



FAGE JEWELS

QUEEN

NOM

Gant, Hub, Intrigue, Jacinta, Jinx, Lilliana, Master D, Mr. Johnson, Sally, The Goto, un nom commercial, un nom sociable, un nom mystérieux.

APPARENCE

Regard : digne de confiance, concentré, calme, artificiel.

Visage : séduisant, balafré, dissimulé, amical.

Corps : petit, mince, corpulent, tonique, musclé, bien en chair.

Carnation : artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, _____.

Tenue : corporative, formelle, de rue, militaire, utilitaire.

MAGOUILLES

Des gens accomplissent divers boulots pour toi. Tu démarres avec 2-équipe et deux jobs de la liste ci-dessous. Entre les Missions, choisis un nombre de jobs inférieur ou égal au score de ton équipe actuelle, décris chacun de ces jobs, et lance 2d6+Pro. 10+ : tous tes jobs sont des Profits. 7-9 : l'un d'eux est un Désastre, mais les autres sont des Profits. 6- : c'est un merdier complet. Le MC fera une Mancœuvre en s'inspirant du Désastre de chacun de tes jobs.

Choisis deux jobs :

- **Surveillance** : tu dispose d'un petit réseau d'informateurs qui te rapportent ce qui se passe ; tu vends ensuite ces informations. Profit : gagne [info]. Désastre : quelqu'un agit sur la base d'une mauvaise info.
- **Recouvrement de dettes** : tu dispose d'une petite équipe de gros durs sans scrupules qui recourent des dettes en souffrance. Profit : gagne [matos]. Désastre : un débiteur est à court d'argent.
- **Menu larcin** : tu dispose d'une petite équipe qui commet des vols de moindre envergure. Profit : gagne [matos]. Désastre : ils volent la mauvaise personne.
- **Livraisons** : des clients t'engagent pour prendre en charge le transport de certains biens et tu as un chauffeur qui s'en occupe. Profit : gagne 1 Cred. Désastre : la livraison n'arrive jamais.
- **Intermédiaire** : tu t'arranges pour que les bonnes personnes se rencontrent. Profit : gagne 1 Cred. Désastre : la négociation que tu as arrangée tourne au vinaigre.
- **Travail technique** : tu possèdes une équipe de techniciens à qui tu fournis du taf. Profit : gagne [matos]. Désastre : le matériel d'un tiers a des problèmes.
- **Proxénétisme** : tu gères une petite écurie de travailleurs du sexe, physiques ou virtuels. Profit : gagne [info]. Désastre : ça se passe mal avec un client.
- **Substances addictives** : tu supervises un petit labo produisant des drogues ou des puces de stimulation sensorielle. Profit : gagne [info]. Désastre : quelque chose se passe mal pour un client ou pour le labo lui-même.

Peu importe ce que les gens veulent croire : parmi les ombres, le relationnel importe plus que tout. Si quelqu'un veut quelque chose, on se fuit de savoir ce que c'est ; ce qui nous intéresse, c'est de savoir qui arroser pour l'obtenir et, ne vous y trompez pas, quelqu'un sera toujours payé d'une manière ou d'une autre pour cela. En tant que Fixeur, tu es l'entremetteur ; tu t'assures que les bonnes personnes récupèrent la marchandise et que les bonnes personnes soient payées. Parfois, ces gens vivent et travaillent dans les mêmes ombres que toi. On peut faire carrière parmi les petites gens, en essayant d'éviter le regard et les hommes de main des mégacorporations. Plus fréquemment, les Fixeurs veulent réussir un gros coup, travailler pour les costards qui s'offrent une sortie en limousine blindée depuis leur luxueuse arcologie à la recherche de professionnels – ou d'imbéciles – pour accepter leur taf à forte récompense et à haut risque. La culture corporative est pleine d'intermédiaires, et quelquefois ces intermédiaires veulent faire affaire avec leur équivalent au sein des ombres. Faire qu'un cadre corpo se sente important n'est qu'un des nombreux services que tu offres.

CYBERNÉTIQUE

Pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison : prothétique, contrainte, loyauté, enthousiasme, nécessité, addiction, génétique, carrière, idéologie, mémoire, militaire.

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- Tu as économisé pour te la payer. Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique : +douloureux, +dégradation, +médiocre, +défaillant.
- Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui es redevable. Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir. Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant parmi la liste suivante :

Cybercoms : quand tu te fais implanter des cybercoms, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : +brouillage, +relais satellite, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand tu surveilles des communications ou donnes des ordres au cœur d'une situation tactique, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.

Interface neurale avec stockage de données : quand tu effectues une recherche pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une [info] supplémentaire sur un succès. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : +vitesse élevée, +large capacité, +crypté, +partition inaccessible. Tu gagnes la Mancœuvre de Hacker branché : quand tu es immergé dans la Matrice, ajoute les stats appropriées à tes jets quand tu effectues des Mancœuvres de Matrice.

Yeux cybernétiques : quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : +thermographique, +amplification lumineuse, +zoom, +anti-flash, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.

ÉQUIPEMENT

Choisis une arme parmi la liste suivante :

- Pistolet de poche (2-dégâts +contact/courte +discret +rapide +recharge +bruyant)
- Pistolet semi-automatique (2-dégâts +courte/proche +bruyant +rapide)

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- Gilet de protection (1-armure)
- Vêtements renforcés (0-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de blessure)
- Un véhicule +voyant (choisis une option parmi les suivantes : moto, voiture de sport, hors-bord ; quel que soit ton choix, donne-lui l'étiquette +voyant)
- Un traumapatch (permet d'administrer les premiers soins aux personnages blessés jusqu'à 21h00)
- Du matériel de communication +cryptée

Tu démarres avec 5 Cred.

MANŒUVRES

Tu dispose de ces deux Manœuvres :

♦ **Je connais du monde.** Une fois par Mission, tu peux introduire un nouveau Contact. Nomme-le, dis ce qu'il sait faire, puis lance 2d6+Style.

10+ : tu as déjà travaillé avec ce Contact auparavant ; il est doué. Inscris-le comme Contact.

7-9 : vous ne vous êtes jamais rencontrés auparavant ; il constitue une inconnue.

6- : oh tu le connais bien. Raconte au MC pourquoi il ne peut pas te piffer.

Après avoir fait le jet, décris comment tu le contactes ; le MC te posera quelques questions.

♦ **Magouilles.** Voir au verso.

Choisis une Manœuvre de plus :

♦ **Baron des rues.** Gagne +1 équipe et choisis un job supplémentaire.

♦ **Chromé.** Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.

♦ **Face-à-face.** Quand tu engages une conversation de visu sans que la technologie vienne s'interposer, gagne +1 sur le prochain jet de **baratiner** avec ton interlocuteur.

♦ **Ingénieur technico-commercial.** Tu as fait la démonstration d'à peu près toutes les pièces d'équipement disponibles dans la Rue. Quand tu **produis du matériel**, prends +1 sur le prochain jet avec cette pièce d'équipement si tu l'utilises immédiatement.

♦ **Injoignable.** Tu gardes profil bas et évites activement les gens à qui tu en dois une. Quand tu **bats le pavé** et obtiens un 7-9, choisis une option en moins.

♦ **Jongler avec plusieurs balles.** Gagne +1 équipe et choisis un job supplémentaire.

♦ **L'affaire du siècle.** Quand tu **bats le pavé** pour vendre quelque chose et obtiens un 7-9, choisis une option en moins.

♦ **Le bruit qui court.** Quand tu **effectues une recherche** en écoutant ou en te rappelant des ragots de la rue, gagne une [info] supplémentaire, même sur un raté.

♦ **Mielleux.** Quand tu **aides ou interfères** avec quelqu'un, lance 2d6+Style au lieu de Liens.

♦ **Renforts.** Tu as un « groupe d'associés » qui assure ta sécurité. Tu as embauché un petit Gang de 5 à 10 gros bras (2-dégâts +petit +employé 1-armure). Choisis deux options parmi les suivantes :

- Tes associés sont bien armés : ajoute-leur +1 dégât.
- Tes associés sont bien protégés : ajoute-leur +1 armure et +voyant.
- Tes associés sont d'anciens militaires : ajoute-leur +discipliné.
- Tes associés sont plus que des hommes de main pour toi : remplace +employé par +loyal.
- Tes associés possèdent des motos ou quelques véhicules d'un autre type : ajoute-leur +mobile.
- Tu dispose d'un large groupe d'associés (15-30) : remplace +petit par +moyen.

Tu obtiens le job suivant et +1 équipe :

• Protection.

> Profit : tes associés couvrent tes arrières.

> Désastre : tes associés ont énervé les mauvaises personnes.

♦ **Réputation.** Quand tu rencontres quelqu'un d'important qui peut avoir entendu parler de toi, lance 2d6+Pro. Sur un succès, raconte ce qu'il sait à ton propos. Sur un 10+, gagne +1 sur le prochain jet avec lui. Sur un raté, le MC décidera ce qu'il a entendu sur toi, le cas échéant. Le MC peut également annoncer que cette personne est importante dans l'histoire. Une fois que tu as effectué la Manœuvre **réputation** sur un personnage, il devient forcément « important » et sera un personnage récurrent.



DIRECTIVES

Choisis-en deux :

- **Partisan** : Quand ton adhésion à _____ entrave la Mission, gagne en expérience.
- **Protecteur** : Quand tu fais passer tes responsabilités vis-à-vis de _____ avant la Mission, gagne en expérience.
- **Trompeur** : Quand les mensonges sur ton identité ou ton passé compromettent la Mission, gagne en expérience.
- **Vénal** : Quand tu entraves la Mission pour saisir une opportunité de réaliser un profit supplémentaire, gagne en expérience.

AVANCEMENT

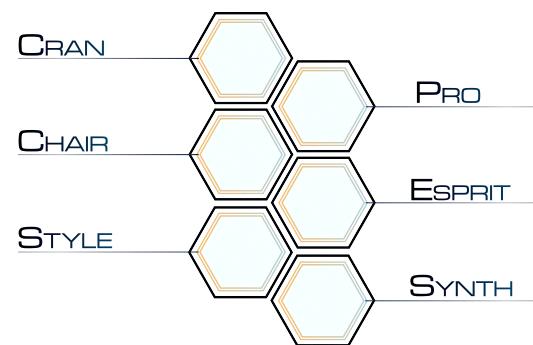
À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- +1 Cran (max +2)
- +1 Pro (max +2)
- +1 Chair (max +2)
- +1 Esprit (max +2)
- +1 Style (max +2)
- +1 Synth (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

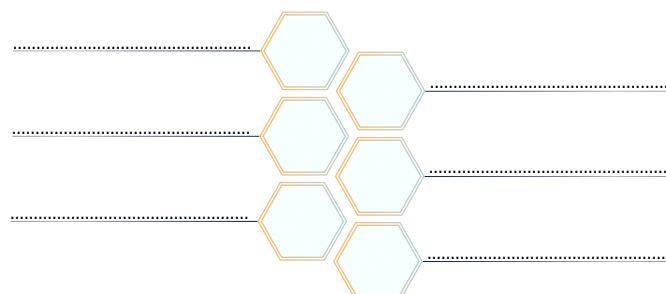
- +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- Rachète ennemi ou +endetté
- Change pour un nouveau Livret
- Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- Crée un second personnage

STATS



Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +0, -1. Ton Style devrait être +2 ou +1.

LIENS

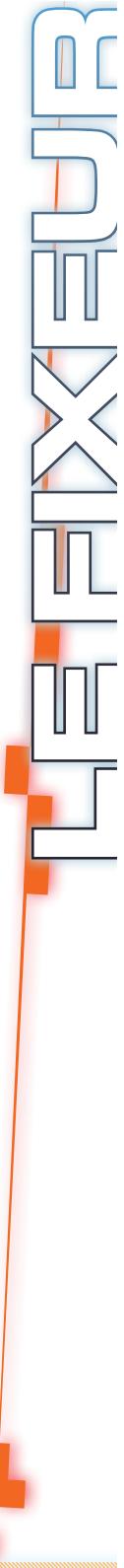


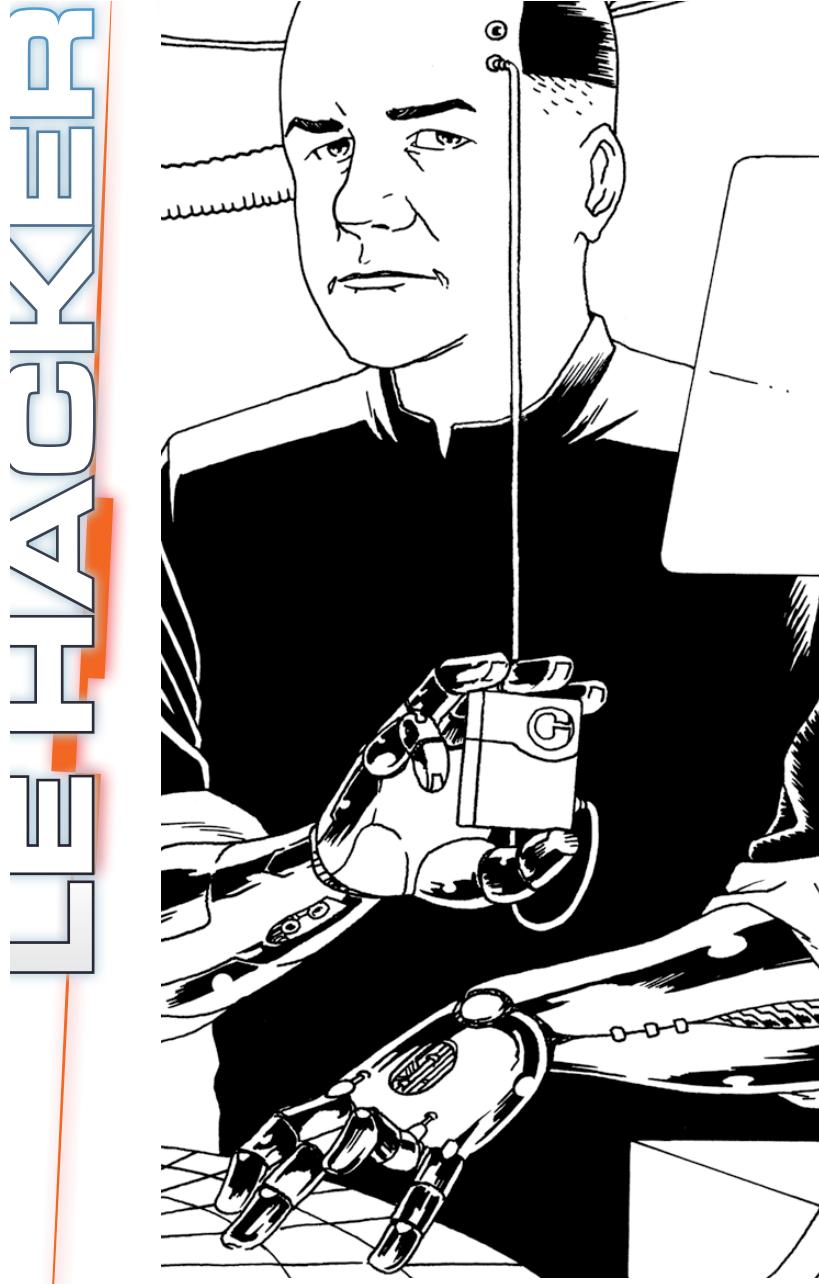
CONTACTS



BLESSURE

15h00 18h00 21h00 22h00 23h00 24h00





Cowboy informatique, pirate matriciel, decker ; ce ne sont que des noms. Et qui aujourd'hui en a encore quelque chose à foutre des noms ? Les noms, voilà ce qui importe aujourd'hui. Zéro et un, ma poule, et quand il s'agit de données de valeur, plus il y a de zéros, mieux c'est. Tu es l'ombre dans les réseaux du cyberspace, allant où bon te semble et t'emparant de ce que tu veux. Aucun réseau de mégacorporation n'est à l'abri de tes brise-glaces. Une Glace Noire ? Hé bien, au moins quelque chose qui va rendre cela excitant.

NOM

Case, Core, Crowley, Dead Rob, Djinn, Fross, Gaius Lupo, Phosphore, Johnny, Nezumi, Patch, Wyldstyle, un nom trompeur, un nom de tech, un nom mystique.

APPARENCE

Regard : impatient, agité, suffisant, jeune, moqueur, calme.
Visage : balafré, méprisant, lisse, tatoué, dissimulé.
Corps : petit, mince, gauche, flasque, jeune.
Carnation : artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, _____.
Tenue : usée, corporative, punk, de rue, de récup'.

LISTE DE PROGRAMMES

- **Alerte** (quand tu réussis à évaluer dans la Matrice, choisis une option supplémentaire)
- **Défense** (+2 Pare-feu)
- **Disjoncteur de sécurité** (coupe le courant de tous les systèmes de la console sur une attaque réussie d'une Glace noire : vous ne subissez aucun dégât lors de l'attaque, la connexion est coupée, la console ne peut être utilisée tant qu'elle n'a pas été réparée)
- **Éjection** (gagne +1 sur le prochain jet pour te débrancher)
- **Filtre** (gagne +1 continu pour effectuer une recherche ou rechercher des données de valeur dans une base de données sécurisée)
- **Protection d'identité** (+2 Furtivité)
- **Routines optimisées** (+2 Processeur)
- **Traitement de données** (quand tu réussis à manipuler un système, gagne 1 retenue supplémentaire)
- **Verrouillage** (quand tu réussis à compromettre la sécurité, gagne 1 retenue supplémentaire)

CYBERNÉTIQUE

Pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison : prothétique, contrainte, loyauté, enthousiasme, nécessité, addiction, génétique, carrière, idéologie, mémoire, militaire.

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- Tu as économisé pour te la payer. Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique : +douloureux, +dégardation, +médiocre, +défaillant.
- Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui es redevable. Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir. Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Tu as :

Interface neurale avec stockage de données : l'interface qui te permet d'être branché dans la Matrice. Quand tu effectues une recherche pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une [info] supplémentaire sur un succès. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : +vitesse élevée, +large capacité, +crypté, +partition inaccessible.

ÉQUIPEMENT

Choisis et nomme une console matricielle :

- Console défensive (Résistance 2, Pare-feu 2, Processeur 1, Furtivité 1) et deux programmes de la liste ci-contre
- Console performante (Résistance 1, Pare-feu 1, Processeur 2, Furtivité 2) et trois programmes de la liste ci-contre

Choisis une arme parmi la liste suivante :

- Pistolet à fléchettes (3-dégâts +courte/proche +rapide +fléchettes)
- Pistolet-mitrailleur (2-dégâts +courte/proche +bruyant +automatique)

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- Gilet de protection (1-armure)
- Vêtements renforcés (0-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de blessure)
- Réfrigérateur blindé (3-armure +immobile)
- Station microélectronique de réparation (tu peux effectuer des réparations sur le terrain sur l'électronique et la cybernétique)
- Une moto +voyante

Tu démarres avec 5 Cred.

MANŒUVRES

Tu dispose de ces deux Manœuvres :

♦ **Branché.** Quand tu es immergé dans la Matrice, tu as accès aux Manœuvres de Matrice.

♦ **Cowboy informatique.** Quand tu te connectes à un système informatique sécurisé, lance 2d6+Esprit.

10+ : gagne 3 retenues.

7-9 : gagne 1 retenue.

Tant que tu restes dans ce système, tu peux dépenser une retenue pour obtenir n'importe lequel de ces effets :

- Empêcher une construction virtuelle d'activer une alarme
- Empêcher une Glace d'exécuter une routine contre toi, ta console ou tes programmes
- Retenir 1 supplémentaire sur une sécurité compromise ou sur un système manipulé

Choisis une Manœuvre de plus :

♦ **Anonyme.** Ton identité est un secret que tu gardes scrupuleusement. Ta console a +2 Furtivité.

♦ **Ceinture noire.** Quand une Glace Noire exécute une routine contre toi, le MC ne choisit que deux options.

♦ **Chromé.** Choisis un autre implant cybérnétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.

♦ **Cicatrices neurales.** Tu possèdes 1-armure contre les Glaces Noires.

♦ **Optimisation de recherche.** Quand tu **effectues une recherche** sur un sujet dans la Matrice, tu peux toujours poser une question supplémentaire. Sur un 10+, gagne une **[info]** additionnelle.

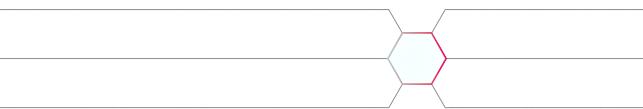
♦ **Programmation à la volée.** Tu peux adapter tes programmes aux faiblesses exactes des constructions matricielles au moment où tu les rencontres. Quand tu **compromets la sécurité ou manipules un système** avec succès, gagne 1 retenue supplémentaire.

♦ **Renom.** Quand tu apparaîs dans la Matrice avec un avatar reconnaissable, lance 2d6+Synth au lieu de Style pour **baratiner** et 2d6+Synth au lieu de Pro pour **montrer les dents**. Quand ta renommée te cause problème, gagne en expérience.

♦ **Support technique.** Quand tu **aides** un membre de l'équipe en étant connecté à la Matrice, lance 2d6+Esprit au lieu de Liens.

♦ **Tueur de Glace.** Tu sais comment désactiver une Glace rapidement et sans donner l'alerte. Une fois par plongée dans la Matrice, tu peux annuler une routine exécutée contre toi, ta console ou tes programmes.

NOTES



DIRECTIVES

Choisis-en deux :

- **Célèbre** : Quand ton désir de célébrité attire une attention malvenue sur la Mission, gagne en expérience.
- **Fureteur** : Quand tu découvres davantage d'informations à propos de _____, gagne en expérience.
- **Partisan** : Quand ton adhésion à _____ entrave la Mission, gagne en expérience.
- **Trompeur** : Quand les mensonges sur ton identité ou ton passé compromettent la Mission, gagne en expérience.

AVANCEMENT

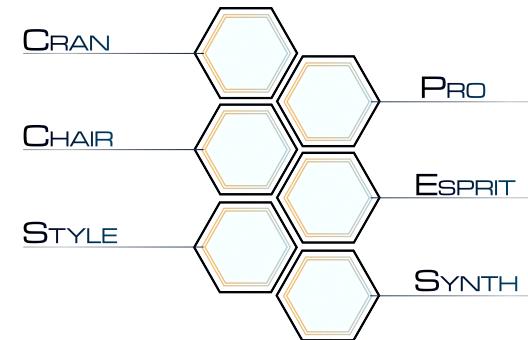
À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- +1 Cran (max +2)
- +1 Pro (max +2)
- +1 Chair (max +2)
- +1 Esprit (max +2)
- +1 Style (max +2)
- +1 Synth (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

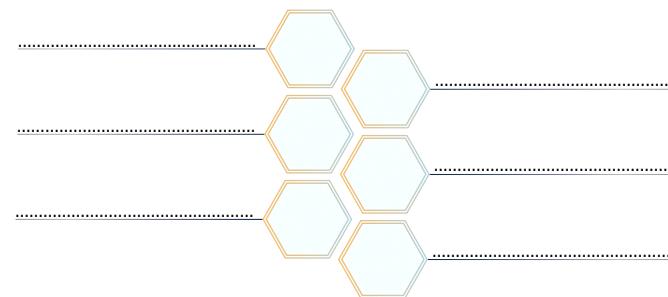
- +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- Rachète ennemi ou +endetté
- Change pour un nouveau Livret
- Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- Crée un second personnage

STATS



Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +0, -1. Ton Synth et ton Esprit devraient être +2 ou +1.

LIENS



CONTACTS



BLESSURE





NOM

Bertrand, Blue, Kit, Loe Qi, Max, Nef, Smoke, Spectre, Zéro, un nom discret, un nom à la coule, un nom efficace.

APPARENCE

Regard : sombre, concentré, noir, artificiel, rusé, agité.

Visage : dissimulé, ambigu, quelconque, méprisant, calme, buriné.

Corps : agile, augmenté, sec, athlétique, svelte.

Carnation : artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ____.

Tenue : utilitaire, militaire, corporative, de rue, de récup'.

ÉQUIPEMENT

Choisis trois armes parmi la liste suivante :

- Fusil de précision [3-dégâts +longue/extrême +bruyant +encombrant]
- Pistolet-mitrailleur [2-dégâts +courte/proche +bruyant +automatique]
- Taser de poing (+assommant +contact +recharge)
- Pistolet-mitrailleur silencieux [2-dégâts +courte/proche +automatique]
- Pistolet semi-automatique silencieux [2-dégâts +courte +rapide]
- Fouet à monofilament [4-dégâts +contact +carnage +zone +dangereux]
- Épée [3-dégâts +contact +carnage]
- Shuriken ou couteaux de lancer [2-dégâts +courte +nombreux]

Choisis une option parmi la liste suivante :

- Combinaison furtive [+1 continu pour éviter d'être repéré en étant seul et caché]
- Kit de déguisement [+1 continu pour éviter d'être repéré en maintenant une fausse identité]
- Du matériel d'enregistrement [+enregistrement ; et choisis jusqu'à deux étiquettes parmi les suivantes : +audio, +vidéo, +discret, +encrypté]
- Un traumapatch (permet d'**administrer les premiers soins** aux personnages blessés jusqu'à 21h00)
- Une console d'infiltration (Résistance 1, Pare-feu 1, Processeur 1, Furtivité 2) et les trois programmes suivants : Protection d'identité [+2 Furtivité], Traitement de données (quand tu réussis à **manipuler un système**, gagne 1 retenue supplémentaire) et Verrouillage (quand tu réussis à **compromettre la sécurité**, gagne 1 retenue supplémentaire)

Tu démarres avec 5 Cred.

La Conurb' est un réseau de murs et d'enceintes, gardant les gens dehors, gardant les gens dedans. Ton job est de passer ces murs - sans faire de vagues. Tu es passé maître dans l'art de franchir ces barrières que tant de gens voient comme des protections, maintenant ta présence invisible ou ton identité secrète. Tu te caches au sein des ombres, te fonds dans la foule, évite d'être repéré et opère discrètement. Que tu sois un ninja technologiquement augmenté ou enjôleur au sourire charmeur, en tant qu'Infiltré, tu es un membre-clé de n'importe quelle équipe.

CYBERNÉTIQUE

Pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison : prothétique, contrainte, loyauté, enthousiasme, nécessité, addiction, génétique, carrière, idéologie, mémoire, militaire.

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- Tu as économisé pour te la payer. Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique : +douloureux, +dégardation, +médiocre, +défaillant.
- Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui es redevable. Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir. Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant parmi la liste suivante :

Compétences câblées : tu peux insérer des puces pour acquérir certaines compétences. Lorsqu'une puce est ainsi insérée, gagne +1 continu aux Mancœuvres assistées par la compétence câblée. Le modèle standard de compétences câblées est accompagné de deux ports et il est possible d'avoir une puce active dans chaque port. Si tu installas des compétences câblées, tu démarres avec deux puces. Tu peux acquérir d'autres puces en jeu comme n'importe quel autre matériel. Exemples de puces de compétence : arts martiaux, crochetage et effraction, escalade, parachutisme, plongée sous-marine, planification et logistique, armes à feu, conduite extrême, parkour, premiers soins, histoire et tactique militaires.

Interface neurale avec stockage de données : quand tu effectues une recherche pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une [info] supplémentaire sur un succès. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : +vitesse élevée, +large capacité, +crypté, +partition inaccessible. Tu gagnes la Mancœuvre de Hacker **branché** : quand tu es immergé dans la Matrice, ajoute les stats appropriées à tes jets quand tu effectues des Mancœuvres de Matrice.

Nerfs synthétiques : tu réagis tellement vite que tu peux pratiquement esquiver les balles. Si aucun de tes ennemis ne dispose de nerfs synthétiques, gagne +1 sur ton prochain jet d'**employer la manière forte**. Dans des situations où le temps de réaction est important, gagne +1 sur ton prochain jet d'**agir sous pression**.

Oreilles cybernétiques : quand tu te fais implanter des oreilles cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : +atténuation, +gamme de fréquences, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand ton audition améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.

Yeux cybernétiques : quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : +thermographique, +amplification lumineuse, +zoom, +anti-flash, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.

MANŒUVRES

Tu dispose de cette Manœuvre :

- ◆ **Entrée subrepticie.** Quand tu tentes de t'infiltrer seul dans une zone sécurisée, lance 2d6+Cran.
10+ : gagne 3 retenues.
7-9 : gagne 1 retenue.

Tandis que le MC décrit ton infiltration et les mesures de sécurité que tu dois passer, tu peux dépenser une retenue pour décrire comment tu surmontes cet obstacle et :

- Esquiver un système de sécurité ou un garde.
- Désactiver un système de sécurité que tu as esquivé.
- Neutraliser un garde.
- Éviter d'être repéré.

Choisis l'une de ces deux Manœuvres :

◆ **Haute voltige.** Ta spécialité est de t'infiltrer par des accès inhabituels et de progresser sur place par des voies imprévues. Durant ton infiltration, tu auras incidemment l'opportunité de t'emparer d'un objet transportable qui pourra se révéler utile plus tard. Après avoir dépensé toutes tes retenues d'**entrée subrepticie** en t'infiltrant dans une zone sécurisée par la furtivité et la dextérité, gagne [matos].

◆ **Imposteur.** Ta spécialité est de t'infiltrer en ayant l'air d'être à ta place et en te fondant dans le décor. Durant ton infiltration, tu auras incidemment l'opportunité de surprendre ou de découvrir une information qui pourra se révéler pertinente plus tard. Après avoir dépensé toutes tes retenues d'**entrée subrepticie** en t'infiltrant dans une zone sécurisée par ton charisme et ton sens de l'étiquette, gagne [info].

Choisis une Manœuvre de plus :

◆ **Agent furtif.** Tu as un instinct infaillible pour t'intégrer au rythme d'une zone sécurisée et faire ce qu'il faut pour mettre à l'aise les forces de sécurité. Quand tu **évalues** sans avoir été repéré et que tu obtiens un 12+, tu peux diminuer le Compte à rebours d'Action d'un segment.

◆ **Assassin.** Quand tu attaques par surprise, pose gratuitement une question de la liste d'**évaluer**.

◆ **Branché.** Quand tu es immergé dans la Matrice, tu as accès aux Manœuvres de Matrice.

Note : tu as besoin d'une interface neurale et d'une console matricielle pour tirer le maximum de cette Manœuvre.

◆ **Chromé.** Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.

◆ **Guerre psychologique.** Quand tu essaies d'influencer le moral de tes adversaires en laissant des preuves de violence tout en demeurant invisible, lance 2d6+Pro.

7+ : tes adversaires sont impressionnés et excessivement prudents, effrayés et démoralisés, ou en colère et négligents [au choix du MC].
10+ : comme ci-dessus mais c'est toi qui choisis.

◆ **Maître des artifices.** L'interprétation de ton personnage est tellement convaincante que tu mets à l'aise les forces de sécurité. Tant que tu es déguisé et que cette couverture n'est pas grillée, quand tu obtiens un 12+ sur un **baratiner**, tu peux diminuer le Compte à rebours d'Action d'un segment.

◆ **Mère Gigogne.** Quand tu t'infiltrer quelque part, tu peux emmener ton équipe avec toi. Quand tu dépenses tes retenues pour esquiver un système de sécurité ou un garde ou éviter d'être repéré, ton équipe peut t'accompagner.

◆ **Plan B.** Quand il y a de la merde dans le ventilo et que tu dois te faire la malle, désigne ton issue de secours et lance 2d6+Cran.

10+ : nickel, t'es parti.

7-9 : tu peux rester ou te casser, mais dans ce cas, il y a un prix à payer : abandonner quelque chose derrière toi ou emporter quelque chose avec toi ; dans les deux cas, le MC te dira ce qu'il en est.

6- : tu te fais surprendre dans une position désavantageuse, le cul entre deux chaises. Le MC effectuera une Manœuvre.

◆ **Repérage.** Quand tu prends le temps d'étudier un lieu pour trouver les failles de sécurité que tu pourrais exploiter, lance 2d6+Pro.

10+ : gagne 3 [infos].

7-9 : gagne 1 [info].

Tu peux dépenser ces [infos] comme d'habitude ou en dépenser une pour poser une question de la liste d'**évaluer** ou d'**effectuer une recherche**.



DIRECTIVES

Choisis-en deux :

- **Intime** : Quand tu fais passer ton ami _____ avant la Mission, gagne en expérience.
- **Partisan** : Quand ton adhésion à _____ entrave la Mission, gagne en expérience.
- **Vénal** : Quand tu entraves la Mission pour saisir une opportunité de réaliser un profit supplémentaire, gagne en expérience.
- **Violent** : Quand tu choisis délibérément de recourir à la violence pour résoudre un problème alors qu'une alternative non-violente existe, gagne en expérience.

AVANCEMENT

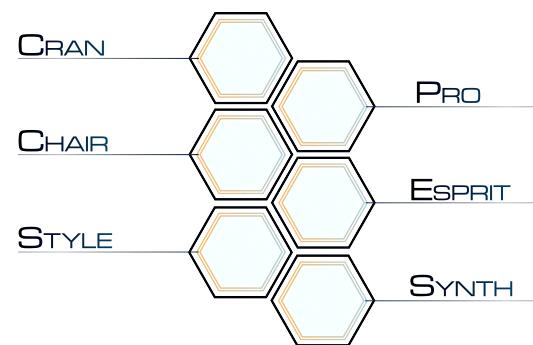
À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- +1 Cran [max +2]
- +1 Pro [max +2]
- +1 Chair [max +2]
- +1 Esprit [max +2]
- +1 Style [max +2]
- +1 Synth [max +2]

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

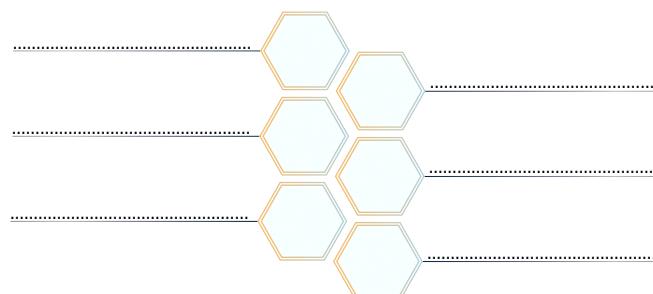
- +1 à n'importe quelle stat [max +3]
- Rachète ennemi ou +endetté
- Change pour un nouveau Livret
- Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 [coût : 10 Cred]
- Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage [coût : 20 Cred]
- Crée un second personnage

STATS



Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +0, -0, -1. Ton Cran et ton Pro devraient être +2 ou +1.

LIENS



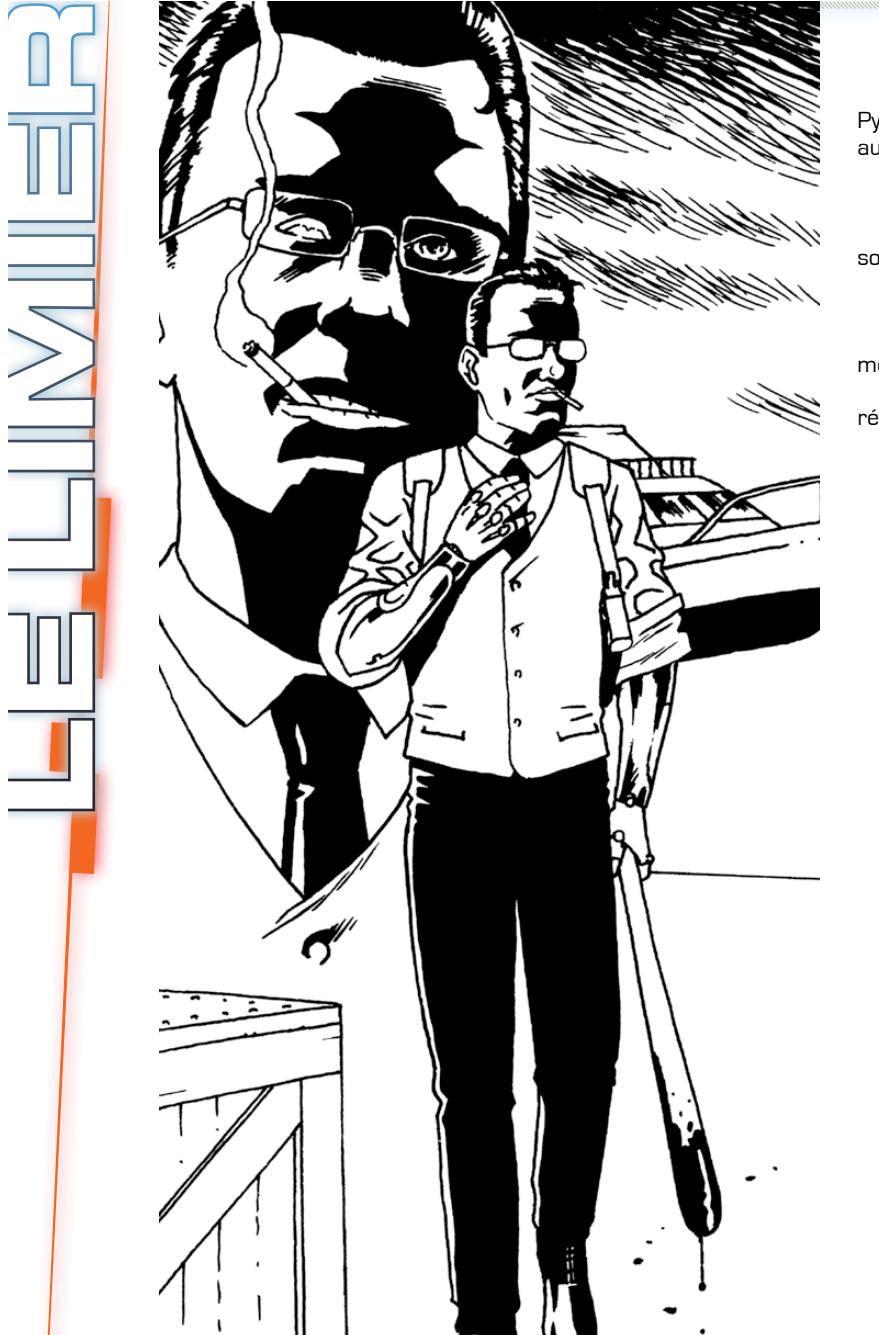
CONTACTS



BLESSURE

15h00	18h00	21h00	22h00	23h00	24h00
<input type="text"/>					





NOM

Archer, Boone, Deckard, Frost, Marid, Markham, Mr. Black, Python, Quade, Richards, Ritter, Seamus Riley, Taylor, un nom authentique, un nom anonyme, un nom carnassier.

APPARENCE

Regard : inquisiteur, agité, artificiel, perçant, résigné, désabusé, sombre.

Visage : balafré, impossible, amical, quelconque, buriné.

Corps : musclé, agile, augmenté, sec, trapu, en surpoids.

Carnation : artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ____.

Tenue : usée, délavée, corporative, décontractée, de rue, de récup'.

ÉQUIPEMENT

Choisis deux armes parmi la liste suivante :

- Revolver de gros calibre [3-dégâts +courte/proche +recharge +bruyant]
- Pistolet de poche [2-dégâts +contact/courte +discret +rapide +recharge +bruyant]
- Pistolet à fléchettes [3-dégâts +courte/proche +rapide +fléchettes]
- Taser de poing [+assommant +contact +recharge]
- Fusil de précision [3-dégâts +longue/extrême +bruyant +encombrant]

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- Gilet de protection [1-armure]
- Vêtements renforcés [0-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de **blessure**]
- Une berline +quelconque
- Un traumapatch (permet d'**administrer les premiers soins** aux personnages blessés jusqu'à 21h00)
- Des lunettes ou des jumelles (choisis jusqu'à deux étiquettes parmi les suivantes : +amplification lumineuse, +zoom, +enregistrement)

Tu démarres avec 5 Cred.

CYBERNÉTIQUE

Pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison : prothétique, contrainte, loyauté, enthousiasme, nécessité, addiction, génétique, carrière, idéologie, mémoire, militaire.

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- Tu as économisé pour te la payer. Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique : +douloureux, +dégradation, +médiocre, +défaillant.
- Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui es redevable. Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir. Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant parmi la liste suivante :

Compétences câblées : tu peux insérer des puces pour acquérir certaines compétences. Lorsqu'une puce est ainsi insérée, gagne +1 continu aux Maneuvres assistées par la compétence câblée. Le modèle standard de compétences câblées est accompagné de deux ports et il est possible d'avoir une puce active dans chaque port. Si tu installes des compétences câblées, tu démarres avec deux puces. Tu peux acquérir d'autres puces en jeu comme n'importe quel autre matériel. Exemples de puces de compétence : arts martiaux, crochetage et effraction, escalade, parachutisme, plongée sous-marine, planification et logistique, armes à feu, conduite extrême, parkour, premiers soins, histoire et tactique militaires.

Oreilles cybernétiques : quand tu te fais planter des oreilles cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : +atténuation, +gamme de fréquences, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand ton audition améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.

Processeur tactique : lorsque tu évalues au cœur d'une situation tactique, gagne 1 retenue supplémentaire, même sur un raté.

Yeux cybernétiques : quand tu te fais planter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : +thermographique, +amplification lumineuse, +zoom, +anti-flash, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.



Il y a des millions de personnes dans cette conurbation, et des millions de secrets. Un immense voile de verre, de béton armé, de plastacier et de chair ; l'endroit parfait pour se planquer. Tes contacts, tes compétences et ton expérience t'offrent une bonne prise sur ce voile, te permettant de le lever aisément et de découvrir ce qui est caché dessous. Ce qui se passe ensuite, hé bien, ça dépend de combien ils sont prêts à payer, non ?

MANŒUVRES

Tu dispose de ces deux Manœuvres :

♦ **Mais c'est bien sûr !** Tu es passé maître pour faire le lien entre des événements en apparence déconnectés. Au début d'une Mission, lance 2d6+Pro.

10+ : gagne 3 retenues.

7-9 : gagne 1 retenue.

Alors que tu assembles les pièces du puzzle durant la Mission, dépense une retenue à n'importe quel moment pour poser une question de la liste d'**effectuer une recherche**.

♦ **Toujours à l'écoute.** Tu as le chic pour délier les langues et obtenir des informations. Quand tu circules dans un quartier ou parmi un groupe de gens, tu peux **effectuer une recherche** pour collecter des informations.

Choisis deux Manœuvres de plus :

♦ **Aggrandissement, stop.** Quand tu examines les preuves que tu as recueillies, gagne [info] et lance **effectuer une recherche** avec Pro au lieu d'Esprit.

♦ **Chasseur de gros gibier.** Quand tu tends un piège à une cible sur laquelle tu as enquêtée, lance 2d6+Pro.

7+ : tu l'as prise au piège, la seule issue passe par toi.

10+ : la cible est à ta merci ; si elle tente de s'échapper, lance 2d6+Pro au lieu de Chair pour **employer la manière forte**.

♦ **Chromé.** Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.

♦ **Le sens de l'observation.** Tu es passé maître dans l'art de suivre les gens et de surveiller des lieux. Quand tu surveilles un individu ou un lieu, gagne [info] et effectue un **évaluer**.

♦ **Remonter la trace.** Quand tu veux trouver quelqu'un ou quelque chose, désigne cette cible. Quand tu gagnes [info], tu peux noter que cela concerne ta cible. Quand tu dépenses trois de ces [infos], le MC te décrira où se trouve ta cible ; explique comment les indices t'ont conduit à cette révélation puis décris en quoi ta cible ou ses défenses se trouvent dans une position désavantageuse.

♦ **Sale rat.** Tout le monde sait que tu n'aides tes amis que quand ça t'arrange. Quand tu **bats le pavé**, tu ne subis jamais le malus de -1 quand tu évites les problèmes de tes Contacts. Quand tu choisis l'option selon laquelle ton Contact rencontre des problèmes, tu n'as pas de malus mais ce choix peut avoir malgré tout des effets fictionnels.

♦ **Sous tous les angles.** Au début de la Phase d'Action, gagne [info] et [matos].

♦ **Théâtre d'opération humain.** Quand tu enquêtes sur un groupe et dépenses [info], désigne ce groupe comme cible. Tu gagnes +1 continu en agissant contre ce groupe ou en enquêtant sur lui. Tu ne peux cibler qu'un seul groupe à la fois.

♦ **Tireur embusqué.** Quand tu as établi un endroit couvert et dissimulé pour te cacher, lance 2d6+Cran.

10+ : choisis 3 options parmi la liste suivante.

7-9 : choisis en 2.

- Ton site est bien caché.
- Ton site dispose d'un excellent couvert.
- Ton site t'octroie un excellent champ de vision.
- Tu dispose d'un site de rechange, couvert et dissimulé de la même manière que ton site principal.
- Ton site est bien sécurisé.

Pour finir, décris ce site.



DIRECTIVES

Choisis-en deux :

- **Compatissant** : Quand tu fais passer ta compassion pour les plus faibles avant les intérêts de la Mission, gagne en expérience.
- **Filial** : Quand tu fais passer les conseils de _____ avant la Mission, gagne en expérience.
- **Motivé** : Décris ton code de conduite. Quand respecter ce code entrave la Mission, gagne en expérience.
- **Vengeur** : Quand tu nuis à _____ ou à ses intérêts, gagne en expérience.

AVANCEMENT

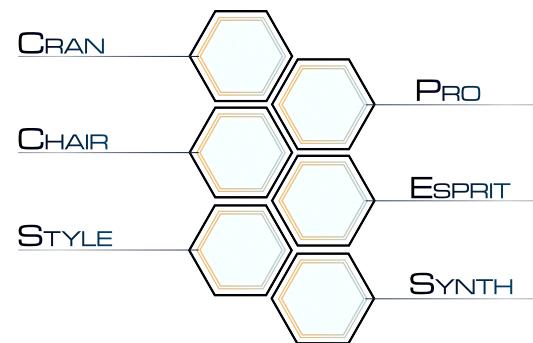
À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- +1 Cran (max +2)
- +1 Pro (max +2)
- +1 Chair (max +2)
- +1 Esprit (max +2)
- +1 Style (max +2)
- +1 Synth (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

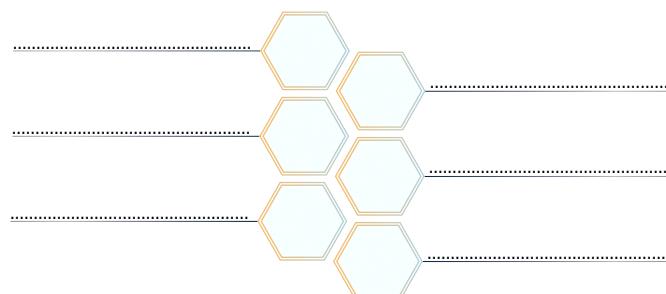
- +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- Rachète ennemi ou +endettré
- Change pour un nouveau Livret
- Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- Crée un second personnage

STATS



Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +0, -1. Ton Pro devrait être +2 ou +1.

LIENS



CONTACTS

-
-
-
-
-

BLESSURE

15h00 18h00 21h00 22h00 23h00 24h00





NOM

Aziz, Cartman, Cowboy, Démon, Frank, Furiosa, Luka, Max, Roadkill, Roo, Rook, Squirrel, Tower, un nom animal, un nom violent, un nom présomptueux.

APPARENCE

Regard : rieur, serein, dur, froid, distant, artificiel.
Visage : inexpressif, masqué, séduisant, tatoué, brut, fin.
Corps : tonique, souple, trapu, balafré, augmenté, flasque, en mauvaise forme.
Carnation : artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, _____.
Tenue : voyante, formelle, décontractée, utilitaire, de récup', rétro, en cuir, militaire, corporative.

VÉHICULES

Choisis un **Châssis** : moto, voiture, aéroglyisseur, bateau, blindé à poussée vectorielle, avion à voilure fixe, hélicoptère, véhicule amphibie.

Choisis un **Modèle** : de course, de plaisance, de passagers, de fret, militaire, de luxe, civil, utilitaire, de transport.

Choisis un Profil :

Puissance+2, Aspect+1, Défaut+1 ; 1-armure
Puissance+2, Aspect+2, Défaut+1 ; 0-armure
Puissance+1, Aspect+2, Défaut+1 ; 1-armure
Puissance+2, Aspect+1, Défaut+2 ; 2-armure

Pour chaque point de Puissance, choisis un avantage ; pour chaque point d'Aspect, choisis une apparence ; pour chaque point de Défaut, choisis un défaut. Si ton véhicule dispose de Puissance+2, un système d'armement peut lui être adjoint. Les véhicules militaires peuvent être équipés d'un système d'armement supplémentaire.

Avantages : +rapide, +silencieux, +robuste, +agressif, +immense, +tout-terrain, +nerveux, +fiable, +spacieux, +performant, +facile à réparer.

Apparences : +racé, +rétro, +flambant neuf, +puissant, +de luxe, +tape-à-l'œil, +grosse cylindrée, +excentrique, +joli, +voyant, +blindé, +armé, +quelconque.

Défauts : +lent, +fragile, +négligé, +poussif, +exigu, +capricieux, +gourmand, +peu fiable, +bruyant.

Armements : Mitrailleuses [3-dégâts +proche/longue +zone +bruyant +carnage +automatique], lance-grenades [4-dégâts +proche/longue +zone +bruyant +carnage], lance-missiles [5-dégâts +longue +zone +carnage +antiblindage], canon automatique [4-dégâts +proche/longue +zone +carnage +antiblindage].

Quand tu as fini de créer ton véhicule, donne-lui un nom : Arrow, Bianca, Christine, Hobbes, Jeeves, Lucifer, Lucky, Mamma, Needle, Ninja, R.H.I.N.O., Shit Box, Silver, The Other Car, Poucelina, Vanguard, un nom technique, un nom lié à une tâche, un nom anthropomorphe, un nom genre, un nom animal.

CYBERNÉTIQUE

Pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison : prothétique, contrainte, loyauté, enthousiasme, nécessité, addiction, génétique, carrière, idéologie, mémoire, militaire.

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- Tu as économisé pour te la payer. Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique : +douloureux, +dégardation, +médiocre, +défaillant.
- Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui es redevable. Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir. Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Tu as :

Interface neurale avec un **module de contrôle à distance** : une interface cérébrale qui retranscrit les impulsions nerveuses en signaux compréhensibles par un appareil extérieur spécialement configuré, comme un véhicule, une arme, un appareil d'enregistrement ou un système électronique piraté. Le module de contrôle à distance fournit à l'interface des capacités de réception et de transmission sans-fil pour le contrôle à distance des véhicules et des drones. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : +multitâche, +crypté, +relais satellite, +partition inaccessible.

ÉQUIPEMENT

Un véhicule câblé personnalisé (comme décrit ci-dessus).

Choisis une arme parmi la liste suivante :

- Fusil de combat [3-dégâts +courte/proche +bruyant +carnage +automatique]
- Pistolet [3-dégâts +courte/proche +bruyant]
- Machette [3-dégâts +contact +carnage]

Choisis une option parmi la liste suivante :

- Gilet de protection [1-armure]
- Combinaison de cuir synthétique [0-armure, +discret, sous-trait 1 lors des jets de blessure]
- Un traumapatch (permet d'administrer les premiers soins aux personnages blessés jusqu'à 21h00)

Tu démarres avec 5 Cred.

MANŒUVRES

Tu dispose de ces deux Manœuvres :

- ◆ **Caisse.** Tu démarres avec un véhicule câblé. Pour construire ton véhicule, voir au verso.
- ◆ **Seconde peau.** Quand tu es connecté par le biais de ton interface neurale à un véhicule câblé :
 - Quand tu **agis sous pression**, lance 2d6+Cran + la Puissance de ton véhicule.
 - Quand tu **emploies la manière forte**, lance 2d6+Synth (à la place de Chair) + la Puissance de ton véhicule.
 - Quand tu **montres les dents**, lance 2d6+Pro + l'Aspect de ton véhicule.
 - Quand tu **aides ou interfères** avec quelqu'un, lance 2d6+Liens + la Puissance de ton véhicule.
 - Si quelqu'un **interfère** avec toi, ajoute le Défaut de ton véhicule à son jet (en plus de ses Liens).

Choisis une Manœuvre de plus :

- ◆ **Belle bagnole.** Quand tu **bats le pavé** dans ton véhicule, lance 2d6+Style + l'Aspect de ton véhicule.
- ◆ **Casse-cou.** Quand tu conduis au-devant du danger, sans assurer tes arrières, tu gagnes +1 armure. Si tu subis au moins 1-dégât, gagne en expérience.
- ◆ **Chromé.** Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.
- ◆ **De glace.** Quand tu essaies de **baratiner** quelqu'un, lance 2d6+Cran.
- ◆ **L'outil adapté à la tâche.** Tu as deux véhicules câblés supplémentaires (construis-les en suivant la même méthode que ton véhicule personnalisé).
- ◆ **Opérateur de drones.** Tu démarres avec deux drones. Pour chacun : Choisis un mode de locomotion : rotor, voilure fixe, quadripode, octopode, chenilles, à roues, aquatique, amphibie, sous-marin.

Choisis un châssis :

- +minuscule (de la taille d'un insecte) : +minuscule, +fragile, +furtif, choisis un senseur.
- +menu (de la taille d'un rat à celle d'un chat) : choisis un avantage, un senseur, un défaut, et encore une autre étiquette dans n'importe laquelle de ces catégories.
- +standard (de la taille d'un chien) : choisis un avantage, un senseur, un défaut, et encore deux autres étiquettes dans n'importe laquelle de ces catégories.
- +grand (de la taille d'un ours) : +voyant, choisis deux avantages, un senseur, un défaut, et encore deux autres étiquettes dans n'importe laquelle de ces catégories.

Avantages : +rapide, +robuste, +tout-terrain, +nerveux, +fiable, +facile à réparer, +furtif, +cryptage sécurisé, +autonome, +bras robotique, +armé, +relais satellite.

Senseurs : +zoom, +thermographique, +brouillage, +amélioration d'image, +logiciel d'analyse, +sonar, +médical.

Défauts : +lent, +fragile, +peu fiable, +bruyant, +faible cryptage, +voyant.

Armé : une arme peut être montée sur un drone. La taille de l'arme est déterminée par la taille du châssis.

- Un drone de taille +menu peut supporter un canon infligeant jusqu'à 2-dégâts ou des dégâts +assommants avec une portée +courte ou inférieure et ne possédant pas l'étiquette +automatique.
- Un drone de taille +standard peut supporter un canon infligeant jusqu'à 3-dégâts avec une portée +proche ou inférieure.

- Un drone de +grande taille peut supporter un canon infligeant jusqu'à 5-dégâts.

- ◆ **Un œil dans le ciel.** Quand tu **aides** ou **interfères** en pilotant un drone, lance 2d6+Pro à la place de Liens.

- ◆ **Un putain d'as du volant.** Quand tu conduis un véhicule câblé au beau milieu d'une situation sous haute tension, lance 2d6+Pro. 10+ : gagne 3 retenues.
7-9 : gagne 1 retenue.

Tu peux dépenser une retenue pour faire une des choses suivantes :

- Éviter un danger externe (un missile, un tir en rafale, une collision, etc.).
- Échapper à un poursuivant.
- Maintenir le contrôle de ton véhicule.
- Impressionner, démoraliser ou effrayer quelqu'un.



DIRECTIVES

Choisis-en deux :

- **Célèbre** : Quand ton désir de célébrité attire une attention malveillante sur la Mission, gagne en expérience.
- **Intime** : Quand tu fais passer ton ami _____ avant la Mission, gagne en expérience.
- **Rejeté** : Quand ton ancienne appartenance à _____ entrave la Mission, gagne en expérience.
- **Vengeur** : Quand tu nuis à _____ ou à ses intérêts, gagne en expérience.

AVANCEMENT

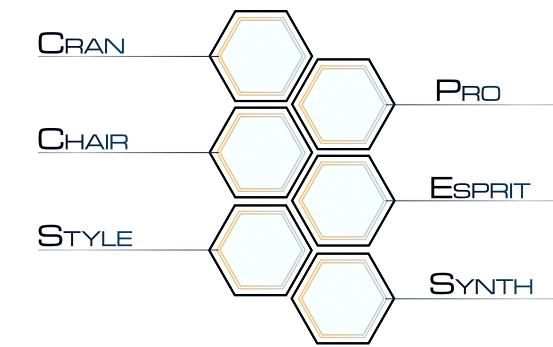
À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- +1 Cran (max +2)
- +1 Pro (max +2)
- +1 Chair (max +2)
- +1 Esprit (max +2)
- +1 Style (max +2)
- +1 Synth (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

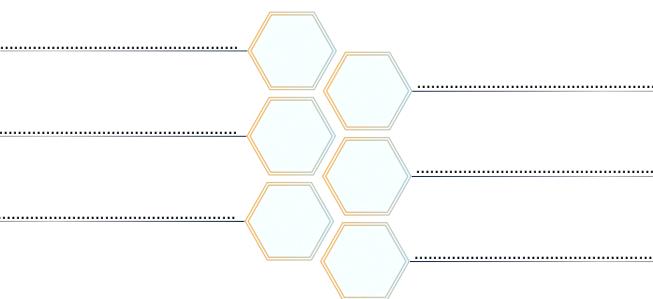
- +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- Rachète ennemi ou +endetté
- Change pour un nouveau Livret
- Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- Crée un second personnage

STATS



Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +0, -1. Ton Cran devrait être +2 ou +1.

LIENS



CONTACTS

.....

.....

.....

.....

BLESSURE

15h00	18h00	21h00	22h00	23h00	24h00
<input type="text"/>					





NOM

Apostle, Chalice, Dancer, Dillon Vicara, Eleven, Ice Smooth, Lola Chrome, Magnetic, Nebula, Nigell, Prophet9, Relay, Sennheiser, Shard, un nom médiatique, un nom social, un nom authentique.

APPARENCE

Regard : brillant, vulnérable, déterminé, passionné, intense, digne de confiance, artificiel.

Visage : séduisant, amical, saisissant, attrayant, serein, sculpté.

Corps : tonique, musclé, décontracté, svelte, augmenté, mou, rplet.

Carnation : artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, ____.

Tenue : corporative, haute couture, avant-gardiste, de rue, voyante, punk.

ADEPTES

Tu fais partie d'un gang, d'une tribu, d'une bande, d'une corporation ou d'un autre groupe du même genre. Tu peux en obtenir de l'aide, des ressources, ou une planque le temps que la situation se calme. En tant que groupe, ils sont plutôt dignes de confiance, mais ils te présenteront des demandes en retour (ton Gang compte comme un Contact). Par défaut, ton groupe comporte une vingtaine de membres, en plus de divers associés et admirateurs.

De quel **genre** de groupe s'agit-il ? Choisis-en un parmi les suivants : Rue, Corporation, Médias/Loisirs, Militaire, Politique, Cyber.

Quelle est la **taille** de ton groupe ? Choisis une taille et deux étiquettes :

- +petit : 10 ou moins [+loyal, +mobile, +bien armé, +spécialistes]
- +moyen : 20 à 40 [+mobile, +bien armé, +spécialistes, +influent, +ressources]
- +conséquent : 50 à 100 [+mobile, +influent, +ressources, +autonome]
- +immense : plus de 200 [+influent, +ressources, +répandu, +autonome]

Définis le **territoire** de ton groupe. Contrôle-t-il quelques pâtés de maison ? Opère-t-il depuis un camp ou une arcologie ?

Choisis une étiquette supplémentaire parmi les suivantes : +pauvre, +recherché, +difficile à trouver, +peu fiable, +violent, +hai.

Qui dirige ton groupe ? Comment se comporte le **leader** ? Si ton groupe est petit, tu peux en être le chef. Autrement, choisis une étiquette parmi les suivantes : +immoral, +exigeant, +avide, +un véritable enfoiré, +inutile, +absent.

En quoi consistent les principales **activités** de ton groupe ? Choisis-en deux parmi les suivantes : commerce, crime, fêtes, muscle, livraisons, spectacle, infiltration, récupération, activisme, politique.

L'idéologie est omniprésente. Si tu ne le vois pas et que tu n'es saies pas de la maîtriser, tu n'es qu'une marionnette aux mains de ceux qui l'ont compris. Tu crois en quelque chose de plus important que le train-train quotidien de la vie dans la Conurb'. Tu as une vision, une cause, ou une mission. Peut-être un idéal supérieur : le changement politique, la justice sociale, la révolution ! Peut-être que tu veux simplement te retrouver au sommet de la pyramide dans cette décharge. Quoi qu'il en soit, quand tu commences à parler, les gens écoutent.

CYBERNÉTIQUE

Pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison : prothétique, contrainte, loyauté, enthousiasme, nécessité, addiction, génétique, carrière, idéologie, mémoire, militaire.

Comment as-tu eu les **moyens** de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- Tu as économisé pour te la payer. Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique : +douloureux, +dégradation, +médiocre, +défaillant.
- Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui es redevable. Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir. Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant parmi la liste suivante :

Armement incorporé : soit :

- des lames rétractables [2-dégâts +contact +carnage +implant]
- une arme à feu cachée [2-dégâts +courte +bruyant +implant]
- un fouet à monofilament [4-dégâts +contact +carnage +zone +dangereux +implant]
- un implant interne d'assassinat [4-dégâts +intime +lent +implant]

Cybercoms : quand tu te fais implanter des cybercoms, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : +brouillage, +relais satellite, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand tu surveilles des communications ou donnes des ordres au cœur d'une situation tactique, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.

Interface neurale avec **stockage de données** : quand tu effectues une recherche pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une [info] supplémentaire sur un succès. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : +vitesse élevée, +large capacité, +crypté, +partition inaccessible. Tu gagnes la Mancœuvre de Hacker **branché** : quand tu es immergé dans la Matrice, ajoute les stats appropriées à tes jets quand tu effectues des Mancœuvres de Matrice.

Yeux cybérnétiques : quand tu te fais implanter des yeux cybérnétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : +thermographique, +amplification lumineuse, +zoom, +anti-flash, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.

ÉQUIPEMENT

Choisis une arme parmi la liste suivante :

- Pistolet de poche [2-dégâts +contact/courte +discret +rapide +recharge +bruyant]
- Pistolet à fléchettes [3-dégâts +courte/proche +rapide +fléchettes]
- Pistolet semi-automatique [2-dégâts +courte/proche +bruyant +rapide]

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- Combinaison de cuir synthétique ou vêtements renforcés (D-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de blessure)
- Un véhicule +racé [choisis une option parmi les suivantes : moto, voiture, hélicoptère ; quel que soit ton choix, donne-lui l'étiquette +racé]
- Équipement d'enregistrement de simulation sensorielle (+enregistrement, +simsense)
- Instruments de musique [choisis deux étiquettes parmi les suivantes : +enregistrement, +relais satellite, +simsense]
- Un relais de communication +cryptée
- Un traumapatch (permet d'**administrer les premiers soins** aux personnages blessés jusqu'à 21h00)

Tu démarres avec 5 Cred.

MANŒUVRES

Tu dispose de ces deux Manœuvres :

- ♦ **Déterminé.** Quand tu débutes une Mission qui promeut ta vision, lance 2d6+Pro.
 - 10+ : gagne 3 retenues.
 - 7-9 : gagne 1 retenue.

Tu peux dépenser une retenue avant de lancer n'importe quelle autre Manœuvre pour gagner +1 ou -2 sur le prochain jet.

- ♦ **Visionnaire.** Quand tu dispose du temps et de l'espace nécessaires pour créer une connexion émotionnelle avec quelqu'un et prôner avec passion ta vision, lance 2d6+Style.

- 10+ : gagne 2 retenues.
- 7-9 : gagne 1 retenue.

Dépense une retenue pour que le PNJ ainsi ciblé :

- Te donne quelque chose que tu veux.
- Fasse quelque chose que tu demandes.
- Combatte pour te protéger toi ou ta cause.
- Désobéisse à un ordre donné par quelqu'un disposant d'autorité ou d'un moyen de pression sur lui.

Quand tu utilises cette Manœuvre sur un PJ, dépense cette retenue pour aider ou interférer comme si tu avais obtenu un 10+ [c'est-à-dire lui donner +1 ou -2]. En cas de raté sur un PJ, celui-ci dispose de 2 retenues contre toi, qu'il peut utiliser de la même manière.

Choisis une Manœuvre de plus :

- ♦ **Adeptes.** Voir au verso.
- ♦ **Agitateur.** Tu peux utiliser visionnaire pour influencer une foule potentiellement favorable.
- ♦ **Beau parleur.** Quand tu baratines quelqu'un et obtiens 7+, tu obtiens un petit quelque chose en plus. Gagne [info].
- ♦ **Célèbre.** Tu es connu au-delà du cadre étroit de ton groupe. À moins que tu ne te déguises, tu es reconnu par de nombreuses personnes que tu rencontres. Si quelqu'un te reconnaît, tu gagnes +1 sur le prochain jet contre lui, mais des gens finiront par découvrir que tu l'as rencontré. Toi comme le MC pouvez déclarer que quelqu'un te reconnaît.
- ♦ **Cercle intérieur.** Tu dispose d'un groupe de fidèles au sein du cercle plus large de tes adeptes. C'est un petit Gang de 5 à 10 adeptes [2-dégâts +petit +loyal 1-armure]. Choisis deux options parmi les suivantes :
 - Tes fidèles sont bien armés : ajoute-leur +1 dégât.
 - Tes fidèles sont bien protégés : ajoute-leur +1 armure et +voyant.
 - Tes fidèles sont d'anciens militaires : ajoute-leur +discipliné.
 - Tes fidèles possèdent des motos ou quelques véhicules d'un autre type : ajoute-leur +mobile.

- ♦ **Chromé.** Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.

- ♦ **Opportuniste.** Quand tu aides ou interfères avec quelqu'un, lance 2d6+Pro à la place de Liens.

- ♦ **Ramener au berçail.** Quand tu poses une question à quelqu'un avec la Manœuvre un million de points lumineux, tu peux poser une question supplémentaire de la liste. Quand tu obtiens une réussite avec visionnaire, gagne 1 retenue additionnelle.

♦ **Sociable.** Quand tu bats le pavé parmi les gens qui partagent ta vision et obtiens un 7-9, choisis une option en moins.

♦ **Un million de points lumineux.** Quand tu réussis à prôner ta vision avec visionnaire, pose l'une des questions suivantes. Tu peux dépenser une retenue pour poser une question dans la liste suivante :

- Que souhaiterais-tu que je fasse ?
- Comment es-tu vulnérable ?
- Dis-tu la vérité ?
- Qu'as-tu l'intention de faire ?
- En quoi es-tu relié aux événements actuels ?
- Que désires-tu le plus ?



DIRECTIVES

Choisis-en deux :

- **Ambitieux** : Quand tu augmentes ton statut ou nuis au statut d'un rival au sein de _____, gagne en expérience.
- **Rejeté** : Quand ton ancienne appartenance à _____ entrave la Mission, gagne en expérience.
- **Vénal** : Quand tu entranges la Mission pour saisir une opportunité de réaliser un profit supplémentaire, gagne en expérience.
- **Violent** : Quand tu choisis délibérément de recourir à la violence pour résoudre un problème alors qu'une alternative non-violente existe, gagne en expérience.

AVANCEMENT

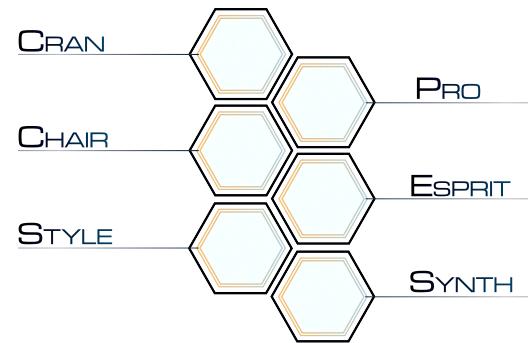
À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- +1 Cran [max +2]
- +1 Pro [max +2]
- +1 Chair [max +2]
- +1 Esprit [max +2]
- +1 Style [max +2]
- +1 Synth [max +2]

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

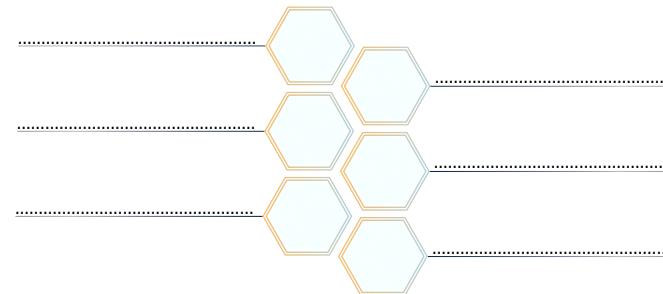
- +1 à n'importe quelle stat [max +3]
- Rachète ennemi ou +endetté
- Change pour un nouveau Livret
- Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 [coût : 10 Cred]
- Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage [coût : 20 Cred]
- Crée un second personnage

STATS



Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +0, +0, -1. Ton Style et ton Pro devraient être +2 ou +1.

LIENS



CONTACTS



BLESSURE



MANOEUVRE



Il y a des histoires louche qui gangrènent cette ville. Je ne parle pas des scandales sexuels ou des frasques alcoolisées. C'est là-dessus qu'ils veulent qu'on se concentre. Laissons les ragots merdiques aux tabloïds et aux amateurs. Ce qui nous intéresse, ce sont les vrais secrets : les droits bafoués, les familles séparées, les vies détruites. T'as entendu parler de l'immeuble qui s'est écroulé l'autre jour, près des docks ? Soixante-douze personnes y ont trouvé la mort. Sauf qu'on raconte que ce n'était pas un accident. Au moment où je te parle, des vies humaines – des putains de vies humaines – sont sacrifiées sur l'autel des parts de marché, des marges de bénéfice et de leurs avantages concurrentiels de merde. Alors certes, tu dois te mêler à une bande de criminels et violer toutes sortes de lois pour obtenir une bonne histoire et quelques individus peuvent être blessés au passage, mais les gens ont le droit de savoir ce qui se passe derrière les portes lambrissées de ces fichues salles de réunion. La fin justifie les moyens, non ?

NOM

Tuyaux, Farouk Dakins, Glass, Grant Access, Edison, Harfang, Madison Brookes-Watanabe, Parisa Zahed, Scoop, Spider, Témoin, un nom médiatique, un nom inquisiteur, un nom incisif.

APPARENCE

Regard : perçant, intense, charitable, calme, déterminé, triste, abattu.

Visage : séduisant, amical, sérieux, sombre, posé, fatigué, buriné.

Corps : tonique, svelte, augmenté, tendu, animé, flasque, éreinté.

Carnation : artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, _____.

Tenue : corporative, de rue, punk, voyante, démodée, défaite, usée.

AFFAIRES

Si le Compte à rebours d'Affaire atteint 24h00 avant le Compte à rebours de Tapage, le Reporter a révélé la nouvelle avant que les parties impliquées ne puissent étouffer le scandale ou faire cesser cette investigation. Les répercussions exactes en jeu varient en fonction de l'histoire, mais cela devrait avoir un impact majeur pour les parties impliquées et cela affectera au moins un Compte à rebours de Corporation.

Si le Compte à rebours de Tapage atteint 24h00 avant le Compte à rebours d'Affaire, les parties impliquées ont pu nettoyer derrière elles et cette histoire n'a plus de valeur. Maintenant que le scandale a été étouffé, elles peuvent sérieusement s'occuper du Reporter. Avancez tout Compte à rebours de Corporation ou de Menace approprié.

CYBERNÉTIQUE

Pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison : prothétique, contrainte, loyauté, enthousiasme, nécessité, addiction, génétique, carrière, idéologie, mémoire, militaire.

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- Tu as économisé pour te la payer. Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique : +douloureux, +dégradation, +médiocre, +défaillant.
- Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui es redevable. Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir. Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant parmi la liste suivante :

Cybercoms : quand tu te fais implanter des cybercoms, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : +brouillage, +relais satellite, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand tu surveilles des communications ou donnes des ordres au cœur d'une situation tactique, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.

Interface neurale avec stockage de données : quand tu effectues une recherche pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une [info] supplémentaire sur un succès. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : +vitesse élevée, +large capacité, +crypté, +partition inaccessible. Tu gagnes la Manœuvre de Hacker **branché** : quand tu es immergé dans la Matrice, ajoute les stats appropriées à tes jets quand tu effectues des Manœuvres de Matrice.

Oreilles cybernétiques : quand tu te fais implanter des oreilles cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : +atténuation, +gamme de fréquences, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand ton audition améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.

Yeux cybernétiques : quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : +thermographique, +amplification lumineuse, +zoom, +anti-flash, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.

ÉQUIPEMENT

Choisis une arme parmi la liste suivante :

- Pistolet de poche [2-dégâts +contact/courte +discret +rapide +recharge +bruyant]
- Pistolet à fléchettes [3-dégâts +courte/proche +rapide +fléchettes]
- Taser [+assommant +contact +recharge]

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- Vêtements renforcés [0-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de blessure]
- Du matériel de communication +cryptée
- Du matériel d'enregistrement [+enregistrement ; et choisis deux étiquettes parmi les suivantes : +audio, +vidéo, +discret, +crypté]
- Des lunettes [choisis deux étiquettes parmi les suivantes : +amplification lumineuse, +zoom, +enregistrement]
- Un traumapatch [permet d'administrer les premiers soins aux personnages blessés jusqu'à 21h00]

Tu démarres avec 5 Cred.

MANŒUVRES

Tu dispose de ces trois Manœuvres :

♦ **Du flair pour les nouvelles.** Au début d'une Mission, lance 2d6+Pro.

10+ : gagne 3 retenues.

7-9 : gagne 1 retenue.

Au cours de la Mission, dépense une retenue pour faire appel à l'un des effets suivants :

- Poser une question de la liste d'**effectuer une recherche**.
- Prendre +1 sur le prochain jet de **pitbull**.
- Trouver une preuve qui relie la Mission à une histoire en cours ; démarre un Compte à rebours d'Affaire et un Compte à rebours de Tapage ou lance la Mancœuvre **rassembler les preuves**.

♦ **En direct live.** Quand tu prends l'antenne depuis le terrain et que tu diffuses un flux d'informations pour t'éviter des ennuis et exposer ta cible, lance 2d6+Pro.

7+ : tu obtiens le cliché que tu désirais et tu es « raccompagné » vers un lieu sûr.

7-9 : choisis une option parmi la liste suivante :

- Ton histoire irrite ta cible (le MC avancera un Compte à rebours de Menace approprié).
- Quelqu'un dans ton équipe est blessé hors champ.
- Ton histoire énerve ton employeur.
- Ton récit est bâclé et compris de travers par le public, avec des conséquences inattendues.

♦ **Rassembler les preuves.** Quand tu réunis les preuves afin de publier un scoop, lance 2d6+Esprit.

10+ : tu obtiens les preuves dont tu avais besoin, avance ce Compte à rebours d'Affaire.

7-9 : tu obtiens les preuves, mais tu as révélé tes atouts à quelqu'un d'impliqué dans cette affaire ; dis au MC quelle horloge avancer : un Compte à rebours de Corporation approprié, le Compte à rebours de Tapage de cette affaire ou le Compte à rebours de Mission approprié (Investigation ou Action, en fonction de la phase dans laquelle tu te trouves).

6- : le MC avancera le Compte à rebours de Tapage et effectuera une Mancœuvre.

Choisis une Mancœuvre de plus :

♦ **24 heures sur 24, 7 jours sur 7.** Quand tu parcours les flux pour **effectuer une recherche** sur un sujet, tu peux toujours poser une question supplémentaire. Sur un 10+, gagne une **[info]** additionnelle.

♦ **Carte de presse.** Si tu révèles ton identité publique pour **baratiner** un moyen d'accès, ne lance pas les dés, considère que tu as obtenu un 10+. Gagne **[info]** et avance le Compte à rebours d'Investigation.

♦ **Chromé.** Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.

♦ **Correspondant de guerre.** Quand tu **agis sous pression** alors que tu es physiquement en danger, lance 2d6+Pro à la place de Cran.

♦ **Fouille-merde.** Quand tu dépenses **[info]** et fournis des conseils sur la Mission basés sur un **effectuer une recherche**, ton équipe gagne +1 sur le prochain jet pour suivre ce conseil et tu gagnes en expérience.

♦ **Pitbull.** Quand tu accules quelqu'un et que tu le harcèles de questions pour avoir le fin mot de l'histoire, lance 2d6+Pro.

10+ : il te dit la vérité, quelles que soient les conséquences.

7-9 : il t'en dit suffisamment pour que tu lui lâches la grappe, puis lorsqu'il est au calme, il choisit une réaction :

- Il réagit sous l'emprise de la peur.
- Il réagit sous l'emprise de la colère.
- Il réagit avec un calme chirurgical.

♦ **Sources sûres.** Quand tu fais appel à tes informateurs habituels pour **effectuer une recherche** sur un sujet, lance 2d6+Style au lieu d'Esprit.



DIRECTIVES

Choisis-en deux :

- **Compatissant** : Quand tu fais passer ta compassion pour les plus faibles avant les intérêts de la Mission, gagne en expérience.
- **Fureteur** : Quand tu découvres davantage d'informations à propos de _____, gagne en expérience.
- **Partisan** : Quand ton adhésion à _____ entrave la Mission, gagne en expérience.
- **Vengeur** : Quand tu nuis à _____ ou à ses intérêts, gagne en expérience.

AVANCEMENT

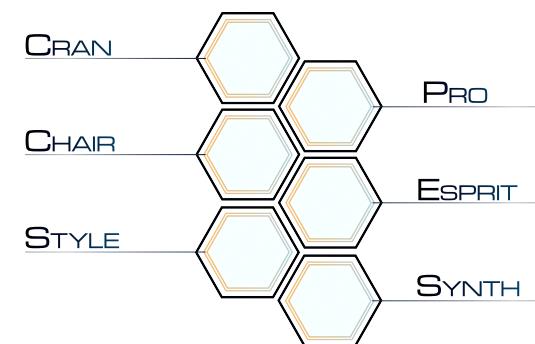
À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- Choisis une autre Mancœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Mancuvre de ton Livret
- Choisis une autre Mancuvre de ton Livret
- Choisis une autre Mancuvre d'un autre Livret
- Choisis une autre Mancuvre d'un autre Livret
- +1 Cran (max +2)
- +1 Pro (max +2)
- +1 Chair (max +2)
- +1 Esprit (max +2)
- +1 Style (max +2)
- +1 Synth (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

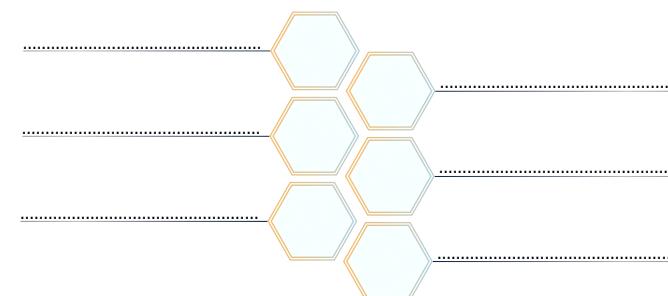
- +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- Rachète ennemi ou +endetté
- Change pour un nouveau Livret
- Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- Crée un second personnage

STATS



Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +0, +0, -1. Ton Pro et ton Esprit devraient être +2 ou +1.

LIENS



CONTACTS



BLESSURE





Certains pensent qu'être Soldat dans les guerres corporatives de l'ombre signifie exclusivement jouer les portes-flingues et défoncer des portes. Mais ce n'est pas tout. Dans ce business, la planification et la préparation séparent les professionnels des cadavres. Il y a plein d'équipes talentueuses dans ton corps de métier, mais celles qui survivent assez longtemps pour pouvoir dépenser leur argent sont menées par des types comme toi. Le genre qui étudie scrupuleusement le dossier *corpo* d'une cible jusqu'à ce qu'il anticipe le moindre de ses mouvements avant même qu'elle ne les fasse. Celui qui s'enfile des vidéos de surveillance pendant deux jours d'affilée afin de découvrir le défaut dans les protocoles de sécurité. Celui qui examine attentivement les vieilles cartes en papier du réseau de tunnels de maintenance situé sous le complexe. C'est un travail ingrat, mais il paie bien. Faut bien vivre.

NOM

Alif, Armitage, Connomarah, Cortez, Grit, Mac, Sly, Turnus, Turner, un nom professionnel, un nom volontaire, un nom étrange.

APPARENCE

Regard : dur, inquisiteur, artificiel, rusé, perçant, las, blasé, hanté.
 Visage : carré, balafré, buriné, fatigué, fin, tatoué, calme.
 Corps : musclé, tonique, en mauvaise forme, gracieux, sec, hâlé.
 Carnation : artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, _____.
 Tenue : décontractée, utilitaire, rétro, militaire, corporative, usée.

ÉQUIPEMENT

Choisis deux armes parmi la liste suivante :

- Pistolet [3-dégâts +courte/proche +bruyant]
- Fusil d'assaut [3-dégâts +proche/longue +bruyant +automatique]
- Grenades à fragmentation [4-dégâts +proche +zone +recharge +bruyant +carnage]
- Grenades incapacitantes [+assommant +proche +zone +bruyant +recharge]

Choisis deux options parmi la liste suivante :

- Gilet de protection [1-armure]
- Vêtements renforcés [0-armure, +discret, soustrait 1 lors des jets de **blessure**]
- Un relais de communication [choisis une étiquette parmi les suivantes : +crypté ou +brouillage]
- Des jumelles [choisis deux étiquettes parmi les suivantes : +thermographique, +amplification lumineuse, +zoom, +anti-flash]
- Un traumapatch [permet d'**administrer les premiers soins** aux personnages blessés jusqu'à 21h00]

Tu démarres avec 5 Cred.

CYBERNÉTIQUE

Pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison : prothétique, contrainte, loyauté, enthousiasme, nécessité, addiction, génétique, carrière, idéologie, mémoire, militaire.

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- Tu as économisé pour te la payer. Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique : +douloureux, +dégardation, +médiocre, +défaillant.
- Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui es redevable. Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir. Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant parmi la liste suivante :

Compétences câblées : tu peux insérer des puces pour acquérir certaines compétences. Lorsqu'une puce est ainsi insérée, gagne +1 continu aux Manceuvres assistées par la compétence câblée. Le modèle standard de compétences câblées est accompagné de deux ports et il est possible d'avoir une puce active dans chaque port. Si tu installes des compétences câblées, tu démarres avec deux puces. Tu peux acquérir d'autres puces en jeu comme n'importe quel autre matériel. Exemples de puces de compétence : arts martiaux, crochetage et effraction, escalade, parachutisme, plongée sous-marine, planification et logistique, armes à feu, conduite extrême, parkour, premiers soins, histoire et tactique militaires.

Cybercoms : quand tu te fais implanter des cybercoms, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : +brouillage, +relais satellite, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand tu surveilles des communications ou donnes des ordres au cœur d'une situation tactique, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.

Interface neurale avec logiciel de visée : quand tu fais feu avec une arme à laquelle tu es +connecté, tu peux infliger des dégâts supplémentaires égaux à ton Synth. Tu peux également lancer 2d6+Synth au lieu de Chair pour employer la manière forte. Tu peux enfin définir avec précision la zone d'effet d'une arme avec l'étiquette +automatique pour inclure ou exclure des cibles potentielles de ses dégâts.

Processeur tactique : lorsque tu évalues au cœur d'une situation tactique, gagne 1 retenue supplémentaire, même sur un raté.

Yeux cybernétiques : quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : +thermographique, +amplification lumineuse, +zoom, +anti-flash, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.

MANŒUVRES

Tu dispose de ces deux Manœuvres :

♦ **J'adore quand un plan se déroule sans accroc.** Au début d'une Mission, lance 2d6+Pro.

10+ : gagne 3 retenues.

7-9 : gagne 1 retenue.

Au cours de la Mission, dépense une retenue pour faire appel à l'un des effets suivants :

- Tu as le matériel dont tu as besoin, maintenant.

- Tu apparaîs dans une scène où on a besoin de toi, maintenant.

6- : gagne 1 retenue malgré tout, mais tes adversaires ont prévu le moindre de tes mouvements ; le MC avancera le Compte à rebours d'Investigation.

♦ **Voici le plan.** Quand tu planifies une Mission, toute personne à qui tu assignes une tâche gagne +1 continu tant qu'elle accomplit cette tâche conformément au plan. Quiconque obtient un raté ou s'éloigne du plan perd son bonus pour cette Mission. Si tu **te fais payer**, gagne en expérience.

Choisis une Manœuvre de plus :

♦ **Aura de professionnalisme.** Quand tu **obtiens le taf** et tentes de **te faire payer**, choisis une option supplémentaire, même sur un raté.

♦ **Chromé.** Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.

♦ **Gestion directe.** Quand tu **emploies la manière forte** alors que tu commandes une Mission en première ligne, lance 2d6+Esprit à la place de Chair.

♦ **Glissant comme une anguille.** À la fin d'une Mission au cours de laquelle tu as placé ou dissimulé de fausses preuves pour écarter les soupçons qui pourraient peser sur toi et ton équipe, désigne celui que tu as jeté dans la fosse aux lions corporatifs et lance 2d6+Pro.

7+ : le MC n'avancera pas un Compte à rebours de Corporation dans la Phase de Représailles.

10+ : le MC reculera un Compte à rebours de Corporation d'un segment.

6- : le MC créera ou avancera le Compte à rebours de Menace de celui ou ceux que tu as balancé(s).

♦ **Opérations tactiques.** Quand tu **évalues** alors que tu commandes une Mission en première ligne, gagne 1 retenue supplémentaire, même sur un raté.

♦ **Présence rassurante.** Quand tu motives quelqu'un avec un discours d'encouragement lors d'une situation stressante, tu **l'aides** comme si tu avais obtenu un 10+.

♦ **Recruteur.** Quand tu tentes de recruter un spécialiste ou une équipe de spécialistes pour t'assister directement durant la Mission, lance 2d6+Pro.

10+ : choisis deux options de la liste suivante.

7-9 : choisis-en une.

- Il s'agit de professionnel(s) sûr(s).

- C'est une petite équipe (jusqu'à 5 membres).

- Il(s) a(/ont) le niveau de compétence requis.

♦ **Savoirs corporatifs.** Tu travaillais autrefois pour les corpos. Quand tu **effectues une recherche** sur une corporation, tu peux

toujours poser une question supplémentaire. Sur un 10+, gagne une [info] additionnelle.

♦ **Solution de repli.** Tu as toujours prévu un plan de fuite. Quand il y a de la merde dans le ventilo et que tu dois te faire la malle, lance 2d6+Esprit.

7+ : tu t'échappes de la situation.

10+ : choisis ce que tu vas abandonner derrière toi parmi la liste suivante.

7-9 : choisis-en deux.

- Ton équipe.

- Un objectif de mission.

- Des preuves concernant ton identité.

- Les Cred que tu as misés.



DIRECTIVES

Choisis-en deux :

- **Filial** : Quand tu fais passer les conseils de _____ avant la Mission, gagne en expérience.

- **Motivé** : Décris ton code de conduite. Quand respecter ce code entrave la Mission, gagne en expérience.

- **Prudent** : Quand tu résous une situation tendue sans violence, gagne en expérience.

- **Vénal** : Quand tu entranges la Mission pour saisir une opportunité de réaliser un profit supplémentaire, gagne en expérience.

AVANCEMENT

À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret

- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret

- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret

- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret

- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret

- +1 Cran (max +2)

- +1 Pro (max +2)

- +1 Chair (max +2)

- +1 Esprit (max +2)

- +1 Style (max +2)

- +1 Synth (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

- +1 à n'importe quelle stat (max +3)

- Rachète ennemi ou +endetté

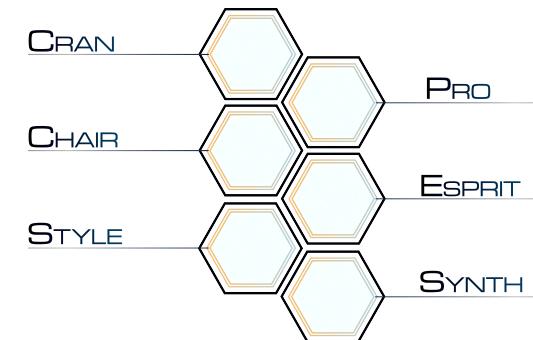
- Change pour un nouveau Livret

- Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)

- Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)

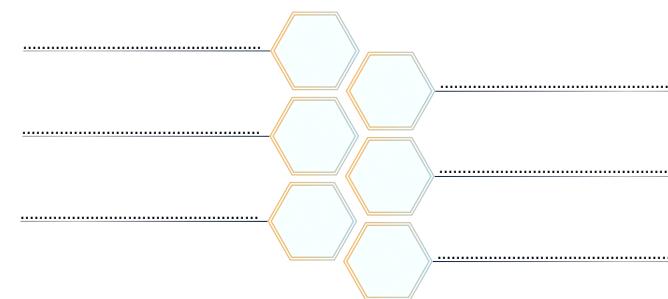
- Crée un second personnage

STATS



Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +0, -1. Ton Pro devrait être +2 ou +1.

LIENS



CONTACTS



BLESSURE

15h00

18h00

21h00

22h00

23h00

24h00





NOM

Angel.1.3, AntiK-Tera, Bobby, Cathode, Eleni Larabee, Houwayyek, Mr. Wizard, Spanner, Transitivity, un nom bizarre, un nom normal, un nom technophile.

APPARENCE

Regard : concentré, enthousiaste, artificiel, plissé, impatient, calme, critique.

Visage : simple, amical, quelconque, buriné, expressif.

Corps : musclé, sec, trapu, maigre, flasque, gras.

Carnation : artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, _____.

Tenue : utilitaire, militaire, corporative, de rue, de récup'.

SPHÈRES D'EXPERTISE

- **Armurier** : tu es un expert en armes ; tu débutes avec la Manœuvre **arme personnalisée** du Tueur.
- **Artificier** : tu es un expert en chimie et en explosifs ; ignore l'étiquette **+dangereux** des explosifs.
- **Cybernéticien** : tu es un expert en cybernétique et en biomodification ; tu peux débuter avec un implant cybernétique supplémentaire. Décris comment tu t'es implanté sur toi-même ; tu n'as pas besoin de décrire comment tu l'as payé.
- **Électronicien** : tu es un expert en électronique et en informatique ; tu possèdes une console matricielle avec 5 points à répartir (aucun score ne peut dépasser 2) et un nombre de programmes égal à son Processeur +1.
- **Mécano** : tu es un expert en construction, entretien et maniement de véhicules et drones ; tu possèdes deux drones construits en suivant la Manœuvre **opérateur de drones** du Pilote.
- **Médecin** : tu es un expert en médecine et pharmaceutique ; quand tu **administres les premiers soins**, tu soignes un segment additionnel, même sur un raté.

Tu débutes avec un atelier adapté à ta sphère d'expertise (c'est-à-dire un bloc chirurgical, un garage, etc.).

ÉQUIPEMENT

Trousse à outils et matériel adaptés à ta ou tes sphère(s) d'expertise.

Choisis deux armes parmi la liste suivante :

- Pistolet de poche (2-dégâts **+contact/courte +discret +rapide +recharge +bruyant**)
- Fusil d'assaut (3-dégâts **+proche/longue +bruyant +automatique**)
- Grenades à fragmentation (4-dégâts **+proche +zone +recharge +bruyant +carnage**)
- Grenades à gaz (**+assommant +proche +zone +recharge +gaz**)

Choisis trois options parmi la liste suivante :

- Gilet de protection (1-armure)
- Vêtements renforcés (0-armure, **+discret**, soustrait 1 lors des jets de **blessure**)
- Des jumelles (choisis deux étiquettes parmi les suivantes : **+thermographique, +amplification lumineuse, +zoom, +anti-flash, +enregistrement**)
- Un fourgon ou un camion (choisis un avantage parmi les suivants : **+robuste, +tout-terrain, +immense, +performant**; et un défaut : **+lent, +exigu, +bruyant**)
- Un traumapatch (permet d'**administrer les premiers soins** aux personnages blessés jusqu'à 21h00)
- Un relais de communication **+cryptée** et de **+brouillage**

Tu démarres avec 5 Cred.

CYBERNÉTIQUE

Pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? **Choisis une raison** : prothétique, contrainte, loyauté, enthousiasme, nécessité, addiction, génétique, carrière, idéologie, mémoire, militaire.

Comment as-tu eu les **moyens** de te l'offrir ? **Choisis un moyen** :

- Tu as économisé pour te la payer. Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique : **+douloureux, +dégradation, +médiocre, +défaillant**.
- Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui es redevable. Tu es **+endetté**. Choisis à qui tu appartiens.
- Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir. Tu es **+traqué**. Décris qui tu as trahi.

Choisis un implant parmi la liste suivante :

Bras cybernétique avec outils intégrés : quand tu as le temps et l'opportunité de t'interfacer avec un appareil que tu tentes de réparer, trafiquer ou court-circuiter, prends +1 sur ton prochain jet. Par la suite, des choix supplémentaires peuvent être ajoutés de la même façon au bras cybernétique en prenant un nouvel implant cybernétique.

Cybercoms : quand tu te fais implanter des cybercoms, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : **+brouillage, +relais satellite, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible**. Quand tu surveilles des communications ou donnes des ordres au cœur d'une situation tactique, tu peux lancer 2d6+Synth pour **évaluer**.

Interface neurale : permet de contrôler à des vitesses instinctives un engin extérieur spécialement configuré, comme un véhicule, une arme, un appareil d'enregistrement ou un système électronique piraté. Choisis une option parmi la liste suivante :

Module de contrôle à distance : fournit à l'interface des capacités de réception et de transmission sans-fil pour le contrôle à distance des véhicules et des drones. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : **+multitâche, +crypté, +relais satellite, +partition inaccessible**. Tu peux prendre la Manœuvre de Pilote **seconde peau** comme avancement.

Stockage de données : quand tu **effectues une recherche** pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une **[info]** supplémentaire sur un succès. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : **+vitesse élevée, +large capacité, +crypté, +partition inaccessible**. Tu peux prendre la Manœuvre de Hacker **branché** comme avancement.

Yeux cybernétiques : quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : **+thermographique, +amplification lumineuse, +zoom, +anti-flash, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible**. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour **évaluer**.

Les Hackers récoltent toute la gloire, mais tu es le type qui fait en sorte que les choses soient vraiment faites. Une console matricielle ramasse quelques pruneaux ? On fait appel au Tech. Besoin qu'un réseau de bus grille ? On fait appel au Tech. Besoin d'installer 32 kilomètres de lignes fixes depuis le réseau énergétique jusqu'à une planque en plein désert ? On fait encore appel au foutu Tech. Au moins le travail paie mieux que de ramper au sein du réseau de ventilation des taudis.

MANŒUVRES

Tu dispose de ces trois Manœuvres :

♦ **Bidouilleur.** Tu peux identifier et examiner une technologie compliquée ou innovante en lien avec ta sphère d'expertise, et modifier toute technologie avec laquelle tu es familier. Quand tu essaies de modifier un composant technologique, dis au MC ce que tu veux faire et mettez-vous d'accord sur les étiquettes ou effets mécaniques de cette modification. Le MC te dira alors quelles sont les conditions en termes de :

- Temps.
- Outils.
- Pièces.
- Aide de la part de Contacts.
- Recherches complémentaires.

♦ **Bric-à-brac.** Après avoir reçu une Mission, tu peux fouiller dans ton fatras de pièces et de composants pour y trouver de l'équipement qui peut se révéler utile pour la Mission en cours. Lance 2d6+Esprit.

10+ : gagne 3 [matos] correspondant à ta ou tes sphère(s) d'expertise.

7-9 : gagne 1 [matos] correspondant à ta ou tes sphère(s) d'expertise.

♦ **Expert.** Choisis une sphère d'expertise de la liste au verso.

Choisis une Manœuvre de plus :

♦ **Analytique.** Quand tu évalues, lance 2d6+Esprit au lieu de Pro.

♦ **Chromé.** Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.

♦ **Court-circuitage.** Quand tu tentes de neutraliser des mesures de sécurité (passer une porte verrouillée, couper une alarme, désactiver une caméra ou un détecteur de mouvement, etc.), lance 2d6+Cran.

7+ : tu parviens à neutraliser le système sans laisser de trace.

10+ : tu obtiens des renseignements précieux sur la sécurité du complexe, gagne [info].

♦ **Homme de la Renaissance.** Choisis une sphère d'expertise supplémentaire.

♦ **Intérêts diversifiés.** Choisis une sphère d'expertise supplémentaire.

♦ **Je suis sur le coup.** Quand ta sphère d'expertise est centrale pour aider ou interférer avec un coéquipier, lance 2d6+Cran à la place de Liens.

♦ **Obsessionnel.** Quand tu t'isoles afin d'étudier un problème ou un composant technologique de pointe, effectue une recherche. Tu peux dépenser une question pour poser n'importe quelle question au sujet de ton objet d'étude ou de contemplation.

♦ **Se fondre dans la masse.** Quand tu es sur le point de te faire attraper quelque part où tu ne devrais pas te trouver, mais que tu sembles à ta place et agis comme tel, lance 2d6+Cran.

10+ : plus personne ne s'inquiète de ta présence jusqu'à ce que tu fasses quelque chose qui attire l'attention.

7-9 : tout ira bien du moment que tu t'esquives tout de suite, mais si tu fais quelque chose d'autre, ta présence va éveiller les soupçons.

♦ **Touche-à-tout.** Choisis une sphère d'expertise supplémentaire.



DIRECTIVES

Choisis-en deux :

- **Fureteur** : Quand tu découvres davantage d'informations à propos de _____, gagne en expérience.
- **Partisan** : Quand ton adhésion à _____ entrave la Mission, gagne en expérience.
- **Prosélyte** : Décris ton système de croyances. Quand tu persuades les autres d'agir en fonction de tes croyances, gagne en expérience.
- **Protecteur** : Quand tu fais passer tes responsabilités vis-à-vis de _____ avant la Mission, gagne en expérience.

AVANCEMENT

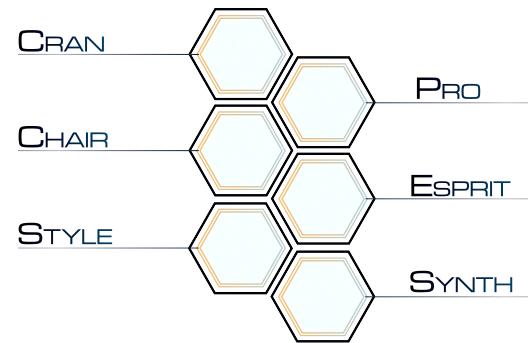
À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- +1 Cran (max +2)
- +1 Pro (max +2)
- +1 Chair (max +2)
- +1 Esprit (max +2)
- +1 Style (max +2)
- +1 Synth (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

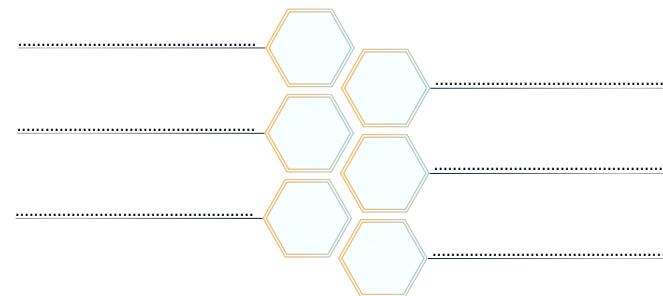
- +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- Rachète ennemi ou +endettré
- Change pour un nouveau Livret
- Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- Crée un second personnage

STATS



Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +0, -1. Ton Cran et ton Esprit devraient être +2 ou +1.

LIENS



CONTACTS

.....

.....

.....

.....

.....

BLESSURE

15h00	18h00	21h00	22h00	23h00	24h00
<input type="text"/>					



NOM

Angelo, Dead Eyes, John, LouLou, Kennedy, Knock, Mé Moi, Molly, Oakley, Sarah, Sleeper, un nom ironique, un nom à la coule, un nom fatal.

APPARENCE

Regard : dur, mort, en verres miroirs, artificiel, rusé, maniaque, dément, sauvage.

Visage : balafré, impassible, amical, quelconque, buriné, tatoué.

Corps : musclé, agile, augmenté, sec, trapu.

Carnation : artificielle, tatouée, asiatique, noire, hispanique, moyen-orientale, blanche, _____.

Tenue : militaire, corporative, punk, de rue, de récup'.

ÉQUIPEMENT

Arme personnalisée (comme décrite au verso).

Choisis deux autres armes parmi la liste suivante (toute arme à feu peut être +connectée) :

- Pistolet-mitrailleur silencieux [2-dégâts +courte/proche +automatique]
- Fusil de combat [3-dégâts +courte/proche +bruyant +carnage +automatique]
- Revolver de gros calibre [3-dégâts +courte/proche +recharge +bruyant]
- Fusil d'assaut [3-dégâts +proche/longue +bruyant +automatique]
- Épée ou machette [3-dégâts +contact +carnage]

Choisis une option parmi la liste suivante :

- Gilet pare-balles [2-armure]
- Gilet de protection [1-armure]
- Un traumapatch (permet d'**administrer les premiers soins** aux personnages blessés jusqu'à 21h00)
- Une moto +agressive

Tu démarres avec 5 Cred.

CYBERNÉTIQUE

Pourquoi as-tu ôté une partie de ton corps et l'as-tu remplacée par de l'électronique ? Choisis une raison : prothétique, contrainte, loyauté, enthousiasme, nécessité, addiction, génétique, carrière, idéologie, mémoire, militaire.

Comment as-tu eu les moyens de te l'offrir ? Choisis un moyen :

- Tu as économisé pour te la payer. Choisis une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique : +douloureux, +dégradation, +médiocre, +défaillant.
- Quelqu'un d'autre l'a payée ; tu lui es redevable. Tu es +endetté. Choisis à qui tu appartiens.
- Tu as fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir. Tu es +traqué. Décris qui tu as trahi.

Choisis deux implants parmi la liste suivante :

Armement incorporé : soit :

- des lames rétractables [2-dégâts +contact +carnage +implant]
- une arme à feu cachée [2-dégâts +courte +bruyant +implant]
- un fouet à monofilament [4-dégâts +contact +carnage +zone +dangereux +implant]
- un implant interne d'assassinat [4-dégâts +intime +lent +implant]

Armure dermique : quand tu effectues la Manœuvre de **blessure**, soustrais 2 à ton jet. Soustrais 3 si les dégâts proviennent d'une arme avec l'étiquette +fléchettes.

Bras cybernétique : choisis l'une des options suivantes. Par la suite, des choix supplémentaires peuvent être ajoutés de la même façon au bras cybernétique en prenant un nouvel implant cybernétique.

Arme intégrée : au choix, des lames rétractables [2-dégâts +contact +carnage +implant], une arme à feu cachée [2-dégâts +courte +bruyant +implant] ou un fouet à monofilament [4-dégâts +contact +carnage +zone +dangereux +implant].

Force augmentée : +2 dégâts en utilisant une arme de mêlée qui dépend de la force physique.

Greffé musculaire : quand tu utilises une arme de mêlée pour employer la manière forte, tu peux lancer 2d6+Synth à la place de Chair et également infliger +1 dégât.

Interface neurale avec logiciel de visée : quand tu fais feu avec une arme à laquelle tu es +connecté, tu peux infliger des dégâts supplémentaires égaux à ton Synth. Tu peux également lancer 2d6+Synth au lieu de Chair pour employer la manière forte. Tu peux enfin définir avec précision la zone d'effet d'une arme avec l'étiquette +automatique pour inclure ou exclure des cibles potentielles de ses dégâts.

Nerfs synthétiques : tu réagis tellement vite que tu peux pratiquement esquiver les balles. Si aucun de tes ennemis ne dispose de nerfs synthétiques, gagne +1 sur ton prochain jet d'employer la manière forte. Dans des situations où le temps de réaction est important, gagne +1 sur ton prochain jet d'**agir sous pression**.

Yeux cybernétiques : quand tu te fais planter des yeux cybernétiques, choisis trois étiquettes parmi les suivantes : +thermographique, +amplification lumineuse, +zoom, +anti-flash, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour évaluer.

Yeux par Kikuyu Optiques, bras par Nkembe Robotiques, muscles par HelixTec, nerfs synthétiques par une clinique de pointe clandestine de Chiba. Tu es plus machine que chair. Bien plus dangereux aussi. Certains jobs demandent de la finesse, certains une main ferme, et d'autres une douzaine de chargeurs de munitions sans douille et trente centimètres de plastacier rétractable insérés à haute vitesse dans divers organes. Voilà le genre de taf que tu apprécies. Après tout, tu as payé un sacré paquet pour ces modifs, ce serait une honte de ne pas les utiliser.

MANŒUVRES

Tu dispose de cette Manœuvre :

♦ **Arme personnalisée.** Choisis une base et deux options. Tu peux personnaliser une arme implantée ; utilise les stats de l'arme comme base et ajoute deux options adaptées.

Base (choisis-en une parmi la liste suivante, toute arme à feu peut être *+connectée*) :

- Arme(s) de poing [2-dégâts *+courte/proche +bruyant +rapide*]
- Fusil à pompe [3-dégâts *+courte/proche +bruyant +carnage*]
- Fusil [2-dégâts *+proche/longue/extrême +bruyant*]
- Lame [2-dégâts *+contact*]
- Fouet ou chaîne [1-dégât *+courte +zone*]

Options (choisis-en deux parmi la liste suivante) :

- Antique (*+précieux +recharge*)
- Automatique (*+automatique*)
- Charge creuse hautement explosive (*+antiblindage +dangereux*)
- Massif ou dangereux (+1 dégât)
- *+nombreux* (petites armes uniquement)
- Ornée (*+précieux*)
- Polyvalent (peut infliger des dégâts *+assommants*)
- Puissant ou lesté (+1 dégât)
- Silencieux (retirer l'étiquette *+bruyant*)
- Subtil (*+discret +recharge*)

Quand tu as fini de créer ton arme, donne-lui un nom.

Choisis une Manœuvre de plus :

♦ **Armé jusqu'aux dents.** Choisis une autre arme personnalisée.

♦ **Dépourvu de sentiments.** Quand tu **montres les dents**, lance 2d6+Synth à la place de Pro.

♦ **Dur à cuire.** Quand tu effectues la Manœuvre de **blessure**, soustrais ta Chair au jet.

♦ **Membre des Forces Spéciales.** Quand tu **emploies la manière forte**, tu comptes comme un petit Gang.

♦ **Œil exercé.** Quand tu jauges un individu, un véhicule, un drone ou un gang, lance 2d6+Cran.

7+ : demande au joueur de la cible « Comment m'est-elle vulnérable ? ». Gagne +1 sur le prochain jet qui utilise cette réponse.
10+ : gagne +1 continu quand tu agis contre cette cible.

♦ **Passé militaire.** Tu as gardé des contacts dans l'armée. Quand tu **bats le pavé** pour obtenir du matériel militaire et obtiens un 7-9, choisis une option en moins.

♦ **Plus machine qu'homme.** Choisis un autre implant cybernétique lors de la création du personnage ou durant un temps mort. Décris comment tu l'obtiens et paie-le en suivant la même méthode que pour ton premier implant.

♦ **Regard de dur.** Quand tu te retrouves dans une situation tendue, lance 2d6+Style.

10+ : gagne 2 retenues.

7-9 : gagne 1 retenue.

Dépense une retenue pour fixer du regard un PNJ présent ; il se fige ou hésite et ne peut agir tant que tu maintiens le contact.

6- : tes adversaires t'identifient immédiatement comme la plus grande menace.

♦ **Secrets corporatifs.** Tu travaillais autrefois pour les corps. Quand tu **effectues une recherche** sur une corporation, tu peux toujours poser une question supplémentaire. Sur un 10+, gagne une **[info]** additionnelle.



DIRECTIVES

Choisis-en deux :

- **Masochiste** : Quand tu subis 1-dégât ou plus, gagne en expérience.
- **Partisan** : Quand ton adhésion à _____ entrave la Mission, gagne en expérience.
- **Prosélyte** : Décris ton système de croyances. Quand tu persuades les autres d'agir en fonction de tes croyances, gagne en expérience.
- **Protecteur** : Quand tu fais passer tes responsabilités vis-à-vis de _____ avant la Mission, gagne en expérience.

AVANCEMENT

À chaque fois que tu gagnes 10 points d'expérience, choisis un avancement de cette liste :

- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre de ton Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- Choisis une autre Manœuvre d'un autre Livret
- +1 Cran (max +2)
- +1 Pro (max +2)
- +1 Chair (max +2)
- +1 Esprit (max +2)
- +1 Style (max +2)
- +1 Synth (max +2)

Après avoir pris 5 avancements, tu peux piocher dans cette liste :

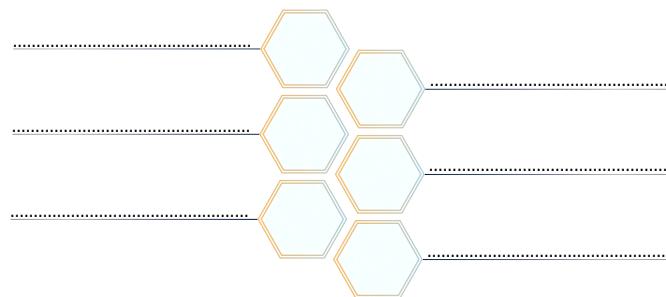
- +1 à n'importe quelle stat (max +3)
- Rachète ennemi ou *+endetté*
- Change pour un nouveau Livret
- Recule un Compte à rebours de Corporation à 18h00 (coût : 10 Cred)
- Mets ton personnage à la retraite en lieu sûr et crée un nouveau personnage (coût : 20 Cred)
- Crée un second personnage

STATS



Assigne à chacune de tes stats un de ces scores : +2, +1, +0, +0, -1. Ta Chair et ton Synth devraient être +2 ou +1.

LIENS



CONTACTS

.....

.....

.....

.....

.....

BLESSURE

15h00 18h00 21h00 22h00 23h00 24h00

[] [] [] [] [] []