



ÉCOUTEZ BIEN! ICI, JONJONTHEWISE

VO: MARS 2023 VF: MAI 2023 Traduction: Sushimatic Relecture: Tahr.Tocury, Seto Mitsuoki Mise en page: Sushimatic

V1.0

« Écoutez bien! Ici JonJonTheWise » est une traduction non-officielle du DLC officiel gratuit « Listen Up! To JonJonTheWise » 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/2023/03/RTG-CPR-DLC-ListenUpJonJon.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 JonJonTheWise • **Editing by** J Gray and James Hutt

Art Direction by Jaye Kovach • **Business Management by** Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

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.



ÉCOUTEZ BIEN, CHOOMS !

Si vous êtes déjà passés sur ma page YouTube, vous savez que j'aime Cyberpunk RED.

J'aime **Cyberpunk RED** parce qu'il nous permet d'explorer la complexité des multiples facettes de notre humanité. Nous apprenons beaucoup sur nous-mêmes en prenant des décisions pour une personne fictive que nous avons façonnée en dépensant des points, en lançant des dés et en consultant les règles. Nos personnages comptent beaucoup pour nous car ils sont une extension de nous-même. Nous nous mettons dans leur peau et observons comment ils deviennent des survivants dans ce futur sombre. Nos parties nous placent aux premières loges pour le théâtre de notre imaginaire.

Être un Maître du Jeu dans ce futur sombre peut sembler être une tâche intimidante. Vos décisions peuvent impacter le jeu sur plusieurs sessions à venir et vous ressentez une responsabilité particulière à « faire de votre mieux ». Parfois, être MJ implique que vous jouiez les règles au pied de la lettre et d'autres fois que vous devrez peut-être interpréter les règles de façon personnelle. C'est l'une des choses délicates auxquelles un MJ peut être confronté.

Vous aurez peut-être des idées de variations autour des règles existantes lors de la préparation de votre campagne. Inventer ou changer les règles est une pratique courante dans le JdR, familièrement appelée utilisation de « règles maison ». Ce n'est pas seulement autorisé mais encouragé comme moyen de personnaliser le jeu aux variables uniques représentées par votre groupe de jeu.

Si les règles maison peuvent améliorer votre expérience, elles peuvent également avoir des conséquences imprévues sur l'équilibre et la jouabilité de votre partie. C'est une mince frontière nécessitant un examen attentif. Dans ce guide, je propose certaines de mes propres idées de règles maison. J'ai constaté qu'elles amélioreraient l'expérience de jeu de ma table tout en minimisant l'impact des conséquences de mes modifications sur le jeu dans son ensemble.

Voilà les principes que j'essaie d'appliquer à ma table de jeu, concernant les règles maison :

1. Tout d'abord, connaître et jouer les règles officielles telles qu'elles sont écrites. Vous ne pouvez pas modifier les règles si vous ne les connaissez pas. Je connais personnellement le maire de Balancetown, et je sais qu'il s'est donné beaucoup de mal pour les affiner.
2. N'appliquez qu'une légère modification aux règles. De gros changements peuvent avoir de grandes conséquences. Des modifications légères minimisent l'impact sur l'ensemble de la partie, les rendant plus faciles à intégrer dans le jeu.
3. Après avoir intégré votre règle maison, réfléchissez à son impact sur le jeu. Voyez si vous devez alléger ou doubler la mise. Si nécessaire, n'hésitez pas à supprimer complètement une règle maison.
4. N'oubliez pas que c'est censé être amusant.

Nous arrivons à la fin de cette transmission, et je dois filer. J'ai un rendez-vous avec Ziggurat, ce qui est loin d'enchanter Microtech. Vous avez tout ce qu'il vous faut. Maintenant c'est le moment de faire ce que vous faites de mieux.

JonJonTheWise

<https://www.youtube.com/@JonJonTheWise>

JonJon a eu la gentillesse d'illustrer ses conseils avisés avec des exemples tirés de sa propre table de jeu. Vous saurez qu'il s'agit de l'un de ces exemples car ils seront présentés sous forme de citations en italique, à côté d'une miniature de son visage amical !

LES CONSEILS DE MJ DE JONJONTHEWISE

Besoin d'aide pour la préparation de votre partie? Voici quelques conseils de l'un des meilleurs MJ de **Cyberpunk RED** du moment.

TISSER UNE INTRIGUE CYBERPUNK

D'après mon expérience, les meilleures intrigues **Cyberpunk** impliquent les histoires personnelles de vos personnages. Connaître leur passé est toujours bénéfique. Examinez leur Parcours de vie à la recherche de pépites d'inspiration à injecter dans votre intrigue.

Besoin d'un méchant ? Regardez dans leurs ennemis. Besoin d'un allié ? Jetez un œil à leurs amis et partenaires. Besoin de relier des personnages entre eux ? Examinez leurs expériences passées en essayant de trouver des points de convergence intéressants.



« Dans la phase de préparation de la campagne, je regarde le parcours de vie de chaque personnage joueur. Le Corpo de Continental Brands qui a anéanti la famille nomade de Talo fera un très bon méchant. Le père séparé de Co-Pay est médecin. Peut-être travaille-t-il avec le même Corpo contre son gré. Je peux utiliser ces liens pour motiver ces deux joueurs à plonger dans l'intrigue et à travailler ensemble. »

COMMENCER UNE SESSION AVEC STYLE

Si nous voulons que nos joueurs soient impatients de jouer, il nous faut entretenir leur motivation et l'envie de faire rouler leurs dés. Après avoir présenté le monde de **Cyberpunk RED** à votre équipe, il est temps de les jeter dans le bain et de les forcer à nager.

Primo, plantez le décor. Où sont-ils ? Pourquoi sont-ils là ? Qu'est-ce qui fait de ce lieu un décor typique de **Cyberpunk RED** ?



« Dallas centre, une superbe zone corpo de la taille d'une ville. Vous êtes juste à l'extérieur de cette zone, dans un endroit loin d'être luxueux. Vous êtes au Flash Point, un nightclub casino baigné de néons. Mais surtout vous êtes dans le repère favori des Black Sand, des mercenaires à louer. »

Secundo, mettez-les au cœur de l'action. Il est temps de confronter directement vos joueurs à un scénario bourré d'action, de tension et d'intrigue.



« Vous êtes cinq joueurs dans une partie tendue de poker Texas Hold'Em avec Pact, leader des Black Sand. Avec Sam Ectoplasm et Drex, vous êtes assis face à un vétéran de la violence. Au cours de la dernière heure, vous avez vu ses expressions faciales passer de confiant à enragé. Vous gagnez. Il perd. Pact n'aime pas perdre et parfois il laisse son arme exprimer son mécontentement. « Je mise tout: Tapis. » grogne-t-il, alors que vous regardez pour la première fois les cartes fraîchement distribuées de votre main ».

Tertio, faites avancer l'action. Ajoutez des problèmes à résoudre lors de votre session en introduisant un obstacle. Il peut s'agir d'un garde en patrouille, ou d'un verrou à clavier sur l'entrée secrète à l'arrière d'un bâtiment.



« Sam fais-moi un jet de Jeu de hasard... 15 ? Ouais, c'est suffisant. Statistiquement, tu sais que Pact fait une erreur. Annoncer tapis maintenant n'a aucun sens. De toute évidence, vous l'avez poussé à ce que ses émotions prennent le dessus, à moins qu'il ne veuille contourner les règles. Drex, fais-moi un jet de Perception... 22 ? Tu remarques certains des autres Black Sand présents. Trois sbires se rassemblent autour de Pact, mais tu notes aussi deux paires de ses hommes de main dans les coins arrière de la pièce. D'un rapide coup d'œil à la dérobée, tu remarques que votre jeu est leur centre d'intérêt. »

Il est important que vous laissiez vos joueurs surmonter l'obstacle comme ils l'entendent. La liberté d'action des joueurs est le cœur des jeux de rôles.

Enfin, terminez en beauté. Après un certain temps, la situation où vous êtes aura rempli son rôle et les joueurs voudront mettre en œuvre leurs plans pour surmonter vos obstacles. Faites confiance à votre instinct et soyez prêts à faire avancer la situation. Vous pouvez décider de dresser plus d'obstacles selon les actions des joueurs. Ou vous pouvez décider que le moment est venu de changer de situation.



« Votre intuition s'est avérée juste: Pact est un sale tricheur. Mais il ne s'attendait pas à ce que vous trichiez aussi. Avant que vous ne puissiez empocher vos gains, Pact renverse la table avec colère. Ses sbires passent à l'action et semblent vouloir déclencher une fusillade dans ce remarquable établissement. Vos messages discrets avec le reste de l'équipe sont payants car Talo, Co-Pay et Liber se jettent par surprise sur les sbires Black Sand. Pact se rue avec fureur vers le couvert le plus proche et pile dans le viseur de Wasp. Jets d'Initiative ! »

Cinq Règles Maison de JonJon

Chaque table est différente, faisant de votre jeu l'expérience unique que nous recherchons tous lors d'une partie. Pour apporter ma propre expérience et adapter **Cyberpunk RED** à mon style de jeu, j'ai créé quelques règles maison. La section suivante contient certaines de mes propres idées de règles maison testées avec succès. Avec mes compliments, utilisez-les si vous le voulez et n'hésitez pas à y apporter les modifications nécessaires à votre propre style de jeu.

RÈGLE 1: LA MÉTHODE DES 3 SBIRES

Pendant le déroulement de la partie, je donne le meilleur de moi-même quand je suis détendu. J'ai remarqué que ce qui m'aide à entrer dans cet état de zénitude, c'est le fait d'abandonner l'idée de planifier des réponses parfaites à chaque question de mes joueurs et de m'accorder moi-même le droit d'improviser.

Mon cerveau ne peut traiter qu'un nombre limité d'idées à la fois et je risque d'être dépassé dans les moments critiques si j'essaie de noter tous les résultats possibles. A vouloir traiter trop d'idées simultanément, je me suis souvent retrouvé paralysé par l'indécision. Je suis censé gérer mes notes, les règles, les jets de dés, les décisions de mes joueurs et bien d'autres variables. Réduire le nombre de variables les rend plus facile à gérer et me donne plus de liberté pour prendre de meilleures décisions dans le feu de l'action. Plus que tout, je me sens plus détendu et je peux profiter de l'expérience de jeu partagée à la table.

Mais parfois, cette démarche peut devenir problématique: si mes joueurs veulent affronter un groupe de crétins qui les regardent mal, je dois avoir des fiches de PNJ préparées en avance, mais si je n'avais pas prévu ce combat, je n'ai pas leurs fiches.

Perdre une heure de jeu pour créer des fiches de PNJ pour un combat impromptu n'est pas idéal. Le scénario d'action s'interrompt brutalement pour que je crée de parfaits opposants pour combattre les joueurs.

Pour régler ce problème, j'ai parcouru le livre de règles pour y trouver de l'aide et je suis tombé sur les « Démons » du chapitre Netrunning. J'ai remarqué qu'ils avaient une stat spéciale nommée « Valeur de combat », simulant la capacité du Démon à utiliser des armes du monde réel qui sont connectées à son Architecture NET. Pour faire un jet d'attaque pour un Démon le MJ lance 1D10 + sa Valeur de combat pour déterminer s'il touche avec ses armes.

En utilisant cette Valeur de combat et quelques stats supplémentaires, j'ai conçu un système de création de PNJ à la volée. Si mes joueurs commencent un combat imprévu, la Méthode des 3 Sbires me fournit les outils nécessaires pour créer la confrontation rapidement, sans impacter le rythme du jeu. Je n'ai jamais besoin de m'inquiéter d'avoir une feuille de PNJ prête pour chaque rencontre.

Au lieu de déterminer individuellement les statistiques, l'équipement et les compétences pour chaque PNJ, j'assigne un ensemble de chiffres similaire à la Valeur de combat d'un Démon. Chacun de ces chiffres est fixé avec 1D10 pour déterminer si le PNJ a réussi ou échoué. J'alloue également une valeur fixe ou des choix simples pour les PA d'armure, les Points de Santé, le MOUV, l'initiative, la cybernétique et leurs armes.

► Lire la Fiche de Sbire ◀

Il y a trois types de sbires. **Facile, Moyen, et Élite.** Le type détermine le niveau de défi qu'un sbire représente lorsqu'il affronte votre équipe.

Voici comment lire les fiches de sbires (cf dernière page).

► COMPÉTENCE [COMP]

Couvre toutes les compétences dans lesquelles le sbire a logiquement une certaine maîtrise. Par exemple, un membre de gang de bas niveau sait probablement comment donner un coup de poing, donc vous utiliserez ce nombre pour Bagarre, mais il ne sait probablement pas résoudre une équation quadratique, donc vous ajoutez 0 à son jet de Science (Mathématiques). Utilisez COMP + 1D10 pour déterminer s'il réussit ou s'il échoue à ses tests de compétences.

Si besoin, vous pourrez rendre un sbire plus ou moins efficace dans certaines compétences. Notez alors les compétences qui, selon vous, méritent un tel traitement en leur assignant un modificateur positif ou négatif entre 1 et 3.

Par exemple, un membre de gang de type Facile peut subir un -1 pour tous ses jets de Psychologie car ce crétin est toujours défoncé à quelque chose, obscurcissant son jugement.

Note: Seuls les Sbires Élite peuvent tenter d'esquiver les balles.

► INITIATIVE [INIT]

Lancer Initiative + 1d10 pour déterminer quand arrive le tour d'un sbire pendant un round de combat.

ECOUTEZ BIEN! ICI JONJONTHEWISE

▶ MOUVEMENT [MOUV]

Couvre la statistique de mouvement (MOUV) du sbire.

▶ ARMURE

Présente deux valeurs de PA d'armure - une pour la tête et une pour le corps.

▶ SANTÉ [PS]

Nombre total de Points de Santé du sbire.

▶ ARMES POSSIBLES

Les armes disponibles pour les sbires, y compris les munitions spéciales et les grenades. C'est vous qui décidez ce qu'ils portent sur eux.

▶ CYBERIMPLANTS POSSIBLES

Liste de cyberimplants disponibles pour les sbires. Déterminés soit par votre choix, soit avec un jet de dé. Si votre sbire reçoit un implant qui nécessite une pièce mère, il possède également cette dernière.

▶ Types de Spires ◀

Voici les fiches de statistiques pour les trois types de sbires que votre équipe rencontrera.

▶ SBIRE FACILE

Ce sbire est le crétin écervelé qui a cru qu'il pourrait voler l'un de vos joueurs. C'est une petite frappe de bas niveau à peine capable de charger un pistolet. En grand nombre, ils pourraient être un problème. Mais seuls, ce sont des cibles faciles.

COMP 8 • Initiative 4 • MOUV 5

Armure 0 PA (Tête) / 7 PA (Corps)

Santé 15 PS

Armes Possibles: Arme de Mêlée légère • Arme de mêlée Intermédiaire • Pistolet-mitrailleur • Pistolet moyen

Cyberimplants possibles (Choisir 1 ou lancer 1d6)

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| 1. Tatouage lumineux | 4. Bandeau cyberoptique |
| 2. Super Poings | 5. Agent interne |
| 3. Lecteur de puces | 6. Pied agrippant |

▶ SBIRE MOYEN

Combattant le plus courant du Futur Sombre, ces hommes de main ont de l'entraînement et une expérience du combat. Les exemples incluent agents de police, sécurité corpo, gardes du corps, et membres de milice.

COMP 11 • Initiative 6 • MOUV 6

Armure 4 PA (Tête) / 7 PA (Corps)

Santé 25 PS

Armes Possibles: Arme de mêlée lourde • Pistolet lourd • Pistolet-mitrailleur lourd • Pistolet très lourd
Arme de mêlée très lourde • 2 Grenades perforantes **ou** une arme chargée de munitions spéciales de votre choix.

Cyberimplants Possibles (Choisir 1 ou lancer 1d6)

- | | |
|----------------|-----------------------|
| 1. Pied roller | 4. Anti-éblouissement |
| 2. Écorcheurs | 5. Agent interne |
| 3. Antidouleur | 6. Pied ergot |

▶ SBIRE ÉLITE

Ces sbires sont les plus effrayants des trois types. Ils esquivent les balles et les attaques de mêlée, et ont un nombre terrifiant de victimes. Utilisez-les avec parcimonie en soutien d'un boss final ou pour donner à vos joueurs un défi de taille. Incluent les Solos expérimentés, tueurs à gages, MaxTac et cyber-ninjas.

COMP 14* • Initiative 8 • MOUV 7

Armure 11 PA (Tête) / 11 PA (Corps)

Santé 35 PS

**utilisable pour esquiver les balles*

Armes Possibles: Pistolet très lourd • Arme de mêlée très lourde • Fusil à pompe • Fusil d'assaut • 2 Grenades au choix **et** une arme chargée de munitions spéciales de votre choix.

Cyberimplants Possibles (Choisir 2 ou lancer 1d6 x2)

- | | |
|----------------|----------------------------|
| 1. Pied roller | 4. Anti-éblouissement |
| 2. Etripeurs | 5. Sandevistan |
| 3. Antidouleur | 6. Luminosité faible/IR/UV |

► Sbires Spéciaux ◀

Je sais, ça s'appelle la méthode des 3 sbires, mais il y a un autre type de sbire qui mérite d'être mentionné. Ce sont les boss spéciaux ou les ennemis uniques qui jouent un rôle important dans votre partie. Ils ne peuvent pas être de simples ennemis anonymes. Vous pouvez utiliser la méthode ci-dessus pour les créer, mais vous voudrez probablement personnaliser chaque paramètre pour mieux faire ressortir leurs singularités.



« Retour au night-club, où Talo, Co-Pay, et Liber ont abattu trois cibles avec leurs attaques surprises. Reste Pact et quatre de ses acolytes. Pact est un sbire Spécial, j'ai donc sa fiche de stats toute prête. Cependant je ne savais pas comment les choses tourneraient et je n'ai pas préparé les autres sbires. Deux d'entre eux peuvent être des sbires d'Élite, car ils lui servent de garde personnelle. Je choisis des fusils d'assaut pour leurs armes, ainsi que des implants antidouleur et anti-éblouissement. Les deux autres seront des sbires moyens car ils ne sont pas aussi entraînés. Ils porteront des pistolets-mitrailleurs lourds et seront équipés d'éventeurs. Si on passe au corps-à-corps, chaque sbire aura aussi une arme de mêlée lourde. J'en profite aussi pour consulter les munitions spéciales et les grenades que pourraient avoir les sbires. Les sbires moyens ont chacun des munitions explosives. Les Élites auront chacun 2 grenades perforantes et des munitions perforantes ».

RÈGLE 2: PAS DE SAUVEGARDE POUR LES CRÉTINS

Dans le Futur Sombre, la vie ne vaut pas grand-chose, et elle vaut encore moins pour les nombreux crétins anonymes qui commettent l'erreur de croiser le chemin des PJ de votre table. Au cours de mes sessions, j'ai découvert que je pouvais mieux illustrer le peu d'importance de certains adversaires par rapport à d'autres en ignorant leur jet de sauvegarde contre la mort. Si un sbire est moins important que son boss, et que ses points de santé tombent à zéro? Il quitte ce monde. Ça accélère le combat et fait de la sauvegarde un mécanisme significatif pour les PNJ plus importants comme les boss ou les leaders.



« Talo balance sa hache et provoque une blessure mortelle à travers le ventre d'un des sbires d'Élite de Pact, le faisant tomber à 0 PS. L'expression choquée du pauvre crétin est instantanément remplacée par un visage de mort alors qu'il s'effondre dans ses propres tripes et expire son dernier souffle. L'ennemi est éliminé ».

RÈGLE 3: SAUVEGARDE CONTRE LE CHOC DE DÉGÂTS EXCESSIFS

Dans **Cyberpunk 2020**, les règles comportaient plus de mécanismes pour simuler le réalisme viscéral de la bataille, ce qui entraînait des combats bien plus lents et la mort fréquente de nombreux Edgerunners. **Cyberpunk RED** a simplifié bon nombre de ces fonctionnalités pour accélérer le combat et augmenter les chances de survie. L'une des règles de **Cyberpunk 2020** dont je parle ici est la Sauvegarde contre l'évanouissement et le choc. Conçue pour simuler la façon dont n'importe quelle blessure peut provoquer un choc, l'échec sur cette sauvegarde oblige les joueurs à passer du temps à retrouver leurs facultés avant de pouvoir continuer le combat.

La règle de Sauvegarde contre les dégâts excessifs réintroduit la Sauvegarde contre le choc dans **Cyberpunk RED** sans ralentir le jeu. Cela permet aussi de donner l'impression que les gros dégâts subis ont un impact vraiment notable.

Quand un combattant est touché avec succès par une attaque infligeant à elle seule 20 points de dégâts ou plus (après toutes les réductions de dégâts) il doit effectuer un jet SD 13 de Résistance à la torture/aux drogues.

Si le combattant réussit, il garde ses appuis et continue le combat normalement.

S'il échoue, il est étourdi et tombe au sol. Un personnage étourdi doit utiliser sa prochaine action pour se ressaisir et se débarrasser de l'effet d'étourdissement. Il est toujours au sol après ça et doit utiliser sa prochaine action de mouvement pour se relever.



« Tout en s'enfuyant, Pact tire avec son pistolet très lourd personnalisé sur Drex. Son tir touche, infligeant 27 points de dégâts! Drex, fais un jet de Résistance Torture/Drogues... un 11 n'est pas suffisant! L'impact de la balle te fait chanceler et perdre ton équilibre. Couché sur le dos, tu es étourdi alors qu'un flot de sang commence à s'écouler de ta blessure. Tu dois utiliser ta prochaine action à reprendre tes esprits ».

RÈGLE 4: SUCCÈS ET ÉCHECS MAJEURS

Les règles de **Cyberpunk RED** quant à « l'implosion » et « l'explosion » des dés (cf **CP:R page 130**) sont de merveilleuses mécaniques mais elles n'attribuent aucun bénéfice ni aucune perte au résultat de votre jet de compétence.

DATA

cf CP:R signifie voir le livre de règles de **Cyberpunk RED**.

Un jour un joueur qui incarnait un Solo a fait un 34 sur un jet d'attaque, et tout ce que j'ai pu lui dire fût « Tu as **vraiment** touché ». Il n'y a pas de règle spéciale pour un jet de cette ampleur. C'est à ce moment que j'ai eu l'idée d'introduire les succès et les échecs majeurs.

Les succès majeurs signifient que le jet de compétence est parfaitement exécuté et peut offrir des avantages supplémentaires aux résultats déterminés par le MJ.

Les échecs majeurs, quant à eux, font le contraire, créant des conséquences négatives supplémentaires.

J'encourage les MJ à se concentrer sur l'aspect narratif de tout résultat déclenché par cette règle. D'après mon expérience, le fait d'ajouter des éléments à l'histoire - comme lorsqu'un de vos joueurs a si bien réussi son jet d'esquive contre des coups de feu qu'il parvient à se mettre à couvert en même temps - a un impact plus durable que simplement offrir 1D6 supplémentaire aux dégâts ou un un bonus de +1 au prochain jet.

Un résultat de 25 ou plus sur un jet de compétence déclenche un Succès Majeur.

Pour être qualifié de Succès Majeur, le jet doit se faire sur un SD21 ou moins. Tout jet sur un SD supérieur à 21 est déjà un grand moment quand il est réussi.

Un résultat de 5 ou moins sur tout jet de compétence déclenche un Échec Majeur.



« Smash et Connor arrivent en retard à la fête, ayant manqué le début du combat contre Pact et ses sbires. Debout à l'entrée, le videur et ses acolytes bloquent l'accès. Ils ne vous laisseront pas entrer tant qu'il n'auront pas maîtrisé la violente altercation à l'intérieur. Connor, tu veux persuader le videur de s'écarter? Lance ton dé... 31! Tu l'écrases complètement! Tes vociférations énervées et ton doigt menaçant obligent le videur stoïque à remettre en question jusqu'à son existence. Et si tu as raison et que le propriétaire du club est son frère? Il ne perdra pas juste son job, mais aussi sa tête! Avec une réponse craintive, il marmonne que l'entrée des livraisons est un point d'accès plus sûr. Le code est 1313. A contrecœur, il te donne aussi les clés du camion garé là, au cas où vous auriez besoin de sortir rapidement. Tu ferais bien d'agir vite avant qu'il ne se mette à douter. »

RÈGLE 5: DÉLAI D'ARRIVÉE DE LA POLICE

Dans **Cyberpunk RED**, le Justicier peut faire appel à des renforts lors d'un combat (cf CP:R page 158) et l'efficacité des renforts varie en fonction de son rang de capacité de rôle. C'est bien utile, mais la partie la plus intrigante de cette mécanique était pour moi le temps de réponse de ces renforts.

Je voulais extrapoler sur l'idée d'offrir un sentiment de présence policière/sécuritaire pour le cadre dans lequel nous jouons. Après tout, les combats ont tendance à être très bruyants et peuvent causer un chaos soudain dans une zone normalement paisible. Et habituellement les gens remarquent quand ça se produit. Par conséquent je voulais ajouter un sentiment d'urgence et des conséquences à ces manifestations publiques de violence. Si les PJ décident de cracher du plomb sur des boosters au milieu de Little Europe, ils feraient bien d'être prêts à se retrouver face aux meilleurs éléments du NCPD.

Au début du 2eme Round d'un combat, lancer 1d6 divisé par 2 (arrondi au supérieur).

Une patrouille de police ou de sécurité, proche, apparaît dans un nombre de rounds égal au résultat.

Cette règle ne se déclenche que dans les lieux publics dotés d'une présence policière ou sécuritaire établie. Cette règle devrait probablement être inutile en Zone de combat. La taille et le niveau de compétence des forces de police qui arrivent sont à la discrétion du MJ. Je vous recommande de commencer petit et d'augmenter progressivement leur efficacité et nombre selon la durée du combat.



« Bam! Bon travail, Wasp. Ton tir touche et Pact chancelle quand ta balle lui cause une blessure critique Jambe cassée. Il tombe au sol, hurlant de douleur. Tu vois Smash et Connor arriver par une autre entrée. Ils attrapent immédiatement Pact et commencent à le traîner vers le nouveau camion qu'ils ont acquis. Heureusement il ne se vide pas de son sang avant que tu ai pu lui extorquer des informations sur son client, Continental Brands. Puisque c'est le 2^e round de combat et que tout le monde est présent, voyons quand va arriver la police de Dallas... OI! Oh, non! Les sirènes sont proches. Trop proches. Merde, ils devaient être sur le parking du magasin de donuts d'à côté! Ils seront sur vous dans quelques instants. Si vous avez un plan, vous feriez bien de le mettre en œuvre maintenant ou vous allez devoir vous confronter à leur jugement. Sachant que les flics de Dallas tirent habituellement d'abord et ont toujours des sacs mortuaires supplémentaires pour après. »

ECOUTEZ BIEN! ICI JONJONTHEWISE

Sbire Simple	PS	15
STATS		
COMP 8	INIT 4	MOUV 5
modificateurs		
Armes		
Armure		
TÊTE		PA 0
CORPS		PA 7
Cybernétique		

Sbire Simple	PS	15
STATS		
COMP 8	INIT 4	MOUV 5
modificateurs		
Armes		
Armure		
TÊTE		PA 0
CORPS		PA 7
Cybernétique		

Sbire Moyen	PS	25
STATS		
COMP 11	INIT 6	MOUV 6
modificateurs		
Armes		
Munitions		
Grenades		
Armure		
TÊTE		PA 4
CORPS		PA 7
Cybernétique		

Sbire ELITE	PS	35
STATS		
COMP 14	INIT 8	MOUV 7
modificateurs		
Armes		
Munitions		
Grenades		
Armure		
TÊTE		PA 11
CORPS		PA 11
Cybernétique		