

CARTES D'INTRIGUE

EMBRYON DE MISSION

1. Tirer au hasard 3 noeuds.
2. Connecter les 3 noeuds.

FAVEURS

- Première fois : ajouter le contact à la carte d'intrigue.
- Seconde fois : connecter le contact à la carte d'intrigue.

PISTES

1. Demandez à la joueuse de lancer 1D6.
2. Consulter la table des pistes du contact.
 - Si le noeud généré n'est PAS sur la carte, ajoutez-le et connectez-le.
 - Si le noeud généré EST sur la carte, liez-lui le contact (ils sont impliqués).

MAINTIENANCE

- Rayez les noeuds « morts ».
- Après quelques sessions, prenez trois noeuds laissés de côté et associez-les en un nouvel embryon d'intrigue.

ENCHAÎNER LES TRANSMISSIONS

Tirer un noeud au hasard dans la table principale de la nouvelle transmission.

Les personnages peuvent demander à un contact existant de les présenter à un contact de la nouvelle transmission (tiré au hasard).

Rechnoir

CHEAT CODES

REMISE À ZÉRO DES DÉS DE RENFORT

Pré-requis

- Une joueuse avec moins de 3 dés de Renfort.
- La maîtresse de jeu doit avoir assez de dés de Renfort pour la remonter à 3 dés de Renfort.

1. Jouez une scène avec un contact avec lequel le personnage a un qualificatif de relation.
2. Le personnage ne peut pas agir à l'encontre du figurant.
3. Quelque chose dans la scène doit mettre en exergue la relation.
4. La maîtresse de jeu donne ses 3 dés de Renfort à la joueuse.

CONFRONTATIONS

VERBES

Bouger
Contrôler
Détecter
Frapper
Influencer
Pirater
Rôder
Soigner
Tirer

QUALIFICATIFS

- **Fugace** : disparaît à la fin de la scène
- **Tenace** : court terme
- **Positif** : reste jusqu'à la fin de la prochaine session
- **Négatif** : peut être soigné (voir plus loin)
- **Verrouillé** : permanent... généralement
- **Positif** : caractéristiques innées
- **Négatif** : peut être soigné en remplaçant la perte
- **Interdits** : « inconscient », « mort » ou tout autre qualificatif qui fait perdre tout contrôle au personnage

IMPOSER UN QUALIFICATIF

1. Recharger les dés de Renfort
2. Établir le Vecteur
3. Réserve de dés :
 - **Des d'Action** = niveau de Verbe
 - **Des de Douleur** = qualificatifs négatifs
 - **Des de Renfort** = peuvent être déchargés pour chaque qualificatif, objet ou aspect

4. Lancez les dés.

- Les dés de Doubleur annulent tous les autres dés de même valeur.

- Résultat = plus haut résultat restant. Multiples $\Leftrightarrow +0,1$

5. Déterminez la Réaction

- Déterminez le Vecteur de Réaction.
- Valeur = niveau du Verbe + dés de Renfort.

6. Appliquez le qualificatif :

- Si Résultat > Réaction, alors le qualificatif est appliqué.

- Sinon, le Verbe utilisé est activé.

- Dépenser les dés de Renfort restants pour aggraver le qualificatif (si désiré).

- 1 dé de Renfort : Tenace.

- 2 dés de Renfort : Verrouillé.

- Modifier le qualificatif si nécessaire sur la base de la réaction de de la sévérité du qualificatif.

7. Déchargez les dés de Renfort.

SÉQUENCE

Chacun a droit à un tour avant que quiconque n'ait son second tour.

- Attaquer (imposer un qualificatif négatif à un ennemi).
- Aider (appliquer un qualificatif positif à un allié).
- Récupérer (retirer des qualificatifs négatifs).

En dehors du tour :

- Réagir.
- Interférer.
- Discuter les Vecteurs.

ACTIONS SANS OPPOSITION

Ne vous embêtez pas à jeter les dés mais vous pouvez quand même dépenser des dés de Renfort pour aggraver vos qualificatifs.

INTERFÉRENCE

Un personnage qui souhaite interférer utilise son Verbe pour déterminer la valeur de réaction. Le personnage qui interfère et la cible peuvent tous deux dépenser des dés de Renfort pour augmenter la valeur de réaction.

CIBLES MULTIPLES

- Il faut un qualificatif ou aspect d'objet spécifique (rapide, fatale, etc.).
- Déchargez 1 dé de Renfort (il faut avoir un vecteur valide pour chaque cible)
- Les cibles déterminent leur valeur de réaction individuellement.

RETIRER LES QUALIFICATIFS FUGACES

À résoudre comme n'importe quelle action, sauf que vous retirez le qualificatif qu'on vous impose au lieu d'appliquer vous-même un qualificatif. (Si personne ne maintient le qualificatif, alors c'est une action sans opposition, qui est automatiquement réussie).

SURIMPOSER UN QUALIFICATIF

Il faut qu'il soit au moins aussi grave que le qualificatif original.

ULTIMATUMS

Si la cible ne s'y conforme pas, le personnage peut immédiatement résoudre l'action qu'elle menaçait d'entreprendre.

ATTAQUES COURANTES

- Essayer de tirer sur quelqu'un à couvert : Tirer contre Rôder
- Essayer de tirer sur quelqu'un à découvert : Tirer contre Bouger
- Essayer de tirer sur quelqu'un qui vous prend de haut : Tirer contre Influencer
- Essayer de cogner quelqu'un qui sait aussi se servir de ses poings : Frapper contre Frapper
- Essayer de faire une clef à quelqu'un : Frapper contre Frapper
- Essayer de choper quelqu'un qui fuit : Frapper contre Bouger
- Essayer de semer quelqu'un à la course : Bouger contre Bouger
- Essayer de semer quelqu'un en voiture/bateau/avion : Conduire contre Conduire
- Essayer de poursuivre quelqu'un avec un drone : Conduire contre Bouger
- Essayer d'échapper à la surveillance de quelqu'un : Rôder contre Détecter
- Essayer de trouver quelqu'un qui se cache : Détecter contre Rôder
- Essayer de servir à quelqu'un une boisson droguée : Soigner contre Détecter
- Essayer de pirater le réseau personnel de quelqu'un : Pirater contre Pirater
- Essayer de séduire quelqu'un : Influencer contre Influencer
- Essayer d'extorquer quelqu'un : Influencer contre Influencer

L'INTERFACÉ

Pour interagir avec l'interface, il faut :

- Liaison (SF, *dermique, neurale*)
- Saisie – Saisie cérébrale surclasse Saisie gestuelle
- Affichage – Écran oculaire surclasse Affichage

TYPES DE LIAISONS

- Les objets qui partagent une liaison (SF, *dermique, neurale*) peuvent communiquer entre eux.
- Les objets à liaisons multiples peuvent être utilisés comme routeurs, permettant des communications en dehors des réseaux normaux de chaque objet.
- Si des objets ne partagent pas de liaison, il n'y a pas de vecteur entre eux.

BLESSURES ET SOINS

CONSEQUENCES LÉTALES

Toute scène où un personnage reçoit un qualificatif négatif décrivant des dégâts physiques peut résulter en des conséquences fatales à la fin de la scène. Jetez un dé de Douleur pour chaque qualificatif tenace/verrouillé qu'a le personnage.

- 1 dé de Douleur = 6 ⇒ le personnage reçoit mourant en qualificatif négatif tenace.
 - 2+ dés de Douleur = 6 ⇒ le personnage reçoit Mort comme qualificatif négatif verrouillé.
- Mourant** : le personnage a encore son contrôle et peut agir.
- Mort** : le personnage ne peut plus agir.

VERBES DE SOIN

- Physique/Psychologique/Social ⇒ Soigner
- Objet ⇒ Contrôler
- Logiciel ⇒ Pirater

TEST DE SOINS

1. Ajouter les dés de Douleur dus aux qualificatifs négatifs de la cible ET du soigneur.
2. Le patient choisit un de ses verbes activés pour l'améliorer (optionnel)
3. Jetez les dés. Difficulté = 4

QUALIFICATIFS NÉGATIFS - REMPLACEMENT

Les qualificatifs négatifs demandent l'implantation d'un objet pour remplacer ce qui a été perdu (ce qui demande d'acheter l'objet et de dépenser 5 Kreds pour l'implantation – ou d'utiliser une faveur *Opération*). Dans le cas d'un objet : payez la moitié du prix de l'objet en pièces et mains d'œuvre.

RÉSULTAT DU TEST DE SOINS

Échec : le qualificatif reste.

- Mourant : transformé en Mort en tant que qualificatif négatif verrouillé.
- Mort : le personnage est retiré de la partie.

Réussite :

- Qualificatif tenace : le qualificatif est retiré
- Qualificatif verrouillé : le qualificatif devient tenace.

Amélioration de verbe :

- Si un des dés de Douleur > à la valeur du verbe active choisi, le patient augmente son verbe de 1. Effacez toutes les marques d'activation.
- Dans le cas contraire, le verbe n'est pas augmenté et effacez pas les marques d'activation.

RÉCUPÉRATION

Sujet à ajustement. Si le temps de récupération est interrompu (en tentant une action ou en recevant un qualificatif négatif), l'horloge se remet à 0.

Reparer un objet / programme : quelques heures
Qualificatif tenace : 24h
Qualificatif verrouillé : 48h

FAVEURS

Entrée. Vous accompagnez à une soirée et vous donnez accès à un lieu où vous ne pourriez entrer sinon.

Fourgue. Vous vendez jusqu'à trois objets d'une catégorie spécifique avec une remise de 2 Kreds chaque (avec l'aspect Volé).

Maquillage. Vous vendez ou vous achetez un véhicule volé avec une remise de 8 Kreds (avec l'aspect Volé).

Opération. Installez gratuitement un implant cybernétique (ou un objet avec un aspect implant).

Prêt. Vous prêtez 10 Kreds, mais en attendez le remboursement. À reporter dans la colonne Dette.

Recel. Achetez un paquet de marchandises volées pour 5 Kreds.

Stupéfiants. Vous fournissez une dose de drogue. La première est gratuite, 1 Kred ensuite. Donnez le qualificatif négatif Défoncé. Une fois au cours de la prochaine confrontation, traitez tous les dés de Douleur comme des dés normaux.

Transport. Vous transportez, vous, un ami ou des marchandises illicites jusqu'à une destination dans la ville ou juste à côté.