

CYBERPUNK RED



Classe de personnage :
Détective privé

Crée par HumAnnoyd
Transposé et traduit par Alexis.D

Sommaire :

Description et capacité emblématique _page 3

Descriptif _____page 3

Capacité emblématique _____page 3

Parcours de vie _____page 5

Attribution des compétences _____page 6

Compétences type Streetrat _____page 6

Edgerunner Fast & Dirty Skills _____page 6

Armes, équipements et implants Cyber _page 7

Armes et armures pour les Streetrats & les Edge-Runners _____page 7

Équipements pour les Streetrats & les Edge-Runners _____page 7

Cybernétique pour les Streetrats & les Edge-Runners _____page 7

Note :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Elian "legba" Dumas***

Cette classe est partagée sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr> . Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site où il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :

<https://cyberpunkrednightcity.obsidianportal.com/wikis/role-private-detective>

Description et capacité emblématique

Descriptif de détective privé

Que vous travailliez pour une grande entreprise de sécurité professionnelle ou que vous occupiez un bureau d'une pièce dans une vieille maison en ruine, votre travail consiste à découvrir des choses que d'autres veulent garder cachées. Vous n'avez pas les renforts de la police et vous n'avez pas de véritable autorité, vous devez donc vivre selon votre instinct et suivre vos intuitions. Votre loyauté va peut-être à votre client, à vos partenaires, à l'argent, ou peut-être vous souciez-vous réellement de la justice. Ce n'est pas un travail qui vous garantit de vous donner la vision la plus positive de la nature humaine, donc chaque affaire a tendance à vous rendre un peu plus fatigué, un peu plus découragé, et peut-être un peu plus négligent... et nous savons tous où cela peut vous mener.



Détective (Capacité emblématique des détective privé)

Le détective privé a la compétence de rôle de détective. Elle lui permet de recueillir des données, de découvrir des indices et de résoudre des mystères. Chaque fois qu'un détective privé augmente son rang de détective de 1, il gagne 1 rang dans deux spécialités de détective différentes (Monde de la Rue, Enquêteur, Interrogateur ou Expert en surveillance) de son choix.

Monde de la Rue :

Les détectives privés sont parfaitement informés de ce qui se passe dans la rue, dans leur quartier et dans leur ville. Ils ont la possibilité de se remémorer des faits pertinents et des informations de fond sur les organisations ou les personnes sur lesquelles ils enquêtent avant

même d'entamer une véritable enquête grâce au Monde de la rue. En supposant que le détective ne soit pas entièrement hors réseau, au début d'une enquête, le meneur de jeu fera secrètement passer votre compétence "Rang de la Rue" égal au Nombre de point attribué à "Monde de la Rue" + 1d10. Si le résultat bat l'un des Seuil de Difficulté de la colonne Passif de la table des indices, le meneur informera le détective privé de l'indice Seuil de Difficulté le plus élevé que le rang attribué par le lancer de dés du meneur a battu.

Ce sont les mêmes indices qu'un détective privé pourrait trouver en allant dans la rue pendant une session de jeu en utilisant ses compétences de collecte d'informations comme la recherche en *Bibliothèque*, *Connaissance de la Rue* ou *Guide local*. Lorsqu'un détective privé enquête activement sur une affaire comme celle-ci pendant au moins quatre heures, il lance un "Rang de la Rue" + compétence pertinente (avec stat associée) + 1d10 contre le seuil de Difficulté que le meneur a fixé pour la rumeur en fonction du degré de détail.

Indice	Description	SD Passif	SD Actif
Indice typique	L'indice est suffisant pour savoir où aller ensuite dans une enquête. Il contient suffisamment d'informations pour avoir un aperçu de la vérité supposée qui se trouve au cœur de l'enquête.	9	15
Indice substantiel	C'est un indice typique, mais l'indice contient en plus des informations concrètes qui sont utiles à une éventuelle enquête, comme des noms, des lieux et des heures.	11	17
Indice mineur	L'indice est flou. Il contient le strict minimum d'informations nécessaires pour commencer à rechercher la vérité supposée au cœur de l'indice.	7	13
Indice précis et détaillé	C'est un indice substantiel, mais l'indice contient en outre des informations qui, si elles sont vérifiées, pourraient devenir un élément de preuve que l'enquêteur peut rechercher pour trouver la supposée vérité au cœur de l'affaire.	13	21

Enquêteur :

En tant qu'enquêteur compétent, le détective privé peut faire des avancées intuitives et des déductions éclairées qui peuvent faire toute la lumière sur une affaire. Lorsqu'il enquête sur un sujet, le détective privé peut ajouter des points à ses compétences en *Criminologie* et en *Déduction*.

Interrogateur :

Les détectives privés sont excellents pour obtenir des informations de la part d'un suspect, soit en parlant gentiment sans qu'il sache que vous lui demandez des informations, soit en lui soutirant des informations par la force. Ajoutez les points attribués à la capacité d'interrogation à leurs compétences en matière de *Conversation* et d'*Interrogatoire* lorsqu'ils tentent de recueillir des informations auprès d'un individu.

Expert en surveillance :

Un détective privé est souvent amené à suivre la cible d'une enquête et à recueillir des preuves incriminantes sur elle par le biais d'une surveillance discrète. Ajoutez les points mis dans la capacité d'expert en surveillance à **Electronique** de la sécurité et **Photos et Film** pendant une enquête.

Parcours de Vie de Détective privé

À quoi ressemble votre "bureau" ? Lancez 1d6

1. Vous n'en avez pas. Vous préférez qu'il reste mobile.
2. Un stand dans un bar local.
3. Tous les messages du Data Pool et les dépôts anonymes.
4. Une pièce libre dans un entrepôt, un magasin ou une clinique.
5. Un bâtiment abandonné quelconque.
6. Le hall d'un cube hôtel.

Vous avez un partenaire ? Lancez 1d6

1. Un membre de la famille
2. Un vieil ami
3. Un(e) possible partenaire romantique
4. Un mentor
5. Un partenaire secret ayant des liens avec la mafia ou les gangs
6. Un partenaire secret avec des liens avec la police

Qui sont vos clients complémentaires ? Lancez 1d6

1. Les médias locaux qui veulent faire des recherches pour une histoire
2. Les fixer locaux qui ont besoin d'aide pour localiser une personne qui n'a pas payé sa dette
3. Les juristes locaux qui ont besoin de preuves pour une arrestation
4. Des cadres locaux qui veulent faire du chantage à leurs rivaux
5. Localisation des personnes disparues
6. Surveillance des conjoints infidèles

Qui est-ce qui essaie de te tuer ? Lancez 1d6

1. Des gangsters de la zone de combat qui pensent que vous allez les dénoncer.
2. Un détective privé rival qui essaie de vous voler vos clients.
3. Des execs qui veulent que vous travailliez exclusivement pour eux.
4. Un ennemi d'un ancien client qui veut régler les "détails", comme vous.
5. Un ancien client qui pense que vous l'avez arnaqué.
6. Des hommes de loi corrompus

Attribution des compétences

Compétences type Streetrat : pg 86

Compétences	Niv
Athlétisme	2
Bagarre	6
Concentration	2
Connaissance	2
Connaissance de la Rue	6
Conversation	6
Criminologie	6
Déduction	6
Esquive	6
Guide local (votre quartier)	6
Interrogatoire	4
Langue (Argo)	4
Bibliothèque / Recherche bibliographique	6
Perception	4
Psychologie	6
Persuasion	2
Pistolet	6
Premiers secours	2

Edgerunner Fast & Dirty Skills : pg. 88

Pour déterminer vos compétences de détective privés, il vous suffit de puis de diviser vos 86 points de compétence entre les compétences indiquées ci-dessous. N'oubliez pas qu'aucune compétence ne peut être supérieure à 6 ou inférieure à 2.

Athlétisme, Bagarre, Concentration, Connaissance, Connaissance de la Rue, Conversation, Criminologie, Déduction, Esquive, Guide local (votre quartier), Interrogatoire, Langue (Argo), Bibliothèque / Recherche bibliographique, Perception, Psychologie, Persuasion, Pistolet Premiers secours.

Armes, équipements et implants Cyber

Armes et armures pour les Streetrats & les Edge-Runners

Armes et Armures
Pistolet très Lourd
Pistolet Lourd
Munitions de base pour pistolet lourd x30
Munitions de base pour pistolet très lourd x30
Gilet pare-balles léger (SP11)
Casque pare-balles léger (SP11)

Equipements pour les Streetrats & les Edge-Runners

Equipements
Agent
Détecteur de micros
Ordinateur
Téléphone jetable x2
Veste (Type Générique Chic)
Haut (Type Générique Chic)
Pantalon (Type Générique Chic)
Chaussure (Type Générique Chic)
Verre miroir (Type Générique Chic)
Bijoux (Type Générique Chic)

Cybernétique pour les Streetrats & les Edge-Runners

Equipements
Kit Cyberaudio
Agent interne
Poche sub-dermique
Analyseur de stress vocal ou amplificateur audio

Total : 16 Perte d'humanité (-2 EMP)

A promotional image for the video game Cyberpunk 2077. It features a character in a dark, heavy coat walking away from the viewer down a rain-soaked street in a futuristic city at night. The city is filled with neon lights and tall buildings. The title 'Cyberpunk RED' is overlaid in a stylized, glowing yellow and blue font. The character is holding a glowing red object in their right hand.

CYBERPUNK RED