



DÉFONCER SON MATOS

RÈGLES POUR ENTRETENIR (ET ENDOMMAGER) L'ÉQUIPEMENT

VO JANVIER 2024 - VF MAI 2024

Traduction: Sushimatic, Uodano Relecture: Joubinator, Tahr.Tocury, Sushimatic Mise en page: Sushimatic

VI.1

Ecrit et Design N Jolly • **Edition et Développement** J Gray and James Hutt**Direction Artistique** Winterjaye Kovach • **Gestion Commerciale** Lisa Pondsmith • **Maquette** J Gray

«Défoncer son Matos» est une traduction non-officielle du DLC officiel gratuit «Breaking Your Stuff» 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/2024/01/RTG-CPR-DLC-BreakingYourStuffv1.1.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».

Copyright © 2024 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.

LES RÈGLES OPTIONNELLES RESTENT OPTIONNELLES

Règle d'or: si une règle n'est pas amusante, modifiez-la ou jetez-la. Nous vous proposons ce système afin d'enrichir vos parties, mais si ça ne marche pas cessez de l'utiliser. Peut-être l'utiliserez-vous de façon occasionnelle, quand vous sentirez que ça peut rendre **Cyberpunk RED** plus intéressant ou juste pour l'appliquer à certains objets plutôt qu'à l'intégralité de l'inventaire d'un Edgerunner. N'oubliez pas le plus important: ces règles existent pour permettre d'augmenter votre plaisir de jouer. Appliquez-les seulement pour servir ce but.

« Bienvenue ! On m'appelle Torch. Si t'es venu chez Torch Répare Tout, c'est que t'as quelque chose à réparer, hein choomba ? Un agent cassé, hein ? Il fût un temps, tu l'aurais jeté pour en acheter un nouveau. Mais maintenant, qui sait quand tu vas pouvoir racheter un modèle valable. Mieux vaut continuer à faire tourner l'ancien.

Ouais, t'as bien fait de me l'apporter, j'ai la plupart des pièces de rechange en stock. Pour le reste je peux les imprimer avec le minifabricator.

Comment ça se passe pour toi ? Moi ? Laisse-moi te dire qu'avec le boulot de Techie on s'ennuie pas. Hier je suis passé au « Née des Cendres » pour réparer leur réseau, sinon les docs sauraient pas qui a besoin de quel traitement ! Y'a une semaine, la 6th Street m'amène dans leur QG pour réparer des lance-roquettes. Plus tôt cette année, une Corpo nommé Wail m'a embauché pour... bricoler les systèmes de braindance utilisés dans une prison privée expérimentale. Elle a suffisamment aimé mon travail pour me proposer un poste de technicien de garde. La paye était correcte, mais j'ai de plus grands projets que d'être le larbin de service. Je veux agrandir cet endroit. Créer ma propre néocorpo avec des franchises à travers le continent.

Voilà. C'est fait. Faut juste laisser la colle durcir. Tu sais que les Corps veulent revenir au temps de l'obsolescence programmée ? Laver le cerveau des foules en leur faisant croire que les choses cassées le sont pour toujours et que le seul véritable choix est de les jeter et d'en acheter de nouvelles. Et mettre hors-jeu les Techies comme moi. Mais tant que leurs circuits d'approvisionnement seront pas à 100%, leur plan fonctionnera pas. Y'a aucun moyen de savoir quand la prochaine livraison de câblages neuraux ou de mixeurs arrivera réellement à bon port sans être détournée par des pirates ou explosée par des mines chercheuses pilotées par IA.

*Ça signifie que la personne la plus puissante de la ville est celle qui peut forcer une technologie cassée à se remettre en marche...
... Et pour l'instant ? C'est moi ».*

L'ajout de règles pour user et entretenir les équipements ajoute une autre couche de vraisemblance au monde de **Cyberpunk RED**. Un objet haut-de-gamme en vaut-il la peine si un Edgerunner n'a pas les moyens de l'entretenir ? Peut-il vraiment survivre à une roquette en pleine face sans briser autre chose que ses os ?

Ci-dessous, vous trouverez des règles facultatives pour aider votre groupe à mieux appréhender le difficile quotidien des Edgerunners à l'Ère du Rouge. Attachez vos ceintures les mécanos et découvrons ça !

ÉQUIPEMENT ABÎMÉ

Le livre de règles définit deux états pour l'équipement:

Endommagé: L'objet est cassé et ne peut plus être utilisé tant qu'il n'a pas été réparé avec une compétence technique appropriée (**CF CP:R PAGE 140**).

Détruit: L'objet est en pièces et ne peut plus être réparé.

Nous y ajoutons un troisième état: **Abîmé**. L'équipement dans cet état est utilisable mais risque de subir un dysfonctionnement (**CF PAGE 6**). L'état Abîmé est appliqué à l'équipement à la discrétion du MJ. Cela peut se produire si l'équipement n'est pas bien entretenu, mal utilisé ou soumis à des circonstances dangereuses.

L'état Abîmé n'est pas toujours décelable au premier coup d'œil, ce que des Fixers ou des vendeurs douteux pourraient utiliser à leur avantage pour vendre un truc pourri à un client tout en affirmant un parfait état.

Déterminer si un objet est Abîmé nécessite un jet de compétence technique appropriée SD13 et l'examen prend 1 minute (20 tours). Si vous voulez rendre ça plus amusant, faites-le en jet d'opposition: la compétence technique de l'observateur contre la compétence Contrefaçon du choomba qui l'a lustré pour l'exposer.

QUE VAUT UN ÉQUIPEMENT ABÎMÉ ?

Si l'acheteur sait qu'un objet est Abîmé, alors le prix de vente est dans la catégorie inférieure à son coût normal. Par exemple, Un fusil d'assaut Abîmé se vendrait 100ed (Très coûteux) au lieu de 500ed (Onéreux). Les Fixers avec une capacité de rôle de 4 ou plus savent automatiquement si un objet est Abîmé, à moins qu'un effort n'ait été fait pour le dissimuler, généralement via la compétence Contrefaçon. Peu de Fixers avertis achèteront un article Abîmé à 20ed ou moins de son prix normal.

Certains Fixers achèteront de l'équipement Endommagé à un prix inférieur de deux catégories au coût normal. Par exemple, un Fixer peut acheter un fusil d'assaut Endommagé pour 50ed (Coûteux) au lieu de 500ed (Onéreux). Peu de Fixers achèteront du matériel présentant l'état Détruit.

Ce qui précède est également vrai pour les Techies utilisant du matériel cassé à des fins de Fabrication. Un fusil d'assaut Abîmé peut être décomposé en matériaux d'une valeur de 100ed (Très coûteux). Un fusil d'assaut Endommagé peut être décomposé en matériaux d'une valeur de 50ed (Coûteux). L'équipement avec l'état Détruit est pratiquement sans valeur pour la fabrication.

**J'ÉTAIS LÀ, JUSTE MOI ET
UNE DOUZAINÉ DE POTES
DE MA CIBLE. DOUZE FLINGUES
TOUS POINTÉS VERS MOI.
PAS DE PROBLÈME, J'ME DIS !
MON METALGEAR PEUT
TOUT ENCAISSER!
SAUF QU'Y AVAIT DES
MICROFISSURES
DANS LES PLAQUES. J'AI EU
DE LA CHANCE
DE M'EN SORTIR VIVANT !**

— COOPER
SOLO A LOUER

C'est au MJ de décider si un Fixer ou un marchand vendra ou non du matériel Abîmé ou Endommagé. Certains l'éviteront pour maintenir leur réputation. D'autres se feront un plaisir de le vendre, soit ouvertement à prix réduit, soit dans le cadre d'une arnaque. Un MJ malin peut utiliser ceci pour rendre les visites au Marché de nuit plus intéressantes. Il peut également ajouter de la variété au pillage des corps et à la récupération (**CF DLC RÉCUP À NIGHT CITY**).

ENTRETIEN DU MATÉRIEL

Bien sûr que vous voulez prendre soin de vos jouets préférés, mais comment faire ?

C'est simple: l'entretien de l'équipement correspondant à votre Niveau de vie (ou en-deçà) ne nécessite pas de jet de dé et ne consomme pas de temps additionnel. Il est inclus dans votre routine habituelle. Pour tout ce que vous possédez dont le coût dépasse votre Niveau de vie (**CF PAGE 105**), vous devez allouer du temps **une fois par mois** et effectuer un jet de compétence appropriée. Lors d'un test de compétence raté, à mi-chemin du processus, vous réalisez votre erreur et devez recommencer. Lorsqu'un objet comprend des pièces ajoutées, comme une arme avec un accessoire ou un véhicule avec des améliorations, chacune est entretenue séparément. Les Edgerunners ne peuvent pas utiliser leur Niveau de vie pour entretenir l'équipement de quelqu'un d'autre, mais n'importe qui peut effectuer un jet d'entretien. Il n'est pas nécessaire qu'il s'agisse du propriétaire de l'objet. Les objets qui se réparent automatiquement ou réparent d'autres objets ne peuvent pas effectuer d'entretien avec leur fonction.

L'état Abîmé est supprimé de tout objet bénéficiant d'un entretien. L'équipement non entretenu ne reçoit pas automatiquement l'état Abîmé, mais le MJ a toujours la possibilité de l'appliquer s'il estime que les circonstances le justifient.

L'entretien des objets en-deçà du Niveau de vie ne coûte rien (à part des investissements potentiels en temps).

LES JOUEURS SOURNOIS SONT SOURNOIS

Eh oui, avec ces règles, le pauvre Solo peut techniquement "donner" son Tsunami Arms Helix au riche Corpo, puis le lui "emprunter" pour un mois afin d'éviter de perdre temps et argent pour l'entretien de l'arme. Il appartient au MJ de décider si ce genre de manœuvre est autorisé à sa table.

ARMURE AVEC D'AUTRES FONCTIONS

En plus d'absorber des dégâts, certaines armures ont des fonctions supplémentaires. Par exemple, une veste blindée peut également s'illuminer et offrir un bonus en *Habillement et Style*. Lorsqu'une armure comme celle-ci est réduite à 0 PA, les autres fonctions marchent toujours à moins que le MJ ne détermine que l'équipement dans son ensemble est *Abîmé* (auquel cas il est sujet à des dysfonctionnements potentiels) ou *Endommagé*.

OBJETS MULTI-TYPES

Un même objet peut appartenir à plusieurs catégories d'équipement (par exemple: une armure lumineuse).

Lorsqu'un même objet est concerné par plusieurs tables de dysfonctionnement, le MJ doit choisir celle qui s'applique le mieux à ce moment là.

N'utilisez pas plusieurs tables, ce serait cruel !

RÔLES ET ENTRETIEN

Certains Rôles ont des avantages pour l'entretien d'équipements spécifiques.

- **Techies** : le Niveau de vie des Techies est considéré comme étant supérieur d'un niveau pour l'entretien de tout leur équipement.
- **Justiciers et Solos** : le Niveau de vie des Justiciers et des Solos est considéré comme étant supérieur d'un niveau pour l'entretien des armes et des armures.
- **Netrunners** : le Niveau de vie des Netrunners est considéré comme étant supérieur d'un niveau pour l'entretien des cyberconsoles, des combinaisons connectées et des lunettes de réalité virtuelles.
- **Médias** : le Niveau de vie des Médias est considéré comme étant supérieur d'un niveau pour l'entretien des caméras, micros, et autres équipements directement liés à la capture et la production de reportages.
- **Rockerboys** : le Niveau de vie des Rockeurs est considéré comme supérieur d'un niveau pour l'entretien des instruments de musique, des micros et des amplis, ou de tout autre équipement directement impliqué dans la production de spectacles.
- **Corpos** : les Corpos n'ont pas à effectuer l'entretien des équipements attribués à leur équipe par leur employeur.
- **Medtechs** : les Medtechs n'ont pas à effectuer d'entretien sur l'équipement qu'ils reçoivent via leur capacité de rôle, comme les cryopompes.
- **Nomades** : les Nomades n'ont pas besoin d'effectuer l'entretien des véhicules ou des améliorations reçues via leur capacité de rôle.

UN EXEMPLE D'ENTRETIEN

Au début du mois, Stinger a payé 100ed pour un Niveau de vie Croquettes. Son pistolet très lourd et sa tenue pare-balle légère sont tous deux entretenus automatiquement dans le cadre du niveau de vie, mais son cyberbras et son lien neural, plus chers, ne sont pas couverts.

Si elle ne prend pas le temps de les entretenir (ou de les faire entretenir), ils risquent de passer à l'état *Abîmé*.

Heureusement, elle est amie avec un techie nommé Mason Dorado qui est prêt à donner de son temps et de son expertise en échange d'une tasse de KoffPop. Stinger se rend à l'atelier de son ami avec du KoffPop et elle passe quelques heures à mobiliser son cyberbras pendant qu'il lubrifie, règle et calibre. Dorado obtient de très bons résultats sur ses jets (Cybertech), et Stinger est assurée qu'elle n'aura pas à s'inquiéter de dysfonctionnements de son cybermatériel ce mois-ci... Du moins pas à cause d'un manque d'entretien.

PS, PDS, ET PA

Les objets avec des Points de Santé (PS), des Points de Dégâts Structuraux (PDS), ou un Pouvoir d'Arrêt (PA) inférieurs à leur maximum ne passent pas automatiquement à l'état *Abîmé*. La restauration des PS, PDS ou PA via des réparations ne compte pas comme un entretien.

Remplacer un essieu cassé n'est pas la même chose qu'effectuer une révision sur une voiture, même si les deux peuvent être faits consécutivement puisque vous êtes de toute façon dans le garage.

► COMPÉTENCES D'ENTRETIEN

Type d'Équipement	Compétence
Armes	Armurerie
Armure	Électronique *
Cyberconsole	Sécurité électronique
Cyberimplant	Cybertech
Drone	Sécurité électronique
Électronique personnelle	Sécurité électronique
Équipement général	Électronique *
Véhicule Aérien	Aérotech
Véhicules Marin	Maritech
Véhicule Terrestre	Terratech

(*) NdT: «Électronique» est la traduction fr de la compétence «Basic Tech» en anglais.

▶ ENTRETIENS DE BASE

Valeur d'Équipement	Niveau de vie nécessaire pour Entretien Automatique	SD d'Entretien	Temps pour Entretien
0ed+ (Équipement) 0ed+ (Drones/Véhicules)	Croquette	13	30 minutes
500ed+ (Équipement) 20 000ed+ (Drones/Véhicules)	Prépack standard	15	1 heure
1 000ed+ (Équipement) 50 000ed+ (Drones/Véhicules)	Prépack de qualité	17	3 heures
5 000ed+ (Équipement) 100 000ed+ (Drones/Véhicules)	Aliments frais	21	1 jour

CASSER DES TRUCS

Même si vous êtes un bon petit choombatta qui prend soin de son équipement, les pannes de matériel font partie de la vie. Ce qui suit est une liste de situations possibles dans lesquelles même un objet bien entretenu pourrait devenir Abîmé. Aucune n'est automatique : un équipement Abîmé l'est toujours à la discrétion du MJ, doit être utilisé pour enrichir le jeu, faire comprendre la dangerosité d'une vie sur le fil, et ne devrait pas être utilisé pour punir les joueurs.

▶ MANQUE D'ENTRETIEN

Si un objet n'est pas entretenu correctement, le MJ peut lui appliquer l'état Abîmé.

Exemple: *Trois mois se sont écoulés en jeu et Stinger n'a pas emmené une seule fois son Trike Diego Motors Range pour une révision, malgré une utilisation régulière et intensive dans les Badlands. Le MJ décide que le véhicule est complètement encrassé par la poussière et lui applique l'état Abîmé.*

▶ BLESSURES CRITIQUES

Si un marteau brise le bras chromé dans lequel vous rangez votre cyberconsole, il y a des chances que la console en pâtisse. Si vous portez des lunettes connectées et que vous prenez un coup à la tête, elles pourraient être fissurées. À la discrétion du MJ, une blessure critique peut également donner l'état Abîmé à un objet porté ou rangé dans la zone ciblée du corps.

▶ ÉLECTROCUTION

Être frappé par une décharge électrique (**CF CP:R PAGE 180**) pourrait rendre Abîmé tout équipement rempli de circuits que la plupart des personnages possèdent à Night City. Cela n'inclut pas les effets de type IEM, tels que ceux des munitions IEM ou les micro-ondes.

▶ FACTEURS ENVIRONNEMENTAUX

Si les conditions environnementales et météorologiques sont suffisamment mauvaises pour nuire à une personne, elles le sont probablement aussi pour abîmer l'équipement. Chaque fois qu'un effet météo ou environnemental affecte un personnage, le MJ peut également décider d'abîmer son équipement.

▶ DÉGÂTS EXCESSIFS

Les attaques entraînant 20 points de dégâts ou plus (après réduction des PA) peuvent abîmer un cyberimplant, un objet porté ou un véhicule même si cela n'entraîne pas de blessure critique. Le MJ peut également décider d'abîmer un objet avec OPS, PA ou PDS lorsqu'il subit un coup en plus.

▶ FEU ET RADIATIONS

Le feu et les radiations de haut niveau sont terribles pour la longévité de beaucoup de choses, y compris l'équipement. Le MJ peut appliquer l'état Abîmé à tous les objets impactés d'un personnage exposé aux radiations ou au feu (**CF CP:R PAGE 180**) pendant 2 rounds ou plus. Pensez-y la prochaine fois que vous déciderez qu'il est plus important de tirer sur un ennemi que de prendre le temps de vous arrêter pour vous rouler au sol !

DATA

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

DEFONCER SON MATOS

► POISON/DROGUES

Les choses impropres à la consommation humaine peuvent très bien bousiller un corps. À la discrétion du MJ, de multiples doses de toxines ou une consommation de drogues sur le long terme peuvent modifier l'équilibre biochimique d'un personnage et perturber sa cybernétique, lui infligeant l'état Abîmé.

DYSFONCTIONNEMENTS

Donc l'équipement peut être Abîmé, mais qu'est-ce que cela implique ? Pourquoi un fusil Abîmé serait différent d'un fusil complètement fonctionnel ? En cas de dysfonctionnements, l'équipement peut causer des problèmes à son propriétaire. La plupart peuvent être surmontés, mais ils vont tous compliquer la vie de quiconque décide de ne pas entretenir son matériel. Les dysfonctionnements durent pendant une période de temps indiquée, après quoi l'objet en question refonctionne normalement.

Vous trouverez ci-dessous des exemples de dysfonctionnements, mais ce ne sont que des possibilités. Lorsque le MJ détermine un dysfonctionnement sur un objet équipé, il peut choisir dans le tableau, lancer un dé ou improviser.

Chers MJ, pour pimenter le jeu nous vous encourageons à imposer des dysfonctionnements aux objets Abîmés au moment le plus dramatique et mémorable possible. Si vous souhaitez faire un usage plus automatisée des dysfonctionnements, imposez-en un à chaque fois qu'un joueur obtient un 1 naturel sur un jet de dé alors qu'il utilise un objet mal entretenu.

► DYSFONCTIONNEMENTS D'ARMURE

1d6	Dysfonctionnement
1	Le tissage est lâche ou les plaques sont molles. Pendant les prochaines 24h, chaque fois que l'armure est perforée, elle perd 1 PA supplémentaire.
2	Les sangles sont usées et effilochées. Pendant 24h, si vous subissez une blessure critique sur la partie de votre corps où l'armure est portée, cette dernière tombe.
3	Des étirements ou des fissures dans les composants de l'armure réduisent son efficacité. Pendant 24h, chaque fois que vous êtes touché par une attaque réussie alors que vous portez l'armure, vous subissez 1 point de dégât directement sur vos PS et votre armure est perforée de 1 point, même si les dégâts n'ont pas dépassé son PA.
4	L'armure est mal équilibrée. Pendant les prochaines 24h, augmentez sa pénalité d'armure de 1, même si elle est normalement de 0.
5	Votre armure glisse lors de vos mouvements, vous exposant à des dégâts potentiels. Pendant 1 minute, réduisez de moitié les PA de votre armure lorsque vous subissez des dégâts causés par des armes à feu et des explosifs.
6	Un défaut inaperçu dans votre armure la rend extrêmement vulnérable aux tirs chanceux. Pendant 24h, la première fois que votre armure est perforée, elle perd 2 points de PA supplémentaires.

Effectuer l'entretien d'un matériel défectueux élimine tout dysfonctionnement en cours. Un Techie avec des points dans la spécialité Bricoleur: Expert sur le terrain peut tenter d'arranger un équipement défectueux en une Action en effectuant un jet de compétence en rapport au SD d'entretien normal pour l'élément (CF PAGE 5).

Si le Techie réussit, l'équipement en question fonctionne correctement pendant 10 minutes par point d'Expert sur le terrain. Une fois ce temps passé, le dysfonctionnement revient.

UN EXEMPLE DE DYSFONCTIONNEMENT

Disons que Stinger n'a pas apporté son chrome à Dorado pour l'entretien et ne s'en est pas occupée pendant un mois. Le MJ décide qu'après deux combats, le bras a reçu suffisamment de coups pour imposer l'état Abîmé.

Maintenant, elle négocie avec Hornet, le Fixer qui a confié à son équipe leur dernier emploi, pour une paye plus importante. Ils ont vraiment besoin d'argent !

Le MJ estime que c'est le moment idéal pour que son bras Abîmé réagisse. Il consulte le tableau des dysfonctionnements des cybermembres et obtient un 2 au jet de dé. Pendant les négociations, le bras chromé de Stinger commence à avoir des mouvements involontaires trahissant ses pensées inconscientes, révélant le désespoir ressenti par les Edgerunners et imposant à Stinger une pénalité de -2 à ses tests de compétences sociales pour la durée de la discussion avec Hornet.

► DYSFONCTIONNEMENTS DE CYBERCONSOLE

1d6	Dysfonctionnement
1	La console interprète mal les informations. Choisissez un programme installé qui accorde normalement un bonus lors d'un jet d'Interface. La prochaine fois qu'il est utilisé, il impose à la place une pénalité égale au bonus.
2	Un circuit usé provoque un retour. La prochaine fois que vous vous déconnectez, la console émettra des étincelles et un programme aléatoire y sera détruit.
3	Une surtension perturbe les fonctions d'un programme. Choisissez un GLACE noir aléatoire installé. Pendant 1 round après avoir été rezzé, ses sous programmes de ciblage sont endommagés et il vous attaque au lieu de l'ennemi. Aucun GLACE ? Choisissez un programme au hasard: il ne fonctionne plus durant 1 minute.
4	Le port de votre prise d'interface bouge. La prochaine fois que vous subirez des dégâts à l'intérieur d'une architecture NET (qu'ils soient réduits ou non), vous devrez réussir un jet de Sécurité électronique SD15 sous peine d'être déconnecté de façon non sécurisée.
5	Un capteur défectueux signale une erreur inexistante. La prochaine fois que vous vous connectez à une architecture NET, votre cyberconsole commencera à émettre un bip sonore et continuera à le faire pendant 1 minute à moins qu'elle ne soit Endommagée.
6	À quand remonte la dernière fois que vous avez optimisé votre console ? Pendant 1 minute après connexion dans une architecture NET, votre nombre d'actions virtuelles est diminué de 1 (minimum 1). Cet effet persiste même si vous vous déconnectez, puis reconnectez à nouveau.

► DYSFONCTIONNEMENTS DE CYBERIMPLANT: CYBERMEMBRE ET CYBORGIMPLANT APPARENTÉ

1d6	Dysfonctionnement
1	La détérioration des circuits est un problème. L'une des options de votre cybermembre est désactivée et ne peut pas être utilisée pendant 1 minute. Si l'option en question a déjà été déployée (par exemple une arme pop-up), elle ne peut pas être rétractée pendant 1 minute.
2	Vous inconscient prend le contrôle de votre cybermembre. Ce dernier développe un tic nerveux, trahissant vos intentions. Vous subissez une pénalité de -2 à tout jet de compétence sociale effectué au cours de la minute suivante.
3	Défaillance des processeurs complexes dirigeant les mouvements de votre cybermembre. Effectuez un jet de Concentration SD15. Si vous échouez, soit vous laissez tomber un objet tenu (s'il s'agit d'un cyberbras), soit vous tombez à terre (s'il s'agit d'une cyberjambe).
4	Votre cybermembre développe des microfissures dans ses fibres musculaires. Trop de stress peut aggraver les dégâts. Pendant 1 heure, si vous obtenez une réussite critique (un 10 sur un d10) lors d'un jet de compétence au cours duquel le cybermembre est utilisé, vous obtenez la Blessure critique Muscle déchiré.
5	Les capteurs d'inertie de votre cybermembre exercent trop de force lors de vos mouvements et vous frappez accidentellement la cible la plus proche. Cette attaque est à effectuer avec la compétence Bagarre.
6	Les articulations de votre cybermembre se verrouillent partiellement, pendant 1 minute. S'il s'agit d'un cyberbras, vous ne pouvez pas laisser tomber/ramasser d'objet. S'il s'agit d'une cyberjambe, votre MOUV est diminué de 1 (minimum 1).

► DYSFONCTIONNEMENTS DE CYBERIMPLANT: CYBERAUDIO, CYBEROPTIQUES ET CYBORGIMPLANT APPARENTÉ

1d6	Dysfonctionnement
1	Des données indésirables remplissent votre champ de vision ou vos processeurs auditifs, et y restent pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous dépensiez une action pour les effacer. Tant que les données indésirables restent, vous subissez -1 à tous les jets nécessitant la vision (si cyberoptique) ou l'ouïe (si cyberaudio).
2	Votre champ de vision ou votre perception auditive se déforme. Pendant 1 minute, vous subissez une pénalité de -1 à tous les jets impliquant la conscience spatiale (si cyberoptique) ou l'équilibre (si cyberaudio).
3	Votre perception du monde perd ou gagne en définition. Pendant 1 heure, vous ne pouvez voir qu'en noir et blanc ou dans les nuances d'une couleur spécifique (si cyberoptique) ou n'entendre qu'une sonnerie constante (si cyberaudio). Faites de votre mieux pour jouer le rôle en conséquence.
4	Un circuit est usé. Pendant 1 heure votre cyberoptique ou kit cyberaudio refuse de se connecter sans fil à d'autres appareils, à l'exception de leurs options installées. Cela inclut les Agents, les supports de puces, les traceurs liés et les appareils électroniques personnels similaires.
5	Une option désactivée de cyberoptique ou du kit cyberaudio s'active de manière aléatoire et ne peut pas être désactivée pendant 1 tour. Le changement soudain affecte votre vision, imposant une pénalité de -2 à tout jet nécessitant la vision (si cyberoptique) ou l'ouïe (si cyberaudio).
6	Vos cyberoptiques ou votre kit cyberaudio refuse de traiter les caractéristiques distinctives des autres personnes. Pendant 1 heure vous ne parvenez pas à identifier quelqu'un sur la base de ses traits de visage (si cyberoptique) ou de sa voix (si cyberaudio). Faites de votre mieux pour jouer le rôle en conséquence.

DEFONCER SON MATOS

► DYSFONCTIONNEMENTS DE CYBERIMPLANT: EXTERNE, INTERNE, ET CYBERFASHION

1 d6	Dysfonctionnement
1	De petites quantités d'un produit chimique toxique passent dans votre circulation sanguine. Pendant 24h, vous vous sentez nauséux et subissez une pénalité de -2 à tous les jets de Résistance à la torture et aux drogues.
2	Le cyberimplant chauffe à un degré insupportable pendant une fraction de seconde, infligeant 5 points de dégâts directement à vos PS. L'armure n'absorbe pas ces dégâts.
3	Le cyberimplant clignote et bourdonne ou émet une odeur nauséabonde pendant 1 heure. Tous les bonus d'Habillement et style ou de Look sont perdus et vous subissez une pénalité de -2 à tout jet de compétence sociale.
4	Vous ressentez une intense sensation de picotement à l'endroit où le cyberimplant est installé. Pendant 1 Round, avant d'effectuer un jet de dé, vous devez d'abord réussir un jet de Constitution SD13. Si vous échouez, le jet que vous aviez l'intention d'effectuer échoue également.
5	Le cyberimplant est défaillant pendant 24h. Si c'est un maillage musculo-squelettique, vous en conservez les bénéfices mais vous ne gagnez que +1 à toutes les sauvegardes contre la mort. Si c'est une armure, vous en conservez les bénéfices mais l'armure ne peut plus s'auto-réparer. Pour les autres cas, le cyberimplant s'arrête et ne peut plus être consulté, utilisé, déployé ou ouvert.
6	La zone entourant le cyberimplant devient inflammée et infectée. Pendant 24h, chaque fois que vous subissez une blessure critique sur une partie de votre corps contenant le cyberimplant ou améliorée par celui-ci, vous subissez 5 points de dégâts supplémentaires directement sur vos PS.

► DYSFONCTIONNEMENTS DE CYBERIMPLANT: NEUROMATÉRIEL

1 d6	Dysfonctionnement
1	Des données indésirables dans votre neuromatériel rendent la concentration difficile. Pénalité de -4 aux jets de Concentration pendant 24h.
2	Surtension dans votre câblage neural. Une option neuromatérielle aléatoire s'active si elle est désactivée ou se désactive si elle est activée. Son activation/désactivation nécessite une action.
3	Un vif mal de tête vous distrait. Pour le prochain round, avant d'effectuer un jet de dé, vous devez d'abord réussir un jet de Concentration SD13. Si vous échouez, le jet que vous aviez l'intention d'effectuer échoue également.
4	Certains récepteurs de votre cerveau s'activent, vous faisant sentir en état d'ébriété. Pendant 1 minute vous subissez une pénalité de -2 à tous vos jets. Faites de votre mieux pour jouer le rôle en conséquence.
5	Votre esprit commence à s'embrumer. Pendant 1 heure vous subissez une pénalité de -1 à tous les jets de compétence basés sur l'INT.
6	Les centres du langage de votre cerveau sont temporairement brouillés. Vous ne pouvez parler qu'en charabia pendant 1 minute.

► DYSFONCTIONNEMENTS DE DRONE

1 d6	Dysfonctionnement
1	Le système d'identification ami ou ennemi du drone est en panne. Son prochain jet d'attaque est effectué contre vous ou votre allié plutôt que contre un ennemi.
2	Le système d'identification ami ou ennemi du drone est vraiment en panne. Pendant 1 heure le drone identifie toutes les cibles potentielles comme étant amies ou hostiles, au choix du MJ.
3	Les récepteurs sans fil du drone fonctionnent mal. Pendant 1 heure il ne peut pas s'éloigner à plus de 2m du point de diffusion de son signal de contrôle. S'il va au-delà il est désactivé.
4	Le manque d'entretien donne accidentellement un accès aux systèmes de contrôle du drone. Pendant 24h, pirater le drone en utilisant Sécurité électronique ne nécessite qu'une seule action au lieu de 5 minutes.
5	Un circuit usé entraîne des problèmes de communication au sein du drone. L'une des options équipées fonctionne mal et ne peut pas être utilisée ou cesse de fonctionner pendant 1 minute.
6	Le système de locomotion du drone commence à se gripper. Le MOUV du drone est réduit de moitié (arrondi à l'unité supérieure) pendant 1 heure.

► DYSFONCTIONNEMENTS DE L'ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL ET DE L'ÉLECTRONIQUE PERSONNELLE

1d6	Dysfonctionnement
1	L'objet fonctionne mal. Pendant 24h, chaque fois que vous utilisez l'objet pour exécuter une tâche, vous ne gagnez aucun bonus aux jets de compétence associés et vous subissez en plus une pénalité de -1 à tout jet associé à cet objet.
2	L'objet vous heurte, vous poignarde, vous pique, vous griffe vous frappe ou vous blesse accidentellement, infligeant 5 points de dégâts directement à vos PS.
3	L'objet n'a plus qu'une durée de vie limitée. Après la prochaine utilisation de cet objet, il se brise et il est Détruit.
4	Un outil mal entretenu ne vaut pas mieux que pas d'outil du tout. Pendant 1 minute, vous ne bénéficiez d'aucun bonus aux jets de dés et subissez un malus de -2 à tout jet effectué lors de l'utilisation de l'objet.
5	Quelque chose cloche ! L'objet refuse de réaliser une fonction spécifique, au choix du MJ, pendant 1 heure.
6	Le problème est bien caché. Au début du mois, l'objet n'est pas correctement entretenu, même s'il devrait normalement l'être avec le Niveau de vie ou grâce à un jet de compétence réussi.

► DYSFONCTIONNEMENTS DE CHARPENTE LINÉAIRE (INTERNE ET EXTERNE) & CYBERSIÈGE

1d6	Dysfonctionnement
1	Vos actionneurs sont désynchronisés, affectant l'équilibre de vos mouvements. Pendant 1 minute, lorsque vous terminez une action de déplacement, le MJ vous déplacera de 2m (1 carré) vers la gauche ou la droite de l'endroit où vous vous êtes arrêté.
2	Un court-circuit envoie une surtension électrique à travers la structure. Vous subissez 5 points de dégâts directement sur vos PS. Ces dégâts ne peuvent pas être absorbés par l'armure.
3	Lorsque vous activez les moteurs internes, leurs processeurs gouvernants tombent en panne. <i>Charpente Linéaire:</i> pendant 1 heure, votre COR n'est pas amélioré par votre charpente linéaire, bien que vos PS, votre seuil de blessure grave et votre sauvegarde contre la mort soient toujours calculés comme s'ils l'étaient. <i>Cybersiège:</i> pendant 1 heure, votre MOUV est réduit de 1 lorsque vous êtes dans le cybersiège.
4	Un manque de lubrification provoque le grippage des articulations. Pendant 1 minute, vous subissez un -1 à tous les jets de compétences basés sur DEX et REF.
5	Un piston n'est pas aligné, créant un cliquetis métallique lors de vos déplacements. Pendant 1 heure, vous subissez une pénalité de -2 à tous vos jets de Discrétion, à moins que vous ne restiez complètement immobile.
6	Fuite de Liquide ! <i>Charpente Linéaire Interne:</i> La fuite se déverse à l'intérieur de votre corps. Pendant 24h, vous vous sentez nauséux et subissez un -2 à tous les jets de Résistance torture/drogues. <i>Charpente Linéaire Externe et Cybersiège:</i> La fuite laisse une trainée embarrassante de liquide nauséabond derrière vous, partout où vous allez. Faites de votre mieux pour jouer le rôle en conséquence.

► DYSFONCTIONNEMENTS DE VÉHICULE

1d6	Dysfonctionnement
1	Vous démarrez le moteur. Le véhicule crache et gémit. Pendant 24h, chaque fois que vous essayez de démarrer le véhicule, effectuez un jet de TECH du véhicule SD15. Si vous échouez, le véhicule ne démarre pas et vous perdez une action.
2	Bordel ! La radio, les phares, le klaxon, les essuie-glaces et d'autres options non essentielles du véhicule s'activent de manière aléatoire pendant 1 minute.
3	De la fumée s'échappe du moteur. La vitesse du véhicule (à la fois de combat et narrative) est réduite de moitié (arrondie à l'unité supérieure) pendant 24h.
4	Le véhicule a tendance à caler. A tout moment pendant 24h, le MJ peut demander un jet de TECH du véhicule SD15. Si vous échouez, le véhicule cale et arrête de bouger. Vous devez utiliser une action pour le redémarrer.
5	Le mécanisme de commande est bloqué et ne répond pas. Pendant 1 heure vous subissez un -2 à tout jet effectué pour conduire ou piloter le véhicule.
6	Des microfissures dans le châssis du véhicule le rendent vulnérable. Pendant 1 heure toute attaque réussie contre le véhicule inflige le double des dégâts, comme si un point faible était touché.

DEFONCER SON MATOS

► DYSFONCTIONNEMENTS D'ARME (EXPLOSIFS INCLUS)

1d6	Dysfonctionnement
1	Une lame émoussée ou un canon sale gâchent l'instant. Pendant 1 minute, l'arme inflige 1d6 points de dégât de moins. Une poignée usée ou un viseur mal calibré entraîne un accident.
2	<i>À Distance</i> : au lieu de toucher votre ennemi, votre prochain jet d'attaque touche un allié situé à moins de 6m de la cible. <i>Mêlée</i> : votre arme glisse et elle tombe au sol. <i>Explosif Lancé</i> : l'explosif tombe à vos pieds et explose. Effectuez votre jet d'attaque comme d'habitude pour déterminer le SD pour une éventuelle esquive.
3	Sans entretien approprié, une arme devient moins précise. Vous subissez une pénalité de -2 à votre prochain jet d'attaque avec cette arme.
4	Une lame émoussée ou un cumul de résidus dans le canon réduit l'efficacité. L'arme ne cause plus de Blessure critique via un jet de dégâts pendant 1 minute.
5	L'avez-vous bien nettoyé ? Vous êtes-vous assuré que les mécanismes n'étaient pas bloqués ? <i>Tous sauf Explosifs lancés</i> : après le prochain jet d'attaque, l'arme s'enraye, quelle que soit sa qualité. <i>Explosifs Lancés</i> : Lors de sa prochaine utilisation pour une attaque, l'explosif atterrit mais n'explose pas. S'il peut être récupéré, il peut être réutilisé.
6	Il n'y a pas que l'arme ou la lame. Les munitions, les cordes et les poignées doivent être également être vérifiées. <i>Arme à Feu</i> : toutes les munitions actuellement chargées dans l'arme sont Détruites. <i>Mêlée et Arcs</i> : l'arme est considérée comme de Mauvaise qualité pendant 1 minute. Si l'arme est déjà de Mauvaise qualité, elle est considérée comme Endommagée et non fonctionnelle pendant 1 minute. <i>Explosif Lancé</i> : l'explosif fait pschitt et il est Détruit.

SOVOIL LUBRICANT



MAKE EVERYTHING EASIER

