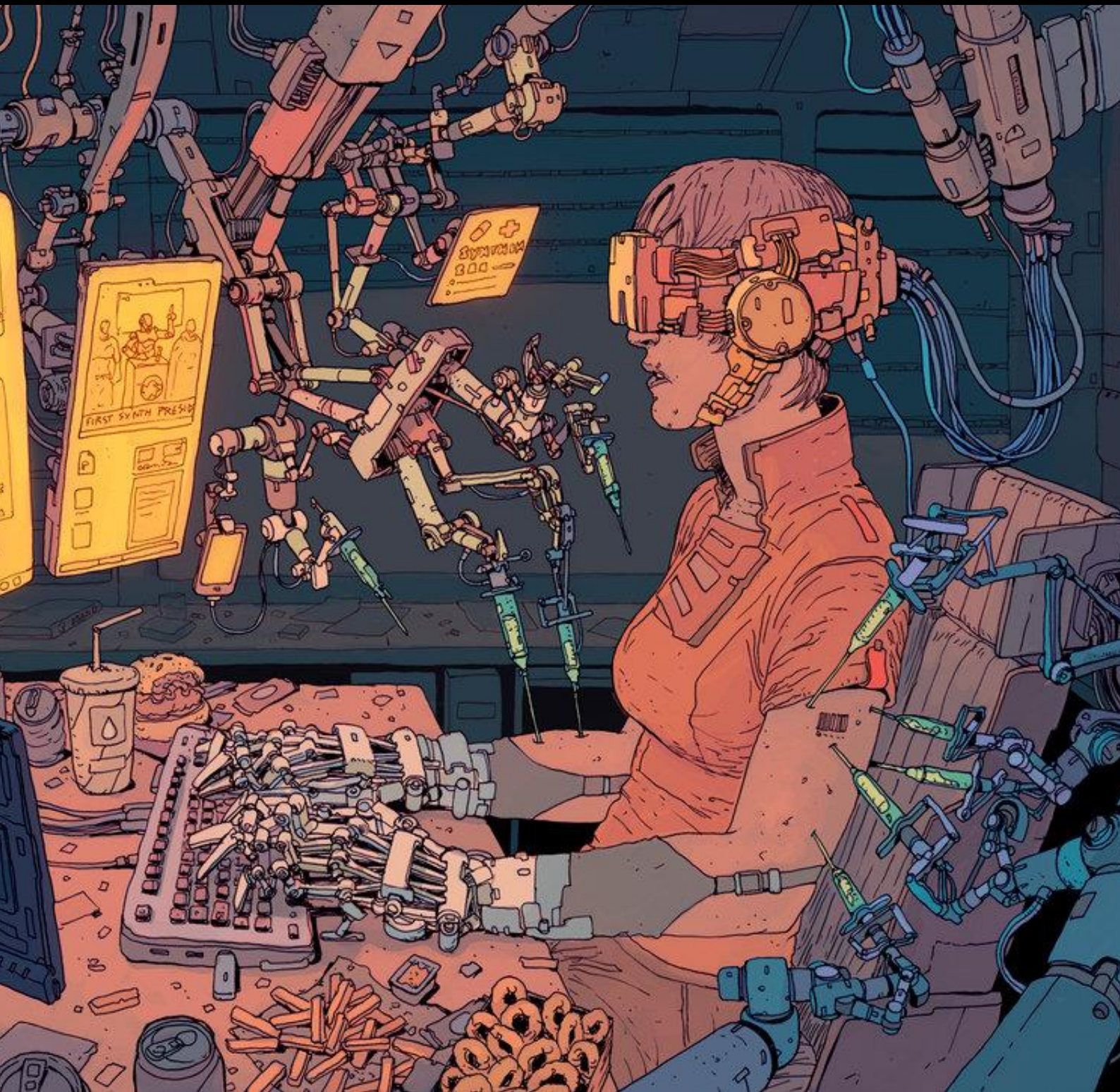


# CYBERPUNK RED



*I need more pills*  
**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
Généralités .....	4
Description .....	4
Gameplay .....	4
Tableau .....	5

# *I need more pills*

## Généralités

---

### Description

Il existe une molécule appelée ZX-T22 ou plus communément appelée "Mirage", ayant été découverte et permettant de ralentir l'arrivée de la Cyberpsychose en agissant sur les zones du cerveau affectées par le trouble mental dissociatif et agissant comme un tranquillisant, un substitutif au besoin de stimulation que la psychopathie exige et freine la dissociation lors de l'implantation cybernétique. Cette molécule a été commercialisée par plusieurs Corporations comme Biotechnica ou Tiger Medicines, en tant que médicaments de diverses formes et de plus ou moins bonnes qualités. Ces niveaux de qualités ont des prix différents et des avantages et défauts lors de la consommation. La plupart ont des effets secondaires d'accoutumances.

### Gameplay

Quand vous recevez une dose de Mirage, vous subissez automatiquement l'effet principal. Quand l'effet principal se dissipe à la fin de sa durée, faites un jet de VOL + Résistance à la torture/aux drogues + 1d10 pour tenter de dépasser le SD de l'effet secondaire. A l'exception de la durée, augmenter le nombre de dose permet d'additionner les effets principaux et secondaires.

## Tableau

Type	Prix (la dose)	Description	Effets principaux	Effets secondaires
Naturel	-	<p><b>Inoculation</b> : Poche d'intraveineuse.</p> <p>Le plus rare et cher des types de Mirage. Il n'est pratiquement pas modifié et est très puissant. Cependant très peu sont dans le commerce et la majorité sont gardés précieusement par l'armée pour un usage militaire. Son utilisation est presque sans danger car le matériau de base est très stable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dure 8 heure</li> <li>- Regagne 4 points d'humanités par heures.</li> <li>- Chaque perte d'humanité est de 1d4 points.</li> </ul>	-
Enrichi	200	<p><b>Lieux de ventes</b> : Cliniques et charcudocs respectables.</p> <p><b>Inoculation</b> : Comprimés et gélules à avaler.</p> <p>Le plus cher des types de Mirage, en vente libre. Il est modifié en remplaçant certains composants afin de pouvoir en produire plus, mais reste puissant. Son utilisation ne comporte qu'un léger danger car il reste très stable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dure 2 heure</li> <li>- Regagne 1d6 points d'humanités par heure.</li> <li>- Chaque perte d'humanité est réduit de moitié (minimum d'humanité perdue de 2)</li> </ul>	<p><b>SD 15</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dure 1 heure</li> <li>- Applique un bonus de +1 en VOL et PRE.</li> <li>- Le personnage dit parfois à voix haute ce qu'il pense.</li> </ul>
Synthèse	50	<p><b>Lieux de ventes</b> : Charcudocs de bas étage et distributeurs médicaux.</p> <p><b>Inoculation</b> : Poudre à sniffer/inhaler ou gouttes oculaires.</p> <p>Le plus courant types de Mirage en vente libre, il reste à un prix abordable ce qui en fait sa popularité. C'est une version reconstituée en usine du matériau d'origine qui a les propriétés physiques et chimiques du matériau de base mais qui ne comporte aucune trace de celui-ci dans sa composition. Cet équilibre en fait un matériau relativement stable pour son prix avec quelques désavantages secondaires.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dure 2 heure</li> <li>- Regagne 1d6 points d'humanités par heure.</li> </ul>	<p><b>SD 15</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dure 2 heures</li> <li>- Applique un bonus de +1 en PRE</li> <li>- Le personnage subit, durant la première heure, de légères hallucinations.</li> </ul>

<b>Coupé</b>	<b>20</b>	<p><b>Lieux de ventes :</b> Quelques marchés de nuits.</p> <p><b>Inoculation :</b> Garrot au bras et pique dans les veines du poignet avec une seringue.</p> <p>C'est une version synthétisée du matériau d'origine auquel on a rajouté certains produits chimiques pour remplacer des composants du matériau d'origine afin de faire baisser son prix. Sa mauvaise qualité se ressent dans son utilisation. Il a donc été déclaré illégal par les autorités des NUSA et la plupart des Cités-états.</p>	<p>- Dure 2 heure</p> <p>- Chaque perte d'humanité est réduit de 1d6 points. Dans le cas d'une perte d'humanité lié à une implantation cybernétique, la réduction de perte d'humanité n'agit que sur les implants de niveau inférieur à l'Hôpital.</p>	<p><b>SD 17</b></p> <p>- Dure 4 heure</p> <p>- Applique un malus de -1 en COR et REF</p> <p>- Applique un bonus de +1 en INT ou PRE (lancé aléatoire)</p> <p>- Si une autre dose de <i>Mirage coupé</i> n'est pas prise après les 4 heures, le personnage tremble et subit un malus de -1 en DEX permanent.</p> <p><i>Le personnage plane et réagit moins à son environnement mais à l'impression d'avoir des éclairs de génies ou un charisme éblouissant.</i></p>
<b>Instable</b>	<b>10</b>	<p><b>Lieux de ventes :</b> N'importe quel dealer des rues.</p> <p><b>Inoculation :</b> Pique dans la muqueuse de l'œil, de la gencive ou sous l'ongle avec une seringue.</p> <p>Le moins cher des types de Mirage. Il n'est qu'un simulacre du matériau d'origine et doit être consommé dans une beaucoup plus grande quantité que le produit naturel pour pouvoir arriver à la même puissance. De plus, sa consommation à forte doses est dangereuse, il a donc été déclaré illégal par les autorités des NUSA et la plupart des Cités-états.</p>	<p>- Dure 1 heure</p> <p>- Réduit de 1d4 points le coût d'humanité du prochain implant installé.</p> <p>Dans le cas d'une perte d'humanité lié à une implantation cybernétique, la réduction de perte d'humanité n'agit que sur les implants de niveau inférieur à l'Hôpital.</p>	<p><b>SD 21</b></p> <p>- Dure 8 heures</p> <p>- Applique un malus de -2 en INT</p> <p>- Applique un bonus de +1 en COR et REF</p> <p>- Si une autre dose de <i>Mirage instable</i> n'est pas prise après les 8 heures, le personnage a des sueurs froides et subit -1 en PRE permanent.</p> <p><i>Le personnage est surstimulé, augmentant son taux d'adrénaline</i></p>



# CYBERPUNK RED

SYSTEM  
300