

CYBERPUNK RED



Capacités de Rôles
Nouvelles capacité de Nomade

Crée par HumAnnoyd
Transposé et traduit par Alexis.D

Sommaire :

Nouvelles capacités de rôle _____	page 3
Le Nomade _____	page 4
L'éclaireur _____	page 7
Le coursier _____	page 8
Le guerrier _____	page 9

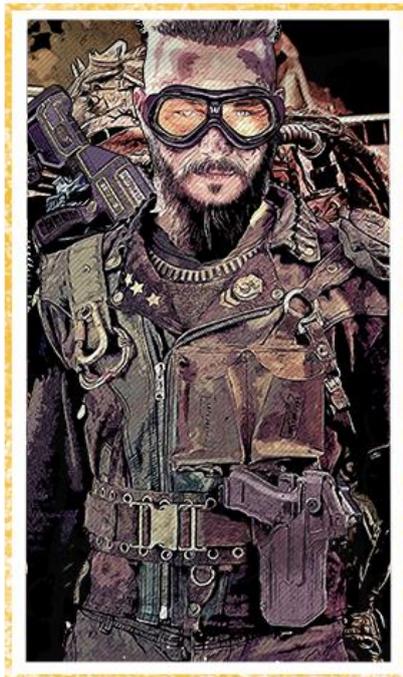
Note :

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

*Ce document une compilation de différentes fan-règles proposés par et partagé sur le site : <https://cyberpunkrednomads.obsidianportal.com/> de **HumAnnoyd**. 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://cyberpunkrednomads.obsidianportal.com/>

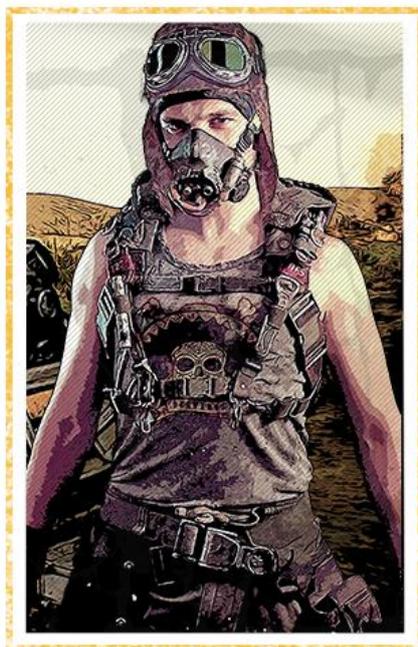
NOUVELLES CAPACITÉS DE RÔLE



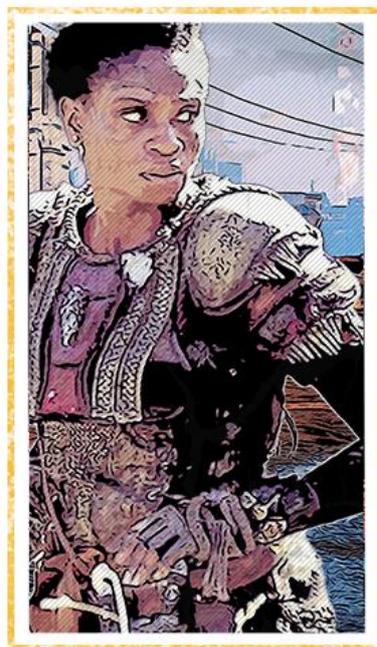
LE NOMADE



L'ÉCLAIREUR



LE COURSIER



LE GUERRIER

Voici quelques rôles nomades supplémentaires inspirés du livre de règles de Cyberpunk 2020. Le Nomade standard que l'on trouve dans Cyberpunk Red a été reconverti en Nomad Runner et le Nomade standard est maintenant plus proche de celui issu du livre de règles de Cyberpunk 2020

Pour toutes les capacités de rôle et lors de la création du personnage, utilisez les tables du Nomade pour générer le parcours de vie du personnage, ses compétences, l'équipement qu'il porte et les implants cybernétiques.



LE NOMADE

*"Les tribus ne sont pas à prendre à la légère. Votre capacité à prospérer dépend de la tribu."
~Rabia Shahar de Nation Folk*

Entassés dans une gigantesque et étrange caravane de voitures, de fourgons, de bus et de camping-cars, « tes Nomades parcourent les autoroutes. Tu cherches des provisions, des petits boulots et des pièces de rechange dans un monde où la société s'est fragmentée. La meute est ton foyer - elle compte des enseignants, des MedTech, des chefs et des mécaniciens - c'est pratiquement une ville sur roues dans laquelle tout le monde est lié par le mariage ou la parenté. Parfois, la meute s'arrête dans une ville pour faire le plein de carburant ou de nourriture. D'autres fois, elle se dirige vers le sud pour suivre les moissons ; vous cueillez les récoltes en échange d'argent ou de nourriture. Il est de moins question de terroriser les villes et de s'engager comme soldat afin de servir de force dans les guerres d'entreprise. Pour des raisons évidentes, les flics n'aiment pas les Nomades. Mais cela n'a pas d'importance - vos véhicules sont généralement bien blindés et hérissés d'armes volées ; mini-fusils, lance-roquettes et autres. Chaque enfant sait se servir d'un fusil et tout le monde a un couteau.

Être SDF dans les années 2040 n'est pas facile.

Les Nomades sont les membres de base des Clans et ont le soutien de leurs proches s'ils ont des problèmes qu'ils ne peuvent pas gérer. La plupart des chefs de meute sont des Nomades. Certaines meutes peuvent suivre un Guerrier Nomade comme chef de guerre pour un temps, pendant une période de conflit, ou plus rarement un Rôdeur ou un Éclaireur. Mais la plupart des chefs viennent des rangs des Nomades.

Famille (capacité de rôle du Nomade)

La capacité de rôle du Nomade est la Famille. Les nomades peuvent faire appel à l'aide d'un groupe de compagnons nomades, en fonction du rang du nomade et des conditions dans lesquelles l'appel est fait. La Famille sera armée selon le tableau ci-dessous, et sera jouée par le Meneur de Jeu.

La Famille donne également au nomade un accès limité à un véhicule du garage familial.

Au fur et à mesure qu'un Nomade augmente son rang, il est susceptible d'être promu au sein de sa famille, ou de son clan ou d'être recruté par d'autres clans faisant parti de la tribu de Nomade. En cas de danger, le Nomade peut faire appel à un groupe de Nomade de son Rang de "Famille" ou inférieur. En tant qu'action, il peut tenter d'obtenir un résultat égal ou inférieur à son rang de famille sur un d10 pour que quelqu'un réponde à son appel. Si le personnage abuse de cette possibilité, le chef de clan pourra l'expulser de la Famille ou le punira comme il l'entend.

Une fois que quelqu'un a répondu l'appel, le joueur lance un dé pour savoir dans combien de rounds les renforts arriveront sur les lieux. S'il obtient un 6 sur ce jet, au lieu de la "Famille" habituelle, les membres qui répondront à l'appel seront du niveau de "Famille" le plus élevé suivant, sauf si le personnage est de rang 10, auquel cas deux groupes de "Famille" distincts arriveront. Si personne ne répond à l'appel, le personnage toujours réessayer d'appeler la "Famille" au prochain Tour.

Rangs de la famille

- Base au combat : Correspond au chiffre de base de compétence utilisée à la fois pour faire attaquer et défendre le PNJ. Ce nombre combine à la fois leur STAT et leur compétence. Lors d'un combat, ajoutez un jet de d10 à cette valeur lorsque vous faites attaquer le personnage avec les armes ou l'équipement qu'ils portent ou lorsqu'il se défend. Le(s) personnage(s) ne peu(ven)t toutefois pas esquiver les balles.
- PA : Le pouvoir d'arrêt de l'armure sur les emplacements corps et tête.
- PV : Le nombre de points de vie de chaque membre du groupe.
- MOUVEMENT & CORPS : Les caractéristique de MOUVEMENT et de CORPS du(es) renfort(s), importants pour le mouvement et pour certains effets qui font référence au MOUVEMENT ou au CORPS de la cible (comme les jets de Sauvegardes de la mort).

Famille rang 1

Ajouter un véhicule standard (avec les caractéristiques techniques minimums) à l'écurie de véhicules que le Nomade est autorisé à utiliser dans le garage familial (Voiture terrestre compacte, gyrocoptère, jet ski, moto de route). **(Voir page 190 du livre de base de Cyberpunk RED)**

Famille rang 2

Améliorer le véhicule familial que le Nomade est déjà autorisé à utiliser, en lui apportant une seule amélioration de véhicule Nomade de niveau 1 **(Voir page 163 du livre de base de Cyberpunk RED)** ou ajouter un véhicule standard (avec les caractéristiques techniques minimums) à l'écurie de véhicules qu'il est autorisé à utiliser dans le garage familial (Voiture terrestre compacte, gyrocoptère, jet ski, moto de route)

Famille rang 3 & 4

Renforts : (Nomades). Quatre Nomades de base arrivent sur les lieux, arrivant à pied. Ils portent des pistolets lourds et des tenues en Kevlar®.

- Base au combat : 8
- PA : 7
- PV : 20
- MOVE : 4
- CORPS : 4

Famille rang 5, 6 & 7

Renforts : (Clan Nomades). Quatre membres du clan Nomade du personnage répondent à son appel. Ils arrivent dans deux voitures terrestres compactes. Ils portent des pistolets lourds et des tenues en Kevlar®.

- Base au combat : 10
- PA : 7
- PV : 25
- MOVE : 5
- CORPS : 5

Famille rang 8

Echanger le ou l'un des véhicule(s) standard de l'écurie de véhicules que le Nomade est autorisé à utiliser dans le garage familial (Voiture terrestre compacte, gyrocoptère, jet ski, moto de route) contre l'un des véhicules suivants : Hélicoptère, Voiture terrestre haute performance, Bateau rapide. **(Voir page 190 du livre de base de Cyberpunk RED)**

Ou ajoutez 3 améliorations de véhicule Nomade de niveau 1 à un véhicule existant. **(Voir page 163 du livre de base de Cyberpunk RED)**

Famille rang 9

Renforts : (Guerrier Nomade). Deux guerriers nomades errant dans les banlieues et sur les autoroutes autour de la ville. Ils arriveront dans un véhicule terrestre haute performance, armés de pistolets lourds et de fusils d'assaut. Ils seront équipés de tenue pare-balles lourde.

- Base au combat : 14
- PA : 13
- PV : 35
- MOVE : 4
- CORPS : 4

Famille rang 10

Renforts : (Eclaireur). Comme les héros du Far West, ce sont des éclaireurs solitaires qui patrouillent dans le périmètre des Néo-colons et les nouvelles villes. L'un d'entre eux arrive sur une Supermoto, avec un pistolet très lourd, un fusil d'assaut, un lance-grenades et une armure Flask.

- Base au combat : 16
- PA : 15
- PV : 50
- MOVE : 6
- CORPS : 6



Descriptif des Eclaireurs

Un convoi nomade itinérant est un spectacle impressionnant, mais ils ne pourraient pas survivre sans leurs éclaireurs. Ces derniers se déplacent généralement par deux, à moto, et balayent le chemin devant leur meute ainsi que sur ses flancs pour s'assurer qu'elle est à l'abri des pirates et autres maraudeurs. Des équipes plus importantes peuvent être nécessaires pour les grandes tribus qui se déplacent dans des voitures rapides capables de traverser des terrains accidentés. Les grandes tribus peuvent également utiliser de petits hélicoptères ou des bateaux rapides pour couvrir une plus grande partie de leur chemin.

Eclaireur (Capacité emblématique des éclaireurs Nomades)

Les éclaireurs Nomades ont la capacité spéciale d'éclaireur. La capacité de remarquer un danger et de l'éviter lorsqu'il est découvert. Il permet également aux éclaireurs d'acquérir les compétences nécessaires pour survivre et prospérer dans des conditions difficiles et leur donne accès à des véhicules. Chaque fois qu'un éclaireur Nomade augmente son rang d'éclaireur de 1, il gagne 1 rang dans deux spécialités d'éclaireur différentes (expert en pistage, expertise en survie, expert en infiltration et Garage Familial) de son choix.

Expert en pistage :

Pour un éclaireur il est essentiel d'être conscient de son environnement. Ils reçoivent un +1 à la compétence *Perception* et *Pistage* pour chaque point attribué à *Expert en pistage*.

Expertise de survie :

Les éclaireurs sont obligés de supporter seuls les conditions difficiles des Badlands pendant de longues périodes. Ils reçoivent un +1 à leur compétence *Endurance*, *Survie en milieu hostile* pour chaque point placé dans en *Expertise de survie*.

Expertise en infiltration :

Les éclaireurs doivent se déplacer sur le territoire sans être repérés. Ils reçoivent un +1 à leur compétences *Dissimulation/Révélation d'objet* et à leur *Discrétion* pour chaque point placé en *Expertise d'infiltration*.

Garage Familial :

Chaque fois qu'un Nomade augmente son rang de *Garage Familial*, il a la possibilité :

- D'ajouter un véhicule à sa réserve (avec les spécifications minimales) de son rang moto ou moins au parc de véhicules qu'il a la permission d'utiliser dans le cadre du Garage Familial.
- D'améliorer l'un des véhicules possédés dans le Garage Familial, par le Nomade avec une seule amélioration égale ou inférieure au *Garage Familial*. (Voir page 163 du livre de base de **Cyberpunk RED**)



Une grande partie de l'économie nomade est soutenue par le transport de marchandises. La légalité ou non des marchandises et des méthodes de distribution est sans importance pour les Nomades. Les marchandises circulent avec ou sans les Nomades, si bien que la plupart des Nomades ont abandonné l'argument moral en faveur du revenu ; rares sont les meutes qui refusent de livrer des cargaisons illégales. Les Nomades font de la contrebande de presque tout. Ils évitent l'esclavage, le trafic de bébés et les drogues dures, mais les autres cargaisons sont généralement acceptables. Alors, qu'est-ce qu'un coursier Nomade ? Pour faire simple, les coursiers sont la viande derrière les machines.

Parfois appelés "jocks", ce sont les personnes qui accomplissent les principales tâches de contrebande et de transport à l'intérieur et à l'extérieur de la communauté Nomade. Tous les coursiers, surtout les très bons coursiers, ont des compétences considérables dans l'entretien de leurs véhicules. Les coursiers sont une bizarrerie en dehors de la culture Nomade, et même au sein des tribus, peu d'entre eux ont atteint des postes à responsabilités à ce jour.

Moto (Capacité emblématique des coursiers Nomades)

La différence entre un coursier Nomade et tout autre personne, c'est qu'un Coursier a une meilleure bagnole. La capacité de rôle du Coursier Nomade est Moto comme décrit à la page 161 du livre de règles.

Familiarité avec les véhicules du Nomade

La capacité est décrite à la page 161 du livre de règles.

Garage Familial :

Chaque fois qu'un Nomade augmente son rang de *Garage Familial*, il a la possibilité :

- D'ajouter un véhicule à sa réserve (avec les spécifications minimales) de son rang moto ou moins au parc de véhicules qu'il a la permission d'utiliser dans le cadre du Garage Familial.
- D'améliorer l'un des véhicules possédés dans le Garage Familial, par le Nomade avec une seule amélioration égale ou inférieure au *Garage Familial*. (Voir page 163 du livre de base de **Cyberpunk RED**)



"Le vrai guerrier se bat non pas parce qu'il hait ce qui est devant lui, mais parce qu'il aime ce qui est derrière lui."
~Selita Ruiz Nation des serpents

Descriptif des Guerriers

Les guerriers nomades et les solos ont beaucoup en commun. Tous deux sont formés pour faire face à la violence, mais un Solo se concentre sur le fait d'être un tueur sans se soucier des conséquences involontaires. Les Guerriers Nomades s'appuient sur la ruse, la maximisation des dégâts et l'aptitude naturelle à l'emporter. Ils déploient rarement des armes automatiques, car les tirs aveugles "priez et pulvérisiez" entraînent trop souvent des dommages collatéraux. Cela met leur famille en danger. Ils choisissent de se battre soit en combat rapproché à l'aide d'une arme de mêlée, soit à longue distance pour éloigner les agresseurs de leur campement. Ce qui les rend très différents des Solos.

Gardien (Capacité emblématique des Guerriers)

Les Guerriers Nomades ont la capacité spéciale de Gardien. Chaque fois qu'un Guerrier Nomade augmente son Rang de Gardien de 1, il gagne 1 Rang dans deux Spécialités de Guerrier différentes (Tir de précision, Détection des menaces, Expertise en mêlée et le Garage Familial) de son choix.

Tir de précision :

Les guerriers préfèrent engager le combat à distance avec leurs ennemis et frapper leurs cibles avec force afin de minimiser les risques pour leur famille. Ils reçoivent un +1 de **dommages en utilisant un "Fusil d'assaut" ou un "Fusil de sniper"** uniquement pour chaque point placé dans la capacité **Arme d'épaule**.

Détection des menaces :

Les guerriers doivent être toujours vigilants face aux menaces qui pèsent sur leur famille. Ils reçoivent un +1 à leur compétence de **Perception** pour chaque point placé en **Détection des menaces**.

Expertise de mêlée :

Les guerriers engageront des cibles à proximité de leur famille avec des armes de mêlée afin de minimiser les risques de blesser la famille avec un tir perdu. Ils reçoivent un +1 à la compétence **Arme de mêlée** pour chaque point placé en **Expertise de mêlée**.

Garage Familial :

Chaque fois qu'un Nomade augmente son rang de **Garage Familial**, il a la possibilité :

- D'ajouter un véhicule à sa réserve (avec les spécifications minimales) de son rang moto ou moins au parc de véhicules qu'il a la permission d'utiliser dans le cadre du Garage Familial.

LE GUERRIER

- D'améliorer l'un des véhicules possédés dans le Garage Familial, par le Nomade avec une seule amélioration égale ou inférieure au *Garage Familial*. (Voir page 163 du livre de base de Cyberpunk RED)



CYBERPUNK RED