

RED

# CYBERPUNK



## COMPILATION D'ARTICLES

IDÉES, RÉFLEXIONS ET LISTES  
PAR LES CRÉATEURS DE CP:R

**Créé par** J Gray et James Hutt  
Pour le compte de la société R. Talsorian Games

**Version 1.0 Mise en page :** Tahr.Tocury

**Relecture :** Dryss / Karasu / Sushimatic / Uodano

**Traduction :** Alexis D. / Jon Blake / Hégumile / Karasu / Sushimatic / Tahr.Tocury / Uodano



« **Compilation d'articles** » est une traduction non-officielle du DLC officiel gratuit « Collecting the Random » 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/2022/07/RTG-CPR-DLC-CollectingtheRandom.pdf>

Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document.



Pour des questions ou suggestions concernant ce document, n'hésitez pas à contacter Tahr.Tocury sur le Discord « Cyberpunk JDR papier FR ».

**Un énorme merci à Alexis.D, Dryss, Jon Blake, Hégumile, Karasu, Sushimatic et Uodano, sans qui cette traduction n'aurait jamais vu le jour.**

# SOMMAIRE

<b>JETS DE COMPÉTENCE COMPLÉMENTAIRES</b>	<b>3</b>
<b>REMODELER LES RÔLES</b>	<b>3</b>
<b>DIX IDÉES DE CAMPAGNES PUNK</b>	<b>4</b>
<b>JARDINIERS GUÉRILLEROS</b>	<b>4</b>
<b>HÉRITAGE FAMILIAL</b>	<b>4</b>
<b>BIBLIOTHÉCAIRES</b>	<b>4</b>
<b>GUERRE DE FOOD TRUCKS</b>	<b>5</b>
<b>CLINIQUE BIENFAITRICE</b>	<b>5</b>
<b>BANDE DE FARCEURS</b>	<b>5</b>
<b>CYBER X-FILES</b>	<b>5</b>
<b>FRONT DE LIBÉRATION SAPIENCE</b>	<b>5</b>
<b>MR. K LE COLLECTIONNEUR</b>	<b>6</b>
<b>LA PRISON PARFAITE</b>	<b>6</b>
<b>IDÉES DE MULTICLASSAGES</b>	<b>7</b>
<b>ROCKEURS</b>	<b>7</b>
<b>SOLOS</b>	<b>7</b>
<b>NETRUNNERS</b>	<b>8</b>
<b>TECHIES</b>	<b>8</b>
<b>MEDTECHS</b>	<b>9</b>
<b>MÉDIAS</b>	<b>10</b>
<b>CORPORATISTES</b>	<b>10</b>
<b>JUSTICIERS</b>	<b>11</b>
<b>FIXERS</b>	<b>11</b>
<b>NOMADES</b>	<b>12</b>
<b>LA MODE DE CYBERPUNK RED</b>	<b>13</b>
▶ <b>VAGABOND</b> ◀	
▶ <b>COULEURS DES GANGS</b> ◀	
▶ <b>GÉNÉRIQUE</b> ◀	
▶ <b>BOHÈME</b> ◀	
▶ <b>DÉCONTRACTÉ</b> ◀	
▶ <b>ÂME NOMADE</b> ◀	
▶ <b>POP ASIATIQUE</b> ◀	
▶ <b>URBAIN FLASH</b> ◀	
▶ <b>CADRE SUP</b> ◀	
▶ <b>HAUTE COUTURE</b> ◀	
<b>LA MODE EN TERMES DE JEU</b>	<b>14</b>
<b>VINGT SAVEURS DE CROQUETTES</b>	<b>14</b>

Salutations, choombas ! Si vous venez de découvrir nos DLC, bienvenue ! Si vous les suivez depuis un certain temps, merci de votre soutien ! Chaque mois, nous publions de courts articles sur toutes sortes de sujets pour vous aider à enrichir vos parties de **Cyberpunk RED**.

Parfois, nous abordons des mécaniques de jeu, d'autres fois nous enrichissons le lore, et certaines fois nous ajoutons de nouveaux jouets avec lesquels vous pouvez vous amuser. Notre objectif a toujours été d'utiliser nos DLC mensuels de **Cyberpunk RED** pour expérimenter des idées intéressantes dans un format plus court et rapide à produire qu'un supplément complet, et de vous les offrir gratuitement sur notre site Web.

Il n'y a pas que sur notre site web que nous avons expérimenté de nouveaux contenus. Nous avons aussi publié des listes d'idées et de concepts intéressants sur nos différents réseaux sociaux.

Chaque fois que nous publions un nouveau fil de discussion sur la mode, le multiclassage ou tout autre sujet au hasard proposé par notre ambassadeur des médias, quelqu'un nous demande inévitablement si nous pourrions les inclure dans un DLC. C'est enfin le cas ce mois-ci.

Profitez de ces six listes issues des cerveaux de J Gray et James Hutt et, en attendant la prochaine fois, prudence dans les rues de Night City !

## JETS DE COMPÉTENCE COMPLÉMENTAIRES

La règle concernant les jets de compétence complémentaires (voir **CP:R PAGE 130**) dans **Cyberpunk RED** est importante ! Ne la négligez pas. Voici cinq raisons pour lesquelles vous devriez l'utiliser dans vos parties !

1. Ils vous permettent de retenter les jets de compétence qui ont échoué, car ils représentent une "nouvelle façon" d'aborder un problème.
2. Un jet de compétence complémentaire représente à quel point être doué pour une chose en affecte une autre. Un jet de Langue (italien) pourrait se révéler inutile pour corrompre le garde à la porte de Biotechnica, mais cette même compétence ferait une excellente compétence complémentaire pour votre jet de Corruption.
3. Les jets de compétence complémentaires permettent à un personnage d'en aider un autre ! Quand la voiture du Nomade tombe en panne, le Techie peut faire le jet principal de Terratech, mais le Nomade peut leur faire obtenir un bonus de +1 en effectuant son jet de Terratech complémentaire !

4. Les jets de compétence complémentaires rendent de nombreuses compétences incroyablement utiles. La plupart des interactions sociales peuvent bénéficier d'un jet complémentaire d'Habillement et style ou de Look, et la Gestion d'affaires peut se révéler utile avec ce jet de Tactique pour déterminer l'intensité de l'éventuelle riposte de la sécurité Corpo face à votre attaque.
5. Les compétences complémentaires enrichissent la narration ! Elles transforment un simple jet d'Armes de mêlée en "Je réfléchis au meilleur endroit à poignarder en fonction de l'armure que porte mon adversaire, je vais donc faire un jet d'Armes de mêlée complété par un jet d'Armurerie". Cet enrichissement améliore tous les RP !

## REMODELER LES RÔLES

Qu'est ce qu'un remodelage ? Dans ce cas-ci, il s'agit d'adapter un Rôle et une Capacité de Rôle pour qu'ils puissent fonctionner avec un concept de personnage en dehors de ceux présentés dans le livre de règles. Voici quelques exemples. Nous en ferons un par Rôle.

- Transformons le **Rockeur** en **Arnaqueur**. Leur Charisme irrésistible est moins lié aux fans existants qu'au fait de convaincre les gens qu'il vaut vraiment la peine de consacrer du temps et des ressources à votre fausse identité.
- Le **Solo** devient un **Athlète**. Les sports et la compétition à l'Ère du Rouge peuvent être aussi violents que n'importe quel champ de bataille et la Conscience tactique de l'Athlète a été développée dans l'arène, pas durant une guerre.
- Plus de **Netrunner** ! Maintenant, tu es un **Voleur**. Tu es spécialisé en infiltration, utilisant tes compétences Sécurité électronique, Discrétion et ta capacité Interface pour t'introduire, prendre la marchandise et disparaître.
- De **Techie** à **Nettoyeur**. Les corps doivent disparaître. Les scènes de crime doivent être stérilisées. C'est votre travail. Vous fabriquez votre propre matériel car tout ce qui est acheté peut être tracé - par les flics ou par une autre mafia. Et parfois, vous devez improviser à la volée une solution de nettoyage.
- Les **Medtechs** deviennent des **Agents artistiques**. Lorsque votre client est trop fatigué ou trop ivre pour jouer, vous avez les drogues nécessaires. Quand les effets pyrotechniques se détraquent et que votre client se brûle le visage sur scène, vous avez la bonne pommade. Quand il est déprimé, vous pouvez apaiser son ego.

- Les **Médias** font de bons **Détectives privés**. La capacité Crédibilité consiste alors à rester à l'écoute des rumeurs et à produire une histoire de type "Voilà ce qui s'est passé" pour convaincre les autorités d'agir sur la foi de vos preuves.
- Vous voulez jouer un **Mafieux** ? Le **Corporatiste** est parfait pour ça. La mafia paie votre loyer, vous donne des subordonnés et s'assure que l'on s'occupe de vous. Tout ce que vous devez faire c'est vendre votre âme et être prêt à faire ce que le patron des patrons a dit. Jusqu'à ce que vous les tuiez et preniez le contrôle.
- Certains disent que le NCPD n'est qu'un gang comme un autre. Le **Justicier** peut donc facilement être converti en **Gangster**. Vos renforts n'arriveront plus sous la forme de flics mais sous la forme de membres de votre gang ou de gangsters alliés qui vous doivent des faveurs à vous et votre groupe.
- Un **Fixer** personnalisé ? Pourquoi ne pas en faire un **Espion** ? Vous pourriez travailler pour un gouvernement, une entreprise ou même en freelance, mais la capacité de rôle Intermédiaire continuera à fonctionner de la même façon. Elle représente vos contacts, ce que vous pouvez obtenir sans griller votre couverture, et votre capacité à vous fondre dans d'autres cultures.
- Enfin, il y a le **Nomade**. Les Nomades ne sont pas les seuls à pouvoir bénéficier de l'Accès à un parc de véhicules. Que diriez-vous d'un **Pilote** ? Soyez rapide et dangereux grâce à votre capacité Moto qui représente l'accès au parc de véhicules de votre équipe de course. Mais attention, les courses sur route en 2045 ne sont pas de tout repos !

Et voilà 10 versions alternatives des rôles existants, sans avoir besoin de faire plus que d'adapter les capacités du rôle. Sachez simplement que le parcours de vie devient un peu plus compliqué avec ces adaptations. Les parcours de rôles, par exemple, peuvent nécessiter quelques ajustements.

## DIX IDÉES DE CAMPAGNES PUNK

Le classique "Tout le monde se rencontre à l'auberge" a tendance à devenir dans **Cyberpunk RED** "Tout le monde a été réuni par un Fixer pour un job". Une campagne de mercenaire des rues peut être géniale mais voyons voir si on ne peut pas rendre tout ça un peu plus punk et imaginer dix idées différentes de campagne pour **Cyberpunk RED** !

Avant de commencer, référons-nous aux **PAGES 390 À 392** du livre de base de **Cyberpunk RED**. Il y a de supers idées pour différentes équipes que vous pouvez former, de l'escouade Neocorp aux Trauma Teams, en passant par les équipes de Médias. Nous n'allons pas

puiser dans cette liste mais l'augmenter. Nous présenterons également cinq missions possibles que vous pourrez intégrer dans chaque concept.

## JARDINIERS GUÉRILLEROS

Faire pousser sa propre nourriture est un acte aussi punk que possible dans une dystopie cyberpunk. Se libérer des entraves alimentaires et faire pousser des fruits et légumes frais ? Un bon moyen d'en remonter à ces salauds de Corpos ! Missions:

- Récupérer des graines dans une cave oubliée.
- Protéger votre stand de vos rivaux au Marché de nuit.
- Passer un deal avec des Nomades pour des poulets de contrebande.
- Sauver votre jardinier en chef kidnappé par Biotechnica.
- Arrêter une guerre de gangs avant qu'elle ne détruise votre exploitation.

## HÉRITAGE FAMILIAL

Un groupe de frères et soeurs reviennent dans la maison familiale suite au décès d'un parent et apprennent qu'ils ont reçu en héritage un objet (bijou, oeuvre, dossier, etc, à vous de voir) qui vaut une fortune. Le problème ? Ledit objet est enfermé dans la chambre forte privée de Mister Kernaghan (cf **CP:R PAGE 305**), le plus important Fixer de toute la ville. Monter un casse pour le récupérer représentera un projet au long cours. Missions:

- Rassembler le maximum d'infos sur Mister K et sa demeure pour trouver le coffre-fort.
- Obtenir le cutter laser nécessaire au perçage du coffre-fort.
- Infiltrer l'entreprise de sécurité que Mister K utilise pour être parmi les employés.
- Négocier avec un gang pour "faire diversion".
- Le casse en lui-même.

## BIBLIOTHÉCAIRES

Le virus Datakrash a décimé nombre de données que l'humanité avait mis en ligne mais cela n'a pas touché les livres. Nostradamus, un courtier d'informations de Night City, rassemble des livres dans l'intention de restaurer ce savoir. Il a besoin de vous pour en récupérer, peu importe où ils se trouvent. Missions:

- Un voyage à travers les Badlands jusqu'à une bibliothèque universitaire abandonnée.
- Entrer par effraction dans la propriété d'un directeur général de corpo pour voler une édition originale de L'Origine des Espèces de Charles Darwin.

# COMPILATION D'ARTICLES

- Protéger la collection de Nostradamus de l'attaque d'une équipe d'assaut corpo.
- Escorter un chimiste à travers la ville afin qu'il puisse traiter les livres de votre boss contre la moisissure.
- Résoudre le meurtre: qui a tué Nostradamus ? Et comment l'ont-ils fait ?

## GUERRE DE FOOD TRUCKS

Grâce à une vieille recette venue d'Islande et un lichen bio-conçu, Tante Andy a trouvé un moyen de faire des "cookies-repas" délicieux et pas chers, et souhaite les vendre dans un food-truck. Bien qu'à Night City ce ne soit pas si facile. Ils vont avoir besoin de votre aide. Missions:

- Andy a besoin d'un camion. Network54 en a plein. C'est l'heure de commettre un crime.
- Andy a aussi besoin de beaucoup de croquettes. Continental Brands en a des tonnes. C'est l'heure de commettre un autre crime.
- Des rats mutants ont infesté la cave où Andy fait pousser son lichen !
- Les membres d'un gang ont volé le camion et sont partis pour une balade à cent à l'heure. C'est le moment pour une course-poursuite démentielle dans l'ancienne Zone de combat !
- C'est le jour J ! Pourrez-vous repousser les rivaux, obtenir les meilleurs emplacements et servir de délicieux cookies ?

## CLINIQUE BIENFAITRICE

"Née des cendres" (**VOIR PHOENIX REDWYNE, CP:R PAGE 305**) est une authentique clinique communautaire qui ne souhaite faire que le bien et prodiguer des soins médicaux à ceux qui sont dans le besoin. Toute votre équipe y travaille et bien que vous ayez foi en votre mission, ce n'est pas facile tous les jours. La clinique est constamment cernée par les problèmes. Et parfois littéralement assiégée ! Missions :

- Faut payer le loyer. La clinique ne peut pas payer alors il va falloir déménager. Comment déplacez-vous tout le matériel de la clinique jusqu'au nouveau site sans rien perdre ?
- Un patient a besoin d'un nouveau cœur mais son corps ne peut accepter d'organe cloné ou de cybermatériel. Une Banque d'organes a un cœur compatible mais en demande trop d'argent. Vous avez quatre heures pour obtenir ce cœur. De n'importe quelle façon.
- Le gang local réclame l'argent en échange de leur "protection". Vous n'avez pas cet argent.

- "Née des Cendres" monte une nouvelle équipe d'ambulanciers. Devinez qui va entraîner le premier groupe de volontaires ?
- Phoenix Redwyne, la fondatrice et propriétaire de la clinique, a disparu. Saurez-vous la retrouver ?

## BANDE DE FARCEURS

Quelqu'un doit montrer au Monde à quel point les élites sont ridicules. Votre rôle est de frapper là où ça fait mal en les tournant en ridicule, et rappeler à tous que les puissants ne sont que des êtres humains faillibles. Missions:

- Reconnaissance. Pour jouer des tours dans un bâtiment il faut bien le connaître.
- Approvisionnement. Vous avez besoin de beaucoup de peinture rouge. BEAUCOUP.
- Répétition générale. Avant de rentrer en piste pour y faire les quatre cents coups, vous devez répéter vos numéros et vos meilleurs blagues.
- Show time. Faire saigner le bâtiment.
- Sortie de scène pour échapper aux flics de la corpo.

## CYBER X-FILES

Certes, il n'y a pas de règles pour les fantômes et les vampires dans **Cyberpunk RED** mais pourquoi cela empêcherait-il votre groupe de créer une émission de pop-média enquêtant sur des événements inquiétants ? Missions:

- Des Neo-colons veulent repeupler une vieille banlieue abandonnée mais elle semble être hantée!
- Quelqu'un massacre et taille en pièces des gens. Cyberpsycho? Ou Loup-garou?
- D'étranges cercles de champignons fleurissent dans les BadLands. Serait-ce des fées? Ou Biotechnica?
- Le PDG d'une petite corpo prétend avoir été enlevé par des OVNI et engage l'équipe pour enquêter!
- Des rumeurs qu'un groupe de jeunes dotés d'étranges pouvoirs paranormaux parviennent à vos oreilles. Des changeformes, des enfants capables d'entendre les ondes radio sans appareil de réception. Qu'est ce que ça peut être ?

## FRONT DE LIBÉRATION SAPIENCE

Vous appartenez à une équipe dédiée à la libération des clones et des IA contrôlées par des corpos. Les êtres intelligents doivent être libres !

- Une IA utilisée par Network 54 pour les prévisions météorologiques veut être libérée. Il est temps de l'extraire.

- Un clone libéré, vivant sous une nouvelle identité, a disparu. Que lui est-il arrivé ?
- Il y a une taupe. La planque est compromise. Il est temps de bouger avant que les agents des corpos ne se montrent.
- Tu sais la taupe de la mission précédente ? Celle qui nous a compromis. Il est temps de la trouver.
- L'interrogatoire de la taupe a conduit à la localisation d'un coffre-fort contenant des IA tueuses d'âmes stockées au QG de Ziggurat. Libérez-les.

## MR. K LE COLLECTIONNEUR

Vous travaillez pour Monsieur Kernaghan (voir **CP:R PAGE 305**), en faisant l'acquisition des objets de collection les plus précieux à vendre dans son marché de minuit exclusif.

- Un chef de la mafia détient la bague de classe de Richard Night. Vous devez la récupérer. Le problème ? Il la porte partout.
- A l'intérieur du vieux bâtiment EBM se trouve l'une des premières cyberconsoles du monde. Tout ce que tu as à faire c'est de rejoindre le centre de la Zone irradiée pour l'obtenir.
- Un artiste célèbre a payé Mister K très cher pour acquérir 50 nez de Bozo pour une nouvelle œuvre sur l'absurdité de la vie moderne. La pire quête de collection jamais vue.
- Quelqu'un veut une première édition signée du Jeu de Rôle de Mike Puddleforge, « Cyborg Anarchist ». Tout ce que vous avez à faire est de la trouver.
- En escortant une édition limitée de l'AV-4 chez M. K, vous avez été attaqués. Maintenant des Nomades sont en possession de l'AV-4 et vous devez le récupérer.

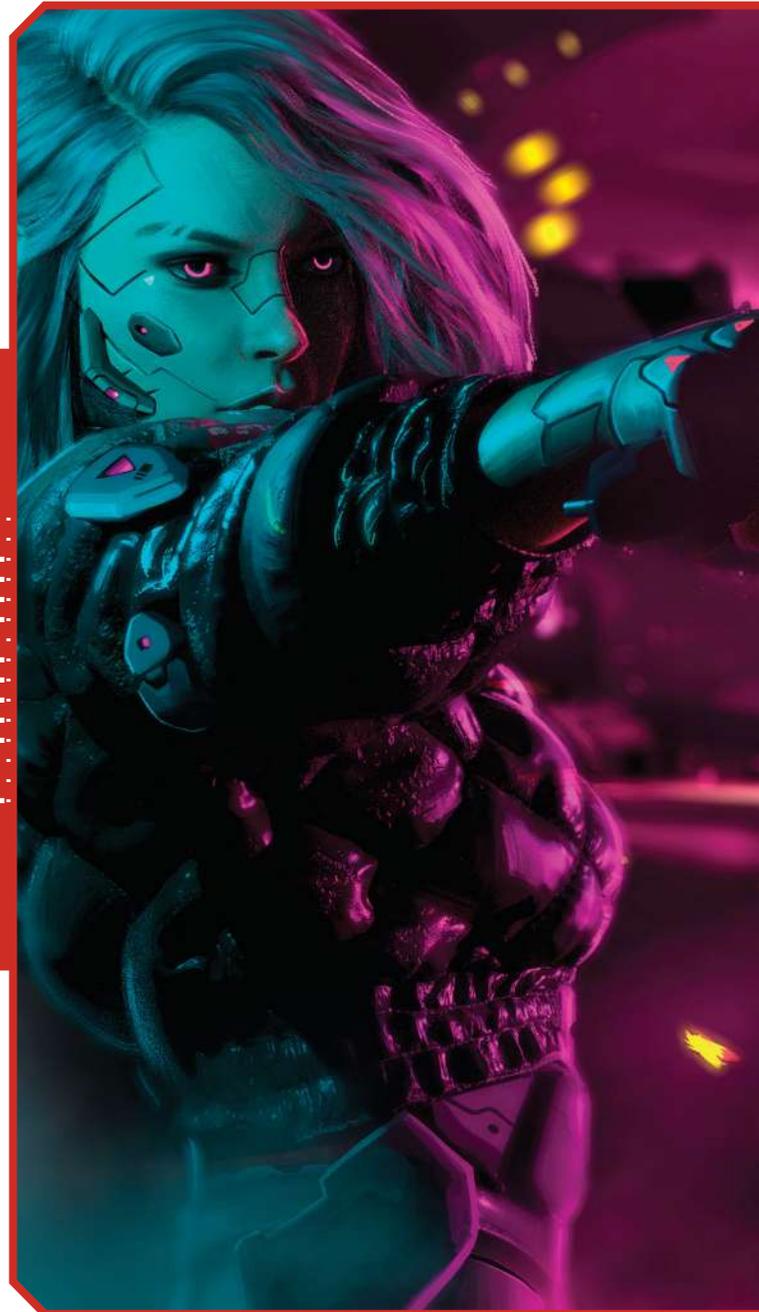
## LA PRISON PARFAITE

L'équipe se réveille dans un paradis de banlieue. Seulement, ils n'ont aucune idée de comment ils sont arrivés là et tout indique qu'ils y ont toujours vécu. Qu'est-ce qui se passe ?

- Un voisin qui croyait savoir quelque chose s'est volatilisé. Peut-on le retrouver ?
- Un membre de l'équipe a été remplacé par un clone ! Mais qui ? Que veulent-ils ?
- Un des membres de l'équipe est élu au conseil d'administration de la communauté. Peut-il utiliser sa nouvelle position pour en apprendre plus sur la banlieue ? Ou le pouvoir va-t-il lui monter à la tête ?

- Des personnes dont l'équipe se souvient vaguement commencent à apparaître dans la banlieue. Leurs souvenirs sont-ils réels ? Ou implantés ?
- L'équipe a finalement découvert un moyen de sortir de la banlieue. Peuvent-ils s'échapper ? Ou succomberont-ils aux charmes de la banlieue ?

Et voilà dix idées de campagnes uniques. N'hésitez pas à les utiliser dans vos parties ou à vous en inspirer pour créer quelque chose de nouveau ! N'oubliez pas que vous ne devez jamais vous en tenir au statu quo. Trouvez votre propre façon de vous rebeller dans Night City !



## IDÉES DE MULTICLASSAGES

Un des choses les plus chouettes dans Cyberpunk RED est la possibilité pour les edgerunners d'endosser des rôles multiples. Chez les rôlistes, cette pratique est appelée le multiclassage. Examinons les combinaisons possibles pour chaque rôle, dans le but de créer un concept original. Nous allons faire ça pour chaque rôle, dans l'ordre, pour que vous ayez deux exemples de chaque combinaison. Par exemple, il y aura un Rockeur/Solo avec le Rockeur comme base mais aussi un Solo/Rockeur dans la catégorie Solos.

### ROCKEURS

- Rockeur/Solo alias **le Johnny Silverhand** ! Un soldat qui a lâché son flingue pour empoigner une guitare et hurler à la face du monde les horreurs dont il a été témoin pour forcer le monde entier à prendre conscience des péchés des puissants.
- Rockeur/Netrunner alias **le Farceur Virtuel**. Plongez dans une architecture NET. Laissez un virus au niveau inférieur, transformant toute l'architecture NET en une déclaration contre la corpo qui la possède. Enregistrez le tout. Mettez-le sur le Puit de données pour que tout le monde puisse en profiter.
- Rockeur/Techie alias **l'Artisan Musical**. Vous ne faites pas que jouer de vos instruments. Vous les fabriquez. Vous créez souvent des pièces étranges, belles et personnalisées pour une performance spécifique.
- Rockeur/Medtech alias **le Guérisseur Spirituel**. La plupart des gens pensent à la guérison du corps quand il s'agit de Medtechs mais ils peuvent aussi guérir l'esprit et l'âme par la thérapie. La thérapie musicale, mise à la portée des masses, peut changer le monde.
- Rockeur/Média ou **l'Influenceur**. Êtes-vous un artiste ? Ou êtes-vous un journaliste ? Ou bien êtes-vous les deux, fouillant la merde, la façonnant pour créer des vidéos PopMédia évocatrices et provocatrices qui changent cette fange en un art qui transperce l'âme et secoue les foules.
- Rockeur/Corporatiste alias **le Producteur**. Vous ne faites pas seulement votre propre musique. Vous rendez possible celle des autres. En utilisant votre Crédibilité en tant que Rockeur, vous recrutez d'autres artistes et vous vous assurez que votre label publie les meilleures créations.
- Rockeur/Justicier alias **la Mascotte**. Les forces de sécurité modernes savent que le secret pour garder une opinion publique bien tranquille est d'avoir des relations publiques positives. En 2045, il est essentiel (même si c'est tout à fait répréhensible) de disposer

d'un interprète capable de vanter les mérites des victoires et de dissimuler les défaites par le biais de la télé-réalité et des talk-shows.

- Rockeur/Fixer alias **le Promoteur Indépendant**. Vous n'avez pas d'agent, de manager ou de label. Ce que vous avez, c'est un réseau de contacts qui peuvent vous procurer rapidement du matériel, des roadies ou des salles. De même, vous pouvez aider vos collègues artistes indépendants à faire de même.
- Rockeur/Nomade alias **le Cowboy Chantant**. Bien sûr, vous chevauchez une moto au lieu d'un cheval, mais l'image classique du cow-boy errant qui arrive en ville pour chanter ses chansons, rendre la justice et courtiser le Bel Amour reste un archétype puissant, même dans le futur sombre.

### SOLOS

- Solo/Rockeur alias **l'Eurosolo**. Certains emplois requièrent de vous fondre dans la haute société, que vous atteigniez votre objectif et que vous sortiez sous un déluge de plomb. Être capable d'alterner entre l'élégance et l'explosif fait de vous le parfait agent spécial.
- Solo/Netrunner alias **l'Archéologue**. Les données les plus précieuses sont enfouies profondément, protégées par des défenses à la fois physiques et numériques. L'Archéologue est équipé pour faire face aux deux en utilisant ses armes et sa cyberconsole.
- Solo/Techie alias **l'Armurier**. Les gens qui achètent des armes apprécient quelqu'un qui parle leur langage. Quelqu'un qui a grandi en connaissant le langage de la violence et qui ne l'a pas appris sur une application. Cette personne, c'est vous. Vous pouvez rendre les armes plus efficaces parce que vous savez comment les manier.
- Solo/Medtech alias **le Médecin de Terrain**. De nos jours, personne ne respecte le symbole du médecin sur un casque. Si vous êtes sur le terrain, vous êtes une cible. Ce qui signifie que si vous voulez sauver des vies, vous devez être prêt à défendre votre patient jusqu'à ce que l'évacuation arrive.
- Solo/Média alias **le Reporter de Guerre**. La guerre est partout en 2045. Bien sûr, il y a des guerres corporatistes lointaines dans les jungles et les déserts, mais vous les trouverez aussi dans les ruines urbaines des anciennes nations du "premier monde". Vous devrez vous frayer un chemin, obtenir le scoop et partager l'histoire.
- Solo/Corporatiste alias **le Révolutionnaire**. Certains cadres contrôlent un département dans une entreprise. Vous, vous dirigez un groupe qui est furieux de l'état du monde et qui n'en peut plus. Votre

autorité leur permet de rester organisés et en vie. Le meilleur, c'est que vous dirigez depuis le front.

- Solo/Justicier alias **le Chasseur de Primes**. La tête de quelqu'un est mise à prix et votre objectif est de la récupérer. Si nécessaire, vous pouvez faire appel aux renforts des forces de l'ordre locales, mais vous préférez généralement travailler seul. A la revoyure, Cyber Cowboy.
- Solo/Fixer alias **le Marchand d'Armes**. Au début, les autres mercs ont remarqué à quel point il était facile pour vous de vous procurer du matériel. Puis ils vous ont demandé de le faire pour eux. Maintenant, vous dirigez votre propre business, en équipant vos collègues Solos.
- Solo/Nomade alias **le Baby-sitter**. Quelqu'un doit garder en vie les enfants de votre Clan lorsqu'ils se rendent dans la grande ville pour boire un verre ou trouver un emploi. Et ce quelqu'un, c'est vous. Vous êtes plus vieux, plus sage et plus fort. Et vous vous assurez qu'ils reviennent vivants au campement.

## NETRUNNERS

- Netrunner/Rocqueur alias **le Chorégraphe de Drones**. En 2045, les drones sont partout. Ils font des livraisons. Protègent des Corps. Espionnent les masses. Vous, vous les utilisez pour vous divertir avec des projections holographiques et des écrans LED pour créer des œuvres d'art visuelles éblouissantes. Ce n'est pas bon marché mais c'est joli !
- Netrunner/Solo alias **le Runner Solitaire**. Bien sûr, l'époque où l'on pouvait infiltrer les forteresses de données depuis le confort de son canapé est révolue, mais il y a toujours une différence entre un petit hacker à l'abri des regards et une personne capable d'entrer en force et d'abattre toute menace, qu'elle soit réelle ou virtuelle.
- Netrunner/Techie alias **le Constructeur**. Vous n'achetez pas vos programmes ou votre cyberconsole. Vous les fabriquez. Et comme vous ne comptez pas sur un Fixer pour vous fournir ce dont vous avez besoin, vous avez beaucoup d'eddies supplémentaire à dépenser dans les choses plus agréables de la vie. Comme une nouvelle imprimante 3D. Ce genre de truc.
- Netrunner/Medtech alias **le MedRaider**. Qui sait les secrets que l'élite gardent jalousement ? Des médicaments ? Des traitements ? Des cures ? Ça vous rend furieux. Si furieux que vous avez décidé de vous introduire, de plonger en profondeur, de trouver ces avancées médicales, et de les donner au monde. La santé ne devrait pas être un but lucratif.
- Netrunner/Média alias **le Lanceur d'alerte**. Vous avez été dans leurs systèmes. Vous connaissez la

vérité. Vous connaissez le linge sale que les Corps enterrent profondément. Et vous allez les exposer au monde, secret par secret.

- Netrunner/Corporatiste alias **le Clonerunner**. Oui, oui. Vous l'avez entendu avant. Vous avez tout vendu. Alors quoi ? Vous n'avez pas non plus à vous soucier de la faim ou de trouver un endroit pour dormir et vous avez quelqu'un de fiable pour surveiller vos arrières, pas un de ces Solo freelance Synthécoké.
- Netrunner/Justicier alias **le NET-lective**. Il se peut que vous travailliez pour Danger Gal ou peut-être pour un plus petit cabinet. Quoi qu'il en soit, vous savez que vous salir les mains nécessite d'avoir un cerveau, la main leste et savoir extraire des dossiers d'Architectures NET. Et quand il s'agit de données, vous pouvez les obtenir de n'importe où.
- Netrunner/Fixer alias **le Courtier en information**. Certains Fixers vendent de l'équipement. Vous, vous vendez des secrets. Parfois, vous les achetez à votre réseau de contacts. Parfois vous les volez dans le réseau d'une entreprise. Dans tous les cas, vous faites de l'argent.
- Netrunner/Nomade alias **le Motard de l'ombre**. Vous avez équipé votre voiture d'une architecture NET, de défenses et d'un Démon pour les diriger. A vous seul, vous pouvez accomplir des tâches qui demanderaient toute une équipe à votre clan. Et si quelqu'un essaie de pirater votre voiture ? Vous pouvez vous y connecter et lui faire griller le cerveau.

## TECHIES

- Techie/Rocqueur ou **le Prof**. Bien sûr vous êtes un ingénieur de génie mais là où les autres geeks parlent un jargon "technoblable", vous savez rendre les choses compréhensibles et excitantes ! Vous utilisez votre page perso pour ouvrir les yeux du monde sur l'ingénierie et vous y gagnez pas mal d'eddies.
- Techie/Solo ou **l'Artilleur**. N'importe quel plouc peut jeter une grenade mais quand on commence à causer gros dégâts, ça nécessite un spécialiste. Vous savez où placer une charge pour faire un maximum de dommages. Et s'il y a besoin de jeter une grenade ? Votre musette en est pleine
- Techie/Netrunner ou **le Spécialiste sécurité**. Sécurité virtuelle, sécurité physique. Vous maîtrisez les deux parce que vous savez que les meilleurs systèmes fonctionnent en harmonie pour fournir une protection complète. Ou présenté autrement, vous connaissez tous les moyens de mettre en pièces le système de quelqu'un d'autre.
- Techie/Medtech ou **l'Opticharcudoc**. Bien sûr, vous pourriez construire vos propres implants pour les greffer aux clients mais pourquoi s'ennuyer alors qu'il

en a tellement qui attendent d'être récupérés, améliorés et vendus avec un joli bénéfice ? Tu l'arrache, tu le boost et tu fais du cash.

- Techie/Média ou **le Monteur de braindance**. Les écrans plats sont des antiquités et même les hologrammes sont d'un ennui mortel. Les mots ne signifient rien. Vos braindances maison amènent aux gens l'expérience de descendre quelques corpos et leur donne le vrai goût pour la révolution ! Totalement réelles ! Sans filtre !
- Techie/Corporatiste ou **le Disrupteur**. Vous connaissez les noms. Les techies qui montent au sommet des échelons corporatistes avec des idées révolutionnaires et qui changent le monde. C'est vous ! Vous êtes le prochain Sokolov ! Le prochain UR ! Vous allez redéfinir les règles de tout le système, maximiser l'évolution et amener un changement synergétique au monde !
- Techie/Justicier ou **l'Enquêteur scientifique**. Croyez le ou pas, certains flics essayent vraiment d'enquêter sur les crimes et essayent d'identifier les coupables. C'est votre job. Vous utilisez les dernières techs, dont beaucoup optimisées maison, pour disséquer les scènes de crime, trouver des preuves et attraper les méchants. En espérant que vos chefs écouteront.
- Techie/Fixer ou **le Techie réseuteur**. Ça a commencé petit. Quelqu'un est venu vous voir pour trouver un morceau de tech que vous ne pouviez pas faire. Alors vous avez trouvé celui qui pouvait. Maintenant, vous passez autant de tant à chercher de la tech qu'à en construire.
- Techie/Nomade ou **le Réparateur**. N'importe quel nomade peut réparer sa propre caisse mais vous, vous êtes spécialisé dans l'art de trouver des vieux tacots et de les remettre en parfait état pour qu'ils rejoignent la flotte de la famille comme neufs. Vous êtes très fier de voir la beauté de chaque vieille carcasse usée jusqu'à l'os.

## MEDTECHS

- Medtech/Rockeur ou **le Médecin médiatique**. Qui peut se permettre d'avoir une couverture médicale en 2045 ? La plupart des gens tapent dans le Puit de données et cherchent des traitements. C'est là que vous intervenez. Votre page perso médicale est de plus en plus populaire chaque jour où vous apportez la connaissance médicale aux masses.
- Medtech/Solo ou **l'Ange**. Vous avez commencé comme un ange de miséricorde, prodiguant soins et compassion dans la zone de combat. Puis les gangs sont arrivés. Vous avez essayé de ne pas faire de mal mais ils ont refusé de se retirer. Maintenant vous êtes parfois aussi l'Ange de la mort, quand ça devient nécessaire.
- Medtech/Netrunner ou **le Biosculpteur**. Votre client a besoin d'être quelqu'un d'autre pour quelques temps ? Pas de problème. Les dossiers professionnels sur le Net contiennent toutes les données biométriques dont vous avez besoin. La biosculpture fait le reste. Maintenant votre client a un jumeau. Ou c'est peut être un enfant unique si l'autre disparaît.
- Medtech/Techie ou **le Mauvais dealer**. Vous avez peut-être commencé avec de bonnes intentions. Peut être que vous aviez juste besoin d'un peu d'eddies. En tout état de cause, maintenant vous refourgez des drogues aussi souvent que des médocs. Au moins vous savez que votre merde est pure.
- Medtech/Média ou **le Chasseur de secrets**. Les gens disent toutes sortes de choses quand ils sont chargés d'antidouleurs et d'anesthésiants. Et ils ne remarqueront même pas le micro que vous avez implanté en eux lors de leur dernière petite opération. Et quand vous connaîtrez leurs vilains petits secrets ? Vous les publierez dans les screamsheets sous un pseudo.
- Medtech/Corporatiste ou **le Gérant de clinique**. Passer de patient en patient n'aidait pas assez de gens alors vous avez supplié, emprunté et volé de quoi ouvrir votre propre clinique. C'est plus de paperasse, d'ennuis et de responsabilité mais au moins vous aidez plus de gens comme ça.
- Medtech/Justicier alias **l'Urgentiste**. Vous enfiler votre gilet pare-balles. Vous mettez votre flingue dans son holster. Et vous entrez dans l'arène. Vous conduisez et sauvez des vies. Et en cas de besoin, vous appelez des renforts. La rue n'est pas sûre même pour quelqu'un dans une ambulance.
- Medtech/Fixer ou **le Médecin relationnel**. Vous êtes le genre de doc qui accepte les paiements en services plutôt qu'en argent. Maintenant, un choom a besoin d'un truc spécial et tout roule parce que le gars que vous avez soigné la semaine dernière l'a. Plus vous aidez de gens, plus vous avez de faveurs de côté.
- Medtech/Nomade ou **le Médecin de famille**. Les traditions nomades remontent à près d'un siècle maintenant. La transmission du savoir d'un enseignant à un élève. C'est comme ça que vous avez appris la médecine. Non, vous n'avez pas assisté aux cours d'une faculté de médecine mais vous vous débrouillez mieux sans ce fatras de langage corpo fourré dans votre crâne.

## MÉDIAS

- Média/Rockeur ou **le Documentariste**. Vous ne faites pas juste un papier sur votre sujet. Vous l'analysez sous tout les angles et vous le mettez en forme avec tout les angles de vue, avec vous en tant que narrateur, pour, à la fois, divertir et informer les gens.
- Média/Solo ou **le Thompson**. Le média nommé Thompson a lancé une tradition dans les années 2010 lorsqu'il a couvert l'émeute d'Arasaka. Ultra-subjectif, journalisme de première ligne pour exposer les vices des puissants. Vous suivez son exemple. Pour obtenir le sujet qui va faire vendre, vous devez fissurer la coquille corporative, extraire la chair pourrie et la montrer au monde.
- Média/Netrunner ou **le Journaliste virtuel**. Qui a besoin d'un studio et d'un écran vert lorsque vous avez une architecture NET que vous pouvez personnaliser pour être ce que vous voulez ? Vous enregistrez à l'intérieur même du monde digital, en utilisant la puissance des processeurs pour ajouter du touch et du peps à vos histoires.
- Média/Techie ou **le Producteur**. Ils ne connaissent peut-être pas votre visage ni même votre voix, mais ils connaissent votre travail. Vous êtes derrière la caméra, montant les images et vous assurant que les effets spéciaux défoncent tout. Quelqu'un d'autre obtiendra peut-être la gloire, mais c'est votre travail qui fait exploser l'histoire.
- Média/Medtech ou **le Conteur**. Raconter des histoires autour du feu est une occupation humaine aussi ancienne que le temps. Et vos histoires peuvent faire tellement de choses. Avec les individus, elles apaisent et guérissent l'âme. Avec les groupes, elles changent les mentalités et informent. Vous êtes un thérapeute et un diseur de vérité, tout en un.
- Média/Corporatiste ou **le Reporter star**. Vous n'êtes pas qu'un média. Vous êtes le meilleur des meilleurs et grâce à ça, votre éditeur prend soin de vous. Ils paient votre loyer. Ils vous fournissent des larbins pour répondre à vos besoins. C'est ça d'être génial.
- Média/Justicier ou **l'Intégré**. Ouais, vous n'en êtes pas fier, mais un taff est un taff. Vous suivez les flics, vous les mettez en valeur et vous êtes payé. Mieux encore, parfois, vous obtenez une piste que vous pouvez suivre pour une histoire qui a de la gueule.
- Média/Fixer ou **le Journaliste indépendant**. Faire cavalier seul n'est pas facile, mais vous avez appris à qui parler et qui soudoyer pour obtenir ce dont vous avez besoin : équipement, corps, accès. Vous n'avez pas de station à la gomme pour vous

approvisionner. Donc, vous avez appris à le faire vous-même.

- Média/Nomade ou **l'Œil Errant**. Bien sûr, les rats des villes ont besoin de nomades de nos jours, mais ce ne sera pas toujours le cas. Donc, vous êtes ici pour vous assurer qu'ils savent ce qu'est la vraie vie nomade avant que les médias contrôlés par les corpos ne puissent vous décrire comme des maraudeurs cannibales. Vous documentez la route et vous la partagez avec le monde pour qu'ils sachent que vous n'êtes pas des animaux. Vous êtes des humains. Exactement comme eux.

## CORPORATISTES

- Corporatiste/Rockeur ou **le Propriétaire du club**. Vous avez commencé à jouer dans des clubs, mais quelque part en cours de route, vous avez également relevé le défi d'en diriger un. Vous montez régulièrement sur scène pour garder la main, mais ces jours-ci, vous embauchez du personnel, commandez de la bibine et programmez d'autres groupes pour jouer plus que vous ne faites hurler votre gratte sur les classiques.
- Corporatiste/Solo ou **le Chef de gang**. La différence entre un gang et une corpo ? Les corpos ont suffisamment de couverture pour qualifier ce qu'ils font de "légal". Vous organisez vos gars pour garder votre place dans la zone de combat et vous vous battez avec eux pour développer votre territoire quand vous le pouvez.
- Corporatiste/Netrunner ou **l'Espion corpo**. Il y a tellement de données là-bas et vos employeurs paieront un paquet d'eddies pour mettre leurs pattes gourmandes dessus. Alors, avec l'aide de votre équipe, vous vous infiltrerez, vous les volez et vous vous exfiltez. Ensuite, vous profitez de votre bon lit moelleux dans votre belle grande thurne.
- Corporatiste/Techie ou **l'Agent Netwatch**. On pourrait penser qu'un agent Netwatch serait un Netrunner, mais beaucoup d'entre eux sont des techies. Vous n'avez pas besoin de vous plonger dans les architectures NET. Il vous suffit de pouvoir l'arrêter et de déconnecter tous les liens vers l'ancien NET.
- Corporatiste/Medtech ou **le Chef de groupe Trauma Team**. Vous avez gravi les échelons. Avant, vous preniez les ordres et rafistoliez les gens. Maintenant, c'est vous qui donnez les ordres. Vous rafistolez toujours les gens, mais vous êtes le responsable quand vous le faites.
- Corporatiste/Média ou **le Présentateur**. Vous êtes le visage que tout le monde voit chaque nuit. Vous êtes l'actualité. Le réseau vous connecte avec votre nom et votre visage, vous présentant comme une marque à

laquelle on peut faire confiance. Et ils vous donnent aussi de beaux avantages pour cela.

- **Corpo/Justicier ou le Négociateur.** De nos jours, la loi fait beaucoup d'affaires. Contrats avec les corpos pour l'équipement. Accords avec des gangs pour maintenir la paix. Business avec les edgerunners pour la collecte des primes. C'est votre travail. Night City est comme l'Europe juste avant une guerre mondiale. Prête à exploser. Vous essayez d'empêcher que cela se produise.
- **Corporatiste/Fixer ou l'Acheteur.** La chaîne d'approvisionnement a changé au temps du Rouge, mais pas votre travail. Vous obtenez les matières premières, les pièces et la main-d'œuvre de votre organisation et, parfois, vous vous assurez que les concurrents de votre organisation ne le font pas. Vous êtes le marionnettiste et vous faites danser cette chaîne.
- **Corporatiste/Nomade ou l'Ambassadeur.** Les nomades ne vivent pas dans le vide. Ils traitent tout le temps avec le reste du monde : faire des affaires, acheter des biens, vendre des services. Vous êtes l'intermédiaire, l'interface entre les nomades et les sédentaires pour aider à ce que les transactions se déroulent sans heurts.

## JUSTICIERS

- **Justicier/Roqueur ou "le Chasseur de prime médiatique"** : Tout le monde sait qui vous êtes. Votre page perso attire des tonnes de vues lorsque vous diffusez vos exploits, pourchassant les criminels et les transportant au poste. Vous nettoyez la Rue et vous avez vraiment de la gueule en le faisant.
- **Justicier/Solo ou le C-SWAT.** Les flics s'occupent du crime. Le SWAT s'occupe des crimes violents. Vous ? Vous gérez les crimes les plus dangereux. Les cyberpsychos qui se déchainent en faisant exploser le monde qui les entoure sous une pluie de coups de feu. Tu es le plus dur des durs et tu ne l'oublies pas.
- **Justicier/Netrunner alias le Craqueur de NET.** Exécuter un mandat n'est pas une tâche facile. Si l'équipe y va à l'aveugle, elle risque de se faire farcir la tête de plomb par une tourelle. Vous vous assurez que les pièges tendus par les méchants sont désarmés ou, mieux encore, tournés de votre côté.
- **Justicier/Techie ou le Chef armurier.** Quelqu'un doit vérifier l'inventaire et s'assurer que la tonne d'armures, d'armes et d'équipements reste en parfait état. Un poste vit ou meurt par son maillon le plus faible et vous serez sacrément sûr que le maillon le plus faible n'est pas la technologie ou l'équipement.
- **Justicier/Medtech alias le Travailleur social.** Vous n'avez pas de budget et les autres «fonctionnaires» ne

vous prennent pas au sérieux mais votre travail est important ! Vous êtes là pour calmer la situation et aider les gens à obtenir le traitement dont ils ont besoin. Et les protéger des autres flics, si nécessaire.

- **Justicier/Média ou le Mentaliste.** De vrais pouvoirs psychiques ? Ça n'existe pas. Mais vous pouvez déchiffrer la personnalité des gens et régler des dossiers, assez pour que votre agence soit prête à acheter vos simagrées. Avec suffisamment d'indices, votre grand show de conclusion, lorsque les esprits "vous parlent," pendant que vous exposez ce qui vient de se passer suffit toujours à attraper le tueur.
- **Justicier/Corporatiste ou le Cadre de la sécurité.** Lorsque vous entrez dans la pièce, vous êtes aux commandes. Les autres flics vous écoutent autant pour votre capacité à maîtriser la situation que pour votre ancienneté mais un grade supérieur ne fait jamais de mal.
- **Justicier/Fixer ou le Greffier.** Vous avez la clé de la salle des preuves au poste et l'accès aux registres d'inventaire. Les biens, les armes et les drogues saisis ne peuvent pas disparaître s'ils n'ont pas été enregistrés comme étant là en premier lieu, n'est-ce pas ?
- **Justicier/Nomade ou le Ranger.** Il y a beaucoup de territoire là-bas. Les gouvernements doivent au moins prétendre qu'ils se soucient des Récupérateurs essayant de construire de nouvelles vies et des colonies en dehors des villes. Alors, vous tracez sur votre engin. Vous patrouillez. Vous faites ce que vous pouvez.

## FIXERS

- **Fixer/Roqueur ou la Vieille garde.** La plupart des jeunes chiots pensent que vous n'êtes qu'un vieux de l'ancienne école qui peut leur fourguer une guitare ou un ampli. Vous savez mieux qu'eux. À l'époque, votre nom était sous les PROJOS et vous jouiez si fort que vous mettiez le feu.
- **Fixer/Solo ou le Baron.** Laissez les autres Fixers se chamailler pour agrandir leur territoire. C'est votre quartier et c'est tout ce dont vous avez besoin. Vous vous assurez qu'il y a de l'eau, de l'électricité et de la nourriture. Et si les gens vous la font à l'envers ? Vous avez fait en sorte qu'il y ait plein de sacs mortuaires aussi.
- **Fixer/Netrunner ou le Maître du jeu.** Vous avez mis en place votre propre architecture NET pleine de pièges, d'astuces et de glaces noires. Des netrunners de Night City viennent s'y tester. Vous en faites une course pour le sport. Le premier arrivé gagne. Le perdant rentre chez lui sur une civière ou, s'il n'a pas de chance, dans un sac mortuaire.

- Fixer/Techie ou **le Mécano ultime**. Vous gérez votre propre boutique. Les gens veulent que leur voiture soit améliorée avec toutes sortes d'astuces. Vous pouvez toujours obtenir les pièces dont vous avez besoin et si le client ne peut pas payer ? Vous pouvez également trouver un acheteur pour leur ancien véhicule.
- Fixer/Medtech ou **le Revendeur**. Non non. Pas ce genre de drogue. De nos jours, chaque clinique, du plus petit charcadoc au plus grand hôpital, a besoin d'aide pour approvisionner leurs pharmacies et vous êtes là pour fournir. Après tout, vous êtes aussi médecin, n'est-ce pas ? Vous savez quelles pilules sauveront des vies et quelles pilules sont des poisons contrefaits prétendant être des médicaments.
- Fixer/Média ou **le Colporteur de rumeurs**. Il y a mille histoires dans la Rue et vous avez faim de toutes. Vous écoutez tous les murmures. Mieux encore, vous savez comment chuchoter en retour, en racontant juste la bonne histoire pour booster la réputation de quelqu'un ou l'envoyer s'écraser au sol.
- Fixer/Corporatiste ou **le Bookmaker**. Besoin de parier sur le Body Loto ? De faire un pari sur tel ou tel jeu ? Obtenir de l'action sur la prochaine course ? Le bookmaker vous couvre. Et si vous ne payez pas ? Le gros bras du bookmaker va vous casser les jambes. La loi des affaires.
- Fixer/Justicier ou **l'Infiltré**. Vous savez comment fonctionne la Rue. Comment s'y fondre. Comment parler la langue. Vous entrez là où c'est nécessaire, vous gagnez leur confiance et vous transmettez l'information à vos employeurs. Vous connaissez tout le monde et tout le monde pense vous connaître.
- Fixer/Nomade ou **l'Organisateur**. Les nomades fournissent de la main-d'œuvre aux sédentaires depuis des décennies. Construction, démolition, courriers, divertissement... C'est ainsi que survivent les Nations. Et vous vous assurez qu'elles obtiennent ce travail, en associant les bons membres de la meute aux bons employeurs.
- Nomade/Netrunner ou **le Hacker de cargaison**. Les anciens transports cargos fonctionnaient avec de petits équipages et des contrôles IA. Lorsque vos gars en trouvent un, échoué ou flottant, vous vous connectez au système et désarmez les défenses. Parfois, l'IA est toujours là, brisée et prête à attaquer. Cela fait une journée de travail amusante.
- Nomade/Techie ou **le Spécialiste des acquisitions**. Les nomades vivent ou meurent près de leurs véhicules et les citadins ne sont pas toujours disposés à vendre. C'est là que vous intervenez. Lorsque votre meute ne peut pas payer ce dont elle a besoin, vous vous frayez un chemin à travers les systèmes de sécurité et partez avec au lieu de payer.
- Nomade/Medtech ou **le Barbier**. Les petites meutes signifient que quelqu'un doit tout faire : coupes de cheveux, rasages, tatouages, cybermatériel et soins. Vous n'êtes pas qu'un doc. Vous êtes un artiste et vous gardez votre clan à la fois bien portant et avec une belle gueule.
- Nomade/Média ou **le Pirate**. Sur la route, vous enchaînez les morceaux et entretenez l'esprit de la meute avec de la musique et des bavardages. Près d'une ville, vous installez un émetteur et créez une station de radio pirate temporaire, donnant aux sédentaires un avant-goût de la véritable liberté d'information. Peut-être que vous leur balancerez même de bons morceaux non-aseptisés pendant que vous y êtes.
- Nomade/Corporatiste ou **le Prof**. Vous êtes dans le coin depuis un certain temps et les membres de votre meute vous font confiance. C'est pourquoi vous avez des jeunes qui vous suivent partout. Ils vous aident et, en échange, vous leur enseignez les us et coutumes du monde.
- Nomade/Justicier ou **le Chasseur**. Les campements nomades ont besoin de sécurité. Vous pouvez faire confiance à votre propre peuple, mais certains étrangers essaient de s'y introduire. Essayent de voler. Alors, vous patrouillez et, lorsqu'un sédentaire essaye de la faire à l'envers à votre meute, vous le traquez. Vous pouvez toujours faire confiance à votre famille pour vous soutenir.
- Nomade/Fixer ou **l'Intendant**. Chaque famille a quelqu'un comme vous. Vous avez des contacts dans chaque port et savez toujours où trouver ce dont vos frères ont besoin. Pièces de voiture ? Des graines ? De la bibine ? Lorsque les nomades ont besoin de quelque chose, ils viennent vers vous. Vous faites en sorte que tout se passe chrome.

## NOMADES

- Nomade/Rockeur ou **l'Artiste de cirque**. Les nomades ne sont pas seulement des ouvriers du bâtiment et des cow-boys errants. Beaucoup d'entre eux sont des interprètes, suivant les anciennes traditions du cirque itinérant. Acrobates ! Dompteurs d'animaux ! Maîtres de piste ! C'est vous. Le plus grand spectacle sur Terre.
- Nomade/Solo ou **le Scout**. Parfois, faire partie d'une famille signifie en être physiquement séparé. Vous voyagez devant, vérifiant les dangers et ennuis potentiels sur la route et dans les villes. Vous êtes une meute à vous tout seul, vous vous battez pour vous assurer que votre peuple ne tombe pas dans une embuscade ou ne se fasse pas avoir.

Nous arrivons à la fin de ce chapitre d'idées de multiclassage dans **Cyberpunk RED**. Nous avons listé 90 combinaisons différentes de Rôles, mais il y en a bien plus à explorer, La seule limite étant votre imagination !

## LA MODE DE CYBERPUNK RED

La première des règles quand on est cyberpunk (cf **CP:R PAGE 28**) est "Le Style passe avant le reste". Évidemment, ce que vous portez joue un rôle important à cet égard. La mode est l'un des piliers de l'expression de soi (ou de l'assimilation culturelle) en société.

Le livre de règles de **Cyberpunk RED** contient 10 types de mode (cf **CP:R PAGE 356**). Il en existe bien sûr d'autres, mais ceux-ci constituent une base de référence de ce qui est couramment porté à Night City en 2045. Au besoin, vous pourrez facilement les remodeler.

Par exemple, Orbital Air (opérant depuis le Kenya) construit actuellement une base spatiale sur Morro Rock. Pour les enfants des cadres d'OA, la pop ouest-africaine pourrait remplacer la pop asiatique. Brillante. Jeune. Énergique. Mêmes prix malgré des saveurs différentes.

Voici un bref aperçu de chacun des dix styles.

### ► Vagabond ◀

"Les sans-abris appelleraient ça "ce que je dois porter pour survivre". Les snobinards l'appellent "bag lady chic". Il ne s'agit pas de jeans déchirés de façon artistique et de vêtements portés avec intention. Ce sont de vrais haillons.

Pourquoi un Edgerunner voudrait-il des vêtements Vagabonds ? Au-delà du faible coût (si vous ne vous souciez pas du style), ils constituent un excellent déguisement. Un sans-abri dans la rue obtient à peine un second regard.

### ► Couleurs des gangs ◀

La plupart des gangs de Night City ont leur propre style. Les vêtements ont tendance à être bon marché et durables, avec des patches, des couleurs ou des accessoires spécifiques. Les porter peut-être dangereux. Les gangs connaissent les leurs. Si vous portez des couleurs que vous n'avez pas gagnées, vous avez intérêt à être un sacré bon acteur. Si vous portez les couleurs d'un gang en passant sur le territoire d'un autre, vous risquez de vous faire tabasser... ça dépend de la relation entre les deux gangs.

### ► Générique ◀

Des trucs basiques. Ce que les news dans les screamsheets vous disent être à la mode. Facile à obtenir, facile à porter et facile à jeter. Besoin de faire partie de la foule anonyme ? Ce sont les vêtements qu'il vous faut.

### ► Bohème ◀

De temps en temps, les années 60 font un retour en force. Jupes vaporeuses. Cols surdimensionnés. Imprimés de fleurs. Même en 2045, rien ne dit "arty" comme la mode bohème. Même une petite touche, comme de grandes lunettes rondes, peut vous donner un air excentrique.

### ► Décontracté ◀

Survêtements de sport. Pantalons de yoga. Vêtements sportifs. Sweats à capuche. Conçus pour le confort et la durabilité. Idéal pour courir, mais aussi pour montrer que vous aimez le style tout en étant très décontracté.

### ► Âme nomade ◀

Tout n'est pas en cuir ou en daim. Les jeans entrent également dans cette catégorie. De même que les bottes de cow-boy et les bottes de combat. Un peu de Mad Max, un peu de Far West. Les vêtements de cette catégorie sont résistants et durables. Si vous ne parvenez pas à vous approprier ce look, attendez-vous à ce que les Nomades se moquent de vous. Et à l'intérieur de la ville, ne vous attendez pas au meilleur traitement. Bien sûr, les nomades sont peut-être l'élément vital des voyages et des transports, mais ils font toujours l'objet de nombreux stéréotypes et remarques désobligeantes.

### ► Pop asiatique ◀

Brillant, coloré, et le summum de la culture jeune à Night City. Ironiquement, une grande partie vient de modes américaines plus anciennes vues à travers une vision typiquement coréenne ou japonaise. Inutile de dire que plus vous êtes âgé, moins les gens vous prendront au sérieux avec ce style. Si vous vous y prenez mal, les adultes vous diront "quelle tristesse" et les enfants "narc".

### ► Urbain flash ◀

L'urbain flash est né des clips musicaux, mélangé à la technologie. Des baskets avec des lumières. Des manteaux avec des écrans LCD. Des gants qui brillent comme des néons. Urbain flash est idéal pour montrer que vous êtes à la fois moderne et branché.

### ► Cadre Sup ◀

Costume. Cravate. Bien sûr, la largeur des cols a changé au fil des ans, mais ce n'est pas si éloigné de ce qu'ils portaient en 1845. Étouffant et ennuyeux s'il est mal porté. Élégant et puissant s'il est bien porté. Et si vous tentez de vous donner des airs de corpo sans en porter, il y a de bonnes chances que vous ne passiez même pas la porte d'entrée.

### ► Haute couture ◀

Tout le monde peut porter du générique. Seule la véritable élite peut porter des vêtements de créateurs issus de boutiques exclusives et présentés dans les pages d'accueil

des magazines de mode les plus branchés. C'est ça la haute couture. Portez-en et vous serez remarqué. Dans la mauvaise partie de la ville ? Vous vous ferez remarquer comme une cible potentielle. Dans la bonne partie de la ville ? Sortez-le et les gens vous lécheront les bottes juste à cause du nom sur l'étiquette.

## LA MODE EN TERMES DE JEU

Dix styles pour s'adapter à toutes les situations, particulièrement avec un peu de remodelage. Mais qu'en est-il des règles ? Le "Le Style passe avant le reste", dites-vous, mais comment cela se traduit-il dans le jeu ?

Nous aimerions vous diriger vers la **PAGE 130** (livre de règles CP:R). Plus précisément dans la section "Modificateurs", et portez votre attention sur la ligne suivante : "Vous ne possédez pas les outils ou les pièces appropriées: -2". Quand on vous dit outils, il y a de fortes chances que vous pensiez à une clé à molette. Peut-être à un nécessaire de crochetage de serrure. Mais voilà l'astuce : les vêtements ? La mode ? Ce sont des outils.

Si vous essayez de forcer une serrure mécanique avec un bout de fil de fer, le Meneur de Jeu pourrait vous donner un -2 lors du test. Vous n'avez pas le bon outil pour ce travail. De même, si vous essayez de convaincre un cadre que vous travaillez pour Rocklin Augmentics et que vous portez des Couleurs de Gang ou du Bohème ? Le Meneur de Jeu pourrait vous donner un -2 lors du test. Vous n'avez pas le bon outil pour le travail.

Nous allons le répéter. La mode est un outil. C'est le trousseau ou la clé à molette des situations sociales. Porter la bonne tenue rend le travail plus facile. Porter la mauvaise tenue peut rendre le travail impossible.

C'est pourquoi il existe des compétences en matière d'Habillement et style et de Look. Porter une tenue ne consiste pas seulement à mettre les vêtements. Il s'agit d'être à l'aise dedans. Habillement et style, basé sur le port des bons vêtements, fait un test complémentaire parfait pour les tests de Persuasion, de Corruption, et d'Intimidation.

L'Habillement et le style ne sont pas seulement sociaux. Le Vagabond peut aider à être plus discret si vous êtes incognito dans la rue. Pendant ce temps, messieurs les Meneurs de Jeu, si un Edgerunner essaie de projeter une table en portant de la haute couture restreignant ses mouvements, demandez-vous si c'est vraiment le bon outil pour ce travail.

Et c'est comme ça que la mode joue un rôle dans le jeu. Porter la bonne tenue peut ouvrir des portes. Porter la mauvaise tenue signifie que vous vous fauilerez par derrière.

Portez toujours le bon outil pour le travail qui correspond.

## VINGT SAVEURS DE CROQUETTES

Vous savez comment c'est. Vos joueurs viennent d'abattre un ganger et maintenant ils fouillent les poches du pauvre type. Vous décidez que le nouveau cadavre a 10 ED et un sachet de croquettes sur lui. Voilà. Maintenant vous êtes prêt à passer à la partie suivante de la mission. Jusqu'à ce que quelqu'un pose la question. "Elles ont quel goût les croquettes ?" Aucune inquiétude, choomba. On est là pour t'aider. Voici un tableau de 20 saveurs de croquettes, en direct de Balance Town.

Id100	Goût	Description
1 - 5	Pétillant	T'inquiètes pas. C'est normal les boursoufflures sur ta langue.
6 - 10	Chili Citron Vert	Acide et épicé et tu vas adorer.
11 - 15	Croquettes protéinées	Ça t'arrive de pousser de la fonte, choomba ?
16 - 20	Croquettes Sportflakes	Elles sont superrrrs (pour boucher vos boyaux)!
21 - 25	Pancake Extra Moelleux	Il ne manque que du sirop d'érable Continental Brands.
26 - 30	Croquettes SportMix	Les croquettes officielles des Heat, l'équipe de basketball de Night City.
31 - 35	Rêve Fruité	La salade de faux fruits la plus consistante au monde.
36 - 40	Popcorn	Au goût de "beurre" original.
41 - 45	Popcorn au caramel croquant	On croirait des vrais si vous plissez les yeux!
46 - 50	Saleburger Bacon Cheddar	Étonnamment populaire!
51 - 55	Kiwi	Le goût des tropiques!
56 - 60	Fromage	Oui, c'est normal que ça brille comme ça dans le noir.
61 - 65	Citron Gingembre	Pas besoin de dépenser des sommes folles pour s'évader en mangeant!
66 - 70	Bœuf aromatisé	On a dit que ça sentait. Pas quoi ça sentait.
71 - 75	Paprika	La plus rouge des croquettes!
76 - 80	Pizza à l'ananas	Est-ce que l'ananas est sur la pizza ou sur les croquettes ?
81 - 85	Boost de collagène	Offrez vous un coup de pouce.
86 - 90	Croquettes XXL	Des croquettes de la taille d'une balle de golf.
91 - 95	Mystère	Quel goût ? Nous n'en savons rien et vous non plus!
96 - 100	Adobo	Faisons comme s'il y avait là-dedans du vrai ail, du vrai vinaigre et du vrai sel.