

CYBERPUNK

Un hack TechnoNoir de Lasers & Feelings de John Harper

NOUS SOMMES EN 20X6. Vous formez une équipe de **Runners** – des agents mercenaires dont l'expertise est à vendre, dans un crépuscule semi-légal entre les mégacorporations monolithiques, les gangs vicieux et les habitants opprimés de **The Sprawl**, un dédale urbain baigné de néons. Après une mission bâclée, votre chef, **Dar.C**, se trouve dans un hôpital souterrain sous assistance respiratoire, et vos fonds s'amenuisent dangereusement. Quel que soit le prochain job, vous allez devoir l'accepter si vous voulez voir le bout de la semaine.

JOUEURS : CREEZ VOS PERSONNAGES

- 1** Choisis parmi les tableaux suivants ou lances **3d6** pour déterminer ta **personnalité**, tes **antécédents** et ton **rôle** dans l'équipe :

TU ES UN...

1 Charmant	3 Naïf	5 Dérangé
2 Grisonnant	4 Ingénieux	6 Zen

ANCIEN...

1 Flic	3 Membre de gang	5 Sexbot
2 Employé de corpo	4 Soldat	6 Héritier de mégacorpo

DEvenu...

1 Pilote	3 Hacker	5 Arme vivante
2 Gun-Fu Master	4 Infiltrateur	6 Médecin des rues

- 2** Choisis ton chiffre, de 2 à 5. Un chiffre élevé signifie que tu es plutôt **CYBER** (technologie, science, logique, précision). Un chiffre faible signifie que tu es plutôt **PUNK** (intuition, improvisation, intelligence de la rue, impulsivité).

- 3** Donnes à ton personnage un **nom cyberpunk** qui claque, comme *Dek MicrOn* ou *Harmonyx*.

TU AS :

- ▶ Une **augmentation** de ton choix (bras robot, yeux bioniques, e-implant cervical, etc.)
- ▶ Une **arme à distance** de ton choix (mitraillette, roquettes au poignet, fusil de sniper, blaster sonique, etc.)
- ▶ Une **arme de mêlée** de ton choix (katana, matraque paralysante, jointures en titane, etc.)
- ▶ Un **modem individuel** pour se connecter au Net
- ▶ Une **tenue** cyberpunk de dingue

TON OBJECTIF : Termine la mission et restes en vie.

JOUEURS : CREEZ VOTRE EQUIPE

- 1** Ensemble, choisissez parmi les tableaux suivants ou lancez **3d6** pour déterminer **2 avantages** et **1 désavantage** pour votre équipe :

VOTRE BANDE A...

1 Un refuge high-tech	4 Des faux papiers parfaits
2 Une imprimante 3D avancée	5 De l'équipement militaire
3 Une caisse sympa	6 Quelqu'un à l'intérieur

MAIS ILS...

1 Ont beaucoup d'ennemis	4 Ne passent jamais inaperçus
2 Sont nouveaux dans le game	5 Ont emprunté à des gens vicieux
3 Sont traqués par les corpo-flics	6 Ont du matos de seconde main

- 2** Donnez également à votre équipe un **nom cyberpunk** qui déchire, comme *Les TechRaiders* ou *Chiba 5*.

LES JETS

Lorsque tu fais quelque chose de risqué, lances **1d6** pour déterminer comment ça se passe. Lances **+1d** si la **situation est favorable** et **+1d** si tu possèdes les **compétences / équipements** appropriés. (Le MJ t'indique combien de dés lancer, en fonction de ton personnage et de la situation.) **Lances tes dés et compares chaque résultat à ton chiffre.**

▽ Si tu utilises **CYBER** (technologie, rationalité), tu souhaites des résultats **en-dessous** de ton chiffre.

△ Si tu utilises **PUNK**, (intuition, impulsivité), tu souhaites des résultats **au-dessus** de ton chiffre.

- 0** Si **aucun de tes dés ne réussit**, cela tourne mal. Le MJ explique comment les choses empirent.

- 1** Si **un seul dé réussit**, ça passe de justesse. Le MJ introduit une complication, une blessure ou un coût.

- 2** Si **deux dés réussissent**, tu t'en sors bien. Bien joué !

- 3** Si **trois dés réussissent**, tu obtiens un succès critique ! Le MJ indique les avantages supplémentaires obtenus

! Si tu obtiens **exactement ton numéro**, tu es un véritable **CYBERPUNK**. Tu obtiens une vision spéciale de ce qui se passe. **Poses une question au MJ** et il te répondra honnêtement. Tu peux modifier ton action si tu le souhaites, puis relancer les dés.

MJ : Formules ta réponse en expliquant comment le personnage obtient ces nouvelles informations. Est-ce par déduction, intuition, souvenir, observation... ?

AIDE : Si tu souhaites aider quelqu'un qui fait un jet, racontes comment tu essaies de l'aider et fais un jet de **1d6** relatif à ton propre chiffre. Ajoutes ton résultat aux siens.

MJ : CREE LA MISSION

Lances **4d6** ou choisis dans les tableaux ci-dessous pour créer la mission des **Runners** :

VOTRE BANDE A ETE ENGAGEE POUR...

1 Détruire/Tuer	3 Protéger	5 Saboter/Désarmer
2 Enquêter	4 Récupérer/Sauver	6 Voler/Enlever

UN...

1 Lot d'organes artificiels	4 Célébrité Netstream
2 Animal synthétique	5 Innovation corpo secrète
3 Enfant cyber-amélioré	6 AI sentiente

POSSEDE PAR...

1 Une autre bande de Runners	4 Des biohackers anarchistes
2 Un gang de technopunks	5 La pègre / triades / yakuzas
3 Un magnat ultrariche de la tech	6 La pire mégacorp de The Sprawl

MAIS...

1 Pour un PJ, c'est personnel	4 La cible est un coffre-fort AAA
2 Ce quartier est un piège mortel	5 La cible bouge toutes les 6h
3 Le client ne veut aucun mort	6 Ils savent que vous venez

MJ : ANIMES LA PARTIE

Présentes l'équipe en posant à chaque joueur **2 questions** sur son personnage. Il peut s'agir d'un bref retour en arrière d'une scène d'« entretien d'embauche » entre le joueur et Dar.C. Quelques bonnes questions : *Pourquoi as-tu décidé de devenir Runner ? Qu'est-ce qui, dans ton ancienne vie, t'a préparé à ton rôle actuel ? Que penses-tu de [Personnage X] ?*

Jouez pour découvrir comment les Runners accomplissent la mission. **Commencez la partie** lors de l'arrivée de l'équipe à un **point de départ**, ou lorsqu'un de leurs **contacts** les approche pour un nouveau job.

Avant qu'une menace ne se concrétise, donnez des signes avant-coureurs, et demandez ce que font les personnages. « *Le technopunk brandit son bras-canon et te vise. Que fais-tu ?* »

Demandes un jet lorsque la situation est incertaine. **Ne planifies pas les résultats à l'avance** – laisse le sort décider. Utilises les échecs pour faire avancer l'action. La situation change toujours après un jet, pour le meilleur ou pour le pire.

Si tu ne sais pas quelque chose, **demandes aux joueurs** ! « *Qui est votre contact ? Quel est le nom de la discothèque ? Où est l'appartement du scientifique du corps ?* »

MJ : PREPARES LA SCENE

Besoin d'un PNJ ou d'un lieu sympa à présenter à vos joueurs ?
Choisissez ou lancez dans les tables ci-dessous !

LIEUX

- | | |
|-------------------------|-----------------------------------|
| 1 Passerelle abandonnée | 4 Mégatour-bidonville |
| 2 Marché de rue bondé | 5 Discothèque à néons |
| 3 Dôme des plaisirs | 6 Parc de bureaux entré en guerre |

PNJs

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1 ♀ / ♂ fatale augmentée | 4 Ingénieur/codeur génial réservé |
| 2 Barman/tech mal léché | 5 Courtier d'informations louche |
| 3 Employé corpo nerveux et tendu | 6 Escroc de rue |

ENNEMIS

- | | |
|----------------------------|-------------------|
| 1 Ninjas bioniques | 4 Gangers drogués |
| 2 Combattants breakdancers | 5 Drones armés |
| 3 Cyber-chiens | 6 Mechs pilotés |

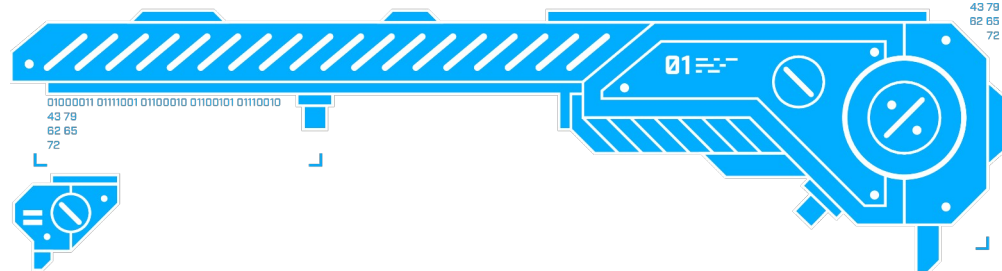
CYBER//PUNK est une adaptation de **Lasers & Feelings** de John Harper, et est distribué sous licence Creative Commons BY-NC-SA 4.0 : creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
Le jeu original est accessible ici : onesevendesign.com

Modifications & design par David Brunell-Brutman
davidbrunellbrutman.com

Le PDF du jeu en anglais est ici : dbb-8.itch.io/cyberpunk

Écoutez la bande son du jeu ici : goo.gl/gmeo4y

Traduction en français par [Lucas CIMON](#)
PDF en ligne ici : lucas-c.itch.io/cyberpunk



CYBER PUNK

UN JDR MONOPAGE

