

CYBERPUNK RED



La chance
Règles Maison

Crée par Clavdis
Adapté par HumAnnoyd pour Cyberpunk Red
Transposé et traduit et adapté par Alexis.D

Sommaire :

Règle maison - La chance _____	page 3
Jet de chance _____	page 3
Insuffler la chance dans les lancer de dés _____	page 4
Dépenser après le jet _____	page 4
Relancer un jet de dés _____	page 4
Annuler un échec critique _____	page 4

Note :

Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Elian "legba" Dumas**

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. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :

<https://cyberpunkrednightcity.obsidianportal.com/wikis/house-rules-luck>

Règle maison - La chance



La chance, telle qu'elle est conçue, ne semble pas très utile. Le fait de devoir choisir le nombre de points à dépenser avant de lancer le dé limite considérablement son utilité. Voici donc quelques idées pour l'étendre :

Jet de chance

Si vous avez besoin de faire appel au hasard pour décider si un évènement se produit alors que vous lui donneriez normalement une chance sur deux, pensez à utiliser un jet de chance. Demandez au joueur de lancer 1d10 ; si le résultat est inférieur ou égal à son score de chance, il réussit (l'évènement bénéfique se produit ou l'évènement défavorable ne se produit pas), si le résultat est supérieur à son score de chance, il échoue (l'évènement défavorable se produit ou l'évènement bénéfique ne se produit pas).

De plus, si vous devez choisir un personnage au hasard pour qu'il lui arrive un événement, demandez-leur de lancer 1d10+Chance. Quoi que ce soit, cela arrive à celui qui a obtenu le résultat le plus élevé ou le plus bas, selon que le fait que l'évènement soit bon ou mauvais.

Cependant, il est important de ne pas abuser de l'une ou l'autre de ces astuces. Il est important que les joueurs n'aient pas l'impression d'être punis pour un faible score de chance ou d'être injustement récompensés pour un score élevé.

Insufler la chance dans les lancer de dés

Vous pouvez dépenser vos points de chance comme d'habitude pour incrémenter votre score final lors de votre lancer de dés.

Dépenser après le jet

Comme écrit dans le titre. Lorsque vous lancez le dé, et si vous échouez, vous pouvez décider ensuite si le succès vaut la quantité de chance que vous auriez à dépenser. L'inconvénient d'attendre après le jet pour dépenser la chance est qu'elle coûte le double. Par exemple, pour obtenir un +2 afin d'augmenter un jet de compétence au-dessus du Seuil de Difficulté, il faudra dépenser 4 points de chance si vous choisissez de dépenser les points après le jet.

Relancer un jet de dés

Vous pouvez dépenser deux points de chance pour relancer le jet de dés. Toutefois, le dernier résultat fera fois, qu'il soit meilleur ou moins bon.

Annuler un echec critique

Vous pouvez dépenser cinq points de chance pour annuler un échec critique.



CYBERPUNK

RED