



SPRAWL GOONS UPGRADED



CRÉATION DU PERSONNAGE

Donnez un nom à votre personnage.

Le personnage débute sa carrière avec 12 Points de Résilience et un Inventaire à 10.

Répartissez 4 points entre les caractéristiques ci-dessous (une caractéristique peut avoir une valeur de 0).

Morphologie

Bon pour le combat au corps à corps, grimper ou toutes les actions liées à la force.

Réaction

Bon pour se faufiler, viser, tirer, garder l'équilibre

Cognition

Bon pour le piratage, la perception, parler et apprendre

Calme

Bon pour savoir garder son sang-froid, résister au stress

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Choisissez 3 items parmi la liste suivante :

Arme de mêlée (à définir)

Arme à distance (à définir)

Armure/protection (à définir)

Implant cybernétique (à définir)

Pointeur lumineux

Téléphone cellulaire bon marché

Console CYBERSPACE

Kit d'outils

Lunettes à vision nocturne/thermique

Carte de Crédit (volée) (à utiliser 2d6 fois)

Une demi-bouteille de vodka *Moskovskaya*

3 doses d'Hyperdex (+1 Morphologie)

Clé d'une chambre dans un hôtel-capsule

Cigarettes *Yeheyuan*

Fausse identité (à définir)

Menottes

Lunettes de soleil

Petit drone (de la taille d'une main)

Patches Lazarus (1d6)

Vous débutez avec 3d6 € (cash).

SPRAWL GOONS UPGRADED VF

Sprawl Goons est un *hack* cyberpunk du jeu de rôle *Tunnel Goons* de *Nate Treme*. Initialement proposé par *Geist* à l'issue du *Goon Jam*, *Sprawl Goons Upgraded* est une version améliorée proposée par *Geist* dans le cadre d'une campagne en ligne. Ceci est une traduction des règles comme présentées sur le [blog de l'auteur](#).

PRINCIPE DE JEU

Le Meneur de Jeu (MJ) contrôle et décrit le monde aux joueurs qui à leur tour décrivent comment leurs personnages réagissent aux situations proposées par le MJ.

Le MJ demandera alors un *Jet d'Action* si la situation le justifie.

JET D'ACTION

Quand le succès d'une action est incertain, un joueur lance 2d6 et y ajoute le score de la caractéristique la plus pertinente pour l'action entreprise ainsi qu'un point par élément susceptible d'influer sur l'action.

Si le total est supérieur ou égal au Score de Difficulté (SD) de l'action, c'est une réussite.

ACTION DANGEREUSE

Si l'issue d'un Jet d'Action représente un risque ou un danger physique, comme lors d'un combat, la différence entre le résultat du jet de dés et le Score de Difficulté (SD) indiquera le total de dommages subis par les protagonistes.

Exemple :

Tanner (PJ) affronte au katana un membre du gang des Zone Bosses dont le Score de Difficulté est de 10. Le joueur lance 2d6 et ajoute son score de Morphologie, plus 1 point pour son katana et 1 point supplémentaire pour sa veste en kevlar. Le total donne 12. La différence entre 12 et le SD de son adversaire 10 est de 2; le malfrat encaisse donc 2 points de dommages. Le SD d'un adversaire représente également son Score de Résilience, qui tombe maintenant à 8 (10-2=8). Si le joueur avait obtenu un résultat de 8, soit 2 de moins que 10, c'est Tanner qui aurait perdu 2 Points de Résilience au lieu du membre des Zone Bosses.

Autre exemple :

Un autre personnage, Katya Kaisir, échange des coups de feu avec un agent de la corporation Genexus (SD 10). La joueuse lance 2d6, ajoute son score de Réaction, plus un point pour son pistolet, un point supplémentaire pour les munitions explosives et encore un point pour sa protection renforcée en filaments synthétiques. La joueuse obtient 10 aux dés, y ajoute 4 points pour un total de 14. L'agent corporatiste prend 4 points de dommages. Au round suivant, son SD sera donc de 6 (10-4=6). Si la joueuse avait obtenu un score total de 7, soit 3 de moins que le SD de 10, c'est Katya qui aurait encaissé 3 points de dommages.

SCORE DE DIFFICULTÉ

Facile : 8 | Modéré : 10 | Difficile : 12 | Très difficile : 14
Formidable : 16 | Extrême : 18 | Impossible : 20

DÉS D'UPGRADE ET DE GLITCH

Le MJ peut octroyer un dé supplémentaire pour le Jet d'Action selon les circonstances en jeu. C'est le MJ et uniquement lui qui détermine si un joueur doit ou non lancer un dé d'Upgrade ou de Glitch.

Un dé de Glitch est un troisième dé lancé lors du Jet d'Action, à la demande du MJ. Ce dé traduit un désavantage du PJ.

Des trois dés lancés, le joueur conservera les deux scores les moins bons.

Par exemple, un personnage peut avoir des implants défectueux ou endommagés, ou avoir subi une blessure qui peut affecter les chances de succès de son action.

Le dé d'Upgrade est un troisième dé lancé lors du Jet d'Action à la demande du MJ. Ce dé traduit un avantage du PJ lors de la résolution de l'action. Des trois dés, le joueur gardera les deux meilleurs scores.

Par exemple, un personnage peut s'être bien préparé, avoir tenu une solide embuscade, avoir fait des recherches approfondies ou avoir apporté l'équipement le plus approprié pour le travail, augmentant ainsi ses chances de réussite.

INITIATIVE

Pour déterminer qui agit le premier en situation de combat, lancez 1d6, ajoutez le score de Réaction et un point pour chaque implant ou drogue susceptible d'améliorer la vitesse et les réflexes du personnage.

Initiative = 1d6 + Réaction (+ Implant + Drogue)

INVENTAIRE

Votre inventaire représente la quantité d'objets que vous pouvez transporter sans encombre. Pour chaque objet en surplus, vous souffrez d'un malus de -1 à vos tests de Morphologie et de Réaction.

IMPLANTS/AUGMENTATIONS

Les implants cybernétiques sont directement interfacés avec le corps du personnage ; ils ne comptent pas dans l'inventaire. Il peut s'agir de lames intégrées, d'optiques thermiques, d'ouïe améliorée, de poings renforcés ou de réflexes surhumains.

AMÉLIORATION DU PERSONNAGE

Le personnage gagne un niveau à la fin de chaque mission. Il gagne un point dans une de ses caractéristique (au choix) et augmente son score de Résilience et son Inventaire de 1.

MORT D'UN PERSONNAGE

Quand le score de Résilience tombe à zéro, on parlera alors de blessures critiques.

Les blessures critiques se traduisent souvent par les hémorragies, des chocs et des traumatismes importants et des pertes de sang importantes.

Le joueur lance 2d6 (un dé pour les blessures et un autre pour la localisation de la blessure) pour déterminer la gravité des blessures et les parties du corps affectées par les blessures.

BLESSURES CRITIQUES (D6)

1. Perdre une arme, coupures superficielles, assommé, meurtri, étourdi.
2. Dislocations, armes brisées ou cassées, membres ou parties du corps engourdis.
3. Incapacité des membres, blessures profondes, dents cassées, os brisés.
4. Artères sectionnées, hémorragie interne, blessures de la colonne vertébrale, yeux crevés.
5. Partie d'un membre perdue, organes rompus, hémorragie, artère sectionnée, étourdissement
6. Perte d'un membre entier, parties du corps coupées en deux, choc et perte de sang, perte de conscience
- 7+ Éviscération, corps pulvérisé, mort instantanée

LOCALISATION DES BLESSURES (D6)

1. Jambe (le plus proche ou le plus logique)
2. Torse
3. Torse
4. Torse
5. Bras (le plus proche ou le plus logique)
6. Tête

Si un personnage souffre déjà de blessures critiques, le prochain jet de dé sur la table des blessures se fera avec un +3.

Un personnage souffrant d'une blessure critique aura toujours un dé de Glitch, jusqu'à ce qu'il bénéficie de soins médicaux.

Quand un PNJ tombe à zéro en Résilience, il meurt.

Néanmoins, le MJ peut choisir d'utiliser les blessures critiques pour les PNJ importants de sa campagne.

SOINS

Regagner tous ses Points de Résilience perdus demande un repos de 8 heures dans un endroit sûr. Pour les soins rapides en cours de mission, utilisez les patch Lazarus, chaque patch permettant de regagner 3 Points de Résilience.

Un personnage allié équipé d'un kit de soins peut, moyennant un test réussi de Cognition, faire regagner 2 Points à un blessé. Les blessures critiques ne peuvent pas être soignées de cette manière ; elles nécessiteront des soins médicaux plus importants et un équipement adéquate.

PIRATAGE

Pirater un système n'est possible qu'avec une console CYBERSPACE et un test de Cognition réussi.

Un système possède un SD, comme les PNJ, dépendant de son niveau de sécurité. Un système basique aura un SD de 8 tandis que le mainframe d'une corporation pourra avoir un SD de 18 ou plus. Le hacker s'expose à des dommages neuraux de la même façon que les dommages physiques lors d'un combat dans le monde réel.

Ces dégâts sont calculés de la même façon : en faisant la différence entre le SD et le résultat du test de Cognition. En cas de dommages critiques, le hacker peut voir son système nerveux gravement endommagé, spasmes, nerfs détruits, perte des fonctions motrices, réduction des capacités cognitives, crises, bugs au niveau des implants cybernétiques, arrêt cardiaque, console endommagée ou détruite, etc.

Le personnage équipé d'une console bénéficie d'un bonus de +1 à son test de Cognition. Les modèles plus perfectionnés octroient des bonus supplémentaires.

De la même façon, une attaque ciblée, un *coding* inventif, la connaissance de mots de passe, de *backdoors* ou de vulnérabilité du système permettent d'augmenter encore les chances de réussite d'un piratage (dé d'Upgrade).

RÈGLES OPTIONNELLES

- Passer en mode de tir full-automatique octroie un bonus de +4 mais vide complètement le chargeur de l'arme.
- Un tir en rafale donne un bonus de +2 mais ne permet que trois tirs consécutifs avant de vider le chargeur de l'arme.
- Viser donne un bonus de +1 par round passé à viser la cible, avec un maximum de 3 rounds.
- Les shotguns donnent un bonus de +3 à bout portant, +2 pour un tir rapproché et peuvent toucher 3 cibles à portée.
- Des munitions spéciales, comme des fléchettes explosives, peuvent aussi donner des bonus lors d'un Jet d'Action
- Lancer une grenade demande un test de Réaction de difficulté modérée (SD 10)
- Une grenade cause +3 dégâts dans les espaces fermés
- Les explosifs font de 2 à 3d6 dégâts selon le type
- Certaines armes de haute technologie (comme les armes tranchantes en *monofilament*) ignorent totalement les armures (vous ne pouvez donc pas ajouter de points en fonction de la protection) et font +1 dommage si la cible ne porte aucune armure.
- Le feu inflige des dommages pendant 3 rounds successifs.
- Une chute occasionne 1 point de dommage par 3 mètres de chute (arrondi à la supérieure).
- Une armure peut être sacrifiée pour annuler une blessure critique une seule fois mais elle sera endommagée et inutile et devra être remplacée ; elle ne pourra pas être réparée
- Les membres cybernétiques encaissent les dommages mais ils se brisent ou s'arrêtent simplement en cas de blessures critiques et peuvent être réparés par un technicien compétent.



SPRAWL GOONS : UPGRADED est un jeu de rôle de Geist.
Disponible sur itch.io et drivethrurpg.com

Traduction : jeepee

Illustrations :
Digital art of Oleg Danylenko
Jump Start Kit Cyberpunk



EXEMPLES DE PERSONNAGES

Olivia K. est une **hackeuse** freelance. Elle vend ses services au plus offrant et peu lui importe le job pourvu que ça paie bien. Elle a besoin de cet argent pour entretenir son équipement et ses implants cybernétiques, et aussi pour s'acheter les drogues et les stimulants dont elle est accroc, revers de la médaille de la plupart des hackers de haut niveau. Le *cyberspace* est une drogue dont il est difficile de se passer.



Morphologie 0
Réaction 1
Cognition 2
Calme 1

Résilience 12
Inventaire 8/10

ÉQUIPEMENT

Console CYBERSPACE
Combinaison de protection
Pistolet à impulsion
3d6 €

Gordon J.C. est **chasseur de primes**. Ancien membre de la milice de la corporation Militech, il porte toujours les implants et le bras cybernétique de la Corpo, équipement pour lequel il doit encore pas mal d'argent à ses anciens employeurs. C'est la raison pour laquelle il ne refuse jamais un travail « proposé » par Militech.

Morphologie 2
Réaction 2
Cognition 0
Calme 0

Résilience 12
Inventaire 9/10

ÉQUIPEMENT

Bras cybernétique
Implants oculaires
Combinaison de protection
Glock 9mm
3d6 €



Priss est une **mercenaire**, une combattante professionnelle. Elle est le bras armé des Corporations, envoyée en mission sur les champs de bataille à travers le monde.

Morphologie 1
Réaction 2
Cognition 0
Calme 1

Résilience 12
Inventaire 8/10

ÉQUIPEMENT

Fusil lance-grenade MK7
Poignard de combat (acier monofilament)
Ossature renforcée
Combinaison de protection
3d6 €