



DOSSIER EDGERUNNER

POUR NOTER TOUS LES DÉTAILS DE VOTRE PERSONNAGE

VO JUILLET 2024 - VF OCTOBRE 2024 Traduction: Sushimatic, Tahr.Tocury Relecture: Joubinator, Karasu Mise en page: Sushimatic

V1.0

Design J Gray • **Art Direction artistique** Winterjaye Kovach

Gestion commerciale Lisa Pondsmith • **Maquette** J Gray

«Dossier Edgerunner» est une traduction non-officielle du DLC officiel gratuit «Edgerunner Folio» originellement créé et distribué gratuitement par R. Talsorian Games (RTG) pour leur jeu de rôle Cyberpunk Red.

Cette traduction n'est ni cautionnée ni approuvée par RTG et n'a pas pour objectif d'être partagée ailleurs que sur le site (<http://cyberpunk-jdr.fr>) où elle est stockée.

Le document original, dans la langue de Shakespeare, est disponible à l'adresse suivante : <https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2024/07/RTG-CPR-DLC-Edgerunner-Folio.pdf>

Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document. Pour toute question ou suggestion concernant ce document, contactez le Discord « Cyberpunk JDR papier FR ».

Copyright © 2024 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention.

All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

Permission granted to the user to print and copy this document for personal use.

CYBERMATÉRIEL

Nom	Catégorie

NOTES

Nom	Catégorie

NOTES

Nom	Catégorie

NOTES

Nom	Catégorie

NOTES

Nom	Catégorie

NOTES

NOTES ADDITIONNELLES

CYBERMATÉRIEL

Nom	Catégorie

NOTES

Nom	Catégorie

NOTES

Nom	Catégorie

NOTES

Nom	Catégorie

NOTES

Nom	Catégorie

NOTES

NOTES ADDITIONNELLES

COMBAT

Bagarre

Combat au corps-à-corps. Vous pouvez accomplir les actions suivantes:

- **Attaquer:** Un coup direct de poing, de pied, ou d'une autre partie du corps. Dégâts en fonction du COR. 2 attaques/round.
- **Agripper:** Tenter d'agripper quelqu'un. Votre base en Bagarre contre la base en Bagarre de l'adversaire. Si vous réussissez, vous le maintenez. Attaquant et défenseur pris dans un agrippement subissent -2 à toutes leurs actions. L'attaquant peut cesser d'agripper sa cible à tout moment, sans dépenser d'action. 1 attaque/round.
- **Étrangler:** Si vous êtes l'attaquant et que vous avez agrippé votre adversaire, vous pouvez utiliser une action pour infliger autant de dégâts que votre COR. Ces dégâts ignorent l'armure et s'appliquent directement aux PS. Si vous étranglez la cible pendant 3 rounds de suite, elle tombe inconsciente, quels que soient ses PS restants. 1 attaque/round.
- **Projeter:** Si vous avez agrippé une cible, vous pouvez la projeter au sol sans jet de compétence. Quand vous projetez un adversaire, vous le positionnez sur la case adjacente de votre choix, en lui infligeant autant de dégâts que votre COR. Ces dégâts ignorent l'armure et s'appliquent directement aux PS. 1 attaque/round.

Nom

Type	Compétence	Base (CARAC + compétence + bonus)	Dégâts	Munitions	Att/round	Mains	Dissimulable ?

NOTES

SD selon la distance de la cible (en mètres)

0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800

Nom

Type	Compétence	Base (CARAC + compétence + bonus)	Dégâts	Munitions	Att/round	Mains	Dissimulable ?

NOTES

SD selon la distance de la cible (en mètres)

0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800

NOTES ADDITIONNELLES

COMBAT

Nom							
Type	Compétence	Base (CARAC + compétence + bonus)	Dégâts	Munitions	Att/round	Mains	Dissimulable ?
NOTES							
SD selon la distance de la cible (en mètres)							
0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800

Nom							
Type	Compétence	Base (CARAC + compétence + bonus)	Dégâts	Munitions	Att/round	Mains	Dissimulable ?
NOTES							
SD selon la distance de la cible (en mètres)							
0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800

Nom							
Type	Compétence	Base (CARAC + compétence + bonus)	Dégâts	Munitions	Att/round	Mains	Dissimulable ?
NOTES							
SD selon la distance de la cible (en mètres)							
0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800
NOTES ADDITIONNELLES							

FICHE DE VÉHICULE

Nom		Sièges
Type		
Compétence de contrôle	Compétence de réparation	

STATS

PDS	PA	Vitesse (combat)	Vitesse (narrative)
-----	----	------------------	---------------------

COMBAT

Nom							
Type	Compétence	Base (CARAC + compétence + bonus)	Dégâts	Munitions	Att/round	Mains	Dissimulable ?
SD selon la distance de la cible (en mètres)							
0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800

Nom							
Type	Compétence	Base (CARAC + compétence + bonus)	Dégâts	Munitions	Att/round	Mains	Dissimulable ?
SD selon la distance de la cible (en mètres)							
0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800

Améliorations installées

<input type="checkbox"/> Amélioration d'aéroglesseur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Herse déployable	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Amélioration de contrebande	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intégration améliorée des ports d'interface neurale	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Amélioration de moteur d'AV-4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lance-roquettes intégré	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Amélioration de places assises	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mitrailleuse intégrée	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Amélioration de sécurité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pare-chocs de combat	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arme de mêlée intégrée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Partie habitable	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> CAFAY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Support d'arme lourde pour véhicule	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Centre de communications	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Verre pare-balles	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Châssis blindé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Châssis lourd	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crache-feu intégré	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/>

NOMBRE D'INSTALLATIONS

NOMBRE D'INSTALLATIONS

FICHE DE CYBERCONSOLE

Nom

Type

STATS

Emplacements universels SUR	Emplacements de programmes SUR	Emplacements d'extensions SUR
---	--	---

Programmes chargés

<input type="checkbox"/> Armure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sabre	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bannissement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Speedy Gonzalvez	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bouclier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Superglue	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> ConsoleKRASH	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Taser	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Effaceur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tir de barrage	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Feubeu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ver	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Hélice d'éclairs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Laser corrosif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Loupe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/>

QUANTITÉ INSTALLÉE

QUANTITÉ INSTALLÉE

GLACE noirs installés

<input type="checkbox"/> Cerbère	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Putois	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cobra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Scorpion	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Corbeau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tigre à dents de sabre	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Dragon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Titan	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Feu follet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tueur	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Kraken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Liche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/>

QUANTITÉ INSTALLÉE

QUANTITÉ INSTALLÉE

Extensions matérielles installées

<input type="checkbox"/> Accélérateur bushido	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Forgeur	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Aerie	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Instinct félin	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Barrière anti-KRASH	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Nettoyage rapide	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Brume marécageuse	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Parfumerie	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Câblage isolé	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Piège à serpent	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Circuits renforcés	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Séquenceur de défense	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Disque dur de sauvegarde	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Verrou biométrique	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Dragon morfal morfal	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Enregistreur de combat	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Extension de portée	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>

LOCALISATION

LOCALISATION

JETS DE COMPÉTENCES

CARAC + compétence + 1d10 de l'attaquant contre CARAC + compétence + 1d10 du défenseur ou Seuil de difficulté (SD)
Vous devez dépasser le SD (de 1 ou plus) pour réussir l'action. En cas d'égalité, le défenseur remporte l'opposition.

SD DE TÂCHES: 9 (Simple) • 13 (Facile) • 15 (Moyen) • 17 (Professionnel)
21 (Assez difficile) • 24 (Difficile) • 29 (Presque impossible)

► Réussite critique ◀

Quand votre d10 donne un 10, relancez 1d10 et ajoutez le résultat obtenu au premier jet. Si vous refaites un 10, ne relancez pas.

► Échec critique ◀

Quand votre d10 donne un 1, relancez 1d10 et soustrayez le résultat de ce jet à votre CARAC + compétence + premier jet. Si vous refaites un 1, ne relancez pas.

► Nouvel essai ◀

Si vous ratez un jet de compétence, vous ne pouvez pas retenter votre chance, sauf si vos chances de réussite se sont améliorées pour une raison quelconque.

► Compétences complémentaires ◀

Avec l'accord du MJ, un jet de compétence complémentaire réussi offre un bonus de +1 sur le prochain jet de la compétence influencée.

► Temps supplémentaire ◀

Gagnez un bonus de +1 sur le jet de compétence si vous quadruplez la durée initialement prévue pour accomplir cette action.

► Compter sur la Chance ◀

Chaque point de CHA dépensé ajoute +1 au jet de compétence.

INITIATIVE & MOUVEMENT

Quand un combat commence, tous les participants font un jet d'initiative:

RÉF + 1d10

► Lors de votre tour ◀

Votre tour = 1 action de mouvement + 1 autre action

► Actions de mouvement ◀

Chaque tour vous pouvez vous déplacer d'autant de mètres que votre MOUV x2 ou d'un nombre de cases égal à votre MOUV.

Vous pouvez effectuer une action en plein milieu de l'action de mouvement puis terminer votre mouvement ensuite (bouger, tirer, bouger).

Escalader, sauter, nager, etc, permettent un déplacement de 1/2 MOUV.

ATTAQUES À DISTANCE

RÉF de l'attaquant + compétence d'arme appropriée + 1d10
 contre
SD selon distance de la cible & portée de l'arme.

ATTAQUES DE MÊLÉE

DEX de l'attaquant + compétence de mêlée appropriée + 1d10
 contre
DEX du défenseur + compétence Esquive + 1d10

ATTAQUES PAR ROUND (Att/round)

Lors d'une action d'attaque, vous pouvez faire un nombre de jets de compétence égal aux Att/round.
Ce nombre peut être réparti sur deux armes tant que chaque arme a 2 Att/round.

VISER

Malus de -8 pour tout jet d'attaque visant spécifiquement la tête, un objet tenu ou la jambe. 1 Att/round.
 Viser peut se faire en attaque de mêlée ou à distance.