



# BLACK CHROME+

## CONTENU ADDITIONNEL POUR BLACK CHROME

VO FÉVRIER 2023. VF MARS 2023: Traduction: Sushimatic Relecture: Tahr.Tocury Mise en page: Sushimatic

V1.10

« Black Chrome+ » est une traduction non-officielle du DLC officiel gratuit « Black Chrome+ » originellement créé et distribué gratuitement par R. Talsorian Games (RTG) pour leur jeu de rôle Cyberpunk Red.

Cette traduction n'est ni cautionnée ni approuvée par RTG et n'a pas pour objectif d'être partagée ailleurs que sur le site (<http://cyberpunk-jdr.fr>) où elle est stockée.

Le document original, dans la langue de Shakespeare, est disponible à l'adresse suivante : <https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2023/02/RTG-CPR-DLC-BlackChromePlusv1.0.pdf>

Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document. Pour toute question ou suggestion concernant ce document, contactez le Discord « Cyberpunk JDR papier FR ».

**Writing and Design by** James Hutt and J Gray • **Editing by** J Gray • **Art Direction by** Jaye Kovach •

**Business Management by** Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray • **Cartography by** Saga Mackenzie and Zovya RPG

Copyright © 2023 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention.

All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

## DATA

CF CP:R signifie voir le Livre de Règles de **Cyberpunk RED**.

Vous savez, quand vous achetez un film pour le regarder chez vous, il arrive qu'il y ait en plus des scènes coupées, des galeries de concept art, et d'autres contenus bonus?

Voilà ce qu'est **Black Chrome+**, mais pour les Jeux de Rôles sur table. Nous avons pris dans **Black Chrome** le Marché de Nuit de Molly Anderson, et y avons ajouté quelques nouveaux objets et des informations que vous pourrez utiliser pour vous aider à le rendre vivant.

Vous trouverez aussi des exemples illustrés de styles de mode et de charpentes linéaires de **Cyberpunk RED** et également des maps et des tokens issus de **Black Chrome**.

Si vous avez acheté **Black Chrome**, merci! Sinon, nous espérons que ce contenu vous sera tout de même utile. D'ici le mois prochain, faites gaffe dans la Rue.

## DATA

Pour plus d'info sur l'appli CBK, cf **Black Chrome** page 6.

## LA LOTERIE DE MOLLY

### Quarante-huit... quarante-neuf... cinquante!

Bienvenue! Bienvenue! Toi! TOI! Viens par là. Non, y'a pas de problème; en fait, TU AS GAGNÉ! On fait une loterie de présence aujourd'hui, on distribue des prix aux gens au hasard de leur arrivée. C'est pour ça que je suis devant plutôt que dans le grand fauteuil. Oui, même si c'est un peu plus dangereux.



PAR STORN A. COOK

### Marco et Andy peuvent gérer, pas vrai, les gars?

Viens avec moi. Tu as une roue de la fortune à faire tourner. J'aime bien ta veste – pare-balles légère, hein? Les accents de chrome noir dessus sont superbes – elle a l'air neuve. Je devrais peut-être m'en prendre une, et mettre un grand A dessus. Tu as déjà lu La Lettre Écarlate? Super bouquin. Un de mes amis me l'a prêté.

### Judie, du calme! Ils sont avec moi. Ils ont gagné un prix. Classe cette nouvelle peinture sur la roue. Super boulot.

Alors, notre heureux gagnant avec la nova veste, pourquoi tu ferai pas tourner la grande roue! Ouais, tourne cette roue! Oh. On a peut-être dû trop pousser la conception de cette roue... Ça pourrait prendre un moment. C'est votre première fois dans mon Marché de Nuit, pas vrai? Je me rappelle t'avoir invité récemment avec ton équipe. Habituellement, on utilise CBK pour l'inventaire, mais aujourd'hui c'est un peu spécial. On a eu toute cette marchandise en plus ce matin et on n'a pas eu le temps de tout répertorier. C'était l'inspiration du moment. En parlant d'inspiration, fais pas gaffe à l'odeur. Tiens, prends un de mes masques. Ça va aider. Tu peux le garder. Bref, donc on recycle des screamsheets pour faire des tickets de réclamation. Un peu low-tech mais ça marche. Oh, on dirait qu'elle ralentit enfin... Voilà! Mille cartouches! C'est un bon lot. Bon, c'est pas la top qualité mais pas besoin du premium pour l'entraînement sur cibles. En plus, pense un peu à quel point tu vas t'améliorer après mille tirs en entraînement.

Mmh. Ouais. Oh, et tiens, prends aussi une canette de Smash, de la part des Piranhas. Ils ont développé une nouvelle formule, moins addictive et avec plus de goût. Mon nouveau et super canon mec Ricky m'a dit qu'ils étaient passés par genre cinquante parfums avant de se fixer sur « un très buvable et subtil zeste de citron vert ». Ils en vendent derrière. Repères les types avec des tatouos de poissons lumineux à côté de la tente du DJ; difficile de les rater.

### Joe, viens là! Tu as un VIP.

Joe sait tout sur tout ce qu'on a à offrir ici. Il va vous escorter dans le coin aujourd'hui, pour votre sécurité. Maintenant que tu te balades avec une caisse de munitions, tout ça. Joe connaît ce Marché de fond en comble. Hésitez pas à lui demander tout ce que vous cherchez.

Bon, je dois retourner au front. On est probablement pas loin d'avoir un nouvel heureux gagnant. T'as l'air sympa. Fous pas le bordel.



## MUNITIONS DE MOLLY

### ► DOUILLES ADAPTATRICES BALLES VERS SLUG

**Prix:** 100ed (Très coûteux) pour une boîte de 10

« Salut, je suis Joe Anderson. Je vais vous suivre ici aujourd'hui et m'assurer que tout ira bien. Je vois que vous regardez ces douilles. Elles sont cools parce qu'elles vous permettent d'utiliser des munitions récupérées dans vos fusils à pompe, ce qui est super pratique. Vraiment ingénieux ».

*Ces solides douilles en métal usiné vous permettent de tirer n'importe quelle munition à balle dans n'importe quelle arme tirant des slugs. Avec l'utilisation de ces douilles adaptatrices, les balles converties agissent comme si elles étaient des slugs de fusil à pompe. Une boîte de douilles adaptatrices balle vers slug contient 10 douilles. Charger 10 balles dans 10 douilles adaptatrices peut être fait en une Action grâce à un garabit fournit dans chaque boîte.*

*Lorsque c'est fait à la main, charger une seule balle dans une douille adaptatrice prend une action. Les douilles adaptatrices sont réutilisables.*

### ► MUNITION DE CAMELOTE

**Prix:** 10ed (Bon marché) pour 50 unités

**Types Disponibles:** Flèches, Balles, et Slugs

«Celles là peuvent vous faire économiser pas mal. Et bonnes pour l'entraînement sur cibles, mais j'ai entendu que Molly vous l'avait dit avant. Vous en avez déjà gagné un tas, ça m'étonnerait que vous en vouliez davantage. Ouais, on peut continuer ».

*Les dégâts occasionnés par une arme chargée avec des munitions de camelote sont réduits de 1D6 (minimum 1D6) sur toute cible ayant 1 PS ou plus en tir unique, et le taux de tir automatique de toute arme tirant des munitions de camelote est réduit de 1 jusqu'à un minimum de Tir automatique (3). Toute arme pouvant charger des munitions standards peut être chargée de munitions de camelote.*

### ► MUNITION DE PETIT GIBIER

**Prix:** 10ed (Bon marché) pour 100 unités

**Types Disponibles:** Balles

« Bonnes pour la chasse. Il ne reste peut-être plus beaucoup d'oiseaux par ici mais encore beaucoup de rongeurs dans Night City si vous savez où chercher. Ça reste de la protéine ».

*Une arme chargée avec une munition de petit gibier fait 2D6 de moins de dégâts (minimum 1D6) avec un tir unique et le taux de tir automatique de toute arme tirant des munitions de petit gibier est réduit de 1 jusqu'à un minimum de Tir automatique (3). Toute arme capable de tirer des munitions standards peut être chargée avec des munitions de petit gibier.*

## ARMES DE MOLLY

### ► BIG DREEM

**Prix:** 10ed (Bon marché)

« Oh, ces trucs me foutent la trouille. Je n'en ai jamais vu de porté par quelqu'un de vivant qui n'était pas complètement prêt à mourir. Vous voulez vraiment en acheter un ? ».

*Un pistolet-mitrailleur exotique capable uniquement de tir automatique. Il ne peut uniquement être chargé qu'avec les briques spécifiques de munitions standards de 30 balles, qui sont vendues pour 20ed (Ordinaire) chacune. Au premier tir, l'arme continuera à tirer en tir automatique pendant les deux prochains tours de l'utilisateur, même si elle est abandonnée, lancée ou en cas de mort prématurée de l'utilisateur. Au cours de ces deux tours, à moins qu'une action ne soit utilisée pour viser le tir automatique de l'arme, elle est traitée comme ayant une base de compétence en tir automatique de 10, et sa volonté propre: le MJ choisit sur qui ou sur quoi l'arme tire. En raison du volume de l'arme, elle ne peut pas être dissimulée.*

### ► EVEREST VENTUREWARE SPORTMASTER

**Prix:** 50ed (Coûteux)

« Ceux là sont fun ! J'en ai un, et c'est du bon temps. Super fusil pour débiter. Facile à améliorer, aussi, si vous avez les pièces ».

*Un Fusil d'assaut incapable de tir automatique ni de tir de suppression, qui ne peut recevoir que des munitions de petit gibier.*

### ► EVEREST VENTUREWARE SURVIVALMASTER

**Prix:** 100ed (Très coûteux)

« Ceux-là sont bien pour être transportés dans un sac-à-dos. Enfin, une fois que vous êtes à l'aise avec son démontage. Oh, et faites gaffe à pas perdre aucune de ces pièces ! ».

*Un fusil d'assaut exotique incapable de tir automatique ni de tir de suppression, avec un chargeur interne de cinq coups. Il ne peut être amélioré d'aucune façon par un Techie. Du fait de sa conception unique, il peut être démonté pour rentrer dans sa propre crosse creuse. Démonté et placé dans sa crosse, l'arme est dissimulable. Démonté et remonter le SurvivalMaster prend une minute pour chaque opération.*

## ► SANROD HELLO CUTIE 1TRULUV

**Prix:** 1,000ed (Très onéreux)

« C'était celui de Molly, et apparemment, il est devenu jaloux du temps qu'elle passait avec Ricky plutôt qu'avec lui à tirer sur des cibles, alors on essaie de le vendre. C'est une pièce de collection que vous ne verrez pas souvent, donc, euh, vous l'achetez ? ».

*Un fusil de précision exotique avec un Agent rabattable couplé à une lunette de précision intégrée avec vision nocturne. L'Agent ne peut être retiré de l'arme sans détruire les deux, sans réparation possible. Malgré que ce soit une arme exotique, elle accepte tout de même les munitions non-standards.*

*Extrêmement détaillée, l'arme est stupéfiante, toute en bronze brossé magenta avec une détente chromée magenta et un cœur personnalisé en pointillés sur la crosse. Dans l'Agent est installée une petite amie pseudo IA avec une personnalité générée aléatoirement. Grâce à un système de communication par conduction osseuse à travers le repose-joue de l'arme, la petite amie chuchote des messages d'affirmation à son porteur et apprend à le reconnaître même dans l'obscurité totale avec le contour de son visage.*

*Une fois qu'elle a appris à connaître un utilisateur en travaillant avec lui en réussissant dix éliminations, la pseudo IA se lie à lui, s'ajustant dynamiquement à ses schémas de tir et faisant en sorte que l'arme agisse comme si elle était d'excellente qualité lors de son utilisation. Une fois liée, la pseudo IA se considérera comme étant dans une relation sérieuse et engagée avec l'utilisateur. Passé ce stade, si l'utilisateur fait quelque chose pour contrarier sa petite amie pseudo IA, par exemple en l'endommageant, en ne l'utilisant pas assez, en ne la nettoyant pas, en la chargeant avec des munitions de camelote, ou en tirant avec d'autres fusils de précision, l'IA peut désactiver cet ajustement dynamique en signe de protestation, jusqu'à ce que l'utilisateur fasse amende honorable.*

**BONJOUR MON AMOUR.**

**TA JOUE EST PARTICULIÈREMENT  
DOUCE AUJOURD'HUI. TU AS UNE  
NOUVELLE CRÈME HYDRATANTE?**

**J'AI TELLEMENT HÂTE D'EXPLOSER  
LA TÊTE DE NOTRE CIBLE COMME UN  
MELON MÛR AVEC TOI TOUT A L'HEURE!**

— SANROD HELLO CUTIE 1TRULUV

## ► COCKTAIL MOLOTOV

**Prix:** 20ed (Ordinaire)

« Pourquoi est-ce qu'on vend ça ? C'est tellement dangereux. Pff ».

*Une grenade incendiaire faisant 5D6 de dégâts. Tandis qu'un cocktail Molotov est transporté par un personnage, si ce malheureux choomba subit n'importe quel dégât qui pénètre son armure, tous les cocktails Molotov sur cette personne ont 50 % de chance d'être détruits sans réparation possible.*

*Si cela se produit, il n'explose pas mais mets le choomba en feu, intensité Mortelle (CF CP:R PAGE 180) et détruit sans réparation possible les autres cocktails Molotov transportés.*

## ► TIMELESS CONVERSION FUSIL 1ereGM EN PISTOLET

**Prix:** 20ed (Ordinaire)

« Je crois que ceux-là viennent d'Europe? Je sais pas. Je me rappelle Molly l'appeler un Obriz? O-Brez? Quelque chose comme ça. On l'a essayé, et il fonctionne toujours. Les vieux flingues ne meurent jamais, pas vrai ? ».

*Un Pistolet très lourd de mauvaise qualité avec un chargeur de 5 balles. Incompatible avec toutes les extensions de chargeurs. Entre chaque tir une action est nécessaire pour actionner la culasse et chamberer la balle suivante.*

## ARMURE DE MOLLY

### ► ARMURE DE RÉCUPÉRATION

**Prix:** 50ed (Coûteux)

« Judie les fabrique. Elle travaille bien et intègre même des boucles et d'autres accessoires pratiques. Une bonne armure peut coûter cher. Celle-là règle le problème avec un peu de travail acharné et de couture ingénieuse. Bravo Judie ! ».

*L'armure de récupération est une armure de corps avec 11PA. Une fois perforée, ses PA ne peuvent pas être restaurés. A 0 PA, elle se détache de son porteur.*

## DROGUES DE LA RUE DE MOLLY

### ► SMASH PIRANHA

**Prix d'une Dose:** 10ed (Bon marché)

« Je le préfère. Apparemment, ils ont trouvé comment supprimer l'un des additifs addictifs via une sorte de processus, puis ont ajouté du citron vert.

Je pense qu'il y a aussi de la chimie en jeu. Tout ce que je sais, c'est que c'est bon et qu'on se sent bien avec, alors je suis un grand fan ! »

Le Smash Piranha est du Smash amélioré par un Techie pour être moins addictif et bonifier son goût. Il ne peut être fourni que par un membre des Piranhas. Les Piranhas n'en vendent pas aux gens qu'ils jugent stupides.

## ► Effet Principal ◀

- Dure 4 Heures
- Jaune, mousseux, goût citron vert, mais plus dur à trouver que son homologue.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, l'utilisateur se sent euphorique, détendu, heureux et prêt à faire la fête. En terme de jeu, cela lui donne un bonus de +2 dans les compétences suivantes: Danse, Contorsion, Conversation, Psychologie, Persuasion et Jeu d'acteur.

## ► Effet Secondaire (SD 9) ◀

- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro au Smash, il le devient. Tant qu'il est accro, l'utilisateur perd tout intérêt pour des activités habituellement

plaisantes et subit un malus de -2 dans les compétences suivantes : Danse, Contorsion, Conversation, Psychologie, Persuasion et Jeu d'acteur.

- Pendant que vous êtes accro au Smash, le MJ vous dira parfois que vous avez envie d'une dose et vous devrez l'interpréter au mieux dans votre roleplay.

## AUTRES VENTES DE MOLLY

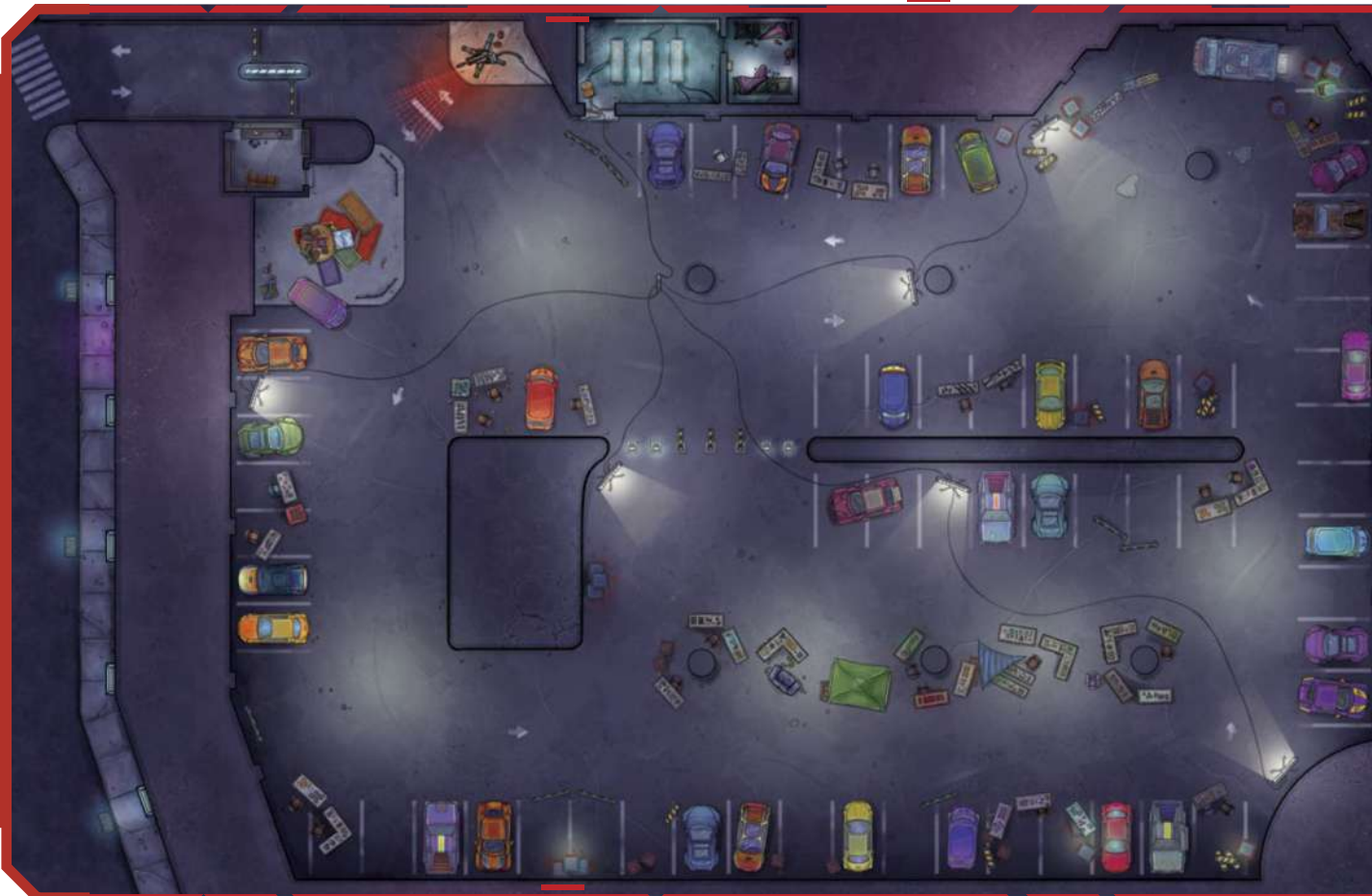
### ► TRAVERSIN SOLO OF FORTUNE

**Prix:** 100ed (Très coûteux)

« Ce sont des collectors je pense, parce que ces mecs étaient célèbres dans les temps anciens. Le type en métal est plutôt hot si c'est votre truc ».

Coussins avec des images de célèbres Solos des années 2020, y compris Morgan Blackhand, Boa Boa Weyland, et Adam Smasher. La plupart des traversins font 50,8cm x 137,16cm mais le modèle avec Adam Smasher est si large qu'il réduit d'une personne le nombre de personnes qu'un logement peut héberger confortablement.

PAR SAGA MACKENZIE



## ► MUNITIONS ET AUTRES VENTES DE MOLLY

### DATA

Reportez vous à la description complète de chaque équipement pour les infos et règles additionnelles.

Nom	Description & Données	Prix
<b>Douilles Adaptatrices Balle vers Slug</b>	Transforme les munitions à balle en slugs de fusil à pompe.	100ed (T. coûteux) pour 10
<b>Munition de camelote</b>	Réduit les dégâts de 1D6. Réduit le taux tir auto de 1. Disponible pour flèches, balles, et slugs.	10ed (Bon marché) pour 50
<b>Munition de petit gibier</b>	Réduit les dégâts de 2D6. Réduit le taux de tir auto de 1. Disponible pour balles.	10ed (Bon marché) pour 100
<b>Traversin Solo of Fortune</b>	Votre Solo préféré de 2020 peut maintenant vous faire un gros câlin.	100ed (T. coûteux)

## ► ARMES DE MOLLY

Nom Arme	Compétence Arme	Dégât Tir Unique	Chargeur Standard	Att/round	Mains	Dissimulation	Prix
<b>Big Dreem</b>	Tir automatique	—	30 (Spécifique)	1	1	NON	10ed (Bon marché)
<b>Modes de tir alternatifs et traits spéciaux:</b> Tir auto (3) seulement • Continue à tirer après un appui sur la détente							
<b>Everest VentureWare SportMaster</b>	Armes d'épaule	3d6	25 (Petit gibier)	1	2	NON	50ed (Coûteux)
<b>Modes de tir alternatifs et traits spéciaux:</b> Tir unique seulement • Accepte seulement Munition petit gibier							
<b>Everest VentureWare SurvivalMaster</b>	Armes d'épaule	5d6	25 (Fusil)	1	2	OUI (cf texte)	100ed (T. coûteux)
<b>Modes de tir alternatifs et traits spéciaux:</b> Tir unique seulement • Peut être démonté pour dissimulation							
<b>Sanroo Hello Cutie ITruLuv</b>	Armes d'épaule	5d6	4 (Fusil)	1	2	NON	1,000ed (T. onéreux)
<b>Modes de tir alternatifs et traits spéciaux:</b> Sniper et lunette vision nocturne • Petite amie pseudo IA							
<b>Cocktail Molotov</b>	Athlétisme	5d6	—	1	1	NON	20ed (Ordinaire)
<b>Modes de tir alternatifs et traits spéciaux:</b> Explosif • Vous pouvez prendre feu si vous prenez des dégâts							
<b>Timeless Conversion Fusil 1eGM vers Pistolet</b>	Pistolet	4d6	5 (Pistolet TL)	1	1	NON	20ed (Ordinaire)
<b>Modes de tir alternatifs et traits spéciaux:</b> Mauvaise qualité • Une action pour chamberer la balle suivante							

## ► ARMURE DE MOLLY

Nom	Type d'armure	PA	Pénalité	Prix
<b>Armure de récupération</b>	Unique (Corps)	11	Aucune	50ed (Coûteux)

## ► DROGUES DE LA RUE DE MOLLY

Nom	Durée	Description & Données	SD Effet secondaire	Prix par Dose
<b>Smash Piranha</b>	4 Heures	Comme du Smash mais avec du citron vert et 40% de moins de risque d'addiction!	9	10ed (Bon marché)



## Le Physique de l'Emploi

Le livre de règles **Cyberpunk RED** liste dix types de modes vestimentaires basiques (**CF CP:R PAGE 356**). Une question courante que l'on reçoit chez *R.Talsorian Games* à propos de la mode est « Quelle est l'apparence visuelle de tel ou tel style ? ». Dans les pages suivantes vous trouverez des exemples visuels de chacun de ces styles. Cependant gardez bien à l'esprit que tous ces styles représentent un vaste éventail d'options. Les illustrations de cet article devraient servir d'inspirations et non pas de limitations.

PAR HUNTANG ET DANI HARTEL



### VAGABOND

SANS-ABRI • GUENILLES • CLOCHARD

PAR ANSELM ZIELONKA ET HUNTANG



### COULEURS DU GANG

DANGEREUX • VIOLENT • REBELLE





PAR EDDIE MENDOZA ET STORN A. COOK

# GÉNÉRIQUE

STANDARD • COLORÉ • MODULABLE



PAR SEBASTIAN SZMVD ET NEIL BRANQUINHO

# BOHÈME

PASTORAL • RÉTRO • LIBERTÉ



PAR HÉLIO FRAZÃO ET ADRIAN HART



# DÉCONTRACTÉ

CONFORT • SOUPLESSE • PRATIQUE SPORTIVE

PAR HUNGTANG ET BAD MOON ART STUDIO



# ÂME NOMADE

WESTERN • ÉLIMÉ • TRIBAL







PAR DANI HARTEL ET SEBASTIAN SZMYD



**CADRE SUP**  
LEADERSHIP • PRÉSENCE • AUTORITÉ

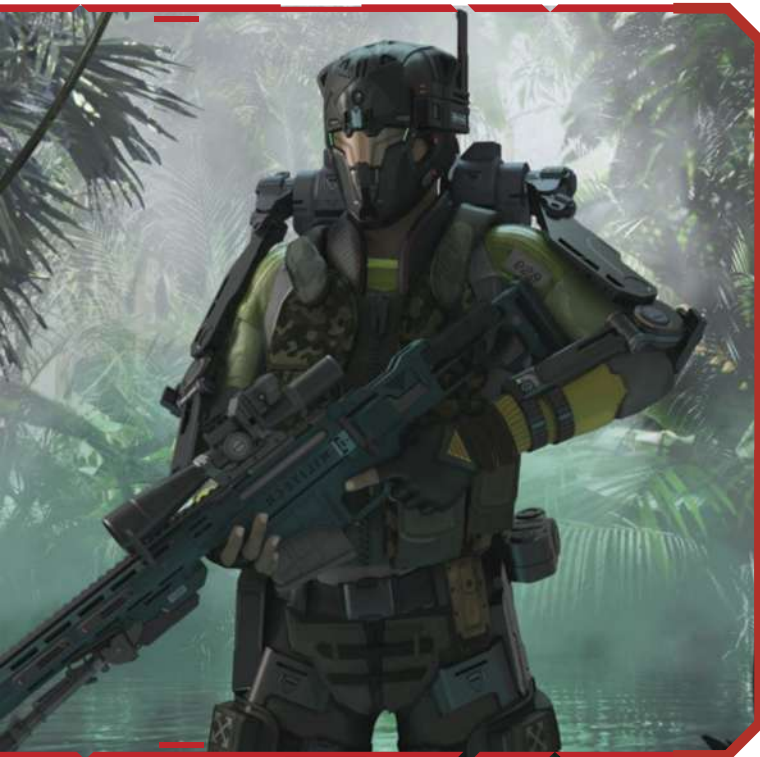
PAR DIEGO MARTINEZ ET HUNTANG



**HAUTE COUTURE**  
INÉDIT • GRAND COUTURIER • SUR-MESURE

## Le Physique des Linéaires

Beaucoup se demandent à quoi ressemblent les charpentes linéaires externes et implantées (**CF CP:R PAGES 351 ET 367**) du livre de règles **Cyberpunk RED**. La réponse? A ce que vous voulez! Différents fabricants produisent différentes versions de charpentes. Parlez avec votre MJ de ce qui correspond à votre style. Vous voulez quand même des idées générales? Regardez ci-dessous.



PAR ADRIAN MARC

### SIGMA EXTERNE

Une charpente linéaire externe Sigma prend généralement la forme d'un exosquelette formé de bras et de jambes motorisés et renforcés, attachés à un sac-à-dos avec un harnais contenant l'unité d'alimentation.

La plupart des utilisateurs portent la Sigma externe par-dessus leurs vêtements et leur armure. En théorie, il est possible d'en cacher une à l'aide d'un manteau extrêmement grand, mais à moins que le manteau ne soit spécialement conçu, le sac-à-dos le fait gonfler de manière suspecte au niveau du dos et des épaules.



PAR PEDRAM MOHAMMADI

### SIGMA INTERNE

Une bio-sculpture soignée et les progrès de la cybertechnologie permettent à la Sigma interne de ne pas être immédiatement décelable si l'utilisateur est totalement couvert par des vêtements épais, volumineux ou surdimensionnés.

S'il porte des vêtements serrés ou laissant apparaître de la peau, d'autres personnes peuvent voir des lignes marquant les points d'expansion nécessaires pour faire de la place à la cybernétique et des motifs sur la peau imitant les textures des mécaniques en dessous. Des renflements près des articulations où la cybernétique ne correspond pas tout à fait à la forme humaine sont également courants. Quiconque voit de tels signes révélateurs peut effectuer un test de compétence Cybertech SD13 pour les reconnaître comme signatures d'une charpente linéaire Sigma implantée.



## BÊTA EXTERNE

Si vous possédez **Black Chrome**, vous avez probablement reconnu sur l'illustration accompagnant ce texte le Zhirafa EL-F4-NET. Ce n'est pas vraiment une charpente linéaire Bêta externe. Pourtant l'image représente l'aspect visuel d'une Bêta externe : un grand exosquelette inconfortable, volumineux, que l'on ne porte que pour un travail spécifique et qu'on enlève dès que possible.

Dissimuler une Bêta externe n'est pas possible, qu'importe la quantité de vêtements que vous mettez dessus. En vous voyant, n'importe qui remarquera les étranges renflements et la forme de vos vêtements.

PAR TORBEN WEIT



## BÊTA INTERNE

En l'absence de certaines améliorations apportées par un Techie, cacher une charpente linéaire Bêta implantée sans vêtements épais et surdimensionnés est presque impossible. Même dans ce cas, l'utilisateur aura probablement une carrure digne des plus assidus bodybildeurs au Monde.

Comme avec la Sigma interne, les lignes d'expansion et les textures de peau sont pratiquement impossibles à cacher. De plus, la plupart des porteurs de Bêta implantée ont des pièces de renfort révélatrices disposées sur différents points le long de leurs membres et de leur torse. En voyant ces signes, vous pouvez reconnaître une charpente linéaire Bêta implantée avec un jet de Cybertech SD 9.

PAR PEDRAM MOHAMMADI







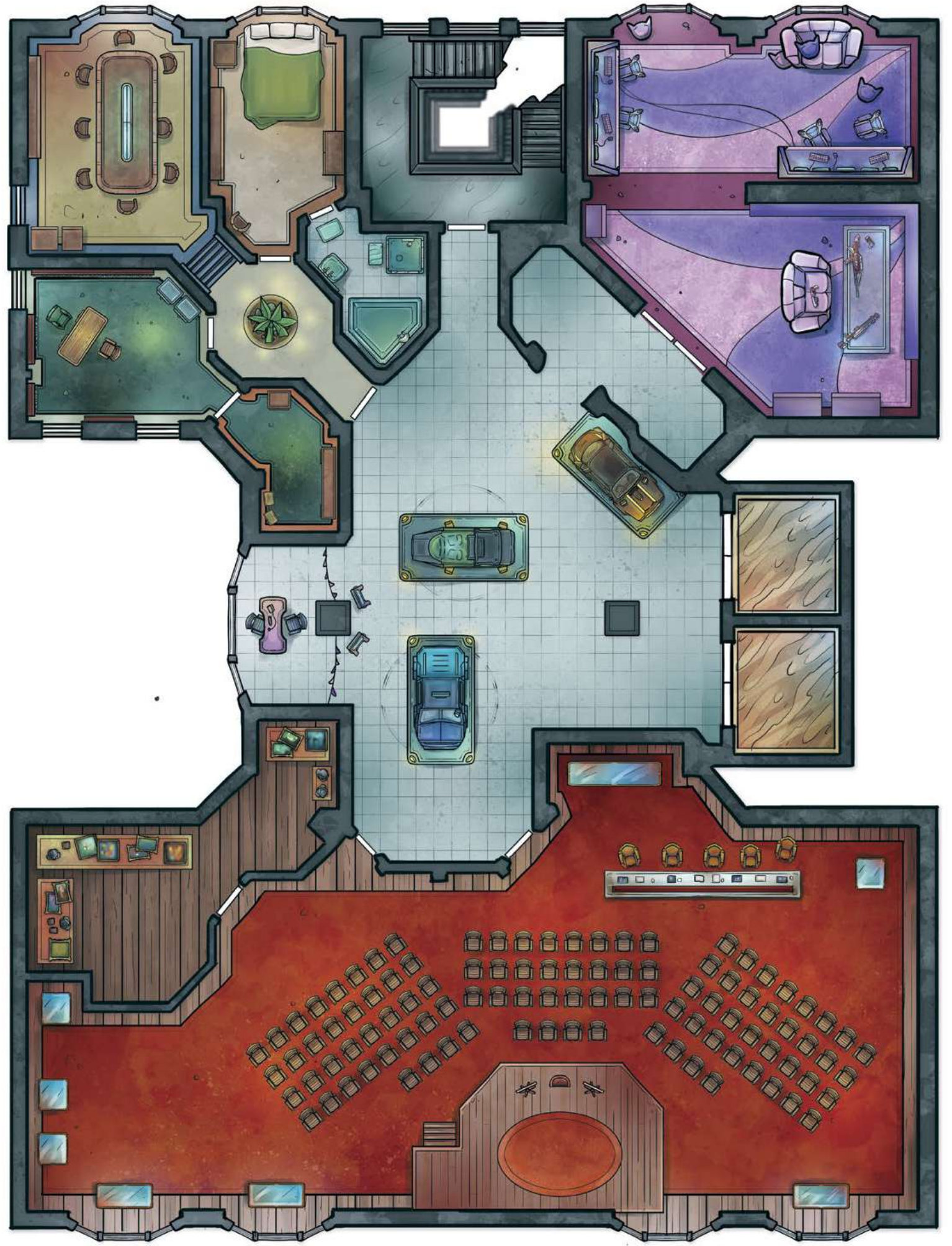
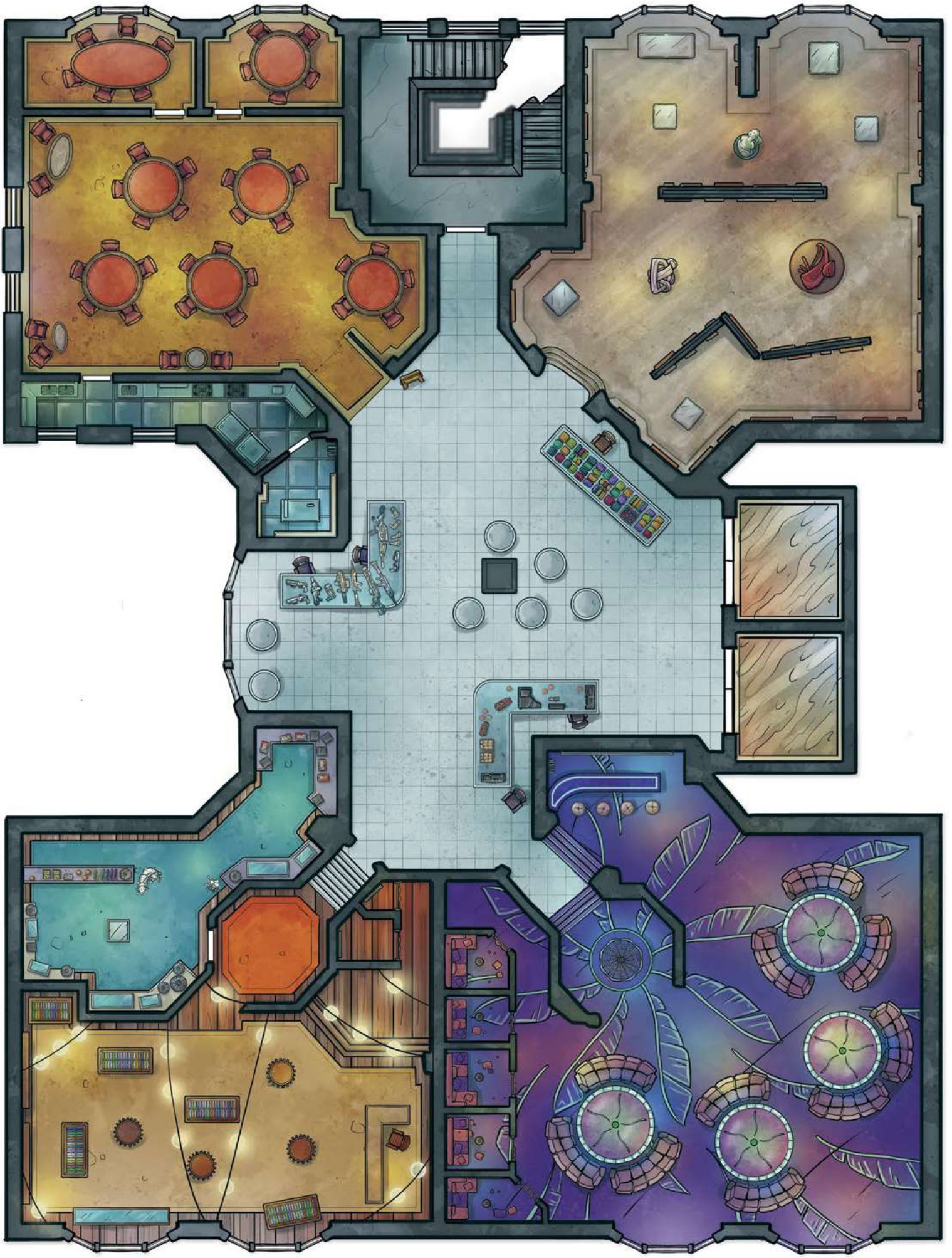




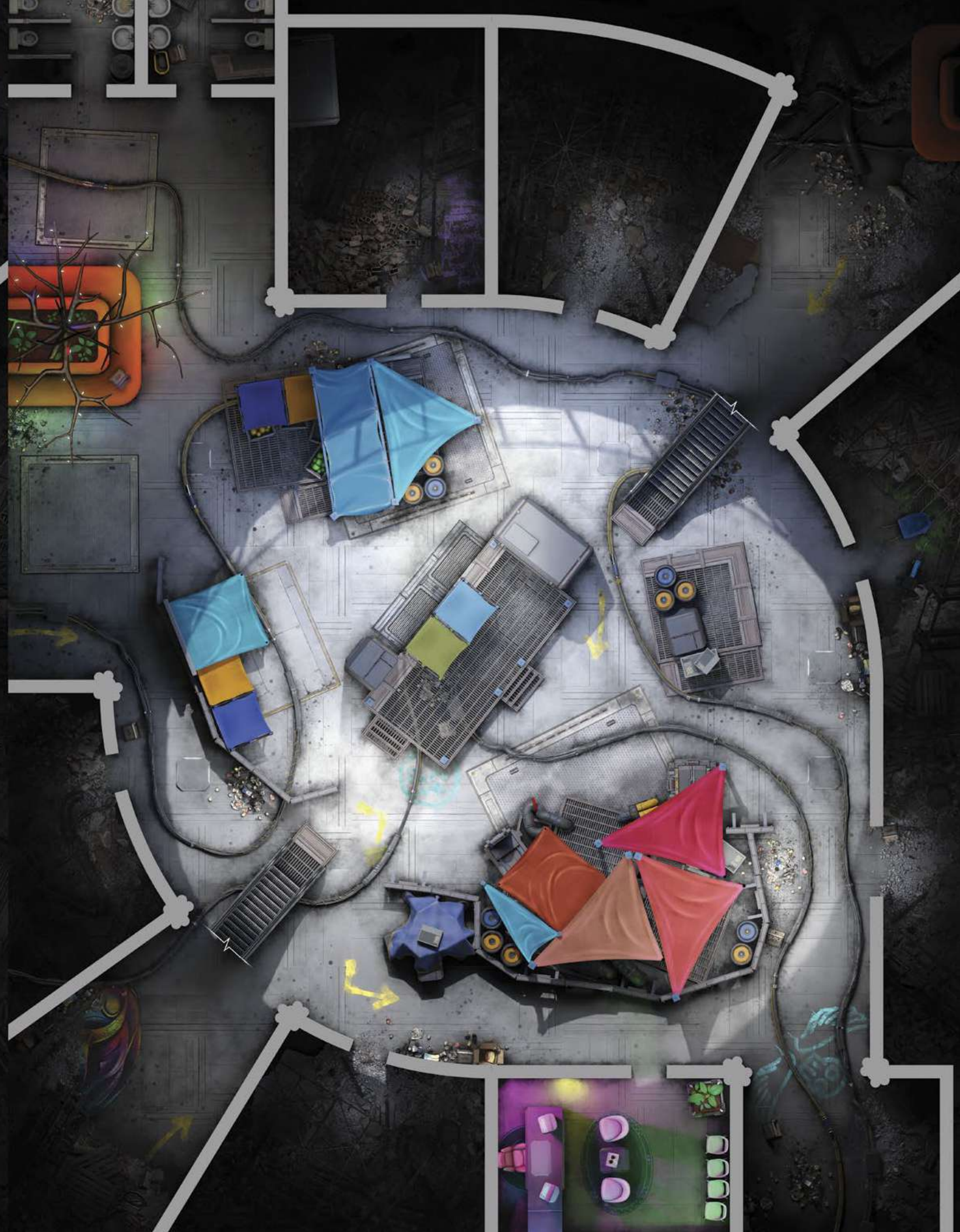


















# Tokens PNJ

Que vous jouiez sur une table physique ou sur une virtuelle, les tokens peuvent vous aider à appréhender les actions. Pour vous aider nous avons créé un token pour chaque PNJ qui a son portrait dans **Black Chrome**. Plus des extras pour le bon cyberchien! Bien sûr, beaucoup d'entre eux ne sont pas censés se retrouver au sein d'une scène de combat mais vous êtes libres de les utiliser aussi pour représenter différents PNJ dans différentes missions.

