

Dégats PJ

0-dégât : des écorchures et éraflures. Ça passera.

1-dégât : des blessures relativement mineures. Des contusions, des coupures ou des foulures, une perte de souffle. Elles peuvent faire mal mais elles ne nécessitent probablement pas une attention médicale.

2-dégâts : ces blessures nécessitent des premiers soins. Il s'agit de blessures ouvertes. Des os peuvent être endommagés. Il y a un risque probable d'infection.

3-dégâts : des blessures graves. Entailles profondes, blessures par balle, fractures. Les gens normaux sont en état de choc, attendant des Traitements Médicaux d'Urgence. Des vétérans endurcis serrent les dents.

4-dégâts : ces blessures requièrent probablement une hospitalisation. Même les vétérans endurcis marquent le coup.

5-dégâts et plus : des blessures auxquelles seuls les plus chanceux survivent.

Dégats PNJ

1 *dégât* neutralisera un civil qui n'a pas l'habitude de la violence.

2 *dégâts* neutraliseront la plupart des agents de sécurité.

3 *dégâts* neutraliseront des gardes hautement entraînés.

4 *dégâts* neutraliseront des soldats d'élite non cybernétisés.

Crédits

Dépenser 1 Cred permet d'obtenir :

- Une information utile d'un Contact
- Du matériel ordinaire conforme à la réglementation auprès d'un intermédiaire (armes de poing, armes de chasse, munitions)
- Des pièces de remplacement pour une console informatique
- Des membres de Gang peu fiables pour jouer les gorilles
- Un chauffeur

Dépenser 2 Cred permet d'obtenir :

- Un conducteur pour une Mission
- Un pirate informatique pour un raid dans la Matrice (mais à ce prix-là il fouinera pour trouver des données de valeur à revendre et se faire un à-côté)
- Des gros bras, mais des pros cette fois (un individu dangereux ou un Gang compétent)
- Un doc' de rue pour s'occuper de blessures par balles
- Du matériel plus sophistiqué mais toujours conforme avec la réglementation auprès d'un intermédiaire (grenades, armes d'assaut, drones légaux, programmes de piratage de base)

Dépenser 4 Cred permet d'obtenir :

- Un pirate informatique doté d'un solide sens de l'intégrité professionnelle
- Des services médicaux discrets capables de s'occuper de blessures fatales
- Du matériel onéreux ou illégal auprès d'un intermédiaire (véhicules, drones de sécurité, armes lourdes, programmes de piratage de pointe, cybernétique de base bas de gamme)

Dépenser 8 Cred permet d'obtenir :

- Du matériel de pointe ou militaire vendu à un prix exorbitant auprès d'un intermédiaire (consoles informatiques, véhicules militaires, la majeure partie de la cybernétique)

Créer un Gang

Par défaut, un Gang comprend un noyau d'environ une vingtaine de personnes, en plus de divers associés et admirateurs.

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

Quelle est la taille de ce Gang ? *Choisissez 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)

Ce Gang possède-t-il un territoire ? Contrôle-t-il quelques pâtés de maison ? Opère-t-il depuis un camp ou une arcologie ? Peut-être contrôle-t-il un réseau d'activités (transport, piratage informatique ou trafic de stupéfiants lors des fêtes corporatives par exemple) plutôt qu'une zone de la ville.

Quelle est l'attitude du Gang ? Les étiquettes disponibles comprennent : +pauvre, +recherché, +difficile à trouver, +peu fiable, +violent, +hai.

Qui dirige le Gang ? Comment se comporte ce leader ? Les étiquettes disponibles comprennent : +immoral, +exigeant, +avide, +un véritable enfoiré, +inutile, +absent.

En quoi consistent les principales activités de ce Gang ? Les étiquettes disponibles comprennent : commerce, crime, fêtes, muscle, livraisons, spectacle, infiltration, récupération, activisme, politique.

Utiliser un Gang

Les Gangs peuvent être une source d'information et d'approvisionnement en matériel illégal ; traitez-les comme n'importe quel Contact.

Les membres d'un Gang peuvent être des durs, bien armés et brutaux, mais ils ne sont que rarement des professionnels endurcis comme le sont les personnages. Si vous **employez la manière forte** contre un Gang, avec le soutien d'un Gang, ou si deux Gangs s'affrontent, ils infligent et subissent des dégâts comme les personnages. Le Gang le plus important inflige +1 *dégât* et subit -1 *dégât* pour chaque écart de différence dans la taille des deux adversaires. Ainsi, une poignée d'hommes est un échelon en-dessous d'un Gang de +petite taille. Si un Gang de taille +conséquente s'en prend à un Fixeur et son Gang de +petite taille, la différence est de deux échelons : le Gang le plus grand inflige +2 *dégâts* et subit -2 *dégâts*.

Véhicules

Choisissez un Châssis : moto, voiture, aéroglisseur, bateau, blindé à poussée vectorielle, avion à voilure fixe, hélicoptère, véhicule amphibie.

Choisissez un Modèle approprié : de course, de plaisance, de passagers, de fret, militaire, de luxe, civil, utilitaire, de transport.

Choisissez 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, choisissez un avantage ; pour chaque point d'Aspect, choisissez une apparence ; pour chaque point de Défaut, choisissez un défaut. Si votre 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'oeil, +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).

Encaissement Dégâts

1-dégât : des dégâts principalement cosmétique. Du verre brisé, la peinture rayée, ce genre de choses. 0-dégât est transféré aux passagers.

2-dégâts : des dégâts mécaniques. Le réservoir d'essence troué, un pneu crevé, des problèmes avec l'accélérateur ou les freins. 1-dégât est transféré aux passagers.

3-dégâts : des dégâts importants mais qui peuvent encore être réparés avec quelques outils et un peu de temps. 2-dégâts sont transférés aux passagers.

4-dégâts : des dégâts structurels qui nécessitent un garage. Le véhicule tombe probablement en panne. 3-dégâts sont transférés aux passagers.

5-dégâts ou plus : destruction du véhicule. Il est peut-être possible de récupérer des pièces détachées dessus. Les passagers subissent les mêmes dégâts que le véhicule. Si le véhicule explose ou a un accident, ils peuvent subir des dégâts supplémentaires.

Drones

Choisissez un châssis :

- *+minuscule* (de la taille d'un insecte) : *+minuscule, +fragile, +furtif*, choisissez un senseur.
- *+menu* (de la taille du rat à celle du chat) : choisissez 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) : choisissez 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*, choisissez deux avantages, un senseur, un défaut, et encore deux autres étiquettes dans n'importe laquelle de ces catégories.

Choisissez un mode de locomotion : rotor, voilure fixe, quadripode, octopode, chenilles, à roues, aquatique, amphibie, sous-marin.

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.*

Armements : des mitrailleuses (*3-dégâts +proche/longue +zone +bruyant +carnage +automatique*), un lance-grenades (*4-dégâts +proche/longue +zone +bruyant +carnage*), et toute arme de poing peuvent être installés sur un drone.

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 *+menue* 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*.

Armes à Feu

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

Pistolet à fléchettes (3-dégâts +courte/proche +rapide +fléchettes)

Revolver de petit calibre (2-dégâts +courte/proche +recharge +bruyant +rapide)

Pistolet semi-automatique (2-dégâts +courte/proche +bruyant +rapide)

Revolver de gros calibre (3-dégâts +courte/proche +recharge +bruyant)

Pistolet (3-dégâts +courte/proche +bruyant)

Fusil à pompe (3-dégâts +courte/proche +bruyant +carnage +recharge)

Fusil de combat (3-dégâts +courte/proche +bruyant +carnage +automatique)

Fusil d'assaut (3-dégâts +proche/longue +bruyant +automatique)

Pistolet-mitrailleur / mitraillette (2-dégâts +courte/proche +bruyant +automatique)

Mitrailleuse légère (3-dégâts +proche/longue +bruyant +carnage +automatique +encombrant)

Fusil de chasse (2-dégâts +longue/extrême +bruyant)

Arbalète ou arc de chasse (2-dégâts +courte/proche/longue +recharge)

Fusil de précision (3-dégâts +longue/extrême +bruyant +encombrant)

Fusil antichar (3-dégâts +longue/extrême +bruyant +carnage +antiblindage +encombrant)

Lance-roquette (4-dégâts +proche/longue +zone +bruyant +carnage +encombrant)

Lance-roquette à usage unique (4-dégâts +proche +zone +recharge +bruyant +carnage)

Canon antichar (4-dégâts +proche/longue +zone +carnage +antiblindage +encombrant)

Lance-missile (5-dégâts +longue +zone +carnage +antiblindage +encombrant)

Grenades

Grenades à fragmentation (4-dégâts +proche +zone +recharge +bruyant +carnage)

Grenades incapacitantes (+assommant +proche +zone +bruyant +recharge)

Grenades à gaz (+assommant +proche +zone +recharge +gaz)

Armes Blanches

Couteau (2-dégâts +contact)

Matraque (2-dégâts +contact)

Épée ou machette (3-dégâts +contact +carnage)

Taser de poing (+assommant +contact +recharge)

Fouet à monofilament (4-dégâts +contact +carnage +zone +dangereux)

Shuriken ou couteaux de lancer (2-dégâts +courte +nombreux)

Munitions

The Sprawl ne vous demande pas de tenir le compte de vos munitions, mais la réussite de certaines missions implique parfois l'usage de certains types de munitions. La plupart d'entre elles ajoutent simplement une étiquette à l'arme qui les utilise.

- Une munition perforante pénètre plus facilement les protections, comme les gilets pare-balles. Une arme chargée de munitions perforantes gagne l'étiquette *+perforant*.
- Une munition à explosion aérienne explose non pas à l'impact mais en l'air à proximité d'une cible ou sur commande d'un logiciel de visée, ce qui est pratique pour neutraliser des ennemis à couvert. Une arme chargée de munitions à explosion aérienne gagne les étiquettes *+zone* et *+carnage*.
- Une munition explosive explose à l'impact sur la cible. Une arme chargée de munitions explosives gagne *+1 dégat* et ne peut être rendue silencieuse.
- Une fléchette est une aiguille en plastique synthétique qui perce la chair comme du beurre, mais se voit aisément stoppée par une armure. Une arme chargée de munitions de type fléchette gagne *+1 dégat* mais la valeur d'armure de la cible est doublée. Les armes comprenant l'étiquette *+fléchettes* bénéficient déjà du bonus aux dégâts.
- Une munition telle qu'une capsule de gel ou une balle en caoutchouc est destinée à être sublétale. Une arme chargée de munitions sublétales inflige des dégâts *+assommants* au lieu de sa valeur de dégâts normale ; la cible touchée par cette munition ajoute la valeur originelle des dégâts (moins l'armure) à son jet de dés de blessure.

Protection

- Vêtements renforcés ou combinaison de cuir synthétique (0-armure, *+discret*, soustrait 1 lors des jets de **blessure**)
- Manteau, veste ou gilet de protection (1-armure)
- Gilet pare-balles (2-armure)
- Armure militaire (3-armure, *+encombrant*)

Cybernétique

- +*anti-flash* : protège contre les effets visuels assombrants.
- +*amplification lumineuse* : permet de voir correctement dans des conditions de faible luminosité.
- +*atténuation* : protège contre les effets soniques assombrants.
- +*brouillage* : permet de brouiller toute communication ne possédant pas l'étiquette +crypté.
- +*crypté* : résiste au piratage. Le MC devra d'abord effectuer une Manoeuvre pour casser le cryptage avant de pouvoir effectuer une Manoeuvre pour pirater ce système cybernétique.
- +*défaillant* : parfois, ça ne fonctionne pas.
- +*dégradation* : ça fonctionne pour l'instant, mais ça n'est qu'une question de temps...
- +*douloureux* : parfois, ça fait un mal de chien et à terme, ça te causera des dommages nerveux permanents.
- +*enregistrement* : permet l'enregistrement des données traitées par l'appareil. De larges quantités de données peuvent nécessiter un stockage avec l'étiquette +large capacité.
- +*gamme de fréquences* : permet d'entendre des sons au-delà des limites standards de la plage d'audition humaine.
- +*implant* : les armes implantées peuvent avoir l'étiquette +*discret* et ne peuvent être ôtées sans causer des dommages.
- +*médiocre* : ça fonctionne, mais pas aussi bien que ça devrait.
- +*large capacité* : augmente notablement la capacité de stockage de l'appareil, ce qui est utile pour stocker, télécharger et transporter de grandes quantités de données complexes. Vous serez capable de piller davantage de secrets de valeur depuis des archives de corporation et de stocker localement davantage de données enregistrées.
- +*multitâche* : permet le contrôle simultané de plusieurs véhicules ou drones.

+*partition inaccessible* : possède un mode messenger ; l'utilisateur ne peut accéder aux données ainsi enregistrées, stockées ou transmises.

+*relais satellite* : cette cybernétique peut être contrôlée à distance par quelqu'un d'autre. Cette étiquette est souvent incorporée comme une porte dérobée par les corporations qui ne peuvent s'empêcher de vouloir tout superviser.

+*thermographique* : permet de distinguer les émissions de chaleur dans le spectre infrarouge.

+*vitesse élevée* : permet de transférer et d'accéder à des données beaucoup plus rapidement.

+*zoom* : permet de voir avec une amplitude plus importante. Cela n'influence pas la précision avec une arme

Armements

+*antiblindage* : ces armes créent d'énormes brèches dans les surfaces solides comme les murs et les chars. Elles possèdent les étiquettes +*perforant* et +*bruyant* et ne peuvent être rendues silencieuses.

+*automatique* : le tireur peut choisir de temporairement donner à l'arme les étiquettes +*zone* et +*recharge*. Si l'arme est alimentée par bandes de munitions, le tireur peut choisir de donner temporairement à l'arme la seule étiquette +*zone*.

+*bruyant* : le son est facilement reconnaissable, tout le monde à proximité peut l'entendre et, si les circonstances le permettent, tout le monde est également capable d'identifier sa provenance.

+*carnage* : le résultat du tir est erratique et lorsqu'il touche des gens ou des objets, il en met partout. Si une arme possède les étiquettes +*carnage* et +*bruyant*, elle ne peut être rendue silencieuse.

+*connecté* : l'arme peut être reliée à une interface neurale (et un logiciel de visée, voir le Chapitre V : Cybernétique).

+*dangereux* : sur un raté, le tireur subit des dégâts.

+*discret* : l'arme peut aisément être camouflée et sera souvent négligée lors d'une fouille.

+*encombrant* : cette arme ou cette armure est trop grande et gêne les mouvements. Il peut ainsi être difficile de se

déplacer rapidement, discrètement, ou dans des espaces confinés en la portant. Les armes avec l'étiquette +*encombrant* nécessitent généralement une position de tir allongée ou solidement calée, ou bien une sorte d'exosquelette gyroscopique.

+*fléchettes* : la valeur d'armure de la cible est doublée.

+*nombreux* : ces armes sont faciles à camoufler (elles possèdent l'étiquette +*discret*) et il y en a toujours à disposition si nécessaire.

+*rapide* : si la vitesse importe, les armes possédant l'étiquette +*rapide* tirent en premier.

+*recharge* : après avoir fait feu, le tireur doit prendre un moment pour recharger l'arme.

+*perforant* : la cible de munitions perforantes soustrait 2 points à sa valeur d'armure.

+*zone* : l'arme blesse toute personne prise dans l'aire d'effet.

Portée

Ces étiquettes indiquent la portée optimale pour l'arme. Dans de bonnes conditions, vous pouvez utiliser l'arme à portée plus grande ou plus courte, mais subissez un malus de -1 pour cela.

+*intime* correspond à une proximité suffisante pour embrasser la cible.

+*contact* correspond à une proximité suffisante pour toucher la cible.

+*courte* correspond à une distance de quelques pas de la cible.

+*proche* correspond à une distance de quelques dizaines de mètres de la cible.

+*longue* correspond à une distance de la cible inférieure à un pâté de maisons.

+*extrême* correspond à une distance de plusieurs centaines de mètres de la cible.

Armement incorporé : Choisis 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.

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

Compétences câblées : permet d'insérer des puces qui font bénéficier d'un certain nombre de compétences. Quand ta puce de compétence insérée est adaptée à une Manœuvre que tu es en train de faire, gagne +1 continu. Le modèle standard est équipé de deux ports pouvant chacun accueillir une puce active. 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.

Cybercoms : quand tu te fais implanter des cybercoms, choisis deux étiquettes parmi les suivantes : +brouillage, +relais satellite, +enregistrement, +crypté, +partition inaccessible. Quand tu surveilles des communications ou

donnes des ordres lors d'une situation tactique, tu peux lancer 2d6+Synth pour *évaluer*.

Grefte 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 : permet à l'utilisateur 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. Tu peux prendre la Manœuvre de Pilote *seconde peau* comme avancement. Tu peux prendre la Manœuvre de Hacker *branché* comme avancement. Choisis l'une des options suivantes. Par la suite, des choix supplémentaires peuvent être ajoutés de la même façon à l'interface cérébrale en prenant un nouvel implant cybernétique.

- **Logiciel de visée** : un lien neural direct avec une arme de poing permettant à l'utilisateur de bénéficier d'information sur sa cible dans son champ de vision. 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.
- **Module de contrôle à distance** : une interface qui permet de contrôler à distance des véhicules et des drones par le biais d'une transmission sans-fil. Quand tu te fais implanter un module de contrôle à distance, choisis deux étiquettes parmi les suivantes : +multitâche, +crypté, +relais satellite, +partition inaccessible.
- **Stockage de données** : cette interface neurale permet de se brancher à 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.

Jambes cybernétiques : Quand tes capacités athlétiques peuvent t'aider pour *agir sous pression*, prends +1 sur le prochain jet. Si tu obtiens un 12+, en *agissant sous pression*, gagne 1 retenue que tu peux dépenser tel que décrit dans la Manœuvre *évaluer*.

Nerfs synthétiques : l'utilisateur réagit tellement vite qu'il peut 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 deux 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 : un système expert pour améliorer la compréhension d'une opération tactique par l'utilisateur. 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 deux 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*.