

PAR RICHARD BAGNALL



SANS UN BRUIT

MATÉRIELS POUR ARNAQUES, CAMBRIOLAGES & AUTRES SCÉNARIIS

VO JUILLET 2025 - VF JANVIER 2026 **Traduction par** Jul • **Relecture par** Adaris, Joubinator, Kry'Ger, Sushimatic et RedfishTheCat • **Mise en page par** Yonizos

V1.1

Rédaction et Design par J Gray et James Hutt

Direction Artistique par Winterjaye Kovach • **Gestion Commercial par** Lisa Pondsmish

Relation publique par Rob Barefoot • **Maquette par** J Gray

«Sans un bruit» est une traduction non-officielle du DLC officiel gratuit «Going Quiet» originellement créé et distribué gratuitement par R. Talsorian Games (RTG) pour leur jeu de rôle Cyberpunk Red.

Cette traduction n'est ni cautionnée ni approuvée par RTG et n'a pas pour objectif d'être partagée ailleurs que sur le site (<http://cyberpunk-jdr.fr>) où elle est stockée.

Le document original, dans la langue de Shakespeare, est disponible à l'adresse suivante : <https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2025/07/RTG-CPR-DLC-GoingQuietv1.1.pdf>
Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document. Pour toute question ou suggestion concernant ce document, contactez le Discord « Cyberpunk JDR papier FR ».

Copyright © 2025 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention.

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

SANS UN BRUIT

DATA

L'enquête de 24/7 par rapport à la cargaison disparue a commencé dans le DLC **Meurtre, Vous avez dit meurtre ?**

Double-Mesure prépara sa lunette et regarda au travers, vers le trottoir en contrebas. C'était là, ça planait devant la fenêtre. Un Proctor Mark 2. Concept Mechanics les fabriquaient exclusivement pour Ziggurat, et pourtant ce drone ne portait aucun signe d'appartenance à la société.

– Tu es sûr de toi, Toofer ? Dit-il, à voix suffisamment basse pour que seul son micro de gorge l'enregistre.

De l'autre côté de la rue, 24/7 observait la scène à travers son appareil photo.

– Pas à 100 %, admit le Média. On nous a rapporté des drones non-marqués volant autour des quais d'Heywood atteindre le pool de données en même temps que la cargaison a commencée à disparaître. On sait que l'un d'entre eux volait autour de la zone la nuit où Barry a disparu. Ça peut être une coïncidence... »

– ... mais il n'y a pas de coïncidence dans une enquête, acheva Double-Mesure. Bien. En descente. »

DATA

Comme un Éclair de Chance, Harry la Crevette est apparu dans **Tales of the Red : Hope Reborn**

En tant que Solo, Double-Mesure s'était spécialisé en infiltration. Il tira sur sa corde, deux fois, pour être sûr qu'elle tenait bon, puis escalada le rebord du toit. Lentement, il descendit vers le drone, petit à petit.

– Torche insiste sur le fait que le Proctor a un angle mort, dit 24/7 dans son oreille comme Double-Mesure descendait, « Tant que tu es juste au-dessus, il ne te verra pas. »

Double-Mesure regarda à travers la fenêtre que le drone surveillait.

– Aucune importance, dit-il à voix basse. « Le runner de ce drone est probablement trop occupé à regarder le couple qui baise pour me remarquer. »

Il faisait attention de bien rester au-dessus du drone, se déplaçant avec une précision aguerrie, pendant qu'il insérait un traqueur dans un creux du boîtier du drone.

– C'est fait, annonça Double-Mesure. « Je remonte ».

24/7 prit rapidement une autre photo du drone avant de ranger son appareil.

– Rendez-vous au van. »

De là, ils purent tracer le drone vers son opérateur. Retrouver le lien suivant dans la chaîne d'investigation de la cargaison disparue... Et obtenir justice pour Barry. Quiconque était derrière cette mascarade du cargo avait emplafonné le pauvre docker pendant qu'il était au téléphone avec 24/7, essayant de lui glisser des infos.

Il avait fait voeu au fantôme de Barry qu'il trouverait les réponses et les mettrait au jour, pour que tout le monde puisse les voir.

Et 24/7 n'avait qu'une parole.

OPÉRATION D'INFILTRATION

Chaque partie de chaque mission n'impliquent pas des flingues et des explosions. Parfois, une équipe a besoin de discréction. Peut-être qu'elle pénètre dans le QG d'une Néocorp et qu'elle ne veut pas rameuter une centaine de flics corporatistes. Peut-être qu'elle est en train de monter une arnaque ou un braquage. Quelle qu'en soit la raison, les armes automatiques, une grosse puissance de feu et des grenades ne sont pas toujours la meilleure réponse.

C'est tout le propos de **Sans un Bruit**.

Nous avons séparé ce supplément en trois parties, la première est **Un Éclair de Chance**, un jeu de règles optionnel publié d'abord dans **Tales of the Red :**

Hope Reborn. Il aide à prévenir « la paralysie de la planification » en autorisant les joueurs à dépenser de la Chance et faire revenir un élément passé.

Ensuite, l'**Infiltration pour les Netrunners**.

Oui, vous avez bien lu, on fournit enfin aux Netrunners des règles pour s'introduire dans une architecture Net sans être repéré. Enfin, le **Catalogue de Harry la Crevette** est une série d'équipements spécialement choisis pour l'infiltration par un escroc notoire.

Les missions d'infiltrations sont probablement difficiles... Mais elles sont diablement cool !

Bonne chance, les chooms !

UN ÉCLAIR DE CHANCE

Dans le monde réel, les chefs passent un temps fou à organiser des missions, essayer de prévenir tout ce qui pourrait arriver. Dans un jeu de rôle sur table, ça peut rapidement être lourd, conduisant à une longue session de préparation plutôt que d'action.

Un Éclair de Chance donne aux joueurs un filet de sécurité, les autorisant à dépenser des points de Chance (**Voir CP:R PAGE 130**) pour faire revenir un évènement passé, ce qui procure un avantage quand survient l'imprévu. Cette nouvelle règle aide à ce que les casses, les infiltrations et les arnaques ne deviennent pas des longues sessions de planifications ou des désastres absous pour ne pas avoir envisagé un élément du scénario. Cela peut être trop puissant à utiliser dans les missions de combat, donc MJ, sentez-vous libre de n'autoriser cette règle que quand ça améliore le jeu et pas quand ça le déséquilibre.



LES RÈGLES

Les règles sont comme suit. Référez-vous à la table d'Un Éclair de Chance pour les règles précises concernant la construction d'un flashback.

- Un Joueur peut seulement utiliser Un Éclair de Chance une fois par tour et trois fois par mission.
- Un éclair de Chance est une Action Standard si utilisé pendant le combat.
- Le Joueur doit utiliser des Points de Chance comme indiqué sur la table d'Un Éclair de Chance et alors décrire l'Action qu'il a effectuée dans le passé, dire quand c'est arrivé et expliquer en quoi ça aide à résoudre la situation présente. Les joueurs doivent toujours dépenser la somme d'eddies appropriée et de réussir les Contrôles nécessaires pour rendre l'action viable. S'il ne peut acheter l'item en question (par la volonté du MJ ou les règles d'économie), il récupère ses Points de Chance. S'il rate ses Contrôles, l'Éclair de Chance a quand même lieu, montrant qu'il a tenté l'Action mais échoué – il ne peut pas retenter. Ça compte dans le nombre de fois

► ÉCLAIR DE CHANCE

Type : Guide pour construire un Éclair de Chance, accompagnées d'exemples.

Dépenses max : Le plus haut montant qu'un Edgerunner peut dépenser pendant un Éclair de Chance à ce niveau. Cela inclut le coût d'équipement, les pots-de-vins et ainsi de suite.

Coût en Point de Chance (PC) : Le nombre de Point de Chance que coûte l'Éclair de Chance à ce niveau.

Type	Dépenses max	Coût en PC
Une tâche simple/coïncidence qui aurait très bien pu arriver « plein-champ » pendant un Tour précédent. Exemples : Vous avez appelé un ami de votre passé et vous êtes arrangé pour qu'il soit dans la boîte-de-nuit que vous vous apprêtez à infiltrer. Vous vous êtes muni d'un pistolet à air comprimé la dernière fois que vous étiez au marché de nuit.	100 ED	2
Une tâche peu commune/coïncidence qui ne pourrait pas avoir eu lieu « plein-champ » durant un Tour précédent. Exemples : L'agent de sécurité que vous rencontrez est un régulier de votre table de poker du mercredi soir (bien que vous n'ayez jamais mentionné le jeu avant). Vous avez caché un fusil automatique dans la boîte de nuit dans laquelle vous vous infiltrerez (bien que vous n'y soyez jamais allé « plein-champ »).	500 ED	4
Une tâche improbable/événement requérant une connaissance remarquable ou une chance incroyable. Exemples : Vous étiez bêta-testeur pour la version officielle de ce que vous voulez braquer, vous savez donc comment exploiter sa faiblesse. Vous avez rencontré le gérant du casino où il montrait un sérieux (et exploitable) problème du jeu.	1000 ED	8

où cette règle peut être utilisée par Tour/Mission, et la Chance dépensée n'est pas remboursée.

- Le MJ a toujours le droit de bloquer un Éclair de Chance s'il estime que c'est trop puissant ou impossible. Par exemple, vous ne pouvez pas mettre du sucre dans le réservoir d'une voiture pour laquelle vous ne saviez pas qu'elle serait dans la course, et aucun temps de préparation ne vous permettra de glisser un sniper dans votre tenue moulante de Rockerboy.

Exemple : Une équipe de sécurité a coincé Racer (joué par Kennedy) et Torche (joué par Isaac) dans un bâtiment corpo. Kennedy dit « On peut tous les deux voir dans la nuit. J'aimerais qu'il y ait un moyen d'éteindre les lumières pour qu'on ait un avantage ». Isaac utilise deux Points de Chance et déclare « Dehors, dans l'allée, avant de se glisser dans le bâtiment, La Torche a ouvert le panneau de contrôle et a câblé un instrument de contrôle à distance. Quand je dis Béatrice, la pseudo-IA dans mon agent détecte le mot-code, active l'interrupteur, et les lumières s'éteignent ».



SANS UN BRUIT

Le MJ est d'accord avec l'idée mais dit à Isaac de dépenser 100 ED pour l'interrupteur à distance et de faire un SD15 en Électronique pour être sûr que La Torche a réussi le câblage. Isaac obtient 17 à son jet de dés, et La Torche franchit son seuil de difficulté. La Torche prononce le mot-code, et la lumière s'éteint.

INFILTRATION POUR LES NETRUNNERS



Rester discret au travers de multiples obstacles dans une architecture NET est la clé d'un Netrun d'infiltration réussi. Au niveau mécanique, vous aurez besoin de réussir un Branchement Silencieux pour vous infiltrer et Éviter la Détection de GLACE, Démons et Netrunners que vous rencontrerez au sein de l'architecture pendant la durée de votre run.

SE BRANCHER... EN SILENCE

Pour établir l'infiltration dans une architecture NET, vous devez dépenser une Action Virtuelle additionnelle quand vous vous branchez. Quand vous le faites, vous faites un jet de dés en Contre-Interface (Interface + 1d10 contre Interface + 1d10) contre tous les **Surveillants** (Démon, Netrunner ennemis... et autres entités avec un rang d'Interface) présents dans l'architecture. Si vous les battez tous, vous réussissez à vous infiltrer et entrez dans le système non-détecté.

Exemple : Redeye veut s'infiltrer dans l'architecture NET d'une petite corpo. Il y a deux Surveillants présents dans le système : un Démon et un Netrunner de la Corpo. Le joueur de Redeye lance Interface (4) + 1d10 (8) pour un total de 12. Le MJ lance pour le Démon (Interface [3]+1d10 [7] = 10) et le Netrunner de la Corpo (Interface [4] + 1d10 [2] = 6). Comme Redeye les bat tous les deux, elle passe incognito. Ni le Démon ni le Netrunner de la Corpo ne savent qu'elle se branche.

AVANTAGES DE L'INFILTRATION

Être dissimulé dans une architecture NET autorise un Netrunner à opérer comme il le ferait normalement, avec l'avantage de pouvoir éviter le combat et éviter que les Surveillants déclenchent l'alarme. Cependant, il y a deux limites majeures : prendre possession d'un Nœud de Contrôle rompt toujours le camouflage, comme le fait d'interagir directement (par exemple, attaquer) avec un GLACE ou un Surveillant. Il est possible de laisser des Virus et de voler des dossiers lucratifs, mais si vous laissez un Virus trop voyant, vous attirerez l'attention dès qu'il s'activera. Si vous êtes malin, à ce moment-là, vous serez à la porte... ou mieux, parti depuis longtemps.

ROMPRE LE CAMOUFLAGE

Quand le camouflage est rompu, tous les Surveillants dans l'architecture NET sont alertés de la présence du Netrunner, et toutes les GLACES réagissent normalement.

GLACE ET CAMOUFLAGE

Quand un Netrunner rencontre un GLACE pendant qu'il est camouflé, il lance Interface + n'importe quel Bonus de Camouflage + 1d10 contre la perception du GLACE + 1d10 au lieu de faire un Contrôle Rapide.

Si le Netrunner réussit son jet, le GLACE ne le voit pas et n'entre pas dans la File d'Initiative. Le camouflage est maintenu. Si le Netrunner échoue, le camouflage se rompt, il subit les effets du GLACE comme s'il avait raté un Contrôle Rapide, et le GLACE saute en tête de la File d'Initiative. Un GLACE ignorant un Netrunner du fait de sa réussite au camouflage ne compte pas comme « rencontré » si ce Netrunner est Débranché de façon non-sécurisé.

Exemple : Redeye rencontre un Cobra au troisième niveau d'une architecture NET. Le MJ fait appel à un Contrôle en Contre. Le joueur de Redeye lance son Interface (4) + le bonus de Camouflage d'un programme Effaceur actif (2) + 1d10 (3) pour un total de 9. Le MJ lance la perception du Cobra (4) + 1d10 et obtient un 8. Le MJ décrit le Cobra levant sa tête un instant, sa langue rentrant et sortant de sa bouche numérique tandis qu'il regarde lentement autour de lui, avant de se replonger en veille. Redeye se faufile furtivement au niveau suivant.

SURVEILLANTS ET CAMOUFLAGE

Quand un Netrunner rencontre un Surveillant, une bagarre silencieuse de capacités de Netrun commence. Le Netrunner lance l'Interface + n'importe quel Bonus de Camouflage + 1d10 contre l'Interface du Surveillant + n'importe quel bonus de Cartographie + 1d10. Ceci ne prend pas une Action Virtuelle, pour aucun des participants. Si le Netrun est un succès, le camouflage est maintenu. Si le Netrun échoue, le camouflage est rompu.

À son Tour, un Surveillant dans la même Architecture qu'un Netrunner camouflé peut utiliser une Action Virtuelle pour faire un Contrôle de Cartographie et chercher des ennemis cachés. Il peut utiliser cette technique seulement une fois par Tour. Pour ce faire, il fait Interface + n'importe quel bonus de Cartographie + 1d10 contre l'Interface du Netrunner camouflé + n'importe quel bonus de camouflage + 1d10. Si le Surveillant réussit, le Camouflage est rompu.



C'est au MJ de choisir l'emplacement d'un Surveillant dans une architecture NET mais en général, les Netrunners aiment traîner au niveau le plus bas, et les Démons restent près des Nœuds de Contrôle.

Exemple : Au niveau en dessous du Cobra, Redeye rencontre un Lutin assis à un Nœud de Contrôle. Le joueur de Redeye lance son Interface (4) + le bonus de Camouflage d'un programme Effaceur actif (2) + 1d10 (10+5) pour un total de 21. Le MJ lance l'Interface du Lutin (3) + 1d10 (2) pour un total de 5. Le Lutin n'a pas vu Redeye.

Pendant le prochain Tour, le Netrunner de la Corpo qui se tient au niveau le plus bas de l'architecture NET fait un scan, à la recherche d'intrus. Le MJ lance l'Interface du Netrunner de la Corpo (4) + le bonus de Cartographie d'un programme Loupe actif et amélioré (3) + 1d10(9), pour un total de 16. Redeye lance son Interface (4) + son bonus de Camouflage d'un programme Effaceur actif (2) + 1d10(5) pour un total de 11. Le MJ décrit un jet de lumière bleue qui scanne l'étage où est Redeye. L'impulsion de lumière bleue s'interrompt, vire au rouge écarlate avant de redescendre à toute vitesse le long de l'architecture NET. Le camouflage est rompu. Fin du boulot !

RESTAURER LE CAMOUFLAGE

Une fois le camouflage rompu, le Netrunner doit se Débrancher puis se Rebrancher Silencieusement pour se camoufler à nouveau. Vous ne pouvez pas faire taire l'alarme, toutefois, le mal est déjà fait.

Si vous essayez de vous cacher d'un Netrunner ennemi qui vous a perçu quelques secondes plus tôt, le MJ sera dans son droit de vous faire faire un Contrôle de camouflage du Netrun. (**VOIR CP:R PAGE 130**).

CATALOGUE DE HARRY LA CREVETTE

Tu veux savoir quel équipement emporter pour ton prochain casse ? J'veais t'dire un truc, offre-moi de la gnôle et j't'embobinerais pas. Je suis peut-être hors-jeu, mais je me tiens au courant des toutes dernières nouveautés pour ce qui est de l'infiltration.

► COMPOSÉ BINNAIRE

Coût : 50 ED (Coûteux) par tube

Un outil classique de voleur, améliorer technologiquement pour nos usages contemporain. Le tube vient avec deux becs. Chaque bec expulse un produit chimique qui bien qu'inoffensif prit seul, se combine avec son petit copain pour créer un méchant composé qui traverse tout.

Prend 6s (2 tours) pour appliquer le Composé Binaire sur une zone de 2m². Une fois appliqué, le Composé commence à détruire la zone visée à raison de 6d6 dommages par tour. Si le couvert est épais, le Composé continue de ronger la prochaine couche de couvert une fois qu'il en a fini avec la première. Le Composé Binaire devient inerte au bout de 6 tours après application, n'occasionnant plus de dommages.

► SURVÊTEMENT DE MARQUE

Coût : Variable

Le Survêtement Fantôme de l'Oubli. La façon la plus simple de rester invisible dans la plupart des environnements est de faire comme si tu en étais. Choisis la bonne couleur, patchée comme il faut, et la plupart des gens n'y regarderont pas à deux fois.

Un survêtement ou un uniforme similaire à ceux portés par le personnel d'une société de nettoyage, cantine, construction, ou tout autres situations. Le coût dépend de la sécurité du groupe.

- Sécurité faible (supérette) : 50 ED (Bon marché)
- Sécurité modérée (site de construction, hôpital) : 100 ED (Onéreux)
- Haute sécurité (petite corpo) : 500 ED (Très Onéreux)
- Sécurité extrême (mégacorpo) : 1000 ED (Luxueux)

► MANCHE DE DISSIMULATION

Coût : 500 ED (Très Coûteux)

Tu dois te faufiler dans une boîte Corpo et extraire une cible. Pour cela, tu auras besoin d'armes et d'outils. Tu peux te dire, si l'équipement est dans mon chrome, la sécurité ne verra rien, oui ? Faux ! Plein de corps dépensent sans compter pour des détecteurs de cybernétiques aux entrées ! T'inquiètes, j'ai la solution. Trouve un Techie avec les bonnes compétences, et il ajustera une Manche de Dissimulation sur ton cybermembre. Tu pourras passer la sécurité sans problèmes.

Une manche spéciale, ajustée sur un cybermembre, contenant des émetteurs ultra-fin enveloppés dans du Realskinn™ sculpté. Quand vous portez une Manche de Dissimulation, votre membre cyber est détecté comme un membre biologique par le scanner de cyberéquipement. Chaque Manche doit être ajustée au membre cyber. Une fois ajustée, une Manche ne peut pas être déplacée pour être utilisée sur un autre membre.

DATA

Parfois dans Cyberpunk RED, le coût ne correspond pas toujours à la facilité avec laquelle un Fixeur peut mettre la main sur quelque chose. Un objet ou un service peut être cher mais facile à obtenir, ou bon marché mais difficile à obtenir. Dans ce cas, le coût et le prix peuvent être différents.

SANS UN BRUIT

► GANT À EMPREINTE DE MAIN

Coût : 500 ED (Très Coûteux)

Si tu t'infiltres dans un entrepôt sécurisé, tu tomberas probablement sur un scanner d'empreinte. La technologie est vieille et peu fiable comparée à nos mesures de sécurité contemporaine, mais c'est pas cher... Et les cadres aiment assurément, quand ce n'est pas cher !

Un gant fait en RealSkin™, imprimé avec un jeu d'empreinte spécifique (empreintes digitales incluses). En même temps que le gant trompera la sécurité, il ne laissera pas d'empreintes sur les surfaces. Chaque Gant à Empreinte doit être spécifiquement commandé, et l'empreinte copiée doit être transmise au Techie fabriquant le Gant.

► SCANNER D'EMPREINTE

Coût : 20 ED (Ordinaire)

Pour faire un Gant à Empreinte, tu auras besoin d'un enregistrement de l'empreinte de main de quelqu'un. Avec ton Agent, c'est les doigts dans le nez. Ça veut dire facile, gamin. Tu peux scanner la main elle-même, ou souffler de la matière à particules fines sur des empreintes laissées sur une surface lisse, et scanner ça si tu préfères.

App : Pour enregistrer une empreinte directement, l'utilisateur doit être au Corps-à-corps ou ne rien faire d'autre que scanner la main de la cible (côté paume) pendant 9s (3 Tours). Ce temps alloué n'a pas besoin d'être consécutif. Scanner une cible pendant 1 Tour est une Action et nécessite que l'utilisateur réussisse à un SD13 de Bagarre. Si la cible est inconsciente, ligotée ou empêchée de bouger de quelque façon, l'utilisateur réussit son jet automatiquement.

L'utilisateur peut aussi scanner une empreinte récupérée sur une surface lisse. Si l'empreinte en question est complète (la main complète appuyée sur une surface), la scanner ne nécessitera qu'une seule passe.

Autrement, l'utilisateur devra reconstituer l'empreinte avec au moins 5 traces différentes. À chaque fois que l'utilisateur scanne une empreinte, il doit réussir un jet de dés avec un SD13 en Criminologie pour que l'empreinte soit utilisable.

► MICROPHONE LASER

Coût : 100 ED (Bon Marché)

Un nombre ahurissant de bâtiments, a Night City, ont toujours des vitres en verre. Aucune idée de pourquoi. Ces trucs sont une faiblesse de sécurité, et c'est pas si beau de l'extérieur.

Les Microphones Laser génèrent un rayon de lumière amplifiée (un laser, donc) pouvant être dirigé vers un panneau de verre à 300m de distance.

Une fois le rayon dirigé, l'appareil lit les vibrations dans la vitre causées par le son dans la salle cible, puis les traduit en bruits et conversation pour l'utilisateur. Le laser du Microphone est invisible mais peut être vu au travers de brouillard, de fumées ou de substances similaires. Les micros laser peuvent capter les vibrations à travers du Verre Blindé Fin, mais pas du Verre Blindé Épais.

► COMBINAISON FANTÔME M97 MILITECH

Coût : 5000 ED (Luxueux)

Ce genre de truc, c'est pas pour moi, mais j'connais des snipers et quelques cambrioleurs qui ne jure que par ça. La combinaison fantôme couvre le corps entier, elle incorpore des écrans à cristaux liquides, des systèmes de numérisation par fibre optique, et une technologie de mini-caméra. Elle scanne ton environnement, puis change pour se fondre dedans et te rendre aussi invisible que la science d'aujourd'hui le permet.

Quand l'utilisateur reste immobile pour 1 min (20 Tours), il active un camouflage qui le dissimule à tous les sens visuels, y compris la Lumière Basse, les Infrarouges et les UV, à moins que l'observateur réussisse un SD17 à son jet de Perception. L'activation du Camouflage ne requiert pas d'Action particulière. Le Camouflage est désactivé automatiquement si l'utilisateur bouge de plus de 2m en 3s (1 Tour).

► PARFUM DE NYMPHE

Coût : 500 ED (Coûteux) par flacon

Dans les années 2020, Biotechnica annonça que sa ligne Parfum de Nymphe « stimulerait les zones érogènes du cerveau », via des phéromones spéciales. C'était n'importe quoi. Le parfum est simplement un euphorisant doux. Toujours utile pour une arnaque, ceci dit. Assure-toi quand même que ça ne marche pas sur toi, ok ?

Une aspersion de Parfum de Nymphe reste sur une surface pendant 1 heure. Une personne qui resterait pendant plus de 9s (3 Tours) à moins de 6m de la source de parfum devrait réussir à un jet avec un SD13 de Torture/Résistance aux drogues ou deviendrait légèrement confuse et aurait un malus de -2 à ses jets de Perceptions pendant 1 heure. Une personne qui porte le Parfum est considérée comme une source. Une protection suffisante, comme des Filtres Nasaux ou un Masque de Respiration Anti-Brouillard empêche d'inhaler le Parfum. Le Parfum de Nymphe est considéré comme une drogue et peut se contrer avec du Rapidétox (**VOIR CP:R PAGE 150**). Un flacon plein de Parfum de Nymphe contient 50 aspersions.



► MICROPHONE PARABOLIQUE

Coût : 100 ED (Bon Marché)

Un classique, apprécié des connards privés qui se spécialisent dans les cas de divorces. Établis ta boutique de l'autre côté de la rue, puis enregistrent les infidèles avoir une discussion cochonne pendant qu'ils se donnent l'un à l'autre des boules de SCOP fruitées au café du coin.

Les Microphones Paraboliques amplifient le son d'une direction précise, permettant à l'utilisateur d'entendre à 30m comme s'il était à côté de la source.

► KIT DE DÉGUISEMENT PROFESSIONNEL

Coût : 100 ED (Bon Marché)

Changer ta tronche, c'est essentiel dans ce boulot, et ça nécessite un bon Kit de Déguisement. La technologie a changé avec les années, mais c'est toujours du maquillage, du rembourrage et des prothèses en Realskinn™. C'est sûr, tu peux aller jusqu'à la Biosculpture, mais ça bouffe ton budget plus rapidement.

Utiliser un Kit de Déguisement Professionnel ajoute un bonus de +2 à ta capacité Look pour ressembler à quelqu'un d'autre. Il y a des limites à combien une apparence peut changer sans Biosculpture ou de coûteux effets spéciaux. Aucun Kit de Déguisement ne peut ajouter ou soustraire plus de quelques centimètres à votre taille ou rajouter cinq cyberyeux fonctionnels sur votre figure.

► LENTILLES RÉTINIENNES

Coût : 500 ED (Onéreux)

Même à notre époque cybernétisée, un tas de Corpo utilisent des scanners rétiniens pour verrouiller des portes hautes-sécurité. C'est assez courant pour des cadres importants, qui ont de la cyberoptique, d'imprimer leurs vieux motifs rétiniens biologiques sur leur chrome pour s'éviter l'étape gênante de mettre à jour les verrous.

Interpose un faux motif rétinien sur l'œil de l'utilisateur, lui permettant de tromper certaines formes de sécurité. Chaque Lentille Rétinienne doit être commandée spécifiquement, et le motif dupliqué doit être transmis au Techie fabriquant la Lentille.

► SCANNER RÉTINIEN

Coût : 50 ED (Coûteux)

Bien sûr, pour faire une Lentille Rétinienne, tu auras besoin d'un motif rétinien. À l'époque, ça impliquait d'avoir du matériel spécialisé, cher, pour scanner l'œil de quelqu'un. De nos jours tu n'auras besoin que d'une App et d'un Agent.

App : Pour enregistrer le motif rétinien de quelqu'un, l'utilisateur doit être au Cors-à-corps et ne rien faire d'autre que de scanner l'œil de la cible pendant 15s (5 tours) avec l'App. Ce temps n'a pas besoin d'être consécutif. Scanner une cible pendant un Tour est une Action et nécessite que l'utilisateur réussisse un jet avec un SD13 en Bagarre. Si la cible est inconsciente, ligotée ou empêchée de bouger de quelque manière que ce soit, l'utilisateur réussit son jet automatiquement. Les utilisateurs qui ont un Agent Interne peuvent enregistrer un motif rétinien, du moment qu'ils ont une Microcaméra installée dans un Cyberœil ou des Lunettes Connectées.

► PUCE DE TRADUCTION

Coût : 1000 ED (Très coûteux)

Installation : -

Perte d'Humanité : 2d6

Raven Microcyb a tout juste sorti ces petits bijoux sur le marché. De la traduction en temps réel. Comme tu vois ou entends les mots, la puce te les traduit dans la langue de ton choix et projette le texte sur ton Bandeau.

Ce système de puce nécessite un Bandeau.

N'importe quel mot lut ou entendu par l'utilisateur sera traduit dans la langue préselectionnée et affichée sur son Bandeau comme des sous-titres en temps réel. À la discréption du MJ, des langues « mortes » peu courantes ou des langues parlées par un petit groupe de gens ne seront pas traduites par la puce. La traduction d'argot est perfectible, comme la langue évolue plus vite que ce que Raven Microcybernetics peut pousser en mise à jour. La Puce de Traduction ne permet pas à l'utilisateur de parler une autre langue.

► CASQUE DE COMMANDE DE TANK ZETATECH

Coût : 100 ED (Bon Marché)

Quand tu tentes une nouvelle entrée furtive, le son est ton ennemi. Avoir ta radio qui se met à parler quand tu te caches derrière un bureau, pendant que tu attends que le gonz' se tire, c'est vraiment pas le pied. Prends un casque d'infiltration. Les Micros de gorge captent la subvocalisation, ils ne t'entendront pas parler. Les écouteurs suppriment le bruit, ils n'entendront pas la voix de ton camarade. Zetatech fait les meilleurs, à mon avis.

Un microphone de gorge qui se porte au plus près du cou, et des écouteurs pouvant être relié à n'importe quel agent ou radio. Capter un son émis depuis le casque est impossible sans une forme d'Écoute Amplifiée.