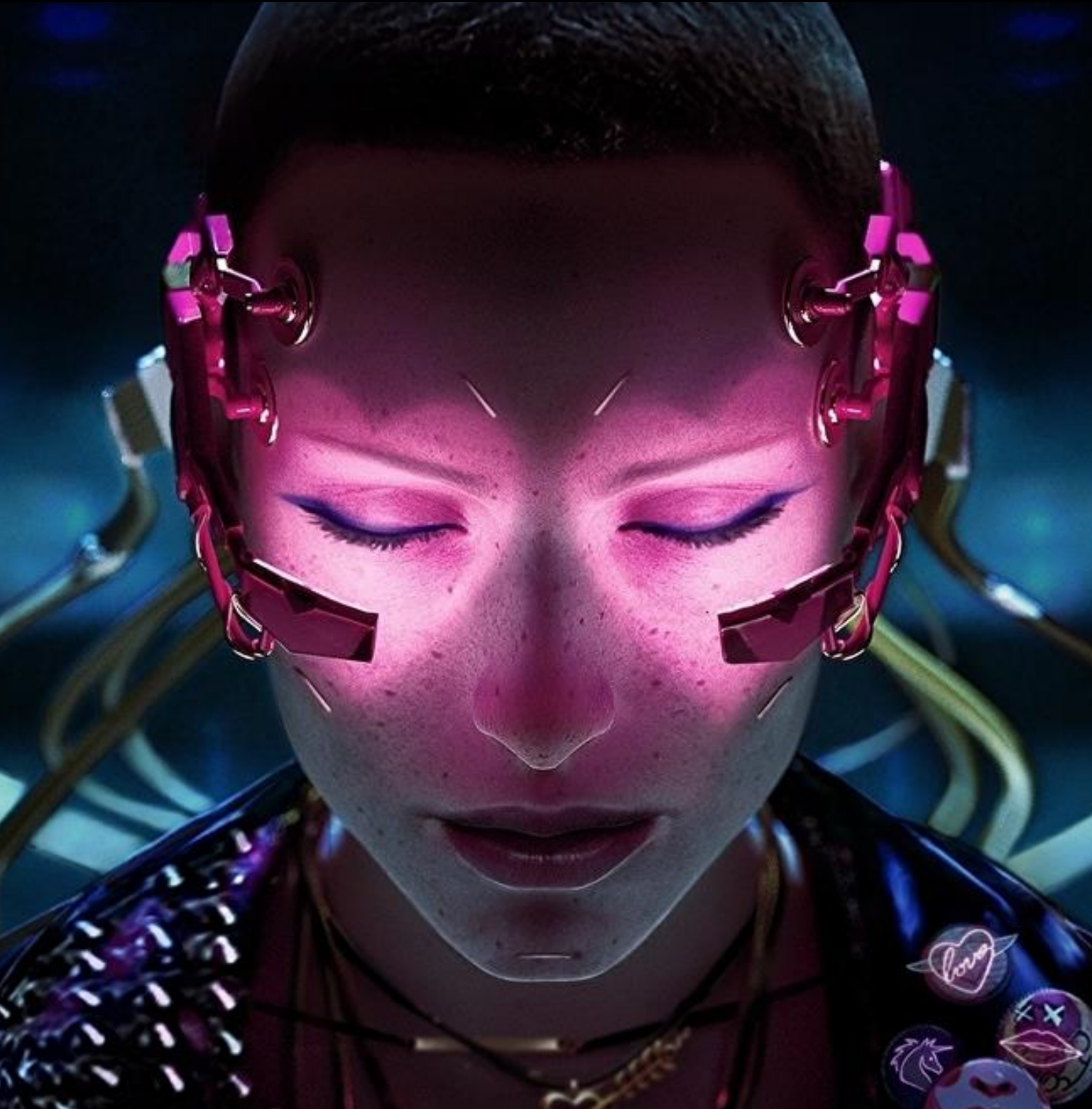


# CYBERPUNK RED



**RÔLE RIGGER**  
*IL ENTRE ET SORT SANS LAISSER DE TRACE.*

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

## Sommaire :

Le Rigger _____	page 3
Console de pilotage _____	page 3
Roboticien _____	page 5
Châssis de drone _____	page 5
Châssis génériques (rang 1-4) _____	page 5
Drones avancés (rang 5-6) _____	page 6
Drones pour les opérations spéciales (rang 7-8) _____	page 7
Drones mythiques (rang 9-10) _____	page 8
Modules pour drones _____	page 9
Tous les drones _____	page 9
Drone Terrestre _____	page 10
Drone aérien _____	page 11
Lien artificiel _____	page 11
Fonctionnement de la personnalité _____	page 11
Synergie _____	page 11
Guide des drones autonomes _____	page 12

## Note :

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

Ce document est partagé sur le site de : **drive de Nere**. 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 ou il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :

[https://docs.google.com/document/d/12UnA1yKYDfNBUm1A8jR2GtUwU-25cgtLpMC\\_OKe7E0/edit#](https://docs.google.com/document/d/12UnA1yKYDfNBUm1A8jR2GtUwU-25cgtLpMC_OKe7E0/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/](http://rtalsoriangames.com/downloads/)

## LE RIGGER

Les riggers sont des pilotes de drones aux doigts rapides. Que ce soit par amour ou par nécessité, ils partagent un lien avec une machine, c'est leur animal de compagnie, leur enfant, une extension d'eux-mêmes.

Imaginez que c'est comme un ordinateur, si le Netrunner est le logiciel et le Techie le hardware, alors un rigger correspond au clavier.

## CONSOLE DE PILOTAGE

Au rang 1 de Rigger vous gagnez la capacité de contrôler votre drone, vous pouvez choisir une console parmi les éléments suivants :

Console	Description	Coût
Console de pilotage (standard)	Une console de pilotage standard peut être représentée par une manette et des boutons de configuration couplés avec un écran numérique. Elle nécessite les deux mains pour fonctionner. La console peut être couplé à toute forme d'interface utilisateur optique immédiate pour éliminer le besoin d'un écran.	200 ed
Console de pilotage (mauvaise qualité)	Une console de pilotage de mauvaise qualité peut être représentée par une manette et des boutons de configuration. Elle nécessite les deux mains et une ligne de vue directe pour fonctionner. Elle est fournie gratuitement lors de l'achat d'un drone.	50 ed
Console de pilotage d'excellente qualité	Contrôleur à une main doté de commandes gestuelles avancées, livré avec un écran en option. La console ressemble à un gant électrique ou un contrôleur VR. La console peut être associée à toute forme d'interface utilisateur optique immédiate pour ne pas avoir besoin d'écran. La console de pilotage peut également être jumelé avec l'implant cyberconsole dans un cyberbras pour commander le drone avec une main libre. Une console de pilotage d'excellente qualité peut permettre la commande de 2 drones	500 ed
Console neuronale	Une console neuronale permet de commander le drone sans les mains et coute (7(2d6)) points d'humanité. La console neuronale peut être associé à toute forme d'interface optique immédiate pour éliminer le besoin d'un écran. Une console neuronale peut permettre la commande de 2 drones	500 ed
Lien artificiel	Une IA avancée installée à l'intérieur du drone permettant une autonomie totale de mouvement et de décision basée sur un algorithme de logique et de personnalité (voir la section Lien artificiel). Une IA unique peut commander un drone.	1.000 ed

## LE RIGGER

Le lien entre votre console et votre drone est unique, votre ou vos drones ne peuvent pas être facilement accessibles via une autre console de drone.

- Une console de drone vous permet d'utiliser une action de commande pour commander votre drone lors de votre tour afin de lui faire effectuer une action telle que tirer avec une arme ou utiliser un module. Les commandes qui ne nécessitent pas d'action comprennent l'annulation d'une action en cours effectuée par le drone et l'arrêt du drone.
- Toutes les actions effectuées par le(s) drone(s) annulent votre propre action hors contrôle des drones, l'initiative du drone est également la même que la vôtre.
- Exécuter une action maintenue par le drone ne supprime pas votre action normale, cependant vous ne pouvez pas commander un drone qui vient d'exécuter une action maintenue au cours du même tour.
- Pour utiliser des compétences en tant qu'action de contrôle par le biais de votre drone, vous pouvez ajouter votre TECH + la moitié de votre rang en compétence de rigger pour remplacer votre compétence.
- Vous devez vous trouver à moins de 32 m de votre drone pour le commander efficacement. L'utilisation d'un drone au-delà de sa portée effective nécessite de réussir un test de concentration avec un SD de 13 à chaque round.  
Si le test échoue, vous devez faire un test de technologie de sécurité électronique avec un SD17 pour rétablir la connexion. (Vous devez avoir une ligne de vue ou une idée de la position du drone par rapport à vous pour tenter de le faire).
- Le coût de réparation d'un drone est de 30eb par point de vie, et ne peut être fait en combat ou sans outil approprié.

## ROBOTICIEN

Pour chaque nouveau rang de Rigger, vous pouvez soit améliorer un drone actuel, soit obtenir un nouveau châssis.

Les modules déjà obtenus peuvent être retirés et montés sur différents modèles, ce processus prend une heure et nécessite 1000eb de pièces par rang de module.

### Caractéristiques universelles des drones :

- Les drones sont tous équipés d'une caméra qui transmet un flux en temps réel à la console de pilotage,
- Ils disposent d'écrans, de voltmètres/ampèremètres et d'autres lecteurs de diagnostic facilement accessibles via la console de pilotage,
- Ils peuvent être équipés de dispositifs d'expression audio/visuelle, tels qu'un avertisseur sonore de base, un affichage pixel art, une antenne, etc.

### Les drones aériens :

- Ils peuvent voler jusqu'à 150m en dessus du sol et doivent rester à portée verticale (la portée verticale maximale entre la console et le drone est par défaut fixée à 100 pieds).

## Châssis de drone

### Châssis génériques (rang 1-4)

Type	Description	Données
Drone terrestre générique (Drone terrestre)	D'une hauteur maximale de 1 m et d'une longueur maximale de 1,5 m, sans modification, il utilise des roues pour traverser un terrain linéaire. Le châssis existe en plusieurs formes et tailles	PV 25 Mouvement 6
<b>Caractéristiques standard :</b>		
- Peut transporter confortablement et sans entrave jusqu'à 13 Kg - Choisissez parmi : <i>Système d'arme breveté/Mobilité améliorée/Crochet d'attache</i>		

Type	Description	Données
Drone aérien générique (Drone aérien)	Le drone aérien fait au maximum 1m de diamètre et est utilisé principalement pour la photographie et la reconnaissance. Le châssis existe en plusieurs formes et tailles	PV 15 Mouvement 10
<b>Caractéristiques standard :</b>		
- Peut voler jusqu'à 500 pieds verticalement depuis le sol. - Livré avec un zoom numérique haute résolution		

# CHÂSSIS

Type	Description	Données
Cyber-animal (Petit)	Un petit animal qui a été génétiquement et éventuellement cybernétiquement amélioré. (comme un serpent, une tarentule ou un dragon barbu).	PV 10 Mouvement 4 Humanité: 10
<b>Caractéristiques standard :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Peut être dissimulée.</li><li>- Peut être équipé de cyberlogiciels</li><li>- Arme naturelle : vampyre ou Cybercobra.</li><li>- Peut être commandé à distance sans avoir besoin de lien artificiel.</li></ul>		

## Drones avancés (rang 5-6)

Type	Description	Données
Robot chien K-9	Drone de service des justiciers, utilisé pour le suivi, la détection et les descentes. K-9 est doté des quadruples membres entièrement articulés	PV 25 PA 11 Mouvement 8
<b>Caractéristiques standard :</b> Livré avec, Système de locomotion pédestre, Kit de pistage, Revêtement en Kevlar(1)		

Type	Description	Données
Cyber-animal (moyen)	Un animal de taille moyenne qui a été génétiquement et éventuellement cybernétiquement amélioré. (comme un chien, un chat ou un dragon de Komodo).	PV 20 Mouvement 8 Humanité : 20
<b>Caractéristiques standard :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Peut être équipé de cyberimplants</li><li>- Possède des éventreurs (arme naturelle)</li><li>- Peut être commandé à distance sans avoir besoin d'un lien artificiel.</li></ul>		

# CHÂSSIS

## Drones pour les opérations spéciales (rang 7-8)

Type	Description	Données
MTODO prototype de drone d'infiltra- tion Militech	Un drone d'infiltration expérimental de Militech, équipé de 4 pattes similaires à celles d'un insecte pour se déplacer et de 2 membres ressemblant à des mandibules pour effectuer des opérations d'espionnage. (Ne tournons pas autour du pot, c'est un proto du Flathead de 77)	PV 25 Mouvement 8
<b>Caractéristiques standard :</b> - livré avec le système de locomotion arachnide, un Techscanner et une interface réseau.		

Type	Description	Données
Cyber-animal (grand)	Un grand animal qui a été génétiquement et éventuellement cybernétiquement amélioré. (Comme un ours, un tigre ou un alligator).	PV 30 Mouvement 6 Humanité 30 Corps 10
<b>Caractéristiques standard :</b> - peut être équipé de cyberimplants - Possède des Étripeurs (arme naturelle) - Peut être commandé à distance sans avoir besoin d'un lien artificiel. - Peut agripper une cible		

Type	Description	Données
Robot de sauve- tage rapide "R3" de la Trauma- Team	Un drone médical à déploiement rapide dont la conception est censée être non menaçante, est le premier sur les lieux lorsqu'un patient ne réagit plus et/ou se trouve dans une zone difficile à atteindre. Il peut prendre de manière autonome des mesures de préservation de la vie, Dans certaines situations, il peut offrir un pistolet imprimé de taille moyenne avec une serrure biométrique au patient.	PV 25 PA 12 Mouvement 10 (occupe 2 cases)
<b>Caractéristiques standard :</b> - est livré avec un Médiscanner, un module de survie, un compartiment caché, (pour l'équipement médical de première intervention et une arme à feu pour les cas d'extrême urgence), revêtement en Kevlar (1)		

# CHÂSSIS

## Drones mythiques (rang 9-10)

Type	Description	Données
Essaim de nano-drones "Styx"	Des centaines de millions de drones microscopiques se manifestant sous la forme d'une masse fluide incolore et dévorante.	PV 50 Mouvement 12 (occupe un espace de 0,5m x 0,5cm ou - 1,5m x 1,5cm)

### Caractéristiques standard :

- Peut imiter jusqu'à 3 modèles de rang 1 en même temps.
- Peut être compressé dans une pièce cubique et doit être contenu dans un conteneur spécialisé à tout moment lorsqu'il n'est pas utilisé.

Type	Description	Données
Adrek robotics "Arachne"	Un drone d'assaut urbain, rempli de pièces de qualité militaire.	PV 100 PA 17 Déplacement 8 (occupe un espace de 0,5x0,5m)

### Caractéristiques standard :

- Livré avec :
- 2x Supports d'armes universels avec deux Helix de Tsunami Arms, Système de locomotion pédestre, Plaques de Kevlar (3), 4 boucliers déployables

Type	Description	Données
Cyber-animal (Hybride)	Un grand amalgame de gènes animaux fusionnés, génétiquement et cybernétiquement améliorés. (Peut être soit la plus belle créature de la planète Terre, soit une victime de sa propre naissance).	PV 60 Mouvement 6 Humanité N/A Corps 10 (occupe un espace de 0,5x0,5m)

### Caractéristiques standard :

- peut être équipé de cyberimplants
- Possède des Étripeurs (arme naturelle)
- Peut être commandé à distance sans avoir besoin d'un lien artificiel.
- Peut être équipé de 5 cyberpimplants
- Peut aggriper une cible



## Modules pour drones

Les modules de drone sont des pièces de matériel qui ajoutent ou remplacent des fonctionnalités sur un drone, certaines de ces fonctionnalités peuvent ajouter de nouvelles actions telles que "Crochet d'attache" qui n'ont pas de compétence associée, pour cela il suffit d'utiliser la compétence sécurité électronique.

### Tous les drones

Rang	Nom	Amélioration
7	Revêtement en kevlar	Appliquer ce module une fois ajoute une PA de 11 au drone. Appliquer ce module deux fois augmente la PA à 15 au drone. Appliquer ce module trois fois augmente la PA à 15 au drone.
1	Zoom numérique de haute résolution	La caméra du drone peut effectuer un zoom numérique jusqu'à 400x.
5	Système de verrouillage de la cible	Lorsque vous attaquez une cible située à 51 m ou plus avec une arme en mode de tir unique ou en tir ciblé à l'aide d'un drone, vous pouvez ajouter un +1 à votre test.
3	Amélioration de la mobilité	Ajoute 2 mouvements supplémentaires au drone. L'amélioration peut être installée plusieurs fois.
3	Support de tourelle universel	Ajoute un moyen d'attacher n'importe quelle arme à distance (y compris exotique) au drone, qui doit être rechargée manuellement. Un support peut porter deux armes à une main ou une arme à deux mains. L'arme ne peut pas être rechargée par le drone lui-même, et les enrayages doivent être débloqués manuellement.
7	Kit de pistage	Une série de capteurs infrarouges, sonar et atmosphériques pour détecter la contrebande et les cibles. Donne un bonus de +2 aux drones pour le compétence: révéler les objets cachés Scanne en permanence le terrain dans un rayon de 50 m, y compris sous l'eau, à la recherche de nouvelles menaces. Le balayage n'inclut pas ce qui se trouve à couvert, comme le contenu d'une pièce derrière une porte fermée. Réduit les pénalités imposées par l'obscurité et d'autres éléments intangibles comme l'obscurcissement, comme la fumée, le brouillard, etc. à 0. Le drone peut distinguer la viande chaude du métal froid mais ne peut pas voir à travers tout ce qui pourrait constituer une couverture.
3	Technoscanner	Le scanner peut diagnostiquer toutes sortes de machines et d'appareils électroniques afin de faciliter les réparations ou d'autres opérations techniques. L'utilisateur ajoute +2 à ses compétences Électronique, Cybertech, Terratech, Maritech, Aérotech, Sécurité électronique et Armurerie. Les bonus de plusieurs technoscanners ne se cumulent pas.
1	Extension de la portée du signal	Double la portée effective du signal des drones, les tests pour rétablir la connexion ont désormais un SD de 15
1	Crochet d'attache	Peut tirer un grappin propulsé par une fusée qui s'attachera solidement à n'importe quelle surface épaisse jusqu'à 30 m de distance. La ligne ne peut supporter que deux fois le poids du drone, et a 10 PV.

## MODULES

Rang	Nom	Amélioration
3	Mediscanner	Le scanner muni de sondes et de contacts externes, permettant de diagnostiquer les blessures et les maladies, ainsi que d'assister l'utilisateur lors de procédures médicales d'urgence ne nécessitant pas de Chirurgie. L'utilisateur ajoute +2 à ses compétences Premiers secours et Assistance médicale. Bonus non cumulable avec soi-même.
1	Compartiment caché	Un compartiment caché contenant un étui d'arme de taille appropriée, et un compartiment pour stocker de l'équipement supplémentaire. Le compartiment caché peut être révélé en utilisant une action de commande gratuite.
1	Arme de mêlée	Ajoute une arme de mêlée de forme et de taille appropriées à votre drone.
7	Interface de réseau	Ajoute la possibilité pour un netrunner d'accéder à distance à l'architecture du réseau à l'aide du drone. Le netrunner doit avoir accès à la console de pilotage et est toujours exposé aux risques de l'architecture. Il dispose de deux emplacements de programme supplémentaires. Un netrunner peut télécharger un virus directement sur le drone si celui-ci est utilisé pour se connecter à une architecture réseau. (La connexion à une plateforme neuronale met en danger à la fois le netrunner et le rigger).

### Drone Terrestre

Rang	Nom	Amélioration
3	Système de locomotion pédestre	Remplace l'ancien mode de déplacement par 4 à 6 membres indépendants, permettant au drone de sauter et de se mouvoir sur des objets pouvant atteindre deux fois sa taille.
5	Locomotion arachnide	Remplace l'ancien mode de déplacement par 6 à 8 membres indépendants, ce qui lui permet d'escalader des parois abruptes à la moitié de sa vitesse de base.
1	Bouclier déployable	Ajoute un bouclier déployable sur un côté de votre drone permettant à quiconque de s'abriter derrière lui, le bouclier a 20 PV et peut être déployé sur un côté du drone en utilisant une action. Le déploiement du bouclier réduit le déplacement du drone de 2.

## Drone aérien

Rang	Nom	Amélioration
3	Moteur silencieux	Fait planer le drone presque silencieusement, ajoute +3 aux tests de furtivité effectués avec le drone.
7	Affichage en direct de la reconnaissance 3D	Lorsqu'il se trouve à 15 mètres ou plus du sol, le drone peut scanner une zone qui s'affiche sous la forme d'une représentation 3D. Cela vous permet de voir tout ce qui se trouve dans le champ de vision du drone avec vos propres yeux.
5	Dispositif de vol AV	Double la hauteur verticale à laquelle votre drone peut voler. Pour les drones qui occupent moins d'une case.
3	Amélioration de la dissimulation	Le drone peut se contorsionner pour prendre la forme d'une valise ou d'un objet similaire de tous les jours ajoutant un bonus de +2 à la compétence de dissimulation/révélation d'objet.

## LIEN ARTIFICIEL

[Avertissement : L'intelligence artificielle peut être volatile, imprévisible, étrange et menacer la vie et même l'existence. Discutez en détail avec votre Meneur de Jeu de ses répercussions dans les parties].

### Fonctionnement de la personnalité

Vous avez donné une âme à votre machine, elle n'est plus un serviteur sans esprit mais une série d'algorithmes logiques autonomes qui peuvent être considérés comme une personnalité, avec une certaine autonomie et un minimum de choix.

Lancé	Mode de personnalité
1	Froid (sans émotion, monotone, direct)
2	Animal de compagnie (loyal, émotif, amical)
3	Assistant (Cordial, respectueux, mielleux)
4	Sarcastique (Vulgaire, irrespectueux, inamical)
5	Caricatural (Caricature, obtus, exagéré)
6	Personnalité personnalisée (La personnalité d'une célébrité, d'un personnage ou d'une personne de votre vie, écrite sur mesure ou extraite)

### Synergie

L'IA fonctionne selon un ensemble de priorités, et son code est dans un cycle perpétuel d'itération. En la guidant efficacement, vous pouvez l'amener à se fier davantage à vos commandes. Dans le même ordre d'idées, si vous la laissez se heurter à une série d'échecs, l'IA développera un sens de l'auto-préservation qui lui permettra de "se rebeller".

De même que le cyber-psycho, le drone fait preuve d'un sens de l'auto-préservation et tente de stimuler ses capteurs de quelque manière que ce soit. (Si la synergie est de -7 ou plus, le drone se rebelle).

## LIEN ARTIFICIEL

Obtenir une synergie	Gain
Traiter l'IA comme autre chose qu'un programme	1
Prioriser la sécurité de l'IA	2
Soutenir votre drone physiquement pendant le combat	3

Obtenir une synergie	Gain
Rabaisser l'IA	-2
Utiliser l'IA comme un combattant sacrificable.	-3
Trahir votre IA de quelque manière que ce soit.	-5

Les points de synergie fonctionnent de la même manière que la statistique Chance, le maximum de points de synergie est de 10.

## GUIDE DES DRONES AUTONOMES

Le guide des drones autonomes est destiné à ceux qui veulent utiliser les drones en tant que techs, netrunners et autres avec des eddies en réserve

Produit	Coût
Drone de rang 1-4	1.000 eb
Drone de rang 5-6	3.000 eb
Drone de rang 7-8	5.000 eb
Drone de rang 9-10	100.000 eb
Module de rang 1	1.000 eb
Module de rang 3	1.500 eb
Module de rang 5	2.000 eb
Module de rang 7	5.000 eb



# CYBERPUNK RED