

**Crée par Nom de l’auteur**

**Sujet du document**

**Règles Maison**

(style : « Sans interligne »)

Note :

Pour des questions ou amélioration n’hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Nom de l’auteur**

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 semi-automatique : Mettre à jour la table en cas d’évolution)

[Table des matières 3](#_Toc75855302)

[Titre 1 4](#_Toc75855303)

[Titre 2 4](#_Toc75855304)

**Gros titre**

# Titre (style « Titre 1 »)

## Sous-titre (style « Titre 2 »)

Texte (style « Normal »)

Style « Citation », pour toute citation, exemple :

« Nous vivons dans un monde de science-fiction avec des choses comme la reconception génétique et la bio-modification, et les choses semblent devenir de plus en plus étranges. »

Alastair Reynold

Style « Citation intense », pour tout commentaire important, exemple :

Le principal avantage des Bio-mods est que ces derniers n’entrainent pas de perte d’humanité. Cependant, il y a des limites à leur utilisation et les Bio-mods ne sont pas toujours aussi bénéfiques que l'augmentation cybernétique. De plus, les humains bio-modifiés ont montré une sensibilité à la cyber-psychose et toute perte d'humanité découlant des cyber-wares est doublée.

Les biotechnologies sont également extrêmement rares en dehors de l'Europe, où elles sont considérées comme coûteuses, et de certaines régions d'Asie et d'Afrique, où elles sont très coûteuses et où elles font toutes partie de la catégorie de Luxueux ou de super Luxueux (voirLivre de base page85 de Cyberpunk RED) en Amérique.



