

JET DE COMPÉTENCE

CARAC + compétence + 1d10 de l’attaquant contre CARAC + compétence + 1d10 du défenseur ou Seuil de difficulté (SD) de la tâche

SD des tâches : 9 (simple) • 13 (facile) • 15 (moyen) • 17 (professionnel)
21 (assez difficile) • 24 (difficile) • 29 (presque impossible)

► Dé explosif ◀

Quand votre d10 donne un 10, lancez à nouveau 1d10 et ajoutez le résultat obtenu à votre premier jet. Si vous obtenez encore un 10, le dé n’explose pas.

► Dé implusif ◀

Quand votre d10 donne un 1, lancez à nouveau 1d10 et soustrayez le résultat de ce jet à votre CARAC + compétence + le premier jet. Si vous obtenez encore un 1, le dé n’implose pas.

► Nouvel essai ◀

Si vous ratez un jet de compétence, vous ne pouvez pas le retenter à moins que vos chances de réussite aient augmenté pour quelque raison que ce soit.

► Jet de compétence complémentaire ◀

Si le MJ est d’accord, un personnage peut réaliser un unique jet de compétence complémentaire pour appliquer un bonus de +1 au jet de la compétence principale.

► Temps supplémentaire ◀

Bénéficiez d’un bonus de +1 au jet de compétence en consacrant quatre fois plus de temps que nécessaire à l’action.

► Compter sur la CHANCE ◀

Chaque point de CHANCE dépensé apporte un +1 au jet de compétence.

INITIATIVE & MOUVEMENT

Quand un combat commence, tout le monde fait un jet d’Initiative.

RÉF + 1d10

► À votre tour ◀

Votre tour = 1 action de mouvement + 1 autre action

► Actions de mouvement ◀

Pendant votre tour, vous pouvez parcourir autant de mètres que votre MOUV x2 ou autant de cases que votre MOUV.

Vous pouvez diviser votre action de mouvement pour effectuer des jets entre vos déplacements (mouvement, tir, mouvement).

Mouvements spéciaux (escalade, saut, nage, etc.) : MOUV/2.

ATTAQUE À DISTANCE

RÉF + compétence d’arme appropriée + 1d10 de l’attaquant

Contre SD du défenseur calculé selon la portée de l’arme et de la cible

ATTAQUE DE MÊLÉE

DEX + compétence d’attaque de mêlée + 1d10 de l’attaquant

Contre DEX + compétence Esquive + 1d10 du défenseur

ATTAQUE PAR ROUND

Lors d’une action attaquer, vous pouvez faire autant de jets que la valeur d’Att/round.

Vous pouvez répartir les jets entre deux armes tant qu’elles ont toutes les deux 2 Att/round.

VISER

–8 au jet d’attaque, en échange vous pouvez viser la tête. 1 Att/round.

Vous pouvez viser lors d’une attaque de mêlée ou à distance.

Si vous touchez, les dégâts infligés sont doublés, après application du PA de l’armure.

HARDPOINT

PSEUDO

SOLO

RÔLE

SUR CHANCE 6

SAUVEGARDE CONTRE LA MORT 6

SUR PS 40

20 BLESSURE GRAVE
–2 À TOUS LES JETS
SI PS < BLESSURE GRAVE

ARMURE Si LES DÉGÂTS PÉNÈTRENT L’ARMURE, LE PA DIMINUE DE 1

CORPS Tenue pare-balles légère

VS LA PLUPART DES ATTAQUES 11

VS MÊLÉE/ARMES TECH CHARGÉES 6

TÊTE Tenue pare-balles légère

VS LA PLUPART DES ATTAQUES 11

VS MÊLÉE/ARMES TECH CHARGÉES 6

INT 6

RÉF 7

DEX 7

TECH 5

PRES 7

VOL 6

MOUV 7

COR 6

EMP 5



CAPACITÉ DE RÔLE

Vous étudiez soigneusement le terrain et réagissez au quart de tour.

Ajoutez +4 à tous vos jets d’Initiative.

ATTAQUES

Arme	Compétence	Base (CARAC + COMP. + BONUS)	DÉG	MUN	ATT/ROUND	Notes
Lame Mantis	Arme de mêlée	7 + 6 + 1 = 14	3d6	–	2	Excellente qualité Arme de mêlée
Arasaka HJSH-18 Masamune	Armes d’épaule Tir automatique	7 + 6 = 13 7 + 6 = 13	5d6	24	1	Arme cinétique Tir automatique (x4)

COMPÉTENCES

Nom	CARAC	NIV	BASE	JET DE COMPÉTENCE = 1d10 + BASE + BONUS QUI NE SONT PAS INCLUS DANS LA BASE	Nom	CARAC	NIV	BASE
Arme de mêlée	7	6	13	JET DE COMPÉTENCE = 1d10 + BASE + BONUS QUI NE SONT PAS INCLUS DANS LA BASE	Discrétion	7	6	13
Armes d’épaule	7	6	13		Dissimulation/Révélation d’objet	6	–	6
Armes lourdes	7	–	7		Esquive	7	6	13
Assistance médicale	5	–	5		Gestion d’affaires	6	–	6
Athlétisme	7	6	13		Habillement et style	7	–	7
Bagarre (2d6 DÉG)	7	6	13		Instrument	5	–	5
Bibliothèque	6	–	6		Interrogatoire	7	4	11
Composition	6	–	6		Jeu d’acteur	7	–	7
Concentration	6	4	10		Négoce	7	–	7
Conduite de véhicule terrestre	7	4	11		Perception	6	5	11
Connaissance de la rue	7	–	7		Persuasion	7	4	11
Connaissance	6	5	11		Pickpocket	5	–	5
Conversation	5	2	7		Pistolet	7	6	13
Corruption	7	–	7		Premiers secours	5	6	11
Crochetage	5	–	5		Psychologie	5	5	10
Cybertech	5	–	5		Résist. à la torture/drogues	6	–	6
Danse	7	–	7		Sécurité électronique	5	–	5
Déduction	6	–	6		Tir automatique	7	6	13



PARCOURS

ORIGINES CULTURELLES

PERSONNALITÉ

TENUE ET STYLE

COUPE DE CHEVEUX

VALEUR FONDAMENTALE

QUE PENSEZ-VOUS DES GENS ?

ORIGINES FAMILIALES

ENVIRONNEMENT

TOURNANT

BUT DANS LA VIE

AMI·E 1

AMI·E 2

ENNEMI·E 1

ENNEMI·E 2

TRAGÉDIE AMOUREUSE

CYBERIMPLANTS PRINCIPAUX

Neuroport

Le système de contrôle centralisé de tous vos implants cybernétiques, avec quelques bonus. Dans Cyberpunk, les neuroports sont aussi répandus que les smartphones dans le monde réel. Votre neuroport vous procure les avantages suivants.

- **Holophone** : un téléphone fonctionnel disposant d’un accès limité au CitiNet, avec des fonctions d’appel, de messagerie et d’agenda qui marchent avec des commandes cérébrales et non des commandes vocales.
- **Biomoniteur** : cet implant contrôle le pouls, la température, la respiration, le taux de glycémie et divers facteurs. Les données sont transmises en temps réel sur votre ATH.
- **Virtu (alias virtualité)** : vous permet de vivre des projections, des représentations et même des simulations virtuelles. Cette fonction permet également aux netrunners de percevoir pleinement le Net quand ils se plongent dedans lors d’un deep dive. En revanche, il ne permet pas de profiter de la danse sensorielle.
- **ATH (affichage tête haute)** : les informations de l’holophone, du bio-moniteur et des autres implants cybernétiques sont projetés sur votre champ de vision grâce à un câble directement relié au nerf optique. Les programmes compatibles avec l’ATH réagissent à vos pensées ou aux bases de données supplémentaires installées pour mettre en avant les objets et les personnes importantes, transcrire des conversations et du contenu médiatique, et sous-titrer les dialogues en langue étrangère.
- **Deux ports d’éclat (alias support de puce)** : ces deux ports situés derrière l’oreille ou dans le cou permettent d’installer rapidement jusqu’à deux puces et de lire des éclats de données (puces mémoires).
- **Liaison personnelle (port d’interface neuronale)** : un câble rétractable, généralement greffé au poignet, qui permet à l’utilisateur de se brancher directement aux ordinateurs.

Cyberbras avec lame Mantis Arasaka

Vous disposez d’un cyberbras avec une lame Mantis intégrée. +1 aux jets d’attaques avec cette arme (déjà inclus dans la section Attaques). Quand vous déployez votre lame Mantis, vous ne pouvez rien tenir dans la main du bras correspondant.

Implant Berserk Moore Tech

Un implant classique qui repousse les limites de votre corps durant le combat. Pour l’activer, il faut dépenser une action. Une fois l’implant Berserk activé, vous ignorez les effets des états blessure grave et blessure mortelle pendant 60 secondes (20 rounds), à une exception près : si vous êtes mortellement blessée, vous devez faire des jets de sauvegarde contre la mort. Une fois le délai expiré, vous devez attendre 1 heure avant de pouvoir réactiver cet implant.

ATTAQUES

Bagarre

Combat au corps-à-corps (inclut les coups de boule, de pied et de genou... vous comprenez le principe). Vous pouvez effectuer une des actions suivantes.

- **Attaquer** : vous portez un coup direct avec votre poing, votre pied ou une autre partie de votre corps. Infligez 2d6 points de dégâts. 2 Att/round.
- **Agripper** : vous agrippez votre adversaire. Jet avec votre base de Bagarre contre la base de Bagarre de l’adversaire. Si vous gagnez, vous entravez votre adversaire. Un personnage agrippé a –2 sur tous ses jets. Vous pouvez relâcher votre prise à tout moment avec une action. 1 Att/round.
- **Étrangler** : si vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez lui infliger automatiquement autant de dégâts que votre COR, sans faire de jet. Les dégâts sont appliqués directement aux PS et ignorent l’armure. Si vous étranglez votre cible pendant 3 rounds d’affilée, elle s’évanouit, quel que soit son montant de PS restants. 1 Att/round.
- **Lancer** : si vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez automatiquement le projeter contre le sol, sans faire de jet. Il atterrit dans une case adjacente de votre choix et subit autant de dégâts que votre COR. Ces dégâts sont appliqués directement aux PS et ignorent l’armure. 1 Att/round.

Arasaka HJSH-18 Masamune (commence avec un chargeur complet de munitions de fusil standards)

Fusil d’assaut • 5d6 dégâts • 24 munitions • 1 Att/round • Deux mains • Dissimulation impossible

- **Arme cinétique** : augmente de 5 le bonus de dégâts des blessures critiques. Vous pouvez faire ricocher vos tirs avec un malus de –4.
- **Un seul tir** : compétence Armes d’épaule. Inflige 5d6 points de dégâts et consomme 3 munitions par jet d’attaque. Si l’arme contient moins de 3 munitions, elle tire les munitions restantes et inflige 4d6 points de dégâts à la place.
- **Tir automatique** : compétence Tir automatique. Si le tir touche, lancez 2d6 et multipliez par la différence entre le SD et le résultat de votre jet pour toucher (maximum x4) pour calculer les dégâts. 10 munitions par jet d’attaque.

SD pour l’Arasaka HJSH-18 Masamune en fonction de la distance de la cible (en mètres) pour un seul tir/tir automatique

0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800
17/22	16/20	15/17	13/20	15/25	20/–	25/–	30/–

Lames Mantis

Arme de mêlée lourde • 3d6 dégâts • 2 Att/round • Cyberimplant • Dissimulation possible • +1 aux jets d’attaque (inclus)

ÉQUIPEMENT

Jumelles	Vous permet de voir au loin.
Munitions de fusil	24 munitions de fusil supplémentaires
EDDIES	100 €\$

NOTES

JET DE COMPÉTENCE

CARAC + compétence + 1d10 de l'attaquant contre CARAC + compétence + 1d10 du défenseur ou Seuil de difficulté (SD) de la tâche

SD des tâches : 9 (simple) • 13 (facile) • 15 (moyen) • 17 (professionnel)
21 (assez difficile) • 24 (difficile) • 29 (presque impossible)

► Dé explosif ◀

Quand votre d10 donne un 10, lancez à nouveau 1d10 et ajoutez le résultat obtenu à votre premier jet. Si vous obtenez encore un 10, le dé n'explose pas.

► Dé implusif ◀

Quand votre d10 donne un 1, lancez à nouveau 1d10 et soustrayez le résultat de ce jet à votre CARAC + compétence + le premier jet. Si vous obtenez encore un 1, le dé n'implose pas.

► Nouvel essai ◀

Si vous ratez un jet de compétence, vous ne pouvez pas le retenter à moins que vos chances de réussite aient augmenté pour quelque raison que ce soit.

► Jet de compétence complémentaire ◀

Si le MJ est d'accord, un personnage peut réaliser un unique jet de compétence complémentaire pour appliquer un bonus de +1 au jet de la compétence principale.

► Temps supplémentaire ◀

Bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de compétence en consacrant quatre fois plus de temps que nécessaire à l'action.

► Compter sur la CHANCE ◀

Chaque point de CHANCE dépensé apporte un +1 au jet de compétence.

INITIATIVE & MOUVEMENT

Quand un combat commence, tout le monde fait un jet d'initiative.

RÉF + 1d10

► À votre tour ◀

Votre tour = 1 action de mouvement + 1 autre action

► Actions de mouvement ◀

Pendant votre tour, vous pouvez parcourir autant de mètres que votre MOUV x2 ou autant de cases que votre MOUV.

Vous pouvez diviser votre action de mouvement pour effectuer des jets entre vos déplacements (mouvement, tir, mouvement).

Mouvements spéciaux (escalade, saut, nage, etc.) : MOUV/2.

ATTAQUE À DISTANCE

RÉF + compétence d'arme appropriée + 1d10 de l'attaquant

Contre SD du défenseur calculé selon la portée de l'arme et de la cible

ATTAQUE DE MÊLÉE

DEX + compétence d'attaque de mêlée + 1d10 de l'attaquant

Contre DEX + compétence Esquive + 1d10 du défenseur

ATTAQUE PAR ROUND

Lors d'une action attaquer, vous pouvez faire autant de jets que la valeur d'Att/round.

Vous pouvez répartir les jets entre deux armes tant qu'elles ont toutes les deux 2 Att/round.

VISER

-8 au jet d'attaque, en échange vous pouvez viser la tête. 1 Att/round.

Vous pouvez viser lors d'une attaque de mêlée ou à distance.

Si vous touchez, les dégâts infligés sont doublés, après application du PA de l'armure.

WRENCH

PSEUDO

NOMAD

RÔLE

SUR

CHANCE

6

SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

8

SUR

PS

50

25 BLESSURE GRAVE

-2 À TOUS LES JETS
SI PS < BLESSURE GRAVE

ARMURE

SI LES DÉGÂTS PÉNÈTRENT L'ARMURE, LE PA DIMINUE DE 1

CORPS

Tenue pare-balles légère

VS LA PLUPART DES ATTAQUES

VS MÊLÉE/ARMES TECH CHARGÉES

11

6

TÊTE

Tenue pare-balles légère

VS LA PLUPART DES ATTAQUES

VS MÊLÉE/ARMES TECH CHARGÉES

11

6

CAPACITÉ DE RÔLE

Pour un Nomade, la mobilité est la clé. Vous passez autant de temps au volant de votre véhicule qu'à l'extérieur.

Ajoutez +4 aux jets de Conduite de véhicule terrestre (inclus dans le profil ci-dessous).

ATTAQUES

Arme	Compétence	Base (CARAC + COMP. + BONUS)	DÉG	MUN	ATT/ROUND	Notes
Bras de gorille x2	Arme de mêlée	8 + 6 + 1 = 15	3d6	-	2	Excellente qualité Arme de mêlée
Kang Tao L-69 Zhuo	Armes d'épaule	6 + 6 + 1 = 13	4d6	32	1	Arme intelligente Chevrotine

COMPÉTENCES

Nom	CARAC	NIV	BASE	JET DE COMPÉTENCE = 1d10 + BASE + BONUS QUI NE SONT PAS INCLUS DANS LA BASE	Nom	CARAC	NIV	BASE
Arme de mêlée	8	6	14		Discrétion	8	4	12
Armes d'épaule	6	6	12		Dissimulation/Révélation d'objet	5	5	10
Armes lourdes	6	-	6		Esquive	8	6	14
Assistance médicale	4	-	4		Gestion d'affaires	5	-	5
Athlétisme	8	6	14		Habillement et style	7	3	10
Bagarre (3d6 DÉG)	8	6	14		Instrument	4	-	4
Bibliothèque	5	-	5		Interrogatoire	7	3	10
Composition	5	-	5		Jeu d'acteur	7	-	7
Concentration	7	4	11		Négoce	7	-	7
Conduite de véhicule terrestre	6	6+4	16		Perception	5	3	8
Connaissance de la rue	7	2	9		Persuasion	7	4	11
Connaissance	5	6	11		Pickpocket	4	-	4
Conversation	5	4	9		Pistolet	6	4	10
Corruption	7	5	12		Premiers secours	4	4	8
Crochetage	4	-	4		Psychologie	5	2	7
Cybertech	4	-	4		Résist. à la torture/drogues	7	6	13
Danse	8	5	13		Sécurité électronique	4	6	10
Déduction	5	-	5		Tir automatique	6	-	6



PARCOURS

ORIGINES CULTURELLES

PERSONNALITÉ

TENUE ET STYLE

COUPE DE CHEVEUX

VALEUR FONDAMENTALE

QUE PENSEZ-VOUS DES GENS ?

ORIGINES FAMILIALES

ENVIRONNEMENT

TOURNANT

BUT DANS LA VIE

AMI·E 1

AMI·E 2

ENNEMI·E 1

ENNEMI·E 2

TRAGÉDIE AMOUREUSE

CYBERIMPLANTS PRINCIPAUX

Neuroport

Le système de contrôle centralisé de tous vos implants cybernétiques, avec quelques bonus. Dans Cyberpunk, les neuroports sont aussi répandus que les smartphones dans le monde réel. Votre neuroport vous procure les avantages suivants.

- **Holophone** : un téléphone fonctionnel disposant d’un accès limité au CitiNet, avec des fonctions d’appel, de messagerie et d’agenda qui marchent avec des commandes cérébrales et non des commandes vocales.
- **Biomoniteur** : cet implant contrôle le pouls, la température, la respiration, le taux de glycémie et divers facteurs. Les données sont transmises en temps réel sur votre ATH.
- **Virtu (alias virtualité)** : vous permet de vivre des projections, des représentations et même des simulations virtuelles. Cette fonction permet également aux netrunners de percevoir pleinement le Net quand ils se plongent dedans lors d’un deep dive. En revanche, il ne permet pas de profiter de la danse sensorielle.
- **ATH (affichage tête haute)** : les informations de l’holophone, du bi-moniteur et des autres implants cybernétiques sont projetés sur votre champ de vision grâce à un câble directement relié au nerf optique. Les programmes compatibles avec l’ATH réagissent à vos pensées ou aux bases de données supplémentaires installées pour mettre en avant les objets et les personnes importantes, transcrire des conversations et du contenu médiatique, et sous-titrer les dialogues en langue étrangère.
- **Deux ports d’éclat (alias support de puce)** : ces deux ports situés derrière l’oreille ou dans le cou permettent d’installer rapidement jusqu’à deux puces et de lire des éclats de données (puces mémoires).
- **Liaison personnelle (port d’interface neuronale)** : un câble rétractable, généralement greffé au poignet, qui permet à l’utilisateur de se brancher directement aux ordinateurs.

Poignée subdermique Militech

Un dispositif d’interface greffé dans la paume de la main pour connecter des armes intelligentes comme le Kang Tao L-69 Zhuo à votre neuroport.

Bras de gorille x2

Les poings améliorés de vos deux cyberbras sont considérés comme des armes de mêlée. +1 aux jets d’attaque effectués avec cette arme (déjà inclus dans la section Attaques). Vous pouvez manier des armes à deux mains à une seule main. Les règles d’Att/rounds s’appliquent toujours. Vous pouvez faire des jets pour enfoncer des portes, déplacer des objets, faire les actions étrangler et lancer comme si vous aviez COR 11.

ATTAQUES

Bagarre

Combat au corps-à-corps (inclut les coups de boule, de pied et de genou... vous comprenez le principe). Vous pouvez effectuer une des actions suivantes.

- **Attaquer** : vous portez un coup direct avec votre poing, votre pied ou une autre partie de votre corps. Infligez 3d6 points de dégâts. 2 Att/round.
- **Agripper** : vous agrippez votre adversaire. Jet avec votre base de Bagarre contre la base de Bagarre de l’adversaire. Si vous gagnez, vous entravez votre adversaire. Un personnage agrippé a –2 sur tous ses jets. Vous pouvez relâcher votre prise à tout moment avec une action. 1 Att/round.
- **Étrangler** : si vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez lui infliger automatiquement autant de dégâts que votre COR, sans faire de jet. Les dégâts sont appliqués directement aux PS et ignorent l’armure. Si vous étranglez votre cible pendant 3 rounds d’affilée, elle s’évanouit, quel que soit son montant de PS restants. 1 Att/round.
- **Lancer** : si vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez automatiquement le projeter contre le sol, sans faire de jet. Il atterrit dans une case adjacente de votre choix et subit autant de dégâts que votre COR. Ces dégâts sont appliqués directement aux PS et ignorent l’armure. 1 Att/round.

Kang Tao L-69 Zhuo (commence avec un chargeur complet de chevrotines intelligentes améliorées)

Fusil à pompe • 3d6 dégâts • 32 munitions • 1 Att/round • Deux mains • Dissimulation impossible

- **Arme intelligente** : +1 aux jets d’attaque (inclus). Peut recevoir uniquement des munitions intelligentes améliorées.
- **Slug** : cette arme ne peut pas tirer de slugs.
- **Chevrotine** : compétence Armes d’épaule contre SD 13. Inflige 4d6 points de dégâts à toutes les cibles situées à 6 m (3 cases) devant vous. Tire 8 chevrotines par jet d’attaque. Tir impossible si l’arme contient moins de 8 chevrotines.

Munitions intelligentes améliorées

Avec ces munitions, vous ignorez les pénalités provoquées par l’obscurité, la fumée, le brouillard et autres obstacles visuels. Si vous ratez un jet d’attaque à distance de 5 ou moins, vous pouvez immédiatement retenter de toucher votre cible. Pour votre deuxième tentative, lancez 1d10 + 14 contre le SD du jet d’origine. Aucun bonus ne s’applique et les pénalités du premier tir restent valables.

Bras de gorille x2

Arme de mêlée lourde • 3d6 dégâts • 2 Att/round • Cyberimplant • Dissimulation possible • +1 aux jets d’attaque (inclus)

ÉQUIPEMENT

Technioutil	Un outil multifonction qui ne quitte jamais votre poche.
Chevrotines intelligentes améliorées	32 chevrotines intelligentes améliorées supplémentaires
Villefort Columbus V340-F Freight	Votre camionnette
EDDIES	50 €\$

NOTES

JET DE COMPÉTENCE

CARAC + compétence + 1d10 de l’attaquant contre CARAC + compétence + 1d10 du défenseur ou Seuil de difficulté (SD) de la tâche

SD des tâches : 9 (simple) • 13 (facile) • 15 (moyen) • 17 (professionnel)
21 (assez difficile) • 24 (difficile) • 29 (presque impossible)

► Dé explosif ◀

Quand votre d10 donne un 10, lancez à nouveau 1d10 et ajoutez le résultat obtenu à votre premier jet. Si vous obtenez encore un 10, le dé n’explose pas.

► Dé implusif ◀

Quand votre d10 donne un 1, lancez à nouveau 1d10 et soustrayez le résultat de ce jet à votre CARAC + compétence + le premier jet. Si vous obtenez encore un 1, le dé n’implose pas.

► Nouvel essai ◀

Si vous ratez un jet de compétence, vous ne pouvez pas le retenter à moins que vos chances de réussite aient augmenté pour quelque raison que ce soit.

► Jet de compétence complémentaire ◀

Si le MJ est d’accord, un personnage peut réaliser un unique jet de compétence complémentaire pour appliquer un bonus de +1 au jet de la compétence principale.

► Temps supplémentaire ◀

Bénéficiez d’un bonus de +1 au jet de compétence en consacrant quatre fois plus de temps que nécessaire à l’action.

► Compter sur la CHANCE ◀

Chaque point de CHANCE dépensé apporte un +1 au jet de compétence.

INITIATIVE & MOUVEMENT

Quand un combat commence, tout le monde fait un jet d’initiative.

RÉF + 1d10

► À votre tour ◀

Votre tour = 1 action de mouvement + 1 autre action

► Actions de mouvement ◀

Pendant votre tour, vous pouvez parcourir autant de mètres que votre MOUV x2 ou autant de cases que votre MOUV.

Vous pouvez diviser votre action de mouvement pour effectuer des jets entre vos déplacements (mouvement, tir, mouvement).

Mouvements spéciaux (escalade, saut, nage, etc.) : MOUV/2.

ATTAQUE À DISTANCE

RÉF + compétence d’arme appropriée + 1d10 de l’attaquant

Contre SD du défenseur calculé selon la portée de l’arme et de la cible

ATTAQUE DE MÊLÉE

DEX + compétence d’attaque de mêlée + 1d10 de l’attaquant

Contre DEX + compétence Esquive + 1d10 du défenseur

ATTAQUE PAR ROUND

Lors d’une action attaquer, vous pouvez faire autant de jets que la valeur d’Att/round.

Vous pouvez répartir les jets entre deux armes tant qu’elles ont toutes les deux 2 Att/round.

VISER

–8 au jet d’attaque, en échange vous pouvez viser la tête. 1 Att/round.

Vous pouvez viser lors d’une attaque de mêlée ou à distance.

Si vous touchez, les dégâts infligés sont doublés, après application du PA de l’armure.

CONNECT

PSEUDO

FIXER

RÔLE

SUR CHANCE
5

SAUVEGARDE CONTRE LA MORT
4

SUR PS
40

20 BLESSURE GRAVE
–2 À TOUS LES JETS
SI PS < BLESSURE GRAVE

ARMURE Si LES DÉGÂTS PÉNÈTRENT L’ARMURE, LE PA DIMINUE DE 1

CORPS Tenue pare-balles légère

VS LA PLUPART DES ATTAQUES VS MÊLÉE/ARMES TECH CHARGÉES

11

6

TÊTE Tenue pare-balles légère

VS LA PLUPART DES ATTAQUES VS MÊLÉE/ARMES TECH CHARGÉES

11

6

CAPACITÉ DE RÔLE

Vous êtes toujours partante pour négocier un accord.

Ajoutez +4 aux jets de Négoco (inclus dans la table ci-dessous).

ATTAQUES

Arme	Compétence	Base (CARAC + COMP. + BONUS)	DÉG	MUN	ATT/ROUND	Notes
Coutelas	Arme de mêlée	6 + 5 = 11	2d6	–	2	Arme de mêlée
Militech M-76e Omaha x2	Pistolet	6 + 6 = 12	3d6	9	2	Arme technique

COMPÉTENCES

Nom	CARAC	NIV	BASE
Arme de mêlée	6	5	11
Armes d’épaule	6	–	6
Armes lourdes	6	–	6
Assistance médicale	5	–	5
Athlétisme	6	4	10
Bagarre (1d6 DÉG)	6	2	8
Bibliothèque	8	–	8
Composition	8	–	8
Concentration	7	6	13
Conduite de véhicule terrestre	6	–	6
Connaissance de la rue	8	7	15
Connaissance	8	7	15
Conversation	7	6	13
Corruption	8	6	14
Crochetage	5	–	5
Cybertech	5	5	10
Danse	6	5	11
Déduction	8	–	8

JET DE COMPÉTENCE = 10 + BASE + BONUS QUI NE SONT PAS INCLUS DANS LA BASE

Nom	CARAC	NIV	BASE
Discrétion	6	5	11
Dissimulation/Révélation d’objet	8	–	8
Esquive	6	5	11
Gestion d’affaires	8	–	8
Habillement et style	8	6+2	16
Instrument	5	–	5
Interrogatoire	8	–	8
Jeu d’acteur	8	6	14
Négoco	8	6+4	18
Perception	8	6	14
Persuasion	8	5	13
Pickpocket	5	–	5
Pistolet	6	6	12
Premiers secours	5	6	11
Psychologie	7	6+2	15
Résist. à la torture/drogues	7	4	11
Sécurité électronique	5	–	5
Tir automatique	6	–	6





PARCOURS

ORIGINES CULTURELLES

PERSONNALITÉ

TENUE ET STYLE

COUPE DE CHEVEUX

VALEUR FONDAMENTALE

QUE PENSEZ-VOUS DES GENS ?

ORIGINES FAMILIALES

ENVIRONNEMENT

TOURNANT

BUT DANS LA VIE

AMI·E 1

AMI·E 2

ENNEMI·E 1

ENNEMI·E 2

TRAGÉDIE AMOUREUSE

CYBERIMPLANTS PRINCIPAUX

Neuroport

Le système de contrôle centralisé de tous vos implants cybernétiques, avec quelques bonus. Dans Cyberpunk, les neuroports sont aussi répandus que les smartphones dans le monde réel. Votre neuroport vous procure les avantages suivants.

- **Holophone** : un téléphone fonctionnel disposant d’un accès limité au CitiNet, avec des fonctions d’appel, de messagerie et d’agenda qui marchent avec des commandes cérébrales et non des commandes vocales.
- **Biomoniteur** : cet implant contrôle le pouls, la température, la respiration, le taux de glycémie et divers facteurs. Les données sont transmises en temps réel sur votre ATH.
- **Virtu (alias virtualité)** : vous permet de vivre des projections, des représentations et même des simulations virtuelles. Cette fonction permet également aux netrunners de percevoir pleinement le Net quand ils se plongent dedans lors d’un deep dive. En revanche, il ne permet pas de profiter de la danse sensorielle.
- **ATH (affichage tête haute)** : les informations de l’holophone, du bi-moniteur et des autres implants cybernétiques sont projetés sur votre champ de vision grâce à un câble directement relié au nerf optique. Les programmes compatibles avec l’ATH réagissent à vos pensées ou aux bases de données supplémentaires installées pour mettre en avant les objets et les personnes importantes, transcrire des conversations et du contenu médiatique, et sous-titrer les dialogues en langue étrangère.
- **Deux ports d’éclat (alias support de puce)** : ces deux ports situés derrière l’oreille ou dans le cou permettent d’installer rapidement jusqu’à deux puces et de lire des éclats de données (puces mémoires).
- **Liaison personnelle (port d’interface neuronale)** : un câble rétractable, généralement greffé au poignet, qui permet à l’utilisateur de se brancher directement aux ordinateurs.

Implants esthétiques

Vos tatouages lumineux et votre maillage électromagnétique accentuent votre aura, votre style et votre élégance. +2 aux jets d’Habillement et style (inclus dans la table de compétences).

Analyseur de stress vocal Dynalar

L’analyseur de stress vocal connecté à votre neuroport vous transforme en détecteur de mensonges sur pattes. +2 aux jets de Psychologie (inclus dans la table de compétences).

Optiques Kiroshi Firmament

Vous avez remplacé vos yeux organiques par la dernière technologie en date de Kiroshi qui vous permet de voir dans l’obscurité. Vous ignorez les malus dus à la faible luminosité.

ATTAQUES

Bagarre

Combat au corps-à-corps (inclut les coups de boule, de pied et de genou... vous comprenez le principe). Vous pouvez effectuer une des actions suivantes.

- **Attaquer** : vous portez un coup direct avec votre poing, votre pied ou une autre partie de votre corps. Infligez 1d6 points de dégâts. 2 Att/round.
- **Agripper** : vous agrippez votre adversaire. Jet avec votre base de Bagarre contre la base de Bagarre de l’adver-saire. Si vous gagnez, vous entravez votre adversaire. Un personnage agrippé a –2 sur tous ses jets. Vous pouvez relâcher votre prise à tout moment avec une action. 1 Att/round.
- **Étrangler** : si vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez lui infliger automatiquement autant de dégâts que votre COR, sans faire de jet. Les dégâts sont appliqués directement aux PS et ignorent l’armure. Si vous étranglez votre cible pendant 3 rounds d’affilée, elle s’évanouit, quel que soit son montant de PS restants. 1 Att/round.
- **Lancer** : si vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez automatiquement le projeter contre le sol, sans faire de jet. Il atterrit dans une case adjacente de votre choix et subit autant de dégâts que votre COR. Ces dégâts sont appliqués directement aux PS et ignorent l’armure. 1 Att/round.

Militech M-76e Omaha x2 (commence avec un chargeur complet de munitions standards de pistolet lourd)

Pistolet lourd • 3d6 dégâts • 9 munitions • 2 Att/round • Une main • Dissimulation possible

- **Arme technique** : équipée d’un viseur qui permet de distinguer la silhouette de la cible derrière un couvert mince. Vous pouvez sacrifier votre action pour charger votre arme qui le reste jusqu’à la fin du tour où vous avez tiré.
- **Tir chargé** : tant qu’elle est chargée, l’arme reste à 2 Att/round et tire 3 munitions au lieu de 1 par jet d’attaque. Si elle contient moins de 3 munitions, le tir vide le chargeur. L’arme peut tirer à travers les couverts minces et ignore la moitié du PA de la cible (arrondi au supérieur).

SD pour le Militech M-76e Omaha en fonction de la distance de la cible (en mètres)							
0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800
13	15	20	25	30	30	–	–

Coutelas

Arme de mêlée moyenne • 2d6 dégâts • 2 Att/round • Dissimulation possible

AUTRE ÉQUIPEMENT

Téléphone jetable	Un holophone externe dont vous pouvez facilement vous débarrasser en cas de pépin.
Munitions de pistolet lourd	18 munitions de pistolet lourd supplémentaires (9 pour chaque pistolet)
EDDIES	250 €\$

NOTES

JET DE COMPÉTENCE

CARAC + compétence + 1d10 de l'attaquant contre CARAC + compétence + 1d10 du défenseur ou Seuil de difficulté (SD) de la tâche

SD des tâches : 9 (simple) • 13 (facile) • 15 (moyen) • 17 (professionnel)
21 (assez difficile) • 24 (difficile) • 29 (presque impossible)

► Dé explosif ◀

Quand votre d10 donne un 10, lancez à nouveau 1d10 et ajoutez le résultat obtenu à votre premier jet. Si vous obtenez encore un 10, le dé n'explose pas.

► Dé implusif ◀

Quand votre d10 donne un 1, lancez à nouveau 1d10 et soustrayez le résultat de ce jet à votre CARAC + compétence + le premier jet. Si vous obtenez encore un 1, le dé n'implose pas.

► Nouvel essai ◀

Si vous ratez un jet de compétence, vous ne pouvez pas le retenter à moins que vos chances de réussite aient augmenté pour quelque raison que ce soit.

► Jet de compétence complémentaire ◀

Si le MJ est d'accord, un personnage peut réaliser un unique jet de compétence complémentaire pour appliquer un bonus de +1 au jet de la compétence principale.

► Temps supplémentaire ◀

Bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de compétence en consacrant quatre fois plus de temps que nécessaire à l'action.

► Compter sur la CHANCE ◀

Chaque point de CHANCE dépensé apporte un +1 au jet de compétence.

INITIATIVE & MOUVEMENT

Quand un combat commence, tout le monde fait un jet d'initiative.

RÉF + 1d10

► À votre tour ◀

Votre tour = 1 action de mouvement + 1 autre action

► Actions de mouvement ◀

Pendant votre tour, vous pouvez parcourir autant de mètres que votre MOUV x2 ou autant de cases que votre MOUV.

Vous pouvez diviser votre action de mouvement pour effectuer des jets entre vos déplacements (mouvement, tir, mouvement).

Mouvements spéciaux (escalade, saut, nage, etc.) : MOUV/2.

ATTAQUE À DISTANCE

RÉF + compétence d'arme appropriée + 1d10 de l'attaquant

Contre SD du défenseur calculé selon la portée de l'arme et de la cible

ATTAQUE DE MÊLÉE

DEX + compétence d'attaque de mêlée + 1d10 de l'attaquant

Contre DEX + compétence Esquive + 1d10 du défenseur

ATTAQUE PAR ROUND

Lors d'une action attaquer, vous pouvez faire autant de jets que la valeur d'Att/round.

Vous pouvez répartir les jets entre deux armes tant qu'elles ont toutes les deux 2 Att/round.

VISER

-8 au jet d'attaque, en échange vous pouvez viser la tête. 1 Att/round.

Vous pouvez viser lors d'une attaque de mêlée ou à distance.

Si vous touchez, les dégâts infligés sont doublés, après application du PA de l'armure.

BLUESCREEN

PSEUDO

NETRUNNER

RÔLE

SUR

CHANCE

8

SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

4

SUR

PS

35

18 BLESSURE GRAVE

-2 À TOUS LES JETS
SI PS < BLESSURE GRAVE

ARMURE

SI LES DÉGÂTS PÉNÈTRENT L'ARMURE, LE PA DIMINUE DE 1

CORPS

Tenue pare-balles légère

VS LA PLUPART DES ATTAQUES

11

VS MÊLÉE/ARMES TECH CHARGÉES

6

TÊTE

Tenue pare-balles légère

VS LA PLUPART DES ATTAQUES

11

VS MÊLÉE/ARMES TECH CHARGÉES

6

CAPACITÉ DE RÔLE

Dubliez les claviers et les écrans tactiles. Vous piratez les gens avec votre cerveau !

Vous avez 4 en Interface et 3 actions virtuelles par tour pour effectuer des piratages rapides.

ATTAQUES

Arme	Compétence	Base (CARAC + COMP. + BONUS)	DÉG	MUN	ATT/ROUND	Notes
Couteau	Arme de mêlée	6 + 0 = 6	1d6	-	2	Arme de mêlée
Militech M-10AF Lexington	Pistolet	6 + 5 = 11	3d6	21	2	Arme cinétique

COMPÉTENCES

Nom	STAT	LVL	BASE
Arme de mêlée	6	-	6
Armes d'épaule	6	-	6
Armes lourdes	6	-	6
Assistance médicale	8	2	10
Athlétisme	6	4	10
Bagarre (1d6 DÉG)	6	4	10
Bibliothèque	6	6	12
Composition	6	-	6
Concentration	6	2	8
Conduite de véhicule terrestre	6	-	6
Connaissance de la rue	7	4	11
Connaissance	6	6	12
Conversation	4	6	10
Corruption	7	-	7
Crochetage	8	3	11
Cybertech	8	6	14
Danse	6	5	11
Déduction	6	-	6

JET DE COMPÉTENCE = 1d10 + BASE + BONUS QUI NE SONT PAS INCLUS DANS LA BASE

Nom	STAT	LVL	BASE
Discrétion	6	5	11
Dissimulation/Révélation d'objet	6	-	6
Esquive	6	4	10
Gestion d'affaires	6	-	6
Habillement et style	7	4+2	13
Instrument	8	-	8
Interrogatoire	7	-	7
Jeu d'acteur	7	6	13
Négoce	7	-	7
Perception	6	6	12
Persuasion	7	4	11
Pickpocket	8	3	11
Pistolet	6	5	11
Premiers secours	8	2	10
Psychologie	4	5	9
Résist. à la torture/drogues	6	-	6
Sécurité électronique	8	6	14
Tir automatique	6	-	6





PARCOURS

ORIGINES CULTURELLES

PERSONNALITÉ

TENUE ET STYLE

COUPE DE CHEVEUX

VALEUR FONDAMENTALE

QUE PENSEZ-VOUS DES GENS ?

ORIGINES FAMILIALES

ENVIRONNEMENT

TOURNANT

BUT DANS LA VIE

AMI·E 1

AMI·E 2

ENNEMI·E 1

ENNEMI·E 2

TRAGÉDIE AMOUREUSE

CYBERIMPLANTS PRINCIPAUX

Neuroport

Le système de contrôle centralisé de tous vos implants cybernétiques, avec quelques bonus. Dans Cyberpunk, les neuroports sont aussi répandus que les smartphones dans le monde réel. Votre neuroport vous procure les avantages suivants.

- Holophone** : un téléphone fonctionnel disposant d’un accès limité au CitiNet, avec des fonctions d’appel, de messagerie et d’agenda qui marchent avec des commandes cérébrales et non des commandes vocales.
- Biomoniteur** : cet implant contrôle le pouls, la température, la respiration, le taux de glycémie et divers facteurs. Les données sont transmises en temps réel sur votre ATH.
- Virtu (alias virtualité)** : vous permet de vivre des projections, des représentations et même des simulations virtuelles. Cette fonction permet également aux netrunners de percevoir pleinement le Net quand ils se plongent dedans lors d’un deep dive. En revanche, il ne permet pas de profiter de la danse sensorielle.
- ATH (affichage tête haute)** : les informations de l’holophone, du biomoniteur et des autres implants cybernétiques sont projetés sur votre champ de vision grâce à un câble directement relié au nerf optique. Les programmes compatibles avec l’ATH réagissent à vos pensées ou aux bases de données supplémentaires installées pour mettre en avant les objets et les personnes importantes, transcrire des conversations et du contenu médiatique, et sous-titrer les dialogues en langue étrangère.
- Deux ports d’éclat (alias support de puce)** : ces deux ports situés derrière l’oreille ou dans le cou permettent d’installer rapidement jusqu’à deux puces et de lire des éclats de données (puces mémoires).
- Liaison personnelle (port d’interface neuronale)** : un câble rétractable, généralement greffé au poignet, qui permet à l’utilisateur de se brancher directement aux ordinateurs.

Implants esthétiques

Vous mettez à profit vos tatouages lumineux et votre maillage électromagnétique pour jouer la comédie. +2 aux jets d’Habillement et style (inclus dans la table de compétences).

Cyberconsole Paraline Mk.1-5

Votre neuroport est équipé d’un port pour cyberconsole sur lequel vous avez branché une Paraline Mk.1-5 pour pirater vos adversaires ou des appareils à proximité.

Auto-GLACE Paraline

L’architecture NET de votre neuroport est équipée d’un système de sécurité supplémentaire. Avant de vous pirater, un hacker doit dépenser une action virtuelle pour percer votre barrière SD 6.

ATTAQUES

Bagarre

Combat au corps-à-corps (inclut les coups de boule, de pied et de genou... vous comprenez le principe). Vous pouvez effectuer une des actions suivantes.

- Attaquer** : vous portez un coup direct avec votre poing, votre pied ou une autre partie de votre corps. Infligez 1d6 points de dégâts. 2 Att/round.
- Agripper** : vous agrippez votre adversaire. Jet avec votre base de Bagarre contre la base de Bagarre de l’adversaire. Si vous gagnez, vous entravez votre adversaire. Un personnage agrippé a –2 sur tous ses jets. Vous pouvez relâcher votre prise à tout moment avec une action. 1 Att/round.
- Étrangler** : si vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez lui infliger automatiquement autant de dégâts que votre COR, sans faire de jet. Les dégâts sont appliqués directement aux PS et ignorent l’armure. Si vous étranglez votre cible pendant 3 rounds d’affilée, elle s’évanouit, quel que soit son montant de PS restants. 1 Att/round.
- Lancer** : si vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez automatiquement le projeter contre le sol, sans faire de jet. Il atterrit dans une case adjacente de votre choix et subit autant de dégâts que votre COR. Ces dégâts sont appliqués directement aux PS et ignorent l’armure. 1 Att/round.

Militech M-10AF Lexington (commence avec un chargeur complet de munitions standards de pistolet lourd)

Pistolet lourd • 3d6 dégâts • 21 munitions • 2 Att/round • Une main • Dissimulation possible

- Arme cinétique** : augmente de 5 le bonus de dégâts des blessures critiques. Vous pouvez faire ricocher vos tirs avec un malus de –4.
- Un seul tir** : compétence Pistolet. Inflige 3d6 points de dégâts.

SD pour le Militech M-10AF Lexington en fonction de la distance de la cible (en mètres)

0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800
13	15	20	25	30	30	–	–

Couteau

Arme de mêlée légère • 1d6 dégâts • 2 Att/round • Dissimulation possible

AUTRE ÉQUIPEMENT

Éclat de données	Puce mémoire vierge x2
Outils de crochetage	Les outils nécessaires pour crocheter des serrures mécaniques.
Technioutil	Un outil multifonction qui ne quitte jamais votre poche.
Munitions de pistolet lourd	21 munitions de pistolet lourd supplémentaires
EDDIES	100 €\$

NOTES

JET DE COMPÉTENCE

CARAC + compétence + 1d10 de l'attaquant contre CARAC + compétence + 1d10 du défenseur ou Seuil de difficulté (SD) de la tâche

SD des tâches : 9 (simple) • 13 (facile) • 15 (moyen) • 17 (professionnel)
21 (assez difficile) • 24 (difficile) • 29 (presque impossible)

► Dé explosif ◀

Quand votre d10 donne un 10, lancez à nouveau 1d10 et ajoutez le résultat obtenu à votre premier jet. Si vous obtenez encore un 10, le dé n'explose pas.

► Dé implusif ◀

Quand votre d10 donne un 1, lancez à nouveau 1d10 et soustrayez le résultat de ce jet à votre CARAC + compétence + le premier jet. Si vous obtenez encore un 1, le dé n'implose pas.

► Nouvel essai ◀

Si vous ratez un jet de compétence, vous ne pouvez pas le retenter à moins que vos chances de réussite aient augmenté pour quelque raison que ce soit.

► Jet de compétence complémentaire ◀

Si le MJ est d'accord, un personnage peut réaliser un unique jet de compétence complémentaire pour appliquer un bonus de +1 au jet de la compétence principale.

► Temps supplémentaire ◀

Bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de compétence en consacrant quatre fois plus de temps que nécessaire à l'action.

► Compter sur la CHANCE ◀

Chaque point de CHANCE dépensé apporte un +1 au jet de compétence.

INITIATIVE & MOUVEMENT

Quand un combat commence, tout le monde fait un jet d'initiative.

RÉF + 1d10

► À votre tour ◀

Votre tour = 1 action de mouvement + 1 autre action

► Actions de mouvement ◀

Pendant votre tour, vous pouvez parcourir autant de mètres que votre MOUV x2 ou autant de cases que votre MOUV.

Vous pouvez diviser votre action de mouvement pour effectuer des jets entre vos déplacements (mouvement, tir, mouvement).

Mouvements spéciaux (escalade, saut, nage, etc.) : MOUV/2.

ATTAQUE À DISTANCE

RÉF + compétence d'arme appropriée + 1d10 de l'attaquant

Contre SD du défenseur calculé selon la portée de l'arme et de la cible

ATTAQUE DE MÊLÉE

DEX + compétence d'attaque de mêlée + 1d10 de l'attaquant

Contre DEX + compétence Esquive + 1d10 du défenseur

ATTAQUE PAR ROUND

Lors d'une action attaquer, vous pouvez faire autant de jets que la valeur d'Att/round.

Vous pouvez répartir les jets entre deux armes tant qu'elles ont toutes les deux 2 Att/round.

VISER

-8 au jet d'attaque, en échange vous pouvez viser la tête. 1 Att/round.

Vous pouvez viser lors d'une attaque de mêlée ou à distance.

Si vous touchez, les dégâts infligés sont doublés, après application du PA de l'armure.

INSURANCE

PSEUDO

MEDTECH

RÔLE

SUR CHANCE
6

SAUVEGARDE CONTRE LA MORT
7

SUR PS
40

20 BLESSURE GRAVE
-2 À TOUS LES JETS
SI PS < BLESSURE GRAVE

ARMURE Si LES DÉGÂTS PÉNÈTRENT L'ARMURE, LE PA DIMINUE DE 1

CORPS Tenue pare-balles légère

VS LA PLUPART DES ATTAQUES VS MÊLÉE/ARMES TECH CHARGÉES

11

6

TÊTE Tenue pare-balles légère

VS LA PLUPART DES ATTAQUES VS MÊLÉE/ARMES TECH CHARGÉES

11

6

CAPACITÉ DE RÔLE

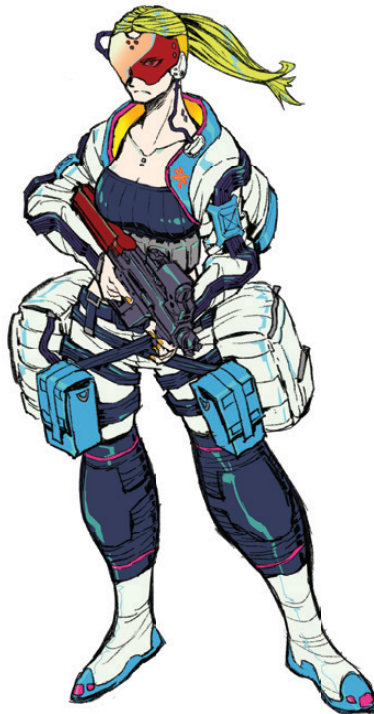
Dans le Futur Sombre aussi les gens ont besoin de soins. À vous de jouer ! Vous pouvez utiliser la compétence Chirurgie avec une base de 12. Une fois par arc, vous pouvez utiliser un Rapidoc pour restaurer les PS d'un patient (il en récupère autant que son COR + VOL).

ATTAQUES

Arme	Compétence	Base (CARAC + COMP. + BONUS)	DÉG	MUN	ATT/ROUND	Notes
Scalpel	Arme de mêlée	5 + 0 + 1 = 6	1d6	–	2	Excellente qualité
Arasaka TKI-20 Shingen	Pistolet Tir automatique	6 + 6 + 1 = 13	3d6	30	1	Arme intelligente Tir automatique (x4)

COMPÉTENCES

Nom	STAT	LVL	BASE	JET DE COMPÉTENCE = 10 + 10 + BASE + BONUS QUI NE SONT PAS INCLUS DANS LA BASE	Nom	STAT	LVL	BASE
Arme de mêlée	5	–	5		Discrétion	5	5	10
Armes d'épaule	6	–	6		Dissimulation/Révélation d'objet	7	–	7
Armes lourdes	6	–	6		Esquive	5	5	10
Assistance médicale	8	6	14		Gestion d'affaires	7	–	7
Athlétisme	5	3	8		Habillement et style	5	–	5
Bagarre (3d6 DÉG)	5	3	8		Instrument	8	–	8
Bibliothèque	7	2	9		Interrogatoire	5	5	10
Composition	7	–	7		Jeu d'acteur	5	–	5
Concentration	5	6	11		Négoce	5	–	5
Conduite de véhicule terrestre	6	–	6		Perception	7	4	11
Connaissance de la rue	5	6	11		Persuasion	5	6	11
Connaissance	7	6	13		Pickpocket	8	–	8
Conversation	7	6	13		Pistolet	6	6	12
Corruption	5	–	5		Premiers secours	8	2	10
Crochetage	8	–	8		Psychologie	7	6	13
Cybertech	8	–	8		Résist. à la torture/drogues	5	6	11
Danse	5	–	5		Sécurité électronique	8	–	8
Déduction	7	–	7		Tir automatique	6	6	12





PARCOURS

ORIGINES CULTURELLES

PERSONNALITÉ

TENUE ET STYLE

COUPE DE CHEVEUX

VALEUR FONDAMENTALE

QUE PENSEZ-VOUS DES GENS ?

ORIGINES FAMILIALES

ENVIRONNEMENT

TOURNANT

BUT DANS LA VIE

AMI·E 1

AMI·E 2

ENNEMI·E 1

ENNEMI·E 2

TRAGÉDIE AMOUREUSE

CYBERIMPLANTS PRINCIPAUX

Neuroport

Le système de contrôle centralisé de tous vos implants cybernétiques, avec quelques bonus. Dans Cyberpunk, les neuroports sont aussi répandus que les smartphones dans le monde réel. Votre neuroport vous procure les avantages suivants.

- **Holophone** : un téléphone fonctionnel disposant d’un accès limité au CitiNet, avec des fonctions d’appel, de messagerie et d’agenda qui marchent avec des commandes cérébrales et non des commandes vocales.
- **Biomoniteur** : cet implant contrôle le pouls, la température, la respiration, le taux de glycémie et divers facteurs. Les données sont transmises en temps réel sur votre ATH.
- **Virtu (alias virtualité)** : vous permet de vivre des projections, des représentations et même des simulations virtuelles. Cette fonction permet également aux netrunkers de percevoir pleinement le Net quand ils se plongent dedans lors d’un deep dive. En revanche, il ne permet pas de profiter de la danse sensorielle.
- **ATH (affichage tête haute)** : les informations de l’holophone, du biomoniteur et des autres implants cybernétiques sont projetés sur votre champ de vision grâce à un câble directement relié au nerf optique. Les programmes compatibles avec l’ATH réagissent à vos pensées ou aux bases de données supplémentaires installées pour mettre en avant les objets et les personnes importantes, transcrire des conversations et du contenu médiatique, et sous-titrer les dialogues en langue étrangère.
- **Deux ports d’éclat (alias support de puce)** : ces deux ports situés derrière l’oreille ou dans le cou permettent d’installer rapidement jusqu’à deux puces et de lire des éclats de données (puces mémoires).
- **Liaison personnelle (port d’interface neuronale)** : un câble rétractable, généralement greffé au poignet, qui permet à l’utilisateur de se brancher directement aux ordinateurs.

Implant Berserk Moore Tech

Un implant classique qui repousse les limites de votre corps durant le combat. Pour l’activer, il faut dépenser une action. Une fois l’implant Berserk activé, vous ignorez les effets des états de blessure grave et blessure mortelle pendant 60 secondes (20 rounds), à une exception près : si vous êtes mortellement blessée, vous devez faire des jets de sauvegarde contre la mort. Une fois le délai expiré, vous devez attendre 1 h avant de pouvoir réactiver cet implant.

Auto-GLACE Paraline

L’architecture NET de votre neuroport est équipée d’un système de sécurité supplémentaire. Avant de pouvoir vous pirater, un hacker doit dépenser une action virtuelle pour percer votre barrière SD 6.

ATTAQUES

Bagarre

Combat au corps-à-corps (inclut les coups de boule, de pied et de genou... vous comprenez le principe). Vous pouvez effectuer une des actions suivantes.

- **Attaquer** : vous portez un coup direct avec votre poing, votre pied ou une autre partie de votre corps. Infligez 3d6 points de dégâts. 2 Att/round.
- **Agripper** : vous agrippez votre adversaire. Jet avec votre base de Bagarre contre la base de Bagarre de l’adversaire. Si vous gagnez, vous entravez votre adversaire. Un personnage agrippé a –2 sur tous ses jets. Vous pouvez relâcher votre prise à tout moment avec une action. 1 Att/round.
- **Étrangler** : si vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez lui infliger automatiquement autant de dégâts que votre COR, sans faire de jet. Les dégâts sont appliqués directement aux PS et ignorent l’armure. Si vous étranglez votre cible pendant 3 rounds d’affilée, elle s’évanouit, quel que soit son montant de PS restants. 1 Att/round.
- **Lancer** : si vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez automatiquement le projeter contre le sol, sans faire de jet. Il atterrit dans une case adjacente de votre choix et subit autant de dégâts que votre COR. Ces dégâts sont appliqués directement aux PS et ignorent l’armure. 1 Att/round.

Arasaka TKI-20 Shingen (commence avec un chargeur complet de munitions standards de pistolet lourd)

Pistolet-mitrailleur lourd • 3d6 dégâts • 30 munitions • 1 Att/round • Deux mains • Dissimulation impossible

- **Arme intelligente** : +1 aux jets d’attaque (inclus). Peut recevoir des munitions intelligentes améliorées.
- **Un seul tir** : compétence Pistolet. Inflige 3d6 points de dégâts et consomme 3 munitions par jet d’attaque. Si l’arme contient moins de 3 munitions, elle tire les munitions restantes et inflige 2d6 points de dégâts à la place.
- **Tir automatique** : compétence Tir automatique. Si l’attaque touche, lancez 2d6 pour calculer les dégâts et multipliez le résultat par la différence entre le SD et le résultat de votre jet pour toucher votre cible (maximum x4). 10 munitions par jet d’attaque.

SD pour l’Arasaka TKI-20 Shingen en fonction de la distance de la cible (en mètres)

0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800
15/20	13/17	15/20	20/25	25/30	25/–	30/–	–

Scalpel

Arme de mêlée légère • 1d6 dégâts • 2 Att/round • Dissimulation possible • +1 aux jets d’attaque (inclus)

AUTRE ÉQUIPEMENT

Sacoche de medtech	Cette sacoche contient les outils nécessaires pour pratiquer des soins sur le terrain.
Munitions de pistolet lourd	30 munitions de pistolet lourd supplémentaires
EDDIES	100 €\$

NOTES

THORN

JET DE COMPÉTENCE

CARAC + compétence + 1d10 de l'attaquant contre CARAC + compétence + 1d10 du défenseur ou Seuil de difficulté (SD) de la tâche

SD des tâches : 9 (simple) • 13 (facile) • 15 (moyen) • 17 (professionnel)
21 (assez difficile) • 24 (difficile) • 29 (presque impossible)

► Dé explosif ◀

Quand votre d10 donne un 10, lancez à nouveau 1d10 et ajoutez le résultat obtenu à votre premier jet. Si vous obtenez encore un 10, le dé n'explose pas.

► Dé implusif ◀

Quand votre d10 donne un 1, lancez à nouveau 1d10 et soustrayez le résultat de ce jet à votre CARAC + compétence + le premier jet. Si vous obtenez encore un 1, le dé n'implose pas.

► Nouvel essai ◀

Si vous ratez un jet de compétence, vous ne pouvez pas le retenter à moins que vos chances de réussite aient augmenté pour quelque raison que ce soit.

► Jet de compétence complémentaire ◀

Si le MJ est d'accord, un personnage peut réaliser un unique jet de compétence complémentaire pour appliquer un bonus de +1 au jet de la compétence principale.

► Temps supplémentaire ◀

Bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de compétence en consacrant quatre fois plus de temps que nécessaire à l'action.

► Compter sur la CHANCE ◀

Chaque point de CHANCE dépensé apporte un +1 au jet de compétence.

INITIATIVE & MOUVEMENT

Quand un combat commence, tout le monde fait un jet d'initiative.

RÉF + 1d10

► À votre tour ◀

Votre tour = 1 action de mouvement + 1 autre action

► Actions de mouvement ◀

Pendant votre tour, vous pouvez parcourir autant de mètres que votre MOUV x2 ou autant de cases que votre MOUV.

Vous pouvez diviser votre action de mouvement pour effectuer des jets entre vos déplacements (mouvement, tir, mouvement).

Mouvements spéciaux (escalade, saut, nage, etc.) : MOUV/2.

ATTAQUE À DISTANCE

RÉF + compétence d'arme appropriée + 1d10 de l'attaquant

Contre SD du défenseur calculé selon la portée de l'arme et de la cible

ATTAQUE DE MÊLÉE

DEX + compétence d'attaque de mêlée + 1d10 de l'attaquant

Contre DEX + compétence Esquive + 1d10 du défenseur

ATTAQUE PAR ROUND

Lors d'une action attaquer, vous pouvez faire autant de jets que la valeur d'Att/round.

Vous pouvez répartir les jets entre deux armes tant qu'elles ont toutes les deux 2 Att/round.

VISER

-8 au jet d'attaque, en échange vous pouvez viser la tête. 1 Att/round.

Vous pouvez viser lors d'une attaque de mêlée ou à distance.

Si vous touchez, les dégâts infligés sont doublés, après application du PA de l'armure.

THORN

PSEUDO

ROCKEUR

RÔLE

SUR

CHANCE

4

SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

10

SUR

PS

55

28 BLESSURE GRAVE

-2 À TOUS LES JETS
SI PS < BLESSURE GRAVE

ARMURE

SI LES DÉGÂTS PÉNÈTRENT L'ARMURE, LE PA DIMINUE DE 1

CORPS

Tenue pare-balles légère

VS LA PLUPART DES ATTAQUES

VS MÊLÉE/ARMES TECH CHARGÉES

11

6

TÊTE

Tenue pare-balles légère

VS LA PLUPART DES ATTAQUES

VS MÊLÉE/ARMES TECH CHARGÉES

11

6

INT

4

RÉF

6

DEX

7

TECH

5

PRES

7

VOL

8

MOUV

7

COR

10

EMP

6



CAPACITÉ DE RÔLE

Vous n'êtes pas encore mondialement connu, mais ça va venir. Quand le MJ vous annonce qu'un PNJ est fan de vous, vous gagnez +4 sur tous vos jets de compétences sociales (Jeu d'acteur, Corruption, Conversation, Interrogatoire et Persuasion) qui le ciblent.

ATTAQUES

Arme	Compétence	Base (CARAC + COMP. + BONUS)	DÉG	MUN	ATT/ROUND	Notes
Attaque à mains nues	Bagarre	7 + 6 = 13	3d6	–	2	–
Budget Arms Carnage	Armes d'épaule	6 + 6 = 12	5d6	5	1	Arme cinétique • Chevroline • Mauvaise qualité

COMPÉTENCES

Nom	STAT	LVL	BASE	JET DE COMPÉTENCE = 1d10 + BASE + BONUS QUI NE SONT PAS INCLUS DANS LA BASE	Nom	STAT	LVL	BASE
Arme de mêlée	7	–	7		Discrétion	7	6	13
Armes d'épaule	6	6	12		Dissimulation/Révélation d'objet	4	–	4
Armes lourdes	6	–	6		Esquive	7	6	13
Assistance médicale	5	–	5		Gestion d'affaires	4	–	4
Athlétisme	7	5	12		Habillement et style	7	6+2	15
Bagarre (3d6 DÉG)	7	6	13		Instrument	5	6+2	13
Bibliothèque	4	4	8		Interrogatoire	7	–	7
Composition	4	6	10		Jeu d'acteur	7	6+2	15
Concentration	8	5	13		Négoce	7	–	7
Conduite de véhicule terrestre	6	4	10		Perception	4	4	8
Connaissance de la rue	7	6	13		Persuasion	7	6	13
Connaissance	4	4	8		Pickpocket	5	–	5
Conversation	6	6	12		Pistolet	6	2	8
Corruption	7	–	7		Premiers secours	5	6	11
Crochetage	5	–	5		Psychologie	6	6	12
Cybertech	5	–	5		Résist. à la torture/drogues	8	–	8
Danse	7	4	11		Sécurité électronique	5	–	5
Déduction	4	–	4		Tir automatique	6	–	6

PARCOURS

ORIGINES CULTURELLES

PERSONNALITÉ

TENUE ET STYLE

COUPE DE CHEVEUX

VALEUR FONDAMENTALE

QUE PENSEZ-VOUS DES GENS ?

ORIGINES FAMILIALES

ENVIRONNEMENT

TOURNANT

BUT DANS LA VIE

AMI·E 1

AMI·E 2

ENNEMI·E 1

ENNEMI·E 2

TRAGÉDIE AMOUREUSE

CYBERIMPLANTS PRINCIPAUX

Neuroport

Le système de contrôle centralisé de tous vos implants cybernétiques, avec quelques bonus. Dans Cyberpunk, les neuroports sont aussi répandus que les smartphones dans le monde réel. Votre neuroport vous procure les avantages suivants.

- Holophone** : un téléphone fonctionnel disposant d’un accès limité au CitiNet, avec des fonctions d’appel, de messagerie et d’agenda qui marchent avec des commandes cérébrales et non des commandes vocales.
- Biomoniteur** : cet implant contrôle le pouls, la température, la respiration, le taux de glycémie et divers facteurs. Les données sont transmises en temps réel sur votre ATH.
- Virtu (alias virtualité)** : vous permet de vivre des projections, des représentations et même des simulations virtuelles. Cette fonction permet également aux netrunters de percevoir pleinement le Net quand ils se plongent dedans lors d’un deep dive. En revanche, il ne permet pas de profiter de la danse sensorielle.
- ATH (affichage tête haute)** : les informations de l’holophone, du biomoniteur et des autres implants cybernétiques sont projetés sur votre champ de vision grâce à un câble directement relié au nerf optique. Les programmes compatibles avec l’ATH réagissent à vos pensées ou aux bases de données supplémentaires installées pour mettre en avant les objets et les personnes importantes, transcrire des conversations et du contenu médiatique, et sous-titrer les dialogues en langue étrangère.
- Deux ports d’éclat (alias support de puce)** : ces deux ports situés derrière l’oreille ou dans le cou permettent d’installer rapidement jusqu’à deux puces et de lire des éclats de données (puces mémoires).
- Liaison personnelle (port d’interface neuronale)** : un câble rétractable, généralement greffé au poignet, qui permet à l’utilisateur de se brancher directement aux ordinateurs.

Implants esthétiques

Vous mettez à profit vos tatouages lumineux et votre maillage électromagnétique pour jouer la comédie. +2 aux jets d’Habillement et style (inclus dans la table de compétences).

Maillage musculosquelettique

La gonflette, c’est pour les paumards. Vous vous êtes acheté des muscles et un squelette renforcé. Votre COR amélioré est égal à 10, ce qui vous rend plus costaud et plus endurant que n’importe qui d’autre, à part un cyborg intégral.

AudioVox Dynalar

Vos cordes vocales et votre larynx ont reçu des améliorations cybernétiques vous permettant de moduler votre voix à la perfection. +2 aux jets de Jeu d’acteur et d’Instrument quand vous chantez (inclus dans la table de compétences).

ATTAQUES

Bagarre

Combat au corps-à-corps (inclut les coups de boule, de pied et de genou... vous comprenez le principe). Vous pouvez effectuer une des actions suivantes.

- Attaquer** : vous portez un coup direct avec votre poing, votre pied ou une autre partie de votre corps. Infligez 3d6 points de dégâts. 2 Att/round.
- Agripper** : vous agrippez votre adversaire. Jet avec votre base de Bagarre contre la base de Bagarre de l’adversaire. Si vous gagnez, vous entravez votre adversaire. Un personnage agrippé a –2 sur tous ses jets. Vous pouvez relâcher votre prise à tout moment avec une action. 1 Att/round.
- Étrangler** : si vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez lui infliger automatiquement autant de dégâts que votre COR, sans faire de jet. Les dégâts sont appliqués directement aux PS et ignorent l’armure. Si vous étranglez votre cible pendant 3 rounds d’affilée, elle s’évanouit, quel que soit son montant de PS restants. 1 Att/round.
- Lancer** : si vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez automatiquement le projeter contre le sol, sans faire de jet. Il atterrit dans une case adjacente de votre choix et subit autant de dégâts que votre COR. Ces dégâts sont appliqués directement aux PS et ignorent l’armure. 1 Att/round.

Budget Arms Carnage (commence avec un chargeur complet de chevrotines standards pour fusil à pompe)

Fusil à pompe • 5d6 dégâts • 5 munitions • 1 Att/round • Deux mains • Dissimulation impossible

- Mauvaise qualité** : l’arme s’enraye sur un jet de 1. Le coup part, mais il faut ensuite désenrayer l’arme avec une action.
- Arme cinétique** : augmente de 5 le bonus de dégâts des blessures critiques. Vous pouvez faire ricocher vos tirs avec un malus de –4.
- Slug** : compétence Armes d’épaule. Inflige 5d6 points de dégâts.
- Chevrotine** : compétence Armes d’épaule contre SD 13. Inflige 4d6 points de dégâts à toutes les cibles situées à 6 m (3 cases) devant vous.

SD pour le Budget Arms Carnage en fonction de la distance de la cible (en mètres)

0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800
13	15	20	25	30	35	–	–

AUTRE ÉQUIPEMENT

Guitare électrique	Un classique. Livrée avec un amplificateur portable.
Enregistreur audio	Cet appareil portable vous permet d’enregistrer du son sur un éclat.
Éclat de données	Puce mémoire vierge x2
Chevrotines pour fusil à pompe	10 chevrotines standards pour fusil à pompe supplémentaires
EDDIES	100 €\$

NOTES

JET DE COMPÉTENCE

CARAC + compétence + 1d10 de l'attaquant contre CARAC + compétence + 1d10 du défenseur ou Seuil de difficulté (SD) de la tâche

SD des tâches : 9 (simple) • 13 (facile) • 15 (moyen) • 17 (professionnel)
21 (assez difficile) • 24 (difficile) • 29 (presque impossible)

► Dé explosif ◀

Quand votre d10 donne un 10, lancez à nouveau 1d10 et ajoutez le résultat obtenu à votre premier jet. Si vous obtenez encore un 10, le dé n'explose pas.

► Dé implusif ◀

Quand votre d10 donne un 1, lancez à nouveau 1d10 et soustrayez le résultat de ce jet à votre CARAC + compétence + le premier jet. Si vous obtenez encore un 1, le dé n'implose pas.

► Nouvel essai ◀

Si vous ratez un jet de compétence, vous ne pouvez pas le retenter à moins que vos chances de réussite aient augmenté pour quelque raison que ce soit.

► Jet de compétence complémentaire ◀

Si le MJ est d'accord, un personnage peut réaliser un unique jet de compétence complémentaire pour appliquer un bonus de +1 au jet de la compétence principale.

► Temps supplémentaire ◀

Bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de compétence en consacrant quatre fois plus de temps que nécessaire à l'action.

► Compter sur la CHANCE ◀

Chaque point de CHANCE dépensé apporte un +1 au jet de compétence.

INITIATIVE & MOUVEMENT

Quand un combat commence, tout le monde fait un jet d'initiative.

RÉF + 1d10

► À votre tour ◀

Votre tour = 1 action de mouvement + 1 autre action

► Actions de mouvement ◀

Pendant votre tour, vous pouvez parcourir autant de mètres que votre MOUV x2 ou autant de cases que votre MOUV.

Vous pouvez diviser votre action de mouvement pour effectuer des jets entre vos déplacements (mouvement, tir, mouvement).

Mouvements spéciaux (escalade, saut, nage, etc.) : MOUV/2.

ATTAQUE À DISTANCE

RÉF + compétence d'arme appropriée + 1d10 de l'attaquant

Contre SD du défenseur calculé selon la portée de l'arme et de la cible

ATTAQUE DE MÊLÉE

DEX + compétence d'attaque de mêlée + 1d10 de l'attaquant

Contre DEX + compétence Esquive + 1d10 du défenseur

ATTAQUE PAR ROUND

Lors d'une action attaquer, vous pouvez faire autant de jets que la valeur d'Att/round.

Vous pouvez répartir les jets entre deux armes tant qu'elles ont toutes les deux 2 Att/round.

VISER

-8 au jet d'attaque, en échange vous pouvez viser la tête. 1 Att/round.

Vous pouvez viser lors d'une attaque de mêlée ou à distance.

Si vous touchez, les dégâts infligés sont doublés, après application du PA de l'armure.

MAVEN

PSEUDO

TECHIE

RÔLE

SUR

CHANCE

6

SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

6

SUR

PS

40

20 BLESSURE GRAVE

-2 À TOUS LES JETS
SI PS < BLESSURE GRAVE

ARMURE

SI LES DÉGÂTS PÉNÈTRENT L'ARMURE, LE PA DIMINUE DE 1

CORPS

Tenue pare-balles légère

VS LA PLUPART DES ATTAQUES

VS MÊLÉE/ARMES TECH CHARGÉES

11

6

TÊTE

Tenue pare-balles légère

VS LA PLUPART DES ATTAQUES

VS MÊLÉE/ARMES TECH CHARGÉES

11

6

CAPACITÉ DE RÔLE

Vous savez fabriquer, casser ou réparer tout ce qui est technologique.

Vous gagnez +4 aux jets de Cybertech et de Sécurité électronique (inclus ci-dessous).

ATTAQUES

Arme	Compétence	Base (CARAC + COMP. + BONUS)	DÉG	MUN	ATT/ROUND	Notes
Rostovi DB-2 Satara	Armes d'épaule	7 + 6 = 13	5d6	2	1	Arme technique Chevrotine
Techtronika SPT32 Grad	Armes d'épaule	7 + 6 + 1 = 14	5d6	4	1	Arme cinétique Excellente qualité

COMPÉTENCES

Nom	STAT	LVL	BASE	JET DE COMPÉTENCE = 1d10 + BASE + BONUS QUI NE SONT PAS INCLUS DANS LA BASE	Nom	STAT	LVL	BASE
Arme de mêlée	-	5	5		Discrétion	5	6	11
Armes d'épaule	7	6	13		Dissimulation/Révélation d'objet	8	3	11
Armes lourdes	7	-	7		Esquive	5	5	10
Assistance médicale	8	3	11		Gestion d'affaires	8	-	8
Athlétisme	5	3	8		Habillement et style	5	3+2	10
Bagarre (2d6 DÉG)	5	3	8		Instrument	8	-	8
Bibliothèque	8	5	13		Interrogatoire	5	-	5
Composition	8	3	11		Jeu d'acteur	5	-	5
Concentration	5	6	11		Négoce	5	5	10
Conduite de véhicule terrestre	7	3	10		Perception	8	6	14
Connaissance de la rue	5	4	9		Persuasion	5	2	7
Connaissance	8	2	10		Pickpocket	8	-	8
Conversation	5	2	7		Pistolet	7	6	13
Corruption	5	-	5		Premiers secours	8	2	10
Crochetage	8	2	10		Psychologie	5	4	9
Cybertech	8	5+4	17		Résist. à la torture/drogues	5	-	5
Danse	5	3	8		Sécurité électronique	8	6+4	18
Déduction	8	6	14		Tir automatique	7	-	7



PARCOURS

ORIGINES CULTURELLES

PERSONNALITÉ

TENUE ET STYLE

COUPE DE CHEVEUX

VALEUR FONDAMENTALE

QUE PENSEZ-VOUS DES GENS ?

ORIGINES FAMILIALES

ENVIRONNEMENT

TOURNANT

BUT DANS LA VIE

AMI·E 1

AMI·E 2

ENNEMI·E 1

ENNEMI·E 2

TRAGÉDIE AMOUREUSE

CYBERIMPLANTS PRINCIPAUX

Neuroport

Le système de contrôle centralisé de tous vos implants cybernétiques, avec quelques bonus. Dans Cyberpunk, les neuroports sont aussi répandus que les smartphones dans le monde réel. Votre neuroport vous procure les avantages suivants.

- **Holophone** : un téléphone fonctionnel disposant d’un accès limité au CitiNet, avec des fonctions d’appel, de messagerie et d’agenda qui marchent avec des commandes cérébrales et non des commandes vocales.
- **Biomoniteur** : cet implant contrôle le pouls, la température, la respiration, le taux de glycémie et divers facteurs. Les données sont transmises en temps réel sur votre ATH.
- **Virtu (alias virtualité)** : vous permet de vivre des projections, des représentations et même des simulations virtuelles. Cette fonction permet également aux netrunners de percevoir pleinement le Net quand ils se plongent dedans lors d’un deep dive. En revanche, il ne permet pas de profiter de la danse sensorielle.
- **ATH (affichage tête haute)** : les informations de l’holophone, du biomoniteur et des autres implants cybernétiques sont projetés sur votre champ de vision grâce à un câble directement relié au nerf optique. Les programmes compatibles avec l’ATH réagissent à vos pensées ou aux bases de données supplémentaires installées pour mettre en avant les objets et les personnes importantes, transcrire des conversations et du contenu médiatique, et sous-titrer les dialogues en langue étrangère.
- **Deux ports d’éclat (alias support de puce)** : ces deux ports situés derrière l’oreille ou dans le cou permettent d’installer rapidement jusqu’à deux puces et de lire des éclats de données (puces mémoires).
- **Liaison personnelle (port d’interface neuronale)** : un câble rétractable, généralement greffé au poignet, qui permet à l’utilisateur de se brancher directement aux ordinateurs.

Implants esthétiques

Vos tatouages lumineux et votre maillage électromagnétique, c’est de la frime. +2 aux jets d’Habillement et style (inclus dans la table de compétences).

Optique customisé de Maven

Un cyberœil conçu et amélioré par vos soins. +2 aux jets de Dissimulation/ Révélation d’objet et de Perception fondés sur la vue.

Auto-GLACE Paraline

L’architecture NET de votre neuroport est équipée d’un système de sécurité supplémentaire. Avant de vous pirater, un hacker doit dépenser une action virtuelle pour percer votre barrière SD 6.

ATTAQUES

Bagarre

Combat au corps-à-corps (inclut les coups de boule, de pied et de genou... vous comprenez le principe). Vous pouvez effectuer une des actions suivantes.

- **Attaquer** : vous portez un coup direct avec votre poing, votre pied ou une autre partie de votre corps. Infligez 2d6 points de dégâts. 2 Att/round.
- **Agripper** : vous agrippez votre adversaire. Jet avec votre base de Bagarre contre la base de Bagarre de l’adversaire. Si vous gagnez, vous entravez votre adversaire. Un personnage agrippé a –2 sur tous ses jets. Vous pouvez relâcher votre prise à tout moment avec une action. 1 Att/round.
- **Étrangler** : si vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez lui infliger automatiquement autant de dégâts que votre COR, sans faire de jet. Les dégâts sont appliqués directement aux PS et ignorent l’armure. Si vous étranglez votre cible pendant 3 rounds d’affilée, elle s’évanouit, quel que soit son montant de PS restants. 1 Att/round.
- **Lancer** : si vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez automatiquement le projeter contre le sol, sans faire de jet. Il atterrit dans une case adjacente de votre choix et subit autant de dégâts que votre COR. Ces dégâts sont appliqués directement aux PS et ignorent l’armure. 1 Att/round.

Rostovi DB-2 Satara (commence avec un chargeur complet de chevrotines standards pour fusil à pompe)

Fusil à pompe • 5d6 dégâts • 2 munitions • 1 Att/round • Deux mains • Dissimulation impossible

- **Arme technique** : équipée d’un viseur qui permet de distinguer la silhouette de la cible derrière un couvert mince. Vous pouvez sacrifier votre action pour charger votre arme qui le reste jusqu’à la fin du tour où vous avez tiré.
- **Tir chargé** : tant qu’elle est chargée, la prochaine attaque a 1 Att/round, traverse les couverts minces et ignore la moitié du PA de la cible (arrondi au supérieur).
- **Slug** : compétence Armes d’épaule. Inflige 5d6 points de dégâts.
- **Chevrotine** : compétence Armes d’épaule contre SD 13. Inflige 3d6 points de dégâts à toutes les cibles situées à 6 m (3 cases) devant vous.

SD pour le Rostovi DB-2 Satara en fonction de la distance de la cible (en mètres)

0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800
13	15	20	25	30	35	–	–

Techtronika SPT32 Grad (commence avec un chargeur complet de munitions standards pour fusil)

Fusil de précision • 5d6 dégâts • 4 munitions • 1 Att/round • Deux mains • Dissimulation impossible

- **Excellente qualité** : +1 aux jets d’attaque effectués avec cette arme (bonus inclus).
- **Arme cinétique** : augmente de 5 le bonus de dégâts des blessures critiques. Vous pouvez faire ricocher vos tirs avec un malus de –4.
- Vous devez actionner le verrou avec une action après chaque tir avant de pouvoir de nouveau faire feu.

SD pour le Techtronika SPT32 Grad en fonction de la distance de la cible (en mètres)

0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800
30	25	25	20	15	16	17	20

AUTRE ÉQUIPEMENT

Trousse de techie	Cette trousse contient les outils indispensables pour effectuer des réparations d’urgence.
Chevrotines pour fusil à pompe	10 chevrotines standards pour fusil à pompe supplémentaires
EDDIES	100 €\$