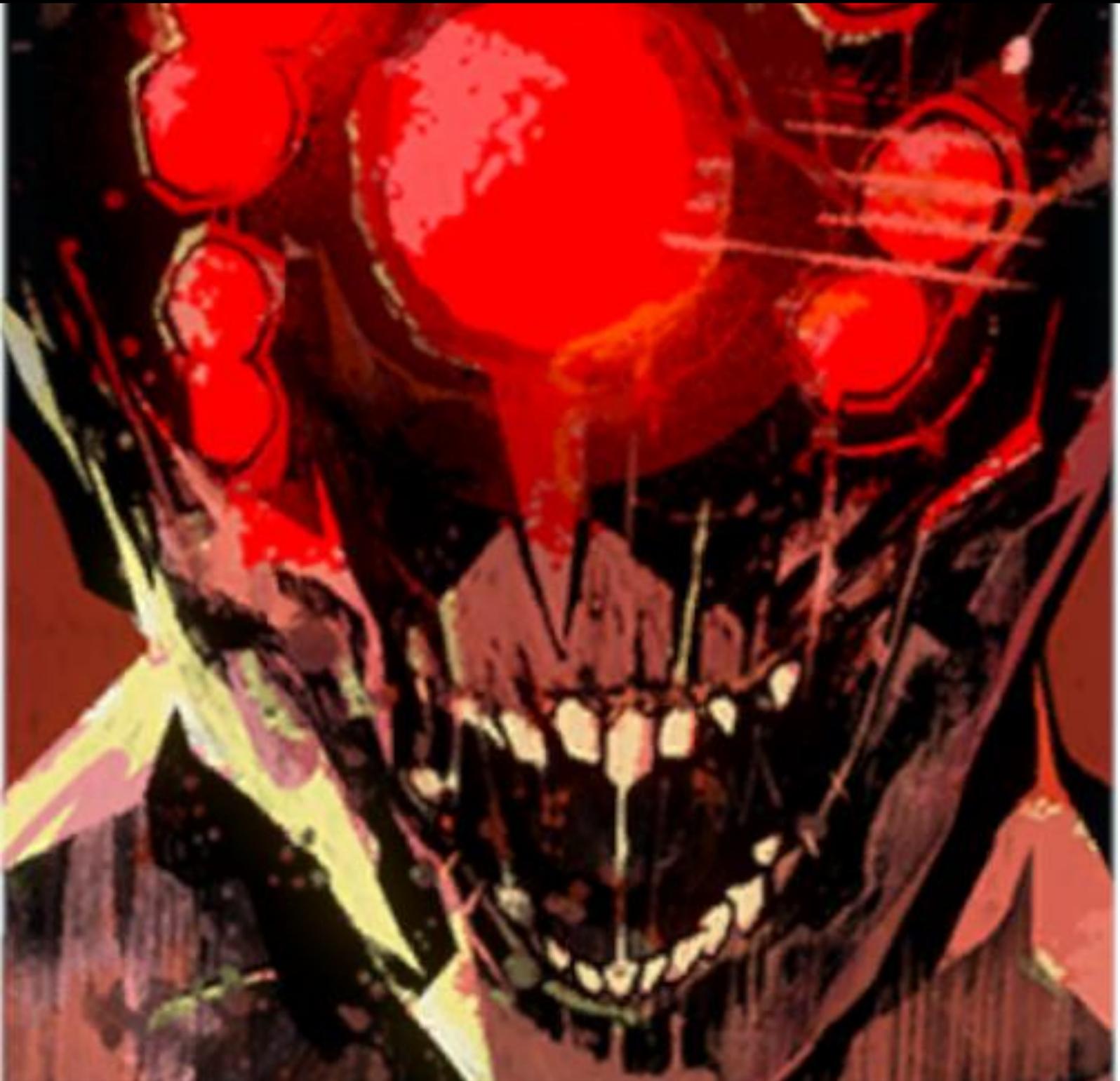


CYBERPUNK RED



Avantages et Défaux
Règles Maison

Crée par Le Yan

Note :

Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Galehim** ou par email : corvasce.yan@gmail.com. Ce document est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr> . Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké. Toute reproduction partielle ou totale (autre que pour l'adaptation à la table de jeux du Meneur) est interdite sans l'autorisation des(s) auteur(s). (bien que perso je m'en tape ! 😊)

Table des matières

Table des matières	3
Comment que ça marche ?	6
Avant-propos.....	6
Quand et comment je m'en sers de ce truc ?.....	6
Mettons-nous d'accord	6
Le MJ a toujours raison.....	6
Cinq grandes catégories, sinon rien	7
Hey, mais certains avantages coûtent plus que leur alter ego !.....	7
A la discrétion du MJ	7
Et s'il me reste des points d'avantages à la fin ?.....	8
Régler un défaut ou acquérir un avantage	8
Combien en prendre	8
Matériel	9
Arme signature -2.....	9
Borg Intégral -5.....	9
Favori -2.....	9
Fortuné -2.....	10
Planque -2.....	10
Trauma Team Platine -4	10
Mental	11
Hypermnésique -1.....	11
Sentinel -2.....	11
Physique	11
Ambidextre -3.....	11
Augmenté -4.....	12
Baroudeur -2	12
Compétent -4	12
Die Hard -3.....	12
Félin -3	13
Hyperlaxe -2	13
Sac à... PV -3	13

Surhumain -3	13
Survolté -3	13
Social.....	13
Aimé -2	13
Ami Influent -2.....	14
Beauté du diable -2	14
Connu -1	14
Trente millions d'amis -1.....	14
Tu m'en dois une ! -3.....	14
Vraie fausse ID -1.....	15
Étrange	15
Bonne Augure -3.....	15
Idéaliste -2	15
In your face ! -3	15
L'union fait la force -3	15
Ressource humaine -3	16
The good shepherd -3	16
Tout se paie -1.....	16
Matériel.....	17
Cyberincompatibilité +6	17
Cybeware inconnu +3.....	17
Dette +2.....	17
Mental	17
Aphantasique +3.....	17
Daltonien +1	18
Dépendance +2 / +3 / +5.....	18
Instable +3	18
Mémoire désastreuse +2.....	18
Sens manquant +1 / +3 / +5	19
Tabula Rasa +2 / +6 / +7 / +11	19
Vertiges Braindance +2	19
Physique	20
Allergie +2 / +3 / +5.....	20
Diminué +2	20

Faiblard +3	21
Handicap +4 / +6	21
Incompétent +2	21
Lent +2	21
Maladie incurable +3	21
Sensible au Cyberware +4	21
Social	22
Antisocial +1	22
Détesté +2	22
Ennemi influent +2	22
Filleul +3	22
Noir secret +3	23
Réputation désastreuse +2	23
Sale tronche +2	23
Service après faveur +3	23
Wanted by +5 / +6 / +7 / +8	23
Étrange	24
Aimant à emmerdes +4	24
Bad Karma +2	24
Destin tragique +5	24
Malchanceux +4	25
Voix du barde +2	25

Introduction

Comment que ça marche ?

Avant-propos

Tu as toujours souhaité apporter un peu plus de profondeur à tes personnages ? Commencer le jeu avec les mêmes joujoux et les mêmes spécificités que tout le monde te fatigue ? Et bien tu es au bon endroit choom. Ce document regroupe une série d'avantages et de défauts qui te permettront de peaufiner un peu encore ton avatar. Bien entendu en le rendant plus puissant mais surtout, en le torturant un peu plus. Mais ne nous le cachons pas ; on adore que nos personnages soient un peu plus tourmentés. Non ? Et bien si ce n'est pas le cas, dis-toi que ton MJ en revanche, adore avoir des leviers pour alimenter sa trame scénaristique. Et si ce n'est pas le cas non plus, mais alors qu'est-ce que tu fouts encore là ?!? Passe ton chemin et reprend ta vie insipide.

Quand et comment je m'en sers de ce truc ?

Ahhhh... en voilà une bonne question. En principe, il est plus facile de s'en servir durant la création de personnage mais on peut également le faire après, pour ajuster certaines choses. Je conseille vivement aux joueurs et joueuses de consulter ce document avant de commencer pour se donner une idée de ce qu'ils aimeraient intégrer à leur personnage. Bien entendu avec l'approbation de leur MJ. Si ce n'est pas le cas, qu'est-ce que tu attends ? Cours contacter ton ou ta MJ et demande lui la permission de l'utiliser. Et s'il est 4 heures du matin, n'hésite pas à l'appeler quand même. Je suis sûr que tant de dévotion de la part de ses joueurs et joueuses lui fera plaisir.

(NB : si tu es un de mes joueurs ou joueuses, inutile de suivre ce dernier conseil ; je sais déjà que tu es formidable. Restons sur cette base et ne risquons pas un changement d'avis brutal.)

Et comment tu t'en sers ? Rien de plus simple ! Si tu n'es pas au courant, Cyberpunk RED ne possède pas de points d'avantages. Tu l'ignoris ? Ravi d'avoir pu rendre service dans ce cas. En te choisissant des défauts, tu vas gagner de « précieux » points d'avantages que tu vas pouvoir dépenser en... en... avantages ! Oui c'est bien !... Y en a au moins une qui suit au fond !

Il va de soi que tu ne peux pas avoir un total de points d'avantages négatif. En revanche, je ne connais aucun MJ qui refusera que tu conserves quelques points d'avantages de côté, surtout sachant qu'ils seront perdus une fois la création terminée. Et oui les MJ sont des saletés mais tu vas avoir l'occasion de t'en rendre compte très vite en parcourant ce document.

Mettons-nous d'accord

Le MJ a toujours raison...

Je ne pense pas que cela soit absolument nécessaire de le préciser mais pour les deux p'tits malins qui se disent qu'une fois le document accepté ils vont pouvoir faire n'importe quoi

avec, détrompez-vous. Le MJ a toujours raison. S'il dit non à un avantage ou un défaut, inutile de chouiner, de pleurer ou de supplier (même si je trouve ça drôle, je l'avoue). Il sait mieux que vous ce dont il a besoin ou non pour ses parties. Mais attention, dans ce monde tout se négocie et vous pourrez peut-être trouver un compromis. Personnellement je suis hautement corruptible. De même, certains avantages ou défauts pourront être sous ou surcotés. Sentez-vous libre de les adapter.

Cinq grandes catégories, sinon rien

Les avantages et inconvénients sont séparés en 5 catégories. Matériel, mental, physique, social et étrange.

- **Matériel**, elle (tient, y a de l'écho), regroupe tes possessions, tes eddies, tout ce que tu peux palper. (Je rappelle qu'il est préférable de le faire en privé.)
- **Mental** touchera à ta Psyché (pas l'auteure et illustratrice, ça s'écrit avec un e) mais également à ta façon de voir le monde ainsi qu'à ton humanité.
- **Physique** regroupe tous les avantages et défauts en rapport avec ton corps, tes réflexes, tes aptitudes et tes compétences.
- **Social** influencera tes rapports avec autrui que cela soit tes amis et ennemis mais également ta réputation.
- **Etrange** quant à elle regroupe tout ce qu'on ne peut pas vraiment expliquer. La chance par exemple mais également des mécaniques narratives.

Hey, mais certains avantages coûtent plus que leur alter ego !

Quoi ??? Le monde est injuste ?!? Ben ouais moudub ! Bienvenue dans le vrai monde de la réalité véritable. La vie est dure et tu vas en chier. C'est comme ça ! Donc tu l'auras bien compris, oui certains avantages coûtent cher. Très cher ! Mais c'est volontaire. Si tu veux vraiment avoir un bonus en caractéristique, il va falloir faire quelques concessions ailleurs. En revanche sacrifier un point de caractéristique te rapportera moins de points. C'est avant tout dans un souci de ne pas « trop » déséquilibrer le jeu.

A la discrétion du MJ

Voilà une phrase que vous verrez régulièrement dans la description des avantages et défauts. Lorsque cela est noté, je vous invite à relire le premier paragraphe de cette section. Faites-en un mantra que vous répèterez jusqu'à l'écoeurement, lorsque l'envie de hurler à l'injustice vous prendra.

Notez tout de même, amis MJ's que vos joueurs et joueuses sont comme des fleurs merveilleuses et uniques et que, même si vous êtes plus adeptes des cactus, il est important de les arroser de temps à autre. Soyez durs, mais justes ! En revanche, n'hésitez pas à sanctionner un joueur qui souhaiterait abuser d'un avantage ou qui aurait trouvé un glitch dans ce document. Oui car mon équipe de relecteurs étant composée principalement de moi-même, il se peut que certaines règles ne soient pas « *Minimaxer Proof* ».

Afin que tout le monde s'amuse, j'encourage tout de même la discussion entre joueurs, joueuses et MJ et si possible sans cracheur à la main mais plutôt autour de pschitt orange et de noreilles gâteaux. Comprendra qui pourra.

Et s'il me reste des points d'avantages à la fin ?

Comme il est mentionné plus haut, ils sont perdus. Ben ouais pommard, fallait suivre un peu. Plus sérieusement, il arrive souvent que certains joueurs ou joueuses ne trouvent pas immédiatement dans quoi investir. Les miens commencent souvent par choisir des défauts et après ne savent pas trop comment dépenser leurs points. Oui, je sais, c'est incompréhensible. Ils sont masos ! On a les joueurs et joueuses qu'on mérite je suppose... Toujours est-il que vous pouvez leur permettre un temps de réflexion. En principe pas plus de 2 ou 3 sessions, histoire que l'avantage n'apparaisse pas comme par magie en pleine campagne. Vous devriez également les encourager à les choisir entre deux parties et pas en plein milieu de l'une d'elle.

Régler un défaut ou acquérir un avantage

Il se peut que, durant tes aventures, tu souhaites régler un défaut ou acquérir un avantage. Rassure-toi, c'est possible. Enfin, à la discrétion de ton MJ bien entendu. Pour acquérir un avantage, un joueur devra justifier celui-ci par des actions en jeu. Par exemple en faisant customiser son arme et en lui donnant un petit nom à chaque fois qu'il en parle pour acquérir une Arme signature. (« Titine » est très en vogue en ce moment) Ensuite il ne lui restera plus qu'à dépenser le coût de l'avantage x 20 en PAM.

Oui, oui, je vous vois venir les petits malins. « *Ça veut dire que : puisque le coût de l'avantage est exprimé en valeur négative, je gagne autant de PAM ? Uh uh uh !* » Déjà je suggère à tout MJ dont un joueur tenterait ce genre de rhétorique de lui péter les deux jambes. En jeu hein ! Pas en vrai ! Soyez pas cons ! Non mais vous avez compris l'idée quoi.

Et si tu souhaites te débarrasser d'un défaut ? La procédure reste la même. Le joueur ou la joueuse met en place des actions concrètes en jeu. Par exemple pour se débarrasser d'un ennemi qu'il a choisi, sans lui filer un trait plat, il peut l'inviter au resto, faire sa déclaration d'impôts, sortir son chien et lui envoyer des messages sympas. (Prenez garde à ce que le PNJ ne croit pas que le personnage tente de l'empoisonner, tout en cherchant un moyen de lui balancer le fisc sur le dos, après avoir kidnappé son clébard, tout en te moquant de lui par message. Il est peut-être parano lui aussi.) Une fois tout cela fait, il dépense la valeur du défaut x 20 en PAM et hop ! Il vient de se débarrasser des emmerdes.

Bien évidemment, il se peut que certains défauts ne puissent pas se régler en jeu et/ou que certains avantages ne puissent pas s'obtenir pendant une partie. Ce jugement est laissé... tu l'as deviné... à la discrétion du MJ.

Combien en prendre

Ecumer cette aide de jeu afin de prendre tous les avantages et défauts ne serait pas une bonne idée, tu en deviendras. Je préconise donc de n'autoriser qu'un maximum de 10 avantages et défauts au total (pas 10 avantages et 10 défauts vous l'aviez compris hein ?), histoire de ne pas te retrouver à jouer une moule amnésique, idéaliste, daltonienne, pourchassée par Arasaka et Full Borg qui plus est. Si c'est drôle sur le papier, en jeu, en revanche, tu risques de vite être dégoûtée ou bouffée sur une pizza aux fruits de mer.

Avantages

Matériel

Arme signature -2

Tout est une question de style et le vôtre passe par une arme particulièrement reconnaissable que vous avez passé des heures à peaufiner, bricoler, customiser et améliorer. Elle peut être plaquée or ou rose bonbon, posséder des néons et un klaxon deux tons, être très esthétique ou particulièrement hideuse, toujours est-il qu'il n'y en pas beaucoup comme ça, mais elle, c'est la vôtre. Quand vous l'utilisez, vous obtenez un bonus de +1 sur vos jets associés. Cet avantage ne peut être acheté que deux fois au maximum pour obtenir 2 armes.

« Je ne rirai plus jamais en voyant un maelstromer avec un canon-scié vert, orné d'oreilles de lapins bleues. Ils sont un peu susceptibles ces gars-là »

Un anonyme dans un AV de la Trauma Team

Borg Intégral -5

Combien de fois vous a-t-on dit que le métal était meilleur que la viande ? Et bien cette fois vous avez sauté le pas. Vous avez pris votre courage à deux mains et avez économisé des milliers d'eddies, avez fait votre baluchon et êtes parti pour une clinique pouvant pratiquer ce genre d'opération. Ça y est maintenant vous allez pouvoir péter des bras, plier des barres de fer et jouer à « L'homme qui valait 3 dinars ». Référez-vous à l'aide de jeu disponible sur le site à l'adresse suivante pour découvrir comment se passe une conversion intégrale. https://cyberpunk-jdr.fr/regles_alternatives_cyberpunk.php Il est à noter que l'obtention de cet avantage vous interdit l'obtention des avantages suivants : Augmenté (seulement à la création), Baroudeur et Sac à... PV. De plus, il est recommandé de se faire suivre par un spécialiste en cybernétique car il n'est pas rare que sans surveillance, un borg sombre dans la cyberpsychose. A la discrétion de votre MJ.

« Avant de devenir une créatrice de mode, j'avais 2 mercs qui assuraient ma sécurité. Les deux avaient subi une conversion en borg intégral. Je les surnommait amicalement : Grille-pain et Cro-onde. Heureusement qu'ils avaient le sens de l'humour... »

Kitty Fixer

Favori -2

Non, il ne s'agit pas des pages internet que vous préférez mais bien d'un état de fait lorsqu'on vous embauche. Pour une raison que vous déterminerez avec votre MJ, vous pouvez demander 10% de plus sur votre paie de merc. A vous de découvrir si vos coéquipiers seront d'accord que vous gardiez pour vous ce petit bonus ou s'ils attendront la fin du contrat pour vous péter les ratches histoire, qu'à défaut de cracher des eddies, vous crachiez vos dents. C'est qui le champion ? C'est vous !

Fortuné -2

Vous avez réussi à mettre la main sur un petit pactole d'Eddies. Il peut s'agir de votre grande tante Ida, décédée récemment qui vous a inscrit dans son testament, d'économies durement épargnées, d'un contrat qui s'est montré particulièrement lucratif ou d'un gain obtenu au grand loto des meurtres. Peu importe, vous venez de toucher 1'000 eddies qui devront être dépensés avant votre première partie. Cet avantage peut être sélectionné autant de fois que souhaité mais je conseille les MJ's de le limiter à 5, histoire de ne pas trop filer de matos à son équipe.

Planque -2

Si vous êtes du genre parano, ou dit avec plus de délicatesse, du genre prudent, une planque est toujours une bonne idée. Il s'agit en général d'un endroit connu de vous seul et qui est relativement discret. Oubliez le Penthouse en plein Corpo Plaza mais visez plutôt le studio miteux que vous partagez avec des cafards à Heywood. Il est peut-être petit, pas super confortable et pas très insonorisé, les odeurs lui donnent un cachet de toilettes publiques plutôt que celui d'un resto du quartier chic de Japantown, mais là, au moins, on ne viendra pas vous chercher. Toute action visant à vous retrouver lorsque vous y êtes voit leur SD augmenter de 5. Cependant, soyons francs, vous allez grave vous emmerder là-bas. Cela restera une solution temporaire le temps que la situation que vous fuyez se calme.

« Un de mes chooms s'est planqué pendant 3 mois. Il était en galère d'occupations durant tout ce temps. Le seul truc qu'il avait emporté, c'était une cordelette. On a fini par le retrouver pendu avec ladite cordelette dans sa planque. Les rats en revanche, avaient trouvé une occupation avec le corps de mon pote... Dégueu ! »

Francis Ryan

Trauma Team Platine -4

Comment ça il n'existe que deux types de contrat pour la Trauma ? Silver et Gold ? Personne ne vous a jamais parlé du contrat Platine ? Peut-être parce que seuls les plus fortunés peuvent se le payer et que ces gens-là ne veulent pas que des paumards comme vous utilisent leurs AV ? Ce n'est qu'une supposition bien sûr. Vous avez réussi à mettre la main sur l'un de ces contrats, dieu seul sait comment, vous avez l'occasion de vous le payer.

En termes de jeu, un contrat platine possède les mêmes avantages que le gold mais avec quelques petits plus.

- Lorsque vous déterminez le temps d'intervention de la Trauma, lancez 1D6-2 (minimum 1 tour).
- Les membres envoyés possèdent tous un bonus de 2 points sur leur valeur de combat, 1 point sur leur PA, 5 points sur leurs PS et 1 point sur leur MOUV et COR.
- En cas de traumatisme psychique, vous êtes également assuré pour les séances avec le psy.

Autant vous dire que c'est super Premios. Il ne vous reste plus qu'à dépenser 1'500 ED par mois pour votre abonnement. Ah, parce que vous pensiez que c'était gratuit ? Non, l'avantage vous accorde simplement le droit de souscrire à cette assurance. Notez que si vous le prenez et que vous ne pouvez pas payer la cotisation immédiatement, vous pourrez y souscrire ultérieurement, lorsque vos finances le permettront.

Mental

Hypermnésique -1

Vous êtes du genre à ne rien oublier. Pas en mode : « *Cette belle saloperie que tu m'as faite, tu vas me la payer !* » mais comme son nom l'indique, vous avez une excellente mémoire. Mais à quoi que ça peut bien servir ? Tout simplement le MJ ne peut jamais jouer sur le fait que le personnage a oublié une information. S'il l'a eue, il sera forcé de la lui rappeler à la demande du joueur ou de la joueuse. De plus, tout le monde a connu un MJ qui, durant la partie, annonce fièrement à son joueur ou à sa joueuse : « *Tu ne m'as pas précisé que tu emportais cet objet, donc non, tu as oublié ce truc hyper important dont tu vas avoir besoin. Démerde-toi !* » S'il est évident que le personnage aurait pris l'objet en question, impossible de se rabattre derrière cette excuse. Attention, il faut que cela soit évident que ledit perso ne serait jamais parti sans, dans le cadre de l'aventure en question ou de la scène qu'il se préparait à jouer.

Sentinel -2

Vous vous souvenez de cette vieille série des années 90 ? Mais oui, avec ce gars qui avait des sens surdéveloppés. Comment elle s'appelait déjà ? Aidez-moi ! Ah, mais oui, The Sentinel ! (Ça se voit tant que ça que je suis vieux ?) Enfin, assez-t-il tout étant (je sais, ça ne veut rien dire), vous n'êtes pas Jim Elison mais possédez néanmoins un sens surdéveloppé. Il va de soi que si vous choisissez le goût comme sens, cela aura beaucoup moins d'impact au niveau gameplay que si vous aviez sélectionné la vue. Mais après tout, ce sont vos points d'avantages. Qui suis-je pour juger ? Au niveau gameplay donc, tout test réalisé en relation avec ce sens surdéveloppé se verra attribuer un bonus de 3. Attention tout de même, avoir un sens de la vue surdéveloppé ne vous donnera pas un bonus pour mieux viser avec un cracheur, être plus précis au couteau ou que sais-je encore ? On parle là de tests axés sur la perception. C'est compris ? Vous pouvez sélectionner cet avantage autant de fois que vous possédez de sens valides. Un aveugle n'a aucun intérêt à prendre celui-ci pour la vue. A moins d'être un peu concon.

Physique

Ambidextre -3

Je vous vois déjà venir bande de petits chouineurs : « Mais comment ça se fait que l'avantage est moins bon que le Processeur d'Ambidextrie d'Arasaka présent dans l'Ultimate Chrome Book que tu as mis à dispo sur le site ? » Alors de 1 : C'est parce que c'est Arasaka qui l'a conçue et personne ne fait aussi bien que cette Corpo. De 2 : Si tu ne l'as toujours pas compris, le métal c'est mieux que la chair. De 3 : Tu ne risques pas la cyberpsychose avec cet avantage. Et de 4 : Je fais bien ce que je veux ! Vous l'aurez compris, grâce à cet avantage, vous pouvez vous servir de vos deux mains de la même manière et ce de façon totalement indépendante. Vous pouvez par exemple viser deux ennemis différents. Lorsque vous divisez votre potentiel en deux actions, ajoutez un bonus de 2 sur chacune des actions contrairement à quelqu'un qui ne serait pas ambidextre.

Augmenté -4

Vous savez qu'une fois vos caractéristiques réparties, vous n'avez plus de possibilités de les augmenter. Ni pendant la création (à moins de passer dans les pattes d'un charcudoc) ni après (voir parenthèse précédente). Et bien cet avantage vous accorde la somme faramineuse d'un point supplémentaire à répartir dans vos caractéristiques. Vous ne rêvez pas ! UN point de plus. Durant la partie, vous pourrez même, grâce à cet avantage, augmenter les caractéristiques de votre personnage. Alors oui, ça coûte bonbon mais franchement ça n'en vaut pas le coup ? Je conseille tout de même de limiter l'acquisition à la création de cet avantage à 5 fois et durant les parties à 10 fois (ou 15 si le joueur n'a pas pris l'avantage à la création). Ce qui représente tout de même 800 PAM. Vous avez le temps de voir venir.

Baroudeur -2

Vous avez déjà roulé votre bosse ou êtes tout simplement plus badass que les autres. Du coup vous êtes un peu au-dessus de la moyenne concernant vos compétences. A la création de votre personnage, vous pouvez sélectionner une compétence que vous pourrez augmenter jusqu'à 7. Vous pouvez bien entendu prendre cet avantage plusieurs fois pour atteindre un maximum de 9 à la création. Cet avantage ne peut être acquis que 4 fois. Comme toujours, cet avantage vous donne l'autorisation de dépasser le max à la création mais nous vous offre pas les points pour y parvenir.

« Quand je me suis lancée dans le mercenariat, je suis tombée sur un Nomade qui prétendait être super balèze en conduite. La première fois sur le terrain, vous savez ce que j'ai constaté ? Être un as du volant n'immunise pas aux balles perdues. Il est mort d'un coup de cracheur en pleine poire. Parait-il qu'on conduit beaucoup moins bien sans la tête. Vous en pensez quoi ? »

Sarama Dalavi, Netrunneuse

Compétent -4

Compétent en un mot ! Sinon ça ne serait pas vraiment un avantage. Un peu comme Augmenté ci-dessus, celui-ci vous offre un bonus dans vos compétences. Un bonus de non pas 1 points, ni 2, ni-même 4 mais bien de 3 points ! Attention ces points-là peuvent être dépensés dans une compétence hors classe. Ils suivent les mêmes règles concernant les compétences X2. De manière évidente, l'avantage ne peut pas être acheté en cours de partie, histoire d'essayer d'économiser des PAM. Je vous vois venir bande de polissons ! (Oui j'avoue, ce n'est pas ma meilleure insulte.)

Die Hard -3

« Yipee-ki-yay ! » Si vous étiez un insecte, vous seriez un cafard. Si vous étiez un végétal, de la mauvaise herbe et si vous étiez un héros de film des années 90, vous seriez John McClane. Oui, vous êtes vraiment dur à tuer. En termes de jeu, un échec sur un jet de sauvegarde contre la mort, ne vous envoie pas ad patres immédiatement. Non ! Vous pouvez retenter ce jet raté. Après si vous échouez lamentablement une seconde fois, je ne peux plus rien pour vous. C'est que vous le faites exprès quand même.

Félin -3

Vous vous déplacez comme un chat. (Qui a dit : « À quatre pattes en montrant son cul à tout le monde ? » ? Je vous ai entendu hein !) Vous êtes naturellement gracieux ou gracieuse et vous excellez dans l'exercice ardu de vous faufiler sans vous faire repérer. A cet effet, vous gagnez un bonus de 3 points dans les jets visant à être discret. Elle est pas belle la vie ?

Hyperlaxe -2

Oui, être hyperlaxe peut s'avérer utile dans certaines situations. Si on vous a ligoté ou menotté. Si vous devez vous contorsionner pour entrer dans un tout petit coffre de voiture (en vie j'entends, sinon rien n'empêche le gars qui vous y fourre de vous péter les 4 membres pour vous faire entrer plus facilement.) Bref, toute action visant à se libérer, se contorsionner et qui dépend de votre souplesse et votre agilité se voit attribuer un bonus de 3 points.

Sac à... PV -3

Vous êtes le cauchemar des pnj's. Ils vous appelleront sans doute Sac à merde en vous voyant encaisser leurs bastos et éviter le trait plat. Mais ne nous mentons pas, c'est jouissif. Couplez cet avantage à « Die Hard » (car oui, c'est possible) et là vous deviendrait une vraie plaie. Vos points de santé se voient attribuer un bonus de 5 points ce qui modifie également votre seuil de blessure grave. Mais ne criez pas victoire trop vite, une fois à 0 vous direz la même chose que tout le monde : « Aïe ! ». Cet avantage ne peut être sélectionné qu'une seule fois pour des raisons évidentes et est exclusif à la création.

Surhumain -3

L'une de vos caractéristiques est comme le nom de l'avantage l'indique : « Surhumaine ». En effet, le maximum de 8 à la création du personnage ne vous concerne plus. Vous pouvez choisir une caractéristique dont le maximum sera 9. L'avantage ne peut être choisi que 2 fois et peut se cumuler sur la même caractéristique. Attention cependant, Surhumain vous accorde l'autorisation d'augmenter une carac au-delà de son maximum et pas des points gratuits. Il faudra les dépenser pour atteindre le seuil supérieur.

Survolté -3

Petit, on disait de vous que vous étiez « plein de vie ». (Une façon polie de dire que ce même vous pompe l'air !). On vous a peut-être traité de pile électrique ou tenté de vous attacher sur une chaise pour vous calmer. (Ne faites pas ça !) En fait il s'agit simplement d'une faculté qui vous permet d'être plus réactif que la moyenne et pas d'un quelconque TDAH. Vos jets d'initiative se voient attribuer un bonus de 1 point. Une fois que vous agirez avant tout le monde et mettez un trait plat à tous les paumards qui vous emmerdent, il n'y aura plus personne pour prétendre que vous êtes « plein de vie » ! Cet avantage ne peut être sélectionné qu'un maximum de 2 fois.

Social

Aimé -2

Vous êtes quelqu'un d'adorable. Même si vous filez de traits plats à toute personne qui vous cherche un peu, que le pire des Malestromer ne vous toucherait pas avec un bâton, que vous

avez appelé votre double canon scié « Chouchou » et que vous êtes à deux doigts de glisser dans la cyberpsychose, les gens vous aiment profondément. Enfin cela n'est que pour cette raison que vous pouvez retirer un ennemi à la création de votre personnage. Vous ne voyez pas d'autre explication logique.

Ami Influent -2

Dans la rubrique j'aimerais un ami qui serve un peu plus que le clampin lambda, vous avez l'ami Influent. L'avantage vous permet de convertir un ami standard en ami influent. Ce PNJ est plus qu'un simple ami. Il possède une place privilégiée dans une corpo ou au gouvernement, est un fixer plus reconnu que la moyenne et est plus compétent que ses congénères. A vous de définir avec l'aide de votre MJ les détails le concernant.

Beauté du diable -2

Inutile de vous habiller en Prada, vous êtes déjà très séduisant ou séduisante comme ça. En effet, une sorte d'aura inhabituelle se dégage de vous. Peut-être est-ce une particularité physique qui vous donne un charme surnaturel, un visage parfaitement symétrique ou un comportement toujours impeccablement adapté à la situation. Vous bénéficiez donc d'un bonus de 3 points dans les compétences : Conversation, Corruption, Négocier et Persuasion mais seulement si votre interlocuteur vous trouve à son goût. Et ceci est laissé à la discrétion du MJ.

Connu -1

Vous avez déjà brillé par le passé. Vous vous êtes fait une petite réputation dans le milieu et certains de vos contacts vous reconnaissent pour cela. Il est important de déterminer avec votre MJ, même sommairement, pour quelle raison vous êtes connu. Cet avantage vous offre donc un bonus de 1 point à votre score de réputation. Cet avantage peut être choisi jusqu'à 3 fois.

« Ce type est une légende. Il est capable de boire du lait et de le recracher par le nez. Ok, c'est pas une compétence utile sur le terrain mais quand-même. C'est super impressionnant ! »

Guo Zhi, tentant de faire la pub de son ami Solo

Trente millions d'amis -1

Et non ! Raté, vous n'êtes pas l'ami des animaux. Vous avez simplement plus de succès auprès des gens et vous venez de vous faire un nouvel ami. Il n'a rien de particulier et ne possède pas de caractéristiques spéciales mais si vous le souhaitez, vous pouvez en faire un membre du gang des Animals, histoire de coller à la thématique de l'Avantage.

Tu m'en dois une ! -3

Un de vos contacts (il ne doit pas forcément s'agir d'un de vos amis) vous doit une faveur unique. Un jour, dans des circonstances qui seront définies avec l'accord de votre MJ, vous lui avez rendu un grand service. Depuis cette époque, il vous en doit une. Cette faveur doit tout de même être raisonnable. Inutile de lui demander de vous nommer PDG de Militech ou de vous filer mille milliard d'eddies. S'il avait ce pouvoir, il ne se sentirait pas obligé de vous aider. En revanche le service peut être conséquent tout de même : « Effacer votre casier judiciaire, vous cacher lorsqu'une corpo a grillé toutes vos planques et mis votre tête à prix, nourrir votre

cyber audio hamster, Knuckles, pendant votre absence » ne sont que quelques exemples. Une fois ce service rendu, vous êtes quittes.

Vraie fausse ID -1

Pour une raison inconnue l'administration a fait une connerie et vous a enregistré sous 2 identités différentes. Nom, prénom, date de naissance tout est faux, mais pourtant bien vrai aux yeux des gouvernements. Il s'agit d'une sorte d'alter ego administratif qui peut vous permettre de louer un bien sans donner votre vrai nom par exemple. Attention, ce « double » possède une vraie existence administrative et peut donc s'attirer des emmerdes s'il ne paie pas ses contraventions par exemple.

Étrange

Bonne Augure -3

Vous êtes sans doute née sous une bonne étoile. Allez savoir pourquoi, mais quelques fois il semble que le ciel (le MJ) entend vos demandes et y répond favorablement. En jeu, cela se traduit par la capacité, une fois par scénario, de demander une faveur raisonnable au MJ à laquelle il répondra par la positive. Mais comment déterminer si une demande est raisonnable ou non ? Vous l'avez deviné ? C'est laissé à la discrétion du MJ.

Idéaliste -2

Vous vous souvenez pendant la création de personnage, on vous a demandé de choisir ou de tirer au sort votre valeur fondamentale. Vous vous étiez peut-être dit que vous vous en cognez un peu. Et bien là, cela devient important. Une fois par séance, lorsqu'une action touche cette valeur fondamentale, vous obtenez un bonus de 3 à votre jet. A vous de montrer à votre MJ en quoi cette action touche particulièrement votre valeur. Montrez-vous convaincant ou soudoyez-le. Au choix !

In your face ! -3

Pourquoi certaines personnes échouent systématiquement alors que d'autres réussissent sans même se fatiguer ? Allez savoir... Mais grâce à cet avantage vous pouvez, une fois par scénario, transformer un échec critique en échec simple ou un échec simple en réussite simple, ou une réussite simple en réussite critique. Dans ce dernier cas de figure, considérez que votre dé a fait 10. Oui, cela peut vous tirer d'une mauvaise passe.

L'union fait la force -3

En tant que groupe on est toujours plus forts. Cet adage n'a jamais été aussi vrai qu'avec cet avantage. Pour l'obtenir, vous devez au moins être deux. Tous les joueurs et joueuses participant à cet avantage gagnent un accès à une réserve de chance commune (en plus de la leur) qui commence à 2. Cette réserve peut être utilisée par tous ceux qui ont investi dans l'avantage et se régénère de la même manière que la chance personnelle. Elle peut progresser en investissant des PAM de la même façon que la progression des talents. Un seul des joueurs et joueuses bénéficiaires doit investir pour la développer mais tous peuvent l'utiliser sans demander de permission aux autres. Attention, l'abus de cette capacité peut entraîner un trait plat offert par l'un de vos « co-actionnaires ». Mais que se passe-t-il s'il ne reste qu'un seul personnage pouvant puiser dans cette réserve. Et bien elle disparaît. Dommage... *Le MJ ne peut être*

tenu comme responsable dans ce cas de figure. Une seule offre par groupe de personnages et par personnage. Impossible de rejoindre le pool de chance en cours de partie. Pas de remboursement possible. Les autres modalités se trouvent au dos du paquet et dans les succursales agréées.

Ressource humaine -3

Qui est la personne qui compte le plus pour vous ? Cette question vous a été posée durant la création de personnage et elle prend son importance à présent. En effet, cette personne possède une telle importance à vos yeux que le simple fait de passer du temps en sa compagnie vous ressource. Une fois par séance, si vous passez au moins 3 heures avec cette dernière, vous regagner la moitié de vos points de chance. Bien entendu, si vous avez choisi que la personne qui compte le plus pour vous est vous-même, vous ne pouvez pas accéder à cet avantage. Ben ouais, à force de ne penser qu'à sa gueule, le retour de karma se fait sentir.

The good shepherd -3

Vous avez bon fond. En tous les cas en ce qui concerne les membres de votre équipe. Peut-être est-ce totalement intéressé car vous avez besoin d'eux ou plus simplement parce que vous les appréciez mais cela fait de vous quelqu'un qui n'hésitera pas à aider ses coéquipiers et coéquipières. Cet avantage vous permet de donner vos points de chance à un autre joueur pour peu que vous assistiez à la scène durant laquelle il en a besoin. Du point de vue narratif, le MJ peut l'intégrer de manière visuelle. Par exemple lorsque le joueur A reste figé devant une grenade qui va exploser, la joueuse B peut lui donner des points de chance pour réussir son esquive mais visuellement le MJ peut décider que c'est B qui se jette sur A pour le mettre à l'abri.

Tout se paie -1

« Profitez en maintenant et payez plus tard ! » Cet avantage vous donne l'occasion de transformer un échec en réussite une fois par séance. Mais... (parce que vous vous doutiez bien qu'il y avait un mais) votre MJ peut à tout moment durant cette même séance, transformer votre réussite en échec avec toutes les conséquences que cela implique. Surtout si, comme moi, votre MJ est un sadique avéré.

« Je ne sais pas comment, mais pendant une opé, notre Medtech a survécu in extrémis à une rafale balancée par un cyberpsycho. En retournant chez elle, elle s'est coincé la main dans le broyeur du lavabo en voulant le réparer. Elle a eu un supplément de protéines quand il s'est mis en marche tout seul. »

Kyo Jin-Ju

Défauts

Matériel

Cyberincompatibilité +6

Répétez après moi : « Le métal est plus fort que la chair ! » C'est bien... Répétez-le encore une dizaine de fois et vous commencerez à comprendre pourquoi ce défaut est handicapant. En effet, pour une raison X ou Y, votre corps rejette tout implant cybernétique et ce, même si vous vous rendez dans les meilleures cliniques du monde. Il vous est donc impossible de vous chromer. Ni maintenant, ni plus tard, ni jamais. Sauf si, bien entendu, vous faites en sorte de retirer ce défaut. Mais je conseille tout de même au MJ d'en faire baver un maximum avant d'autoriser son retrait.

Cybeware inconnu +3

Vous avez en vous un petit morceau de chrome dont vous ignorez l'existence. Même un scan minutieux n'aura que peu de chance de vous le révéler et si vous parveniez à le découvrir (ce qui finira fatalement par arriver), il sera très difficile de s'en débarrasser. Mais ce n'est pas la pire. Oh que non ! Le pire c'est que vous ignorez totalement à quoi sert cet implant, qui vous l'a installé et dans quel but. Cela reste à la discrétion de votre MJ. Vous voulez une bonne nouvelle tout de même ? Cet implant ne génère pas de perte d'humanité. Vous parlez d'une chance...

Dettes +2

Dans certains pays et/ou certaines économies, il est conseillé de contracter des dettes. Optimisation fiscale, tout ça, tout ça. A Night City, ce n'est pas la meilleure idée que vous ayez eue. Mais bon, maintenant que c'est fait, vous avez accès à ces 5'000 eddies mais il va falloir rembourser. Et laissez-moi vous dire que ce n'est pas Jo le rigolo. Chef d'un gang local, cadre corpo, fixer au bras long, il compte clairement récupérer son bien. Rapidement si possible et avec cassage de doigts si nécessaire. Vous avez donc 3 mois pour le rembourser sinon il viendra se servir directement. Vous avez peut-être du chrome qu'il pourra revendre. Ou des organes pour le marché noir. Qui sait ?

Mental

Aphantasique +3

Saviez-vous que certaines personnes sont incapables de visualiser des images mentales ? Non, et bien maintenant oui et devinez quoi. Vous en faites partie. En quoi c'est un inconvénient ? Mis à part que vous êtes incapable de vous représenter mentalement quoi que ce soit de manière visuelle, la danse sensorielle pose également un vrai problème. En effet, la partie de votre cerveau qui est stimulée durant une DS est principalement celle qui permet de visualiser une image mentale. Je vous épargne les détails techniques mais vous ne pouvez pas vous servir de DS. Ce qui implique également que toute thérapie qui se sert de cette méthode

comme support voit son SD augmenter de 6. Adieu séance de psy pour regagner son humanité rapidement. Bonjour le suivi longue durée avec des ratés beaucoup plus fréquents.

Daltonien +1

Il existe plusieurs formes de daltonisme mais vous n'avez sans doute pas téléchargé cet addon pour parler biologie. Nous nous contenterons donc de dire que vous confondez certaines couleurs. Un remplacement oculaire ne servirait à rien car le problème se situe dans votre cerveau au niveau de l'interprétation du signal du nerf optique. Bref, vous ne distinguez que très mal certaines couleurs et si, dans la majorité des cas, ce n'est qu'un détail, cela peut s'avérer plus compliqué lorsqu'il s'agit de couper le fil bleu et surtout pas le vert.

Dépendance +2 / +3 / +5

Vous avez développé une dépendance forte et ce depuis des années. Cette dépendance vous force à consommer un produit de manière récurrente afin de contrer les effets de manque. En principe, plus la substance est toxique, plus les prises peuvent être espacées. A la discrétion de votre MJ. On distingue 3 types de substances : courantes (tabac, alcool, smash, etc.), rares (synthécoke, verre bleu, etc.) et très rares (Boost, Dentelle noire, etc.). Plus le produit est rare, plus le défaut rapporte de points : 2 pour les courants, 3 pour les rares et 5 pour les très rares. De plus votre addiction se soignera plus difficilement vu que vous consommez cela depuis des années. Le SD pour les soins montent à présent à 20. Bien entendu la prise de ces produits suit les règles habituelles. Votre MJ peut également décider que vous êtes en crise de manque entraînant un malus de -1 (et pouvant progressivement grimper) si vous ne consommez pas la substance à laquelle vous êtes accroc. Comme disait l'autre : « La drogue c'est d'la merde, surtout quand y en a plus ! »

Instable +3

Votre esprit est plus sujet à la cyberpsychose. Vous êtes plus fragile que la moyenne soit en raison d'une grande sensibilité, soit parce que vous avez des troubles mentaux ou pour toute autres raisons. Au final cela n'aura plus d'importance au moment où vous péterez un plomb et commencerez à démembrer des chatons. Le tableau de la page 232 du livre de base au sujet de la cyberpsychose voit ses seuils augmenter d'un point. Ainsi à partir de 3 points en empathie, vous commencez déjà à manifester des troubles dissociatifs et il vous suffit d'atteindre 0 mais sans humanité négative pour déclencher une crise de cyberpsychose extrême. Ce défaut vous a été présenté par la Max-Tac.

Mémoire désastreuse +2

On a tous un pote ou une connaissance qui oublie systématiquement les rendez-vous, qui égare toujours ses clés et qui doit revenir 4 fois dans son appartement parce qu'il ou elle a oublié un truc. Et bien ce pote, c'est vous ! En jeu vous oubliez régulièrement des informations. Ce qui signifie dans un premier temps que ce dont le joueur ne se souvient pas, le personnage non plus. De plus, une fois par scénario, le MJ peut décider arbitrairement qu'une info de moindre importance vient d'échapper au personnage ou qu'il a oublié un objet chez lui. Vous pourrez alors répondre avec enthousiasme à cette question : « Mais à quoi te sert ta tête ? » « A colmater mon cou ! »

« Trois heures ! Ca nous a pris trois putains d'heures pour que M^ôssieur se souvienne où il avait laissé les clés de sa caisse. Dans sa voiture ! Et il a fallu deux heures de plus pour qu'il se souvienne où il l'avait garée. »

Tosca Pucetti, merc excédée

Sens manquant +1 / +3 / +5

Il vous manque l'un de vos sens. Les joueurs et joueuses les plus perspicaces pensent déjà qu'il vaut mieux perdre le sens du goût que celui de la vue et ils ont entièrement raison. C'est pour cette raison que la perte du goût, de l'odorat ou du toucher rapportera 1 point, que celui de l'ouïe, 3 points et celui de la vue 5 points. Un jet en rapport avec le sens manquant est automatiquement un échec, à moins que le personnage puisse s'appuyer sur un ou d'autres sens pour tenter l'action mais le SD sera toujours de 29 à moins que le MJ se montre magnanime. Il est à noter que le remplacement des organes affiliés au sens par du chrome ne changera pas le souci. Il s'agit d'un problème neural. Autre constat également, les DS ne sont pas affectées par ce problème et un personnage aveugle, par exemple, pourra « voir » s'il effectue une Danse sensorielle. Ce qui peut vite rendre accroc à ce type de divertissement. Au fait vous savez que le cyanure a un goût d'amande ? Pensez à cela si vous espérez gagner un point facilement.

Tabula Rasa +2 / +6 / +7 / +11

Dans la catégorie des défauts pénibles, en voilà un qui devrait ravir petits et grands. Il existe plusieurs variantes de ce défaut, les voilà :

La classique (+2 points) : Vous avez oublié une grande partie de votre vie mais en principe rien de désastreux du point de vue du jeu lui-même. Cela donnera l'occasion à votre MJ de créer un arc narratif autour de personnes chères que vous avez oubliées ou tout simplement d'évènements qui pourraient changer votre façon de percevoir le monde.

La complète œuf jambon fromage (+6 points) : Votre feuille de personnage est littéralement vide. Vous ne savez pas qui vous êtes, d'où vous venez et n'avez même pas conscience de vos capacités. C'est votre MJ qui a créé votre personnage, son histoire, ses talents, ses caractéristiques et c'est lui qui fait vos jets. En revanche il ne prendra aucun défaut ni avantage à la création. Au fur et à mesure des aventures, il vous donnera des indications pour remplir petit à petit votre feuille vierge et vous rendre progressivement la possibilité de faire vos propres jets de dés comme un vrai adulte.

La spécialité du chef avec supplément lardons (+5) : Si vous êtes vraiment joueur, vous pouvez accorder jusqu'à 5 points de plus à votre MJ pour étoffer la classique ou la complète œuf jambon fromage avec des défauts supplémentaires qu'il tiendra secret jusqu'au moment où... Cette option rajoute donc +5 à la formule choisie. En cas de complète œuf jambon fromage, votre gentil MJ aura donc 11 points d'avantages à dépenser.

Vertiges Braindance +2

Vous ne savez pas pourquoi, mais vous n'êtes pas foutu comme tout le monde. Là où tous les paumards passent un moment sympa, vous, vous avez des haut-le-cœur, des étourdissements voir, même des vomissements. Si vous étiez nés au début des années 2000 vous auriez sans doute souffert de Motion Sickness mais à notre époque, ce sont les DS qui vous filent la gerbe.

Résultat des courses, vous les évitez comme la peste car lorsque vous les utilisez, les vertiges que vous éprouvez vous infligent un malus de 3 durant une à deux heures. De plus, toutes les thérapies qui dépendent de cette technologie, voient leur SD augmenter de 3.

Physique

Allergie +2 / +3 / +5

Les allergies ça vous pourrit la vie. Et dans le pire des cas, cela peut même vous la coûter. Vous souffrez donc d'une allergie à une matière courante. Mais jusque-là pas de quoi s'inquiéter si celle-ci est légère. Mais elle peut également être grave ou fatale ce qui, vous vous en doutez, sera un peu plus contraignant. Les matières courantes que vous pouvez trouver à Night City et environs peuvent être par exemple : la chitine présente sur la plupart des insectes dont on se sert pour agrémenter une pizza, le fer ou l'acier, le gluten, certains plastiques ou matériaux composites. Donc inutile de dire que vous êtes allergique au polonium... La matière n'est pas assez fréquente et surtout... ABSOLUMENT TOUT LE MONDE REAGIT AU POLONIUM ! Selon la sévérité choisie, les désagréments seront divers et variés.

Légère (+2 points) : Provoque des démangeaisons et quelques poussées d'urticaire. -1 aux actions durant l'heure suivant l'exposition au produit. En cas de dommages reçus par une arme enduite de la substance vous subissez 1 point supplémentaire.

Grave (+3 points) : Provoque des plaques cutanées, le gonflement de certaines zones et des difficultés respiratoires légères. -3 aux actions durant l'heure suivant l'exposition au produit. En cas de dommages reçus par une arme enduite de la substance, vous subissez 3 points supplémentaires.

Fatale (+5 points) : Provoque de fortes éruptions cutanées, des plaques rouges, des gonflements, de fortes difficultés respiratoires. -5 à tous les jets pendant 2 heures suivant l'exposition au produit. De plus en cas d'ingestion, le personnage devra réussir un jet de sauvegarde contre la mort ou se retrouvera automatiquement avec un total de 0 point de santé. En cas de dommages reçus par une arme enduite de la substance, vous subissez 4 points supplémentaires.

« Je vous jure Monsieur l'agent, j'étais persuadé qu'il avait activé son Dermteinte et que c'était pour ça qu'il était tout rouge. J'avoue que lorsqu'il a commencé à faire de la mousse par la bouche, j'aurais dû me douter qu'il faisait une réaction allergique. C'est juste une simple méprise, je vous l'assure. »

Bjorn Lomen

Diminué +2

A la grande loterie des gènes, vous avez perdu. Vous êtes moins performants que vos contemporains. Pour illustrer cette particularité, votre MJ vous autorise à retirer 1 points dans une caractéristique de votre choix. N'importe laquelle. Vous avez le choix, c'est vous qui décidez ! Elle ne doit néanmoins pas chuter en dessous de 2.

Faiblard +3

On continue dans les bonnes nouvelles du hasard génétique. Il se trouve que vous êtes chétif, de constitution plus faible ou tout simplement avec une ossature moins robuste. Cela a comme effet de réduire votre réserve de PS de 5 points. N'oubliez pas de recalculer également votre seuil de blessure grave car une bonne nouvelle n'arrive jamais seule.

Handicap +4 / +6

Sauter de toits en toits, faire des acrobaties ou courir au travers de Night City sont des choses que vous ne ferez jamais. En effet, vous souffrez d'un lourd handicap qui vous cloue dans une chaise roulante. Il peut s'agir d'un accident que vous avez eu ou d'une SEP (qui pourrait être couplée avec le défaut : Destin tragique). Toujours est-il que vous êtes paraplégique ou pire, tétraplégique. Inutile de s'attarder sur ce qui est compliqué quand vous êtes cloué dans une chaise, je pense que tout le monde a bien compris.

Incompétent +2

Est-ce que c'est parce que vous n'écoutez pas bien à l'école et que votre prof avait raison de vous dire que vous n'arriveriez à rien dans la vie ? Ou que vous êtes plus lent à la comprenette que les autres ? Allez savoir ? Néanmoins, vous êtes moins doué que la moyenne et perdez 3 points de compétences. Comme toujours, la bonne nouvelle c'est que vous pouvez choisir dans quel domaine. Elle est pas belle la vie ? Ce défaut ne devrait pas être sélectionné plus de 3 fois au risque de faire de vous une huître. (Je suis très fruits de mers en ce moment !)

Lent +2

Rien à voir avec vos capacités mentales. Ce défaut ne fait pas de vous un crétin congénital accroc aux talkshows débiles et aux télé-réalités bas de plafond. Non ! Vous êtes juste plus lent dans vos réactions. Vous obtenez un malus de 1 point dans vos jets d'initiative. Ce défaut ne peut être sélectionné qu'un maximum de 2 fois.

Maladie incurable +3

Bien que vos jours ne soient pas en danger, vous êtes atteints d'une maladie qui vous diminue pendant les crises qu'elle provoque. Ces dernières durent plusieurs heures (1D6 heures) et se manifeste de manière aléatoire. Comprenez par-là : « A la discrétion de votre MJ. » Les symptômes peuvent être multiples et variés : Quinte de toux, douleurs articulaires, fièvres, étourdissements, vertiges, nausées, démangeaison, etc. Durant ces périodes tous les SD de vos actions se voient majorés 2 points.

Sensible au Cyberware +4

Votre corps supporte moins bien les implants. Il ne les rejette pas non, mais ils entraînent des conséquences plus fortes sur votre organisme et votre psyché. En termes de jeu, vous doublez la perte d'humanité due à l'implantation de chrome. Le seul moyen pour profiter du même nombre d'implants que tout le monde c'est d'acheter du matériel haut de gamme et de procéder à l'installation dans des cliniques spécialisées. Ce qui veut dire, dépenser plus d'eddies.

« Une amie s'est fait implanter un cyber-oreiller. Bizarrement elle a arrêté de dormir à ce moment-là. Elle est restée éveillée pendant près de 5 jours avant de péter totalement un plomb. Elle a buté le Charcudoc qui lui avait implanté l'oreiller, l'accusant d'avoir greffé un truc à son insu. Elle a fini par foutre le feu à sa clinique, voler une caisse, buter trois flics, kidnapper un gosse, balancer 3 grenades dans une succursale de CapsuleCo. La Max-Tac est intervenue et a réglé le problème définitivement. Cyberpsychose... Merde, tout ça pour un oreiller ! »

Checkmate, Netrunneuse

Social

Antisocial +1

« Être con c'est comme être mort. On ne sait pas qu'on l'est et c'est les autres qui sont tristes. » C'est peut-être simplement que vous possédez une personnalité hors du commun ou que vous n'aimez pas les gens en général. Mais vos amis se font plus rares. Vous perdez donc un ami. Bien entendu, pour prendre ce défaut, il faut avoir des amis. Ne soyez pas mort ! Enfin, vous voyez ce que je veux dire.

Détesté +2

D'aucuns diront que c'est parce que vous êtes quelqu'un de détestable, mais c'est bien la preuve qu'ils sont jaloux de vous. En général les gens vous apprécient. Ce n'est tout de même pas de votre faute si la mère de ce gangster était vraiment moche. De là à vouloir vous régler votre compte... Vous obtenez un ennemi supplémentaire. Pourtant c'est vrai qu'elle était très laide... Et bête en plus !

Ennemi influent +2

Vous vous souvenez du gangster susceptible ? Bonne nouvelle, il vient de devenir chef de gang. A présent il a plein de minions sous ses ordres. Vous venez de changer un de vos ennemis en ennemi influent. Il peut s'agir, comme dans l'exemple, d'un gangster devenu chef mais également d'un justicier ayant pris du grade, d'un corpo grimpant lentement mais sûrement dans sa hiérarchie. Il vous donnera plus de fil à tordre à présent qu'il peut se faire aider par ses copains. Pourtant sa mère est toujours aussi vilaine...

Filleul +3

A l'époque, vous aviez un poisson rouge dans un bocal. Après l'avoir laissé en plein soleil sans nourriture pendant 3 jours, il avait appris le dos crolé. Le balancer dans les toilettes et tirer la chasse n'avait pas été foncièrement agréable mais bon, c'est le cercle de la vie. En revanche là, c'est différent. Vous avez à votre charge la vie d'une personne qui dépend de vous. Un proche, un être cher qui de toute façon ne passera jamais par le trou des toilettes. Vous devez l'entretenir en dépensant 500 eddies par mois mais également en passant du temps avec elle. Et si vos ennemis apprenaient que cette personne existe, devinez ce qu'ils pourraient faire. Et si un malheur venait à lui arriver, vous perdriez immédiatement 1 point d'Empathie. Si vous étiez au bord de la psychose, cela pourrait grandement accélérer les choses.

« Si vous relâchez ma fille maintenant, j'oublie tout, ça s'arrête là. Je vous laisserai tranquilles, je ne vous poursuivrai pas. Mais si vous la gardez, je vous chercherai. Je vous trouverai et je vous tuerai. »

Kazim Kona, quelques seconde avant la mort de sa fille

Noir secret +3

Par le passé vous avez commis un acte honteux qui pourraient bien vous coûter votre réputation. Et non, on ne parle pas de l'épisode avec votre poisson rouge. Ça, vous le vivez assez bien. On parle là d'une trahison, d'un contrat que vous avez fait volontairement capoter ou d'un fixer que vous avez escroqué pour tirer plus d'eddies. Pour le moment personne ne connaît ce secret. Pour le moment... Si cela venait à se savoir, votre réputation chuterait immédiatement de 3 points (pouvant même passer dans le négatif histoire que les petits malins ne veuillent pas s'en débarrasser dès la première séance). En plus, vous obtiendrez le défaut : « Réputation désastreuse ». Protégez votre secret si vous ne voulez pas entendre tout l'Afterlife parler dans votre dos comme des midinettes avides de potins.

Réputation désastreuse +2

Lorsque vous ne suivez pas les règles de la rue, que vous tentez d'arnaquer régulièrement vos employeurs ou que vous ne menez pas à bien vos contrats, voilà ce qu'il se passe. On continue à vous engager, mais au rabais. En effet, à chaque fois que vous êtes mis sur un coup, votre salaire est diminué de 20%, histoire de compenser les risques d'engager une personne peu fiable. Est-ce que le jeu en valait vraiment la chandelle ? L'avenir vous le dira.

Sale tronche +2

Vous êtes doté d'un physique peu conventionnel. On vous appelle « Face de pizza » ou « Le chromé au scop » ou encore « Pas » (parce que vous êtes tellement moche qu'on ne vous appelle pas). Bien que vous vous soyez habitué aux remarques désobligeantes (ou que vous les ayez fait cesser à grand coup de savate), toutes vos interactions sociales sont plus difficiles. Vous obtenez un malus de 3 dans celles-ci (mais pas dans les bastons de regard).

Service après faveur +3

Avoir un débiteur, c'est bien. Être un débiteur l'est beaucoup moins. Un peu à la façon d'une dette, vous devez quelque chose à quelqu'un. Mais là on ne parle pas de somme d'eddies. Non... on parle de service. Un jour, un de vos contacts vous a rendu un grand service et vous lui avez promis de le lui rendre. Et fatalement, un jour il faudra passer à la caisse. Il s'agira de l'aider gratuitement et sans poser de questions. Si vous refusez celui-ci, vous venez de troquer ce défaut contre, « Ennemi Influent » (votre contact devient cet ennemi) et « Réputation désastreuse ». Mais qui sait, quelques fois, il vaut mieux refuser que de sauter à pieds joints dans la merde.

Wanted by +5 / +6 / +7 / +8

Cette fois vous avez énervé la mauvaise personne ou le mauvais groupe. En effet, vous êtes recherché plus ou moins activement par un groupe ou une organisation. Et lorsqu'ils tomberont sur vous, ils vous ont promis des délices de souffrance que votre cerveau ne peut même pas imaginer ou si vous avez de la chance un simple trait plat. Tout d'abord il s'agira de déterminer quelle influence possède le groupe qui vous recherche.

Influence légère (+2 points) : petite corpo, gang mineur, justiciers isolé, etc. Le groupe n'opère clairement pas partout et il vous suffira d'éviter certains quartiers ou zones pour ne jamais tomber sur eux.

Influence importante (+3 points) : Megacorporation, organisation criminelle, gang majeur, gouvernement : Ces groupes sont partout, ils peuvent vous tomber dessus à n'importe quel coin de rue. Il vaut mieux faire profil bas et éviter de se faire remarquer tout le temps.

Dans un second temps, il vous faudra déterminer quels moyens ceux qui vous recherchent sont prêts à mobiliser pour vous trouver.

Moyens standards (+3 points) : Si l'occasion se présente, ils ne vous lâcheront pas mais ils ne sont clairement pas à votre recherche H24. Certains indics sont consultés périodiquement pour savoir si on a entendu parler de vous.

Moyens démesurés (+5 points) : Vous êtes une cible prioritaire pour le groupe. Ils vous recherchent activement. Le moindre faux pas, la moindre info que vous laisseriez filtrer et ils vous enverront des gens pour tenter de vous récupérer ou vous filer un trait plat. Faites gaffe à vos fesses et pensez à vous retourner quand vous marchez seul en ville.

Dans un dernier temps, il sera également nécessaire d'établir avec votre MJ pour quelles raisons on vous recherche histoire de ne pas simplement être une victime dans cette histoire.

Étrange

Aimant à emmerdes +4

Vous êtes sans doute né un vendredi 13, sous une échelle et votre mère a été accouchée par un chat noir qui avait fait médecine. (Je sais, c'est pas commun.) Votre enfance vous l'avez passée à ouvrir des parapluies à l'intérieur, à péter des miroirs et balancer du sel sur la table à manger. A présent vous vous obstinez à jouer les numéros 4 8 15 16 23 et 42 à la loterie et vous posez le pain à l'envers sur la table. Ce ne sont là que quelques suppositions pour expliquer pourquoi le sort s'acharne contre vous. Une fois par séance, le MJ peut vous refuser l'utilisation de la chance ou décider arbitrairement que votre jet échoue lamentablement avec un échec critique.

Bad Karma +2

L'avantage avec vous, c'est que vos amis aiment bien que vous soyez dans les parages. En effet, il semble que toutes les saletés qui pourraient leur arriver rejaillissent sur vous à la place. Votre présence est une source de chance pour eux mais une source d'emmerdes pour vous. Une fois par séance le MJ peut décider de transformer l'échec critique d'un de vos compagnons en réussite simple et l'une de vos réussites simples en échec critique. Pour que cela soit possible, il faut d'abord que l'un de vos compagnons ait fait un échec critique. Vous êtes un catalyseur à mauvais karma en somme.

Destin tragique +5

On le sait tous, sur une durée plus ou moins longue, l'espérance de vie de chacun tombe à 0. Sauf que là, la vôtre est clairement plus limitée dans le temps. Au moment de la création, le MJ lance secrètement 1D10+3 et garde ce nombre secret. Il s'agit du nombre de scénarii que vous vivrez avant de mourir inévitablement. Rien ni personne ne pourra vous sauver.

Rassurez-vous, pour cette occasion votre MJ adoré aura préparé une fin spectaculaire histoire qu'on se souvienne de vous. Donc dans les meilleur des cas, vous ferez 13 scénars et dans le pire 4. Si toutefois vous changiez d'avis durant ce laps de temps, vous pourriez toujours discuter avec le MJ afin de convertir ces points en autre(s) défaut(s) qui ne vous seraient pas fatal.

Malchanceux +4

Dans la lignée des trucs hasardeux je vous présente l'option « La chance me sourit mais il lui manque la moitié des dents ». En effet, vous pouvez utiliser de la chance comme d'habitude, sauf que celle-ci vous coûte le double, soit 2 points pour obtenir 1 point bonus. Il serait temps d'emmener votre karma chez le dentiste vous ne croyez pas ?

Voix du barde +2

Vos amis vont vous adorer avec ce défaut. En effet lorsque le personnage, ou le joueur, évoque quelque chose qui pourrait mal tourner, le MJ peut décider, une fois par scénario de rendre cette éventualité réelle. Dans le meilleur des cas il peut s'agir d'une averse lorsque vous rentrez d'une séance de cinéma et dans le pire, une corde à laquelle toute votre équipe et pendue qui se rompt parce que vous avez lâché un : « Il ne manquerait plus que la corde lâche... ». Soyez donc prudent dans ce que vous émettez comme idées. Pas trop non plus car votre MJ, s'il voit que le défaut n'a que trop peu d'impact sur le jeu, peut le convertir spontanément en Bad Karma faisant monter ce trait à 2 fois par scénario si vous le possédez déjà.

« Imagine que le tuyau qu'on a saboté soit en fait l'évacuation des sanitaires. Là, on serait littéralement dans la merde... »

Bip Bip, Nomade, quelques seconde avant la catastrophe

The title 'CYBERPUNK RED' is rendered in a stylized, 3D block font. The letters are primarily yellow with blue highlights and black outlines, giving them a metallic, industrial appearance. The text is centered horizontally and slightly tilted upwards. The background is a dark, high-contrast illustration of a cybernetic skull with glowing red internal components and a jagged, metallic mouth.

CYBERPUNK
RED