

CYBERPUNK RED



CYBERPUNK RED FAQ
DERNIERE MISE A JOUR 7.28.2021

PAR NEIL BRANQUINHO
TRADUIT PAR HEGUMILE

Clarification des règles et réponses aux questions sur Cyberpunk RED

Version 1.3 - Les ajouts depuis la 1.2 sont marqués d'un @ Couvre le Cyberpunk RED Corerulebook.

Note :

Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Hegumile**
Ce scénario 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).

PUIS-JE FAIRE X LORSQUE JE LANCE Y ?

@ Nous avons reçu des questions du type "la règle X s'applique-t-elle au jet de dé Y", nous avons donc préparé le tableau suivant pour vous expliquer tout cela.

Type de jet	Application du Succès ou de l'Échec critique ?	Dépense de Chance possible ?	Compétence complémentaire et/ou d'un temps supplémentaire ?	Sujet aux modificateurs de situation ?	Impact des pénalités du seuil de blessure ?	Impact des blessures critiques ?
Jet Comp (CARAC + Comp + 1d10)	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Initiative	OUI	OUI	NON	OUI	NON	NON
Jets de sauvegarde contre la mort	NON	NON	NON	NON	NON	OUI (seulement ceux qui augmentent Sauv. contre la mort)
Charisme irrésistible et jets d'Interface	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI

CREATION DE PERSONNAGE

Q : Lors de la création d'un personnage, bénéficie-t-on de tous les avantages de sa capacité de rôle au rang 4 ?

Par exemple, si je crée un Medtech, dispose-t-il de 4 points à répartir entre les trois spécialités (Chirurgie, Médicaments et Maintenance des Cryosystèmes) ?

R : Oui. Il faut considérer que l'on a gagné un rang, quatre fois de suite.

COMBAT

Q : Les attaques de zone (grenades, fusils à pompe, roquettes, etc.) réduisent-elles les PA de l'armure uniquement au niveau du corps ? Ou au niveau du corps et de la tête ?

R : Les PA ne sont réduits qu'à la localisation du corps. Tous les effets d'attaque de zone ne peuvent pas être utilisés pour effectuer un tir ciblé et ne peuvent donc pas viser la tête.

Q : Que se passe-t-il lorsque vous obtenez un 1 en attaquant avec une arme de mêlée de mauvaise qualité ?

A : La poignée se détache, la lame se plie bizarrement, le manche se desserre ou, peut-être à cause de la mauvaise conception de l'arme, quelque chose d'encore plus fâcheux se produit. Quoi qu'il en soit, vous devrez utiliser une action pour inverser la situation avant de pouvoir à nouveau utiliser l'arme.

Q : Comment la Spécialité Repérage des faiblesses de la Capacité de Rôle Conscience Tactique du Solo interagit-elle avec le Tir Automatique, où les dégâts sont multipliés avant la soustraction des PA de l'armure ?

R : Vous ajoutez les dégâts juste après la multiplication des dégâts du tir automatique, juste avant de soustraire les PA de l'armure.

Dégâts totaux = [(2d6 x montant obtenu au-dessus du DV de tir automatique, jusqu'à la limite de tir automatique de l'arme) + bonus de dégâts de Repérage des faiblesse]. - PA

Q : Comment la spécialité Repérage des faiblesses de la capacité de rôle Conscience Tactique du Solo interagit-elle avec un tir visant la tête, où les dégâts sont multipliés après avoir soustrait les éventuelles PA de l'armure ?

R : Vous faites un jet de dégâts, puis vous ajoutez les dégâts de Repérage des faiblesses, puis vous soustrayez les PA, puis vous multipliez par deux les dégâts qui traversent l'armure.

Dégâts totaux = [(dégâts de l'arme + dégâts de Repérage des faiblesses) - PA] x 2

Q : Comment sont gérées les attaques surprises ? Par exemple, un joueur ne voit pas le Solo qui se cache au coin de la rue et passe devant lui. Qu'en est-il de l'assassinat silencieux ? Quelles règles pourriez-vous fournir aux MJ et aux joueurs pour résoudre les meurtres instantanés silencieux, les embuscades et les attaques surprises ?

R : Utilisez les règles d'embuscade de la **page 399** du livre de règles de base : Toute personne sur le point de tomber dans une embuscade doit faire un jet de Perception vs Furtivité contestée contre tous les embusqués potentiels. Si un seul test de Perception l'emporte, il donnera l'alerte et vous serez en combat. Si tous les tests de furtivité l'emportent, ils peuvent théoriquement tous utiliser l'action Retarder son action et tirer en même temps, après quoi Bam ! vous êtes en combat, faites un jet d'initiative. Vous pouvez toujours rater un tir à cause d'une mauvaise adresse, mais s'ils ne vous voient pas, essayez de prendre du temps supplémentaire et d'utiliser une compétence complémentaire (toutes deux **p.130**) pour rendre possible le tir à la tête dont vous rêvez. Vous ne pouvez pas esquiver quelque chose que vous ne sentez pas venir, donc toutes les armes de mêlée sont d'excellents outils de furtivité, capables d'effectuer des tirs de tête sans jet de dé.

Les assassinats instantanés totalement silencieux sont essentiellement des embuscades parfaites avec des armes silencieuses (arcs et arbalètes, pistolets à fléchettes, armes de mêlée lancées, armes de mêlée) qui infligent suffisamment de dégâts pour réduire instantanément la victime à 0 PS, après quoi la cible doit également échouer immédiatement à sa sauvegarde contre la mort. C'est le destin des gardes de nuit sans nom et sans casque qui rencontrent la main squelettique et rapide du destin incarnée par votre joueur Solo. Tenter une mise à mort silencieuse devrait être un moment risqué et de haute tension au sein d'une "mission furtive". Ce n'est pas seulement le jet, mais aussi le contexte de l'assassinat silencieux qui doit le rendre dramatique et tendu.

Q : Quelques questions sur les armes anti-électroniques comme les canon à ondes et les IEM. Tout d'abord, comment interagissent-elles avec les drones et les défenses telles que les tourelles ? Les éteignent-elles complètement ou font-elles des dégâts comme s'il s'agissait d'armes normales du type (pistolets et grenades). Deuxièmement, comment interagissent-ils avec les véhicules tels que les motos ou les voitures terrestres ? Enfin, quel est le plus grand appareil électronique qu'ils peuvent éteindre ? Peuvent-ils arrêter quelque chose de la taille d'un réfrigérateur, d'un réservoir cryogénique ou d'une charpente linéaire externe ?

R : S'il n'est pas protégé par un bouclier électromagnétique, un effet électromagnétique suffisamment puissant peut avoir un impact sur n'importe quel appareil.

Mais si vous lisez le texte intégral des munitions IEM (p.346) et du canon à ondes (p.347), vous verrez que ces options IEM sont de nature anti-personnelle et que leurs effets sont temporaires. Elles ne sont pas conçues pour interagir avec les véhicules ou les appareils électroniques non portés. Elles n'ont d'effet que sur les "cyberimplants" et les "équipements électroniques". Ceci est intentionnel pour l'équilibre du jeu.

C'est à votre MJ de décider comment le canon à ondes ou les munitions IEM peuvent fonctionner sur des objets pour lesquels ils n'ont pas été conçus. Attention. Il serait, si j'ose dire, déséquilibré que le rôle de Techie, dans la lutte contre la sécurité électronique avec la compétence appropriée, puisse être facilement remplacé par un pistolet rechargeable de 500 ED.

Q : Il semble y avoir trois options pour les défenses : contrôlé par un Démon, contrôlé par un personnage, et pas contrôlé du tout. Comment détermine-t-on l'Initiative pour la défense dans chaque option ?

R : L'initiative est déterminée comme suit

- Contrôlé par le démon : Initiative du Démon (voir Démons, en haut de la [page 212](#))
- Contrôlé par un personnage : Initiative du personnage
- Non contrôlé : Ils entrent dans l'Initiative au moment exact où leur "déclencheur" se déclenche, et restent dans l'Initiative à cet endroit de la file d'attente s'ils ont un effet répétitif. Si la défense déclenche le combat, agissez comme si elle avait gagné l'Initiative et placez-la en haut de la file d'attente.

Q : Une personne avec une REF de 8 peut-elle esquiver un nombre indéfini de balles en un tour, ou sera-t-elle épuisée au bout d'un certain nombre de balles ?

R : Quelqu'un qui a une REF 8 peut théoriquement esquiver un nombre indéfini de balles en un tour, mais il finira par obtenir un 1 et se fera tirer dessus, bien sûr.

@ Q : En supposant que vous puissiez esquiver les attaques à distance, déclarez-vous votre intention de faire un test d'évasion avant ou après que votre adversaire ait fait son test d'attaque ?

R : Vous déclarez et faites votre test d'Évasion avant que votre adversaire ne fasse son test d'Attaque. Votre test d'évasion détermine le SD du test d'attaque.

@ Q : Quel test dois-je faire pour savoir si je réussis une action d'étranglement ou de lancer contre un adversaire que j'ai agrippé ?

R : Aucun test n'est nécessaire. Si la cible est agrippée, vous réussissez automatiquement si vous choisissez d'effectuer une action d'étranglement ou de lancer contre elle.

BLESSURES CRITIQUES

Q : Lorsque vous obtenez deux 6 ou plus sur les dégâts d'une attaque de zone (grenades, fusils de chasse, roquettes, etc.), comment déterminez-vous les blessures critiques pour toute personne se trouvant dans la zone d'effet ? Les blessures critiques s'appliquent-elles à tout le monde ? Et si oui, faites-vous le jet de blessure critique de chaque personne séparément ? Et sur laquelle des deux tables lancez-vous le dé ?

R : Pour une attaque de zone qui obtient au moins deux 6 pour les dégâts, toutes les personnes touchées par l'attaque reçoivent une blessure critique. Chacun jette séparément la blessure critique qu'il obtient pour son corps.

Q : Lorsqu'une blessure critique est appliquée en dehors d'un jet de deux 6 sur les dégâts (via une manœuvre spéciale d'arts martiaux, un tir ciblé dans les jambes, à la suite d'une attaque d'éperonnage avec un véhicule, etc.), appliquez-vous le bonus de dégâts et l'effet de la blessure ou seulement l'effet de la blessure ?

R : Oui, dans ces cas-là, vous appliquez le bonus de dégâts et l'effet de blessure critique. Nous précisons chaque fois que vous n'infligez pas de dégâts bonus avec une blessure critique. Les munitions lacrymogènes précisent qu'elles ne causent pas de dégâts bonus avec leur effet de blessure, alors faites attention à cela.

Q : Les crits des arts martiaux se cumulent-ils ? Par exemple, si un PJ réussit son jet de Frappe brise-os, qu'il applique le bonus de 5 points de dégâts directement aux PS et la blessure critique des côtes cassées et qu'il obtient ensuite 2 6 sur le jet de dégâts, applique-t-on 5 points de dégâts supplémentaires et un critique de plus ? Il semble peu probable qu'un coup ciblant spécifiquement les côtes puisse également appliquer la jambe démembrée.

R : Si les dégâts que vous obtenez pour Frappe brise-os obtiennent deux fois 6, vous obtenez à la fois des côtes cassées et une autre blessure critique, pour laquelle vous faites un jet de dé. Le MJ est toujours libre de rejeter un résultat de Blessure Critique qu'il juge illogique, mais n'hésitez pas à faire preuve de créativité et de description. Bien sûr, vous lui avez cassé les côtes, mais peut-être qu'en cours de route, il a laissé tomber sa machette et s'est mutilé la jambe ? Ou peut-être que juste après lui avoir cassé les côtes, il a titubé jusqu'à ce morceau de métal déchiqueté laissé par quelqu'un qui a fait exploser sa couverture plus tôt.

CYBERIMPLANTS

Q : Peut-on acheter des cyberarmes (qui ne sont pas déjà répertoriées comme médiocres ou excellentes) dans les variantes médiocre et excellente ? Dans ce cas, le coût est-il ajusté de la même manière que pour une arme normale ?

R : Non, vous ne pouvez pas. Vous devriez plutôt demander à un Techi de les améliorer pour vous. Nous parlons ici de cyber-armes, donc, pour plus de clarté, des Écorcheurs, Etripeurs, Éventreurs, Découpeur, Cybercobra, Ergot, Super poings et Vampyres.

Cependant, le cyberware Arme de mêlée escamotable peut vous permettre d'installer n'importe quelle arme de mêlée légère, moyenne ou lourde en tant que cyberarme, même les armes exotiques ou celles de qualité médiocre ou excellente. Je ne peux pas vous faire de réduction au marché de nuit, mais ils vous traiteront bien si vous leur dites que c'est le maire qui vous envoie. J'aurai peut-être une ristourne aussi. Gagnant-gagnant.

Q : Les charpentes linéaires implantés sont-ils affectés par les dispositifs IEM (tels que le canon à ondes), et, si oui, que se passe-t-il sur mécaniquement ?

R : Oui, en effet ! Mécaniquement, lorsque votre charpente linéaire implantée est court-circuitée par un IEM, votre COR et votre sauvegarde contre la mort retombent à ce qu'ils étaient sans le chrome jusqu'à ce que la charpente soit à nouveau opérationnelle. Cependant, vous conservez votre augmentation de PS. La raison en est qu'une partie de votre squelette est améliorée par une armature interne, et c'est ce qui est pris en compte dans vos PS, même si vos muscles hydrauliques sont temporairement désactivés.

Vous n'êtes pas immobilisé, mais le MJ peut ajouter une pénalité aux tâches difficiles pour tenir compte du fait que vous devez soulever tout ce poids supplémentaire sans assistance mécanique.

Q : Selon la règle, tout cyberimplant sans composant fondamental est limité à 7 emplacements. S'agit-il d'emplacements par catégorie (7 pour le Cyberfashion, 7 autres pour les Cyberimplants internes, etc.) ou dispose-t-on de 7 emplacements pour l'ensemble du corps qui doivent être répartis entre les différentes catégories ?

R : Les emplacements Cyberimplants sont distincts pour tous les emplacements. Vous avez donc 7 emplacements pour Cyberfashion, 7 emplacements pour Cyberimplants internes, etc. et ainsi de suite.

Q : Si le même Cyberimplant est désinstallé et réinstallé plus tard sans thérapie pour récupérer l'humanité entre-temps, la personne subira-t-elle une nouvelle perte d'humanité ?

R : Oui, vous reprendriez cette perte d'humanité ! Bien que certains cyberimplants enfreignent cette règle : notamment les puces et les armes utilisant la monture à changement rapide. Il est également important de préciser que cette règle ne s'applique que si le cyberimplant a été désinstallé, et non pas sectionné ou arraché. Rattacher un cyber-bras sectionné, par exemple, n'est pas considéré comme une installation, car une fois qu'un cyber-bras est installé, il est considéré comme faisant partie de vous, même s'il vient d'être coupé et qu'il se trouve maintenant sur le sol.

ECONOMIE

Q : Quelles sont les conséquences d'un mode de vie exclusivement basé sur les croquettes ? Pourquoi un edgerunner choisirait-il de vivre mieux que cela s'il n'a aucune raison de dépenser des eddies ?

R : Le mode de vie des croquettes est décrit à la [page 377](#). Chaque fois que vous dépassez le niveau de vie que vous payez au début du mois, le MJ vous facture toutes les dépenses. Cependant, le MJ ne vous facturera pas lorsque vos dépenses sont considérées comme "conformes à votre style de vie". Les croquettes sont le mode de vie le plus restrictif que vous puissiez mener. Il est décrit à la [page 337](#) comme suit :

« Vous n'oseriez pas donner à votre chien les plats dégoûtants que vous avalez. Une fois par mois, vous pouvez voir un film ou vous offrir une séance de danse sensorielle. »

Ainsi, en vivant le mode de vie des croquettes, vous payez pour chaque boisson, chaque cotisation à un club, chaque course de taxi, chaque repas qui n'est pas tiré d'un sac, presque tout ce qui se trouve à la [page 376](#)... Cela peut s'accumuler. On peut comprendre qu'un Fixer, un Rockerboy, un Media, etc. puisse avoir du mal à travailler avec ces restrictions... Mais un Solo punk de gouttière ne s'en souciera guère.

Q : Je ne suis pas un Fixer. Qu'est-ce que je peux acheter dans un vendit, un Oasis, ou à l'étal de ce choomba bizarre au coin de la rue ? En d'autres termes, que puis-je acheter sans l'aide d'un fixeur ou d'un marché de nuit ?

R : Vous pouvez acheter tout ce qui est inférieur ou égal à 100 ED (Premium).

Q : Je suis un Fixer. Que puis-je acheter (ou aider mes clients/choombas à acheter) sans marché de nuit ?

R : La réponse dépend de votre rang de Fixer :

- Au rang 3 : Vous pouvez acheter ou vous procurer tout ce qui coûte 500 ED (cher) ou moins.
- Au rang 7 : Vous pouvez acheter/approvisionner tout ce qui coûte 1000 ED (Très cher) ou moins.
- Au rang 9 : Vous pouvez acheter ou vous procurer tout objet d'une valeur inférieure ou égale à 5000 ED (Luxe).
- Au rang 10 : Vous pouvez acheter ou vous procurer n'importe quoi, y compris des objets de super luxe.

Q : Je ne suis pas un Fixer. Que puis-je acheter dans un marché de nuit ?

R : Vous pouvez acheter tout ce que le MJ a mis en vente au marché de nuit. Pour avoir une idée de ce qui peut être disponible, visitez le générateur de marché de nuit à la [page 338](#).

Q : Je suis un Fixer. Que puis-je acheter dans un marché de nuit que j'ai aidé à mettre en place grâce à ma capacité de rôle ?

R : Au rang de compétence de rôle 5, un réparateur gagne la possibilité d'aider à organiser un marché de nuit une fois par mois. Lorsqu'il se trouve sur un marché de nuit qu'il a aidé à mettre en place, il peut acheter tout ce qu'il veut, y compris des articles de super luxe. Allez-y à fond, car vous devrez attendre un mois avant de pouvoir recommencer ! Une remarque supplémentaire : pour acheter des objets vraiment uniques, il faut un Marché de Minuit, qui ne peut être organisé que si un Fixer de Rang 9+ en Intermédiaire est impliqué.

Q : Je suis un Fixer. Que puis-je acheter à un marché de nuit que je n'ai pas aidé à organiser ?

R : Si vous n'avez pas participé à l'organisation, vous n'êtes qu'un client parmi d'autres. Vous pouvez acheter tout ce que le MJ a généré pour le Marché de nuit. Pour avoir une idée de ce qui est disponible, consultez le générateur de marché nocturne à la [page 338](#).

Q : Nous avons récupéré quelques marchandises lors de notre dernier concert. Des armes. Une ou deux cyberarmes. Ce genre de choses. Comment peut-on les vendre et combien peut-on en tirer ?

R : Choombas, le cabinet du maire tient à vous féliciter pour votre esprit d'entreprise. Votre audace est exactement ce dont Night City a besoin en cette période de transition. Voici ce qu'il en est. Dans l'Ere du Rouge, les étiquettes "neuf" et "usagé" n'ont plus beaucoup d'importance pour la plupart des gens. De nos jours, ce qui importe le plus, ce sont les notions de "fonctionnel" et de "cassé". Et la réponse est que, tant qu'il fonctionne, vous pouvez vendre un objet au prix qu'il coûte. Si Cyberpunk RED indique qu'une pièce d'équipement coûte 500 ED, vous pouvez la vendre pour 500 ED.

Mais Monsieur le Maire, vous demandez, comment on peut faire un tel profit ?

Et voilà, tu as réfléchi comme un champion ! Nous sommes fiers de toi ! Il y a des petits caractères ici et vous devriez toujours lire les petits caractères (sauf quand vous signez un contrat que le maire vous a donné. Je vous promets que mes contrats sont toujours au niveau). Voici les mises en garde.

Tout d'abord, si vous vendez quelque chose, vous le vendez probablement à un Fixer, ce qui signifie deux choses. Soit vous vendez directement, soit vous vendez en consignation.

Si vous vendez directement, le Fixer n'est pas dupe. Il utilisera son rôle d'Intermédiaire pour conclure une meilleure affaire. Cela signifie que ce sera votre COOL + Négocier + votre Rang d'Intermédiaire (si vous l'avez) + 1d10 contre leur COOL + Négocier + votre Rang d'Intermédiaire (s'ils l'ont) + 1d10. Si vous gagnez, ils vous donneront le prix de base. S'ils gagnent, ils vous paieront 10% à 20% (selon leur Rang d'Intermédiaire) de moins que le prix de base. Ensuite, il essaiera de le vendre à quelqu'un d'autre pour un prix supérieur de 10 à 20 % (toujours en fonction du rang d'Intermédiaire). Cela signifie que la plupart des Fixers font entre 10% et 40% de profit sur tout ce qu'ils vendent.

Certains Fixers vendent en consignation. Cela signifie qu'ils prendront vos biens, les vendront et vous factureront une commission. Un réparateur de rang 4 compte comme "Service professionnel correct" dans le tableau des Services et divertissements ([page 376](#)). Une heure de son temps vous coûte 100 ED. C'est à votre MJ de décider combien de temps ils passent à vendre les objets. Il peut

s'agir d'une demi-heure et d'une rémunération au prorata du temps passé. Ou bien il s'agit d'un minimum d'une heure fixe. Dans tous les cas, le MJ vous indiquera le montant des honoraires du Fixer et le déduira du montant d'argent que vous gagnez.

Bien sûr, vous pouvez toujours emprunter une troisième voie. À l'Ere du Rouge, le troc est la règle. Vous voulez une Cyberconsole d'excellente qualité ? C'est 1 000 ED (très cher). Vous n'avez pas cette somme ? Eh bien, vous avez obtenu deux fusils à pompe (500 ED [Cher] chacun) de membres d'une Corpo la semaine dernière. Vous pourriez les vendre à un Fixer, bien sûr, ou voir si la personne qui tient le stand d'électronique à ce Marché de nuit est intéressée par un échange. C'est un bon moyen d'obtenir la pleine valeur de votre équipement "acquis" sans avoir à vous soucier de donner à quelqu'un d'autre une part des bénéfices.

NETRUNNING

Q : Du point de vue des règles, un point d'accès est un endroit où un Netrunner peut se connecter à une architecture NET, mais qu'est-ce que c'est dans le monde du jeu ? Et est-ce que le Netrunner doit y brancher un câble ou s'agit-il d'une connexion sans fil à courte portée, comme le Bluetooth ? De plus, il est dit qu'on ne peut pas se connecter à travers les murs. Une fois que vous êtes connecté, pouvez-vous quitter une pièce tant que vous restez dans un rayon de 6m/yds du point d'accès ?

R : Les points d'accès peuvent être ce que vous voulez, mais ils sont généralement placés là où un utilisateur du monde réel interagit avec l'architecture NET. Voici quelques exemples : les ordinateurs, un tableau électrique, l'imprimante, la tourelle au plafond, le dispositif d'étourdissement dans l'ascenseur, le système de contrôle du climat du bâtiment sur le toit. Tout ce qui est contrôlé par un nœud de contrôle dans l'architecture NET est probablement aussi un point d'accès. Parfois, ils sont assez étranges, mais le Netrunner peut toujours utiliser sa capacité de Scanner pour les trouver facilement.

Vos câbles d'interface sont branchés sur votre cyberconsole, qui vous permet de vous connecter sans fil à un point d'accès grâce à une technologie en effet similaire au Bluetooth. Vous devez rester à moins de 6 mètres du point d'accès pour rester connecté. Si vous passez derrière un mur, la connexion sera interrompue, car le signal ne peut pas traverser les murs.

Q : Comment la déconnexion affecte-t-elle vos coéquipiers hackers ? Ou bien le Netrunning est-il destiné à être une affaire solitaire ?

R : Le Netrunning peut, en effet, être une activité d'équipe. Une architecture ne se réinitialise qu'au moment où tous les Netrunners en sont sortis. Donc oui, un autre Netrunner peut prendre votre place. Il y a toutefois un bémol : un Netrunner ennemi qui contrôle déjà l'étage le plus bas de l'architecture NET peut avoir des privilèges d'administrateur, ce qui permet à l'architecture de se réinitialiser tant que le Netrunner de niveau administrateur est le seul à rester dans le système.

Q : Les Agents et le CitiNet n'ont pas d'architecture NET, donc les netranners ne peuvent pas faire de connexion. Mais dans l'une des Screamsheets du Livre de Base, l'Agent d'un PNJ a été piraté pour en obtenir des données. Si les PJs veulent pirater un Agent, quel est le meilleur moyen ? Peut-on le faire à distance ou faut-il que quelqu'un mette la main dessus ? Quelle est la compétence à utiliser dans ce cas ? Sécurité électronique ?

R : (Avertissement : quelques spoilers mineurs pour la Screamsheet Big Break) L'agent dont il est question dans la Screamsheet a été la cible d'un piratage manuel utilisant la compétence technique Sécurité électronique lors d'un cambriolage raté qui s'est déroulé avant les événements de la Screamsheet. Cela ressemblait plus à un déverrouillage de téléphone, et pas du tout à un Netrunning.

Les agents et le CitiNet n'ont pas d'architecture NET et ne peuvent pas être Netrun. Si un joueur veut obtenir des informations d'un Agent, il devra y accéder physiquement et soit utiliser le mot de passe, soit faire un test Tech de sécurité électronique suffisamment bon, défini par le MJ. Si vous n'êtes pas doué en informatique, vous pouvez toujours "convaincre" le propriétaire du téléphone de vous donner le mot de passe, un échantillon de voix, une empreinte digitale, un schéma rétinien ou tout autre élément nécessaire.

Q : Peut-on avoir des précisions sur le fonctionnement des GLACE Noirs à l'affût ? Peuvent-ils être déclenché uniquement par un netranner ou par le GLACE Noir d'un netranner ? Si vous placez votre GLACE Noir sur un étage, attaquera-t-il les GLACE Noirs ennemis qui se rendent à cet étage ?

R : Le GLACE Noir anti-personnel ne sera déclenché que par un Netrunner ennemi. La GLACE Noir anti-programme se déclenche sur n'importe quel programme ennemi qui arrive à l'étage, qu'il s'agisse d'un GLACE Noir ennemi ou des programmes non GLACE Noir d'un Netrunner ennemi. Donc, oui, cela signifie que si votre Netrunner tombe sur un GLACE Noir Anti-programme et qu'il n'a aucun programme en cours d'exécution, le GLACE Noir ne se déclenchera pas.

CAPACITE DE ROLE

Q : Le rôle Justicier permet d'appeler des renforts. Peut-on l'utiliser avant d'engager le combat ou seulement "lorsque l'on est en danger" ? À première vue, ce rôle est plutôt banal.

R : Il ne s'agit pas d'un texte de règles strictes. Vous pouvez être en danger sans être au combat. De plus, en fin de compte, c'est à votre chef de décider si vous étiez suffisamment "en danger" pour l'appeler. Techniquement, cela signifie que tant que votre chef vous apprécie, vous êtes en sécurité. La règle est écrite pour vous donner l'impression que vous devez au moins essayer de justifier vos actions en tant que Justicier. Il y a un secret là-dedans... et c'est que vous pouvez faire beaucoup d'entorses aux lignes directrices du département avant de les enfreindre.

Les effets de la capacité de rôle sont assez puissants. Même au Rang 4, vos Renforts ajoutent huit attaques au pistolet lourd par round, et quatre personnes au combat, chacun avec une armure individuelle, avec un total de 100 PS combinés. Sur la table, cette capacité fait plaisir à voir. Elle nécessite un peu de roleplay, mais nous espérons que ce roleplay vous donnera l'impression d'être un Justicier.

Évidemment, si vous commettez des délits, ne vous dénoncez pas en appelant la police contre vous. Par contre, si vous pouvez justifier une descente de police tout en étant payé, c'est une bonne affaire.

Q : La Détection des menaces de la Conscience Tactique d'un Solo s'applique-t-elle à la Psychologie (Human Perception en VO) ou uniquement à la Perception ? Et s'applique-t-elle à tous les tests de perception ou seulement à ceux qui sont spécifiquement liés au combat, comme la détection d'une embuscade ?

R : La Détection des menaces du Solo s'applique à tous les tests de Perception, mais pas aux tests de Psychologie. Il s'agit de deux compétences différentes.

Q : L'Intermédiaire du Fixer "Grease" pour les rangs 5 et 6 dit ce qui suit : "Vous savez parfaitement vous entendre avec 2 cultures supplémentaires (3 au total) dans votre zone et vous gagnez une seule langue que vous ne connaissez pas déjà associée à chaque culture au niveau de compétence 4." Cela signifie-t-il que vous obtenez une nouvelle langue que chaque culture a en commun, ou une nouvelle langue par nouvelle culture avec laquelle vous apprenez à vous entendre ?

R : Vous obtenez une compétence de langue au niveau 4 par culture avec laquelle vous "vous entendez bien" lorsque vous augmentez votre capacité de rôle et celle de Grease. La seule limite est que les langues choisies doivent provenir des cultures avec lesquelles vous "vous entendez bien". Vous ne pouvez pas non plus choisir deux fois la même langue, ni choisir une langue dans laquelle vous avez déjà des niveaux. Par exemple, après avoir atteint le rang d'Intermédiaire 3, notre Fixer, Three Piece, choisit l'espagnol au niveau 4 parce qu'il est familier avec une meute de nomades qui voyage régulièrement entre Night City et Mexico City. Plus tard, lorsqu'il atteint le rang d'opérateur 5, Three Piece obtient le russe au niveau 4 en raison de ses relations régulières avec des contacts à Zhirafa et le portugais au niveau 4 parce qu'il a passé beaucoup de temps à travailler avec une communauté locale d'expatriés brésiliens.

@ Q : Quelle compétence un Techie utiliserait-il pour fabriquer des poisons, des drogues de rue, des biotoxines ou des explosifs avec son aptitude de fabrication ?

R : Les quatre peuvent être fabriqués à l'aide des compétences technique de base.

@ Q : Quelle compétence un Techie utiliserait-il pour fabriquer des programmes ou du matériel pour la cyberconsole à l'aide de sa capacité de rôle de fabrication ?

R : Les deux peuvent être réalisés à l'aide de la compétence Sécurité électronique.

COMPETENCES

Q : Quelle est la compétence utilisée pour réparer les armures ?

A : Électronique. La réparation de tout ce qui n'est pas directement couvert par une autre compétence technique est toujours avec Électronique.

Q : Un personnage doit-il payer les pièces détachées lorsqu'il répare une technologie cassée comme une armure ou une voiture ?

R : L'encadré de la **page 140** traite de cette question. Aucun paiement n'est requis, mais cela prendra beaucoup de temps. C'est du temps que vous auriez pu passer à faire de la prospection.

Q : Lorsque vous achetez des compétences avec une spécialité (langue, expert local, science, instrument et arts martiaux), obtenez-vous une nouvelle spécialité avec chaque niveau de la compétence ou achetez-vous chaque spécialité comme une compétence séparée ?

R : Vous achetez chaque spécialité comme une compétence distincte. Par exemple, si je veux avoir accès aux coups spéciaux de karaté et d'akido, je dois acheter 4 niveaux d'arts martiaux (karaté) et 3 niveaux d'arts martiaux (akido). Lorsque j'exécute un coup spécial d'arts martiaux, j'utilise la spécialité d'art martial appropriée. Par exemple, si j'effectue une Frappe brise-os, j'utilise mon niveau 4 en Arts Martiaux (Karaté), mais si j'utilise une Prise d'acier, j'utilise le niveau 3 en Arts Martiaux (Akido). Si j'effectue un test d'attaque en Arts Martiaux, je choisis le plus élevé des deux [Arts Martiaux (Karaté) 4], et je ne les combine pas pour obtenir un niveau 7 en Arts Martiaux.

ARMES ET EQUIPEMENTS

Q : Que signifie "chair touché" (Meat in en VO) en ce qui concerne les types de munitions ? Plus précisément, Biotoxine (page 345), Empoisonnées (page 345) et Soporifiques (page 346).

R : Nous utilisons ici le terme "chair/viande" pour désigner les entités qui ne sont pas entièrement inorganiques. Les entités telles que les drones ou les borgs ne sont pas considérées comme de la chair/viande. Lorsque nous utilisons le terme chair/viande suivi d'une partie du corps spécifique (comme lorsque nous disons des yeux de chair/viande avec des munitions à gaz lacrymogène), la règle vérifie si cette partie du corps est cybernétique ou non.



CYBERPUNK RED