

# CYBERPUNK RED



**RÔLE LE NETTOYEUR**  
**IL ENTRE ET SORT SANS LAISSER DE TRACE.**

Crée par Daniel Buell  
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D  
Version non Relue et Corrigée



## Sommaire :

|                                          |        |
|------------------------------------------|--------|
| Le Nettoyeur                             | page 3 |
| Capacité de rôle : Service professionnel | page 3 |
| Service professionnel (Nettoyeur)        | page 3 |
| Repérage                                 | page 4 |
| Nettoyage                                | page 4 |
| Déguisement (alternatif)                 | page 4 |
| Improvisation                            | page 5 |
| Boulot Nettoyeur                         | page 5 |

## Note :

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

*Ce document est partagé sur le site de : <https://www.rollsafterdark.com/> de Daniel Buell. Il s'agit d'un document non officiel pour étoffer le jeu de rôle 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://docs.google.com/document/d/16lCvAwzmTI4LXkdPFMMY07tfVHjjDJ5u-p3LvWRcT4/edit>*

Cyberpunk RED est la propriété de "R.Talsorian Games". Il s'agit d'un module non officiel créé par "Rolls After Dark Productions". Pour trouver le contenu officiel du cyberpunk : [rtalsoriangames.com/downloads/](https://rtalsoriangames.com/downloads/)

Pour plus de contenu tabletop, rendez-vous sur [rollsafterdark.com](https://rollsafterdark.com).

## LE NETTOYEUR

*"Passons aux choses sérieuses, Choombattas. Bien sûr, ton Solo est bon pour transformer les Boosters et les Execs en chair à saucisse, mais ce genre d'action attire l'attention. Un vrai professionnel sait comment se faufiler sans laisser de trace. C'est mieux quand les gens ne savent pas que tu es là. Sécurité d'entreprise ? Pas de problème, je mets juste un uniforme et je passe par l'entrée de service. La petite amie d'un cadre a fait une overdose de Verre Bleu, et son père travaille pour Militech ? Aucune inquiétude à avoir, ils ne découvriront jamais le corps et ne vous verrons pas. Je suis le genre de type qui met les points sur les i et les barres sur les t, et vous ne trouverez jamais quelqu'un de mieux."*

*Jules "Gato" Marsellus, Nettoyeur professionnel*

Tout le monde a des cadavres dans son placard, des cadavres dans sa chambre d'hôtel, des Execs du conseil d'administration aux chefs de gang, tout le monde a ses secrets. Vous êtes le professionnel qu'ils appellent lorsque des preuves doivent disparaître.

Vous avez peut-être commencé comme humble nettoyeur, en passant la serpillière et en essuyant les vitres, avant de découvrir que le nettoyage des cadavres n'est pas différent. Ou bien, vous étiez un agent qui a appris à nettoyer les sombres secrets de sa corporation. Alors que le nombre de cadavres dans Night City atteint de nouveaux sommets, vous êtes là avant les hommes de loi, les gangs ou les corps pour vous assurer qu'aucune preuve puisse être trouvée. Vous êtes rapide et analysez les moyens d'entrer et de sortir sans laisser de trace, de brouiller les pistes et même de tuer sans vous faire prendre si nécessaire. Vous êtes comme un caméléon, capable d'être qui vous voulez et d'aller où vous voulez. La notion de sécurité ne signifie rien pour vous, c'est juste votre travail.

## CAPACITÉ DE RÔLE : SERVICE PROFESSIONNEL

La capacité de rôle du Nettoyeur est : Service professionnel. Avec le Service Professionnel, un Nettoyeur peut fouiller des zones ciblées pour trouver des failles, nettoyer des scènes de crime ou couvrir leurs traces, se déguiser en qui il veut, et réagir rapidement pour trouver les outils dont il a besoin pour faire son travail.

### Service professionnel (Nettoyeur)

Les nettoyeurs remettent tout en ordre et règlent les problèmes. Contre rémunération, bien sûr. A l'ère du Rouge, les Nettoyeurs sont des atouts inestimables pour toute équipe de reconnaissance et d'assassinat.

L'aptitude au rôle de Service Professionnel est similaire à celle d'un Rockerboy, où le joueur peut faire un jet sur les quatre Spécialités Professionnelles suivantes (Repérage, Assassinat, Déguisement, et Improvisation) + 1d10 contre un SD de 8, de 10, ou un de 12.

Un Nettoyeur ne peut utiliser sa capacité de rôle de service professionnel qu'en dehors des combats.

Lorsqu'un Nettoyeur veut utiliser sa capacité de rôle de service professionnel, le joueur doit d'abord déclarer laquelle des quatre spécialités professionnelles il veut utiliser, et le Meneur de Jeu utilise les tables ci-dessous pour déterminer le succès du Nettoyeur.

## ► Repérage

Pour chaque point que vous allouez à Repérage, vous prenez jusqu'à une journée entière pour repérer des lieux et des cibles. Cela peut être utilisé dans des lieux tels que la participation à un événement ou la présence dans une tour d'entreprise. La capacité Repérage permet de révéler des indices supplémentaires, tels que les déguisements nécessaires ou les entrées et sorties.

**Coup de chance (SD de 8) :** Vous connaissez les entrées et les sorties, vous pouvez deviner le nombre de gardes et les équipements qu'il portent (2d6 de moins que le nombre réel). Le Meneur de Jeu peut vous accorder un vague indice pour entrer dans la zone ou accomplir votre objectif.

**Intuition (SD de 10) :** Vous connaissez les entrées et les sorties, ainsi qu'une situation particulière (comme des problèmes techniques, des coupures de courant, des rénovations, etc.), et pouvez deviner le nombre de gardes et leurs habitudes (la supposition est de 1d6 du nombre réel). Le Meneur du Jeu peut vous révéler un indice modéré pour entrer dans la zone ou accomplir votre objectif.

**Balayage complet (SD de 12) :** Vous avez appris et mémorisé tout ce qui concerne l'endroit, le nombre exact de gardes, les entrées et les sorties, le tracé des rues, les cachettes et les situations particulières (comme les problèmes techniques, les coupures de courant, les rénovations, etc.) Le Meneur du Jeu peut vous révéler un indice modéré pour entrer dans la zone ou accomplir votre objectif.

## ► Nettoyage

On ne t'appelle pas Nettoyeur pour rien, Choomba. Tout jet de Nettoyage nécessite 2d6 minutes pour être effectué.

**Couvrir vos traces (SD de 8) :** Vous avez effacé les preuves de votre présence que ce soit en crochétant des serrures, en infiltrant une Corporation ou en éliminant un gang, quiconque tente de vous démasquer aura bien du mal à le faire.

**Ce n'était pas moi (SD de 10) :** En nettoyant vos traces, vous avez découvert une opportunité de faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre.

**Sans bavure (SD de 12) :** Vous avez si bien nettoyé la scène que personne ne saura jamais ce qui s'est passé. Les corps et le sang ont disparu. Un scientifique s'est volatilisé. Vous êtes un professionnel, après tout.

## ► Déguisement (alternatif)

Avec la capacité Déguisement, vous pouvez devenir n'importe qui, créer un déguisement efficace ou trouver un déguisement approprié à l'endroit où vous vous trouvez.

**Déguisement décent (SD de 8) :** Vous trouvez un déguisement qui vous permettra de passer la porte, mais qui ne résistera pas à un examen minutieux ou approfondi.

**Bon déguisement (SD de 10) :** Vous trouvez un déguisement qui vous permettra de côtoyer des personnes peu importantes et d'accéder à la plupart des espaces communs, mais pas à des zones hautement sécurisées.

**Le déguisement parfait (SD de 12) :** Avec ce déguisement, vous pouvez entrer dans la plupart des zones hautement sécurisées et même vous faire passer pour une personne importante.

## ► Improvisation

Un Professionnel s'adapte à toutes les situations et peut utiliser sa vivacité d'esprit pour se fondre dans la masse ou dominer.

**Arme de fortune (SD de 8) :** Vous pouvez immédiatement vous armer de tout ce qui se trouve dans votre environnement et que vous pouvez manier comme une arme (lancez 1d6 ou choisissez l'arme que vous souhaitez) :

- 1-2, arme de mêlée légère,
- 3-4, arme de mêlée moyenne,
- 5 arme de mêlée lourde,
- 6 arme de mêlée très lourde.

**Matériel de combat (SD de 10) :** Vous trouvez ou fabriquez une pièce d'équipement pour faire le travail en deux fois moins de temps que nécessaire, ce qui annule toute pénalité pour manque d'équipement approprié.

**Rôle (SD de 12) :** Choisissez un rôle ou une compétence que votre personnage ne possède pas et ajoutez votre rang de capacité de rôle pendant quelques minutes seulement, et pour les besoins de la scène, à condition d'avoir l'équipement adéquat pour le faire (comme prétendre être un technicien médical ou un homme de loi).

## ► Boulot Nettoyeur

| Jet | Comment avez-vous renfloué vos comptes ?                                    | Capacité de rôle Rang 1-4 | Capacité de rôle Rang 5-7 | Capacité de rôle Rang 8-10 |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------|---------------------------|---------------------------|----------------------------|
| 1   | Vous avez rendu service à un ami et nettoyé une de ses erreurs              | 200 eb                    | 300 eb                    | 600 eb                     |
| 2   | Vous avez réglé le cas d'un témoin vedette                                  | 200 eb                    | 300 eb                    | 600 eb                     |
| 3   | Vous avez géré le suspect intouchable d'un policier.                        | 100 eb                    | 200 eb                    | 500 eb                     |
| 4   | Le travail a mal tourné, vous faites profil bas jusqu'à ce que ça se calme. | 0 eb                      | 100 eb                    | 300 eb                     |
| 5   | Vous avez obtenu un contrat d'une grande corporation ou d'un Fixer.         | 200 eb                    | 300 eb                    | 600 eb                     |
| 6   | Vous avez aidé une grande corporation à cacher un sombre secret             | 300 eb                    | 500 eb                    | 800 eb                     |





# CYBERPUNK RED