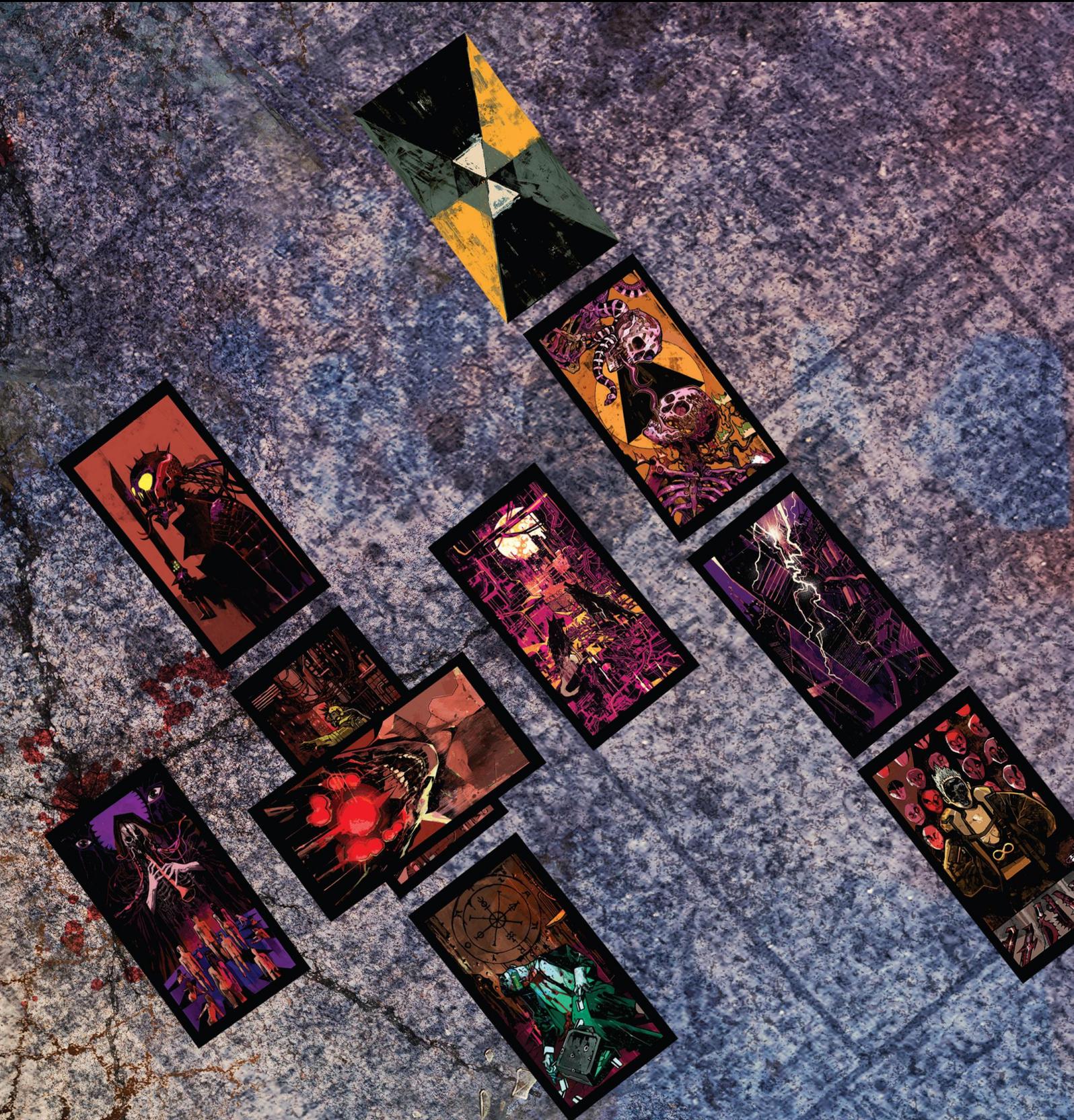


CYBERPUNK RED



Le Tarot de Night City
Plus de chaos dans les combats - une
carte à la fois

Crée par James Hutt
Pour le compte de la société R. Talsorian Games
Traduit par Tahr.Tocury
Relu et Mis en page par Alexis.D

Sommaire :

Qu'est-ce que c'est ? _____	page 3
Comment utiliser ce supplément ? _____	page 3
(0) Le Fou _____	page 4
(I) Le Magicien _____	page 4
(II) La Grande Prêtresse _____	page 4
(III) L'Impératrice _____	page 4
(IV) L'empereur _____	page 4
(V) L'Hiérophante _____	page 4
(VI) Les Amoureux _____	page 4
(VII) Le chariot _____	page 5
(VIII ou XI) Force _____	page 5
(IX) L'ermite _____	page 5
(IX) La roue de la fortune _____	page 5
(VIII ou XI) Justice _____	page 5
(XII) Le pendu _____	page 5
(XIII) La mort _____	page 5
(XIV) Tempérance _____	page 6
(XV) La diable _____	page 6
(XVI) La tour _____	page 6
(XVII) L'étoile _____	page 6
(XVIII) La lune _____	page 6
(XIX) Le soleil _____	page 6
(XX) Le jugement _____	page 6
(XXI) Le monde _____	page 7
Les cartes du Tarot de Night City à imprimer _____	page 8

Note :

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

Ce document est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr>. Il s'agit d'un document DLC de R. Talsorian Games pour le jeu de rôle 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://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2021/10/RTG-CPR-DLC-NightCityTarot-v1.1.pdf>

Nos partenaires de CD PROJEKT S.A. ont produit des images des arcanes majeurs pour *Cyberpunk 2077*, et elles étaient si cool qu'elles nous ont incités à les incorporer dans *Cyberpunk RED* grâce à ce sous-système. Merci à eux de nous avoir permis d'emprunter les images pour le *Tarot de Night City*!

LES PLAY-TESTEURS DU TAROT DE NIGHT-CITY

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

QU'EST-CE QUE C'EST ?

Le *Tarot de Night City* est un nouveau sous-système facultatif qui permet d'enrichir les combats dans vos parties de *Cyberpunk RED* en intégrant de nouvelles blessures critiques rares et brutales ainsi que leurs conséquences, offrant des moments palpitants tout en perturbant le cours de la partie.

COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT ?

Utiliser le *Tarot de Night City* est simple. Vous n'aurez besoin que des 22 cartes des arcanes majeurs d'un jeu de tarot standard, qui sont énumérées ci-dessous. Le mécanisme proposé est également très simple.

Lorsque trois dés ou plus lancés pour déterminer les dommages d'une attaque de mêlée ou d'une attaque à distance indiquent le chiffre 6, tirez la carte supérieure de votre jeu de Tarot de Night City et appliquez ses effets comme indiqué au lieu d'une blessure critique typique. Attention, deux précautions s'imposent.

Premièrement, ne tirez une carte que si l'Attaque est dirigée contre une seule cible. Ne tirez jamais de carte pour des grenades, des roquettes ou d'autres attaques ayant une zone d'effet.

Deuxièmement, ne tirez une carte que si l'attaquant et le défenseur sont tous deux susceptibles de subir des Blessures Critiques. En effet, il est inutile de tirer une carte si l'un des combattants impliqués dans le combat est un drone.

De nombreux effets de cartes du Tarot de Night City infligent des Blessures Critiques. Lorsqu'une carte inflige plusieurs Blessures Critiques, chaque Blessure occasionne 5 dégâts bonus ignorant l'armure, sauf indication contraire. Une fois l'effet de la carte résolu, mettez cette carte sous la pioche et repositionnez le deck complet face à vous, car une "arcanes majeur" ne peut être tirée au Tarot de Night City par session de jeu.

Une dernière chose... après avoir tiré la première carte, ne mélangez pas le deck le jeu avant que la campagne n'ait expérimenté les effets de chaque carte une fois... de mauvaises choses peuvent arriver lorsque l'on défie le destin

[0] LE FOU



Le fou est ramené au début de son voyage par un coup de chance.

Effet : Tous les cyber-implants de la victime deviennent inutilisables pendant une heure. Les cyber-membres devenus inutilisables se comportent comme leurs équivalents organiques sous l'effet d'un démembrement, mais

continuent à pendre librement. Si la victime se retrouve dans l'incapacité de détecter la présence d'un adversaire, tous les jets qu'elle effectue subissent un malus de -4, comme s'ils étaient accomplis dans de la fumée ou de l'obscurité.

Si la victime n'a aucun cyberimplant, elle subit la **blessure critique** "Plaie avec corps étranger" ainsi qu'une perte d'Humanité de 3d6.

[I] LE MAGICIEN



Une batterie fait des étincelles grâce au pouvoir du magicien.

Effet : Le Meneur de Jeu sélectionne l'un des cyber-implants de la victime. Le cyber-implant en question est détruit (bien qu'il ne soit pas irréparable). De plus, la victime subit un "Feu d'intensité Mortelle" (comme décrit page 180 du livre

de base de Cyberpunk RED).

Si la victime n'a aucun cyber-implant, elle subit un "Feu d'intensité Mortelle", et l'une des armes qu'elle porte fonctionne mal, nécessitant une Action pour remédier au dysfonctionnement avant de pouvoir être utilisée à nouveau.

[II] LA GRANDE PRÊTESSE



La Grande Prêtresse garde le secret de l'empoisonnement par shrapnel.

Effet : La victime subit la **blessure critique** "Plaie avec corps étranger", mais au lieu de subir de nouveau les dégâts bonus à la fin de chaque tour durant lequel elle se déplace de plus de 4 m à pied, elle

doit, à la place, réussir un **test de Résistance torture/drogues avec un SD15** ou subir 3d6 de dégâts directs sur ses Points de vie.

[III] L'IMPÉRATRICE



L'impératrice a réparti équitablement les bénédictions entre les attaques de ses enfants.

Effet : La musique résonne. Les trois prochains jets d'Attaque réussis exécutés contre le même adversaire durant ce combat provoquent obligatoirement des **blessures critiques**, quel que soit le résultat

des jets de dégâts.

Ceci s'applique aux armes de Mêlée Légère mais pas aux Biotoxines, Poisons, Matraques électriques et autres armes inaptes à causer des **blessures critiques**.

[IV] L'EMPEREUR



L'empereur accorde à un joueur le pouvoir de façonner le récit.

Effet : Le Meneur de Jeu sélectionne un joueur pour choisir une **blessure critique** pour la tête (page 188 du livre de base de Cyberpunk RED), et une **blessure critique** pour le corps (page 187 du livre de base de Cyberpunk RED). La victime

subit les deux **blessure critique**.

[V] L'HIÉROPHANTE



L'Hiérophante apporte des présents, mais exige un sacrifice au nom de la tradition.

Effet : L'attaque cause le double des dégâts qu'elle aurait dû initialement causer, après que l'armure et que d'éventuels multiplicateurs soient pris en compte. Si elle a été faite à l'aide d'une arme, celle-ci est

définitivement détruite et ne peut plus être réparée.

[VI] LES AMOUREUX



Les Amoureux rapprochent encore plus les combattants.

Effet : Cette Attaque touche désormais la tête, et ce même si la zone ciblée était différente à l'origine. De plus, si c'est une attaque de Mêlée qui a "tiré" les Amoureux, la victime est maintenant considérée

comme un défenseur désormais agrippé par l'attaquant.

[VII] LE CHARIOT



Le Chariot offre la maîtrise nécessaire pour frapper juste.

Effet : L'attaque trouve une faille inattendue dans l'armure de la cible, et y forme un trou béant. L'armure de la victime est perforée de 5 points supplémentaires dans la partie où sont localisés des dégâts (Corps ou Tête), même si ces dégâts n'avaient pas traversé l'armure.

[VIII OU XI] FORCE



La Force permet d'attaquer avec une puissance écrasante.

Effet : L'attaque cause 25 points de dégât supplémentaires. Ces dégâts supplémentaires sont ajoutés aux dégâts avant que la PA d'armure ne soit soustraite et/ou avant que d'éventuels multiplicateurs ne soient calculés.

[IX] L'ERMITE



L'Ermite vous invite à un voyage intérieur forcé.

Effet : La victime subit deux fois la blessure critique œil crevé, bien que la pénalité pour la blessure ne soit appliquée qu'une seule fois. Si la victime se retrouve dans l'incapacité de détecter la présence d'un adversaire, tous les jets qu'elle effectue subissent un malus de -4, comme s'ils étaient accomplis dans de la fumée ou de l'obscurité.

[IX] LA ROUE DE LA FORTUNE



La Roue de Fortune est mue par des forces qui échappent au contrôle humain.

Effet : L'attaque prévue déraile. En effet, si c'était une attaque à distance, le Meneur de Jeu détermine une nouvelle cible pour remplacer la cible prévue. Si c'était

une attaque de mêlée, le personnage du joueur qui a tiré cette carte se retrouve au sol, et l'attaque est considérée comme un échec au lieu d'un succès. Dans tous les cas, l'arme utilisée pour porter l'attaque fonctionne mal, nécessitant une Action pour remédier au dysfonctionnement avant de pouvoir être utilisée à nouveau.

[VIII OU XI] JUSTICE



La justice parvient à délivrer une clarté et une vérité perçantes directement dans les tripes.

Effet : L'attaque coupe le souffle de la victime. Durant la minute suivante, elle subit un malus de -5 à ses jets d'Esquive pour éviter les attaques de mêlée et ne peut plus esquiver les attaques à distance

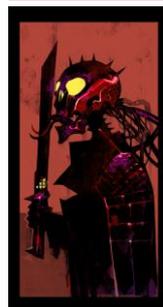
[XII] LE PENDU



Le Pendu signifie sacrifice.

Effet : La victime se retrouve au sol et subit les blessures critiques "Vertèbre endommagée" et "Coup du lapin

[XIII] LA MORT



La mort est toujours présente, soudaine, inévitable et en perpétuelle transformation.

Effet : La victime doit immédiatement faire un jet de Sauvegarde contre la mort. En cas d'échec, elle se retrouve à 0 PS et perdra conscience pendant une minute. En reprenant conscience, et suite à cette expérience, la victime récupèrera 3d6 Points d'Humanité (la valeur ne peut pas dépasser la valeur d'humanité maximum du personnage).

DATA

L'ordre et les noms des cartes des Arcanes Majeur peuvent varier d'un Jeu de cartes à l'autre. L'une des différences les plus courantes consiste à échanger les positions (numéros) entre les cartes "Force" et "Justice". Dans les pages qui suivent nous avons inclus deux versions de chaque carte pour que vous puissiez personnaliser votre jeu de cartes selon vos préférences.

[XIV] TEMPERANCE



La tempérance exige un choix pour lequel vous trouverez votre propre signification..

Effet : La victime doit choisir l'un de ses membres. Celui-ci subit une **blessure critique** "Démembré" (bras ou jambe selon le choix). Ensuite, elle doit choisir un membre différent qui subit une **blessure critique** "Cassé" (bras ou jambe).

[XV] LE DIABLE



Le Diable existe pour représenter et punir votre peur et vos excès.

Effet : Cette attaque touche à la tête, et ce même si la zone ciblée était différente à l'origine. De plus, la victime subit les **blessures critiques** "Lésion cérébrale" et "Oreille endommagée".

[XVI] LA TOUR



La Tour est un désastre qui révèle une résilience cachée lors de sa chute.

Effet : La victime subit les **blessures critiques** "Fracture du crâne", "Trachée écrasée" et "Coup du lapin". Ces blessures n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Durant une heure, la victime ne ressent plus

la douleur et peut ignorer les effets d'une **Blessure Grave**.

[XVII] L'ÉTOILE



L'étoile représente une attaque en laquelle vous pouvez avoir foi.

Effet : Si cette carte a été tirée suite à une attaque à distance, l'attaque touche la première cible, passe à travers, avant de ricocher et de poursuivre sa course sur un second ennemi situé dans un rayon de 20 mètres, désigné par le Meneur de

Jeu. Si aucun autre ennemi n'est présent, le ricochet rebondira avant de blesser la cible initiale une seconde fois. Cette attaque "ricochet" touche

automatiquement au niveau du corps de la cible. Un nouveau jet de dégâts doit être effectué pour cette attaque.

Si cette carte a été tirée suite à une attaque de mêlée, la cible subit les **blessures critiques** "Côtes cassées" et "Poumon affaibli".

[XVIII] LA LUNE



La lune rayonne au-dessus d'une attaque vicieuse née d'un instinct primitif.

Effet : La cible subit la **blessure Critique** "Plaie avec corps étranger" deux fois : l'une localisée sur le corps, l'autre sur la tête. Si cette carte a été tirée suite à une attaque de mêlée, l'arme utilisée est maintenant coincée dans le corps de la victime, et l'attaquant se retrouve désarmé.

[XIX] LE SOLEIL



Le Soleil est une célébration du carnage qui transcende tous les obstacles.

Effet : Si la victime transporte des explosifs (grenades ou autres) sur elle, l'un des explosifs, choisi par le Meneur de Jeu, explose immédiatement. Si la victime ne transporte aucun explosif, un des

objets dont la cible est équipée (désigné par le Meneur de Jeu) est définitivement détruit et ne peut plus être réparé.

[XX] LE JUGEMENT



Le Jugement est un réveil douloureux dont vous ne pourrez vous détourner.

Effet : La victime souffre de la **blessure critique** "Doigts écrasés" à l'une de ses mains et la **blessure critique** "Main arrachée" à l'autre.

[XXI] LE MONDE



Le Monde met tout en perspective lors d'un moment de compréhension.

Effet : Le Personnage qui a tiré cette carte peut rejouer un tour supplémentaire après celui-ci. Lors de ce tour supplémentaire, tous les jets du personnage sont effectués avec un bonus de +5 à tout test de compétence, ignore les effets négatifs de tous les états de blessure et n'a pas à faire de sauvegarde de mort s'il est mortellement blessé.

**BIEN SÛR QUE JE CROIS AU DESTIN.
IL N'EXISTE AUCUNE ARME SUFFISAMMENT MASSIVE
POUR TUER LA TRIPLE DÉESSE ET
PERSONNE NE POURRA JAMAIS LUI INTERDIRE D'
EXISTER, ET CE, QUELS QUE SOIENT LES EFFORTS DES
CORPOS. D'AILLEURS TU ME DOIS 100ED POUR TA
CONSULTATION.**

**—BRIGHID BRIGHTCHILD,
PRÊTESSE DU CLAN DE LA TRIPLE LUNE**

Vous avez besoin d'un jeu de tarot ? Il suffit d'imprimer celui-ci sur du papier cartonné ! Les pages sont configurées pour s'imprimer parfaitement, du recto au verso, et vous donnent 22 superbes cartes de tarot sur le thème de Cyberpunk !



(0) LE FOU



(I) LE MAGICIEN



(II) LA GRANDE PRETRESSE



(III) L'IMPERATRICE



(IV) L'EMPEREUR



(V) L'HIEROPHANTE



©2021 CD PROJEKT S.A. Tous droits réservés. Pour un usage personnel uniquement, l'usage commercial est strictement interdit.



(VI) LES AMOUREUX



(VII) LE CHARIOT



(VIII) FORCE



(IX) L'ERMITE



(X) LA ROUE DE LA FORTUNE



(XI) JUSTICE





(XII) LE PENDU



(XIII) LA MORT



(XIV) TEMPERANCE



(XV) LE DIABLE



(XVI) LA TOUR



(XVII) L'ETOILE



Les deux cartes en bas à droite de cette page sont des copies de Justice et de Force, numérotées comme elles pouvaient l'être dans les anciens jeux de cartes, avant Rider-Waite-Smith. N'incluez qu'un seul exemplaire de chaque carte dans



(XVIII) LA LUNE



(XIX) LE SOLEIL



(XX) JUGEMENT



(XXI) LE MONDE



(VIII) JUSTICE



(XI) FORCE



©2021 CD PROJEKT S.A. Tous droits réservés. Pour un usage personnel uniquement, l'usage commercial est strictement interdit.



CYBERPUNK RED

