

# CYBERPUNK RED



**Classe de personnage :**  
**Escroc**

Crée par HumAnnoyd  
Transposé et traduit par Alexis.D

## Sommaire :

Description des Escrocs \_\_\_\_\_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-grifter>

## Description et Capacité emblématique

### Descriptif des Escrocs

L'arnaqueur est un escroc professionnel, un voleur et un maître de l'effraction dans les endroits où il est indésirable, généralement pour voler quelque chose ou obtenir des informations précieuses. Chaque escroc est unique. Il peut s'agir d'un simple arnaqueur qui escroque une vieille dame avec ses maigres économies ou d'un voleur de haute voltige qui s'introduit dans des installations de haute sécurité pour dérober les fameuses babioles des riches.



### Escroquerie (Capacité emblématique des Escroc)

Un escroc peut tromper, voler ou contourner la sécurité pour acquérir des biens en utilisant la capacité de rôle de l'escroc. Chaque fois qu'un escroc augmente son rang d'escroc de 1, il gagne 1 rang dans une spécialité d'escroc de son choix (arnaqueur, cambrioleur, joueur ou perceur de coffres-forts) de son choix. Chaque fois qu'il tente un jet de compétence avec une compétence figurant dans l'une de ces catégories, il reçoit un bonus à son jet égal aux rangs qui y sont placés.

#### Arnaqueur :

Lorsque l'escroc attribue 1 point dans le Rang Arnaqueur, il gagne 1 point dans les compétences :

- ***Jeu d'Acteur,***
- ***Corruption,***
- ***Conversation,***
- ***Persuasion.***

## Cambricoleur :

Lorsque l'escroc attribue 1 point dans le Rang Cambricoleur, il gagne 1 point dans les compétences :

- ***Athlétisme,***
- ***Contorsion,***
- ***Crochetage,***
- ***Discrétion.***

## Joueur :

Lorsque l'escroc attribue 1 point dans le Rang Joueur, il gagne 1 point dans les compétences :

- ***Dissimulation/Révélation d'Objet caché,***
- ***Jeux de Hazard,***
- ***Pickpocket,***
- ***Psychologie.***

## Perceur de coffre :

Lorsque l'escroc attribue 1 point dans le Rang Perceur de coffre, il gagne 1 point dans les compétences :

- ***Démolitions,***
- ***Sécurité électronique.***

## Parcours de Vie d'escroc

Quel genre d'arnaqueur êtes-vous ? Lancez 1d10

1. Un cambrioleur
2. Un escroc
3. Un craqueur sûr
4. Un joueur
5. Un spécialiste de la sécurité
6. Le visage même de l'escroc
7. Un cerveau
8. Un utilisateur de Gadgets
9. Un Escroc dont le maître mot est distraction
10. Un pickpocket

A quoi ressemble votre boussole morale ? Lancez 1d6

1. Toujours travailler pour le bien. Voler les riches et donner aux pauvres.
2. Ne jamais prendre aux innocents (personnes âgées, femmes, enfants, animaux domestiques).
3. Dérapier occasionnellement et faire des choses contraires à l'éthique ou mauvaises, mais c'est rare.
4. Impitoyable et axé sur le profit ; vous travaillerez pour n'importe qui, vous prendrez n'importe quel travail pour l'argent.
5. Prêt à escroquer ou à voler n'importe qui pour accomplir votre objectif.
6. Totalement malfaisant. Vous faites tout le temps du travail illégal et contraire à l'éthique ; en fait, vous y prenez plaisir.

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

1. Des gangsters de la zone de combat qui veulent que vous bossiez exclusivement pour eux.
2. Un escroc 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. Un rival qui essaie de vous battre pour des câpres.

# Attribution des compétences

## Compétences type Streetrat : pg 86

Compétences	Niv
Athlétisme	4
Bagarre	4
Concentration	2
Connaissance	2
Conversation	6
Corruption	2
Discrétion	6
Dissimulation/Révélation d'Objet caché	4
Esquive	2
Guide local (votre quartier)	2
Jeux d'acteur	4
Jeux d'argent	2
Langue (Argo)	2
Perception	2
Pistolet	6
Psychologie	6
Persuasion	6
Pickpocket	4
Premiers secours	2
Sécurité électronique	6

## Edgerunner Fast & Dirty Skills : pg. 88

Pour déterminer vos compétences d'escroc, 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.

Acting, Arme de poing, Athlétisme, Bagarre, Concentration, Conversation, Corruption, Éducation, Évasion, Expert local (maison), Furtivité, Jeux d'argent, Langue (Streetslang), Objet dissimulé/réel, Perception, Perception humaine, Persuasion, Pochette à pic, Premiers secours, Technique de sécurité électronique.

Athlétisme, Bagarre, Concentration, Connaissance, Conversation, Corruption, Discrétion, Dissimulation/Révélation d'Objet caché, Esquive, Guide local (votre quartier), Jeux d'acteur, Jeux d'argent, Langue (Argo), Perception, Pistolet, Psychologie, Persuasion, Pickpocket, Premiers secours, Sécurité électronique.

# Armes, équipements et implants Cyber

## Armes et armures pour les Streetrats & les Edge-Runners

Armes et Armures
Pistolet très lourd
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 Mirco
Ordinateur
Téléphone jetable x2
Veste (Type Urbanflash)
Haut (Type Urbanflash)
Pantalon (Type Urbanflash)
Chaussure (Type Urbanflash)
Verre miroir (Type Générique Chic)
Bijoux (Type Générique Chic)

## Cybernétique pour les Streetrats & les Edge-Runners

Equipements
Kit Cyberaudio
Analyseur de stress vocal ou amplificateur audio

Total : 10 Perte d'humanité (-1 EMP)



# CYBERPUNK RED