

CYBERPUNK RED



Drones :
Règles maison de contrôle des drones

Crée par Aelai et adapté par HumAnnoyd
Transposé et traduit par Alexis.D

Sommaire :

Règles maison des drones contrôlées et autonomes _____	page 3
Compétences, équipement et Mods _____	page 4
Compétence _____	page 4
Équipement _____	page 4
Implant Cybernétiques _____	page 4
Upgrade des drones _____	page 6
Upgrade Hardware du drone _____	page 6
Upgrade Software du drone _____	page 8

Note :

Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Eliau "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 où il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :

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

Règles maison des drones contrôlés et autonomes



Les drones ne lancent pas de leur propre initiative, mais ils agissent au tour de leur possesseur.

En général, les drones ne se déplacent pas de façon autonome. L'opérateur doit donc commander le drone via des "ordres de drone" afin de tracer des points de passage sur la carte, que le drone tentera d'atteindre. Pour tracer de nouveaux points de passage ou arrêter un drone avant qu'il n'atteigne les points de passage prédéterminés, l'opérateur doit passer un nouvel "ordre de drone" à son tour.

L'opérateur peut via un "ordre de drone" désigner une cible et la faire attaquer par le drone. Le drone attaquera toujours en automatique en subissant un malus de -5 à son jet de combat, à moins que l'opérateur décide d'effectuer tir manuellement (via un "ordre de drone") avec l'(une des) arme(s) du drone, ce qui supprimerait la pénalité pour ce tour.

A moins qu'ils ne reçoivent de nouveaux ordres, les drones tenteront de poursuivre leur dernier ordre qui leur a été donné en faisant appel à toute leur intelligence embarquée.

Les drones utilisent leur "Jet de Combat" pour tous les jets.

Jet de Combat = INT + Exploitation de Système à Distance + Tous les Bonus ou Malus applicable à la situation.

Si le drone perd le contact avec son "Poste de Commande", il reviendra sur ses pas afin de rétablir la liaison avec le "Poste de Commande".

Compétences, équipement et Mods

Compétence

Exploitation de Système à Distance (x2) :

La compétence est basée sur l'INT. Cette la compétence principale utilisée pour toutes les actions des drones.

Équipement

Poste de Commande (Très couteux) :

Le poste de commande nécessite des prises d'interface pour être utilisé. Toutefois, il est nécessaire d'en posséder un pour commander des drones.

L'opération peut dépenser une action de combat pour obtenir une réserve de 2 commandes de drones. Il peut contrôler des drones jusqu'à 200 m sans ligne de visée directe ou jusqu'à 800 m en ligne de visée directe.

Un ennemi équipé d'un brouilleur/anti-brouilleur peut tenter un test opposé en Cryptographie pour déterminer la position exacte de l'opérateur.

Les implants Cybernétiques

Neural-ware : Poste de contrôle intégré

Le "Poste de commande" peut être implanté dans le corps de l'opérateur. L'opération d'installation du Cyber-ware est de 500 e.b (couteuse) et entraîne une perte d'humanité de 3(1d6).

Neural-ware : Co-processeur Multitâche

Le Co-processeur Multitâche ne peut fonctionner que si un "Poste de commande" intégré est implanté dans le corps de l'opérateur. Le nombre de commandes de drones passe à 3. Les techniciens peuvent utiliser leur spécialité de mise à niveau pour ajouter une commande de drones supplémentaire, pour un total de 4. Le Co-processeur Multitâche permet d'augmenter le nombre de commandes de drones de 2 à 3. Les Techies peuvent utiliser leur spécialité de mise à niveau pour ajouter une commande de drones supplémentaire, pour un total de 4.

L'opération d'installation du Cyber-ware est de 1000 (très couteuse) et entraîne une perte d'humanité de 7(2d6).

Cyber-Audio : Extension de portée Sigma

L'extension de portée Sigma s'installe sur une Kit Cyber-Audio. Elle permet d'augmenter la portée de l'émetteur radio et du traceur de 1Km. Seul une extension de portée peut être installé sur un opérateur. L'opération d'installation du Cyber-ware est de 100 e.b (commune) et entraîne une perte d'humanité de 2(1d3).

Cyber-Audio : Extension de portée Gamma

L'extension de portée Gamma s'installe sur une Kit Cyber-Audio. Elle permet d'augmenter la portée de l'émetteur radio et du traceur de 2Km. Seul une extension de portée peut être

installé sur un opérateur. L'opération d'installation du Cyber-ware est de 500 e.b (couteuse) et entraîne une perte d'humanité de 2(1d3).

Cyber-Audio : Extension de portée Bêta

L'extension de portée Bêta s'installe sur une Kit Cyber-Audio. Elle permet d'augmenter la portée de l'émetteur radio et du traceur de 4Km. Seul une extension de portée peut être installée sur un opérateur. L'opération d'installation du Cyber-ware est de 1000 e.b (très couteuse) et entraîne une perte d'humanité de 2(1d3).

Upgrade des drones

Upgrade Hardware du drone

Armature/Châssis personnalisée :

L'armature ou le châssis personnalisé ne prend pas de "slot d'upgrade". Toutefois, l'amélioration accorde 2 "slots d'upgrade" supplémentaire seulement utilisable pour y intégrer des améliorations Hardware.

La création d'une armature/d'un châssis personnalité coute 1000 e.d.

Banques de mémoire renforcées :

La banque de mémoire renforcée ne prend pas de "slot d'upgrade". Toutefois, l'amélioration accorde 2 "slots d'upgrade" supplémentaire seulement utilisable pour y intégrer des améliorations Logicielle.

L'achat et la pose d'une banque de mémoire renforcée coute 1000 e.d.

Fonctionnement Silencieux :

Une nouvelle combinaison de servo-moteur "Silencieux" et d'ECM actif permet au drone de réduire le bruit qu'il produit lorsque l'un de ses éléments se mouvoir. De plus le drone ne génère pas de signature radar et est indétectable par des détecteurs de mouvement. Afin de détecter un tel drone, un personnage devra réussir un test de **Perception Auditive** avec un **SD de 17**

L'achat et la pose des servomoteur et des ECM coute 1000 e.d et prend un "slot d'upgrade".

Camouflage optique :

Le camouflage optique d'un drone permet de camoufler le drone aux yeux du commun des mortels. Le drone sera donc plus difficile à attaquer et donnera aux personnages un malus de -2 (-4 pour les systèmes automatisés comme d'autres drones et tourelle) pour attaquer. Afin de détecter un tel drone, un personnage devra réussir un test de **Perception Visuelle** avec un **SD de 17**

L'achat et la pose d'un camouflage optique coute 500 e.d et prend un "slot d'upgrade". Toutefois, le camouflage optique ne peut être installé que si le fonctionnement silencieux est déjà installé.

Servomoteurs améliorés :

Cette amélioration peut être uniquement installé sur des drone "terrestre" (restant au sol) ou des drones araignées. Les drones équipés de servomoteurs améliorés peuvent sauter jusqu'à la moitié de leur déplacement horizontal ou vertical et s'accrocher aux murs ou au plafond. Ils peuvent aussi grimper sans pénalité de déplacement.

L'achat et la pose de servomoteurs amélioré coute 500 e.d et prend un "slot d'upgrade".

Propulseurs améliorés "VTOL" :

Cette amélioration peut être uniquement installé sur les gros drones "aériens" (matériel volant). Les drones équipés de propulseurs améliorés augmentent le déplacement du drone de 20 et peuvent aller jusqu'à une vitesse maximale de 161 Km/H

L'achat et la pose des propulseurs amélioré coute 1000 e.d et prend un "slot d'upgrade".

Réserve de carburant d'urgence :

Cette amélioration peut être uniquement installée sur les gros drones "aériens" (matériel volant). Les drones équipés réserve de carburant d'urgence peuvent doubler leur vitesse de mouvement ou de rotation (sur réception d'un "ordre de drone" émit par un opérateur). Cette action peut être utilisée qu'une fois tous les 5 tours. Chaque "réserve d'urgence" supplémentaire ajoute un réservoir supplémentaire. Les réservoirs capturent l'azote et l'oxygène de l'air et synthétisent l'oxyde nitreux pour eux-mêmes, sans jamais avoir besoin d'être remplis.

L'achat et la pose des propulseurs améliorés coûte 500 e.d et prend un "slot d'upgrade". Toutefois, la réserve de carburant d'urgence ne peut être installée que si les Propulseurs améliorés "VTOL" sont déjà installés.

Maille de blindage en Kevlar :

Cette amélioration donne au drone une armure supplémentaire lui conférant une armure de SP7. Lorsque le drone est envoyé en réparation, la maille de blindage sera elle aussi réparée sans engager de coût supplémentaire.

L'achat et la pose de la maille de blindage en kevlar coûte 1000 e.d et prend deux "slots d'upgrade".

Support d'armes :

Cette amélioration permet de fixer un support d'arme supplémentaire sur le drone. Il est possible d'installer plusieurs supports d'armes sur un drone. L'installation ou la désinstallation d'une arme d'un support prendra au maximum 30 minutes à un Techie (si l'arme est très imposante) et nécessitera juste l'utilisation d'une boîte à outils.

L'achat et la pose d'un support coûte 100 e.d et prend un "slot d'upgrade".

Support d'armes à changement rapide :

Cette amélioration permet de fixer un support d'arme supplémentaire (à changement rapide) sur le drone. Il est possible d'installer plusieurs supports d'armes (à changement rapide) sur un drone. L'installation ou la désinstallation d'une arme d'un support est instantanée.

L'achat et la pose d'un support coûte 1000 e.d et prend un "slot d'upgrade".

Chargeurs supplémentaires :

Cette amélioration permet de fixer un chargeur de munition supplémentaire permettant de recharger une arme montée une fois. Chaque mise à jour supplémentaire ajoute un chargeur de munitions supplémentaire.

L'achat et la pose d'un chargeur automatisé supplémentaire coûte 500 e.d et prend un "slot d'upgrade".

Bras robotique :

Cette amélioration permet de fixer un bras pouvant se mouvoir dans les trois dimensions octroyant un bonus de +2 aux compétences techniques de base :

- Tech de base,
- Cyber-tech,
- Armement,
- Véhicule terrestre,
- Véhicule maritime,

- Véhicule aérien

Les compétences de bases de Tech permettent au drone d'utiliser son bras pour construire, réparer ou entretenir des équipements ou des véhicules. Un drone est toujours considéré comme ayant les outils nécessaires à son fonctionnement.

L'achat et la pose d'un bras robotique coute 500 e.d et prend un "slot d'upgrade". Toutefois il est impossible de rajouter qu'un seul bras.

Chargeurs supplémentaires :

Cette amélioration permet de fixer un chargeur de munition supplémentaire permettant de recharger une arme montée une fois. Chaque mise à jour supplémentaire ajoute un chargeur de munitions supplémentaire.

L'achat et la pose d'un chargeur automatisé supplémentaire coute 500 e.d et prend un "slot d'upgrade".

Manipulateur externe :

Cette amélioration permet d'ajouter au drone un cyber-bras. Chaque mise à niveau supplémentaire ajoute un nouveau cyber-bras.

L'achat et la pose d'un manipulateur externe coute 100 e.d et prend un "slot d'upgrade".

Upgrade des capteurs :

Cette amélioration permet d'améliorer la portée et l'efficacité des capteur octroyant au drone des bonus de +2 sur ses tests de **Perception**. Le robot peut (en accord avec le meneur) par exemple avoir sa vision améliorée par des traitements d'images (zoom, UV, Infra)

L'achat et l'upgrade des capteurs coute 500 e.d et prend un "slot d'upgrade".

Upgrade Software du drone

Sous-programme d'auto-préservation :

Cette amélioration permet d'ajouter au drone des sous-routine lui permettant d'échapper aux attaques de manière autonome.

L'achat et l'implémentation du logiciel coute 500 e.d et prend un "slot d'upgrade".

Sous-programme de sensibilisation aux Chasseurs/Tueurs :

Cette amélioration permet d'ajouter au drone des sous-routine lui permettant d'effectuer des tests de **Perception** de manière autonome lui conférant un bonus de +2 à tous les contrôles de **Perception** effectués par le drone. Pour chaque mise à jour supplémentaire, le bonus de perception est augmenté de 1.

L'achat et l'implémentation du logiciel coute 500 e.d et prend un "slot d'upgrade".

Sous-programme d'assistance aux compétences :

Cette amélioration permet d'ajouter au drone des sous-routine lui permettant d'effectuer une vérification gratuite avec la compétence sélectionnée pour aider un allié. Une compétence correspond à une sous-routine d'assistance. Si un drone est équipé de deux compétences il aura donc deux Sous-programme d'assistance.

L'achat et l'implémentation du logiciel coute 100 e.d et prend un "slot d'upgrade" pour une compétence classique et 500 e.d pour une compétence x2. Toutefois, une sous-routine

d'assistance aux compétences ne peut être installé que si un manipulateur externe est déjà installé.

Sous-programme de cartographie CAO :

Cette amélioration permet d'ajouter au drone des sous-routine lui permettant de créer une carte 3D très détaillée des zones qu'il perçoit. Il marque automatiquement les objets à noter (portes, bouches d'aération, caméras, etc.).

L'achat et l'implémentation du logiciel coûte 100 e.d et prend un "slot d'upgrade".

Sous-programme de pistage :

Cette amélioration permet d'ajouter au drone des sous-routine lui permettant de réaliser des suivis de traceurs ou de pister des personnes, véhicules, objets...

L'achat et l'implémentation du logiciel coûte 500 e.d et prend un "slot d'upgrade".

Sous-programmes personnalisés :

Cette amélioration permet d'ajouter au drone des sous-routine lui permettant d'intégrer un programme fait sur mesure. Il est nécessaire de définir le programme personnalisé pour le drone que vous voulez créer, tant qu'il ne présente pas d'avantage mécanique direct. Seul un Techie peu réaliser l'amélioration et estimer le prix. Voici quelques exemples : "Enregistrement vidéo pour un Média", "Tir de célébration (Tir en l'air)", "Piratage d'un terminal"....

L'achat et l'implémentation du logiciel est à la discrétion du joueur et du meneur mais commence à 10e.d et prend pas de "slot d'upgrade".



CYBERPUNK RED