



TAROT DE NIGHT CITY

METTEZ UN PEU DE CHAOS DANS VOS COMBATS, UNE CARTE À LA FOIS

Écriture et conception graphique par James • Édition par J Gray • Direction artistique de Jaye Kovach
 Gestion commerciale par Lisa Pondsmith • Maquette par J Gray
 Illustrations utilisées avec l'aimable autorisation de CD PROJEKT S.A.
 Traduction par Fabien Marteau • Relecture par Olivier Larue

Copyright © 2023 R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk est une marque déposée de CD Projekt Red S.A. sous l'Universal Copyrights Convention. Tous droits réservés.
 Illustrations du tarot © 2023 CD PROJEKT S.A. Tous droits réservés. Toutes les autres propriétés intellectuelles et marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
 Tous gouvernements, situations et personnages décrits dans cet ouvrage sont purement fictionnels. Toute similitude ne relevant pas de la satire serait purement fortuite.

Version française © 2023 Arkhane Asylum Publishing. Sous licence R. Talsorian Games, Inc.

TAROT DE NIGHT CITY

Nos partenaires de CD PROJEKT S.A. ont créé les illustrations d'arcanes majeurs pour **Cyberpunk 2077**. Elles sont tellement stylées et inspirantes que nous avons décidé de les incorporer dans **Cyberpunk RED** par l'intermédiaire de ce sous-système. Merci à eux de nous avoir autorisés à emprunter ces illustrations pour le **tarot de Night City** !

TESTEURS DU TAROT DE NIGHT CITY

James « ELH » Adams, Jared Barnes, Jason Becker, Iceo (M.K) Bergins, Manuel Cáceres, Naomi Calhoun, Catboomer, CCDM, John Cochran, Sasho Coates, Nehemiah Cox, Cyberpork, Dannyb, Kevin Diehl, DomTom, Fantoche, Luke « Big Baz » Gaffney, Phillip Gleason, Gormarius, Victor Gonzalez, Shawn Gregory, Robert « GrimmeDev » Grimes, Stephen Henderson, April Hergert, Gabriel Huppenbauer, Karolka « FoxyMama » Kmieć, Paul Khalifé, LuiLu92, Don Northness, Marco Palmieri, Ian Pierson, Benji Raj, Jason Rand, Joe Random, Victor Romero, George Saghbene (CFGEXTREME), Sebastian, Galen Shila, Nathan Garry Skole, Tavner, TexasKeke, TheSlovak, John « Dryss » Trezze, Twizi, Sage Whitney, Wisp.

QU'EST-CE QUE C'EST ?

Le tarot de Night City est un sous-système optionnel destiné à améliorer les combats de **Cyberpunk RED** en introduisant de nouvelles blessures critiques et conséquences aussi violentes que rares, ceci afin de proposer des moments palpitants tout en bouleversant vos parties.

COMMENT L'UTILISER ?

Son utilisation est simple. Vous n'aurez besoin que des 22 arcanes majeurs d'un jeu de tarot classique, listés ici. La mécanique associée est également très simple.

Dès que trois dés de dégâts (ou plus) d'une attaque de mêlée ou à distance donnent un 6, piochez la première carte du tarot de Night City et appliquez ses effets au lieu de ceux d'une blessure critique classique. Il y a cependant deux choses à retenir :

Premièrement, ne piochez une carte que si l'attaque ne vise qu'une seule cible. Ne piochez jamais de carte pour les grenades, roquettes et attaques possédant une zone d'effet.

Deuxièmement, ne piochez une carte que si l'attaquant et le défenseur peuvent subir des blessures critiques. Par exemple, ne piochez pas de carte si l'un des combattants impliqués dans l'attaque est un drone.

De nombreuses cartes du tarot de Night City infligent des blessures critiques. Dès qu'une carte en occasionne plusieurs, chaque blessure inflige directement 5 points de dégâts bonus aux PS (sauf mention contraire). Une fois l'effet de la carte résolu, placez-la sous le paquet de cartes et mettez ce dernier de côté. En effet, une seule carte du tarot de Night City peut être piochée par session de jeu.

Une dernière chose : après le premier tirage, ne mélangez pas le paquet de cartes jusqu'à ce que chacune ait été piochée durant la campagne. De mauvaises choses surviennent lorsque vous provoquez le destin.

(0) LE FOU



Le Fou est renvoyé au début de son voyage par un coup chanceux.

Effet: tout le cybermatériel de la victime devient inopérant durant une heure. Les cybermembres inopérants agissent comme leurs contreparties de chair, mais ils se balancent librement. Si la cible venait à ne plus pouvoir percevoir un adversaire, ses jets de compétence subiraient alors un modificateur de -4, comme si sa vision était brouillée par la fumée ou l'obscurité.

(I) LE MAGICIEN



Une batterie fait naître le feu grâce au pouvoir du Magicien.

Effet: le MJ choisit l'un des cyberimplants de la victime. Ce cyberimplant est détruit (mais il peut être réparé). En outre, la victime est à présent en feu (intensité mortelle), **CF. CP: R, PAGE 180**.

Si la victime ne possède aucun cyberimplant, elle est alors en feu (intensité mortelle) et l'une de ses armes portées ou en main dysfonctionne, ce qui implique l'utilisation d'une action pour la rendre à nouveau opérationnelle.

(II) LA GRANDE PRÊTESSE



La Grande Prêtresse garde précieusement le secret de l'empoisonnement par éclats pénétrants.

Effet: la victime subit la blessure critique « plaie avec corps étranger », excepté qu'au lieu subir de nouveau les dégâts bonus à la fin de chaque tour durant lequel elle se déplace de plus de 4 m à pied, elle doit réussir un jet de Résister

à la torture/aux drogues contre un SD 15 ou subir 3d6 dégâts directs à ses PS.

(III) L'IMPÉRATRICE



L'Impératrice partage équitablement ses bienfaits entre les attaques de ses enfants.

Effet: la musique s'amplifie. Lors de ce combat, les trois prochains jets d'attaque réussis contre une même cible infligent des blessures critiques, peu importe le résultat des dés.

Cet effet s'applique aux armes de mêlée légères, mais pas aux biotoxines, poisons, matraques électriques et toute autre arme incapable d'infliger des blessures critiques.

(IV) L'EMPEREUR



L'Empereur octroie à un joueur l'autorité nécessaire pour altérer le récit.

Effet: le MJ sélectionne un joueur qui doit choisir une blessure critique pour le corps (**CF. CP: R, PAGE 187**) et une autre pour la tête (**CF. CP: R, PAGE 188**). La victime subit les effets des deux blessures critiques.

(V) L'HIÉROPHANTE



L'Hiérophante apporte des présents, mais demande un sacrifice aux traditions.

Effet: l'attaque inflige le double des dégâts qu'elle aurait dû causer après application de l'armure et des multiplicateurs éventuels. Cependant, si ces dégâts ont été infligés par une arme, cette dernière est détruite (et ne peut être réparée).

(VI) LES AMOUREUX



Les Amoureux rapprochent encore davantage les combattants.

Effet: cette attaque cible à présent la tête, même si un autre endroit était visé. En outre, si c'est une attaque de mêlée, la victime est considérée comme étant agrippée par l'attaquant.

TAROT DE NIGHT CITY

[VII] LE CHARIOT



Le Chariot offre la maîtrise nécessaire à un coup précis.

Effet : l'attaque se fraye un chemin au travers du point faible de l'armure de la cible, ce qui provoque une large déchirure. L'armure de la victime est perforée sur la localisation concernée par 5 points supplémentaires, même si l'attaque ne l'a pas pénétrée.

[VIII ou XI] LA FORCE



La Force augmente considérablement la puissance d'une attaque.

Effet : l'attaque inflige 25 points de dégâts supplémentaires. Ces dommages additionnels sont ajoutés aux dégâts du jet concerné avant application du PA de l'armure ou calcul des multiplicateurs.

[IX] L'ERMITE



L'Ermite vous invite énergiquement à un voyage intérieur.

Effet : la victime subit deux fois la blessure critique « œil crevé », mais le malus ne s'applique qu'une seule fois. Si la cible venait à ne plus pouvoir percevoir un adversaire, ses jets de compétence subiraient alors un modificateur de -4, comme si sa vision était brouillée par la fumée ou l'obscurité.

[X] LA ROUE DE FORTUNE



La Roue de Fortune manipule des forces hors du contrôle humain.

Effet : cette attaque est aberrante. Si c'était une attaque à distance, le MJ détermine aléatoirement une nouvelle cible en lieu et place de la cible originale. S'il s'agissait d'une attaque de mêlée, la personne qui a provoqué l'apparition de la Roue de Fortune tombe immédiatement

au sol et l'attaque est considérée comme ayant échoué. Dans tous les cas, l'arme utilisée lors de cette attaque souffre d'un dysfonctionnement, ce qui implique l'utilisation d'une action pour la rendre à nouveau opérationnelle.

[XI ou VIII] LA JUSTICE



La Justice intervient avec une fulgurante clairvoyance prenant droit aux tripes.

Effet : l'attaque coupe le souffle de la victime. Durant une minute, cette dernière souffre d'un malus de -5 sur ses jets d'Esquive lorsqu'elle tente d'éviter une attaque de mêlée. En outre, elle ne peut pas esquiver d'attaque à distance.

[XII] LE PENDU



Le Pendu est synonyme de sacrifice.

Effet : la victime est projetée au sol et subit les blessures critiques « vertèbre endommagée » et « coup du lapin ».

[XIII] LA MORT



La Mort est toujours présente, soudaine, inévitable et éternellement transformatrice.

Effet : la victime doit immédiatement faire un jet de sauvegarde contre la mort. Si elle échoue, ses PS sont réduits à 0 et elle sombre dans l'inconscience durant une minute. Lorsqu'elle reprend connaissance, elle regagne 3d6 points

d'Humanité (jusqu'à son niveau maximum) à la suite de cette expérience.

ÉVIDEMMENT QUE **JE CROIS** AU DESTIN. VOUS NE POUVEZ PAS CONCEVOIR UN FLINGUE ASSEZ GROS POUR **TUER** LA TRIPLE DÉESE ET VOUS NE POUVEZ PAS PROHIBER SON EXISTENCE, PEU IMPORTE À QUEL POINT LES CORPOS ESSAIENT. AU FAIT, VOUS ME **DEVEZ 100 EDDIES** POUR CETTE SÉANCE.

— BRIGHID BRIGHTCHILD,
PRÊTRESSE DU CLAN DE LA TRIPLE LUNE

DONNÉES

L'ordre et les noms des arcanes majeurs peuvent changer d'un tarot à l'autre. L'un des changements les plus courants est l'inversion de La Force et de La Justice. Nous avons inclus deux versions de chaque carte afin que vous puissiez construire votre jeu de tarot comme vous le souhaitez.

Vous avez besoin d'un jeu de tarot? Imprimez-le simplement sur un papier cartonné! Ces pages sont conçues pour l'impression recto verso de ces 22 cartes de tarot inspirées de Cyberpunk.



(0) LE FOY



(I) LE MAGICIEN



(II) LA GRANDE PRÊTESSE



(III) L'IMPÉRATRICE



(IV) L'EMPEREUR



(V) L'HIEROPHANTE





(VI) LES AMOUREUX



(VII) LE CHARIOT



(VIII) LA FORCE



(IX) L'ERMITE

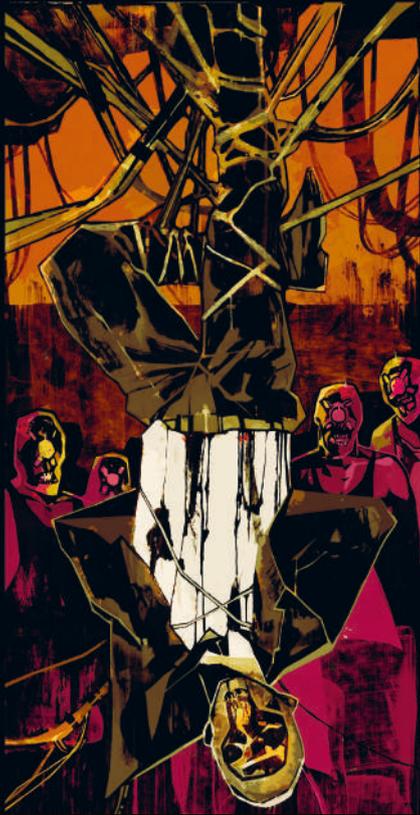


(X) LA ROUE DE FORTUNE



(XI) LA JUSTICE





(XII) LE PENDU



(XIII) LA MORT



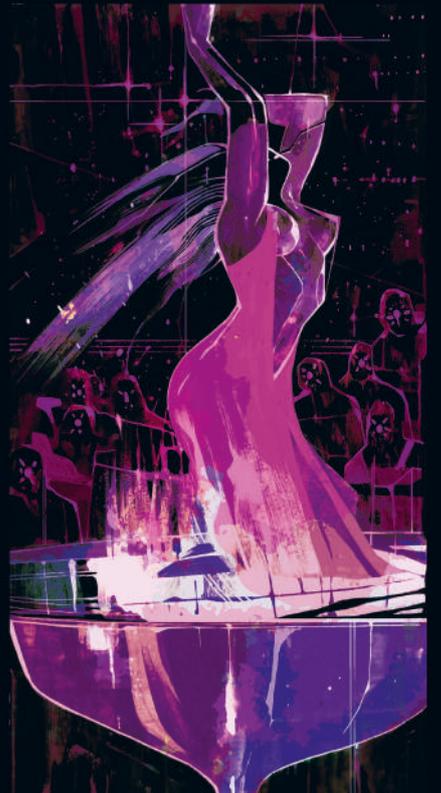
(XIV) LA TEMPÉRANCE



(XV) LE DIABLE



(XVI) LA TOUR



(XVII) L'ÉTOILE



Copyright © 2023 R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk est une marque déposée de CD Projekt Red S.A. sous l'Universal Copyrights Convention. Tous droits réservés.



(XVIII) LA LUNE



(XIX) LE SOLEIL



(XX) LE JUGEMENT



(XXI) LE MONDE



(VIII) LA JUSTICE



(XI) LA FORCE



Copyright © 2023 R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk est une marque déposée de CD Projekt Red S.A. sous l'Universal Copyrights Convention. Tous droits réservés.