

MANŒUVRES DE BASE

AGIR SOUS PRESSION (CRAN)

Quand tu agis contre la montre, face au danger ou pour éviter un danger, lance 2d6+Cran.

10+ : tu le fais sans problème.

7-9 : tu recules, trébuches ou hésites un instant ; le MC te présentera un choix désagréable, un prix important à payer, ou une conséquence qui viendra empirer la situation.

BARATINER (STYLE)

Quand tu essaies de convaincre quelqu'un de faire ce que tu veux, par le biais de promesses, de mensonges ou de paroles en l'air, lance 2d6+Style.

10+ : les PNJ font ce que tu veux. Les PJ choisissent de le faire ou non. S'ils le font, ils gagnent en expérience. S'ils ne le font pas, ils doivent **agir sous pression** pour aller à l'encontre de tes souhaits.

7-9 : les PNJ font ce que tu veux, mais quelqu'un s'en rend compte. Le MC avancera le Compte à rebours approprié. Face à des PJ, choisis une option dans la liste suivante :

- S'ils le font, ils gagnent en expérience.
- S'ils ne le font pas, ils doivent **agir sous pression** pour aller à l'encontre de tes souhaits.

Ensuite, ils font comme ils veulent.

BATTRE LE PAVÉ (STYLE)

Quand tu te rapproches d'un Contact pour obtenir de l'aide, lance 2d6+Style.

7+ : tu obtiens ce que tu veux.

10+ : tu obtiens un petit quelque chose en plus (choisis soit **[info]** soit **[matos]**).

7-9 : choisis deux options dans la liste suivante.

- Ta requête va te coûter cher.
- Ta requête va prendre un certain temps à organiser.
- Ta requête va attirer l'attention, une complication ou une conséquence indésirable.
- Ton Contact a besoin que tu lui files un coup de main. Si tu refuses, subis -1 continu à cette Manœuvre jusqu'à ce que tu rectifies le tir.

EFFECTUER UNE RECHERCHE (ESPRIT)

Quand tu enquêtes sur une personne, un lieu, un objet ou un service, que ce soit en utilisant une bibliothèque, un dossier ou une base de données (ou un mixte des trois), pose une question de la liste ci-dessous et lance 2d6+Esprit.

10+ : gagne une **[info]** ; le MC répondra à ta question, ainsi qu'à une question supplémentaire de la liste :

- Où pourrais-je trouver _____ ?
- À quel point _____ est sécurisé ?
- Qui est ou quoi est relié à _____ ?
- Qui a possédé ou employé _____ ?
- Pour qui ou pour quoi _____ est le plus précieux ?
- Quelle relation unit _____ et _____ ?

7-9 : gagne une **[info]** ; le MC répondra à ta question.

6- : le MC répondra à ta question... et effectuera une Manœuvre.

EMPLOYER LA MANIÈRE FORTE (CHAIR)

Quand tu emploies la violence face à une force armée afin de t'emparer d'un objectif, annonce quel est cet objectif, et lance 2d6+Chair.

7+ : tu atteins ton objectif.

7-9 : choisis deux options dans la liste suivante.

- Tu fais trop de remue-ménage. Le Compte à rebours de Mission approprié est avancé.
- Tu subis des dégâts tels qu'établis dans la fiction.
- Un allié subit des dégâts tels qu'établis dans la fiction.
- Quelque chose de valeur est cassé.

ÉVALUER (PRO)

Quand tu étudies attentivement une personne, un lieu ou une situation, quand tu jauges rapidement un adversaire ou une situation tendue, lance 2d6+Pro.

10+ : gagne 3 retenues.

7-9 : gagne 1 retenue.

Lors de l'action qui s'ensuit, tu peux dépenser une retenue à n'importe quel moment pour poser une question de la liste suivante à condition que ton examen soit susceptible de t'en révéler la réponse. Le MC peut te poser des questions pour éclaircir ton intention. Gagne +1 sur ton prochain jet quand tu agis sur la base de ces réponses.

- De quelle potentielle complication devrais-je me méfier ?
- Qu'est-ce que je remarque en dépit de l'effort fait pour le cacher ?
- En quoi _____ m'est-il vulnérable ?
- Comment puis-je éviter les ennuis ou me cacher ici ?
- Quelle est la meilleure façon de m'infiltrer/m'exfiltrer/traverser ?
- Où puis-je obtenir le meilleur avantage ?
- Quelle est la plus grande menace dans cette situation ?
- Qui est ou qu'est-ce qui est aux commandes ici ?

MONTRER LES DENTS (PRO)

Quand tu menaces quelqu'un de recourir à la violence et que tu es prêt à mettre tes menaces à exécution, lance 2d6+Pro.

10+ : les PJ choisissent : faire ce que tu veux, ou subir les conséquences établies. Les PNJ font ce que tu demandais.

7-9 : le MC choisit une option parmi la liste suivante pour les PNJ.

- Ils essaient de te supprimer comme menace mais non sans avoir préalablement souffert les conséquences établies.
- Ils font ce que tu as demandé mais ils veulent te rendre la monnaie de ta pièce. Ils deviennent une Menace.
- Ils font ce que tu as demandé mais ils en parlent à quelqu'un. Le Compte à rebours de Mission approprié est avancé.

Les PJ choisissent : ils peuvent faire ce que tu veux ou subir les conséquences établies. Ils gagnent +1 sur le prochain jet pour agir contre toi.

AIDER OU INTERFÉRER (LIENS)

Quand tu aides ou entraves un autre personnage, lance 2d6+tes Liens avec lui.

7+ : sur un succès, choisis s'il gagne +1 ou -2 à son jet.

7-9 : tu es impliqué dans le résultat de la Manœuvre de ce personnage et peux t'exposer au danger, à un prix à payer ou à des représailles.

MANŒUVRES PÉRIPHÉRIQUES

OBTENIR LE TAF (PRO)

Quand tu négocies les termes d'une Mission, lance 2d6+Pro.

10+ : choisis trois options de la liste ci-dessous.

7-9 : choisis une option de la liste ci-dessous.

- L'employeur fournit un renseignement utile : gagne **[info]**.
- L'employeur fournit du matériel utile : gagne **[matos]**.
- Le travail paie bien.
- La rencontre n'attire pas l'attention.
- L'employeur est identifiable.

SE FAIRE PAYER (INVESTIGATION)

Quand tu te rends au rendez-vous où tu dois te faire payer par ton employeur, lance 2d6+le nombre de segments du Compte à rebours d'Investigation qui n'ont pas été remplis.

10+ : choisis trois options de la liste ci-dessous.

7-9 : choisis une option de la liste ci-dessous.

- Ça n'est ni un traquenard ni une embuscade.
- Vous êtes payés en totalité.
- L'employeur est identifiable.
- La rencontre n'attire pas l'attention de tiers.
- Vous avez retenu quelque chose de la Mission ; tout le monde gagne en expérience.

BLESSURE

Quand tu subis des dégâts (même *D-dégât* ou des dégâts +*assommants*), retrace aux dégâts subis ton niveau d'armure (le cas échéant), coche sur ton Compte à rebours de Blessure un nombre de segments égal aux dégâts restants, et lance 2d6+les dégâts subis.

10+ : choisis une option dans la liste suivante.

- Tu es hors-de-combat : inconscient, piégé, incohérent ou paniqué.
- Subis la totalité des dégâts, avant qu'ils aient été réduits par l'armure ; si tu as déjà subis la totalité de l'attaque, subis +1 *dégât*.
- Perds l'usage d'une pièce d'équipement cybernétique jusqu'à ce que tu la fasses réparer.
- Perds une partie du corps (bras, jambe, œil).

7-9 : le MC choisit un dans la liste suivante.

- Tu perds pied.
- Tu perds prise sur ce que tu tenais.
- Tu perds la trace de quelqu'un ou de quelque chose auquel tu faisais attention.
- Quelqu'un prend le dessus sur toi.

DÉCLARER UN CONTACT

Quand tu as besoin de faire appel à un nouveau Contact, nomme-le et décris-le. Dans un second temps, explique en quoi ce Contact te doit une faveur ou en quoi tu lui en dois une. Le MC te posera quelques questions concernant ce Contact et votre relation. Ajoute-le à ta liste de Contacts.

Tu ne peux **déclarer un Contact** qu'une fois par Mission, à moins que tu n'aies l'une des Manœuvres de Livret de personnage qui t'autorise à obtenir plusieurs Contacts par séance.

PRODUIRE DU MATÉRIEL

Quand tu produis au bon moment l'équipement dont tu as besoin, décris comment et pourquoi ton professionnalisme et ta prévoyance t'ont conseillé d'emporter cet équipement lors de cette Mission et dépense du **[matos]**. Tu dois dépenser du **[matos]** pour **produire du matériel**.

RÉVÉLER UNE INFO

Quand tu révéles une information concernant les préparatifs, les dispositions ou l'environnement de l'opposition, décris comment tu as découvert ce renseignement et dépense une **[info]**. Tu dois dépenser une **[info]** pour **révéler une info**. Gagne +1 sur le prochain jet qui exploite l'opportunité offerte par ce renseignement.

ACQUÉRIR UNE CONCESSION FUNÉRAIRE (CHAIR)

Quand tu atteins 24h00 sur ton Compte à rebours de Blessure, lance 2d6+Chair.

10+ : tu survis jusqu'à ce que les secours arrivent.

7-9 : tu survis à un prix. Choisis une option parmi les suivantes : +*endetté*, soins de mauvaise qualité (-1 à une stat), cybernétique endommagée (attribue une étiquette négative à un composant cybernétique).

6- : tu te vides de ton sang dans le caniveau.

ADMINISTRER LES PREMIERS SOINS (CRAN)

Quand tu soignes des blessures avec le matériel médical approprié, lance 2d6+Cran.

10+ : si le Compte à rebours de Blessure du blessé se situe à 21h00 ou moins, réduis sa blessure de deux segments. S'il se situe à plus de 21h00, réduis d'un seul segment.

7-9 : réduis sa blessure d'un segment. Si son Compte à rebours de Blessure demeure au-delà de 21h00, le blessé subit -1 continu jusqu'à ce qu'il bénéficie d'une attention médicale suffisante.

PASSER SUR LE BILLARD (CRED)

Quand tu te fais installer un nouvel équipement cybernétique par un doc' de rue, lance 2d6+ta dépense de Cred (avec comme maximum +2).

10+ : l'opération a été un succès complet.

7-9 : la cybernétique ne fonctionne pas aussi bien que prévu, choisis une option dans la liste suivante.

+*douloureux* : parfois, ça fait un mal de chien et à terme, ça te causera des dommages nerveux permanents.

+*dégradation* : ça fonctionne pour l'instant, mais ça n'est qu'une question de temps...

+*mediocre* : ça fonctionne, mais pas aussi bien que ça devrait.

+*défaillant* : parfois, ça ne fonctionne pas.

6- : il y a eu des... complications.

Quand tu as un nouvel équipement cybernétique installé en accord avec un contrat corporatif, ignore toute cette merde. Tu es +*endetté*. Ta cybernétique fonctionne exactement comme ils l'entendaient.

OPERATIONS

CONDUIRE UNE OPÉRATION (PRO)

Quand tu mènes et coordonnes une opération, décris ton plan et choisis qui le mène à bien, puis lance 2d6+Pro.

10+ : tout se déroule conformément au plan ; ton équipe et toi êtes parfaitement positionnés pour mener à bien la dernière étape du plan. Le MC décrira la scène et vous présentera l'opportunité d'agir.

7-9 : vous disposez de l'opportunité d'agir mais tout ne s'est pas passé aussi bien que prévu. Choisissez une option parmi la liste suivante :

- Une tâche préliminaire n'a pas été accomplie à temps ou correctement ; choisissez une tâche et le MC décrira les difficultés qui en découlent.
- Une complication inattendue survient ; choisissez un facteur et le MC décrira les difficultés qui en découlent.

6- : le MC décrira la scène et effectuera une Manœuvre qui vous placera sur la défensive ; les deux difficultés décrites en cas de 7-9 s'appliquent également.

L'opération peut connaître des complications liées à ces facteurs :

- Positionnement et niveau d'alerte des équipes de sécurité
- Facteurs liés au site et à son environnement
- Présence d'une surveillance matricielle
- Résistance et mobilité des ressources-cibles

DESTRUCTION

Quand vous voulez engager le combat et détruire des ressources-cibles, accomplissez ces tâches :

- Déterminer la localisation des ressources et déterminer une voie d'accès
- Établir une surveillance matricielle
- Prendre position

L'opération peut connaître des complications liées à ces facteurs :

- Positionnement et niveau d'alerte des équipes de sécurité
- Facteurs liés au site et à son environnement
- Résistance et mobilité des ressources-cibles

EXFILTRATION

Quand vous voulez vous extraire d'une situation hostile, accomplissez ces tâches :

- Déterminer le ou les points d'exfiltration
- Établir des points d'exfiltration alternatifs
- Manœuvrer vers le point d'exfiltration

L'opération peut connaître des complications liées à ces facteurs :

- Positionnement, niveau d'alerte et mobilité des équipes de sécurité
- Présence d'une surveillance matricielle
- Facteurs liés au site

INFILTRATION

Quand vous voulez manœuvrer sans vous faire repérer, accomplissez ces tâches :

- Déterminer le point d'entrée
- Établir une surveillance matricielle
- Éviter de se faire repérer et manœuvrer vers l'objectif

L'opération peut connaître des complications liées à ces facteurs :

- Positionnement et niveau d'alerte des équipes de sécurité
- Présence d'une surveillance matricielle
- Vigilance des forces ennemies
- Facteurs liés au site et à son environnement

PROTECTION

Quand vous voulez protéger des ressources-cibles, accomplissez ces tâches :

- Déterminer les voies d'accès et les champs de tir
- Établir une surveillance matricielle
- Prendre position

L'opération peut connaître des complications liées à ces facteurs :

- Vecteurs d'approche et supériorité des forces ennemies
- Facteurs liés au site et à son environnement

TRANSPORT

Quand vous voulez transporter des ressources d'un site à un autre, accomplissez ces tâches :

- Déterminer le moyen de transport et l'itinéraire
- Établir un point de rendez-vous alternatif
- Déterminer les éventuels obstacles, zones d'embuscade et goulots d'étranglement

L'opération peut connaître des complications liées à ces facteurs :

- Résistance et mobilité des moyens de transport
- Présence de poste de contrôle et nécessité de posséder certaines autorisations
- Force et mobilité des poursuivants

TRAQUE

Quand vous voulez localiser une cible, accomplissez ces tâches :

- Déterminer comment se rapprocher de la cible et la façon de la rechercher
- Établir une surveillance matricielle
- Coordonner le groupe d'agents
- Mettre en œuvre la recherche pour trouver la cible

L'opération peut connaître des complications liées à ces facteurs :

- Positionnement et niveau d'alerte des équipes de sécurité
- Facteurs liés au site et à son environnement
- Capacité de la cible à demeurer cachée et/ou en mouvement

ASSASSINAT

Quand vous voulez éliminer une cible déterminée, accomplissez ces tâches :

- Déterminer la localisation de la cible et déterminer une voie d'accès
- Établir une surveillance matricielle
- Prendre position

L'opération peut connaître des complications liées à ces facteurs :

- Positionnement et niveau d'alerte des équipes de sécurité
- Facteurs liés au site et à son environnement
- Résistance et vigilance de la cible et de ses gardes du corps

CAPTURE

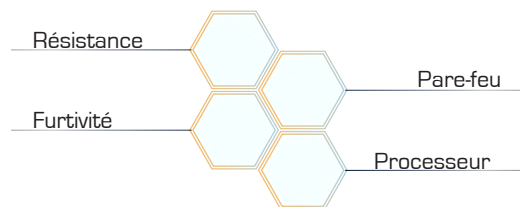
Quand vous voulez prendre le contrôle de ressources, accomplissez ces tâches :

- Déterminer la localisation des ressources et déterminer une voie d'accès
- Établir une surveillance matricielle
- Prendre position



AVATAR :

CONSOLE CYBERNÉTIQUE :



Retenues :

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 : ne subis aucun dégât 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 déconnecter**)
- 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**, retiens 1 supplémentaire)
- Verrouillage (quand tu réussis à **compromettre la sécurité**, retiens 1 supplémentaire)

S'AUTHTENTIFIER (SYNTH)

Quand tu tentes d'accéder à un système, lance 2d6+Synth.

10+ : tu t'es connecté sans problème.

7-9 : tu t'es connecté mais choisis une option dans la liste suivante :

- Une trace passive a été lancée (Trace +1)
- Une Glace a été activée
- Une alerte s'est déclenchée (le MC avancera le Compte à rebours de Mission approprié)
- Ton autorisation est limitée. Prends -1 continu à tes Manœuvres de Matrice dans ce système tant que ton autorisation est limitée.

6- : tu es connecté, mais le MC choisit deux options dans la liste.

COMPROMETTRE LA SÉCURITÉ (ESPRIT)

Quand tu tentes de compromettre la sécurité d'un sous-système, lance 2d6+Esprit.

10+ : gagne 3 retenues sur le sous-système que tu as compromis.

7-9 : gagne 1 retenue.

6- : tu déclenches une alerte, ce qui peut avoir des conséquences supplémentaires.

Tu peux dépenser une retenue pour activer une mesure de sécurité dans ce sous-système.

MANIPULER UN SYSTÈME (SYNTH)

Quand tu tentes de manipuler le dispositif d'un bâtiment contrôlé électroniquement, lance 2d6+Synth.

10+ : gagne 3 retenues sur le sous-système que tu manipules.

7-9 : gagne 1 retenue.

Tu peux dépenser une retenue pour activer une routine dans ce sous-système.

BRISER LA GLACE (PRO)

Quand tu tentes d'esquiver, de détruire ou de neutraliser une construction active de type Glace, lance 2d6+Pro.

7+ : tu esquives, détruis, ou neutralise temporairement le système (tu choisis).

7-9 : le système réussit à exécuter une routine avant que tu puisses le désactiver.

SE DÉBRANCHER (CRAN)

Quand une Glace est sur le point de te nuire ou d'endommager tes programmes ou ta console, tu peux tenter de te débrancher. Lance alors 2d6+Cran.

10+ : tu te déconnectes du système avant que des dégâts sérieux ne surviennent.

7-9 : tu te déconnectes, mais choisis une option dans la liste suivante :

- Tu perds des données
- Tu subis une partie des conséquences établies
- Les propriétaires du système concerné trace ta localisation actuelle

6- : tu subis les conséquences établies et tu es toujours connecté.

CONSOLES MATRICIELLE

Utiliser une console cybernétique te fournit plus d'options et de moyens de te défendre lorsque tu te lances dans un piratage. Les consoles possèdent quatre valeurs – Résistance, Pare-feu, Processeur, Furtivité – et peut lancer des programmes.

Une console cybernétique de base répartit cinq points parmi ces valeurs, sans qu'une valeur ne puisse être inférieure à 0 ou plus élevée que 2. Des modèles plus perfectionnés peuvent répartir six points voire plus, sans qu'aucune valeur ne puisse dépasser 3.

- Résistance protège les circuits internes de la console de tout dégât. Dépense un point de Résistance pour empêcher l'attaque d'une Glace d'endommager ta console.
- Pare-feu protège les programmes de la console de tout dégât. Dépense un point de Pare-feu pour empêcher l'attaque d'une Glace d'endommager tes programmes.
- Processeur détermine combien de programmes la console peut exécuter. Chaque point de Processeur permet d'exécuter un programme.
- Furtivité empêche les Glaces d'un système sécurisé de localiser ton point d'accès. Tant que ta Furtivité dépasse le score de Trace du système, une Glace ne peut *identifier l'intrus* ou *couper une connexion*.

