

CYBERPUNK RED



Classe de personnage :
Solo

Crée par Slymz et Hegumile

Sommaire :

Arbre de talent _____ page 2

Paré au combat _____ page 2

Arbre de talent _____ page 3

Note :

Pour des questions ou améliorations n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe :

Hegumile

Cette classe est partagé 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 ou il est stocké.

Arbre de talent

Paré au combat

Les solos sont des mercenaires toujours à l'affût et prêts à en découdre. Ils savent qu'ils risquent leur vie à chaque seconde, même au bar ou chez eux, ils sont donc toujours préparés à se défendre et à réagir au quart de tour. Ainsi la moitié de leur niveau de Paré au combat se traduit en un bonus de +1 à tous jets de Perception d'un danger ainsi que +1 à leurs jets d'Initiative.

Arasaka	Militech	Malorian
<p>Plaies ouvertes (DEX)</p> <p>Avec une arme tranchante, le solo peut effectuer un jet de Plaies ouvertes SD15. En cas de réussite, l'attaque inflige des saignements infligeant 1 dégât par tranche de 2 points au-dessus du SD. Il faut un jet de Premier Soins au-dessus du jet de plaie ouverte pour arrêter le saignement. (Fonctionne aussi contre les implants qui fonctionnent avec du sang synthétique, inefficace contre tout ce qui est purement mécanique et électronique)</p>	<p>Angle Efficace</p> <p>A partir du moment où le Solo possède une valeur d'armure, il est capable de maintenir un certain angle en combat qui permet d'optimiser son blindage. Tous les 2 niveaux d'Angle Efficace il gagne un bonus de protection de +1.</p>	<p>Sharpshooter</p> <p>Le Solo est capable d'une précision chirurgicale, infligeant des dégâts importants à chaque balle. Tous les 2 niveaux, augmentent les dégâts et la précision de tir de 1.</p>
<p>Sens du combat (INT)</p> <p>Au lieu de se déplacer, le Solo peut réaliser un jet de Sens du combat pour analyser en détails ses adversaires, il gagne +3 sur ses jets d'attaques et de défense contre les ennemis situés à 15m dont le total de DEX x3 est inférieur au résultat de son jet. Permet aussi de deviner la prochaine action de ses adversaires.</p>	<p>Bull Rush (BODY)</p> <p>En prenant une action de mouvement et une action, le Solo peut effectuer une charge vers une cible si violente qu'elle peut enfoncer des murs.</p> <p>Le Solo fait un jet de Bull Rush contre le BODY x3 de sa cible ou le SD défini par le MJ. En cas de réussite le joueur renverse sa cible, la projetant à 2 m par tranche de 2 au-dessus du SD et infligeant des dégâts selon sa valeur de BODY :</p> <p><4 : 2d6 5-6 : 3d6 7-10 : 4d6 >11 : 5d6</p>	<p>Light Trigger (REF)</p> <p>Le Solo est habitué à manier ses armes. Tous les 5 niveaux de Light Trigger augmentent la ROF de ses armes à distance de 1.</p> <p>De plus, les arcs peuvent tirer plusieurs flèches en un tir via un jet de Light Trigger en plus de son jet d'Archerie. Le deuxième projectile ne peut viser précisément et atterris obligatoirement dans le torse en cas de réussite.</p>
<p>Adrenaline Rush (BODY)</p> <p>Le Solo a appris à focaliser son adrénaline et l'utiliser à bon escient. Lors d'un combat, le Solo peut utiliser un tour pour se concentrer, il fait alors un jet d'Adrenaline Rush SD 18. Pour chaque tranche de 2 au-dessus du SD, il entre alors en transe pendant 1 tour.</p> <p>Le temps semble ralentir, octroyant 1 action par 5 niveaux d'Adrenaline Rush, +1 dégâts tous les 3 niveaux.</p> <p>Lorsqu'il est en transe et qu'il touche un ennemi au combat, le Solo peut faire un jet d'Adrenaline Rush contre le BODY x3 de sa cible, en cas de réussite il inflige un dégât critique.</p>	<p>Unflinching (BODY)</p> <p>Lorsque le Solo subit une blessure critique, il peut faire un jet d'Unflinching dont le SD est égal aux dégâts +5 avant l'application de son armure. En cas de réussite, il subit les dégâts de base de l'attaque et ne souffre pas d'une blessure critique.</p> <p>De plus, lorsqu'il atteint 0 HP, il peut faire un jet d'Unflinching dont le SD est le double de sa valeur de santé négative. S'il échoue, il entre en état de mort habituel, sinon il continue de se battre comme s'il avait atteint son seuil de blessure. A chaque nouveau dégât subit, un nouveau jet est requis.</p>	<p>High Caliber</p> <p>Lorsque les dégâts infligés résultent en une blessure critique (2 six sur les jets de dégâts), le Solo peut ajouter ou soustraire (au choix) la moitié de son niveau de High Caliber à son jet de blessure critique.</p> <p>De plus, au lieu de nécessiter deux 6 sur les jets de dégâts pour infliger des dégâts critiques, la valeur des dés baisse à 5 au niveau 5 et à 4 au niveau 10.</p> <p>Niveau 5 : 5-5, 5-6, 6-6 Niveau 10 : 4-4, 4-5, 4-6, 5-5, 5-6, 6-6</p>

板
藍
根

WALD
CINEMA



CYBERPUNK RED