui facilite sa réparation sur le terrain. *Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2, Atelier embarqué*

Routière (3)

Avec un confort et une maniabilité améliorés ainsi qu'une toute nouvelle RA et une sécurité revue à la hausse. Sa stabilisation gyroscopique est idéale pour la garer, ses nombreux rangements, et son autonomie généreuse. *Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2, Gyrostabilisation*

Scooter (1)

Ce scooter électrique, dont la vitesse de pointe est risible, est compact, économe en carburant et très abordable. Un deux-roues populaire auprès des étudiants sans le sou, des citadins et des classes laborieuses. *Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité +2*

VOITURES**Biplace (2)**

Minuscule biplace à l'intérieur facilement modulable, vous trouverez son volant à droite, au milieu ou à gauche, selon le pays dans lequel vous la conduirez, vous choisirez d'ouvrir ses portes coulissantes vers l'avant ou l'arrière, et vous pourrez même adapter la taille réservée au conducteur avec ses sièges amovibles situés sur un système de rail. *Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité +1*

Berline (2)

Cette berline quatre portes dispose d'un large coffre et de systèmes de sécurité à un prix raisonnable. Voiture familiale par excellence, elle est fiable, économique et passe-partout. *Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 2, Mobilité +1*

Berline de luxe (4)

La carrosserie est fabriquée à partir de polymères modernes, mais la forme des pièces étant conventionnelle, on peut y adapter et échanger des éléments provenant de véhicules plus anciens. *Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité +1, +1 dé sur les tests pour la réparer*

Berline Longboard (3)

Cette berline familiale classique embarque tous les équipements modernes. La Longboard dispose donc de deux banquettes, rabattables, et d'un espace de chargement arrière. Une fois que tout est abaissé, on peut y dormir confortablement. *Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +2*

Berline sportive (3)

Cette berline sportive à quatre portes pour les jeunes frimeurs corporatistes est abordable, maniable, rapide et puissante. Populaire auprès des Triades, Yakusas et Street Racers, elle se modifie aisément. *Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2*

Citadine électrique (1)

Cette petite citadine électrique est omniprésente depuis des décennies. *Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +1*

Mono space familial (3/4)

Couvert de messages publicitaires en RA, ce gros haricot roulant transporte marchandises et personnes dans de nombreuses villes. *Autopilote 6, Blindage 12/15, Résistance 2/3, Mobilité +1/0*

Jeep (3)

Pendant des décennies, le mot «Jeep» a évoqué une image spécifique dans l'esprit des masses. Arceaux de sécurité exposés, quatre roues, toit souple, croisière au soleil, portes fermées et pieds sur les charnières vides, l'arrière-arrière-arrière-arrière-petit-enfant de la légende coche toutes les cases de ces souvenirs. *Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 3, Mobilité +2*

Limousine (3)

Cette limousine, même si elle n'est pas la plus chère du marché, reste l'une des plus branchées pour les

jeunes cadres dynamiques.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2, Aménagement 1

Limousine blindée (5)

Cette limousine blindée à la pointe de la technologie est faite pour les cadres dirigeants corporatistes et les stars des médias.

Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 2, Mobilité +1

Pick-up (4)

Pick-up dont la plateforme arrière est facile à remplacer, il a beaucoup de succès pour le transport, le camping, et tout un tas d'autres activités professionnelles ou familiales. Livré avec un train de pneus supplémentaires pour le tout-terrain, il a autant de succès chez le banlieusard, que l'artisan, le Techie ou le Nomade.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité +2

Sportive (4)

Cette sportive surbaissée et racée est un classique qui mêle business et plaisir à la perfection. Idéalement positionnée entre luxe et performance.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +2

SUV haut de gamme (5)

SUV haut de gamme de la marque, il fait le bonheur du who's who, mais est plus utilisé pour se montrer que pour sa destination première. Son prix fait que son antivol est l'un des meilleurs du marché. Quant à la protection offerte, elle est totalement dissimulée, voire éclipsée par le somptueux de l'aménagement intérieur.

Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité +2, Aménagement 1

Tout-terrain (4)

Ce vrai tout-terrain roule probablement plus vite sur terrain accidenté que la plupart des voitures roulent sur route. Conçu et développé pour les reliefs accidentés, il peut gérer les pires conditions grâce à ses suspensions lourdes qui permettent aux roues entièrement indépendantes de se tordre de plus d'un mètre dans toutes les directions.

Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité +3, cocon de Techie ou Nomade

Voiture électrique (1)

Cette élégante voiture deux places à trois roues et à motorisation électrique est populaire auprès des citadins pour leurs courts trajets quotidiens. Sa capote amovible en forme de bulle fournit une protection chimique «ecogreen» contre les pluies acides.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +1

FOURGONS ET CAMIONS

Camion de service (1)

Souvent utilisé comme food-truck, ce camion de service est spécialisé dans l'alimentaire et se décline en trois variations, pour les aliments cuisinés, les aliments frais et le surgelé. Sa grande unité de stockage ne laisse de place que pour les sièges de l'habitacle avant.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité 0

Camion de transport (1)

Camion conçu pour les très longs trajets. Son habitacle intégralement équipé offre suffisamment d'aménagements au chauffeur pour qu'il puisse passer plusieurs jours tranquilles en autonomie. La version la plus répandue est conçue pour le transport direct de conteneurs maritimes, mais d'autres configurations sont évidemment possibles.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 3, Mobilité -1

Camping-car (2)

Même s'il manque sérieusement de discrétion en ville, en pleine nature, ce grand camping-car est le quartier général idéal pour les mercs, comme pour les équipes de sécurité corporatistes souhaitant faire profil bas. Tout-terrain et capable de loger six personnes, il n'est peut-être pas capable de rouler dans des zones très accidentées mais n'a aucun souci sur les vieux réseaux routiers.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 3, Mobilité -2, Aménagement 1

Mini-van (2)

Ce mini-van a une chose que beaucoup de concurrents n'ont pas : des sièges. Utilisés pour le transport de passagers, il peut être adapté avec des banquettes pour les personnages imposants.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité -1

Transport blindé (3)

Il est également utilisé comme véhicule blindé pour les transports terrestres. Imposant, il a la vitesse et la maniabilité d'un tank, mais il peut facilement encaisser grenades et armes de petit calibre.

Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 4, Mobilité -3

Van (2)

Très robuste, c'est un grand fourgon de livraison blindé. Plébiscité par tous, des sociétés légales de livraison et logistique aux agences de sécurité en passant par les membres armés de la pègre.

Autopilote 6, Blindage 18, Résistance 3, Mobilité -1

Van de livraison (3)

Deux racks permettent de déployer des drones qui quadrillent tout un pâté de maisons, ramassant et déposant les colis.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 3, Mobilité -1, 2 racks pour drone

Van luxueux (3)

Ce van luxueux est le fleuron de sa catégorie et un symbole de statut social, en plus de bénéficier d'une taille intimidante et de tous les accessoires essentiels pour se promener dans la nature. Ce véhicule coûteux gagne en popularité auprès des officiers de sécurité discrets grâce à son alliance de représentation sociale et de sécurité.

Autopilote 6, Blindage 18, Résistance 3, Mobilité 0

BATEAUX ET SOUS-MARINS**Bateau de plaisance (2)**

Ce navire de taille moyenne est principalement utilisé pour la navigation récréative, la pêche, les petits transports ou comme utilitaire. Long de cinq mètres et doté d'une coque ouverte en fibre de verre.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité +1

Patrouilleur (4)

Ce patrouilleur courant est équipé de deux montures d'armes renforcées à commandes manuelles (généralement équipées de mitrailleuses légères) et d'une batterie de senseurs de bonne facture.

Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité 0

Tracteur sous-marin (2, +1 niveau d'atout)

Ce tracteur sous-marin est utilisé pour les inspections et le transport de plongeurs, pour quatre personnes. Les versions militaires sont utilisées pour les infiltrations sous-marines, par des forces spéciales.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité +3, bonus de +2 dès sur les tests de Furtivité

Sous-marin miniature (5)

Ce sous-marin miniature pour deux personnes est le moins cher de sa catégorie et est disponible dans une large gamme de versions utilitaires. Il est généralement utilisé pour des missions de patrouille, de reconnaissance à courte portée ou de réapprovisionnement.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité +1

Vedette rapide (2)

Cette petite vedette rapide est le parfait outil de contrebande. Construite à l'aide de composants intégrés et d'une coque préformée, sa cargaison peut être moulée dans la structure. Désossée à l'arrivée, le profit généré par la course compense le coût du bateau «jetable».

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +2

AVIONS ET HÉLICOPTÈRES**Avion de transport (5)**

Cet avion bimoteur civil peut transporter des voyageurs, une cargaison légère ou servir pour la surveillance. Une structure légère, une consommation réduite, le tout à un prix abordable.

Autopilote 6, Blindage 18, Résistance 3, Mobilité -1

Hélicoptère de combat (6)

Cet hélicoptère à doubles rotors versatile et robuste remplit de nombreuses fonctions aussi bien dans les régions urbaines qu'isolées. Il est souvent utilisé pour du transport lourd, et occasionnellement dans les opérations militaires comme appareil hybride plateforme de tir / transport de troupes par les forces spéciales.

Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 2, Mobilité -1

Hélicoptère de transport (7, +3 niveaux d'atout)

Équipé de deux montures d'armes, cet hélicoptère de transport de pointe est utilisé par les marines,

ainsi qu'un certain nombre de forces spéciales. Sans surprise, il est aussi assez populaire auprès des forces de réponse rapide corporatistes.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 4, Mobilité +1. Deux affûts d'armes FA ou SMG.

Hélicoptère monoplace (3)

Cet hélicoptère à pilote unique est conçu pour les services de police et de sécurité. Légèrement blindé et équipé d'une monture d'arme renforcée, il est la réponse standard et automatique de la sécurité corporatiste.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +2

Hydravion (6)

Cet hydravion aux puissants moteurs est prévu pour le transport de cargaisons lourdes. Il est utilisé par les services logistiques corporatistes pour réapprovisionner les installations difficilement accessibles et par les chasseurs et braconniers pour atteindre leurs dangereux terrains de jeu.

Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 2, Mobilité -1

ULM (2, +1 niveau d'atout)

Discret, son moteur peut réduire ses émissions de chaleur.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité +3, bonus de +3 dès sur les tests de Furtivité.

AERODYNE (VERTICAL TAKE OFF LANDING)

Aerodyne biplace (6 + 4 niveaux d'atouts)

Petit, compact et racé, il ne peut embarquer que deux personnes.

Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 3, Mobilité +1, Atténuateur de son 2, Camouflage de signature, Cocon pour Techie ou Nomade, 1 monture d'arme lourde

Aerodyne léger (7, +3 à 6 niveaux d'atout)

Petit et bon marché, pourvu d'un blindage léger, il est utilisé pour le transport de personnes ou de marchandises et des variantes lourdement blindées et armées existent pour les patrouilles. Apprécié des contrebandiers aux finances réduites.

Standard : Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité +1. Discret (relance de 2 échecs sur les jets de Furtivité).

Variantes : Affût d'arme FA et/ou SMG (niv. +1 par affût, max. 2), renforts (niv. +1 par point, max. 1).

Aerodyne lourd (8, +11 niveaux d'atout)

Avion supersonique blindé, armé et bardé de senseurs derniers cris. Il est utilisé pour la reconnaissance militaire et les opérations de coursier. Pièce de choix des contrebandiers d'élite pour des passages de frontière illégaux, de par sa capacité à voler sous la couverture radar, à haute vitesse dans les canyons.

Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 3, Mobilité +1. Senseurs (relance de 2 échecs sur les tests de perception), discret (relance de 2 échecs sur les tests de Furtivité), propergol (pour 1 point d'anarchy, vous augmentez la mobilité à 3 pour une scène de course-poursuite), un affût d'arme pour canon.

Aerodyne personnel (6)

Modèles similaires : Hughes-Aerospace Daytrader

Cet appareil de transport de passagers à ailes orientables est beaucoup utilisé pour les navettes interci-tés.

Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité 0

TABLES DES ARMES

CORPS À CORPS	DOMMAGE	COURTE	INTERMÉDIAIRE	LONGUE
Mains nues	(FOR/2)E	OK	-	-
Armes courtes (dague, couteau, épée courte, griffes, hachette, poing américain, lame vibrante)	(FOR/2+1)P	OK	-	-
Armes contondantes (bâton, fléau, marteau de guerre, masse, masse d'armes, batte de base-ball)	(FOR/2+2)P	OK	-	-
Armes assommantes (matraque, gants électrique, matraque électrique)	(FOR/2+2)E	OK	-	-
Armes longues (épée monofilament, hache, lance, vibrolame)	(FOR/2+3)P	OK	-	-
Armes de duel (épée de duelliste, rapière)	(FOR/2+2)P	OK	-	-
Grandes armes (arme d'hast, grande hache, épée à deux mains, lance longue, trident)	(FOR/2+4)P	OK	-	-
Fouet	(FOR/2+1)P	OK	-4	-
ARMES À PROJECTILES	DOMMAGE	COURTE	INTERMÉDIAIRE	LONGUE
Armes de jet (chakram, boomerang, lance, javelot, shuriken, pierre, couteau de lancer, hachette, dague de jet, fléchette)	(FOR/2+1)P	OK	-2	-
Arcs (arc court, arc long)	(FOR/2+1)P	-2	OK	-2
Arcs spécialisés (arc de guerre)	(FOR/2+2)P	-2	OK	-2
Arbalètes (lourdes, moyennes)	6P	OK	-2	-4
Arbalètes (légères, de poing)	4P	OK	-2	-4
Grenade étourdissante	8E	OK	OK	-
Grenade explosive	12P	OK	OK	-
Grenade flash	6E	OK	OK	-
Armes d'enchevêtrement (Filet, sadoor, bola)	*	OK	-4	-
Cocktail molotov* *	8P	OK	OK	-
ARMES À FEU	DOMMAGE	COURTE	INTERMÉDIAIRE	LONGUE
Taser/Pistolet tranquilisant	6E	OK	-4	-
Pistolet léger	5P	OK	-2	-
Pistolet lourd	6P	OK	-2	-
Pistolet mitrailleur	5P	OK	-2	-
Mitraillette	6P	OK	OK	-
Fusil d'Assault	8P	OK	OK	-2
Fusil de précision	9P	-4	-2	OK
Shotgun	9P	OK°	-2	-
ARMES LOURDES	DOMMAGE	COURTE	INTERMÉDIAIRE	LONGUE
Mitrailleuse	8P	OK	OK	OK
Canon/Lanceur	12P	OK	OK	OK

* Enchevêtrement : l'arme ne fait pas de dommage, mais apporte un malus de -1 à toutes les actions physiques par réussite excédentaire obtenue à l'attaque. Il faut faire un test de FOR et atteindre autant de réussite pour s'en dépêtrer. Chaque Narration supplémentaire nécessaire augmente la difficulté de 1.

** Enflammer : L'arme possède la propriété d'enflammer sa cible et inflige +2 dommages à l'armure et au blindage. Le feu doit être éteint pour éviter de subir 2 dommages supplémentaires à chaque tour.

• Éteindre le feu sur un individu est un test d'AG + LOG plutôt facile (2).

° Les shotguns peuvent toucher deux cibles en même temps à -2 dés et avec des dommages de 5P.

CONCEPTION DE DRONE ET DE VÉHICULE

Des drones ou véhicules de série, sans capacités particulières, s'achètent avec les pièces d'équipement.

Pour les drones ou véhicules plus spécifiques, ce sont des atouts. Pour en déterminer le coût, voici une aide de jeu.

BASES

La base de calcul pour un Drone est fonction de sa taille, comme indiqué dans le tableau page 64 de Shadowrun Anarchy (Grand 3/Moyen 2/Petit 1/Mini 1).

Pour un véhicule de série sortie d'usine, son Autopilote est égal à 6.

La somme de : Blindage (1 pour 3 cases, de 6 à 21) + Résistance (de 2 à 4) + Mobilité (de -3 à +3) ne doit pas excéder 8.

Ainsi, vous avez un véhicule de niveau «0» pour votre base de calcul, une simple pièce d'équipement qui n'est pas encore transformé en atout.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations présentées ont un coût venant s'ajouter au niveau du drone (1 à 3, suivant sa taille) ou au véhicule de série (0 au départ) auquel il est associé. Le meneur a toujours la décision finale sur l'installation possible ou non d'une option, en gardant un esprit logique, en cohérence avec l'univers.

MAXIMUM D'AMÉLIORATIONS

- **1 modification :** micro-drone, mini-drone, petit-drone
- **2 modifications :** drone moyen
- **3 modifications :** moto, ou taille équivalente
- **4 modifications :** grand drone, voiture, ou taille équivalente
- **5 modifications :** camion, bateau, véhicule aérien. ou taille équivalente

Les modifications déjà indiquées dans la fiche de drone ou de véhicule ne sont pas prises en compte dans cette limite.

DESCRIPTIONS DES AMÉLIORATIONS

Accès supplémentaires (+1 niveau)

Cette modification permet de partir du principe que quelle que soit la situation, il se trouve toujours une issue à distance raisonnable pour s'extirper du véhicule autre que celles habituelles.

Adaptation pour environnement extrême (+1 niveau)

Cela permet à un véhicule de fonctionner en environnement extrême (désert, région polaire, etc.)

Ajustement de la taille (+1 niveau)

Pour les personnes hors gabarit, il existe pour la plupart des véhicules des kits d'adaptation jouant sur l'agencement de ses commandes ou le renforcement de ses matériaux.

Allure (+1 niveau)

Vous ne sortez pas d'un véhicule, vous sortez d'un rêve au luxe tapageur indiquant que vous n'êtes pas n'importe qui. Autorise la relance de 3 dés sur les tests sociaux pour une scène, après être arrivé à bord du véhicule.

Aménagement (+1/2 niveaux)

Il augmente le confort du véhicule (tridéo, coussins, minibar, matériaux coûteux, etc.)

Amphibie (+1/2 niveaux)

Le premier niveau est destiné à un usage bref pour traverser une étendue d'eau, Le second rajoute une propulsion secondaire qui permet une meilleure maniabilité dans l'eau.

Assemblage rapide (+1 niveau)

Plus léger qu'à l'accoutumée, certaines machines peuvent être démontées en éléments plus petits qui permettent de les transporter plus facilement.

Atelier embarqué (+1 niveau)

Le véhicule peut accueillir un kit ou un atelier, à se procurer par ailleurs, dans cet emplacement réservé.

Atténuateur de son (+1/2/3 niveaux)

Via un système de résonateurs, d'amortisseurs sonores, d'ajout d'isolants phoniques, ou simplement en repensant la structure de la machine, le drone ou véhicule modifié génère moins de son que la normale. Cela autorise la relance de 1/2/3 dés sur les tests de Furtivité liés au son.

Autopilote amélioré (+ 1/2/3 niveaux)

Conçu pour un véhicule en particulier, il permet d'accroître son indice d'autopilote de 1/2/3 points.

Autoréparation (+1 niveau)

Grâce à une combinaison de métaux à mémoire de panneaux plastiques libérant des capsules de plastique liquide, on peut remplir les impacts depuis l'intérieur du véhicule. Pour chaque attaque infligeant moins de 7 cases de Dommages, le dispositif répare automatiquement 1 case.

Ballasts (+1 niveau)

Ils font de n'importe quel bateau un sous-marin, permettant au véhicule de s'immerger, et surtout de refaire surface ensuite.

Batterie de senseurs améliorée (+1/2/3 niveaux)

Sur tous les tests de Perception du véhicule, vous pouvez relancer 1/2/3 échecs.

Blindage dissimulé (+1 niveau)

Il inflige un malus de 3 dés aux tests de Perception pour repérer le blindage.

Blindage intelligent (+1 niveau)

Via de petites charges explosives réparties sur toute sa surface qui en sautant freinent une partie des tirs ennemis, il neutralise la capacité de Contournement d'Armure (CA). Il n'est pas compatible avec le Blindage dissimulé.

Blindage spécial (+1 niveau)

Le blindage peut résister aux dégâts spéciaux d'un type d'attaque (froid, feu, acide, etc.)

Bras / Grappin mécanique (+1 niveau)

Conçu pour attraper et porter quelque chose, il peut disposer d'articulations et de capacités semblables à une main.

Camouflage de signature (+1 niveau)

Combinant matériaux absorbant les ondes radar, camouflage thermique pour réduire les pics thermiques, et remodelage léger de l'extérieur du véhicule, il oblige de relancer 2 succès sur les tests pour le détecter ou le verrouiller par senseurs.

Cocon pour Techies ou Nomades (+1/2 niveaux)

Siège entièrement enrobé de matériaux balistiques ignifuges, et de plaques métalliques, ce cocon comprend aussi des rembourrages et des harnais qui permettent au final d'éviter au Techie ou Nomade d'être blessé, naturellement ou non. S'y installer prend 3 Narrations, et un dégagement rapide, 1. Son Blindage est de 12 et sa Résistance de 3. On peut y greffer un module Valkyrie qui permet de stabiliser automatiquement le Techie ou Nomade, voire le soigner avec un Médikit.

Compartiment de contrebande (+1 niveau)

Un compartiment de contrebande permet de dissimuler des objets à la vue des autorités ou services de sécurité. Tout test de Perception pour repérer le contenu du compartiment doit relancer 3 succès. Pour 1 point de karma (ou d'équipement) supplémentaire permet de renforcer le compartiment contre un système de détection particulier (sonore, thermique, radioactif, etc.)

Customisation mécanique (+1/2/3 niveaux)

Modifié en profondeur sur son moteur, ses suspensions, ou son aérodynamique, le véhicule voit sa mobilité accrue de 1/2/3 points.

Démarqueur pour véhicule (+1 niveau)

Pour être sûr que le véhicule ne soit pas marqué, la solution la plus primitive est la plus efficace : un câble tressé servant de démarqueur est installé sous le

véhicule, dans le châssis et dans les roues, et sa rotation lui permet de se coller au véhicule, et d'effacer tous les marqueurs RFID susceptibles d'y être fixés, sans distinction. Le dispositif n'a aucun effet sur les marqueurs se trouvant déjà dans le véhicule.

Diffuseur de fumigènes (+1 niveau)

Il sature une zone de fumée (thermique ou non) en deux secondes. En un Tour, il couvre une zone de 20 mètres de diamètre et de 30 mètres après 2 Tours. On peut l'utiliser jusqu'à 6 fois par scénario.

Discret (+1 niveau par point, max. 3)

L'engin a été étudié pour créer le moins de turbulences, en sus d'être bardé d'isolants phoniques, afin d'en réduire le bruit. Autorise la relance de 1/2/3 dés sur les tests de Furtivité.

Drone volant (+1 niveau)

Drone supplémentaire (+1 niveau, max. 2)
Ces options ne s'adressent qu'aux drones, pas aux véhicules, et leurs dénominations semblent assez explicites.

Écrans d'affichage améliorés (+1 niveau)

Dans ces années 2070, presque tous les véhicules disposent d'afficheurs internes pour afficher des données de circulation ou regarder la trid pendant que la voiture se conduit toute seule. Cette modification étend cet affichage à toutes les vitres intérieures et extérieures, ces écrans pouvant montrer des images très réalistes.

Extrémités adhésives (+1 niveau)

Réservés aux drones moyens et inférieurs, elles permettent de se déplacer sur les murs. Pour savoir si le drone peut soulever une charge depuis un mur, on effectue un test de Résistance + 2.

Firewall (+1/2/3 niveau)

Le véhicule ou le drone est équipé d'un Firewall de niveau 1/2/3 afin d'éviter les tentatives de Hacking, de prise de contrôle à distance ou tout simplement de vol.

Flotteurs (+1 niveau)

Ils permettent aux véhicules aériens d'atterrir et de décoller sur l'eau.

Gyrostabilisation (+1 niveau)

Ce système s'assure que votre véhicule reste droit dans presque toutes les situations, même à l'arrêt et sans béquille. Si vous risquez un accident sur un test de véhicule, relancez 2 échecs.

Hovercraft (+1 niveau)

Ce module utilise un coussin d'air pour élever le véhicule à quelques centimètres du sol. Sous ce mode, la mobilité du véhicule est réduite de 1.

Lanceur de bandes d'arrêt (+1 niveau)

Ce système éjecte une bande d'arrêt qui s'étend sur 4 voies et provoque un malus de 2 dés au test de véhicule par pneu éclaté dessus. On peut l'utiliser jusqu'à 6 fois par scénario.

Logique floue (+1 niveau)

Permettant de palier aux imprévus auxquels font parfois face les autopilotes, elle permet aux programmes du véhicule de s'adapter. Le véhicule ou le drone ajoute 2 dés à son test d'autopilote s'il attend 1 Narration pour une tâche spécifique.

Module de Contrôle (+1 niveau)

Installation d'un Module de Contrôle sur le véhicule.

Monture d'armes (Niveau X)

Ce dispositif est un point de fixation intégré au véhicule ou au drone, sur lequel on peut monter des armes. Le tableau des drones (p.64) indique le type de monture intégrée selon son type, et on considère que les véhicules de série (niveau 0) n'en sont pas pourvus. Ces affûts sont donc des ajouts au châssis déjà existant.

Coût des montures, déjà armés :

- du pistolet à la mitrailleuse X+1 niv.
- lance-grenades X+2 niv.
- canon ou lanceur X+3 niv.
- rétractable (camouflé) X+1 niv.

Neutralisation du GridLink (+1 niveau)

Cette modification matérielle et logicielle trompe le système et permet au véhicule de filer à sa vitesse de pointe sans être remarqué par le GridLink, générant même aléatoirement de fausses ID d'accès.

Nitro / Propergol (+1 niveau)

Une réserve de combustible injecté dans le moteur pour lui donner un coup de fouet temporaire. Pour un point d'Anarchy, vous augmentez la mobilité du bolide à +3, pour une scène de course-poursuite. Si votre véhicule possède déjà une mobilité de +3, elle augmente à +4.

Plaques d'immatriculation adaptatives (+1 niveau)

Fabriquées en matériaux intelligents et truffées de puces de falsification, elles changent de formes quand elles sont soumises à un courant électrique et se mettent automatiquement à jour en accord avec les informations diffusées par le véhicule. Cela permet d'imiter en tous points les plaques légales. Elles change d'apparence en une Narration.

Pneus de course/tout-terrain (+1 niveau)

Ils augmentent les performances du véhicule sur le terrain adéquat, ajoutant 1 point à la mobilité du véhicule, mais réduisant de 2 points la mobilité sur le terrain inapproprié.

Pneus increvables (+1 niveau)

Ces pneus fonctionnent même quand leur pression chute sous l'effet des dommages.

Pneus intelligents (+2 niveaux)

Ces pneus se dilatent et se rétractent sous l'effet des ordres transmis par les senseurs du véhicule et disposent d'une surface customisée qui s'adapte parfaitement au relief du sol, franchissant n'importe quel obstacle d'une hauteur de 15 centimètres maximum sans même les remarquer. Ils ne subissent jamais de malus de mobilité dû au terrain. Ils ne peuvent équiper que les véhicules dotés d'un Autopilote d'au moins 5.

Processeur amélioré (+1 niveau par point, max. 3)

Un système expert est entièrement dévolu au pilotage automatique du drone ou du véhicule, lui conférant une plus grande autonomie dans l'exécution des tâches souhaitées. Augmente la valeur d'Autopilote.

Protection pare-balles des passagers (+1/2/3 niveaux)

Cette modification protège les passagers des dommages infligés par des personnes extérieures. Cela inclut le tissu balistique qui double l'intérieur du véhicule, les vitres incassables à l'épreuve des balles, les équipements intérieurs renforcés pour ne pas se casser en morceaux, et des rideaux pare-balles flexibles qui peuvent être tirés selon les besoins. Cela rajoute 3/6/9 points d'Armure aux passagers dans le véhicule.

Puces de falsification (+1 niveau)

Petits composants de firmware, elles génèrent automatiquement de nouvelles ID d'accès pour le nœud matriciel de l'appareil.

Rack de drones (+1/2/3 niveaux)

C'est un moyen pratique de transporter vos drones pour qu'ils soient disponibles en cas de besoin, de les déployer rapidement et de les rembarquer facilement. Vous pourrez embarquer un petit drone, un moyen ou un grand selon le modèle choisi. Chaque rack permet d'embarquer deux drones de la taille inférieure à celle choisie.

Redondances**(+1 niveau pour 3 cases, max. 21 cases)**

Divers systèmes de secours sont ajoutés pour pouvoir encaisser des dommages supplémentaires en gardant intactes les capacités de fonctionnement de l'engin. Augmente la valeur de Blindage de 3 cases par point.

Renforts (+1 niveau par point, max. 3)

La structure de la machine est renforcée et son carénage consolidé de plaques protectrices, afin qu'elle passe l'épreuve des balles en atténuant les impacts directs. Augmente la valeur de Résistance.

Revêtement caméléon (+2 niveaux)

Incompatible avec le blindage intelligent, il recouvre la carrosserie de polymères de ruthénium, permettant à toute la surface extérieure d'être altérée à volonté. En affichant des publicités, en changeant de couleurs ou en donnant la sensation de changer de formes, le véhicule peut voir son aspect totalement modifié. Il ajoute 3 dés aux tests de Furtivité pour ne pas être repéré, ou enlève 3 dés aux tests de Perception réaliser pour remarquer le véhicule.

Senseurs (+1 niveau par point, max. 3)

Bardé de senseurs, le véhicule analyse son environnement en permanence, pour adapter ses réactions aux événements imprévus. Autorise la relance de 1/2/3 dés sur les tests de Perception.

Senseurs tactiles (+1 niveau)

Incompatible avec le blindage intelligent, cette modification renforce les sensations du Techie ou Nomade qui plonge dans le véhicule, lui octroyant presque le sens du touché. Il peut ainsi ressentir la chaleur, le froid, la pression, le vent, et également, dans les cas extrêmes et s'il est en RV, la sensation d'avoir été touché quand le véhicule encaisse des dommages. Le Techie ou Nomade bénéficie de +1 dé aux tests de Perception dans les situations où le toucher peut jouer un rôle, et +1 dé à la mobilité. Il subit en revanche un modificateur de -2 dés pour résister aux Dommages de biofeedback.

Side-car (+1 niveau)

Ajouter un side-car à une moto lui permet de prendre un passager, ou une grosse arme pour compagnon. La mobilité de la moto est réduite de 1 point.

Sièges éjectables (+1 niveau)

Si vous, ou votre passager avez besoin de quitter votre véhicule rapidement, vous pouvez toujours utiliser ce siège, propulsé vers le haut, qui ouvrira un parachute avant de se poser en toute sécurité.

Spray à huile (+1 niveau)

L'huile est toujours efficace pour se débarrasser de ses poursuivants. Composé d'un cylindre hydraulique électrique, d'un réservoir d'huile et d'un

asperseur multiple, il s'active en une Narration. Il asperge la route d'huile et de poudre de téflon, enlevant 2 succès à tous les tests de véhicules des poursuivants. On peut l'utiliser jusqu'à 6 fois par scénario.

Stabilisateurs (+1 niveau par point, max. 3)

Ces dispositifs améliorent la maniabilité et la fiabilité de la machine lors des manoeuvres engagées. Augmente la valeur de Mobilité.

Suppression des commandes manuelles (+1 niveau)

Certains Techies ou Nomades ont tellement confiance dans leurs capacités, ou leurs programmes, qu'ils retirent toutes les commandes manuelles de leur véhicule. Cette modification rend toute prise de contrôle impossible sans hacking.

Système antivol (+1 niveau)

Il utilise les senseurs du véhicule pour détecter quiconque s'approche à moins d'1 mètre, en prévenant par haut-parleur l'intrus de rester à distance. S'il détecte une tentative d'intrusion, il envoie une décharge (1OE/P) à travers toute la carrosserie extérieure, et avertit le propriétaire.

Système Flying Fox (+1 niveau)

Il permet au véhicule de déployer un grand parachute afin d'atterrir tranquillement au sol. En fait, l'atterrissage est plutôt rude (Dommages 4P).

Système de survie (+1/2 niveaux)

Il filtre l'air qui pénètre dans l'habitacle, éliminant ses impuretés biologiques et chimiques et permet de relancer 2 échecs sur les tests pour résister aux toxines, ou tourne en circuit fermé, permettant au véhicule d'être totalement hermétique en renouvelant son air automatiquement.

Tuning (+1/2 niveaux)

Sans que cela modifie quoi que ce soit aux capacités du véhicule, son propriétaire lui donne un aspect unique, octroyant +1/+2 dés aux tests impliquant l'Intimidation ou la réputation.

FICHE DE PERSONNAGE

FICHE DE CYBERPUNK ANARCHY

Vous trouverez en téléchargement sur le forum de BBE, les fiches officielles pour Cyberpunk Anarchy.

Développées à partir des fiches élaborées pour Shadowrun Anarchy. Elles permettent d'employer l'ensemble des règles mises en place dans ce livre.

FICHE DE PLANQUE ET D'ÉQUIPE

Afin de mettre en place les règles de PA d'équipe et de conception de Planque proposées dans ce livre, il nous a semblé nécessaire de vous mettre à disposition une fiche de Planque complète.

LIEN DE TÉLÉCHARGEMENT

Voici le lien de téléchargement :

Forum de Casus Belli :

https://www.black-book-editions.fr/forums.php?topic_id=20318&tid=475310#msg475310

Site d'Anarchy Hack :

<https://anarchyhack.wordpress.com/cyberpunk-anarchy/>



CYBERPUNK ANARCHY 2077

<< I'M NOT A MAN OR A MACHINE

I'M JUST SOMETHING IN BETWEEN.

I'M ALL LOVE - A DYNAMO

SO PUSH THE BUTTON AND LET ME GO. >>

L'ADAPTATION DE CYBERPUNK AU SYSTÈME ANARCHY



NE PEUT ÊTRE VENDU