

CYBERPUNK RED



Rôle :
Coursier

Crée par Jérémy NST et 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 5

Attribution des compétences _____page 6

Compétences type Streetrat _____page 6

Edgerunner Fast & Dirty Skills _____page 6

Armes, équipements et implants Cyber _page 7

Armes et armures pour les Streetrats & les Edge-Runners _____page 7

Équipements pour les Streetrats & les Edge-Runners _____page 7

Cybernétique pour les Streetrats & les Edge-Runners _____page 7

Note :

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

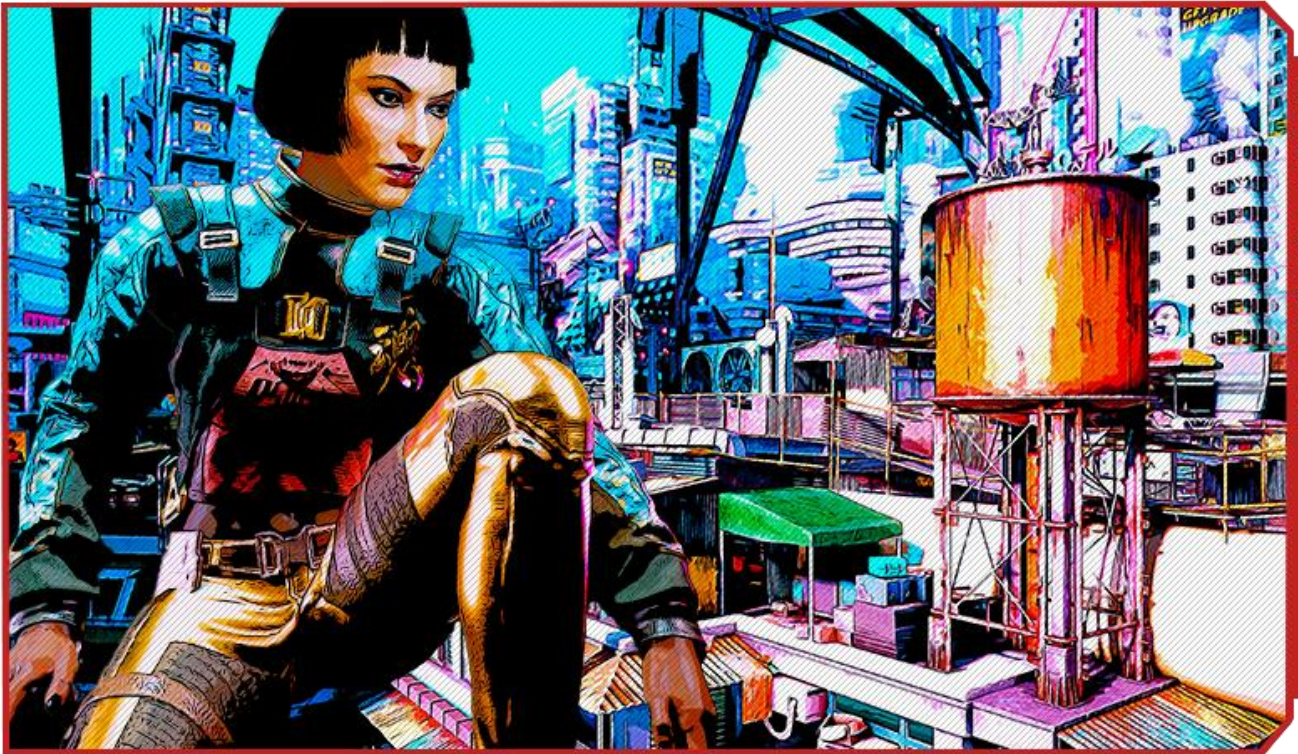
Cette classe est partagée sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr> . Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site où il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à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

<https://cyberpunkrednightcity.obsidianportal.com/wikis/role-courier>

Description et capacité emblématique

Descriptif du Coursier

A l'ère du Rouge, l'information c'est le pouvoir. Certaines données sont si vitales qu'elles ne peuvent pas être transférées par des moyens normaux, c'est pourquoi on fait appel à un coursier. Les coursiers se présentent sous de nombreuses formes. Certains conduisent des véhicules à haute performance, utilisant une vitesse et un blindage supérieurs pour se frayer un chemin à travers n'importe quelle Zone de Combat. D'autres choisissent une route plus circonspecte et essaient de se faufiler à travers toute opposition sans que personne ne sache qu'ils sont là. Certains coursiers se faufilent sur les toits et dans les ruelles des villes surpeuplées, là où aucun véhicule ne peut aller. Quelle que soit leur approche du travail, tous les coursiers sont des fins connaisseurs de leur ville, mémorisant chaque ruelle, raccourci et passage ouvert dans les quartiers les plus dangereux. Quand il faut absolument arriver à l'heure, la seule réponse est un Coursier.



ROLE - COURSIER

Runner (Capacité emblématique des coursiers)

Lorsqu'un coursier augmente son rang de Runner de 1, il gagne 1 rang dans deux spécialités de Runner différentes (Parkour, Transporteur, Infiltration et Terrain connu) de son choix.

Parkour

Se déplacer dans un environnement urbain et échapper à une poursuite est vital pour un coursier. Il bénéficie d'un +1 à tout test de compétence en athlétisme pour courir, sauter ou grimper. Une fois que vous avez obtenu 3 rangs dans cette spécialité, vous ne subissez plus la pénalité de mouvement pour sauter ou grimper. Au rang 4 et au rang 8 de l'aptitude Runner, vous augmentez votre Déplacement de +1.

Transporteur

Les coursiers ayant cette expertise sont des conducteurs chevronnés dont la connaissance d'un quartier leur donne l'avantage. Ils peuvent rivaliser avec les Nomades en tant que conducteurs sur leur propre terrain. Ils reçoivent un +1 à leur conduite de véhicules terrestres pour chaque point placé dans la compétence de conduite s'ils évoluent dans un quartier couvert par la compétence **Guide local** ou un quartier voisin de celui-ci. Ils apprennent également à entretenir leurs véhicules, recevant un +1 à leur compétence **Terratech**.

Infiltration

Les coursiers savent où se trouvent toutes les cachettes et les tunnels et peuvent souvent se déplacer en territoire connu sans être repérés. Ils bénéficient d'un +1 à leurs compétences **Dissimulation/Révélation d'objets**, **Connaissance de la Rue** et **Discrétion** pour chaque point placé dans la compétence Infiltration tant qu'ils sont dans des quartiers où ils ont la compétence **Guide local**.

Terrain connu

Pour réussir, un coursier doit connaître les meilleurs itinéraires dans un quartier et savoir à quoi s'attendre de la part de ses habitants. Il reçoit un +1 à toutes les compétences de **Guide local** qu'il possède.

Parcours de Vie du Coursier

À quoi ressemble votre "bureau" ? Lancez 1d6

1. Vous n'en avez pas. Vous préférez qu'il reste mobile.
2. Un stand dans un bar local.
3. Tous les messages du Data Pool et les dépôts anonymes.
4. Une pièce libre dans un entrepôt, un magasin ou une clinique.
5. Un bâtiment abandonné quelconque.
6. Le hall d'un cube hôtel.

Vous avez un partenaire ? Lancez 1d6

1. Un membre de la famille
2. Un vieil ami
3. Un(e) possible partenaire romantique
4. Un mentor
5. Un partenaire secret ayant des liens avec la mafia ou les gangs
6. Un partenaire secret avec des liens avec la police

Qui sont vos clients complémentaires ? Lancez 1d6

1. Les médias locaux qui veulent faire des recherches pour un article
2. Les fixers locaux qui ont besoin d'aide pour localiser une personne qui n'a pas payé ses dettes.
3. Les justiciers locaux qui ont besoin de preuves pour une arrestation
4. Les Execs locaux qui veulent faire chanter leurs rivaux.
5. Localisation de personnes disparues
6. Surveillance de conjoints infidèles

Qui est-ce qui essaie de te tuer ? Lancez 1d6

1. Des gangsters de la zone de combat qui pensent que vous allez les dénoncer.
2. Un coursier rival qui essaie de vous voler vos clients.
3. Des execs qui veulent que vous travailliez exclusivement pour eux.
4. Un ennemi d'un ancien client qui veut régler les "détails", comme vous.
5. Un ancien client qui pense que vous l'avez arnaqué.
6. Des hommes de loi corrompus

Attribution des compétences

Compétences type Streetrat : pg 86

Compétences	Niv
Athlétisme	6
Bagarre	6
Concentration	4
Conversation	4
Connaissance	2
Connaissance de la Rue	6
Discrétion	6
Esquive	6
Guide local (votre quartier)	6
Langue (Argo)	4
Pistolet	4
Premiers soins	6
Perception	6
Psychologie	6
Persuasion	4
Premiers secours	6

Edgerunner Fast & Dirty Skills : pg. 88

Pour déterminer vos compétences de Coursier, 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.

Athlétisme, Bagarre, Concentration, Conversation, Connaissance, Connaissance de la Rue, Discrétion, Esquive, Guide local (votre quartier), Langue (Argo), Pistolet, Premiers soins, Perception, Psychologie, Persuasion, Premiers secours.

Armes, équipements et implants Cyber

Armes et armures pour les Streetrats & les Edge-Runners

Armes et Armures
Pistolet très Lourd
Pistolet Moyen
Munitions de base pour pistolet lourd x30
Munitions de base pour pistolet moyen x30
Gilet pare-balles léger (SP11)
Casque pare-balles léger (SP11)

Equipements pour les Streetrats & les Edge-Runners

Equipements
Agent
Détecteur de Micro
Ordinateur
Téléphone jetable x2
Veste (Type Générique Chic)
Haut (Type Générique Chic)
Pantalon (Type Générique Chic)
Chaussure (Type Générique Chic)
Verre miroir (Type Générique Chic)
Bijoux (Type Générique Chic)

Cybernétique pour les Streetrats & les Edge-Runners

Equipements
Kit Cyberaudio
Agent interne
Poche sub-dermique
Analyseur de stress vocal ou amplificateur audio

Total : 16 Perte d'humanité (-2 EMP)



CYBERPUNK RED