

# CYBERPUNK RED



Arbre de compétence: Netrunner  
Règles Maison

Crée par Hegumile

Note :

Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Hegumile**  
Ce document est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr> . Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké. Toute reproduction partielle ou totale (autre que pour l'adaptation à la table de jeux du Meneur) est interdite sans l'autorisation des(s) auteur(s).

## Table des matières

---

Table des matières .....	3
Interface .....	4
Reprogrammation du Netrunning.....	5
Liste des Piratages Rapides .....	6

# Arbre de Talent

## Interface

Plus un Netrunner passe du temps dans le NET, ses codes et les Architectures numériques, plus il s'habitue à utiliser son Interface. Ainsi il devient de plus en plus rapide pour pirater toute sorte de choses. Tous les deux niveaux, cela lui offre une Action d'Interface en plus. (Niveau 1-2 : 1, 3-4 : 2, 5-6 : 3, 7-8 : 4, 9-10 : 5)

Piratage rapide	Architect	Espionnage
<p><b>Wireless</b></p> <p>Sans rang dans <b>Wireless</b>, le Netrunner doit se trouver à moins de 5 m de sa cible pour utiliser ses programmes sur elle. Chaque rang dans cette compétence étend la distance de 2m. A partir du niveau 5 il peut effectuer un piratage à n'importe quelle distance tant qu'il a un visuel sur la cible, au prix d'un malus de -1 par 5 m supplémentaire. Au niveau 8, il est capable de relever les signaux à travers les murs peu épais (le MJ décide) et peut pirater ses cibles.</p>	<p><b>Réseau (INT)</b></p> <p>Le Netrunner fait partie d'un réseau qui s'entraide en se fournissant des informations. Quand le Netrunner veut faire appel à son réseau (limité à 1 fois par session), il fait un jet de <b>Réseau</b> SD fixé par le MJ en fonction des informations.</p>	<p><b>Profiling (INT)</b></p> <p>Le Netrunner peut effectuer, au prix d'une action de mouvement, un jet de <b>Profiling</b> dont le SD est égal à la TECH x3 de la cible. Il connaît alors des informations basiques (nom, lieu de résidence, affiliations, implants ainsi qu'un accès à son agent). Le Netrunner, ainsi que les personnes ayant ces informations, gagnent un bonus de +3 en <b>Corruption, Psychologie, Interrogation et Persuasion</b>.</p>
<p><b>Quickdata</b></p> <p>Le Netrunner est capable de trouver de petites failles de sécurité chez les victimes de ses piratages ainsi que d'optimiser leur téléchargement. Ainsi pour chaque 2 rang dans <b>Quickdata</b> cela réduit de 1 action NET, le temps nécessaire d'un piratage rapide sur une cible. (minimum 1).</p>	<p><b>Watchtower</b></p> <p>Le Netrunner peut apporter son soutien tout en restant à l'écart de l'action. Pour se faire il doit faire appel à une personne ou un objet (un drone par exemple) qui ferait office de proxy pour lui dans la zone. Le proxy est sous forme de puce. La connexion n'est pas des plus stables, ainsi chaque rang dans <b>Watchtower</b> lui permet d'allonger la distance qui peut le séparer de son proxy de 250m par rang.</p>	<p><b>Cyberpath (TECH)</b></p> <p>En prenant un tour complet, le Netrunner (ou un proxy) peut se brancher à un port de l'Architecture Net pour y accéder. Il doit alors faire un jet de <b>Cyberpath</b> pour dévoiler toutes les défenses présentes. Le SD de ce jet est déterminé par le MJ.</p>
<p><b>Red Alert (INT)</b></p> <p>Lorsqu'un Netrunner ennemi, tente de pirater le personnage ou ses alliés, il peut faire un jet de <b>Red Alert</b> contre l'<b>Interface</b> x3 de l'assaillant. S'il réussit, il arrête l'attaque en cours et localise le Netrunner dans un rayon de 25m, réduit de 5m par tranche de deux points au-dessus du SD.</p>	<p><b>Bastion</b></p> <p>Le Netrunner peut insérer une puce dans des objets ou des personnes. Ces puces comportent des antivirus et pare-feu symbolisés par les points de Bastion réparties dedans. Les puces augmentent le SD pour subir des piratages d'autant de point répartis dans cette puce. Pour changer la répartition des points de <b>Bastion</b>, il faut formater les puces dans un ordinateur.</p>	<p><b>Blackwall</b></p> <p>Le Netrunner communique avec une IA derrière le BlackWall. Il a une mémoire RAM égale à son <b>Interface</b>. A chaque fois que le Netrunner augmente <b>BlackWall</b> l'IA empiète d'1 RAM et augmente sa trace dans le NET (susceptible d'alerter NetWatch), au maximum, elle sort complètement. Le Netrunner peut faire appel à l'IA pour un piratage difficile ou long. Augmenter <b>BlackWall</b> augmente les stats de l'IA.</p>

## Reprogrammation du Netrunning

Cette version du Netrunning remplace celle proposée par Cyberpunk RED afin de rendre le gameplay moins lourd et ne pas briser la dynamique du jeu en pleine partie. Ainsi le Netrunner peut toujours agir en tant que support du groupe. Ce Gameplay est inspiré de celui du jeu Cyberpunk 2077.

On considère comme présents chez la plupart des gens, la présence de deux supports de puces, et d'un Port d'interface neuronale.

### La Cyberconsole :

La Cyberconsole est une puce dans l'un des supports de puce du Netrunner. Pour installer des nouveaux piratages sur la Cyberconsole, on peut soit brancher son Port d'interface neuronale à un ordinateur, soit mettre la puce dans l'ordinateur.

Il est possible d'avoir 2 Cyberconsole en même temps (un par supports de puce), les supports de puce sont alors tous utilisés.

Une Cyberconsole a autant d'emplacement de piratage que ceux dans les règles de base.



### Les Piratages Rapides :

Chaque piratage demande un jet selon la compétence annoncé dans sa description. Ils permettent de pirater le NET ainsi que les implants cybernétiques.

Pour pirater le NET, une connexion filaire est nécessaire.

Pour les implants cybernétiques, une ligne de vue à moins de 5m est nécessaire et les piratages demandent un certain nombre d'actions NET représentant le temps nécessaire pour accomplir le piratage (entre 1 et 10 selon la puissance du programme).

Voyez les temps d'action comme une liste d'attente des piratages, si le temps nécessaire est plus important que le total des actions NET du Netrunner, elles ne se déclencheront qu'aux tours suivants.

Ainsi avec une Interface de 7 le Netrunner à 4 actions NET, il peut donc lancer immédiatement des Piratages Rapides avec un temps nécessaire d'activation de 4 tours ou moins, l'effet se passe donc le tour même.

Si le hack est plus long, par exemple 6, le Netrunner ne pourra le lancer que le tour d'après. On calcule de cette manière :  $6 - 4 = 2$ , il y a donc un tour à charger 4 actions sur 6 et un tour supplémentaire pour charger les deux actions restantes.

Ayant 4 Actions, le Netrunner peut aussi lancer durant ce deuxième tour un hack à 2 ou moins de temps nécessaire. Il est possible de programmer le lancement de ses hacks et ainsi créer une sorte de liste d'attente, ils se lancent alors dans l'ordre programmé.

Les défenses peuvent rendre ces hacks détectable et rallonger le temps pour que le hack soit complété. Si le Netrunner est connecté au NET local, il devient immobile et vulnérable dans le monde réel.

## Liste des Piratages Rapides

Nom	Description	Effet	Temps d'exécution	Jet	Durée
<b>Contôle</b> 	Prend contrôle du matériel électronique.	L'objet ciblé (ni humain, ni IA) devient contrôlé par le Netrunne, celui-ci est immobile pendant ce temps. (ex : caméras, tourelles...)	4	Basictech 16	-
<b>Court-circuit</b> 	Agit sur le cyberware de la cible et libère des chocs électriques.	Inflige 2d6 dégâts  Les drones et les robots subissent les dégâts multipliés par deux.	4	Cybertech 16	-
<b>Contagion</b> 	Détraque le système sanguin quand il passe par les implants cybernétiques empoisonnant la cible.	Non mortel; inflige 2d6 dégâts par tour de poison à la cible. Se propage à deux cibles dans un rayon de huit mètres.	6	Cybertech 18	-
<b>Surchauffe</b> 	Fait surchauffer les implants, enflammant la cible.	Inflige 4 dégâts directement aux PV de la cible à la fin de son tour de jeu.  Les drones et les robots subissent les dégâts divisés par deux.	6	Cybertech 18	Jusqu'à extinction
<b>Ping</b> 	Envoie un ping au réseau de la cible pour révéler toutes les personnes et tous les appareils qui y sont connectés.	Révèle la position des appareils et leur porteurs connectés au sein d'un même sous-réseau. (Communicateur radio, Agents...)	3	Basictech 16	-

<b>Redémarrage d'optique</b> 	Brouille les systèmes optiques de la cible.	Rend à demi aveugle. -4 à tous les jets impliquant la vue.	6	Cybertech 18	1d6 round
<b>Choc sonique</b> 	Créer un son extrêmement aigu dans les systèmes auditifs de la cible.	Si déplacement supérieur à 4m, perd le prochain mouvement, -2 Perception auditive.	4	Cybertech 16	1d6 round
<b>Dysfonctionnement</b> 	Surcharge un implant au point de le rendre inopérable	Désactive l'implant. Si le jet dépasse de 5 le SD : désactive jusqu'à réparation.	8	Cybertech 18	1d6 round
<b>Limitation de mouvement</b> 	Surcharge les implants cybernétiques des jambes réduisant significativement la mobilité de la cible	-3 MOUV	2	Cybertech 14	1d6 round
<b>Enrayage</b> 	Détraque les armes et les systèmes de contrôles numériques (Smartguns, tourelles, etc.)	L'arme s'enraye, elle ne peut plus être utilisée jusqu'à ce que l'action pour la rendre opérationnelle soit utilisée.	4	Weapontech 16	-
<b>Cyberpsychose</b> 	Rend la cible dans un état proche de la Cyberpsychose, la retournant contre ses alliés et elle même	Attaque la cible la plus proche de lui ou tente de se suicider dans l'absence de cible	10	Cybertech 20	2d6 round
<b>Sésame</b> 	Déverrouille les verrous numériques	Ouvre tout objet fermé par un verrou contrôlé numériquement	2	Securitytech Variable	-

<p><b>Désactivation</b></p> 	<p>Désactive le matériel électronique.</p>	<p>L'objet ciblé (ni humain, ni IA) devient inopérable durant un laps de temps, il est considéré comme éteint. (ex : lumières, caméras...)</p>	<p>4</p>	<p>Basictech 16</p>	<p>2d6 rounds</p>
<p><b>Silence Radio</b></p> 	<p>Brouille les systèmes de communication d'une cible</p>	<p>Empêche la cible de communiquer via sa technologie (peut toujours parler)</p>	<p>4</p>	<p>Basictech 16</p>	<p>2d6 rounds</p>



# CYBERPUNK RED