

Nom

Gant, Hub, Intrigue, Jacinta, Jinx, Lilliana, Master D, Mr. Johnson, Sally, The Goto, un nom commercial, un nom sociable, un nom mystérieux

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

digne de confiance, concentré, calme, artificiel

Visage

séduisant, balafré, dissimulé, amical

Corps

petit, mince, corpulent, tonique, musclé, bien en chair

Carnation

artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ...

Tenue

corporative, formelle, de rue, militaire, utilitaire

Stats

Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, +0, -1. Ton Style devrait être +2 ou +1.

| | | | | |
|-------|--|--|--|--------|
| CRAN | | | | PRO |
| CHAIR | | | | ESPRIT |
| STYLE | | | | SYNTH |

Blessures

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 15h | 18h | 21h | 22h | 23h | 24h |
| | | | | | |

Liens

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |



Manœuvres

Tu disposes de ces trois Manœuvres :

- ◆ **Manœuvre de Métatype** :
- ◆ **Je connais du monde**. Une fois par Mission, tu peux introduire un nouveau Contact. Nomme-le, dis ce qu'il sait faire, puis lance 2d6+Style. 10+ : tu as déjà travaillé avec ce Contact auparavant ; il est doué. Inscris-le comme Contact. 7-9 : vous ne vous êtes jamais rencontrés auparavant ; il constitue une inconnue. 6- : oh tu le connais bien. Raconte au MC pourquoi il ne peut pas te piffer. Après avoir fait le jet, décris comment tu le contactes ; le MC te posera quelques questions.
- ◆ **Magouilles**. Voir au verso.

Choisis une Manoeuvre de plus :

- ◆ **Baron des rues**. Gagne +1 équipe et choisis un job supplémentaire.
- ◆ **Chromé**. Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.
- ◆ **Face-à-face**. Quand tu engages une conversation de visu sans que la technologie vienne s'interposer, gagne +1 sur le prochain jet de *baratiner* avec ton interlocuteur.
- ◆ **Ingénieur technico-commercial**. Tu as fait la démonstration d'à peu près toutes les pièces d'équipement disponibles dans la Rue. Quand tu *produis du matériel*, prends +1 sur le prochain jet avec cette pièce d'équipement si tu l'utilises immédiatement.
- ◆ **Injoignable**. Tu gardes profil bas et évites activement les gens à qui tu en dois une. Quand tu *bats le pavé* et obtiens un 7-9, choisis une option en moins.
- ◆ **L'affaire du siècle**. Quand tu *bats le pavé* pour vendre quelque chose et obtiens un 7-9, choisis une option en moins.
- ◆ **Le bruit qui court**. Quand tu *effectues une recherche* en écoutant ou en te rappelant des ragots de la rue, gagne une [info] supplémentaire, même sur un raté.
- ◆ **Mielieux**. Quand tu aides ou interfères avec quelqu'un, lance 2d6+Style au lieu de Liens.
- ◆ **Réputation**. Quand tu rencontres quelqu'un d'important qui peut avoir entendu parler de toi, lance 2d6+Pro. Sur un succès, raconte ce qu'il sait à ton propos. Sur un 10+, gagne +1 sur le prochain jet avec lui. Sur un raté, le MC décidera ce qu'il a entendu sur toi, le cas échéant. Le MC peut également annoncer que cette personne est importante dans l'histoire. Une fois que tu as effectué la Manœuvre *réputation* sur un personnage, il devient forcément « important » et sera un personnage récurrent.
- ◆ **Jongler avec plusieurs balles**. Gagne +1 équipe et choisis un job supplémentaire.
- ◆ **Renforts**. Tu as un « groupe d'associés » qui assure ta sécurité. Tu as embauché un petit Gang de 5 à 10 gros bras (2-dégâts +petit +employé 1-armure). Choisis deux options parmi les suivantes :
 - Tes associés sont bien armés : ajoute-leur +1 dégât.
 - Tes associés sont bien protégés : ajoute-leur +1 armure et +voyant.
 - Tes associés sont d'anciens militaires : ajoute-leur +discipliné.
 - Tes associés sont plus que des hommes de main pour toi : remplace +employé par +loyal.
 - Tes associés possèdent des motos ou quelques véhicules d'un autre type : ajoute-leur +mobile.
 - Tu disposes d'un large groupe d'associés (15-30) : remplace +petit par +moyen.Tu obtiens le job suivant et +1 équipe :
 - **Protection**. Profit : tes associés couvrent tes arrières. Désastre : tes associés ont énervé les mauvaises personnes.

LE FIXEUR

Peu importe ce que les gens veulent croire : parmi les ombres, le relationnel importe plus que tout. Si quelqu'un veut quelque chose, on se fout de savoir ce que c'est ; ce qui nous intéresse, c'est de savoir qui arroser pour l'obtenir et, ne vous y trompez pas, quelqu'un sera toujours payé d'une manière ou d'une autre pour cela. En tant que Fixeur, tu es l'entremetteur ; tu t'assures que les bonnes personnes récupèrent la marchandise et que les bonnes personnes soient payées. Parfois, ces gens vivent et travaillent dans les mêmes ombres que toi. Plus fréquemment, les Fixeurs veulent réussir un gros coup et travailler pour les costards qui s'offrent une sortie en limousine blindée.

INFOS

MATOS

Directives

Choisis-en deux :

- ◇ **Célèbre** : Quand ton désir de célébrité attire une attention malvenue sur la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Fureteur** : Quand tu découvres davantage d'informations à propos de, gagne en expérience.
- ◇ **Partisan** : Quand ton adhésion à, entrave la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Trompeur** : Quand les mensonges sur ton identité ou ton passé compromettent la Mission, gagne en expérience.

Equipement

Choisis une arme dans la liste suivante :

- ◇ **Pistolet de poche** : 2-dégâts +contact/courte +discret +rapide +recharge +bruyant
- ◇ **Pistolet semi-automatique** : 2-dégâts +courte/proche +bruyant +rapide

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- ◇ **Gilet de protection** : 1-armure
- ◇ **Vêtements renforcés** : 0-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de *blessure*
- ◇ **Un véhicule** : +voyant ; choisis une option parmi les suivantes :
○ moto ○ voiture de sport ○ hors-bord
- ◇ **Un traumapatch** : permet d'*administrer les premiers soins* aux personnages blessés jusqu'à 21h00
- ◇ **Du matériel de communication** : +encrypté

Magouilles

Des gens accomplissent divers boulots pour toi. Tu démarres avec 2-équipe et deux jobs de la liste ci-dessous. Entre les Missions, choisis un nombre de jobs inférieur ou égal au score de ton équipe actuelle, décris chacun de ces jobs, et lance 2d6+Pro. 10+ : tous tes jobs sont des Profits. 7-9 : l'un d'eux est un Désastre, mais les autres sont des Profits. 6- : c'est un merdier complet. Le MC fera une Manœuvre en s'inspirant du Désastre de chacun de tes jobs.

Choisis deux jobs :

- **Surveillance** : tu disposes d'un petit réseau d'informateurs qui te rapportent ce qui se passe ; tu vends ensuite ces informations. Profit : gagne *[info]*. Désastre : quelqu'un agit sur la base d'une mauvaise info.
- **Recouvrement de dettes** : tu disposes d'une petite équipe de gros durs sans scrupules qui recouvrent des dettes en souffrance. Profit : gagne *[matos]*. Désastre : un débiteur est à court d'argent.
- **Menu larcin** : tu disposes d'une petite équipe qui commet des vols de moindre envergure. Profit : gagne *[matos]*. Désastre : ils volent la mauvaise personne.
- **Livraisons** : des clients t'engagent pour prendre en charge le transport de certains biens et tu as un chauffeur qui s'en occupe. Profit : gagne 1 Cred. Désastre : la livraison n'arrive jamais.
- **Intermédiaire** : tu t'arranges pour que les bonnes personnes se rencontrent. Profit : gagne 1 Cred. Désastre : la négociation que tu as arrangée tourne au vinaigre.
- **Travail technique** : tu possèdes une équipe de techniciens à qui tu fournis du taf. Profit : gagne *[matos]*. Désastre : le matériel d'un tiers a des problèmes.
- **Proxénétisme** : tu gères une petite écurie de travailleurs du sexe, physiques ou virtuels. Profit : gagne *[info]*. Désastre : ça se passe mal avec un client.
- **Substances addictives** : tu supervises un petit labo produisant des drogues ou des puces de stimulation sensorielle. Profit : gagne *[info]*. Désastre : quelque chose se passe mal pour un client ou pour le labo lui-même.



Equipes

Avancement

À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ +1 à une stat (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- ◇ +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- ◇ Manœuvre avancée de métatype :
- ◇ Rachète +ennemi ou +endetté
- ◇ Change pour un nouveau Livret
- ◇ Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- ◇ Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- ◇ Crée un second personnage

Cybernetique

Tu es +dépendant à la **Neuropozyne**, mais pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison :
○ prothétique ○ contrainte ○ loyauté ○ enthousiasme ○ nécessité ○ addiction ○ génétique ○ carrière ○ idéologie ○ mémoire ○ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- ◇ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique :
○ +douloureux ○ +dégradation ○ +médiocre ○ +défaillant
- ◇ **Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui êtes redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◇ **Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant dans la liste suivante et choisis s'il est +Wifi ou non :

- ◇ **Cybercoms** : ○ +Wifi
Quand tu te fais implanter des cybercoms, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : ○ +brouillage ○ crypté ○ +relais satellite ○ +enregistrement ○ +partition inaccessible
Quand tu surveilles des communications ou donnes des ordres au cœur d'une situation tactique, tu peux lancer 2d6+Synth pour *évaluer*.
- ◇ **Datajack avec stockage de données** : ○ +Wifi
L'interface qui te permet d'être branché dans la Matrice. Quand tu effectues une recherche pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une *[info]* supplémentaire sur un succès. Tu gagnes la Manœuvre de Hacker *branché* : quand tu es immergé dans la Matrice, ajoute les stats appropriées à tes jets quand tu effectues des Manœuvres de Matrice. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes :
○ +vitesse élevée ○ +large capacité ○ +crypté ○ +partition inaccessible
- ◇ **Yeux cybernétiques** : ○ +Wifi
Quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour *évaluer*.
○ +thermographique ○ +amplification lumineuse ○ +zoom
○ +anti-flash ○ +enregistrement ○ +crypté ○ partition inaccessible

Contacts

Nom

Case, Core, Crowley, Dead Rob, Djinn, Frozz, Gaius Lupo, Phosphore, Johnny, Nezumi, Patch, Wyldstyle, un nom trompeur, un nom de tech, un nom mystique

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

impatient, agité, suffisant, jeune, moqueur, calme

Visage

balafré, méprisant, lisse, tatoué, dissimulé

Corps

petit, mince, gauche, flasque, jeune

Carnation

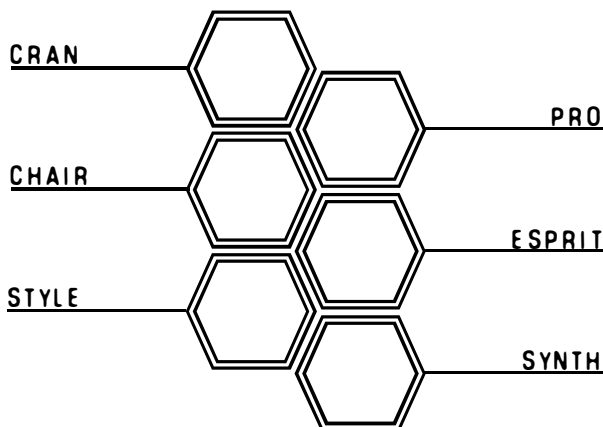
artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ...

Tenue

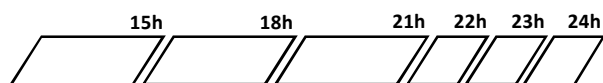
usée, corporative, punk, de rue, de récup'

Stats

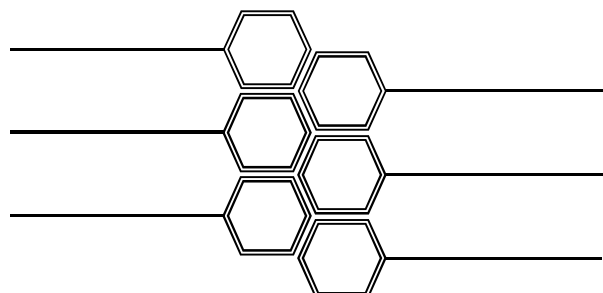
Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, +0, -1.
Ton Synth et ton Esprit devraient être +2 ou +1.



Blessures



Liens



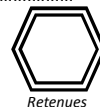
LE HACKER

Cowboy informatique, pirate matriciel, decker ; ce ne sont que des noms. Et qui aujourd'hui en a encore quelque chose à foutre des noms ? Les nombres, voilà ce qui importe aujourd'hui. Zéro et un, ma poule, et quand il s'agit de données de valeur, plus il y a de zéros, mieux c'est. Tu es l'ombre dans les réseaux du cyberspace, allant où bon te semble et t'emparant de ce que tu veux. Aucun réseau de mégacorporation n'est à l'abri de tes brise-glaces. Une Glace Noire ? Hé bien, au moins quelque chose qui va rendre cela excitant.



Tu disposes de ces trois Manœuvres :

- ◆ **Manœuvre de Métatype** :
- ◆ **Cowboy informatique**. Quand tu te connectes à un système informatique sécurisé, lance 2d6+Esprit. 10+ : gagne 3 retenues. 7-9 : gagne 1 retenue. Tant que tu restes dans ce système, tu peux dépenser une retenue pour obtenir n'importe lequel de ces effets :
 - ~ Empêcher une construction virtuelle d'activer une alarme
 - ~ Empêcher une Glace d'exécuter une routine contre toi, ton PAN ou tes programmes
 - ~ Retenir 1 supplémentaire sur une sécurité compromise ou sur un système manipulé
- ◆ **Branché**. Quand tu es immergé dans la Matrice, tu as accès aux Manœuvres de Matrice.



Retenues

Manœuvres de Matrice :

- ◆ **Cybercombat** : lorsque tu engages un autre persona dans la Matrice et déchaîne sur lui tes programmes d'attaque, lance 2d6+Pro. 7+ : tu forces ton adversaire à quitter le combat mais il a eu le temps de déclencher une de ses routines juste avant de disparaître. 10+ : tu as la chance de retirer un petit quelque chose en plus de son PAN, serveur ou système; choisis d'esquiver ses routines, gagner [info] ou 1 Cred.
- ◆ **S'authentifier** : Quand tu tentes d'accéder à un système, lance 2d6+Synth. 10+ : tu t'es connecté sans problème. 7-9 : tu t'es connecté, mais choisis 1. 6- : tu es connecté, mais le MC choisit 2.
 - ~ Une trace passive a été lancée (Trace +1)
 - ~ Une Glace a été activée
 - ~ Une alerte s'est déclenchée (le MC avancera le Compte à rebours de Mission approprié)
 - ~ Ton autorisation est limitée. Prends -1 continu à tes Manœuvres de Matrice dans ce système tant que ton autorisation est limitée.
- ◆ **Compromettre la sécurité** : Quand tu tentes de compromettre la sécurité d'un sous-système, lance 2d6+Esprit. 10+ : gagne 3 retenues sur le sous-système que tu as compromis. 7-9 : gagne 1 retenue. 6- : tu déclenches une alerte, ce qui peut avoir des conséquences supplémentaires. Tu peux dépenser une retenue pour activer une mesure de sécurité dans ce sous-système.
- ◆ **Manipuler un système** : Quand tu tentes de manipuler le dispositif d'un bâtiment contrôlé électroniquement, lance 2d6+Synth. 10+ : gagne 3 retenues sur le sous-système que tu manipules. 7-9 : gagne 1 retenue. Tu peux dépenser une retenue pour activer une routine dans ce sous-système.
- ◆ **Briser la glace** : Quand tu tentes d'esquiver, de détruire ou de neutraliser une construction active de type Glace, lance 2d6+Pro. 7+ : tu esquives, détruis, ou neutralises temporairement le système (tu choisis). 7-9 : le système réussit à exécuter une routine avant que tu puisses le désactiver.
- ◆ **Se débrancher** : Quand une Glace est sur le point de te nuire ou d'endommager tes programmes ou ton PAN, tu peux tenter de te débrancher. Lance alors 2d6+Cran. 10+ : tu te déconnectes du système avant que des dégâts sérieux ne surviennent. 7-9 : tu te déconnectes, mais choisis une option : Tu perds des données, tu subis une partie des conséquences établies ou les propriétaires du système concerné tracent ta localisation actuelle. 6- : tu subis les conséquences établies et tu es toujours connecté.



Retenues



Retenues

Choisis une Manœuvre de plus :

- ◆ **Anonyme**. Tu gardes scrupuleusement secrète ton identité. Ton PAN a +2 Furtivité.
- ◆ **Ceinture noire**. Quand une Glace Noire exécute une routine contre toi, le MC ne choisit que deux options.
- ◆ **Chromé**. Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décis comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.
- ◆ **Cicatrices neurales**. Tu possèdes 1-armure contre les Glaces Noires.
- ◆ **Optimisation de recherche**. Quand tu effectues une recherche sur un sujet dans la Matrice, tu peux toujours poser une question supplémentaire. Sur un 10+, gagne une [info] additionnelle.
- ◆ **Programmation à la volée**. Tu peux adapter tes programmes aux faiblesses exactes des constructions matricielles au moment où tu les rencontres. Quand tu compromets la sécurité ou manipules un système avec succès, gagne 1 retenue supplémentaire.
- ◆ **Renom**. Quand tu apparais dans la Matrice avec un avatar reconnaissable, lance 2d6+Synth au lieu de Style pour baratiner et 2d6+Synth au lieu de Pro pour montrer les dents. Quand ta renommée te cause problème, gagne en expérience.
- ◆ **Support technique**. Quand tu aides un membre de l'équipe en étant connecté à la Matrice, lance 2d6+Esprit au lieu de Liens.
- ◆ **Tueur de Glace**. Tu sais comment désactiver une Glace rapidement et sans donner l'alerte. Une fois par plongée dans la Matrice, tu peux annuler une routine exécutée contre toi, ton PAN ou tes programmes.

[illegible]

Nom

Bertrand, Blue, Kit, Loe Qi, Max, Nef, Smoke, Spectre, Zéro, un nom discret,
un nom à la coule, un nom efficace

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

sombre, concentré, noir, artificiel, rusé, agité

Visage

dissimulé, ambigu, quelconque, méprisant, calme, buriné

Corps

agile, augmenté, sec, athlétique, sveltes

Carnation

artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ...

Tenue

utilitaire, militaire, corporative, de rue, de récup'

Stats

Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, +0, -1.
Ton Cran et ton Pro devraient être +2 ou +1.

| | | | | |
|-------|--|--|--|--------|
| CRAN | | | | PRO |
| CHAIR | | | | ESPRIT |
| STYLE | | | | SYNTH |

Blessures

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 15h | 18h | 21h | 22h | 23h | 24h |
| | | | | | |

Liens

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |



Manœuvres

Tu disposes de ces deux Manœuvres :

- ◆ **Manœuvre de Métatype** :
- ◆ **Entrée subreptice**. Quand tu tentes de t'infiltrer seul dans une zone sécurisée, lance 2d6+Cran. 10+ : gagne 3 retenues. 7-9 : gagne 1 retenue. Tandis que le MC décrit ton infiltration et les mesures de sécurité que tu dois passer, tu peux dépenser une retenue pour décrire comment tu surmontes cet obstacle et :
 - " Esquiver un système de sécurité ou un garde.
 - " Désactiver un système de sécurité que tu as esquivé.
 - " Neutraliser un garde.
 - " Éviter d'être repéré.



Choisis l'une de ces deux Manœuvres :

- ◆ **Haute voltige**. Ta spécialité est de t'infiltrer par des accès inhabituels et de progresser sur place par des voies imprévues. Durant ton infiltration, tu auras incidemment l'opportunité de t'emparer d'un objet transportable qui pourra se révéler utile plus tard. Après avoir dépensé toutes tes retenues d'entrée subreptice en t'infiltrant dans une zone sécurisée par la furtivité et la dextérité, gagne [matos].
- ◆ **Imposteur**. Ta spécialité est de t'infiltrer en ayant l'air d'être à ta place et en te fondant dans le décor. Durant ton infiltration, tu auras incidemment l'opportunité de surprendre ou de découvrir une information qui pourra se révéler pertinente plus tard. Après avoir dépensé toutes tes retenues d'entrée subreptice en t'infiltrant dans une zone sécurisée par ton charisme et ton sens de l'étiquette, gagne [info].

Choisis une Manœuvre de plus :

- ◆ **Agent furtif**. Tu as un instinct infailible pour t'intégrer au rythme d'une zone sécurisée et faire ce qu'il faut pour mettre à l'aise les forces de sécurité. Quand tu évalues sans avoir été repéré et que tu obtiens un 12+, tu peux diminuer le Compte à rebours d'Action d'un segment.
- ◆ **Assassin**. Quand tu attaques par surprise, pose gratuitement une question de la liste d'évaluer.
- ◆ **Branché**. Quand tu es immergé dans la Matrice, tu as accès aux Manœuvres de Matrice. Note : tu as besoin d'une datajack et d'un PAN pour tirer le maximum de cette Manœuvre.
- ◆ **Chromé**. Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décis comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.
- ◆ **Guerre psychologique**. Quand tu essaies d'influencer le moral de tes adversaires en laissant des preuves de violence tout en demeurant invisible, lance 2d6+Pro. 7+ : tes adversaires sont impressionnés et excessivement prudents, effrayés et démoralisés, ou en colère et négligents (au choix du MC). 10+ : comme ci-dessus mais c'est toi qui choisis.
- ◆ **Maître des artifices**. L'interprétation de ton personnage est tellement convaincante que tu mets à l'aise les forces de sécurité. Tant que tu es déguisé et que cette couverture n'est pas grillée, quand tu obtiens un 12+ sur un baratiner, tu peux diminuer le Compte à rebours d'Action d'un segment.
- ◆ **Mère Gigogne**. Quand tu t'infiltes quelque part, tu peux emmener ton équipe avec toi. Quand tu dépenses tes retenues pour esquiver un système de sécurité ou un garde ou éviter d'être repéré, ton équipe peut t'accompagner.
- ◆ **Plan B**. Quand il y a de la merde dans le ventilo et que tu dois te faire la malle, désigne ton issue de secours et lance 2d6+Cran. 10+ : nickel, t'es parti. 7-9 : tu peux rester ou te casser, mais dans ce cas, il y a un prix à payer : abandonner quelque chose derrière toi ou emporter quelque chose avec toi ; dans les deux cas, le MC te dira ce qu'il en est. 6- : tu te fais surprendre dans une position désavantageuse, le cul entre deux chaises. Le MC effectuera une Manœuvre.
- ◆ **Repérage**. Quand tu prends le temps d'étudier un lieu pour trouver les failles de sécurité que tu pourrais exploiter, lance 2d6+Pro. 10+ : gagne 3 [infos]. 7-9 : gagne 1 [info]. Tu peux dépenser ces [infos] comme d'habitude ou en dépenser une pour poser une question de la liste d'évaluer ou d'effectuer une recherche.

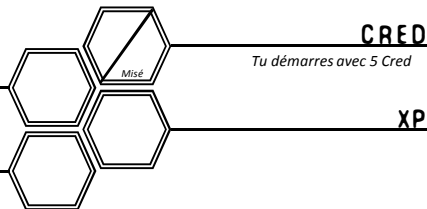
L'INFILTRÉ

La Conurb' est un réseau de murs et d'enceintes, gardant les gens dehors, gardant les gens dedans. Ton job est de passer ces murs – sans faire de vagues. Tu es passé maître dans l'art de franchir ces barrières que tant de gens voient comme des protections, maintenant ta présence invisible ou ton identité secrète. Tu te caches au sein des ombres, te fonds dans la foule, évite d'être repéré et opère discrètement. Que tu sois un ninja technologiquement augmenté ou enjôleur au sourire charmeur, en tant qu'Infiltré, tu es un membre-clef de n'importe quelle équipe

INFOS

MATOS

Directives



Choisis-en deux :

- ◇ **Intime** : Quand tu fais passer ton ami avant la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Partisan** : Quand ton adhésion à entrave la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Vénal** : Quand tu entraves la Mission pour saisir une opportunité de réaliser un profit supplémentaire, gagne en expérience.
- ◇ **Violent** : Quand tu choisis délibérément de recourir à la violence pour résoudre un problème alors qu'une alternative non-violente existe, gagne en expérience.

Equipement

Choisis trois armes parmi la liste suivante :

- ◆ **Fusil de précision** : 3 -dégâts +longue/extrême +bruyant +encombrant
- ◆ **Pistolet-mitrailleur** : 2 -dégâts +courte/proche +bruyant +automatique
- ◆ **Taser de poing** : assommant +contact +recharge
- ◆ **Pistolet-mitrailleur silencieux** : 2 -dégâts +courte/proche +automatique
- ◆ **Pistolet semi-automatique silencieux** : 2 -dégâts +courte +rapide
- ◆ **Fouet à monofilament** : 4 -dégâts +contact +carnage +zone +dangereux
- ◆ **Épée** : 3 -dégâts +contact +carnage
- ◆ **Shuriken ou couteaux de lancer** : 2 -dégâts +courte +nombreux

Choisis une option parmi la liste suivante :

- ◇ **Combinaison furtive** : +1 continu pour éviter d'être repéré en étant seul et caché
- ◇ **Kit de déguisement** : +1 continu pour éviter d'être repéré en maintenant une fausse identité
- ◇ **Du matériel d'enregistrement** : +enregistrement ; et choisis jusqu'à deux étiquettes parmi les suivantes :
 - +audio ○ +vidéo ○ +discret ○ +encrypté
- ◇ **Un traumapatch** : permet d'*administrer les premiers soins* aux personnages blessés jusqu'à 21h00
- ◇ **Un PAN d'infiltration** : Résistance 1, Pare-feu 1, Processeur 1, Furtivité 2 avec les trois programmes suivants :
 - “ *Protection d'identité* : +2 Furtivité
 - “ *Traitement de données* : quand tu réussis à manipuler un système, gagne 1 retenue supplémentaire
 - “ *Verrouillage* : quand tu réussis à compromettre la sécurité, gagne 1 retenue supplémentaire

Contacts

Avancement

À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ +1 à une stat (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- ◇ +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- ◇ Manœuvre avancée de métatype :
-
- ◇ Rachète +ennemi ou +endetté
- ◇ Change pour un nouveau Livret
- ◇ Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- ◇ Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- ◇ Crée un second personnage

Cybernetique

Tu es +dépendant à la **Neuropozyne**, mais pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison :

- ☐ prothétique ☐ contrainte ☐ loyauté ☐ enthousiasme ☐ nécessité
☐ addiction ☐ génétique ☐ carrière ☐ idéologie ☐ mémoire ☐ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- ◆ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique :
 - +douloureux ○ +dégradation ○ +médiocre ○ +défaillant
- ◆ **Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui étais redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◆ **Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant dans la liste suivante et choisis s'il est +Wifi ou non :

- ◇ **Compétences câblées :** ○ +Wifi
Tu peux insérer des puces pour acquérir certaines compétences. Lorsqu'une puce est ainsi insérée, gagne +1 continu aux Manœuvres assistées par la compétence câblée. Le modèle standard de compétences câblées est accompagné de deux ports et il est possible d'avoir une puce active dans chaque port. Si tu installes des compétences câblées, tu démarres avec deux puces. Tu peux acquérir d'autres puces en jeu comme n'importe quel autre matériel. Exemples de puces de compétence : ○ arts martiaux ○ escalade ○ crochetage et effraction ○ parachutisme ○ premiers soins ○ plongée sous-marine ○ planification et logistique ○ armes à feu ○ conduite extrême ○ parkour ○ histoire et tactique militaires.
- ◇ **Datajack avec stockage de données :** ○ +Wifi
L'interface qui te permet d'être branché dans la Matrice. Quand tu effectues une recherche pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une [info] supplémentaire sur un succès. Tu gagnes la Manœuvre de Hacker *branché* : quand tu es immergé dans la Matrice, ajoute les stats appropriées à tes jets quand tu effectues des Manœuvres de Matrice. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes :
○ +vitesse élevée ○ +large capacité ○ +crypté ○ +partition inaccessible
- ◇ **Nerfs synthétiques :** ○ +Wifi
Tu réagis tellement vite que tu peux pratiquement esquiver les balles. Si aucun de tes ennemis ne dispose de nerfs synthétiques ou de focus d'augmentation des réflexes, gagne +1 sur ton prochain jet d'*employer la manière forte*. Dans des situations où le temps de réaction est important, gagne +1 sur ton prochain jet d'*agir sous pression*.
- ◇ **Oreilles cybernétiques :** ○ +Wifi
Quand tu te fais implanter des oreilles cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ton audition améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.
○ +atténuation ○ +gamme de fréquences ○ +enregistrement ○ +crypté ○ +partition inaccessible
- ◇ **Yeux cybernétiques :** ○ +Wifi
Quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.
○ +thermographique ○ +amplification lumineuse ○ +zoom ○ +anti-flash ○ +enregistrement ○ +crypté ○ +partition inaccessible

Nom

Bertrand, Blue, Kit, Loe Qi, Max, Nef, Smoke, Spectre, Zéro, un nom discret,
un nom à la coule, un nom efficace

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

sombre, concentré, noir, artificiel, rusé, agité

Visage

dissimulé, ambigu, quelconque, méprisant, calme, buriné

Corps

agile, augmenté, sec, athlétique, sveltes

Carnation

artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ...

Tenue

utilitaire, militaire, corporative, de rue, de récup'

Stats

Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, +0, -1.
Ton Cran et ton Pro devraient être +2 ou +1.

CRAN

CHAIR

STYLE

PRO

ESPRIT

MAGIE

Synth = -1

Blessures

15h 18h 21h 22h 23h 24h

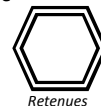
Liens



Manœuvres

Tu disposes de ces deux Manœuvres :

- ◆ **Manœuvre de Métatype** :
- ◆ **Entrée subreptice**. Quand tu tentes de t'infiltrer seul dans une zone sécurisée, lance 2d6+Cran. 10+ : gagne 3 retenues. 7-9 : gagne 1 retenue. Tandis que le MC décrit ton infiltration et les mesures de sécurité que tu dois passer, tu peux dépenser une retenue pour décrire " Esquiver un système de sécurité ou un garde. " Désactiver un système de sécurité que tu as esquivé. " Neutraliser un garde. " Éviter d'être repéré.



Choisis l'une de ces deux Manœuvres :

- ◆ **Haute voltige**. Ta spécialité est de t'infiltrer par des accès inhabituels et de progresser sur place par des voies imprévues. Durant ton infiltration, tu auras incidemment l'opportunité de t'emparer d'un objet transportable qui pourra se révéler utile plus tard. Après avoir dépensé toutes tes retenues d'entrée subreptice en t'infiltrant dans une zone sécurisée par la furtivité et la dextérité, gagne [motos].
- ◆ **Imposteur**. Ta spécialité est de t'infiltrer en ayant l'air d'être à ta place et en te fondant dans le décor. Durant ton infiltration, tu auras incidemment l'opportunité de surprendre ou de découvrir une information qui pourra se révéler pertinente plus tard. Après avoir dépensé toutes tes retenues d'entrée subreptice en t'infiltrant dans une zone sécurisée par ton charisme et ton sens de l'étiquette, gagne [info].

Choisis une Manœuvre de plus :

- ◆ **Accro aux focus** : Choisis un autre focus lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier focus.
- ◆ **Agent furtif**. Tu as un instinct infailible pour t'intégrer au rythme d'une zone sécurisée et faire ce qu'il faut pour mettre à l'aise les forces de sécurité. Quand tu évalues sans avoir été repéré et que tu obtiens un 12+, tu peux diminuer le Compte à rebours d'Action d'un segment.
- ◆ **Assassin**. Quand tu attaques par surprise, pose gratuitement une question de la liste d'évaluer.
- ◆ **Athlète surhumain** : lorsque tu utilise ton pouvoir pour faire du parkour et ainsi agir sous pression ou employer la manière forte, lance 2d6+Magie.
- ◆ **Branché**. Quand tu es immergé dans la Matrice, tu as accès aux Manœuvres de Matrice. Note : tu as besoin d'un Datajack et d'un PAN pour tirer le maximum de cette Manœuvre.
- ◆ **Chromé**. Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.
- ◆ **Guerre psychologique**. Quand tu essaies d'influencer le moral de tes adversaires en laissant des preuves de violence tout en demeurant invisible, lance 2d6+Pro. 7+ : tes adversaires sont impressionnés et excessivement prudents, effrayés et démoralisés, ou en colère et négligents (au choix du MC). 10+ : comme ci-dessus mais c'est toi qui choisis.
- ◆ **Maître des artifices**. L'interprétation de ton personnage est tellement convaincante que tu mets à l'aise les forces de sécurité. Tant que tu es déguisé et que cette couverture n'est pas grillée, quand tu obtiens un 12+ sur un baratiner, tu peux diminuer le Compte à rebours d'Action d'un segment.
- ◆ **Mère Gigogne**. Quand tu t'infiltras quelque part, tu peux emmener ton équipe avec toi. Quand tu dépenses tes retenues pour esquiver un système de sécurité ou un garde ou éviter d'être repéré, ton équipe peut t'accompagner.
- ◆ **Plan B**. Quand il y a de la merde dans le ventilo et que tu dois te faire la malle, désigne ton issue de secours et lance 2d6+Cran. 10+ : nickel, t'es parti. 7-9 : tu peux rester ou te casser, mais dans ce cas, il y a un prix à payer : abandonner quelque chose derrière toi ou emporter quelque chose avec toi ; dans les deux cas, le MC te dira ce qu'il en est. 6- : tu te fais surprendre dans une position désavantageuse, le cul entre deux chaises. Le MC effectuera une Manœuvre.
- ◆ **Repérage**. Quand tu prends le temps d'étudier un lieu pour trouver les failles de sécurité que tu pourrais exploiter, lance 2d6+Pro. 10+ : gagne 3 [infos]. 7-9 : gagne 1 [info]. Tu peux dépenser ces [infos] comme d'habitude ou en dépenser une pour poser une question de la liste d'évaluer ou d'effectuer une recherche.
- ◆ **Voix d'outre-tombe** : lance 2d6+Magie au lieu de Style pour baratiner.

L'ADEPTE INFILTRE

La Conurb' est un réseau de murs et d'enceintes, gardant les gens dehors, gardant les gens dedans. Ton job est de passer ces murs – sans faire de vagues. Tu es passé maître dans l'art de franchir ces barrières que tant de gens voient comme des protections, maintenant ta présence invisible ou ton identité secrète. Tu te caches au sein des ombres, te fonds dans la foule, évite d'être repéré et opère discrètement. Que tu sois un ninja dont la magie couvre les traces ou enjôleur au sourire charmeur, en tant qu'Adeptes Infiltrés, tu es un membre-clef de n'importe quelle équipe

CRED

Tu démarres avec 5 Cred

XP

Infos

Matos

Mana

Misé

Mission

Directives

- Choisis-en deux :
- ◇ **Intime** : Quand tu fais passer ton ami avant la Mission, gagne en expérience.
 - ◇ **Partisan** : Quand ton adhésion à entrave la Mission, gagne en expérience.
 - ◇ **Vénal** : Quand tu entraves la Mission pour saisir une opportunité de réaliser un profit supplémentaire, gagne en expérience.
 - ◇ **Violent** : Quand tu choisis délibérément de recourir à la violence pour résoudre un problème alors qu’une alternative non-violente existe, gagne en expérience.

Equipement

Choisis trois armes parmi la liste suivante :

◇ **Fusil de précision** : 3-dégâts +longue/extrême +bruyant +encombrant

◇ **Pistolet-mitrailleur** : 2-dégâts +courte/proche +bruyant +automatique

◇ **Taser de poing** : +assommant +contact +recharge

◇ **Pistolet-mitrailleur silencieux** : 2-dégâts +courte/proche +automatique

◇ **Pistolet semi-automatique silencieux** : 2-dégâts +courte +rapide

◇ **Fouet à monofilament** : 4-dégâts +contact +carnage +zone +dangereux

◇ **Épée** : 3-dégâts +contact +carnage

◇ **Shuriken ou couteaux de lancer** : 2-dégâts +courte +nombreux

Choisis une option parmi la liste suivante :

◇ **Combinaison furtive** : +1 continu pour éviter d’être repéré en étant seul et caché

◇ **Kit de déguisement** : +1 continu pour éviter d’être repéré en maintenant une fausse identité

◇ **Du matériel d’enregistrement** : +enregistrement ; et choisis jusqu’à deux étiquettes parmi les suivantes :

○ +audio ○ +vidéo ○ +discret ○ +encrypté

◇ **Un traumapatch** : permet d’*administrer les premiers soins* aux personnages blessés jusqu’à 21h00

◇ **Un PAN d’infiltration** : Résistance 1, Pare-feu 1, Processeur 1, Furtivité 2 avec les trois programmes suivants :

~ *Protection d’identité* : +2 Furtivité

~ *Traitement de données* : quand tu réussis à manipuler un système, gagne 1 retenue supplémentaire

~ *Verrouillage* : quand tu réussis à compromettre la sécurité, gagne 1 retenue supplémentaire

Focus

Pourquoi as-tu pris le risque de créer un lien magique avec cet objet ? Choisis une raison :

○ contrainte ○ loyauté ○ enthousiasme ○ nécessité
○ addiction ○ génétique ○ carrière ○ idéologie ○ mémoire ○ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l’offrir ? Choisis un moyen :

- ◇ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à ce focus :

○ +fatigant ○ +dissolu ○ +hanté ○ +défaillant
- ◇ **Quelqu’un d’autre l’a payée ; tu lui êtes redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◇ **Tu as fait un coup de pute à quelqu’un pour l’obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un focus dans la liste suivante :

- ◇ **Focus de compétences (+chi)** : ce focus renforce certaines de tes capacités physiques. Lorsque tu utilise ce focus, choisis 2 domaines où tu gagne +1 continu aux Manœuvres assistées par ce focus, comme par exemple :

○ arts martiaux ○ escalade ○ crochetage et effraction ○ parachutisme ○ plongée sous-marine ○ armes à feu ○ conduite extrême ○ parkour
- ◇ **Focus de Sens du combat (+chi)** : Lorsque tu *évalues* au cœur d’une situation tactique, gagne 1 retenue supplémentaire, même sur un raté.
- ◇ **Focus sensoriel (+chi)** : Quand tu fais appel à ce focus, tes sens sont amplifiés. Choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand tes sens peuvent aider, tu peux lancer 2d6+Magie pour *évaluer*.

○ +atténuation ○ +gamme de fréquences ○ +thermographique
○ +amplification lumineuse ○ +zoom ○ +anti-flash

Choisis 1 : ○ +tatouage ○ +bijoux ○ +usé

Avancement

À chaque fois que tu gagnes 10 points d’expérience, choisis un avancement de cette liste :

- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d’un autre Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d’un autre Livret
- ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ +1 à une stat (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- ◇ +1 à n’importe quelle stat (max +3)
- ◇ Manœuvre avancée de métatype :
- ◇ Rachète +ennemi ou +endetté
- ◇ Change pour un nouveau Livret
- ◇ Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- ◇ Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- ◇ Crée un second personnage

Cybernetique

Tu es +dépendant à la **Neuropozyne**, mais pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l’as-tu remplacée par de l’électronique ? Choisis une raison :

○ prothétique ○ contrainte ○ loyauté ○ enthousiasme ○ nécessité
○ addiction ○ génétique ○ carrière ○ idéologie ○ mémoire ○ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l’offrir ? Choisis un moyen :

◇ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique :

○ +douloureux ○ +dégradation ○ +médiocre ○ +défaillant

◇ **Quelqu’un d’autre l’a payée ; tu lui êtes redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.

◇ **Tu as fait un coup de pute à quelqu’un pour l’obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant dans la liste suivante et choisis s’il est +Wifi ou non :

◇ **Compétences câblées** : ○ +Wifi
Tu peux insérer des puces pour acquérir certaines compétences. Lorsqu’une puce est ainsi insérée, gagne +1 continu aux Manœuvres assistées par la compétence câblée. Le modèle standard de compétences câblées est accompagné de deux ports et il est possible d’avoir une puce active dans chaque port. Si tu installes des compétences câblées, tu démarres avec deux puces. Tu peux acquérir d’autres puces en jeu comme n’importe quel autre matériel. Exemples de puces de compétence : ○ arts martiaux ○ escalade ○ crochetage et effraction ○ parachutisme ○ premiers soins ○ plongée sous-marine ○ planification et logistique ○ armes à feu ○ conduite extrême ○ parkour ○ histoire et tactique militaires.

◇ **Datajack avec stockage de données** : ○ +Wifi
L’interface qui te permet d’être branché dans la Matrice. Quand tu effectues une recherche pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une [*info*] supplémentaire sur un succès. Tu gagnes la Manœuvre de Hacker *branché* : quand tu es immergé dans la Matrice, ajoute les stats appropriées à tes jets quand tu effectues des Manœuvres de Matrice. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes :

○ +vitesse élevée ○ +large capacité ○ +crypté ○ +partition inaccessible

◇ **Nerfs synthétiques** : ○ +Wifi
Tu réagis tellement vite que tu peux pratiquement esquiver les balles. Si aucun de tes ennemis ne dispose de nerfs synthétiques ou de focus d’augmentation des réflexes, gagne +1 sur ton prochain jet d’*employer la manière forte*. Dans des situations où le temps de réaction est important, gagne +1 sur ton prochain jet d’*agir sous pression*.

◇ **Oreilles cybernétiques** : ○ +Wifi
Quand tu te fais implanter des oreilles cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ton audition améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour *évaluer*.

○ +atténuation ○ +gamme de fréquences ○ +enregistrement
○ +crypté ○ +partition inaccessible

◇ **Yeux cybernétiques** : ○ +Wifi
Quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour *évaluer*.

○ +thermographique ○ +amplification lumineuse ○ +zoom
○ +anti-flash ○ +enregistrement ○ +crypté ○ partition inaccessible

Contacts

Nom

Archer, Boone, Deckard, Frost, Marid, Markham, Mr. Black, Python, Quade, Richards, Ritter, Seamus Riley, Taylor, un nom authentique, un nom anonyme, un nom carnassier

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

inquisiteur, agité, artificiel, perçant, résigné, désabusé, sombre

Visage

balafré, impossible, amical, quelconque, buriné

Corps

musclé, agile, augmenté, sec, trapu, en surpoids

Carnation

artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ...

Tenue

usée, délavée, corporative, décontractée, de rue, de récup'

Stats

Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, +0, -1.
Ton Pro devrait être +2 ou +1.

CRAN

CHAIR

STYLE

PRO

ESPRIT

SYNTH

Blessures

| 15h | 18h | 21h | 22h | 23h | 24h |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | | | | |

Liens

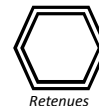
| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |



Manœuvres

Tu disposes de ces trois Manœuvres :

- ◆ **Manœuvre de Métatype :**
- ◆ **Mais c'est bien sûr !** Tu es passé maître pour faire le lien entre des événements en apparence déconnectés. Au début d'une Mission, lance 2d6+Pro. 10+ : gagne 3 retenues. 7-9 : gagne 1 retenue. Alors que tu assembles les pièces du puzzle durant la Mission, dépense une retenue à n'importe quel moment pour poser une question de la liste d'*effectuer une recherche*.
- ◆ **Toujours à l'écoute.** Tu as le chic pour délier les langues et obtenir des informations. Quand tu circules dans un quartier ou parmi un groupe de gens, tu peux *effectuer une recherche* pour collecter des informations.



Retenues

Choisis deux Manœuvres de plus :

- ◆ **Agrandissement, stop.** Quand tu examines les preuves que tu as recueillies, gagne *[info]* et lance *effectuer une recherche* avec Pro au lieu d'Esprit.
- ◆ **Chasseur de gros gibier.** Quand tu tends un piège à une cible sur laquelle tu as enquêtée, lance 2d6+Pro. 7+ : tu l'as prise au piège, la seule issue passe par toi. 10+ : la cible est à ta merci ; si elle tente de s'échapper, lance 2d6+Pro au lieu de Chair pour *employer la manière forte*.
- ◆ **Chromé.** Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.
- ◆ **Le sens de l'observation.** Tu es passé maître dans l'art de suivre les gens et de surveiller des lieux. Quand tu surveilles un individu ou un lieu, gagne *[info]* et effectue un *évaluer*.
- ◆ **Remonter la trace.** Quand tu veux trouver quelqu'un ou quelque chose, désigne cette cible. Quand tu gagnes *[info]*, tu peux noter que cela concerne ta cible. Quand tu dépenses trois de ces *[infos]*, le MC te décrira où se trouve ta cible. Explique comment les indices t'ont conduit à cette révélation puis décris en quoi ta cible ou ses défenses se trouvent dans une position désavantageuse.
- ◆ **Sale rat.** Tout le monde sait que tu n'aides tes amis que quand ça t'arrange. Quand tu *bats le pavé*, tu ne subis jamais le malus de -1 quand tu évites les problèmes de tes Contacts. Quand tu choisis l'option selon laquelle ton Contact rencontre des problèmes, tu n'as pas de malus mais ce choix peut avoir malgré tout des effets fictionnels.
- ◆ **Sous tous les angles.** Au début de la Phase d'Action, gagne *[info]* et *[matos]*.
- ◆ **Théâtre d'opération humain.** Quand tu enquêtes sur un groupe et dépenses *[info]*, désigne ce groupe comme cible. Tu gagnes +1 continu en agissant contre ce groupe ou en enquêtant sur lui. Tu ne peux cibler qu'un seul groupe à la fois.
- ◆ **Tireur embusqué.** Quand tu as établi un endroit couvert et dissimulé pour te cacher, lance 2d6+Cran. 10+ : choisis 3 options parmi la liste suivante. 7-9 : choisis-en 2.
 - " Ton site est bien caché.
 - " Ton site dispose d'un excellent couvert.
 - " Ton site t'octroie un excellent champ de vision.
 - " Tu disposes d'un site de rechange, couvert et dissimulé de la même manière que ton site principal.
 - " Ton site est bien sécurisé.Pour finir, décris ce site.



Il y a des millions de personnes dans cette conurbation, et des millions de secrets. Un immense voile de verre, de béton armé, de plastacier et de chair ; l'endroit parfait pour se planquer. Tes contacts, tes compétences et ton expérience t'offrent une bonne prise sur ce voile, te permettant de le lever aisément et de découvrir ce qui est caché dessous. Ce qui se passe ensuite, hé bien, ça dépend de combien ils sont prêts à payer, non ?

INFOS

MATOS

Directives

Choisis-en deux :

- ◇ **Filial** : Quand tu fais passer les conseils de avant la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Vengeur** : Quand tu nuis à ou à ses intérêts, gagne en expérience.
- ◇ **Motivé** : Décris ton code de conduite : Quand respecter ce code entrave la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Compatissant** : Quand tu fais passer ta compassion pour les plus faibles avant les intérêts de la Mission, gagne en expérience.

Equipement

Choisis deux armes parmi la liste suivante :

- ◇ **Revolver de gros calibre** : 3-dégâts +courte/proche +recharge +bruyant
- ◇ **Pistolet de poche** : 2-dégâts +contact/courte +discret +rapide +recharge +bruyant
- ◇ **Pistolet à fléchettes** : 3-dégâts +courte/proche +rapide +fléchettes
- ◇ **Taser de poing** : +assommant +contact +recharge
- ◇ **Fusil de précision** : 3-dégâts +longue/extrême +bruyant +encomrant

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- ◇ **Gilet de protection** : 1-armure
- ◇ **Vêtements renforcés** : 0-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de *blessure*
- ◇ **Une berline** : +quelconque
- ◇ **Un traumapatch** : permet d'administrer les premiers soins aux personnages blessés jusqu'à 21h00
- ◇ **Des lunettes ou des jumelles** : choisis jusqu'à deux étiquettes parmi les suivantes : ☐ +amplification lumineuse ☐ +zoom ☐ +enregistrement

Contacts

Avancement

À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 à une stat (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- ◇ +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- ◇ Manœuvre avancée de métatype :
- ◇ Rachète +ennemi ou +endetté
- ◇ Change pour un nouveau Livret
- ◇ Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- ◇ Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- ◇ Crée un second personnage

Cybernetique

Tu es +dépendant à la **Neuropozyne**, mais pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison :

- ☐ prothétique ☐ contrainte ☐ loyauté ☐ enthousiasme ☐ nécessité
- ☐ addiction ☐ génétique ☐ carrière ☐ idéologie ☐ mémoire ☐ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- ◇ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique : ☐ +douloureux ☐ +dégradation ☐ +médiocre ☐ +défaillant
- ◇ **Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui êtes redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◇ **Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant dans la liste suivante et choisis s'il est +Wifi ou non :

- ◇ **Compétences câblées** : ☐ +Wifi
Tu peux insérer des puces pour acquérir certaines compétences. Lorsqu'une puce est ainsi insérée, gagne +1 continu aux Manœuvres assistées par la compétence câblée. Le modèle standard de compétences câblées est accompagné de deux ports et il est possible d'avoir une puce active dans chaque port. Si tu installes des compétences câblées, tu démarres avec deux puces. Tu peux acquérir d'autres puces en jeu comme n'importe quel autre matériel.
Exemples de puces de compétence : ☐ arts martiaux ☐ escalade ☐ crochetage et effraction ☐ parachutisme ☐ premiers soins ☐ plongée sous-marine ☐ planification et logistique ☐ armes à feu ☐ conduite extrême ☐ parkour ☐ histoire et tactique militaires.
- ◇ **Processeur tactique** : ☐ +Wifi
Lorsque tu *évalues* au cœur d'une situation tactique, gagne 1 retenue supplémentaire, même sur un raté.
- ◇ **Oreilles cybernétiques** : ☐ +Wifi
Quand tu te fais implanter des oreilles cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ton audition améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour *évaluer*.
☐ +atténuation ☐ +gamme de fréquences ☐ +enregistrement ☐ +crypté ☐ +partition inaccessible
- ◇ **Yeux cybernétiques** : ☐ +Wifi
Quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour *évaluer*.
☐ +thermographique ☐ +amplification lumineuse ☐ +zoom ☐ +anti-flash ☐ +enregistrement ☐ +crypté ☐ partition inaccessible

Nom

Archer, Boone, Deckard, Frost, Marid, Markham, Mr. Black, Python, Quade, Richards, Ritter, Seamus Riley, Taylor, un nom authentique, un nom anonyme, un nom carnassier

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

inquisiteur, agité, artificiel, perçant, résigné, désabusé, sombre

Visage

balafre, impassible, amical, quelconque, buriné

Corps

musclé, agile, augmenté, sec, trapu, en surpoids

Carnation

artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ...

Tenue

usée, délavée, corporative, décontractée, de rue, de récup'

Stats

Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, -1. Ton Pro devrait être +2 ou +1.

CRAN

CHAIR

STYLE

PRO

ESPRIT

MAGIE

Synth = -1

Blessures

15h

18h

21h

22h

23h

24h

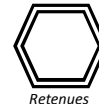
Liens



Manœuvres

Tu disposes de ces trois Manœuvres :

- ◆ **Manœuvre de Métatype :**
- ◆ **Mais c'est bien sûr !** Tu es passé maître pour faire le lien entre des événements en apparence déconnectés. Au début d'une Mission, lance 2d6+Pro. 10+ : gagne 3 retenues. 7-9 : gagne 1 retenue. Alors que tu assembles les pièces du puzzle durant la Mission, dépense une retenue à n'importe quel moment pour poser une question de la liste d'*effectuer une recherche*.
- ◆ **Toujours à l'écoute.** Tu as le chic pour délier les langues et obtenir des informations. Quand tu circules dans un quartier ou parmi un groupe de gens, tu peux *effectuer une recherche* pour collecter des informations.



Retenues

Choisis deux Manœuvres de plus :

- ◆ **Accro aux focus :** Choisis un autre focus lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décrit comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier focus.
- ◆ **Agrandissement, stop.** Quand tu examines les preuves que tu as recueillies, gagne *[info]* et lance *effectuer une recherche* avec Pro au lieu d'Esprit.
- ◆ **Athlète surhumain :** lorsque tu utilises ton pouvoir pour faire du parkour et ainsi agir sous pression ou employer la manière forte, lance 2d6+ Magie.
- ◆ **Chasseur de gros gibier.** Quand tu tends un piège à une cible sur laquelle tu as enquêtée, lance 2d6+Pro. 7+ : tu l'as prise au piège, la seule issue passe par toi. 10+ : la cible est à ta merci ; si elle tente de s'échapper, lance 2d6+Pro au lieu de Chair pour *employer la manière forte*.
- ◆ **Chromé.** Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décrit comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.
- ◆ **Le sens de l'observation.** Tu es passé maître dans l'art de suivre les gens et de surveiller des lieux. Quand tu surveilles un individu ou un lieu, gagne *[info]* et effectue un *évaluer*.
- ◆ **Perspicace :** lorsque tu passes suffisamment de temps à proximité de quelqu'un, tu peux poser une question issue de la liste d'*effectuer une recherche*.
- ◆ **Remonter la trace.** Quand tu veux trouver quelqu'un ou quelque chose, désigne cette cible. Quand tu gagnes *[info]*, tu peux noter que cela concerne ta cible. Quand tu dépenses trois de ces *[infos]*, le MC te décrira où se trouve ta cible. Explique comment les indices t'ont conduit à cette révélation puis décris en quoi ta cible ou ses défenses se trouvent dans une position désavantageuse.
- ◆ **Résistance à la magie :** tu peux ignorer les effets des sorts +détection et +manipulation, ainsi que réduire tout dommage des sorts +combat du montant de ta Magie.
- ◆ **Sale rat.** Tout le monde sait que tu n'aides tes amis que quand ça t'arrange. Quand tu *bats le pavé*, tu ne subis jamais le malus de -1 quand tu évites les problèmes de tes Contacts. Quand tu choisis l'option selon laquelle ton Contact rencontre des problèmes, tu n'as pas de malus mais ce choix peut avoir malgré tout des effets fictionnels.
- ◆ **Sous tous les angles.** Au début de la Phase d'Action, gagne *[info]* et *[matos]*.
- ◆ **Théâtre d'opération humain.** Quand tu enquêtes sur un groupe et dépenses *[info]*, désigne ce groupe comme cible. Tu gagnes +1 continu en agissant contre ce groupe ou en enquêtant sur lui. Tu ne peux cibler qu'un seul groupe à la fois.
- ◆ **Tireur embusqué.** Quand tu as établi un endroit couvert et dissimulé pour te cacher, lance 2d6+Cran. 10+ : choisis 3 options parmi la liste suivante. 7-9 : choisis-en 2.
 - " Ton site est bien caché.
 - " Ton site dispose d'un excellent couvert.
 - " Ton site t'octroie un excellent champ de vision.
 - " Tu disposes d'un site de rechange, couvert et dissimulé de la même manière que ton site principal.
 - " Ton site est bien sécurisé.Pour finir, décris ce site.

L'ADEPTE CHASSEUR

Il y a des millions de personnes dans cette conurbation, et des millions de secrets. Un immense voile de verre, de béton armé, de plastacier et de chair ; l'endroit parfait pour se planquer. Tes contacts, tes compétences, ton expérience mais aussi cette mystérieuse force qui t'anime t'offrent une bonne prise sur ce voile, te permettant de le lever aisément et de découvrir ce qui est caché dessous. Ce qui se passe ensuite, hé bien, ça dépend de combien ils sont prêts à payer, non ?

Design by Siva ; Edité par Mickey

CRED

Tu démarres avec 5 Cred

XP

Directives

Choisis-en deux :

- ◇ **Filial** : Quand tu fais passer les conseils de avant la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Vengeur** : Quand tu nuis à ou à ses intérêts, gagne en expérience.
- ◇ **Motivé** : Décris ton code de conduite : Quand respecter ce code entrave la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Compatissant** : Quand tu fais passer ta compassion pour les plus faibles avant les intérêts de la Mission, gagne en expérience.

Focus

Pourquoi as-tu pris le risque de créer un lien magique avec cet objet ? Choisis une raison :

- contrainte ○ loyauté ○ enthousiasme ○ nécessité
○ addiction ○ génétique ○ carrière ○ idéologie ○ mémoire ○ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- ◆ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à ce focus :
 - +fatigant ○ +dissolu ○ +hanté ○ +défaillant
- ◆ **Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui étais redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◆ **Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un focus dans la liste suivante :

- ◆ **Focus de compétences (+chi)** : ce focus renforce certaines de tes capacités physiques. Lorsque tu utilises ce focus, choisis 2 domaines où tu gagnes +1 continu au Manœuvres assistées par ce focus, comme par exemple :
 - arts martiaux ○ escalade ○ crochetage et effraction ○ parachutisme
 - plongée sous-marine ○ armes à feu ○ conduite extrême ○ parkour
- ◆ **Focus d'augmentation des réflexes (+chi)** : Tu réagis tellement vite que tu peux pratiquement esquiver les balles. Si aucun de tes ennemis ne dispose de nerfs synthétiques, gagnes +1 sur ton prochain jet d'*employer la manière forte*. Dans des situations où le temps de réaction est important, gagnes +1 sur ton prochain jet d'*agir sous pression*.
- ◆ **Focus sensoriel (+chi)** : Quand tu fais appel à ce focus, tes sens sont amplifiés. Choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand tes sens peuvent aider, tu peux lancer 2d6+Magie pour évaluer.
 - +atténuation ○ +gamme de fréquences ○ +thermographique
 - +amplification lumineuse ○ +zoom ○ +anti-flashChoisis 1 :
 - +tatouage ○ +bijoux ○ +usé

Equipment

Choisis deux armes parmi la liste suivante :

- ◇ **Revolver de gros calibre** : 3-dégâts +courte/proche +recharge +bruyant
- ◇ **Pistolet de poche** : 2-dégâts +contact/courte +discret +rapide +recharge +bruyant
- ◇ **Pistolet à fléchettes** : 3-dégâts +courte/proche +rapide +fléchettes
- ◇ **Taser de poing** : +assommant +contact +recharge
- ◇ **Fusil de précision** : 3-dégâts +longue/extrême +bruyant +encombrant

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- ◇ **Gilet de protection** : 1-armure
- ◇ **Vêtements renforcés** : 0-armure, +discret, soustrait 1 lrs des jets de *blessure*
- ◇ **Une berline** : +quelconque
- ◇ **Un tramapatch** : permet d'*administrer les premiers soins* aux personnages blessés jusqu'à 21h00
- ◇ **Des lunettes ou des jumelles** : choisis jusqu'à deux étiquettes parmi les suivantes : ○ +amplification lumineuse ○ +zoom ○ +enregistrement

Avancement

À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ +1 à une stat (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- ◇ +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- ◇ Manœuvre avancée de métatype :
-
- ◇ Rachète +ennemi ou +endetté
- ◇ Change pour un nouveau Livret
- ◇ Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- ◇ Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- ◇ Crée un second personnage

Cybernetique

Tu es +dépendant à la **Neuropozyne**, mais pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison :

- ☐ prothétique ☐ contrainte ☐ loyauté ☐ enthousiasme ☐ nécessité
☐ addiction ☐ génétique ☐ carrière ☐ idéologie ☐ mémoire ☐ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- ◆ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique :
○ +douloureux ○ +dégradation ○ +médiocre ○ +défaillant
- ◆ **Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui étais redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◆ **Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant dans la liste suivante et choisis s'il est +Wifi ou non :

- ◇ **Compétences câblées :** ○ +Wifi
Tu peux insérer des puces pour acquérir certaines compétences. Lorsqu'une puce est ainsi insérée, gagne +1 continu aux Manœuvres assistées par la compétence câblée. Le modèle standard de compétences câblées est accompagné de deux ports et il est possible d'avoir une puce active dans chaque port. Si tu installes des compétences câblées, tu démarres avec deux puces. Tu peux acquérir d'autres puces en jeu comme n'importe quel autre matériel.
Exemples de puces de compétence : ○ arts martiaux ○ escalade
○ crochetage et effraction ○ parachutisme ○ premiers soins
○ plongée sous-marine ○ planification et logistique ○ armes à feu
○ conduite extrême ○ parkour ○ histoire et tactique militaires.
- ◇ **Processeur tactique :** ○ +Wifi
Lorsque tu *évalues* au cœur d'une situation tactique, gagne 1 retenue supplémentaire, même sur un raté.
- ◇ **Oreilles cybernétiques :** ○ +Wifi
Quand tu te fais implanter des oreilles cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ton audition améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour *évaluer*.
○ +atténuation ○ +gamme de fréquences ○ +enregistrement
○ +crypté ○ +partition inaccessible
- ◇ **Yeux cybernétiques :** ○ +Wifi
Quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour *évaluer*.
○ +thermographique ○ +amplification lumineuse ○ +zoom
○ +anti-flash ○ +enregistrement ○ +crrvpt ○ partition inaccessible

Contacts

Nom

Aziz, Cartman, Cowboy, Démon, Frank, Furiosa, Luka, Max, Roadkill, Roo, Rook, Squirrel, Tower, un nom animal, un nom violent, un nom présomptueux

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

rieur, serein, dur, froid, distant, artificiel

Visage

inexpressif, masqué, séduisant, tatoué, brut, fin

Corps

tonique, souple, trapu, balafre, augmenté, flasque, en mauvaise forme

Carnation

artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ...

Tenue

voyante, formelle, décontractée, utilitaire, de récup', rétro, en cuir, militaire, corporative

Stats

Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, +0, -1.
Ton Cran devrait être +2 ou +1.

| | | | | | |
|-------|--|--|--|--|--------|
| CRAN | | | | | PRO |
| CHAIR | | | | | ESPRIT |
| STYLE | | | | | SYNTH |

Blessures

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 15h | 18h | 21h | 22h | 23h | 24h |
| | | | | | |

Liens

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |



Manœuvres

Tu disposes de ces trois Manœuvres :

- ◆ **Manœuvre de Métatype** :
- ◆ **Caisse**. Tu démarres avec un véhicule câblé. Pour construire ton véhicule, voir au verso.
- ◆ **Seconde peau**. Quand tu es connecté par le biais de ton interface neurale à un véhicule câblé :
 - ~ Quand tu agis sous pression, lance 2d6+Cran + la Puissance de ton véhicule.
 - ~ Quand tu *emploies la manière forte*, lance 2d6+Synth (à la place de Chair) + la Puissance de ton véhicule.
 - ~ Quand tu *montrés les dents*, lance 2d6+Pro + l'Aspect de ton véhicule.
 - ~ Quand tu *aides ou interfères avec quelqu'un*, lance 2d6+Liens + la Puissance de ton véhicule.
 - ~ Si quelqu'un *interfère avec toi*, ajoute le Défaut de ton véhicule à son jet (en plus de ses Liens).

Choisis une Manœuvre de plus :

- ◆ **Un putain d'as du volant**. Quand tu conduis un véhicule câblé au beau milieu d'une situation sous haute tension, lance 2d6+Pro. 10+ : gagne 3 retenues. 7-9 : gagne 1 retenue. Tu peux dépenser une retenue pour faire une des choses suivantes :
 - ~ Éviter un danger externe (un missile, un tir en rafale, une collision, etc.).
 - ~ Échapper à un poursuivant.
 - ~ Maintenir le contrôle de ton véhicule.
 - ~ Impressionner, démoraliser ou effrayer quelqu'un.
- ◆ **Belle bagnole**. Quand tu *bats le pavé* dans ton véhicule, lance 2d6+Style + l'Aspect de ton véhicule.
- ◆ **Casse-cou**. Quand tu conduis au-devant du danger, sans assurer tes arrières, tu gagnes +1 armure. Si tu subis au moins 1-dégât, gagne en expérience.
- ◆ **Chromé**. Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.
- ◆ **De glace**. Quand tu essaies de *baratiner* quelqu'un, lance 2d6+Cran.
- ◆ **L'outil adapté à la tâche**. Tu as deux véhicules câblés supplémentaires (construis-les en suivant la même méthode que ton véhicule personnalisé).
- ◆ **Un œil dans le ciel**. Quand tu aides ou interfères en pilotant un drone, lance 2d6+Pro à la place de Liens.
- ◆ **Opérateur de drones**. Tu démarres avec deux drones. Pour chacun :
 - Choisis un mode de locomotion : rotor, voilure fixe, quadripode, octopode, chenilles, à roues, aquatique, amphibie, sous-marin.
 - Choisis un châssis :
 - ~ **+minuscule (de la taille d'un insecte)** : +minuscule, +fragile, +furtif, choisis un senseur.
 - ~ **+menu (de la taille d'un rat à celle d'un chat)** : choisis un avantage, un senseur, un défaut, et encore une autre étiquette dans n'importe laquelle de ces catégories.
 - ~ **+standard (de la taille d'un chien)** : choisis un avantage, un senseur, un défaut, et encore deux autres étiquettes dans n'importe laquelle de ces catégories.
 - ~ **+grand (de la taille d'un ours)** : +voyant, choisis deux avantages, un senseur, un défaut, et encore deux autres étiquettes dans n'importe laquelle de ces catégories.
 - Avantages : +rapide, +robuste, +tout-terrain, +nerveux, +fiable, +facile à réparer, +furtif, +cryptage sécurisé, +autonome, +bras robotique, +armé, +relais satellite.
 - Senseurs : +zoom, +thermographique, +brouillage, +amélioration d'image, +logiciel d'analyse, +sonar, +médical.
 - Défauts : +lent, +fragile, +peu fiable, +bruyant, +faible cryptage, +voyant.
 - Armé : une arme peut être montée sur un drone. La taille de l'arme est déterminée par la taille du châssis. Un drone de taille +menue peut supporter un canon infligeant jusqu'à 2-dégâts ou des dégâts +assommants avec une portée +courte ou inférieure et ne possédant pas l'étiquette +automatique. Un drone de taille +standard peut supporter un canon infligeant jusqu'à 3-dégâts avec une portée +proche ou inférieure. Un drone de +grande taille peut supporter un canon infligeant jusqu'à 5-dégâts.



LE RIGGER

Chauffeur, transporteur, opérateur de drones. Un coupé racé, une grosse cylindrée vrombissante, un fourgon porte-drone ou un hélico militaire furtif – quand tu te connectes et sens le vent s'engouffrer le long de ta carlingue, tu es un dieu et ton véhicule est ton incarnation. Quand le taf se déroule sans accroc, rien de plus facile – une promenade dominicale avec grand-mère –, mais quand les choses tournent au vinaigre et que l'équipe a besoin d'une sortie de secours en quatrième vitesse, c'est là que tu gagnes ta thune.

INFOS

MATOS

Directives

Choisis-en deux :

- ◇ **Vengeur** : Quand tu nuis à ou à ses intérêts, gagne en expérience.
- ◇ **Intime** : Quand tu fais passer ton ami avant la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Rejeté** : Quand ton ancienne appartenance à entrave la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Célèbre** : Quand ton désir de célébrité attire une attention malvenue sur la Mission, gagne en expérience.

Véhicules

Choisis un Châssis :

.....
moto, voiture, chenillard, aéroglisseur, bateau, véhicule amphibie

Choisis un Modèle :

.....
de course, de plaisance, de passagers, de fret, militaire, de luxe, civil, utilitaire, de transport

Choisis un Profil :

- Puissance+2, Aspect+1, Défaut+1 ; 1-armure
 - Puissance+2, Aspect+2, Défaut+1 ; 0-armure
 - Puissance+1, Aspect+2, Défaut+1 ; 1-armure
 - Puissance+2, Aspect+1, Défaut+2 ; 2-armure
- Pour chaque point de Puissance, choisis un avantage ; pour chaque point d'Aspect, choisis une apparence ; pour chaque point de Défaut, choisis un défaut. Si ton véhicule dispose de Puissance+2, un système d'armement peut lui être adjoint. Les véhicules militaires peuvent être équipés d'un système d'armement supplémentaire.

Avantages :

.....
+rapide, +silencieux, +robuste, +agressif, +immense, +tout-terrain, +nerveux, +fiable, +spacieux, +performant, +facile à réparer

Apparences :

.....
+racé, +rétro, +flambant neuf, +puissant, +de luxe, +tape-à-l'oeil, +grosse cylindrée, +excentrique, +joli, +voyant, +blindé, +armé, +quelconque

Défauts :

.....
+lent, +fragile, +négligé, +poussif, +exigu, +capricieux, +gourmand, +peu fiable, +bruyant.

Armements :

.....
Mitrailleuses : 3-dégâts +proche/longue +zone +bruyant +carnage +automatique
Canon automatique : 4-dégâts +proche/longue +zone +carnage +antiblindage
Lance-grenades : 4-dégâts +proche/longue +zone +bruyant +carnage
Lance-missiles : 5-dégâts +longue +zone +carnage +antiblindage

Quand tu as fini de créer ton véhicule, donne-lui un nom :

.....
Arrow, Bianca, Christine, Hobbes, Jeeves, Lucifer, Lucky, Mamma, Needle, Ninja, R.H.I.N.O., Shit Box, Silver, The Other Car, Poucelina, Vanguard, un nom technique, un nom lié à une tâche, un nom anthropomorphe, un nom généré, un nom animal.

Avancement

À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ +1 à une stat (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- ◇ +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- ◇ Manœuvre avancée de métatype :
.....
- ◇ Rachète +ennemi ou +endetté
- ◇ Change pour un nouveau Livret
- ◇ Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- ◇ Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- ◇ Crée un second personnage

Cybernetique

Tu es +dépendant à la **Neuropozyne**, mais pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison :

- prothétique
- contrainte
- loyauté
- enthousiasme
- nécessité
- addiction
- génétique
- carrière
- idéologie
- mémoire
- militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- ◇ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique :
 - +douloureux
 - +dégradation
 - +médiocre
 - +défaillant
- ◇ **Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui êtes redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◇ **Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Tu as implant :

- ◆ **Datajack avec un module de contrôle à distance :** ● +Wifi
Une interface cérébrale qui retranscrit les impulsions nerveuses en signaux compréhensibles par un appareil extérieur spécialement configuré, comme un véhicule, une arme, un appareil d'enregistrement ou un système électronique piraté. Le module de contrôle à distance fournit à l'interface des capacités de réception et de transmission sans-fil pour le contrôle à distance des véhicules et des drones. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : ○ +multitâche ○ +crypté ○ +relais satellite ○ +partition inaccessible

Equipement

Un véhicule câblé personnalisé (comme décrit ci-contre).

Choisis une arme parmi la liste suivante :

- ◇ **Pistolet** : 3-dégâts +courte/proche +bruyant
- ◇ **Machette** : 3-dégâts +contact +carnage

Choisis une option parmi la liste suivante :

- ◇ **Gilet de protection** : 1-armure
- ◇ **Combinaison de cuir synthétique** : 0-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de *blessure*
- ◇ **Un traumapatch** : permet d'administrer les premiers soins aux personnages blessés jusqu'à 21h00

Nom

Apostle, Chalice, Dancer, Dillon Vicara, Eleven, Ice Smooth, Lola, Chrome, Magnetic, Nebula, Nigell, Prophet9, Relay, Sennheiser, Shard, un nom médiatique, un nom social, un nom authentique

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

brillant, vulnérable, déterminé, passionné, intense, digne de confiance, artificiel

Visage

séduisant, amical, saisissant, attrayant, serein, sculpté

Corps

tonique, musclé, décontracté, sveltes, augmenté, mou, replet

Carnation

artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ...

Tenue

corporative, haute couture, avant-gardiste, de rue, voyante, punk

Stats

Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, +0, -1.
Ton Style et ton Pro devraient être +2 ou +1.

| | | | | |
|-------|--|--|--|--------|
| CRAN | | | | PRO |
| CHAIR | | | | ESPRIT |
| STYLE | | | | SYNTH |

Blessures

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 15h | 18h | 21h | 22h | 23h | 24h |
| | | | | | |

Liens

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

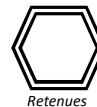


Manœuvres

Tu disposes de ces trois Manœuvres :

◆ **Manœuvre de Métatype** :

◆ **Déterminé**. Quand tu débutes une Mission qui promet ta vision, lance 2d6+Pro. 10+ : gagne 3 retenues. 7-9 : gagne 1 retenue. Tu peux dépenser une retenue avant de lancer n'importe quelle autre Manœuvre pour gagner +1 ou -2 sur le prochain jet.



◆ **Visionnaire**. Quand tu disposes du temps et de l'espace nécessaires pour créer une connexion émotionnelle avec quelqu'un et prôner avec passion ta vision, lance 2d6+Style. 10+ : gagne 2 retenues. 7-9 : gagne 1 retenue. Dépense une retenue pour que le PNJ ainsi ciblé :



" Te donne quelque chose que tu veux.

" Fasse quelque chose que tu demandes.

" Combatte pour te protéger toi ou ta cause.

" Désobéisse à un ordre donné par quelqu'un disposant d'autorité ou d'un moyen de pression sur lui.

Quand tu utilises cette Manœuvre sur un PJ, dépense cette retenue pour aider ou interférer comme si tu avais obtenu un 10+ (c'est à dire lui donner +1 ou -2). En cas de raté sur un PJ, celui-ci dispose de 2 retenues contre toi, qu'il peut utiliser de la même manière.

Choisis deux Manœuvres de plus :

◆ **Fidèles** : Voir au verso.

◆ **Agitateur**. Tu peux utiliser *visionnaire* pour influencer une foule potentiellement favorable.

◆ **Beau parleur**. Quand tu *baratines quelqu'un* et obtiens 7+, tu obtiens un petit quelque chose en plus. Gagne [info].

◆ **Célèbre**. Tu es connu au-delà du cadre étroit de ton groupe. À moins que tu ne te déguises, tu es reconnu par de nombreuses personnes que tu rencontres. Si quelqu'un te reconnaît, tu gagnes +1 sur le prochain jet contre lui, mais des gens finiront par découvrir que tu l'as rencontré. Toi comme le MC pouvez déclarer que quelqu'un te reconnaît.

◆ **Chromé**. Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.

◆ **Opportuniste**. Quand tu *aides ou interfères* avec quelqu'un, lance 2d6+Pro à la place de Liens.

◆ **Sociable**. Quand tu *bats le pavé* parmi les gens qui partagent ta vision et obtiens un 7-9, choisis une option en moins.

◆ **Un million de points lumineux**. Quand tu réussis à prôner ta vision avec *visionnaire*, pose l'une des questions suivantes. Tu peux dépenser une retenue pour poser une question dans la liste suivante :

" Que souhaiterais-tu que je fasse ?

" Comment es-tu vulnérable ?

" Dis-tu la vérité ?

" Qu'as-tu l'intention de faire ?

" En quoi es-tu relié aux événements actuels ?

" Que désires-tu le plus ?

◆ **Ramener au bercail**. Quand tu poses une question à quelqu'un avec la Manœuvre *un million de points lumineux*, tu peux poser une question supplémentaire de la liste. Quand tu obtiens une réussite avec *visionnaire*, gagne 1 retenue additionnelle.

◆ **Cercle intérieur**. Tu disposes d'un groupe de fidèles au sein du cercle plus large de tes adeptes. C'est un petit Gang de 5 à 10 adeptes (2-dégâts +petit +loyal 1-armure). Choisis deux options parmi les suivantes :

○ Tes fidèles sont bien armés : ajoute-leur +1 dégât.

○ Tes fidèles sont bien protégés : ajoute-leur +1 armure et +voyant.

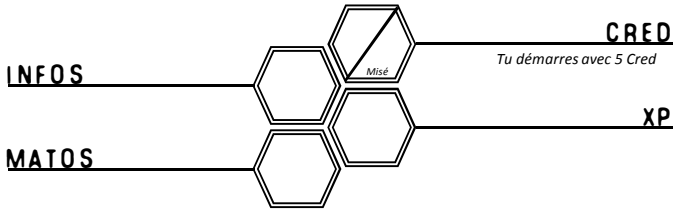
○ Tes fidèles sont d'anciens militaires : ajoute-leur +discipliné.

○ Tes fidèles possèdent des motos ou quelques véhicules d'un autre type : ajoute-leur +mobile.

LE PROVOCATEUR

Tu crois en quelque chose de plus important que le train-train quotidien de la vie dans la Conurb'. Tu as une vision, une cause, ou une mission. Peut-être un idéal supérieur : le changement politique, la justice sociale, la révolution ! Peut-être que tu veux simplement te retrouver au sommet de la pyramide dans cette décharge. Quoi qu'il en soit, quand tu commences à parler, les gens écoutent.

L'idéologie est omniprésente. Si tu ne le vois pas et que tu n'essaies pas de la maîtriser, tu n'es qu'une marionnette aux mains de ceux qui l'ont comprise.



Fidèles

Tu fais partie d'un gang, d'une tribu, d'une bande, d'une corporation ou d'un autre groupe du même genre. Tu peux en obtenir de l'aide, des ressources, ou une planque le temps que la situation se calme. En tant que groupe, ils sont plutôt dignes de confiance, mais ils te présenteront des demandes en retour (ton Gang compte comme un Contact). Par défaut, ton groupe comporte une vingtaine de membres, en plus de divers associés et admirateurs.

De quel genre de groupe s'agit-il ? Choisis-en un parmi les suivantes : ☐ Rue, Corporation ☐ Médias/Loisirs ☐ Militaire ☐ Politique ☐ Cyber

Quelle est la taille de ton groupe ? Choisis une taille et 2 étiquettes :
☐ +petit (10 ou moins) : ☐ +loyal ☐ +mobile ☐ +bien armé ☐ +spécialistes
☐ +moyen (20 à 40) : ☐ +mobile ☐ +bien armé ☐ +spécialistes
☐ +influent ☐ +ressources
☐ +conséquent (50 à 100) : ☐ +mobile ☐ +influent ☐ +ressources ☐ +autonome
☐ +immense (plus de 200) : ☐ +influent ☐ +ressources ☐ +répandu
☐ +autonome

Définis le territoire de ton groupe. Contrôle-t-il quelques pâtés de maison ? Opère-t-il depuis un camp ou une arcologie ? Choisis une étiquette supplémentaire parmi les suivantes : ☐ +pauvre ☐ +haï ☐ +recherché ☐ +difficile à trouver ☐ +peu fiable ☐ +violent

Qui dirige ton groupe ? Comment se comporte le leader ? Si ton groupe est petit, tu peux en être le chef. Autrement, choisis une étiquette parmi les suivantes : ☐ +immoral ☐ +exigeant ☐ +avide ☐ +un véritable enfoiré ☐ +inutile ☐ +absent

En quoi consistent les principales activités de ton groupe ? Choisis-en deux parmi les suivantes : ☐ commerce ☐ crime ☐ fêtes ☐ muscle ☐ livraisons ☐ spectacle ☐ infiltration ☐ récupération ☐ activisme ☐ politique

Equipement

Choisis une arme parmi la liste suivante :

- ☐ **Pistolet de poche** : 2-dégâts +contact/courte +discret +rapide +recharge +bruyant
- ☐ **Pistolet à fléchettes** : 3-dégâts +courte/proche +rapide +fléchettes
- ☐ **Pistolet semi-automatique** : 2-dégâts +courte/proche +bruyant +rapide

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- ☐ **Combinaison de cuir synthétique ou vêtements renforcés** : 0-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de *blessure*
- ☐ **Un véhicule** : +racé ; choisis une option parmi les suivantes : ☐ moto ☐ voiture ☐ hélicoptère
- ☐ **Équipement d'enregistrement de simulation sensorielle** : +enregistrement, +simsense
- ☐ **Instruments de musique** : choisis deux étiquettes parmi les suivantes : ☐ +enregistrement ☐ +relais satellite ☐ +simsense
- ☐ **Un relais de communication** : +encryptée
- ☐ **Un traumapatch** : permet d'administrer les premiers soins aux personnages blessés jusqu'à 21h00

Directives

Choisis-en deux :

- ☐ **Rejeté** : Quand ton ancienne appartenance à entrave la Mission, gagne en expérience.
- ☐ **Ambitieux** : Quand tu augmentes ton statut ou nuis au statut d'un rival au sein de > gagne en expérience.
- ☐ **Vénal** : Quand tu entraves la Mission pour saisir une opportunité de réaliser un profit supplémentaire, gagne en expérience.
- ☐ **Violent** : Quand tu choisis délibérément de recourir à la violence pour résoudre un problème alors qu'une alternative non-violente existe, gagne en expérience.

Avancement

À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- ☐ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ☐ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ☐ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ☐ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ☐ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 à une stat (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- ☐ +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- ☐ Manœuvre avancée de métatype :
- ☐ Rachète +ennemi ou +endetté
- ☐ Change pour un nouveau Livret
- ☐ Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- ☐ Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- ☐ Crée un second personnage

Cybernetique

Tu es +dépendant à la **Neuropozyne**, mais pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison :
☐ prothétique ☐ contrainte ☐ loyalité ☐ enthousiasme ☐ nécessité
☐ addiction ☐ génétique ☐ carrière ☐ idéologie ☐ mémoire ☐ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- ☐ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique :
☐ +douloureux ☐ +dégradation ☐ +médiocre ☐ +défaillant
- ☐ **Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui êtes redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ☐ **Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant dans la liste suivante et choisis s'il est +Wifi ou non :

- ☐ **Armement incorporé** : ☐ +Wifi ; soit :
☐ des lames rétractables : 2-dégâts +contact +carnage +implant
☐ une arme à feu cachée : 2-dégâts +courte +bruyant +implant
☐ un fouet à monofilament : 4-dégâts +contact +carnage +zone +dangereux +implant
☐ un implant interne d'assassinat : 4-dégâts +intime +lent +implant
- ☐ **Cybercoms** : ☐ +Wifi
Quand tu te fais implanter des cybercoms, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : ☐ +brouillage ☐ +crypté ☐ +relais satellite
☐ +enregistrement ☐ +partition inaccessible. Quand tu surveilles des communications ou donnes des ordres au cœur d'une situation tactique, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.
- ☐ **Datajack avec stockage de données** : ☐ +Wifi
Quand tu effectues une recherche pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une [info] supplémentaire sur un succès.
Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : ☐ +vitesse élevée
☐ +large ☐ capacité ☐ +crypté ☐ +partition inaccessible.
Tu gagnes la Manœuvre de Hacker *branché* : quand tu es immergé dans la Matrice, ajoute les stats appropriées à tes jets quand tu effectues des Manœuvres de Matrice.
- ☐ **Yeux cybernétiques** : ☐ +Wifi
Quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.
☐ +thermographique ☐ +amplification lumineuse ☐ +zoom
☐ +anti-flash ☐ +enregistrement ☐ +crypté ☐ partition inaccessible

Nom

Tuyaux, Farouk Dakins, Glass, Grant Access, Edison, Harfang, Scoop, Spider, Madison Brookes-Watanabe, Parisa Zahed, Témoin, un nom médiatique, un nom inquisiteur, un nom incisif

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

perçant, intense, charitable, calme, déterminé, triste, abattu

Visage

séduisant, amical, sérieux, sombre, posé, fatigué, buriné

Corps

tonique, svelte, augmenté, tendu, animé, flasque, éreinté

Carnation

artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ...

Tenue

corporative, de rue, punk, voyante, démodée, défaite, usée

Stats

Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, +0, -1. Ton Pro et ton Esprit devraient être +2 ou +1.

CRAN

CHAIR

STYLE

PRO

ESPRIT

SYNTH

Blessures

15h

18h

21h

22h

23h

24h

Liens



Manœuvres

Tu disposes de ces quatre Manœuvres :

◆ **Manœuvre de Métatype** :

◆ **Du flair pour les nouvelles**. Au début d'une Mission, lance 2d6+Pro. 10+ : gagne 3 retenues. 7-9 : gagne 1 retenue.

Au cours de la Mission, dépense une retenue pour faire appel à l'un des effets suivants :

~ Poser une question de la liste d'effectuer une recherche.

~ Prendre +1 sur le prochain jet de pitbull (voir ci-dessous).

~ Trouver une preuve qui relie la Mission à une histoire en cours ; démarre un Compte à rebours d'Affaire et un Compte à rebours de Tapage ou lance la Manœuvre rassembler les preuves.

◆ **En direct live**. Quand tu prends l'antenne depuis le terrain et que tu diffuses un flux d'informations pour t'éviter des ennuis et exposer ta cible, lance 2d6+Pro. 7+ : tu obtiens le cliché que tu désirais et tu es « raccompagné » vers un lieu sûr. 7-9 : choisis une option parmi la liste suivante :

~ Ton histoire irrite ta cible (le MC avancera un Compte à rebours de Menace approprié).

~ Quelqu'un dans ton équipe est blessé hors champ.

~ Ton histoire énerve ton employeur.

~ Ton récit est bâclé et compris de travers par le public, avec des conséquences inattendues.

◆ **Rassembler les preuves**. Quand tu réunis les preuves afin de publier un scoop, lance 2d6+Esprit. 10+ : tu obtiens les preuves dont tu avais besoin, avance ce Compte à rebours d'Affaire. 7-9 : tu obtiens les preuves, mais tu as révélé tes atouts à quelqu'un d'impliqué dans cette affaire ; dis au MC quelle horloge avancer : un Compte à rebours de Corporation approprié, le Compte à rebours de Tapage de cette affaire ou le Compte à rebours de Mission approprié (Investigation ou Action, en fonction de la phase dans laquelle tu te trouves). 6- : le MC avancera le Compte à rebours de Tapage et effectuera une Manœuvre.

Choisis une Manœuvre de plus :

◆ **24 heures sur 24, 7 jours sur 7**. Quand tu parcoures les flux pour effectuer une recherche sur un sujet, tu peux toujours poser une question supplémentaire. Sur un 10+, gagne une [info] additionnelle.

◆ **Carte de presse**. Si tu révéles ton identité publique pour baratiner un moyen d'accès, ne lance pas les dés, considère que tu as obtenu un 10+. Gagne [info] et avance le Compte à rebours d'Investigation.

◆ **Chromé**. Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.

◆ **Correspondant de guerre**. Quand tu agis sous pression alors que tu es physiquement en danger, lance 2d6+Pro à la place de Cran.

◆ **Fouille-merde**. Quand tu dépenses [info] et fournis des conseils sur la Mission basés sur un effectuer une recherche, ton équipe gagne +1 sur le prochain jet pour suivre ce conseil et tu gagnes en expérience.

◆ **Pitbull**. Quand tu accules quelqu'un et que tu le harcèles de questions pour avoir le fin mot de l'histoire, lance 2d6+Pro. 10+ : il te dit la vérité, quelles que soient les conséquences. 7-9 : il t'en dit suffisamment pour que tu lui lâches la grappe, puis lorsqu'il est au calme, il choisit une réaction :

~ Il réagit sous l'emprise de la peur.

~ Il réagit sous l'emprise de la colère.

~ Il réagit avec un calme chirurgical.

◆ **Sources sûres**. Quand tu fais appel à tes informateurs habituels pour effectuer une recherche sur un sujet, lance 2d6+Style au lieu d'Esprit.

15h

18h

21h

22h

23h

24h

Affaire

Tapage

LE REPORTER

Il y a des histoires louches qui gangrènent cette ville. Je ne parle pas des scandales sexuels ou des frasques alcoolisées. C'est là-dessus qu'ils veulent qu'on se concentre. Ce qui nous intéresse, ce sont les vrais secrets : les droits bafoués, les familles séparées, les vies détruites. Au moment où je te parle, des vies humaines – des putains de vies humaines – sont sacrifiées sur l'autel des parts de marché, des marges de bénéfice et de leurs avantages concurrentiels de merde. Alors certes, tu dois te mêler à une bande de criminels et violer toutes sortes de lois pour obtenir une bonne histoire et quelques individus peuvent être blessés au passage, mais les gens ont le droit de savoir ce qui se passe derrière les portes de ces fichues salles de réunion. La fin justifie les moyens, non ?

Design by Siva ; Édité par Mickey

INFOS

MATOS

Directives

Choisis-en deux :

- ◇ **Fureteur** : Quand tu découvres davantage d'informations à propos de, gagne en expérience.
- ◇ **Partisan** : Quand ton adhésion à entrave la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Vengeur** : Quand tu nuis à ou à ses intérêts, gagne en expérience.
- ◇ **Compatissant** : Quand tu fais passer ta compassion pour les plus faibles avant les intérêts de la Mission, gagne en expérience.

Equipement

Choisis deux armes parmi la liste suivante :

- ◇ **Pistolet de poche** : 2-dégâts +contact/courte +discret +rapide +recharge +bruyant
- ◇ **Pistolet à fléchettes** : 3-dégâts +courte/proche +rapide +fléchettes
- ◇ **Taser** : +assommant +contact +recharge

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- ◇ **Vêtements renforcés** : 0-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de *blessure*
- ◇ **Du matériel de communication** : +encryptée
- ◇ **Du matériel d'enregistrement** : +enregistrement ; et choisis deux étiquettes parmi les suivantes : ○ +audio ○ +vidéo ○ +discret ○ +encrypté
- ◇ **Des lunettes** : choisis jusqu'à deux étiquettes parmi les suivantes : ○ +amplification lumineuse ○ +zoom ○ +enregistrement
- ◇ **Un traumapatch** : permet d'*administrer les premiers soins* aux personnages blessés jusqu'à 21h00

AFFAIRE et tapage

Si le Compte à rebours d'Affaire atteint 24h00 avant le Compte à rebours de Taping, le Reporter a révélé la nouvelle avant que les parties impliquées ne puissent étouffer le scandale ou faire cesser cette investigation. Les répercussions exactes en jeu varient en fonction de l'histoire, mais cela devrait avoir un impact majeur pour les parties impliquées et cela affectera au moins un Compte à rebours de Corporation. Si le Compte à rebours de Taping atteint 24h00 avant le Compte à rebours d'Affaire, les parties impliquées ont pu nettoyer derrière elles et cette histoire n'a plus de valeur. Maintenant que le scandale a été étouffé, elles peuvent sérieusement s'occuper du Reporter. Avancez tout Compte à rebours de Corporation ou de Menace approprié.

Contacts

Avancement

À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ +1 à une stat (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- ◇ +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- ◇ Manœuvre avancée de métatype :
- ◇ Rachète +ennemi ou +endetté
- ◇ Change pour un nouveau Livret
- ◇ Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- ◇ Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- ◇ Crée un second personnage

Cybernetique

Tu es +dépendant à la **Neuropozyne**, mais pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison :

- prothétique ○ contrainte ○ loyauté ○ enthousiasme ○ nécessité
- addiction ○ génétique ○ carrière ○ idéologie ○ mémoire ○ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- ◇ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique :
○ +douloureux ○ +dégradation ○ +médiocre ○ +défaillant
- ◇ **Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui êtes redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◇ **Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant dans la liste suivante et choisis s'il est +Wifi ou non :

- ◇ **Cybercoms** : ○ +Wifi
Quand tu te fais implanter des cybercoms, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : ○ +brouillage ○ crypté ○ +relais satellite ○ +enregistrement
○ +partition inaccessible Quand tu surveilles des communications ou donnes des ordres au cœur d'une situation tactique, tu peux lancer 2d6+Synth pour *évaluer*.
- ◇ **Datajack avec stockage de données** : ○ +Wifi
L'interface qui te permet d'être branché dans la Matrice. Quand tu effectues une recherche pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une *[info]* supplémentaire sur un succès. Tu gagnes la Manœuvre de Hacker *branché* : quand tu es immergé dans la Matrice, ajoute les stats appropriées à tes jets quand tu effectues des Manœuvres de Matrice. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes :
○ +vitesse élevée ○ +large capacité ○ +crypté ○ +partition inaccessible
- ◇ **Oreilles cybernétiques** : ○ +Wifi
Quand tu te fais implanter des oreilles cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ton audition améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour *évaluer*.
○ +atténuation ○ +gamme de fréquences ○ +enregistrement
○ +crypté ○ +partition inaccessible
- ◇ **Yeux cybernétiques** : ○ +Wifi
Quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour *évaluer*.
○ +thermographique ○ +amplification lumineuse ○ +zoom
○ +anti-flash ○ +enregistrement ○ +crypté ○ partition inaccessible

Nom

Alif, Armitage, Connomarah, Cortez, Grit, Mac, Sly, Turnus, Turner,
un nom professionnel, un nom volontaire, un nom étrange

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

dur, inquisiteur, artificiel, rusé, perçant, las, blasé, hanté

Visage

carré, balafre, buriné, fatigué, fin, tatoué, calme

Corps

musclé, tonique, en mauvaise forme, gracieux, sec, hâlé

Carnation

artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ...

Tenue

décontractée, utilitaire, rétro, militaire, corporative, usée

Stats

Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, +0, -1.
Ton Pro devrait être +2 ou +1.

| | | | | |
|-------|--|--|--|--------|
| CRAN | | | | PRO |
| CHAIR | | | | ESPRIT |
| STYLE | | | | SYNTH |

Blessures

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 15h | 18h | 21h | 22h | 23h | 24h |
| | | | | | |

Liens

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |



Manœuvres

Tu disposes de ces trois Manœuvres :

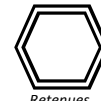
◆ **Manœuvre de Métatype** :

◆ **J'adore quand un plan se déroule sans accroc.** Au début d'une Mission, lance 2d6+Pro. 10+ : gagne 3 retenues. 7-9 : gagne 1 retenue. 6- : gagne 1 retenue malgré tout, mais tes adversaires ont prévu le moindre de tes mouvements ; le MC avancera le Compte à rebours d'Investigation. Au cours de la Mission, dépense une retenue pour faire appel à l'un des effets suivants :

~ Tu as le matériel dont tu as besoin, maintenant.

~ Tu apparais dans une scène où on a besoin de toi, maintenant.

◆ **Voici le plan.** Quand tu planifies une Mission, toute personne à qui tu assignes une tâche gagne +1 continu tant qu'elle accomplit cette tâche conformément au plan. Quiconque obtient un raté ou s'éloigne du plan perd son bonus pour cette Mission. Si tu te fais payer, gagne en expérience.



Choisis une Manœuvre de plus :

◆ **Aura de professionnalisme.** Quand tu obtiens le taf et tentes de te faire payer, choisis une option supplémentaire, même sur un raté.

◆ **Chromé.** Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.

◆ **Gestion directe.** Quand tu emploies la manière forte alors que tu commandes une Mission en première ligne, lance 2d6+Esprit à la place de Chair.

◆ **Glissant comme une anguille.** À la fin d'une Mission au cours de laquelle tu as placé ou dissimulé de fausses preuves pour écarter les soupçons qui pourraient peser sur toi et ton équipe, désigne celui que tu as jeté dans la fosse aux lions corporatifs et lance 2d6+Pro. 7+ : le MC n'avancera pas un Compte à rebours de Corporation dans la Phase de Représailles. 10+ : le MC reculera un Compte à rebours de Corporation d'un segment. 6- : le MC créera ou avancera le Compte à rebours de Menace de celui ou ceux que tu as balancé(s).

◆ **Opérations tactiques.** Quand tu évalues alors que tu commandes une Mission en première ligne, gagne 1 retenue supplémentaire, même sur un raté.

◆ **Présence rassurante.** Quand tu motives quelqu'un avec un discours d'encouragement lors d'une situation stressante, tu l'aides comme si tu avais obtenu un 10+.

◆ **Recruteur.** Quand tu tentes de recruter un spécialiste ou une équipe de spécialistes pour t'assister directement durant la Mission, lance 2d6+Pro. 10+ : choisis deux options de la liste suivante. 7-9 : choisis-en une.

~ Il s'agit de professionnel(s) sûr(s).

~ C'est une petite équipe (jusqu'à 5 membres).

~ Il(s) a(/ont) le niveau de compétence requis.

◆ **Savoirs corporatifs.** Tu travaillais autrefois pour les corpos. Quand tu effectues une recherche sur une corporation, tu peux toujours poser une question supplémentaire. Sur un 10+, gagne une [info] additionnelle.

◆ **Solution de repli.** Tu as toujours prévu un plan de fuite. Quand il y a de la merde dans le ventilo et que tu dois te faire la malle, lance 2d6+Esprit. 7+ : tu t'échappes de la situation. 10+ : choisis ce que tu vas abandonner derrière toi parmi la liste suivante. 7-9 : choisis-en deux.

~ Ton équipe.

~ Un objectif de mission.

~ Des preuves concernant ton identité.

~ Les Cred que tu as misés.

LE SOLDAT

Certains pensent qu'être Soldat dans les guerres corporatives de l'ombre signifie exclusivement jouer les portes-flingues et défoncer des portes. Mais ce n'est pas tout. Dans ce business, la planification et la préparation séparent les professionnels des cadavres. Il y a plein d'équipes talentueuses dans ton corps de métier, mais celles qui survivent assez longtemps pour pouvoir dépenser leur argent sont menées par des types comme toi. Le genre qui étudie scrupuleusement le dossier corpo d'une cible jusqu'à ce qu'il anticipe le moindre de ses mouvements avant même qu'elle ne les fasse. Celui qui s'enfile des vidéos de surveillance pendant deux jours d'affilée afin de découvrir le défaut dans les protocoles de sécurité. Celui qui examine attentivement les vieilles cartes en papier du réseau de tunnels de maintenance situé sous le complexe. C'est un travail ingrat, mais il paie bien. Faut bien vivre.

INFOS

MATOS

Directives

Choisis-en deux :

- ◇ **Filial** : Quand tu fais passer les conseils de avant la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Motivé** : Décris ton code de conduite. Quand respecter ce code entrave la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Prudent** : Quand tu résous une situation tendue sans violence, gagne en expérience.
- ◇ **Vénal** : Quand tu entraves la Mission pour saisir une opportunité de réaliser un profit supplémentaire, gagne en expérience.

Equipement

Choisis deux armes parmi la liste suivante :

- ◇ **Pistolet** : 3-dégâts +courte/proche +bruyant
- ◇ **Fusil d'assaut** : 3-dégâts +proche/longue +bruyant +automatique
- ◇ **Grenades à fragmentation** : 4-dégâts +proche +zone +recharge +bruyant +carnage
- ◇ **Grenades incapacitantes** : +assommant +proche +zone +bruyant +recharge

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- ◇ **Gilet de protection** : 1-armure
- ◇ **Vêtements renforcés** : 0-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de *blessure*
- ◇ **Un relais de communication** : choisis une étiquette parmi les suivantes : ☐ +encrypté ☐ +brouillage
- ◇ **Des jumelles** : choisis deux étiquettes parmi les suivantes : ☐ +thermographique ☐ +amplification lumineuse ☐ +zoom ☐ +anti-flash
- ◇ **Un traumapatch** : permet d'administrer les premiers soins aux personnages blessés jusqu'à 21h00

Contacts

Avancement

À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 à une stat (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- ◇ +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- ◇ Manœuvre avancée de métatype :
.....
- ◇ Rachète +ennemi ou +endetté
- ◇ Change pour un nouveau Livret
- ◇ Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- ◇ Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- ◇ Crée un second personnage

Cybernetique

Tu es +dépendant à la **Neuropozyne**, mais pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison :

- ☐ prothétique ☐ contrainte ☐ loyauté ☐ enthousiasme ☐ nécessité
- ☐ addiction ☐ génétique ☐ carrière ☐ idéologie ☐ mémoire ☐ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- ◇ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique : ☐ +douloureux ☐ +dégradation ☐ +médiocre ☐ +défaillant
- ◇ **Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui êtes redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◇ **Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant dans la liste suivante et choisis s'il est +Wifi ou non :

- ◇ **Compétences câblées** : ☐ +Wifi
Tu peux insérer des puces pour acquérir certaines compétences. Lorsqu'une puce est ainsi insérée, gagne +1 continu aux Manœuvres assistées par la compétence câblée. Le modèle standard de compétences câblées est accompagné de deux ports et il est possible d'avoir une puce active dans chaque port. Si tu installes des compétences câblées, tu démarres avec deux puces. Tu peux acquérir d'autres puces en jeu comme n'importe quel autre matériel. Exemples de puces de compétence : ☐ arts martiaux ☐ escalade ☐ crochetage et effraction ☐ parachutisme ☐ premiers soins ☐ plongée sous-marine ☐ planification et logistique ☐ armes à feu ☐ conduite extrême ☐ parkour ☐ histoire et tactique militaires.
- ◇ **Cybercoms** : ☐ +Wifi
Quand tu te fais implanter des cybercoms, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : ☐ +brouillage ☐ +crypté ☐ +relais satellite ☐ +enregistrement ☐ +partition inaccessible Quand tu surveilles des communications ou donnes des ordres au cœur d'une situation tactique, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.
- ◇ **Smartlink** : ☐ +Wifi
Quand tu fais feu avec une arme à laquelle tu es +connecté, tu peux infliger des dégâts supplémentaires égaux à ton Synth. Tu peux également lancer 2d6+Synth au lieu de Chair pour employer la manière forte. Tu peux enfin définir avec précision la zone d'effet d'une arme avec l'étiquette +automatique pour inclure ou exclure des cibles potentielles de ses dégâts.
- ◇ **Processeur tactique** : ☐ +Wifi
Lorsque tu évalues au cœur d'une situation tactique, gagne 1 retenue supplémentaire, même sur un raté.
- ◇ **Yeux cybernétiques** : ☐ +Wifi
Quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.
☐ +thermographique ☐ +amplification lumineuse ☐ +zoom ☐ +anti-flash ☐ +enregistrement ☐ +crypté ☐ partition inaccessible

Nom

Angel.1.3, AntiK-Tera, Bobby, Cathode, Eleni Larabee, Houwayyek, Mr. Wizard, Spanner, Transitivity, un nom bizarre, un nom normal, un nom technophile

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

concentré, enthousiaste, artificiel, plissé, impatient, calme, critique

Visage

simple, amical, quelconque, buriné, expressif

Corps

musclé, sec, trapu, maigre, flasque, gras

Carnation

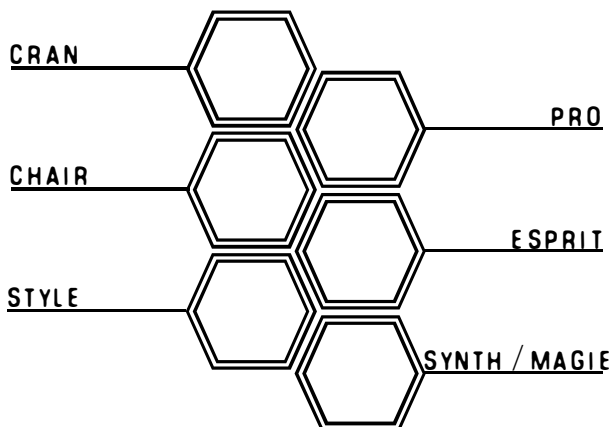
artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ...

Tenue

utilitaire, militaire, corporative, de rue, de récup'

Stats

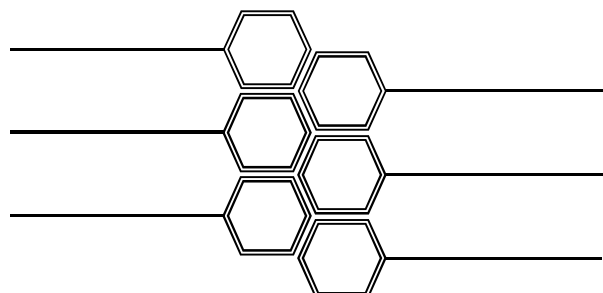
Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, +0, -1.
Ton Cran et ton Esprit devraient être +2 ou +1.



Blessures

| 15h | 18h | 21h | 22h | 23h | 24h |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | | | | |

Liens



Manœuvres

Tu disposes de ces quatre Manœuvres :

- ◆ **Manœuvre de Métatype** :
- ◆ **Bidouilleur**. Tu peux identifier et examiner une technologie compliquée ou innovante en lien avec ta sphère d'expertise, et modifier toute technologie avec laquelle tu es familier. Quand tu essaies de modifier un composant technologique, dis au MC ce que tu veux faire et mettez-vous d'accord sur les étiquettes ou effets mécaniques de cette modification.
Le MC te dira alors quelles sont les conditions en termes de : Temps
Outils Pièces Aide de la part de Contacts Recherches complémentaires
- ◆ **Bric-à-brac**. Après avoir reçu une Mission, tu peux fouiller dans ton fatras de pièces et de composants pour y trouver de l'équipement qui peut se révéler utile pour la Mission en cours. Lance 2d6+Esprit.
10+ : gagne 3 [matos] correspondant à ta ou tes sphère(s) d'expertise.
7-9 : gagne 1 [matos] correspondant à ta ou tes sphère(s) d'expertise.
- ◆ **Expert**. Choisis une sphère d'expertise dans la liste ci-dessous. Tu débutes avec un atelier adapté à ta sphère d'expertise (c'est-à-dire un bloc chirurgical, un garage, etc.).
 - **Armurier** : tu es un expert en armes ; tu débutes avec la Manœuvre *arme personnalisée* du Samourai des rues.
 - **Artificier** : tu es un expert en chimie et en explosifs ; ignore l'étiquette +dangereux des explosifs.
 - **Cybernéticien** : tu es un expert en cybernétique et en biomodification. Tu peux débiter avec un implant cybernétique supplémentaire. Décris comment tu te l'as implanté sur toi-même ; tu n'as pas besoin de décrire comment tu l'as payé.
 - **Électronicien** : tu es un expert en électronique et en informatique ; tu possèdes un PAN avec 5 points à répartir (aucun score ne peut dépasser 2) et un nombre de programmes égal à son Processeur +1.
 - **Mécano** : tu es un expert en construction, entretien et maniement de véhicules et drones ; tu possèdes deux drones construits en suivant la Manœuvre *opérateur de drones* du Rigger.
 - **Médecin** : tu es un expert en médecine et pharmaceutique ; quand tu *administres les premiers soins*, tu soignes un segment additionnel, même sur un raté.
 - **Trafiquant de talisman** : tu es un expert concernant les talismans, entités astrales et autres fétiches. Si tu as choisis la Stat Magie au lieu de Synth, commence avec un focus supplémentaire. Décris comment tu t'es lié à ce focus tu n'as pas besoin de décrire comment tu l'as payé. De plus, à chaque début de Mission, gagne [mana]

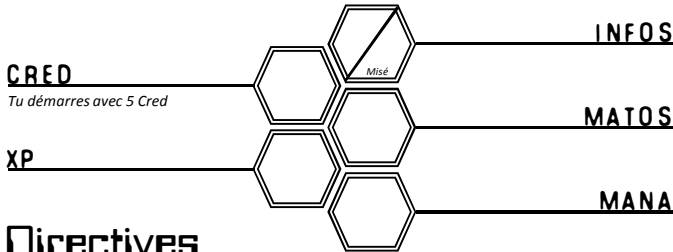
Choisis une Manœuvre de plus :

- ◆ **Analytique**. Quand tu *évalues*, lance 2d6+Esprit au lieu de Pro.
- ◆ **Chromé**. Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.
- ◆ **Court-circuitage**. Quand tu tentes de neutraliser des mesures de sécurité (passer une porte verrouillée, couper une alarme, désactiver une caméra ou un détecteur de mouvement, etc.), lance 2d6+Cran.
7+ : tu parviens à neutraliser le système sans laisser de trace.
10+ : tu obtiens des renseignements précieux sur la sécurité du complexe, gagne [info].
- ◆ **Intérêts diversifiés**. Choisis une sphère d'expertise supplémentaire.
- ◆ **Touche-à-tout**. Choisis une sphère d'expertise supplémentaire.
- ◆ **Homme de la Renaissance**. Choisis une sphère d'expertise supplémentaire.
- ◆ **Je suis sur le coup**. Quand ta *sphère d'expertise* est centrale pour *aider* ou *interférer* avec un coéquipier, lance 2d6+Cran à la place de Liens.
- ◆ **Obsessionnel**. Quand tu t'isoles afin d'étudier un problème ou un composant technologique de pointe, *effectue une recherche*. Tu peux dépenser une question pour poser n'importe quelle question au sujet de ton objet d'étude ou de contemplation.
- ◆ **Se fondre dans la masse**. Quand tu es sur le point de te faire attraper quelque part où tu ne devrais pas te trouver, mais que tu sembles à ta place et agis comme tel, lance 2d6+Cran. 10+ : plus personne ne s'inquiète de ta présence jusqu'à ce que tu fasses quelque chose qui attire l'attention. 7-9 : tout ira bien du moment que tu t'esquives tout de suite, mais si tu fais quelque chose d'autre, ta présence va éveiller les soupçons.



Les Hackers récoltent toute la gloire, mais tu es le type qui fait en sorte que les choses soient vraiment faites. Une console matricielle ramasse quelques pruneaux ? On fait appel au Tech. Besoin qu'un réseau de bus grille ? On fait appel au Tech. Trouver le bon talisman pour bannir cet Esprit frappeur ? On fait appel au Tech. Besoin d'installer 32 kilomètres de lignes fixes depuis le réseau énergétique jusqu'à une planque en plein désert ? On fait encore appel au foutu Tech. Au moins le travail paie mieux que de ramper au sein du réseau de ventilation des taudis.

Design by Siva ; Édité par Mickey



Directives

Choisis-en deux :

- ◇ **Fureteur** : Quand tu découvres davantage d'informations à propos de, gagne en expérience.
- ◇ **Partisan** : Quand ton adhésion à entrave la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Protecteur** : Quand tu fais passer tes responsabilités vis-à-vis de avant la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Prosélyte** : Décris ton système de croyances. Quand tu persuades les autres d'agir en fonction de tes croyances, gagne en expérience.

Equipement

Choisis deux armes parmi la liste suivante :

- ◇ **Pistolet de poche** : 2-dégâts +contact/courte +discret +rapide +recharge +bruyant
- ◇ **Fusil d'assaut** : 3-dégâts +proche/longue +bruyant +automatique
- ◇ **Grenades à fragmentation** : 4-dégâts +proche +zone +recharge +bruyant +carnage
- ◇ **Grenades à gaz** : +assommant +proche +zone +recharge +gaz

Choisis trois options parmi la liste suivante :

- ◇ **Gilet de protection** : 1-armure
- ◇ **Vêtements renforcés** : 0-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de *blessure*
- ◇ **Des jumelles** : choisis deux étiquettes parmi les suivantes :
 - +thermographique ○ +amplification lumineuse ○ +zoom
 - +anti-flash
- ◇ **Un fourgon ou un camion** : choisis un avantage parmi les suivants :
 - +robuste ○ +tout-terrain ○ +immense ○ +performantet un défaut : ○ +lent ○ +exigu ○ +bruyant
- ◇ **Un traumapatch** : permet d'administrer les premiers soins aux personnages blessés jusqu'à 21h00

Contacts

Avancement

À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ +1 à une stat (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- ◇ +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- ◇ Manœuvre avancée de métatype :
- ◇ Rachète +ennemi ou +endetté
- ◇ Change pour un nouveau Livret
- ◇ Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- ◇ Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- ◇ Crée un second personnage

Cybernetique

Tu es +dépendant à la **Neuropozyne**, mais pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison :

- prothétique ○ contrainte ○ loyauté ○ enthousiasme ○ nécessité
- addiction ○ génétique ○ carrière ○ idéologie ○ mémoire ○ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- ◇ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique :
 - +douloureux ○ +dégradation ○ +médiocre ○ +défaillant
- ◇ **Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui étais redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◇ **Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant dans la liste suivante et choisis s'il est +Wifi ou non :

- ◇ **Bras cybernétique avec outils intégrés** : ○ +Wifi
Quand tu as le temps et l'opportunité de t'interfacer avec un appareil que tu tentes de réparer, trafiquer ou court-circuiter, prends +1 sur ton prochain jet. Par la suite, des choix supplémentaires peuvent être ajoutés de la même façon au bras cybernétique en prenant un nouvel implant cybernétique.
- ◇ **Cybercoms** : ○ +Wifi
Quand tu te fais implanter des cybercoms, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : ○ +brouillage ○ crypté ○ +relais satellite ○ +enregistrement ○ +partition inaccessible
Quand tu surveilles des communications ou donnes des ordres au cœur d'une situation tactique, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.
- ◇ **Datajack** : ○ +Wifi
Permet de contrôler à des vitesses instinctives un engin extérieur spécialement configuré, comme un véhicule, une arme, un appareil d'enregistrement ou un système électronique piraté. Choisis une option parmi la liste suivante :
 - ◇ **Module de contrôle à distance** : fournit à l'interface des capacités de réception et de transmission sans-fil pour le contrôle à distance des véhicules et des drones. Tu peux prendre la Manœuvre de Pilote *seconde peau* comme avancement. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : ○ +multitâche ○ +crypté ○ +relais satellite ○ +partition inaccessible.
 - ◇ **Stockage de données** : quand tu effectues une recherche pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une [info] supplémentaire sur un succès. Tu peux prendre la Manœuvre de Hacker *branché* comme avancement. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : ○ +vitesse élevée ○ +large capacité ○ +crypté ○ +partition inaccessible.
- ◇ **Yeux cybernétiques** : ○ +Wifi
Quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.
 - +thermographique ○ +amplification lumineuse ○ +zoom
 - +anti-flash ○ +enregistrement ○ +crypté ○ partition inaccessible

Nom

Angelo, Dead Eyes, John, LouLou, Kennedy, Knock, Mé Moi, Molly, Oakley, Sarah, Sleeper, un nom ironique, un nom à la coule, un nom fatal

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

dur, mort, en verres miroirs, artificiel, rusé, maniaque, dément, sauvage

Visage

balafre, impossible, amical, quelconque, buriné, tatoué

Corps

musclé, agile, augmenté, sec, trapu

Carnation

artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ...

Tenue

militaire, corporative, punk, de rue, de récup'

Stats

Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, +0, -1.
Ta Chair et ton Synth devraient être +2 ou +1.

CRAN

CHAIR

STYLE

PRO

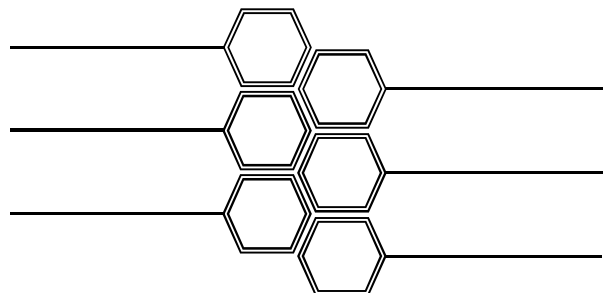
ESPRIT

SYNTH

Blessures

| 15h | 18h | 21h | 22h | 23h | 24h |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | | | | |

Liens



Manœuvres

Tu disposes de ces deux Manœuvres :

◆ **Manœuvre de Métatype** :

◆ **Arme personnalisée**. Choisis une base et deux options. Tu peux personnaliser une arme implantée ; utilise les stats de l'arme comme base et ajoute deux options adaptées.

Base (choisis-en une, toute arme à feu peut être +connectée) :

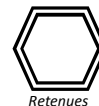
- Arme(s) de poing : 2-dégâts +courte/proche +bruyant +rapide
- Fusil à pompe : 3-dégâts +courte/proche +bruyant +carnage
- Fusil : 2-dégâts +proche/longue/extrême +bruyant
- Lame : 2-dégâts +contact
- Fouet ou chaîne : 1-dégât +courte +zone

Options (choisis-en deux parmi la liste suivante) :

- Antique : +précieux +recharge
- Automatique : +automatique
- Charge creuse hautement explosive : +antiblindage +dangereux
- Massif ou dangereux : +1 dégât
- +nombreux : petites armes uniquement
- Ornée : +précieux
- Polyvalent : peut infliger des dégâts +assommants
- Puissant ou lesté : +1 dégât
- Silencieux : retirer l'étiquette +bruyant
- Subtil : +discret +recharge

Choisis une Manœuvre de plus :

- ◆ **Armé jusqu'aux dents**. Choisis une autre arme personnalisée.
- ◆ **Dépourvu de sentiments**. Quand tu montres les dents, lance 2d6+Synth à la place de Pro.
- ◆ **Dur à cuire**. Quand tu effectues la Manœuvre de blessure, soustrais ta Chair au jet.
- ◆ **Membre des Forces Spéciales**. Quand tu emploies la manière forte, tu comptes comme un petit Gang.
- ◆ **Œil exercé**. Quand tu jauges un individu, un véhicule, un drone ou un gang, lance 2d6+Cran. 7+ : demande au joueur de la cible « Comment m'est-elle vulnérable ? ». Gagne +1 sur le prochain jet qui utilise cette réponse. 10+ : gagne +1 continu quand tu agis contre cette cible.
- ◆ **Passé militaire**. Tu as gardé des contacts dans l'armée. Quand tu bats le pavé pour obtenir du matériel militaire et obtiens un 7-9, choisis une option en moins.
- ◆ **Plus machine qu'homme**. Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décrit comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.
- ◆ **Secrets corporatifs**. Tu travaillais autrefois pour les corpos. Quand tu effectues une recherche sur une corporation, tu peux toujours poser une question supplémentaire. Sur un 10+, gagne une [info] additionnelle.
- ◆ **Regard de dur**. Quand tu te retrouves dans une situation tendue, lance 2d6+Style. 10+ : gagne 2 retenues. 7-9 : gagne 1 retenue. Dépense une retenue pour fixer du regard un PNJ présent ; il se fige ou hésite et ne peut agir tant que tu maintiens le contact. 6- : tes adversaires t'identifient immédiatement comme la plus grande menace.



Retenues

LE SAMOURAI DES RUES

Yeux par Kikuyu Optiques, bras par Nkembe Robotiques, muscles par HelixTec, nerfs synthétiques par une clinique de pointe clandestine de Chiba. Tu es plus machine que chair. Bien plus dangereux aussi. Certains jobs demandent de la finesse, certains une main ferme, et d'autres une douzaine de chargeurs de munitions sans douille et trente centimètres de plastacier rétractable insérés à haute vélocité dans divers organes. Voilà le genre de taf que tu apprécies. Après tout, tu as payé un sacré paquet pour ces modifs, ce serait une honte de ne pas les utiliser.

Design by Siva ; Édité par Mickey

INFOS

MATOS

Directives

Choisis-en deux :

- ◇ **Partisan** : Quand ton adhésion à entrave la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Protecteur** : Quand tu fais passer tes responsabilités vis-à-vis de avant la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Masochiste** : Quand tu subis 1-dégât ou plus, gagne en expérience.
- ◇ **Prosélyte** : Décris ton système de croyances. Quand tu persuades les autres d’agir en fonction de tes croyances, gagne en expérience.

Cybernetique

Tu es +dépendant à la **Neuropozyne**, mais pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l’as-tu remplacée par de l’électronique ? Choisis une raison :

- prothétique ○ contrainte ○ loyauté ○ enthousiasme ○ nécessité
- addiction ○ génétique ○ carrière ○ idéologie ○ mémoire ○ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l’offrir ? Choisis un moyen :

- ◇ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique :
○ +douloureux ○ +dégradation ○ +médiocre ○ +défaillant
- ◇ **Quelqu’un d’autre l’a payée ; tu lui êtes redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◇ **Tu as fait un coup de pute à quelqu’un pour l’obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis deux implants dans la liste suivante et choisis s’ils sont +Wifi ou non :

- ◇ **Armement incorporé** : ○ +Wifi ; soit :
○ *des lames rétractables* : 2-dégâts +contact +carnage +implant
○ *une arme à feu cachée* : 2-dégâts +courte +bruyant +implant
○ *un fouet à monofilament* : 4-dégâts +contact +carnage +zone +dangereux +implant
○ *un implant interne d’assassinat* : 4-dégâts +intime +lent +implant
- ◇ **Armure dermique** : ○ +Wifi
Quand tu effectues la Manœuvre de *blessure*, soustrais 2 à ton jet. Soustrais 3 si les dégâts proviennent d’une arme avec l’étiquette +fléchettes.
- ◇ **Bras cybernétique** : ○ +Wifi
Choisis l’une des options suivantes. Par la suite, des choix supplémentaires peuvent être ajoutés de la même façon au bras cybernétique en prenant un nouvel implant cybernétique.
 - ◇ **Arme intégrée** : au choix,
○ *des lames rétractables* : 2-dégâts +contact +carnage +implant
○ *une arme à feu cachée* : 2-dégâts +courte +bruyant +implant
○ *un fouet à monofilament* : 4-dégâts +contact +carnage +zone +dangereux +implant
 - ◇ **Force augmentée** : +2 dégâts en utilisant une arme de mêlée qui dépend de la force physique.
- ◇ **Grefe musculaire** : ○ +Wifi
Quand tu utilises une arme de mêlée pour *employer la manière forte*, tu peux lancer 2d6+Synth à la place de Chair et également infliger +1 dégât.
- ◇ **Smartlink** : ○ +Wifi
Quand tu fais feu avec une arme à laquelle tu es +connecté, tu peux infliger des dégâts supplémentaires égaux à ton Synth. Tu peux également lancer 2d6+Synth au lieu de Chair pour *employer la manière forte*. Tu peux enfin définir avec précision la zone d’effet d’une arme avec l’étiquette +automatique pour inclure ou exclure des cibles potentielles de ses dégâts.
- ◇ **Nerfs synthétiques** : ○ +Wifi
Tu réagis tellement vite que tu peux pratiquement esquiver les balles. Si aucun de tes ennemis ne dispose de nerfs synthétiques ou de focus d’augmentation des réflexes, gagne +1 sur ton prochain jet d’*employer la manière forte*. Dans des situations où le temps de réaction est important, gagne +1 sur ton prochain jet d’*agir sous pression*.
- ◇ **Yeux cybernétiques** : ○ +Wifi
Quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour *évaluer*.
○ +thermographique ○ +amplification lumineuse ○ +zoom
○ +anti-flash ○ +enregistrement ○ +crypté ○ partition inaccessible

Avancement

À chaque fois que tu gagnes 10 points d’expérience, choisis un avancement de cette liste :

- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d’un autre Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d’un autre Livret
- ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ +1 à une stat (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- ◇ +1 à n’importe quelle stat (max +3)
- ◇ Manœuvre avancée de métatype :
.....
- ◇ Rachète +ennemi ou +endetté
- ◇ Change pour un nouveau Livret
- ◇ Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- ◇ Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- ◇ Crée un second personnage

Equipement

Arme personnalisée (comme décrite au verso).

Choisis deux autres armes parmi la liste suivante (toute arme à feu peut être +connectée) :

- ◇ **Pistolet-mitrailleur silencieux** : 2-dégâts +courte/proche +automatique
- ◇ **Fusil de combat** : 3-dégâts +courte/proche +bruyant +carnage +automatique
- ◇ **Revolver de gros calibre** : 3-dégâts +courte/proche +recharge +bruyant
- ◇ **Fusil d’assaut** : 3-dégâts +proche/longue +bruyant +automatique
- ◇ **Épée ou machette** : 3-dégâts +contact +carnage

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- ◇ **Gilet pare-balles** : 2-armure
- ◇ **Gilet de protection** : 1-armure
- ◇ **Un traumapatch** : permet d’administrer les premiers soins aux personnages blessés jusqu’à 21h00
- ◇ **Une moto** : +agressive

Contacts

Nom

Angelo, Dead Eyes, John, LouLou, Kennedy, Knock, Mé Mai, Molly, Oakley, Sarah, Sleeper, un nom ironique, un nom à la cool, un nom fatal

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

dur, serein, inquisiteur, hanté, dément

Visage

Angélique, couturé, carré, tatoué

Corps

musclé, athlétique, gracieux, massif

Carnation

tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ...

Tenue

asiatique, tribale, corporative, punk, de rue, de récup'

Stats

Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, +0, -1. Ta Magie et ton Pro devraient être +2 ou +1.

CRAN

CHAIR

STYLE

PRO

ESPRIT

MAGIE

Synth = -1

Blessures

15h

18h

21h

22h

23h

24h

Liens



Manœuvres

Tu disposes de ces deux Manœuvres :

◆ **Manœuvre de Métatype** :

◆ **Focus d'arme**. Tu possèdes une arme qui ne fait qu'un avec toi et dans laquelle tu canalises tes pouvoirs. Quand tu *emploies la manière forte* en utilisant ton focus d'arme, lance 2d6+Magie au lieu de Chair. Personnalise ton focus d'arme :

Base (choisis-en une parmi la liste suivante) :

- Mains nues : 1-dégât +contact +discret +rapide
- Arme de lancer : 2-dégâts +courte +discret +nombreux
- Lame : 2-dégâts +contact
- Fouet ou chaîne : 1-dégât +courte +zone

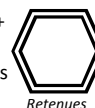
Options (choisis-en trois parmi la liste suivante) :

- Frappe puissante : + 1 dégât
- Frappe éthérée : peut infliger des dégâts aux formes astrales et ignore les armures +astral
- Frappe précise : +perforant
- Frappe non létale : peut infliger des dégâts +assommants
- Frappe disruptive : peut faire dysfonctionner le matériel électronique comme s'il subissait un EMP

Quand tu as fini, donne lui un nom :

Choisis une Manœuvre de plus :

- ◆ **Accro aux focus** : Choisis un autre focus lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier focus.
- ◆ **Armure mystique** : Quand tu te concentres pour dresser ton pouvoir magique comme une barrière de protection, tu as 1-armure (+mana +lent). Cette protection monte à 2-armure si tu as le temps d'effectuer des préparatifs (tatouages runiques, méditation, etc.). Si ta concentration est perturbée par quoi que ce soit qui requiert votre attention, tu perds cette protection.
- ◆ **Chasseur de monstres**. Quand tu rencontres une menace surnaturelle, lances 2d6+Cran, 7+ : Le MC te révélera quels sont en général les pouvoirs de cette créature et un point faible que vous pouvez exploiter. 10+ : tu disposes d'un [matos], juste pour cette occasion.
- ◆ **Guerrier sacré**. Quand tu *emploies la manière forte*, tu comptes comme un petit Gang.
- ◆ **Pouvoir sombre** : lance 2d6 + Magie lorsque tu *montre les dents*, au lieu de Chair.
- ◆ **Sixième sens** : Au début de la Phase d'Action, lances 2d6+Pro. 10+ : retiens 3. 7-9 : retiens 1. 6- : retiens 1 mais annonces une catastrophe imminente. Le MC fera tout pour la réaliser. Dépenses une retenue pour obtenir un +1 sur le prochain jet d'Agir sous pression pour esquiver un danger, une attaque ou un obstacle.
- ◆ **Troisième œil**. Quand tu prends le temps d'étudier les protections magiques d'un lieu, lances 2d6+Pro. 10+ : gagnes 3 [infos]. 7-9 : gagnes 1 [info]. Dépenses ses [infos] comme d'habitude ou pour poser une question de la liste d'Evaluer ou d'Effectuer une recherche.



Retenues

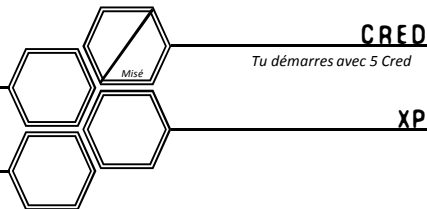
L'ADEPTE PHYSIQUE

Tu es un athlète, un ninja, un berserker des temps modernes. Ton corps est ton temple et le pouvoir en toi décuple tes facultés, d'où qu'il provienne. Et lorsqu'en plus tu as ton focus d'arme en main, rien ne te résiste. Certains jobs demandent de la finesse, certains une main ferme, et d'autres des facultés dignes du fils illégitime de Bruce Lee et de Superman. Voilà le genre de taf que tu apprécies. Après tout, tu as tout sacrifié pour avoir ce pouvoir et ce corps, ce serait une honte de ne pas les utiliser.

INFOS

MATOS

Directives



Avancement

À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ +1 à une stat (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- ◇ +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- ◇ Manœuvre avancée de métatype :
- ◇ Rachète +ennemi ou +endetté
- ◇ Change pour un nouveau Livret
- ◇ Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- ◇ Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- ◇ Crée un second personnage

Equipment

Focus d'arme (comme décrite au verso).

Choisis deux autres armes parmi la liste suivante (toute arme à feu peut être *+connectée*) :

- ◇ **Pistolet-mitrailleur silencieux** : 2-dégâts +courte/proche +automatique
- ◇ **Fusil de combat** : 3-dégâts +courte/proche +bruyant +carnage +automatique
- ◇ **Revolver de gros calibre** : 3-dégâts +courte/proche +recharge +bruyant
- ◇ **Épée** : 3-dégâts +contact +carnage

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- ◆ **Amulette** : 1-armure +mana
- ◆ **Gilet pare-balles** : 2-armure
- ◆ **Gilet de protection** : 1-armure
- ◆ **Moto** +agressive
- ◆ **Un traumapatch** : permet d'*administrer les premiers soins* aux personnages blessés jusqu'à 21h00
- ◆ **Une moto** +agressive

Contacts

Pour rester au niveau, tu t'es lié à un **focus**. Pourquoi as-tu pris le risque de créer un lien magique avec cet objet ? Choisis une raison :

- contrainte ○ loyauté ○ enthousiasme ○ nécessité
○ addiction ○ carrière ○ idéologie ○ mémoire ○ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- ◆ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à ce focus :
○ +fatiguant ○ +dissolu ○ +hanté ○ +défaillant
- ◆ **Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui étais redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◆ **Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un focus dans la liste suivante :

- ◇ **Focus de compétence (+chi)** : ce focus renforce certaines de tes capacités physiques. Lorsque tu utilises ce focus, choisis 2 domaines où tu gagnes +1 continu aux Manœuvres assistées par ce focus, comme par exemple :
 - arts martiaux ○ escalade ○ crochetage et effraction ○ parachutisme
 - plongée sous-marine ○ armes à feu ○ conduite extrême ○ parkour
- ◇ **Focus d'endurance (+chi)** : Quand tu effectues la Manœuvre de *blessure*, soustrais 2 à ton jet. Soustrais 3 si les dégâts proviennent d'une arme avec l'étiquette +fléchettes. Choisis 1 : ○ +tatouage ○ +bijoux ○ +usé
- ◇ **Focus de vivacité (+chi)** : Tu réagis tellement vite que tu peux pratiquement esquiver les balles. Si aucun de tes ennemis ne dispose de nerfs synthétiques ou de focus de vivacité, gagnes +1 sur ton prochain jet de *employer la manière forte*. Dans des situations où le temps de réaction est important, gagnes +1 sur ton prochain jet de *agir sous pression*. Choisis 1 : ○ +tatouage ○ +bijoux ○ +usé
- ◇ **Focus sensoriel (+chi)** : Quand tu fais appel à ce focus, tes sens sont amplifiés. Choisis trois étiquettes parmi les suivantes. Quand tes sens peuvent aider, tu peux lancer 2d6+Magie pour *évaluer*.
 - +atténuation ○ +gamme de fréquences ○ +thermographique
 - +amplification lumineuse ○ +zoom ○ +anti-flashChoisis 1 : ○ +tatouage ○ +bijoux ○ +usé

Cybernetique

Si tu choisis de t'implanter de la cybernétique, tu sera alors +dépendant à la **Neuropozyne** et choisis s'il est +Wifi ou non.

Pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison :

- ☐ prothétique ☐ contrainte ☐ loyauté ☐ enthousiasme ☐ nécessité
☐ addiction ☐ génétique ☐ carrière ☐ idéologie ☐ mémoire ☐ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- ◆ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique :
○ +douloureux ○ +dégradation ○ +médicore ○ +défaillant
- ◆ **Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui étais redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◆ **Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Nom

AutoMagic ; MarsMagus ; Cornelia ; Myyrdin ; Sam Shadow ; Jack O'Whisky ; Mitaines ;
un nom mystique ; un nom savant ; un vrai nom

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

concentré, enthousiaste, artificiel, plissé, impatient, calme, critique

Visage

simple, amical, quelconque, buriné, expressif

Corps

musclé, sec, trapu, maigre, flasque, gras

Carnation

artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ...

Tenue

utilitaire, militaire, corporative, de rue, de récup'

Stats

Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, +0, -1.
Ta Magie et ton Esprit devraient être +2 ou +1.

CRAN

CHAIR

STYLE

PRO

ESPRIT

MAGIE

Synth = -1

Blessures

15h

18h

21h

22h

23h

24h

Liens



Cred

Tu démarres avec 5 Cred

XP

INFOS

MATOS

MANA

Directives

Choisis-en deux :

- ◇ **Fureteur** : Quand tu découvres davantage d'informations à propos de , gagne en expérience.
- ◇ **Partisan** : Quand ton adhésion à entrave la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Protecteur** : Quand tu fais passer tes responsabilités vis-à-vis de avant la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Prosélyte** : Décris ton système de croyances. Quand tu persuades les autres d'agir en fonction de tes croyances, gagne en expérience.

Avancement

À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ +1 à une stat (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- ◇ +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- ◇ Manœuvre avancée de métatype :
- ◇ Rachète +ennemi ou +endetté
- ◇ Change pour un nouveau Livret
- ◇ Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- ◇ Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- ◇ Crée un second personnage

Contacts

LE MAGE

Créer des boules de feu? Contrôler les pensées? Faire des rituels terrifiants ou négocier avec les élémentaires? Tout ça tu l'as appris sur les bords de la fac, auprès d'un vieux maître mystique ou seul en pillant les données de Manadyne. Car tu es un Mage, un manipulateur pragmatique et scientifique des énergies magiques récemment réapparue. Pour toi, ce n'est qu'une science physique comme une autre, rien de plus. Une dérivée des lois de la thermodynamique – ce qu'il se passe lorsque l'on change la masse en énergie et inversement. Et ce pouvoir, comme tout le reste en ce bas monde, est à vendre au plus offrant. Ceux qui voient par delà les mondes, comme toi, deviennent vite riches et gras... s'ils ne sont pas morts. Car vos ennemis le savent bien: shoot the maggo first!

Manœuvres

Tu disposes de ces cinq Manœuvres :

◆ **Manœuvre de Métatype** :

- ◆ **Grimoires et autres livres de contes** : choisis 2 types d'étiquette de sort que tu maîtrises. Tu ne peux incanter que des sorts possédant ces étiquettes.
- +combat : pour endommager une cible et infliger 1+Magie+[mana] Blessures. Choisis 1 effet: +feu ; +eau ; +glace ; +terre ; +air ; +acide (endommagement d'abord les protections) ; +éclair (effet EMP) ; +astral
 - +détection: choisis une personne, un objet ou lieu que tu peux voir et poses une question issue des manœuvres *évaluer* et *effectuer une recherche*. Pour une cible en dehors de ton champ de vision, tu dois dépenser du [mana] et avoir un lien particulier avec. Tu peux incanter un sort +détection pour plonger dans les pensées de ta cible. Lance 2d6+Magie pour *évaluer*.
 - +illusion : pour soustraire une cible à la perception d'autres personnes ou objets. Tu dois dépenser [mana] ou subir un Drain pour dissimuler Magie alliés, et en plus si tu veux les dissimuler à des systèmes électroniques.
 - +manipulation : pour modifier la matière elle-même.
 - ~ Faire léviter une personne ou une masse équivalente. Dépense [mana] ou subit un Drain pour duper à la fois des êtres conscients mais aussi des systèmes électroniques.
 - ~ Protéger une cible de dégâts physiques en lui prodiguant Magie-armure.
 - ~ Dévier un coup : annule, en une seule fois, une Blessure à venir sur une cible, jusqu'à Magie+[mana] dégâts
 - ~ Animer un objet : et lui confier une tâche. Donne lui 2 étiquettes, le MC en rajoutera une.
 - ~ Transmutation : change irrémédiablement la matière d'un objet. Pour créer un [matos] approprié, dépense [mana] et [matos]
 - ~ Barrière : place une rune sur une petite zone créant une barrière +astrale ou physique.
 - ~ Influencer: tu peux transformer la matière pour appuyer tes propos. Lance 2d6+Magie pour *baratiner* ou *montrer les dents*.
 - +santé : intervient sur le fonctionnement des organismes.
 - ~ Dopage: permet à ta cible de lancer 2d6+Magie pour *agir sous pression* et *employer la manière forte*.
 - ~ Vitesse du tigre: la cible bénéficie des effets de Nerfs synthétiques.
 - ~ Soins: efface 1+Magie segment de Blessure de ta cible, mais pas ceux dû à un Drain.

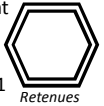
- ◆ **Incantation un sort** : lorsque tu façannes l'astral afin de produire l'effet que tu souhaites, lance +Esprit. Tu dois être capable de voir toi-même la cible de ton sortilège, sans l'intermédiaire d'électronique (des yeux cyber ne gênent pas). 10+ : le sort est incanté avec succès. 7-9: tu incantes ton sort mais choisis 1:
- ~ Tu n'arrives pas à maîtriser la puissance magique qui te traverse: subit un Drain
 - ~ Tu perds le contrôle de ton sort: un allié est blessé ou quelque chose auquel il tient est détruit
 - ~ Tu fais preuve d'inattention et laisse ta signature astrale un peu partout

Subit un malus de -1 à toutes tes tentatives d'*incanter un sort* tant que tu en maintiens déjà un. Tu ne peux en maintenir qu'un seul à la fois.

Tout sort de +manipulation; +illusion, +détection ou +santé dont l'effet peut durer dans le temps peut-être maintenu. Si un sort ne prend pas effet immédiatement, alors il doit être maintenu.

- ◆ **Combat astral** : Lorsque tu engages une autre forme astrale en relâchant ta puissance magique brute, lance 2d6+Style. 10+ : tu as l'opportunité d'étudier la signature astrale de ton adversaire, d'absorber un peu de son rayonnement mystique, ou de te concentrer sur ta défense. Obtiens [info], [mana] ou esquive son attaque. 7+ : Tu forces ton adversaire à rompre le combat en l'étourdissant avec tes attaques astrales, en bannissant un Esprit/Élémentaire ou en coupant sa connexion avec son corps physique. Mais ton adversaire a toutefois le temps de riposter te poussant à te retirer à ton tour ou à subir un Drain.

- ◆ **Dominer un élémentaire** : tu as appris à convoquer un puissant élémentaire et le plier à ta volonté pour qu'il te serve. A cette fin, décris d'abord le rituel réalisé pendant plusieurs heures dans un cercle hermétique ou autre lieu de pouvoir, dépense 1 Cred et 1 [mana], puis choisis l'une des étiquettes suivantes:



+feu, +air, +eau, +terre. Décrit l'Élémentaire dominé et lance enfin 2d6+Pro :

10+ : Retiens 3. 7-9: retiens 1.

Les élémentaires ont une armure équivalente à la Magie de leur invocateur et infligent 1+Magie dégâts. Pendant toute la Mission, tu peux dépenser une retenue pour produire n'importe quel effet parmi les suivants:

- ~ S'en prendre à un ennemi ou t'aider dans un combat
- ~ Faire traverser physiquement son élément à tes alliés et toi
- ~ Explorer astralement un lieu : pose une question des manœuvres *évaluer* et *effectuer une recherche*.
- ~ Puiser dans la puissance de l'élémentaire pour qu'il produise immédiatement 1 [mana]
- ~ Mettre en évidence quelque chose de vivant qui ne soit ni caché magiquement ni sous verrou
- ~ Manipuler l'élément en question environnant

Choisis une Manœuvre de plus :

- ◆ **Alchimiste** : tu peux *incanter un sort* sur un petit objet, un élixir, un talisman ou un bijou et le donner à quelqu'un pour qu'il s'active plus tard. Cet objet dure jusqu'à la fin de la Mission. On ne peut posséder qu'un seul objet d'alchimiste à la fois, activé ou non.
- ◆ **Exorciste** : tu peux utiliser les retenues de *dominer un élémentaire* pour bannir un élémentaire, à raison de 1 par retenue.
- ◆ **Initié** (prérequis: au moins une stat à +3) : Tu es membre d'une société hermétique qui te donne accès à des telesma rares, des réactifs particuliers, des formules de sorts et autres talismans. Au début de chaque Mission, lance 2d6+Magie. 10+: retiens 3. 7-9 : retiens 1. Dépense 1 retenue pour gagner 1 [info] ou 1 [mana].
- ◆ **Magie corpo** : ton expérience corporatiste, qu'elle soit officielle ou non, te donne accès à du matériel de valeur. Au début de la Mission, gagne 1 Cred ou 1 [matos].
- ◆ **Magie de soutien** : lorsque tu *aides ou interfères* avec quelqu'un, lance 2d6+Magie au lieu de Liens.
- ◆ **Marionnettiste** : tu peux maintenir un sort que tu as incanté sans souffrir de malus, sauf un sort +combat. Tu subis le malus si tu maintiens 2 sorts.
- ◆ **Magie d'assaut** : tu peux attribuer l'étiquette +zone ou +perforant aux sorts +combat que tu incantes, ou choisir de faire+1-dégât.
- ◆ **Légiste thaumaturgique**: gagne 1 [info] en plus sur 10+ lorsque tu *incantes* un sort +détection.
- ◆ **Polyvalent** : choisis une étiquette de sort supplémentaire parmi la liste de la manœuvre *Grimoire*.
- ◆ **Projection astrale** : tu peux projeter ta conscience en dehors de ton corps pour explorer l'espace astral qui se superpose au monde physique. Tu peux te déplacer comme si tu marchais, sans pouvoir traverser la matière. Lorsque tu abandonnes ton corps physique lance 2d6+Cran. 7+: pose une question des manœuvres *évaluer* et *effectuer une recherche* sur une personne ou lieu aperçu pendant ta projection, à condition qu'il ne soit ni protégé magiquement, ni derrière une barrière astrale. 10+ : gagne 1 [mana]. 7-9: quelque chose t'a vu et peut te suivre pendant ton petit tour ou jusqu'à ton corps; à moins que tu ne choisisses que le MC avance le Compte à rebours de son choix.



Équipement

- ◆ **Une bibliothèque +hermétique** (en arbre mort ou sur votre PAN). La consulter en début de Mission vous fait gagner 1 [mana].

Choisis une arme parmi la liste suivante :

- ◆ **Pistolet de poche** : 2-dégâts +contact/courte +discret +rapide +recharge +bruyant
- ◆ **Grenades incapacitantes** : +assommant +proche +zone +recharge +bruyant
- ◆ **Pistolet à fléchettes** : 3-dégâts +courte/proche +rapide +fléchettes

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- ◆ **Gilet de protection** : 1-armure
- ◆ **Vêtements renforcés** : 0-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de *blessure*
- ◆ **Des jumelles** : choisis 2 +amplification lumineuse, +zoom, +enregistrement
- ◆ **Une berline +luxueuse**
- ◆ **Une moto +casseuse**

Choisis si, pour rester au niveau, tu t’es lié à un **focus** ou si tu t’es implanté de la **cybernétique**

Focus

Pourquoi as-tu pris le risque de créer un lien magique avec cet objet ? Choisis une raison :

- ☐ contrainte ☐ loyauté ☐ enthousiasme ☐ nécessité
☐ addiction ☐ génétique ☐ carrière ☐ idéologie ☐ mémoire ☐ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l’offrir ? Choisis un moyen :

- ◇ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à ce focus :
☐ +fatigant ☐ +dissolu ☐ +hanté ☐ +défaillant
- ◇ **Quelqu’un d’autre l’a payée ; tu lui étais redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◇ **Tu as fait un coup de pute à quelqu’un pour l’obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un focus dans la liste suivante :

- ◇ **Focus d’Invocation (+hermétique) :** tu tire directement de l’énergie mystique depuis les métaplans via ce focus pour obtenir une retenue supplémentaire lors de tes 7+ aux jets de *dominer un élémentaire*.
Choisis 1 : ☐ +tatouage ☐ +bijoux ☐ +usé
- ◇ **Focus de recentrage (+hermétique) :** lorsque tu subis un Drain, ce focus l’endure à ta place. Tu peux utiliser cette capacité une fois par phase d’Investigation et d’Action.
Choisis 1 : ☐ +tatouage ☐ +bijoux ☐ +usé
- ◇ **Focus de pouvoir (+hermétique) :** Tu peux piocher dans l’incroyable puissance mystique de ce focus pour gagner +1 à ton prochain jet d’*incanter un sort* ou *dominer un élémentaire*. Subit un Drain lorsque tu le fais.
Choisis 1 : ☐ +tatouage ☐ +bijoux ☐ +usé
- ◇ **Focus de sort (+hermétique) :** tu sais puiser dans l’énergie magique de ce focus pour recevoir +1 à tes jets d’*incanter un sort* tant que celui-ci possède la même étiquette que le sort incanté. Choisis une étiquette à appliquer à ce focus : ☐ +combat ☐ +détection ☐ +illusion ☐ +manipulation ☐ +santé
Choisis 1 : ☐ +tatouage ☐ +bijoux ☐ +usé

Cybernétique

Tu es +dépendant à la **Neuropozyne**, mais pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l’as-tu remplacée par de l’électronique ? Choisis une raison :

- ☐ prothétique ☐ contrainte ☐ loyauté ☐ enthousiasme ☐ nécessité
☐ addiction ☐ génétique ☐ carrière ☐ idéologie ☐ mémoire ☐ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l’offrir ? Choisis un moyen :

- ◇ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique :
☐ +douloureux ☐ +dégradation ☐ +médiocre ☐ +défaillant
- ◇ **Quelqu’un d’autre l’a payée ; tu lui étais redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◇ **Tu as fait un coup de pute à quelqu’un pour l’obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant dans la liste suivante et choisis s’il est +Wifi ou non :

- ◇ **Processeur tactique :** ☐ +Wifi
Lorsque tu *évalues* au cœur d’une situation tactique, gagne 1 retenue supplémentaire, même sur un raté.
- ◇ **Datajack avec stockage de données :** ☐ +Wifi
Permet de contrôler à des vitesses instinctives un engin extérieur spécialement configuré, comme un véhicule, une arme, un appareil d’enregistrement ou un système électronique piraté. Quand tu effectues une recherche pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une *[info]* supplémentaire sur un succès. Tu peux prendre la Manœuvre de Hacker *branché* comme avancement. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : ☐ +vitesse élevée ☐ +large capacité ☐ +crypté
☐ +partition inaccessible.

Nom

Faucon-des-neiges ; Sam ; Marche-sur-3-pattes ; Siffleur ; Shadow ; Frère-d'ours ;
Bûcher ; Danse-avec-les-étoiles ; Pied-de-poule ; un nom tribal ; un vrai nom

Métatype

Elfe, Humain, Orc, Nain, Troll

Apparence

Regard

Intense, vague, enfoui, innocent

Visage

Séduisant, tiré, buriné, jouflu

Corps

sec, courbé, tonique, tatoué

Carnation

artificielle, amérindienne, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale,
blanche, ...

Tenue

utilitaire, militaire, corporative, de rue, tribale, de récup'

Stats

Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +1, +0, +0, -1.
Ta Magie et ton Style devraient être +2 ou +1.

CRAN

CHAIR

STYLE

PRO

ESPRIT

MAGIE

Synth = -1

Blessures

15h

18h

21h

22h

23h

24h

Liens



INFOS

Cred

Tu démarres avec 5 Cred

MATOS

XP

MANA

Directives

Choisis-en deux :

- ◇ **Fureteur** : Quand tu découvres davantage d'informations à propos de , gagne en expérience.
- ◇ **Partisan** : Quand ton adhésion à entrave la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Protecteur** : Quand tu fais passer tes responsabilités vis-à-vis de avant la Mission, gagne en expérience.
- ◇ **Prosélyte** : Décris ton système de croyances. Quand tu persuades les autres d'agir en fonction de tes croyances, gagne en expérience.

Avancement

À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ +1 à une stat (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- ◇ +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- ◇ Manœuvre avancée de métatype :
- ◇ Rachète +ennemi ou +endetté
- ◇ Change pour un nouveau Livret
- ◇ Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- ◇ Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- ◇ Crée un second personnage

Contacts

LE SHAMAN

L'astral est le monde des Esprits, comme les ancêtres de l'humanité l'avaient si bien compris. Tu apprend à revenir aux sources, ne faire qu'un avec la nature, à TA nature, ton Totem, Et lui te permet de manipuler les énergies Magiques, lancer des sortilèges et invoquer les Esprits des lieux que tu traverse pour recevoir leur aide. Et ce pouvoir que t'octroi ton Totem va faire de toi quelqu'un de renommé et de riche... si tu survies à ses demandes et celles de tes employeurs!

Manœuvres

Tu disposes de ces cinq Manœuvres :

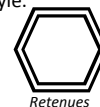
◆ **Manœuvre de Métatype :**

- ◆ **Grimoires et autres livres de contes :** choisis 2 types d'étiquette de sort que tu maîtrises. Tu ne peux incanter que des sorts possédant ces étiquettes.
- +combat : pour endommager une cible et infliger 1+Magie+[mana] Blessures. Choisis 1 effet: +feu ; +eau ; +glace ; +terre ; +air ; +acide (endommagement d'abord les protections) ; +éclair (effet EMP) ; +astral
 - +détection: choisis une personne, un objet ou lieu que tu peux voir et poses une question issue des manœuvres *évaluer* et *effectuer une recherche*. Pour une cible en dehors de ton champ de vision, tu dois dépenser du [mana] et avoir un lien particulier avec. Tu peux incanter un sort +détection pour plonger dans les pensées de ta cible. Lance 2d6+Magie pour *évaluer*.
 - +illusion : pour soustraire une cible à la perception d'autres personnes ou objets. Tu dois dépenser [mana] ou subir un Drain pour dissimuler Magie alliés, et en plus si tu veux les dissimuler à des systèmes électroniques. Tu peux incanter un sort +illusion pour duper, convaincre ou distraire une personne en modifiant ses sens. Tu dois dépenser [mana] ou subir un Drain pour duper à la fois des êtres conscients mais aussi des systèmes électroniques.
 - +manipulation : pour modifier la matière elle-même.
 - " Faire léviter une personne ou une masse équivalente. Dépense [mana] ou subir un Drain pour une cible plus imposante.
 - " Protéger une cible de dégâts physiques en lui prodiguant Magie-armure.
 - " Dévier un coup : annule, en une seule fois, une Blessure à venir sur une cible, jusqu'à Magie+[mana] dégâts
 - " Animer un objet : et lui confier une tâche. Donne lui 2 étiquettes, le MC en rajoutera une.
 - " Transmutation : change irrémédiablement la matière d'un objet. Pour créer un [matos] approprié, dépense [mana] et [matos]
 - " Barrière : place une rune sur une petite zone créant une barrière +astrale ou physique.
 - " Influencer : tu peux transformer la matière pour appuyer tes propos. Lance 2d6+Magie pour *baratiner* ou *montrer les dents*.
 - +santé : intervient sur le fonctionnement des organismes.
 - " Dopage: permet à ta cible de lancer 2d6+Magie pour *agir sous pression* et *employer la manière forte*.
 - " Vitesse du tigre: la cible bénéficie des effets de Nerfs synthétiques.
 - " Soins: efface 1+Magie segment de Blessure de ta cible, mais pas ceux dû à un Drain.

- ◆ **Incantation d'un sort :** lorsque tu façonnas l'astral afin de produire l'effet que tu souhaites, lance +Esprit. Tu dois être capable de voir toi-même la cible de ton sortilège, sans l'intermédiaire d'électronique (des yeux cyber ne gênent pas). 10+ : le sort est incanté avec succès. 7-9 : tu incantes ton sort mais choisis 1:
- " Tu n'arrives pas à maîtriser la puissance magique qui te traverse: subit un Drain
 - " Tu perds le contrôle de ton sort: un allié est blessé ou quelque chose auquel il tient est détruit
 - " Tu fais preuve d'inattention et laisse ta signature astrale un peu partout
- Subit un malus de -1 à toutes tes tentatives d'*incanter un sort* tant que tu en maintient déjà un. Tu ne peux en maintenir qu'un seul à la fois.
- Tout sort de +manipulation; +illusion, +détection ou +santé dont l'effet peut durer dans le temps peut-être maintenu. Si un sort ne prend pas effet immédiatement, alors il doit être maintenu.

- ◆ **Combat astral :** Lorsque tu engages une autre forme astrale en relâchant ta puissance magique brute, lance 2d6+Style. 10+ : tu as l'opportunité d'étudier la signature astrale de ton adversaire, d'absorber un peu de son rayonnement mystique, ou de te concentrer sur ta défense. Obtiens [info], [mana] ou esquive son attaque. 7+ : Tu forces ton adversaire à rompre le combat en l'étourdisant avec tes attaques astrales, en bannissant un Esprit/Élémentaire ou en coupant sa connexion avec son corps physique. Mais ton adversaire a toutefois le temps de riposter te poussant à te retirer à ton tour ou à subir un Drain.

- ◆ **Invoquer un Esprit :** lorsque tu suis les pas de ton Totem pour faire émerger l'Esprit d'un lieu, décris l'Esprit que tu invoques, choisis une étiquette appropriée à ce lieu, subit un Drain et lance 2d6 +Style. 10+ : retiens 3 et choisis 2. 7-9 : retiens 1 et choisis 1.
- " L'Esprit est invoqué immédiatement
 - " L'Esprit ne demande pas de contrepartie
 - " L'Esprit est sous ton contrôle

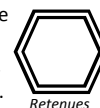


Les Esprits ont une armure équivalente à la Magie de leur invocateur et infligent 1+Magie dégâts. Pendant toute la scène, tu peux dépenser une retenue pour produire n'importe quel effet parmi les suivants:

- " S'en prendre à un ennemi ou t'aider dans un combat
- " Te révéler un secret à propos – ou réalisé – de son domaine
- " Explorer astralement son domaine: pose une question des manœuvres *évaluer* et *effectuer une recherche*.
- " Incanter un sort lié à son domaine
- " Prendre une forme physique liée à son domaine et l'animer
- " Te protéger de menaces originellement extérieure à son domaine

Choisis une Manœuvre de plus :

- ◆ **Alchimiste :** tu peux *incanter* un sort sur un petit objet, un élixir, un talisman ou un bijou et le donner à quelqu'un pour qu'il s'active plus tard. Cet objet dure jusqu'à la fin de la Mission. On ne peut posséder qu'un seul objet d'alchimiste à la fois, activé ou non.
- ◆ **Exorciste :** tu peux utiliser les retenues de *Invoquer un Esprit* pour bannir un Esprit, à raison de 1 par retenue.
- ◆ **Initié** (prérequis: au moins une stat à +3) : Tu es membre d'une loge shamanique qui te donne accès à des *telesma* rares, des réactifs particuliers, des formules de sorts et autres talismans. Au début de chaque Mission, lance 2d6+Magie. 10+ : retiens 3. 7-9 : retiens 1. Dépense 1 retenue pour gagner 1 [info] ou 1 [mana].
- ◆ **Shaman corpo :** ton expérience corporatiste, qu'elle soit officielle ou non, te donne accès à du matériel de valeur. Au début de la Mission, gagne 1 Cred ou 1 [matos].
- ◆ **Shaman de soutien :** lorsque tu *aides* ou *interfères* avec quelqu'un, lance 2d6+Magie au lieu de Liens.
- ◆ **Marionnettiste :** tu peux maintenir un sort que tu as incanté sans souffrir de malus, sauf un sort +combat. Tu subis le malus si tu maintiens 2 sorts.
- ◆ **Shaman d'assaut :** tu peux attribuer l'étiquette +zone ou +perforant aux sorts +combat que tu incantes, ou choisir de faire +1-dégât.
- ◆ **Quoi de neuf ? :** les Esprits te guident et te susurrent leurs aventures et secrets. Lorsque tu te renseignes sur un autre sujet que de la technique pure, lance 2d6+Magie au lieu d'Esprit. Sur 10+, gagne 1 [mana].
- ◆ **Polyvalent :** choisis une étiquette de sort supplémentaire parmi la liste de la manœuvre *Grimoire*.
- ◆ **Projection astrale :** tu peux projeter ta conscience en dehors de ton corps pour explorer l'espace astral qui se superpose au monde physique. Tu peux te déplacer comme si tu marchais, sans pouvoir traverser la matière. Lorsque tu abandonnes ton corps physique lance 2d6+Cran. 7+ : pose une question des manœuvres *évaluer* et *effectuer une recherche* sur une personne ou lieu aperçu pendant ta projection, à condition qu'il ne soit ni protégé magiquement, ni derrière une barrière astrale. 10+ : gagne 1 [mana]. 7-9 : quelque chose t'a vu et peut te suivre pendant ton petit tour ou jusqu'à ton corps; à moins que tu ne choisisses que le MC avance le Compte à rebours de son choix.



Équipement

- ◆ **Un talisman +shamanique.** Lui faire une offrande en début de Mission vous fait gagner 1 [mana].

Choisis une arme parmi la liste suivante :

- ◆ **Pistolet de poche :** 2-dégâts +contact/courte +discret +rapide +recharge +bruyant
- ◆ **Grenades incapacitantes :** +assommant +proche +zone +recharge +bruyant
- ◆ **Pistolet à fléchettes :** 3-dégâts +courte/proche +rapide +fléchettes

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- ◆ **Gilet de protection :** 1-armure
- ◆ **Vêtements renforcés :** 0-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de *blessure*
- ◆ **Des jumelles :** choisis 2 +amplification lumineuse, +zoom, +enregistrement
- ◆ **Une berline +luxueuse**
- ◆ **Une moto +crasseuse**

Focus

Choisis si, pour rester au niveau, tu t'es lié à un **focus** ou si tu t'es implanté de la **cybernétique**

Cybernetique

Pourquoi as-tu pris le risque de créer un lien magique avec cet objet ? Choisis une raison :

- contrainte ○ loyauté ○ enthousiasme ○ nécessité
○ addiction ○ génétique ○ carrière ○ idéologie ○ mémoire ○ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- ◆ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à ce focus :
○ +fatigant ○ +dissolu ○ +hanté ○ +défaillant
- ◆ **Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui étais redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◆ **Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un focus dans la liste suivante :

- ◆ **Focus d'Invocation (+shamanique) :** tu tire directement de l'énergie mystique depuis les métaplans via ce focus pour obtenir une retenue supplémentaire lors de tes 7+ aux jets d'*invoker un Esprit*.
Choisis 1 : ☐ +tatouage ☐ +bijoux ☐ +usé
- ◆ **Focus de recentrage (+shamanique) :** lorsque tu subis un Drain, ce focus l'endure à ta place. Tu peux utiliser cette capacité une fois par phase d'Investigation et d'Action.
Choisis 1 : ☐ +tatouage ☐ +bijoux ☐ +usé
- ◆ **Focus de pouvoir (+shamanique) :** Tu peux piocher dans l'incroyable puissance mystique de ce focus pour gagner +1 à ton prochain jet d'*incanter un sort* ou *invoker un Esprit*. Subit un Drain lorsque tu le fais.
Choisis 1 : ☐ +tatouage ☐ +bijoux ☐ +usé
- ◆ **Focus de sort (+shamanique) :** tu sais puiser dans l'énergie magique de ce focus pour recevoir +1 à tes jets d'*incanter un sort* tant que celui-ci possède la même étiquette que le sort incanté. Choisis une étiquette à appliquer à ce focus : ☐ +combat ☐ +détection ☐ +illusion ☐ +manipulation ☐ +santé
Choisis 1 : ☐ +tatouage ☐ +bijoux ☐ +usé

Tu es +dépendant à la **Neuropozyne**, mais pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison :

- prothétique ○ contrainte ○ loyauté ○ enthousiasme ○ nécessité
○ addiction ○ génétique ○ carrière ○ idéologie ○ mémoire ○ militaire

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- ◆ **Tu as économisé pour te la payer.**
Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique :
○ +douloureux ○ +dégradation ○ +médiocre ○ +défaillant
- ◆ **Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui étais redevable.**
Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- ◆ **Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir.**
Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant dans la liste suivante et choisis s'il est +Wifi ou non :

- ◆ **Processeur tactique :** ○ +Wifi
Lorsque tu *évalues* au cœur d'une situation tactique, gagne 1 retenue supplémentaire, même sur un raté.
- ◆ **Datajack avec stockage de données :** ○ +Wifi
Permet de contrôler à des vitesses instinctives un engin extérieur spécialement configuré, comme un véhicule, une arme, un appareil d'enregistrement ou un système électronique piraté. Quand tu effectues une recherche pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une *[info]* supplémentaire sur un succès. Tu peux prendre la Manœuvre de Hacker *branché* comme avancement. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : ○ +vitesse élevée ○ +large capacité ○ +crypté ○ +partition inaccessible.

Totem

Décris ton **Totem** et ses valeurs, en quelques mots clés:

This image shows a full page of white paper with horizontal dashed lines, typical of notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings present.