

CYBERPUNK RED



Classe de personnage :
Opérateur Clandestin

Crée par Daniel Huk et modifié par HumAnnoyd
Transposé et traduit par Alexis.D

Sommaire :

Description et capacité emblématique _page 3

Descriptif _____page 3

Capacité emblématique _____page 3

Parcours de vie _____page 4

Attribution des compétences _____page 5

Compétences type Streetrat _____page 5

Edgerunner Fast & Dirty Skills _____page 5

Armes, équipements et implants Cyber _page 6

Armes et armures pour les Streetrats & les Edge-Runners _____page 6

Équipements pour les Streetrats & les Edge-Runners _____page 6

Cybernétique pour les Streetrats & les Edge-Runners _____page 6

Note :

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

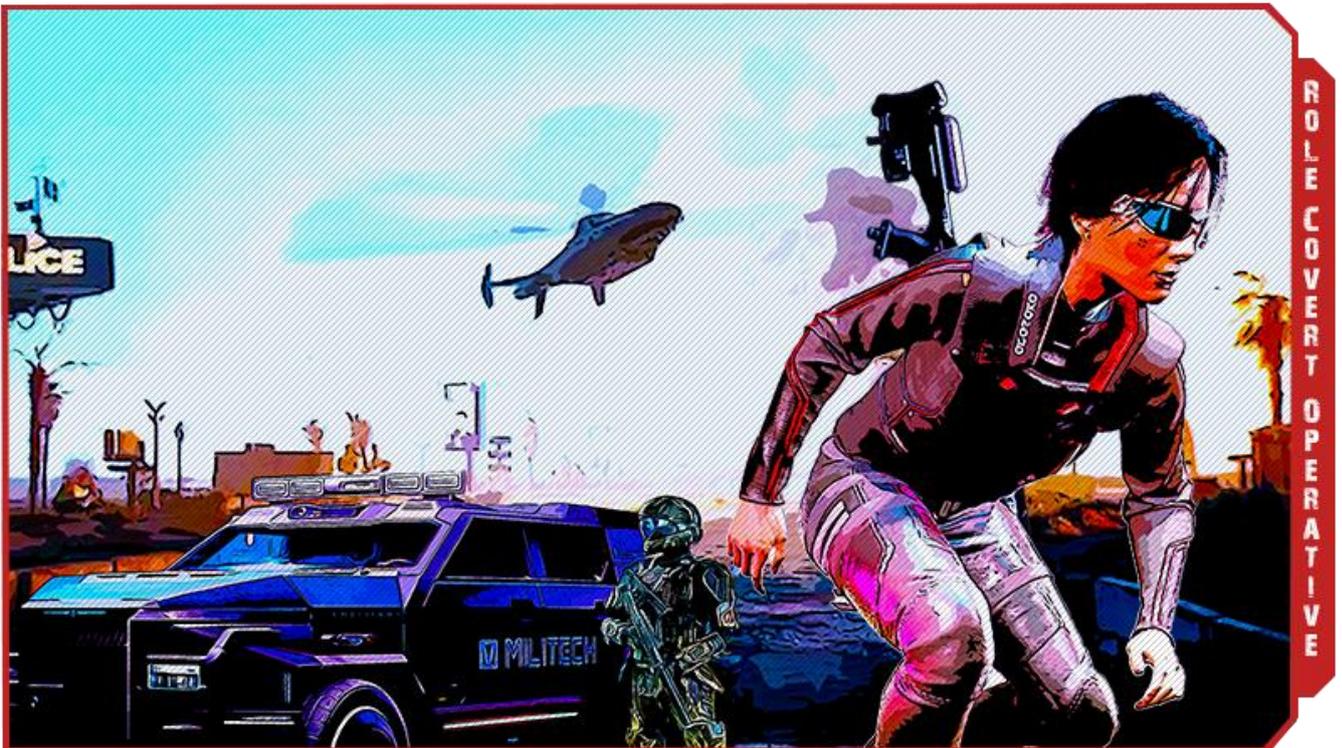
Cette classe est partagée sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr> . Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site où il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :

<https://cyberpunkrednightcity.obsidianportal.com/wikis>

Description et capacité emblématique

Descriptif des Opérateurs

Les opérations clandestines sont différentes des opérations des Solos. Les opérateurs sont des experts qui savent se rendre là où ils ne devraient pas, sans avoir à recourir à des explosions désordonnées (sauf en cas de nécessité). Ce sont des tireurs d'élite, des experts en démolition ou des infiltrés qui peuvent utiliser la force avec précision pour accomplir n'importe quelle tâche. S'ils remplissent bien leur objectif, la cible d'une opération secrète ne saura même pas qu'elle était au cœur d'une mission.



Combat Furtif (Capacité emblématique des Opérateurs)

Lorsque le combat est engagé (avant que l'Initiative ne soit lancée): à tout moment en dehors du combat, ou en combat avec une action, un Opérateur Clandestin peut diviser le nombre total de points qu'il possède dans sa Capacité de Combat Furtif parmi les capacités suivantes.

A l'épreuve de l'échec :

Les Opérateurs sont entraînés à se ressaisir instantanément après une erreur en prenant le temps d'ajuster tous leurs tirs. Pour 4 points, un opérateur ignore les échecs critiques qu'il obtient en attaquant. Ces jets sont cependant toujours traités comme des 1.

Expert en infiltration :

Pour chaque point investi dans cette capacité, l'opérateur obtient +1 aux jets de **Discretion**.

OPÉRATEUR CLANDESTIN

Attaque de précision :

Les Opérateurs sont formés pour viser avec précision lors de leurs attaques, ce qui leur donne un avantage lors de leurs tirs.

- Pour 3 points, un opérateur ajoute un +1 à toutes les attaques effectuées.
- Pour 6 points, un opérateur ajoute un +2 à toutes les attaques effectuées.
- Pour 9 points, un opérateur ajoute un +3 à toutes les attaques effectuées.

Expert en sécurité ou Expert en démolitions :

Pour chaque deux points attribués à cette aptitude, vous obtenez +1 aux jets de compétence **Sécurité Electronique** ou +1 aux jets de compétence **Démolition**.

Vous devez en choisir un lorsque le personnage est créé si ce dernier est un expert en sécurité ou en démolition et ne pouvez pas changer de compétences une fois que l'opérateur a été créé.

Le point faible :

Les opérateurs ont été formés à rechercher des points faibles pour endommager même leurs cibles, même fortement blindées. Chaque point attribué à l'aptitude ajoute +1 aux dégâts (avant blindage) de votre première attaque réussie dans un round.

Détection des menaces :

Les opérateurs ont amélioré la connaissance de la situation. Chaque point attribué à cette aptitude ajoute un +1 à tout tests de **Perception** effectué.

Note : Si un opérateur Clandestin choisit de ne pas modifier l'affectation de ses points, les points précédents persistent. L'activation de certaines de ces capacités coûtera à l'agent secret plus de points que d'autres

Parcours de Vie

Utiliser les tables de Solo pour générer le parcours de vie.

Attribution des compétences

Compétences type Streetrat : pg 86

Compétences	Niv
Arme de Mêlée	6
Armes d'épaule	6
Athlétisme	2
Bagarre	6
Concentration	2
Connaissance	2
Conversation	2
Crochetage	4
Démolitions	4
Discrétion	6
Esquive	6
Pistolet	6
Premiers secours	2
Psychologie	2
Langue (Argo)	2
Guide local (votre quartier)	2
Perception	2
Persuasion	2
Sécurité électronique	4
Tactique	2
Tir automatique	6
Tactique	2

Edgerunner Fast & Dirty Skills : pg. 88

Pour déterminer vos compétences d'opérateurs, 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.

Arme de Mêlée, Armes d'épaule, Athlétisme, Bagarre, Concentration, Connaissance, Conversation, Crochetage, Démolitions, Discrétion, Esquive, Pistolet, Premiers secours, Psychologie, Langue (Argo), Guide local (votre quartier), Perception, Persuasion, Sécurité électronique, Tactique, Tir automatique, Tactique

Armes, équipements et implants Cyber

Armes et armures pour les Streetrats & les Edge-Runners

Armes et Armures
Fusil d'assaut
Pistolet très lourd
Arme de mêlée lourde ou bouclier pare-balles
Munitions de base pour pistolet très lourd x30
Munitions de base pour fusil x70
Gilet pare-balles léger (SP11)
Casque pare-balles léger (SP11)

Equipements pour les Streetrats & les Edge-Runners

Equipements
Agent x1
Chaussures (Type Décontracté) x 2
Veste (Type Décontracté) x 3
Verre miroir (Type Décontracté)
Bas (Type Décontracté) x 2
Hauts (Type Décontracté) x 2

Cybernétique pour les Streetrats & les Edge-Runners

Equipements
Bio-moniteur
Lien Neural
Sandevistan (Mégadrénaline) or Vampyres

Total : 14 Perte d'humanité (-2 EMP)



CYBERPUNK RED