

CYBERPUNK RED



Scenariu: Premier boulot

Par Florimond Lepoutre

Sommaire :

L'appartement _____	page 3
A travers Night City _____	page 4
Chez Koizumi _____	page 8
Le Tanzimat _____	page 10
Epilogue _____	page 13
Un peu de rab' ? _____	page 14

Résumé :

2075, à Night City. Les PJ sont des gosses des rues, ayant grandi un peu livrés à eux-mêmes dans les rues de Night City, confrontés jour après jour à la violence, à la misère et au crime. La ville est elle-même une immense machine à broyer les habitants, sous le poids de son rythme, son activité incessante et où la loi existe uniquement pour ceux qui peuvent se l'offrir.

Les PJ ont grandi dans les rues de Night City, ou de ses alentours. Livrés à eux-mêmes depuis leur plus jeune âge, ils tentent de survivre, un jour à la fois.

Mais tout change lorsqu'ils réussissent leur premier boulot...

Pris par le temps, les PJ vont devoir mener une course effrénée contre la montre à travers Night City : ils ont ce que tout le monde veut, et leur fixer, qui peut valider leur contrat et mettre fin à cette chasse à l'homme, a disparu. Pour survivre, il va falloir la retrouver.

Bestiaire

Sbire du Maelström
Lieutenant du Maelström
Agent de Militech

Note :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **nom de l'auteur***

Ce scénario est partagé 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. Toute reproduction partielle ou totale (autre que pour l'adaptation à la table de jeux du Meneur) est interdite sans l'autorisation des(s) auteur(s).

Scène 1 : l'appartement

Un boulot rondement mené

Les PJ sont dans un appartement minuscule d'un des membres de leur groupe.

Ensemble, ils viennent de mener à bien une de leurs premières vraies missions. Alors habitués à des missions de petites frappes (voler des voitures sans système informatique, calmer des gosses des rues qui se prennent pour des mercs, etc). Un boulot libre a été proposé par un fixer (**Naora Koizumi**).

Un boulot libre signifie qu'aucun merc n'a l'exclusivité dessus, et que le premier à le réussir obtient la récompense, et tant pis pour les trainards. Aussi, tant que le colis n'est pas livré au fixer, tous les coups sont permis.

Le boulot, c'était de récupérer une valise à un costard qui commence à perdre pied (**Gareth von Spiel**). Sa corpo a décidé d'agir discrètement pour récupérer les informations qu'il s'appropriait à vendre pour éponger des dettes, et est passée par un fixer. Les PJ ont eu de la chance: ils l'ont intercepté alors qu'il sortait complètement ivre d'un club de Wellsprings. La valise est verrouillée par une connexion neurale: soit il faut la connexion neurale de son propriétaire, soit il faut la forcer avec un netrunner de grand talent et quelques jours devant soi, mais rien d'impossible.

Les PJ ont décidé de fêter cette réussite dans l'appartement d'un des leurs: il était un peu tard pour réveiller le fixer, d'autant que les PJ ne voulaient pas se cramer pour cette première réussite.

Il est environ 4h du matin, quand des coups sourds, puis des cris, résonnent dans le couloir. Soudain, la porte est soufflée par une explosion, qui laisse l'ouverture béante, alors qu'une fumée grisâtre cache le couloir.

Le temps que les PJ décident de ce qu'ils vont faire (protéger la valise, saisir leur arme), trois membres du Maëlström franchissent le pas de la porte et s'apprêtent à arroser les PJ avec leurs cracheurs, quand une voix dans le couloir hurle ***"choppez-moi cette foutue valise, il nous faut cette putain de clé!"***.

Les PJ identifient les assaillants par leur blouson de cuir à pointes, et l'optique cybernétique rouge caractéristique des membres du Maëlström.

Comment un groupe d'anciens gosses des rues, tout juste aspirant à devenir mercs, a pu intéresser un des gangs les plus violents? La solution est toute trouvée: ils sont à la recherche de la valise, et les PJ se rendent compte qu'ils n'ont alors que trop tardé.

Même s'il est 4h du matin et que le jour est sur le point de se lever sur Night City, les PJ seraient bien avisés d'aller livrer la valise chez le fixer, et tant pis s'il est encore tôt.

Scène 2 : A travers Night City

Foncer chez Koizumi

Naora Koizumi

Koizumi est une fixer de quartier: sa réputation ne dépasse pas les limites de Kabuki. C'est une femme d'une trentaine d'année, ancrée dans son quartier, et qui en connaît bien ses habitants.

Elle ne connaît pas vraiment les PJ, peut-être de nom, ou un de leurs défunts parents, mais les PJ n'ont jusque-là accompli rien qui ne les mettent en lumière. Le contrat sur von Spiel lui a été adressé par sa corpo, Consolidated Agriculture. Koizumi les a déjà dépannés par le passé, et le gestionnaire de crise de ConAg a intégré Koizumi dans sa liste de fixers de confiance.

Le contrat étant très urgent (von Spiel est instable et est sur le point de vendre des infos compromettantes), Koizumi a ouvert le contrat au plus grand nombre, y compris des gens peu recommandables, comme des membres de gangs... ConAg a fixé le contrat à **10 000€\$**, dont 50% reviennent au fixer (en cas de réussite).

Sauver Koizumi, en plus de mener à bien le contrat, va permettre aux PJ de démarrer une carrière de mercs et bénéficier d'une petite réputation dans Kabuki. Ils pourront se voir confier de petits contrats par Koizumi, puis de fil en aiguille, par des fixers plus influents, aux missions plus rémunératrices, mais plus risquées.

Von Spiel et Consolidated Agriculture (ConAg)

Von Spiel fait partie d'un groupe de travail sur un croisement génétique entre le tabac

et les céréales produits par la firme pour générer des produits alimentaires contenant de la nicotine naturellement, et ainsi rendre complètement accro à leurs produits tous les consommateurs. Une partie du travail de recherche, notamment des briefs, des compte-rendu de réunions, des e-mails ont été enregistrés par von Spiel sur un éclat de données contenu dans la mallette à verrouillage neural. Il compte revendre l'éclat à un Média qui lui a promis **5 000 €\$**, de quoi éponger une partie de ses dettes de jeu.

L'affaire peut faire scandale si elle est ébruitée; bizarrement les gens n'aiment pas qu'on les rende accro à une substance de consommation courante à leur insu, comme si ça n'arrivait jamais...

Néanmoins, von Spiel a d'autres soucis: il est recherché par le Maëlström. Il a volé la clé d'un container de ConAg qui contient 300 litres acétyle-benzo-propylène (ACB), un additif qui s'utilise en petites quantités dans les sodas modernes, mais qui est aussi la matière première pour raffiner du smash pur en grande quantité. Le Maëlström en a entendu parler et souhaite mettre la main dessus sans payer, évidemment...

Von Spiel a déjà perdu sa femme et son bel appartement à Westbrook, il est sur une pente très glissante et est sur le point de s'enfoncer encore plus profondément (si les PJ le sauvent, il pourra être un appui, un

intermédiaire ou une source dans le monde des corpos).

Se rendre chez Koizumi

Livrer la mallette, toucher la récompense et boucler ce contrat finalement plus dangereux que prévu devient rapidement une nécessité vitale, une affaire de vie ou de mort. Se rendre chez Koizumi à pied relèverait du suicide: les maëlströmers n'auraient qu'à cueillir les PJ dans la Rue.

Le PJ le plus doué en pilotage dispose d'une voiture, garée en bas de la rue. C'est un modèle modeste, pas de première jeunesse et pas des plus rapides. Néanmoins, la Thornton Colby CX410 est un pick-up honnête pour 4 personnes.

Le pick-up est garé dans une ruelle attenante au megabuilding, malheureusement, **deux maëlströmers** la gardent, espérant piéger les PJ. Les PJ les ont repérés, et ne sont pas encore vus: ils ont donc l'initiative pour prendre au piège ces deux sbires: démarrer la voiture à distance, déclencher l'alarme, foncer dans le tas, tenter de dissimuler son identité pour attaquer, ou bien d'autres techniques encore!

Une fois que les PJ ont démarré, ils mettent le cap sur le bureau de Koizumi. Si les PJ tentent de la joindre sur son Agent, elle ne répond pas, ce qui n'a peut-être rien d'étonnant vu l'heure. Les rues ne sont pas bondées, sans être désertes pour autant, c'est néanmoins l'heure à laquelle l'affluence est la plus faible dans les rues de Watson. On trouve quelques voitures, des camions-poubelle, des véhicules utilitaires, de temps en temps un pick-up de Nomade, en train d'être rempli de ferraille collectée plus ou moins légalement. Il fait encore

sombre, presque nuit, la route étant la plupart du temps seulement éclairée par les néons et les rares fenêtres éclairées de l'intérieur.

Rapidement, une voiture semble prendre en chasse les PJ. Une deuxième se joint à la poursuite. Elles ont clairement plus de puissance (**MOUV 25, PDS 50**) que la vieille Thornton (**MOUV 20, PDS 40**), et gagnent du terrain sur les PJ. Soudain, un premier CLAC! retentit dans l'habitacle: des tirs commencent à fuser des poursuivants!

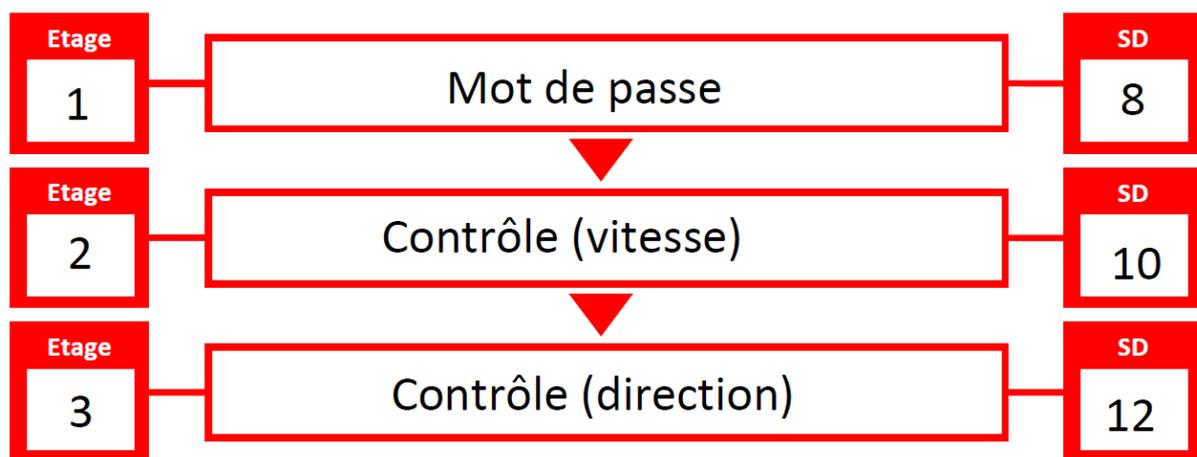
Les poursuivants se trouvent à une vingtaine de mètres des PJ, le conducteur pouvant faire exprès de ralentir pour les laisser se rapprocher.

- Le SD varie donc entre 13 et 20, selon la distance et l'arme. Fusil d'assaut: **13** (portée moyenne), **16** (proche)
- Pistolet: **20** (portée moyenne), **13** (proche)

Les PJ peuvent tenter de viser un point particulier du véhicule (pneus, moteur, conducteur, tireur). Il y a un conducteur et un tireur par véhicule poursuivant. Les PJ doivent subir un malus de -8 s'ils visent un point précis (dégâts x2 au véhicule, sbire touché).

Si les PJ arrosent au hasard, ils lancent 1d6: sbire touché (1), moteur touché (2; manœuvre plus difficile), pneu crevé (3), tir raté (4-5-6).

Il est également possible à un netrunner de pirater une des voitures pour en prendre le contrôle et la forcer à avoir un accident, voire réussir à les faire se percuter dans le cas d'une réussite importante.



- Round 1: échanges de tirs
- Round 2: traverser un carrefour au feu rouge (manœuvre d'évitement **SD 13**)
- Round 3: échanges de tirs (perception **SD 15**: apercevoir une camionnette Militech qui les suit)
- Round 4: opportunité (le pont basculant entre Watson et Japantown est en train de se relever: réussir une manœuvre **SD 15** pour l'atteindre avant qu'il ne se relève et échapper aux poursuivants, en cas d'échec: les affronter à l'arrêt), sinon échanges de tir
- Round 5: des travaux droit devant! La route est barrée et il faut réussir une manœuvre **SD 13** pour tourner à 90° degrés. En cas d'échec, les poursuivants touchent presque la Thornton avec leurs pare-chocs
- Round 6: derniers échanges de tirs, les mælströmers abandonnent la poursuite, leurs véhicules trop endommagés ou eux-mêmes n'étant plus en état de poursuivre.

Les PJ peuvent tenter d'eux-mêmes des manœuvres pour tenter de semer ou distancer leurs poursuivants (**SD 13**).

Ils finissent par arriver chez Koizumi, au pied d'un immeuble mal éclairé de 7

étages. Koizumi vit au dernier. Le quartier est silencieux, la rue est calme, et seul le pick-up fumant et criblé de balles vient rompre la tranquillité apparente qui y régnait.

Scène 3 : chez Koizumi

Héros de quartier

Koizumi a été enlevée par des membres du Maëlström, qui souhaitent une des choses que détient von Spiel dans sa mallette (la clé du container). Ils ont enlevé Koizumi pour empêcher quiconque réussit le contrat de livrer la mallette, et ont dépêché des équipes pour intercepter ceux qui réussiraient.

Alors que les PJ gravissent prudemment les 7 étages (à pied, on n'est pas dans un immeuble corpo), le silence se fait de plus en plus pesant. Arrivés à l'étage de Koizumi, ils voient la porte défoncée à l'explosif, tout comme leur propre appartement.

Une fois à l'intérieur, une scène de désolation s'offre à eux: visiblement, Koizumi a lutté contre ses agresseurs: elle a bel et bien été enlevée.

Les PJ peuvent chercher des indices en fouillant l'appartement (perception).

SD 12: la porte qui a sauté comporte les mêmes traces d'explosifs que chez les PJ

SD 13: les PJ trouvent un clou vestimentaire, qui sert à orner des blousons en cuir

SD 18: les PJ trouvent un briquet sous un meuble, provenant du bar Tanzimat géré par le Maëlström, l'adresse se déduit alors facilement

Enquête de voisinage.

Les PJs peuvent interroger les voisins, dans l'immeuble ils tomberont alors sur un témoin, une espèce de gars négligé, torse nu, on peut facilement lui faire cracher des informations (conversation **SD 12**), mais il

demandera quand même un billet pour s'acheter du smash :

- Il a entendu les coups de feu il y a une heure
- Il a vu 4 durs à cuire chromés, avec des blousons de cuir noir, embarquer une femme inconsciente

Hors de l'immeuble, un groupe de trois clochards complotant dans l'idée de piller l'appartement. Ils refusent de dire quoique ce soit à moins d'obtenir 20 €\$.

- Ils sont emmerdés, car une voiture qu'ils comptaient piquer a disparu après les coups de feu, un modèle de sport peinte avec un vert émeraude irisé
- L'un des trois, encore un peu défoncé aurait entendu les maëlströmers parler de Tanzimat, sans savoir ce que c'est (découverte du bar avec connaissance de la rue **SD 10**)

Enfin, le chef d'un gang du quartier, Lorenzo Clark, surprend les PJ dans l'appartement, alors qu'ils collectaient des indices. Clark est un grand homme brun, aux cheveux mi-longs, vêtu d'un trench coat en cuir usé. Il dispose d'un cyber bras au bout duquel il tient une canne en chrome, son œil cybernétique luit d'une lueur verte quand il semble froncer les sourcils.

Clark leur confirme qu'il doit bien s'agir du Maëlström (si les PJ ne l'ont pas encore déduit), et il connaît une de leurs bases

dans le quartier (le Tanzimat, qui sert de couverture), là où ils ont probablement emmené Koizumi.

“Vous êtes des amis de Koizumi? Je crains qu’elle n’ait des ennuis. Je veille sur ce quartier avec mon gang (les Kabuki Ronin), et je suis venu dès que nous avons entendu les bruits de l’agression, mais je suis arrivé trop tard... Si vous voulez espérer voir la couleur de votre récompense, il vous faudra la ramener. Comme cette histoire implique le Maëlström, je ne peux pas mêler mon gang, nous avons des accords. Mais vous, vous pouvez, et je peux vous aider. J’ai un plan des lieux qui vous aidera dans votre entreprise. Et je sais que Koizumi dispose d’un attirail en cas de besoin...”

Clarke leur donne un plan, et leur confie la mission de ramener Koizumi saine et sauve (c’est de toute façon la seule condition

pour espérer toucher la récompense, histoire de ne pas avoir eu l’appartement et la voiture saccagés pour rien...)

Les PJ peuvent souffler quelques instants, effectuer des soins sur qui en a besoin, recharger leur matos.

Lorenzo les autorise à piocher dans la réserve de Koizumi, et prendre ainsi (au maximum): 2 grenades flash, 1 grenade à fragmentation, 1 fusil à pompe, le plein de munitions, 1 katana (arme de mêlée lourde, 3d6, 2 attaques/tour, ignore 50% de l’armure), 1 canon à ondes (sur un test Cybertech **SD 15** de la cible, le PJ peut choisir une pièce de matériel cybernétique qui dysfonctionne pendant 1 min, comme les optiques). Ce matériel sera restitué à Koizumi une fois sauvée.

Scène 4 : le Tanzimat

Des mercs à la rescousse

Les PJ se rendent alors au Tanzimat, dont l'adresse est bien connue, à bord de leur véhicule. C'est un bar miteux, du genre qui ne ferme jamais, dont l'enseigne lumineuse vert fluo clignote par intermittence.

La baie vitrée de la façade laisse voir quelques clients attablés, pas plus de 5 (on est quand même au petit matin), ainsi qu'un barman au comptoir. Tous ont l'air absorbés dans la contemplation de leur verre, ou en pleine descente de smash. Le

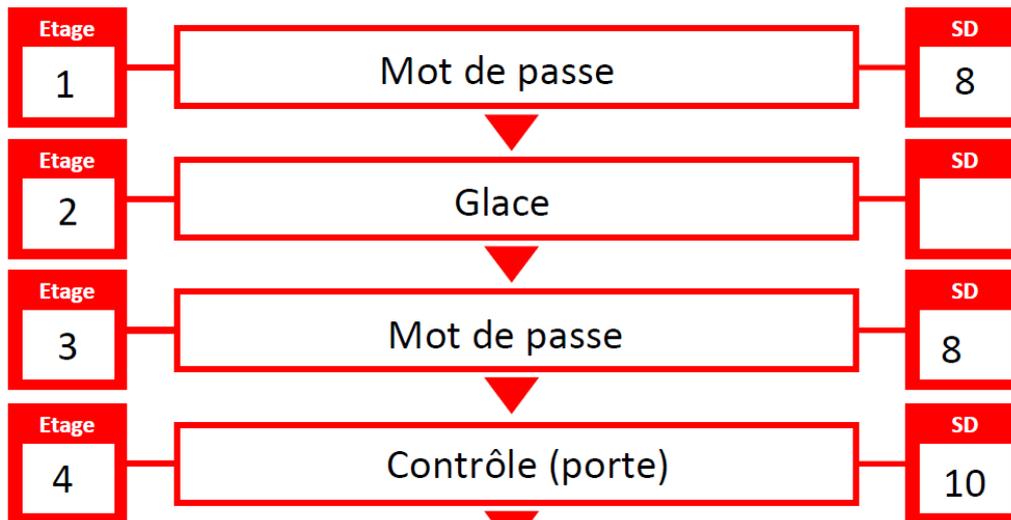
barman passe en fond sonore une compil de vieux sons datant du XXème siècle.

Si les PJ entrent dans la salle, il est possible qu'ils y restent quelques instants. Sur un test de perception auditive (**SD 15**), l'un d'eux surprend une conversation entre le barman et un client.

"- Alors, t'as bien rangé le CHOOH² modifié en bas, comme je t'avais demandé?"

- Ouais, c'est bon, avec ça on gagne sans problème la prochaine course..."

Pirater la porte arrière:



GLACE	PER	VIT	ATT	DEF	REZ	EFFET
Feu follet	4	4	4	2	15	1d6 dégâts et -1 action virtuelle au prochain tour

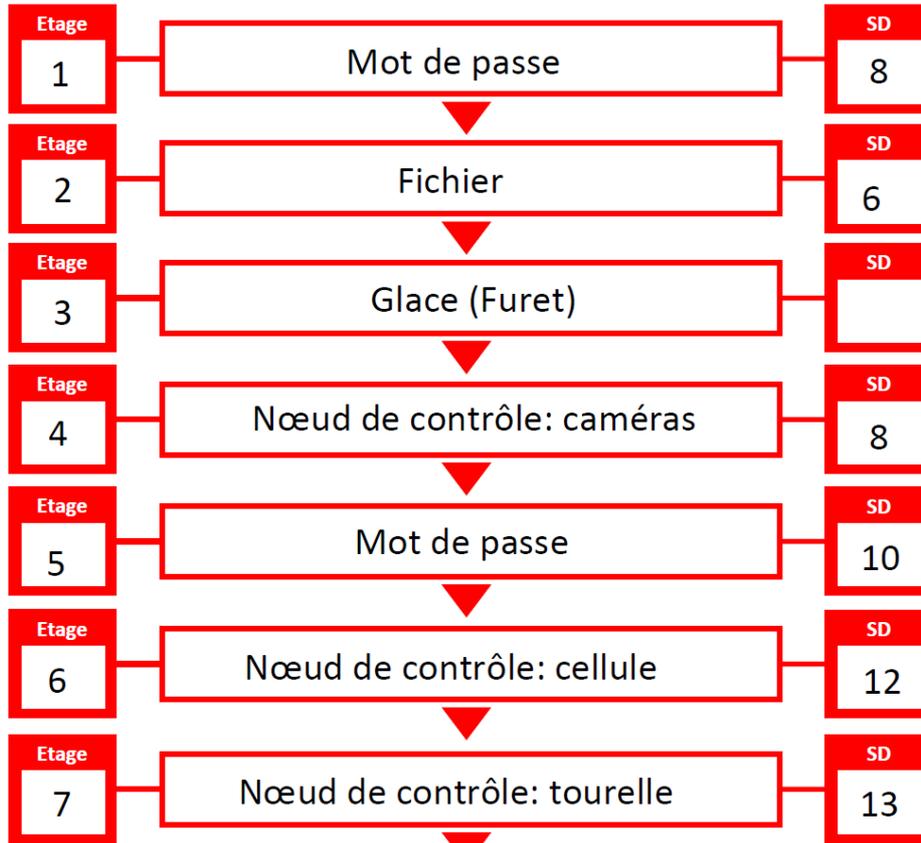
Le netrunner dispose du programme BANNISSEMENT: 2d6 de dégâts aux GLACE

Le nœud de contrôle permet d'ouvrir la porte sans déclencher quoique ce soit. Il est aussi possible de l'ouvrir en utilisant Sécurité électronique (2 minutes; **SD 6**: ouverture et déclenchement d'alarme; **SD 8**: ouverture et un garde alerté de l'ouverture; **SD 10**: ouverture sans éveiller l'attention).

Pirater le réseau local:

Un netrunner habile pourra sans soucis trouver un point d'accès protégé (néanmoins, un point d'accès au réseau

non-sécurisé se trouve dans le bureau, mais la porte est protégée par un système de sécurité **SD 15**).



GLACE	PER	VIT	ATT	DEF	REZ	EFFET
Furet	4	4	4	2	15	1d6 dégâts à un programme. S'il n'y a plus de programme, dégâts au netrunner

Le bar contient un barman et 3 clients qui appartiennent au Maëlström. Ils seront méfiants si les PJ agissent bizarrement. Il est possible qu'un des PJ s'absente pour aller aux toilettes et tenter d'explorer les lieux. S'il s'absente trop longtemps, un des maëlströmers ira voir ce qu'il fabrique, et de là devrait partir une scène de combat!

Le bar renferme également une petite cargaison de CHOOH^2 trafiquée pour les courses de rue.

Von Spiel a également été capturé, après que les PJ lui ont volé sa mallette. Il est retenu dans une remise, fermée par une serrure électronique piratable (sécurité électronique, SD 19). La serrure peut aussi être ouverte depuis le réseau local.

Libérer Koizumi:

Une fois que les PJ ont atteint la salle où est retenue prisonnière Koizumi, ils devraient avoir fait un peu de bruit...

Dans la pièce, le lieutenant du Maelström tient Koizumi en joue, et menace de la descendre si les PJ ne baissent pas leurs armes. Il a l'air complètement fou et déterminé, peut-être s'est-il envoyé une dose de Smash à l'instant...

Il propose d'échanger la vie de Koizumi contre la mallette (**les PJ peuvent le berner s'ils ont fait ouvrir la mallette à von Spiel**).

Pour sauver Koizumi, soit les PJ font ce que demande le lieutenant, soit ils choisissent l'une des options suivantes:

- lui tirer une balle dans la tête (ou le bras) en un temps record (pistolet **SD 15 avec malus de -8**), mais qui ne laisse pas le droit à l'erreur (à la rigueur sauf si le groupe comprend un médecin)
- le piéger en lui donnant la mallette et en le tuant ensuite pour la récupérer
- Le persuader de se rendre (**SD 18**)

Scène 5 : épilogue

Une récompense bien méritée

Fins possibles:

- Le contrat est rempli, mais Koizumi est abattue. Les PJ peuvent aller chercher leur récompense auprès de ConAg (victoire à la Pyrrhus)
- Le contrat est rempli et Koizumi est sauvée, franche réussite
- Les PJ échangent la mallette contre la vie de Koizumi (qui pourra alors dire adieu à sa récompense de la part de ConAg, et sera à la fois furieuse contre les PJ et reconnaissante)

Koizumi n'a jamais promis de garder von Spiel en vie, tout comme les PJ, aussi cette décision leur revient (s'ils ne lui appliquent pas les premiers soins, il mourra sans aucun doute).

Ils peuvent utiliser sa connexion neurale pour ouvrir la mallette et lire l'éclat de données, et comprendre ses intentions (avec les explications de Koizumi, mais après que les PJ ont donné l'éclat).

Koizumi est sauvée et le contrat est rempli, c'est une franche réussite pour les PJ.

Scène 6 : un peu de rab' ?

Si les joueurs s'en sortent un peu trop bien...

Si les PJ sont allés un peu trop vite, il est possible d'appliquer le développement suivant.

Biotechnica est au courant de la fuite de données organisée par Von Spiel et voit là une opportunité de faire tomber son concurrent. Les corpos ont engagé Militech pour remettre la main sur Von Spiel.

Militech suivra les PJ depuis le début, sans intervenir dans le conflit avec le Maëlström. Ils suivent discrètement la mallette jusqu'à attendre le bon moment pour agir.

Une fois que les PJ sont dans le Tanzimat, ils commenceront à se déployer autour du bâtiment.

Ils peuvent être détectés par les PJ juste après la libération de Koizumi, (**alerte sur un AGENT, par un contact, etc**). Les corpos ont encerclé le bar et se préparent à entrer.

Ils ont placé à l'extérieur des véhicules blindés, et il y aurait même un hélicoptère au-dessus de l'immeuble.

Il est possible pour le netrunner de retrouver son accès aux caméras (sans avoir à parcourir à nouveau toute l'architecture NET), et ainsi pouvoir garder un œil sur les équipes de Militech... Sauf que ceux-ci sont sur le point de pénétrer dans l'établissement, et de prendre au piège les PJ restés au sous-sol.

Il est possible d'affronter, en se barricadant, les équipes de Militech, mais ceux-ci sont lourdement équipés, et

pourront déloger les PJ (lance-roquettes, grenades lacrymogènes, etc).

Les moyens de fuir:

- foncer dans le tas (très risqué)
- Créer une diversion (pirater l'hélicoptère, voir le faire se poser sur le toit, contrôler un véhicule)
- S'échapper par l'immeuble résidentiel, et sauter dans l'immeuble d'en face, dans un appartement où a lieu un deal de drogue important
- Monter sur le toit et s'échapper avec le grappin (1 personne)

Combattre les agents de Militech:

Les agents de Militech sont lourdement armés et cuirassés. Néanmoins, ils progresseront lentement, avec précaution au cas où l'endroit est piégé ou s'il y a des embuscades. Il est possible de tenter de les affronter, mais ils disposent d'armes de dispersion (grenades, lance-roquettes). Mais leur tendre une embuscade pour les éliminer un à un est jouable.

Les agents tenteront d'entrer par les deux entrées en même temps. Il est possible, pour retarder l'intervention, de verrouiller à nouveau les portes (si elles ont été déverrouillées, et que le netrunner a réussi à en prendre le contrôle. Si la porte n'a pas été déverrouillée, les agents de Militech passeront un peu de temps à le faire.

Les PJ peuvent également tenter d'utiliser les bidons de CHOOH^2 , et les piéger pour éliminer les agents de Militech, ou déplacer la tourelle (s'ils ne l'ont pas détruite) pour l'utiliser à distance contre les agents.

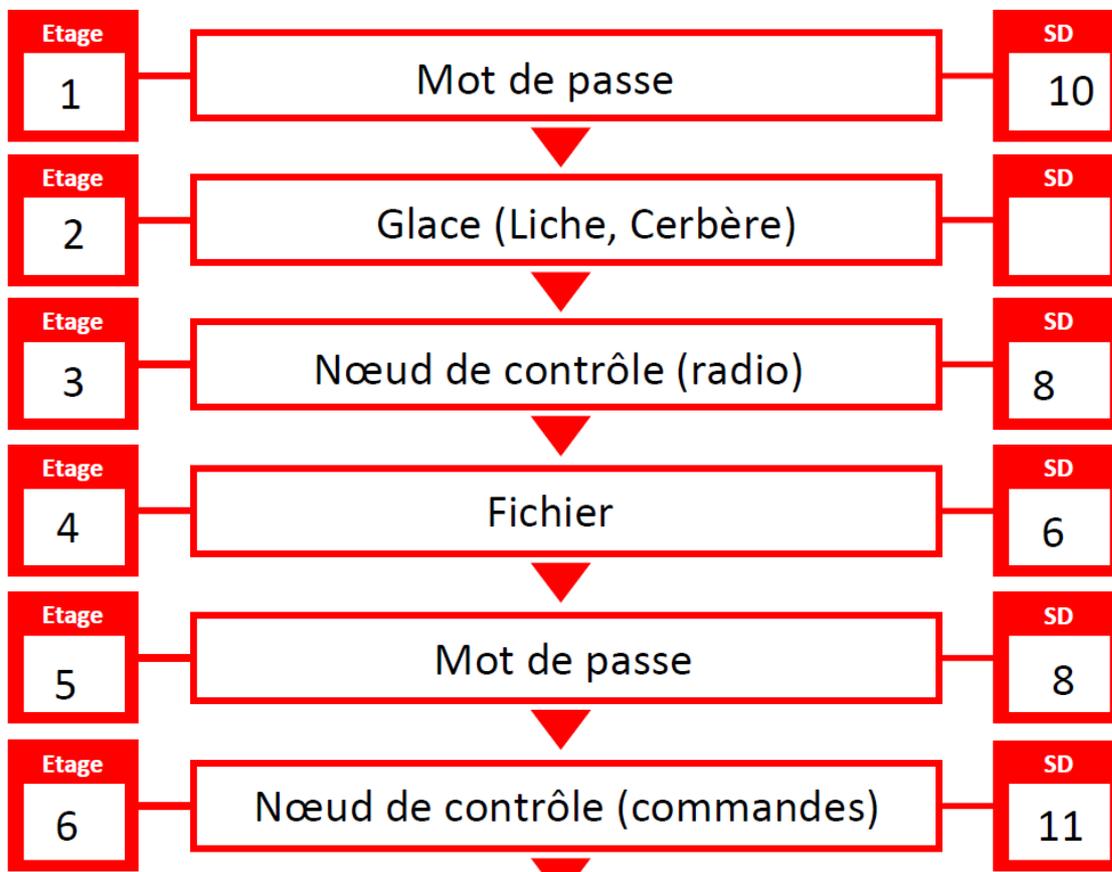
Pirater l'hélicoptère:

Il est possible pour un netrunner de pirater l'hélicoptère pour en prendre le contrôle. Pour cela, il faut atteindre le nœud de contrôle de l'hélico. Une fois le contrôle pris, il peut soit le manœuvrer seul ou avec l'aide d'un PJ.

Il peut aussi choisir de le faire s'écraser sur les véhicules de Militech, tirer sur les véhicules et/ou agents de Militech, ou le faire poser sur le toit. De cette façon, il n'y a que deux agents de Militech à éliminer,

pour ensuite pouvoir s'échapper en hélicoptère.

Pour accéder à l'architecture NET de l'hélicoptère, il faut monter sur le toit tout en restant assez discret. Le toit est plat, mais un local technique permet de se cacher, néanmoins, l'hélicoptère peut faire le tour du bâtiment...



GLACE	PER	VIT	ATT	DEF	REZ	EFFET
Liche	8	2	4	2	25	-1d6 à INT, REF et DEX pendant 1h

GLACE	PER	VIT	ATT	DEF	REZ	EFFET
Cerbère	6	6	6	2	10	2d6 dégâts

S'échapper du bar:

Le bar ne dispose pas de sortie secrète ou de quoi que ce soit du genre. Néanmoins, les escaliers centraux mènent aux étages résidentiels de l'immeuble.

Les PJ peuvent y monter, notamment pour atteindre le toit. Mais ils peuvent décider de sauter (Athlétisme **SD 12**) pour atteindre l'immeuble voisin, et ainsi échapper à l'assaut.

Peu importe la fenêtre d'arrivée qu'ils choisissent, ils atterrissent au beau milieu d'un important deal de drogue, entre 4 dealers médusés.

Les armes sont rapidement dégainées, mais un des PJ peut tenter de désamorcer la situation (persuasion **SD 18** de base, moins avec de bons arguments).

Sinon, le combat s'engage (4-5 sbires). L'appartement est composé de deux larges canapés, d'une table basse et d'une grande table sur laquelle sont posées plusieurs grands sacs, de drogue et de puces de crédits.

Documents annexes : plans, adversaires, prétirés, fiche véhicule

Plans :

- L'appartement
- La rue, en contrebas de l'appartement
- Le Tanzimat (pour les PJ)
- Le Tanzimat (pour le MJ)
- Le Tanzimat (sous-sol, pour le MJ)

Adversaires :

- Sbire du Maelström
- Lieutenant du Maelström
- Agent de Militech

CYBERPUNK RED



PSEUDO Torch

RÔLE Aspirant Fixer

CAPACITÉ DE RÔLE 4

NOTES

HUMANITÉ 40 SUR 60

INT 7

RÉF 7

DEX 5

TECH 5

PRES 7

VOL 6

CHA 7 SUR 7

MOUV 7

COR 5

EMP 6 SUR 6

Compétences de Contrôle	NIV	CARAC	BASE
Conduite de véhicule terrestre (RÉF)		7	7
Équitation (RÉF)		7	7
Pilotage de véhicule aérien (x2) (RÉF)		7	7
Pilotage de véhicule maritime (RÉF)		7	7

Compétences de Combat	NIV	CARAC	BASE
Arme de mêlée (DEX)		5	5
Art martial (x2) (DEX)		5	5
Bagarre (DEX)	2	5	7
Esquive (DEX)	6	5	11

Compétences de Corps	NIV	CARAC	BASE
Athlétisme (DEX)	2	5	7
Contorsion (DEX)		5	5
Danse (DEX)		5	5
Discrétion (DEX)	2	5	7
Endurance (VOL)		6	6
Résistance à la torture/aux drogues (VOL)		6	6

Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE
Bibliothèque (INT)		7	7
Bureaucratie (INT)		7	7
Composition (INT)		7	7
Comptabilité (INT)		7	7
Connaissance (INT)	2	7	9
Criminologie (INT)		7	7
Cryptographie (INT)		7	7
Déduction (INT)		7	7
Dressage (INT)		7	7
Gestion d'affaires (INT)	6	7	13
Jeux de hasard (INT)		7	7

Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE
Guide local (INT)			
Quartier d'origine	6	7	13
		7	7
		7	7

Langue (INT)	NIV	CARAC	BASE
Argot	4	7	11
		7	7
		7	7

Science (INT)	NIV	CARAC	BASE
		7	7
		7	7
Survie en milieu hostile (INT)		7	7
Tactique (INT)		7	7

Compétences de Représentation	NIV	CARAC	BASE
Instrument (TECH)		5	5
		5	5
		5	5
Jeu d'acteur (PRES)		7	7

Compétences de Sociabilité	NIV	CARAC	BASE
Connaissance de la rue (PRES)	6	7	13
Conversation (EMP)	6	6	12
Corruption (PRES)	6	7	13
Habillement et style (PRES)		7	7
Interrogatoire (PRES)		7	7
Look (PRES)		7	7
Négoce (PRES)	6	7	13
Persuasion (PRES)	4	7	11
Psychologie (EMP)	6	6	12

Compétences de Technique	NIV	CARAC	BASE
Aérotech (TECH)		5	5
Armurerie (TECH)		5	5
Arts plastiques (TECH)		5	5
Assistance médicale (x2) (TECH)		5	5
Contrefaçon (TECH)	6	5	11
Crochetage (TECH)	4	5	9
Cybertech (TECH)		5	5
Électronique (TECH)		5	5
Explosifs (x2) (TECH)		5	5
Maritech (TECH)		5	5
Photos et films (TECH)		5	5
Pickpocket (TECH)		5	5
Premiers secours (TECH)	2	5	7
Sécurité électronique (x2) (TECH)		5	5
Terratech (TECH)		5	5

Compétences de Tir	NIV	CARAC	BASE
Armes d'épaule (RÉF)		7	7
Armes lourdes (x2) (RÉF)		7	7
Pistolet (RÉF)	6	7	13
Tir à l'arc (RÉF)		7	7
Tir automatique (x2) (RÉF)		7	7

Compétences de Vigilance	NIV	CARAC	BASE
Concentration (VOL)	2	6	8
Dissimulation/Révélation d'objet (INT)		7	7
Lecture sur les lèvres (INT)		7	7
Perception (INT)	2	7	9
Pistage (INT)		7	7

POINTS DE SANTÉ 40 SUR 40

BLESSURE GRAVE 20

-2 À TOUTES LES ACTIONS EN BLESSURE GRAVE

SAUVEGARDE CONTRE LA MORT 5

BLESSURES CRITIQUES

ADDICTIONS

ARMES ET ARMURE

ARMURE	PA	PÉNALITÉ
Tête		
Corps Tenue pare-balle	11	
Bouclier		

LA PÉNALITÉ S'APPLIQUE À RÉF, DEX ET MOUV

ARME	DG	MUNITIONS	ATT/ROUND	NOTES
Malorian DA16	3d6		2	Pistolet (chargeur 10)
Malorian DA16	3d6		2	Pistolet (chargeur 10)
Couteau de combat	1d6			

CYBERMATÉRIEL

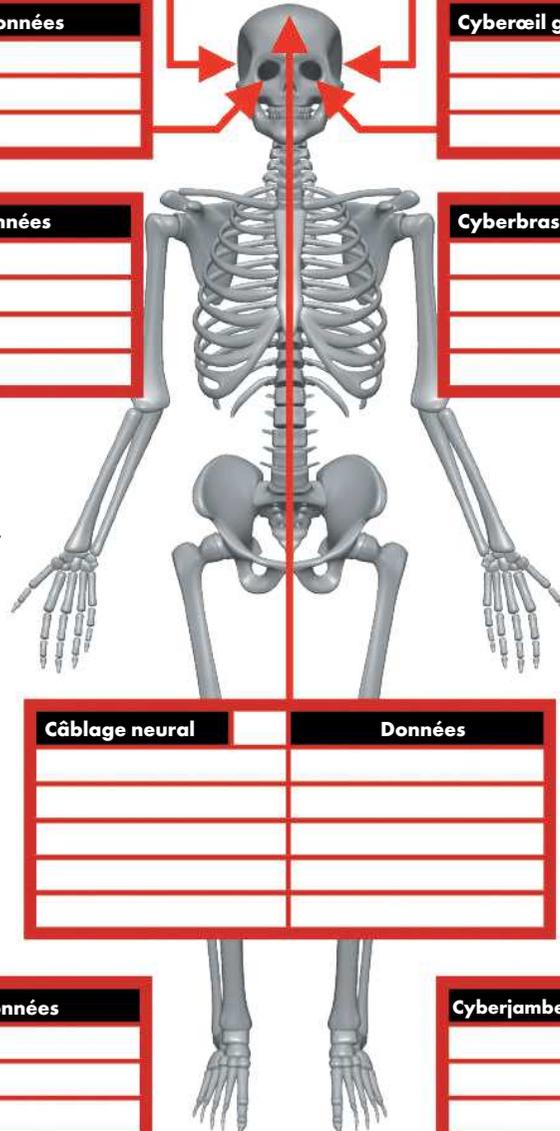
Kit cyberaudio	Données
Amplificateur	+2 (perception
audio	sonore)
AGENT interne	

Cyberœil droit	Données

Cyberœil gauche	Données

Cyberbras droit	Données

Cyberbras gauche	Données



Pour un cyberimplant qui nécessite un cyberimplant de base (par exemple un cyberœil), cochez la case pour indiquer que vous avez l'implant de base. Inscrivez les extensions dans les lignes en dessous.

Pour un cyberimplant qui ne nécessite pas de cyberimplant de base (par exemple un cyberimplant interne), contentez-vous d'inscrire chaque cyberimplant dans les lignes en dessous du nom de la catégorie.

Câblage neural	Données

Cyberjambe droite	Données

Cyberjambe gauche	Données

Cyberimplant interne	Données
poche	rangement
subdermique	5x10cm

Cyberimplant externe	Données

Cyberfashion	Données

Cyborgimplant	Données



PSEUDO Fantom

RÔLE Netrunner

CAPACITÉ DE RÔLE Interface **RANG** 4

NOTES

HUMANITÉ

36 **SUR** 50

POINTS DE SANTÉ **SUR** 35

BLESSURE GRAVE 18

-2 À TOUTES LES ACTIONS EN BLESSURE GRAVE

SAUVEGARDE CONTRE LA MORT 6

BLESSURES CRITIQUES

ADDICTIONS

INT 7

RÉF 6

DEX 7

TECH 7

PRES 6

VOL 3

CHA 6 **SUR** 6

MOUV 5

COR 6

EMP 5 **SUR** 5

Compétences de Contrôle	NIV	CARAC	BASE
Conduite de véhicule terrestre (RÉF)		6	6
Équitation (RÉF)		6	6
Pilotage de véhicule aérien (x2) (RÉF)		6	6
Pilotage de véhicule maritime (RÉF)		6	6
Compétences de Combat	NIV	CARAC	BASE
Arme de mêlée (DEX)		7	7
Art martial (x2) (DEX)		7	7
Bagarre (DEX)	2	7	9
Esquive (DEX)	6	7	13
Compétences de Corps	NIV	CARAC	BASE
Athlétisme (DEX)	2	7	9
Contorsion (DEX)	2	7	9
Danse (DEX)		7	7
Discrétion (DEX)	6	7	13
Endurance (VOL)		3	3
Résistance à la torture/aux drogues (VOL)		3	3
Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE
Bibliothèque (INT)	6	7	13
Bureaucratie (INT)		7	7
Composition (INT)		7	7
Comptabilité (INT)		7	7
Connaissance (INT)		7	7
Criminologie (INT)		7	7
Cryptographie (INT)	6	7	13
Déduction (INT)		7	13
Dressage (INT)		7	7
Gestion d'affaires (INT)		7	7
Jeux de hasard (INT)		7	7

Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE
Guide local (INT)			
↳ Quartier d'origine	2	7	9
↳		7	7
↳		7	7
Langue (INT)			
↳ Argot	2	7	9
↳		7	7
↳		7	7
Science (INT)			
↳		7	7
↳		7	7
Survie en milieu hostile (INT)		7	7
Tactique (INT)		7	7
Compétences de Représentation	NIV	CARAC	BASE
Instrument (TECH)		7	7
↳		7	7
↳		7	7
Jeu d'acteur (PRES)		6	6
Compétences de Sociabilité	NIV	CARAC	BASE
Connaissance de la rue (PRES)		6	6
Conversation (EMP)	6	5	11
Corruption (PRES)		6	6
Habillement et style (PRES)	4	6	10
Interrogatoire (PRES)		6	6
Look (PRES)		6	6
Négoce (PRES)		6	6
Persuasion (PRES)	2	6	8
Psychologie (EMP)	2	5	7

Compétences de Technique	NIV	CARAC	BASE
Aérotech (TECH)		7	7
Armurerie (TECH)		7	7
Arts plastiques (TECH)		7	7
Assistance médicale (x2) (TECH)		7	7
Contrefaçon (TECH)		7	7
Crochetage (TECH)		7	7
Cybertech (TECH)	6	7	13
Électronique (TECH)	6	7	13
Explosifs (x2) (TECH)		7	7
Maritech (TECH)		7	7
Photos et films (TECH)		7	7
Pickpocket (TECH)		7	7
Premiers secours (TECH)	2	7	9
Sécurité électronique (x2) (TECH)		7	7
Terratech (TECH)		7	7
Compétences de Tir	NIV	CARAC	BASE
Armes d'épaule (RÉF)		6	6
Armes lourdes (x2) (RÉF)		6	6
Pistolet (RÉF)	6	6	12
Tir à l'arc (RÉF)		6	6
Tir automatique (x2) (RÉF)		6	6
Compétences de Vigilance	NIV	CARAC	BASE
Concentration (VOL)	2	3	5
Dissimulation/Révélation d'objet (INT)	6	7	13
Lecture sur les lèvres (INT)		7	7
Perception (INT)	2	7	9
Pistage (INT)		7	7

ARMES ET ARMURE

ARMURE	PA	PÉNALITÉ
Tête		
Corps	11	
Bouclier		

LA PÉNALITÉ S'APPLIQUE À RÉF, DEX ET MOUV

ARME	DG	MUNITIONS	ATT/ROUND	NOTES
DR5-NOVA	4d6		1	Revolver

CYBERMATÉRIEL

Kit cyberaudio	Données

Cyberœil droit	Données
Lentilles	polychrome

Cyberœil gauche	Données
Lentilles	polychrome

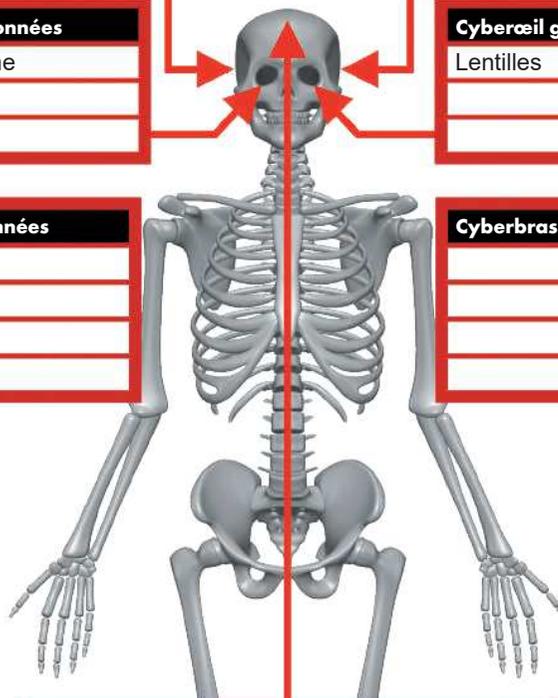
Cyberimplant interne	Données

Cyberbras droit	Données

Cyberbras gauche	Données

Cyberimplant externe	Données

Pour un cyberimplant qui nécessite un cyberimplant de base (par exemple un cyberœil), cochez la case pour indiquer que vous avez l'implant de base. Inscrivez les extensions dans les lignes en dessous.



Pour un cyberimplant qui ne nécessite pas de cyberimplant de base (par exemple un cyberimplant interne), contentez-vous d'inscrire chaque cyberimplant dans les lignes en dessous du nom de la catégorie.

Cyberfashion	Données

Câblage neural	Données
Port d'interface neuronale	

Cyborgimplant	Données

Cyberjambe droite	Données

Cyberjambe gauche	Données



PSEUDO Stoner

RÔLE Nomade

CAPACITÉ DE RÔLE 4

NOTES

HUMANITÉ

36 SUR 50

INT 6

RÉF 7

DEX 8

TECH 4

PRES 6

VOL 6

CHA 7 SUR 7

MOUV 5

COR 7

EMP 5 SUR 5

Compétences de Contrôle	NIV	CARAC	BASE
Conduite de véhicule terrestre (RÉF)	6	7	13
Équitation (RÉF)		7	7
Pilotage de véhicule aérien (x2) (RÉF)		7	7
Pilotage de véhicule maritime (RÉF)		7	7
Compétences de Combat	NIV	CARAC	BASE
Arme de mêlée (DEX)	6	8	14
Art martial (x2) (DEX)		8	8
Bagarre (DEX)	6	8	14
Esquive (DEX)	6	8	14
Compétences de Corps	NIV	CARAC	BASE
Athlétisme (DEX)	2	8	10
Contorsion (DEX)		8	8
Danse (DEX)		8	8
Discrétion (DEX)	6	8	14
Endurance (VOL)		6	6
Résistance à la torture/aux drogues (VOL)		6	6
Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE
Bibliothèque (INT)		6	6
Bureaucratie (INT)		6	6
Composition (INT)		6	6
Comptabilité (INT)		6	6
Connaissance (INT)	2	6	8
Criminologie (INT)		6	6
Cryptographie (INT)		6	6
Déduction (INT)		6	6
Dressage (INT)	6	6	12
Gestion d'affaires (INT)		6	6
Jeux de hasard (INT)		6	6

Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE
Guide local (INT)			
→ Quartier d'origine	2	6	8
→		6	6
→		6	6
Langue (INT)	NIV	CARAC	BASE
→ Argot	2	6	8
→		6	6
→		6	6
Science (INT)	NIV	CARAC	BASE
→		6	6
→		6	6
Survie en milieu hostile (INT)	6	6	12
Tactique (INT)		6	6
Compétences de Représentation	NIV	CARAC	BASE
Instrument (TECH)		4	4
→		4	4
→		4	4
Jeu d'acteur (PRES)		6	6
Compétences de Sociabilité	NIV	CARAC	BASE
Connaissance de la rue (PRES)		6	6
Conversation (EMP)	2	5	7
Corruption (PRES)		6	6
Habillement et style (PRES)		6	6
Interrogatoire (PRES)		6	6
Look (PRES)		6	6
Négoce (PRES)	6	6	12
Persuasion (PRES)		6	6
Psychologie (EMP)	2	5	7

Compétences de Technique	NIV	CARAC	BASE
Aérotech (TECH)		4	4
Armurerie (TECH)		4	4
Arts plastiques (TECH)		4	4
Assistance médicale (x2) (TECH)		4	4
Contrefaçon (TECH)		4	4
Crochetage (TECH)		4	4
Cybertech (TECH)		4	4
Électronique (TECH)		4	4
Explosifs (x2) (TECH)		4	4
Maritech (TECH)		4	4
Photos et films (TECH)		4	4
Pickpocket (TECH)		4	4
Premiers secours (TECH)	6	4	10
Sécurité électronique (x2) (TECH)		4	4
Terratech (TECH)		4	4
Compétences de Tir	NIV	CARAC	BASE
Armes d'épaule (RÉF)		7	7
Armes lourdes (x2) (RÉF)		7	7
Pistolet (RÉF)	6	7	13
Tir à l'arc (RÉF)		7	7
Tir automatique (x2) (RÉF)		7	7
Compétences de Vigilance	NIV	CARAC	BASE
Concentration (VOL)	2	6	8
Dissimulation/Révélation d'objet (INT)		6	6
Lecture sur les lèvres (INT)		6	6
Perception (INT)	4	6	10
Pistage (INT)	6	6	12

POINTS DE SANTÉ SUR 45

BLESSURE GRAVE 23

-2 À TOUTES LES ACTIONS EN BLESSURE GRAVE

SAUVEGARDE CONTRE LA MORT 7

BLESSURES CRITIQUES

ADDICTIONS

ARMES ET ARMURE

ARMURE	PA	PÉNALITÉ
Tête		
Corps Tenue pare-balle	11	
Bouclier		

LA PÉNALITÉ S'APPLIQUE À RÉF, DEX ET MOUV

ARME	DG	MUNITIONS	ATT/ROUND	NOTES
Dai Lung Cybermaq	3d6		2	Pistolet (chargeur 10)
Pied de biche	3d6			
Etripeur	2d6			cyberimplant
				dissimulable

CYBERMATÉRIEL

Kit cyberaudio	Données

Cyberœil droit	Données

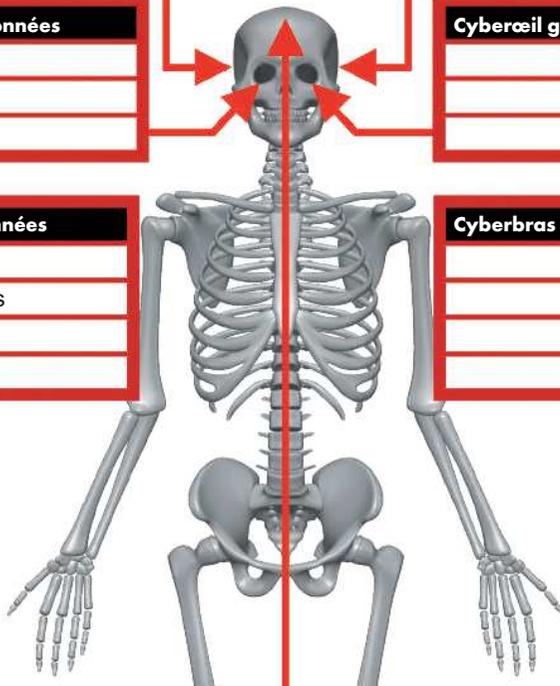
Cyberœil gauche	Données

Cyberimplant interne	Données

Cyberbras droit	Données
Etripeur	Griffes rétractables

Cyberbras gauche	Données

Cyberimplant externe	Données



Pour un cyberimplant qui nécessite un cyberimplant de base (par exemple un cyberœil), cochez la case pour indiquer que vous avez l'implant de base. Inscrivez les extensions dans les lignes en dessous.

Pour un cyberimplant qui ne nécessite pas de cyberimplant de base (par exemple un cyberimplant interne), contentez-vous d'inscrire chaque cyberimplant dans les lignes en dessous du nom de la catégorie.

Cyberfashion	Données

Câblage neural	Données

Cyborgimplant	Données

Cyberjambe droite	Données

Cyberjambe gauche	Données



PSEUDO Grad

RÔLE Solo

CAPACITÉ DE RÔLE 4

NOTES

HUMANITÉ

36 SUR 50

POINTS DE SANTÉ 45

BLESSURE GRAVE 23

-2 À TOUTES LES ACTIONS EN BLESSURE GRAVE

SAUVEGARDE CONTRE LA MORT 7

INT 5

RÉF 8

DEX 6

TECH 5

PRES 7

VOL 6

CHA 7 SUR 7

MOUV 5

COR 7

EMP 6 SUR 6

Compétences de Contrôle	NIV	CARAC	BASE
Conduite de véhicule terrestre (RÉF)		8	8
Équitation (RÉF)		8	8
Pilotage de véhicule aérien (x2) (RÉF)		8	8
Pilotage de véhicule maritime (RÉF)		8	8
Compétences de Combat	NIV	CARAC	BASE
Arme de mêlée (DEX)	6	6	12
Art martial (x2) (DEX)		6	6
Bagarre (DEX)	2	6	8
Esquive (DEX)	6	6	12
Compétences de Corps	NIV	CARAC	BASE
Athlétisme (DEX)	2	6	8
Contorsion (DEX)		6	6
Danse (DEX)		6	6
Discrétion (DEX)		6	6
Endurance (VOL)		6	6
Résistance à la torture/aux drogues (VOL)		6	12
Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE
Bibliothèque (INT)		5	5
Bureaucratie (INT)		5	5
Composition (INT)		5	5
Comptabilité (INT)		5	5
Connaissance (INT)	2	5	7
Criminologie (INT)		5	5
Cryptographie (INT)		5	5
Déduction (INT)		5	5
Dressage (INT)		5	5
Gestion d'affaires (INT)		5	5
Jeux de hasard (INT)		5	5

Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE
Guide local (INT)			
Quartier d'origine	2	5	7
		5	5
		5	5
Langue (INT)			
Argot	2	5	7
		5	5
		5	5
Science (INT)			
		5	5
		5	5
Survie en milieu hostile (INT)		5	5
Tactique (INT)	6	5	11
Compétences de Représentation	NIV	CARAC	BASE
Instrument (TECH)		5	5
		5	5
		5	5
Jeu d'acteur (PRES)		7	7
Compétences de Sociabilité	NIV	CARAC	BASE
Connaissance de la rue (PRES)		7	7
Conversation (EMP)	2	6	8
Corruption (PRES)		7	7
Habillement et style (PRES)		7	7
Interrogatoire (PRES)	6	7	13
Look (PRES)		7	7
Négoce (PRES)		7	7
Persuasion (PRES)	2	7	9
Psychologie (EMP)	2	6	8

Compétences de Technique	NIV	CARAC	BASE
Aérotech (TECH)		5	5
Armurerie (TECH)		5	5
Arts plastiques (TECH)		5	5
Assistance médicale (x2) (TECH)		5	5
Contrefaçon (TECH)		5	5
Crochetage (TECH)		5	5
Cybertechnique (TECH)		5	5
Électronique (TECH)		5	5
Explosifs (x2) (TECH)		5	5
Maritech (TECH)		5	5
Photos et films (TECH)		5	5
Pickpocket (TECH)		5	5
Premiers secours (TECH)	6	5	11
Sécurité électronique (x2) (TECH)		5	5
Terratech (TECH)		5	5
Compétences de Tir	NIV	CARAC	BASE
Armes d'épaule (RÉF)	6	8	14
Armes lourdes (x2) (RÉF)		8	8
Pistolet (RÉF)	6	8	14
Tir à l'arc (RÉF)		8	8
Tir automatique (x2) (RÉF)	6	8	14
Compétences de Vigilance	NIV	CARAC	BASE
Concentration (VOL)	2	6	8
Dissimulation/Révélation d'objet (INT)		5	5
Lecture sur les lèvres (INT)		5	5
Perception (INT)	6	5	11
Pistage (INT)		5	5

ARMES ET ARMURE

ARMURE	PA	PÉNALITÉ
Tête		
Corps Tenue pare-balle	11	
Bouclier		

LA PÉNALITÉ S'APPLIQUE À RÉF, DEX ET MOUV

ARME	DG	MUNITIONS	ATT/ROUND	NOTES
LEXINGTON 10AF	4d6		1	Pistolet (chargeur 10)
M251 AJAX	5d6		1	Fusil d'assaut (charg. 30)
Couteau de chasse	3d6			

CYBERMATÉRIEL

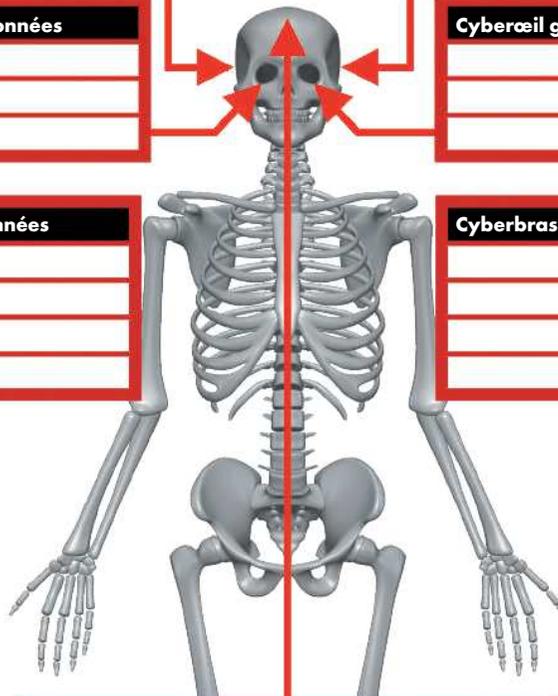
Kit cyberaudio	Données

Cyberœil droit	Données

Cyberœil gauche	Données

Cyberbras droit	Données

Cyberbras gauche	Données



Cyberimplant interne	Données

Cyberimplant externe	Données

Pour un cyberimplant qui nécessite un cyberimplant de base (par exemple un cyberœil), cochez la case pour indiquer que vous avez l'implant de base. Inscrivez les extensions dans les lignes en dessous.

Pour un cyberimplant qui ne nécessite pas de cyberimplant de base (par exemple un cyberimplant interne), contentez-vous d'inscrire chaque cyberimplant dans les lignes en dessous du nom de la catégorie.

Cyberfashion	Données

Câblage neural	Données
Cyberconsole	+3 initiative
SANDEVISTAN	1 fois / heure

Cyborgimplant	Données

Cyberjambe droite	Données

Cyberjambe gauche	Données



PSEUDO Grease

RÔLE Techie

CAPACITÉ DE RÔLE RANG 4

NOTES

HUMANITÉ 42 SUR 60

INT 7

RÉF 7

DEX 5

TECH 8

PRES 6

VOL 7

CHA 6 SUR 6

MOUV 5

COR 5

EMP 6 SUR 6

Compétences de Contrôle	NIV	CARAC	BASE
Conduite de véhicule terrestre (RÉF)	4	7	11
Équitation (RÉF)		7	7
Pilotage de véhicule aérien (x2) (RÉF)		7	7
Pilotage de véhicule maritime (RÉF)		7	7
Compétences de Combat	NIV	CARAC	BASE
Arme de mêlée (DEX)		5	5
Art martial (x2) (DEX)		5	5
Bagarre (DEX)		5	5
Esquive (DEX)		5	5
Compétences de Corps	NIV	CARAC	BASE
Athlétisme (DEX)		5	5
Contorsion (DEX)		5	5
Danse (DEX)		5	5
Discrétion (DEX)		5	5
Endurance (VOL)		7	7
Résistance à la torture/aux drogues (VOL)		7	7
Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE
Bibliothèque (INT)		7	7
Bureaucratie (INT)		7	7
Composition (INT)		7	7
Comptabilité (INT)		7	7
Connaissance (INT)		7	7
Criminologie (INT)		7	7
Cryptographie (INT)		7	7
Déduction (INT)		7	7
Dressage (INT)		7	7
Gestion d'affaires (INT)		7	7
Jeux de hasard (INT)		7	7

Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE
Guide local (INT)			
→ Quartier d'origine	2	7	9
→		7	7
→		7	7
Langue (INT)	NIV	CARAC	BASE
→ Argot	2	7	9
→		7	7
→		7	7
Science (INT)	NIV	CARAC	BASE
→		7	7
→		7	7
Survie en milieu hostile (INT)	NIV	CARAC	BASE
		7	7
Tactique (INT)	NIV	CARAC	BASE
		7	7
Compétences de Représentation	NIV	CARAC	BASE
Instrument (TECH)		8	8
→		8	8
→		8	8
Jeu d'acteur (PRES)		6	6
Compétences de Sociabilité	NIV	CARAC	BASE
Connaissance de la rue (PRES)		6	6
Conversation (EMP)	2	6	8
Corruption (PRES)		6	6
Habillement et style (PRES)		6	6
Interrogatoire (PRES)		6	6
Look (PRES)		6	6
Négoce (PRES)		6	6
Persuasion (PRES)	2	6	8
Psychologie (EMP)	2	6	8

Compétences de Technique	NIV	CARAC	BASE
Aérotech (TECH)		8	8
Armurerie (TECH)	2	8	10
Arts plastiques (TECH)		8	8
Assistance médicale (x2) (TECH)		8	8
Contrefaçon (TECH)	4	8	12
Crochetage (TECH)	4	8	12
Cybertechnologie (TECH)	4	8	12
Électronique (TECH)	8	8	16
Explosifs (x2) (TECH)	3	8	11
Maritech (TECH)		8	8
Photos et films (TECH)		8	8
Pickpocket (TECH)		8	8
Premiers secours (TECH)	2	8	10
Sécurité électronique (x2) (TECH)	4	8	12
Terratech (TECH)		8	8
Compétences de Tir	NIV	CARAC	BASE
Armes d'épaule (RÉF)		7	7
Armes lourdes (x2) (RÉF)		7	7
Pistolet (RÉF)	4	7	11
Tir à l'arc (RÉF)		7	7
Tir automatique (x2) (RÉF)		7	7
Compétences de Vigilance	NIV	CARAC	BASE
Concentration (VOL)	2	7	9
Dissimulation/Révélation d'objet (INT)		7	7
Lecture sur les lèvres (INT)		7	7
Perception (INT)	2	7	9
Pistage (INT)		7	7

POINTS DE SANTÉ SUR 40

BLESSURE GRAVE 20

-2 À TOUTES LES ACTIONS EN BLESSURE GRAVE

SAUVEGARDE CONTRE LA MORT 5

BLESSURES CRITIQUES

ADDICTIONS

ARMES ET ARMURE

ARMURE	PA	PÉNALITÉ
Tête		
Corps		
Bouclier		

LA PÉNALITÉ S'APPLIQUE À RÉF, DEX ET MOUV

ARME	DG	MUNITIONS	ATT/ROUND	NOTES
ARASAKA Tamayura	3d6		2	Pistolet (chargeur 10)
Marteau	1d6			

CYBERMATÉRIEL

Kit cyberaudio	Données

Cyberœil droit	Données
Micro-optique	grossissement x400

Cyberœil gauche	Données
Main-outil	outils de précision dans les doigts

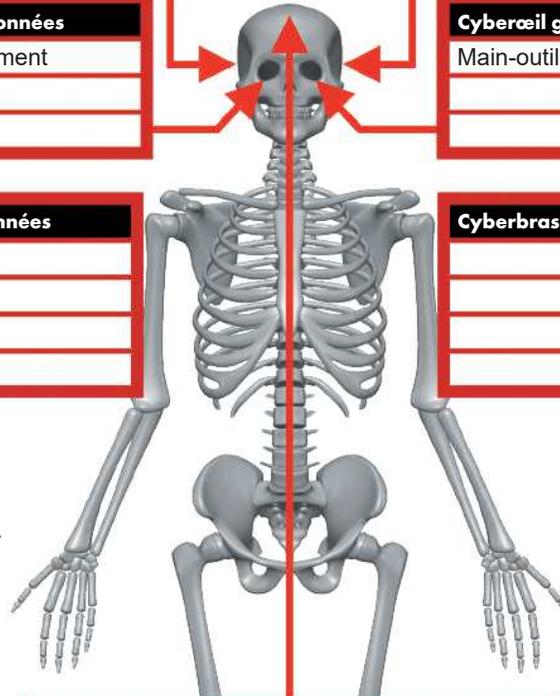
Cyberimplant interne	Données

Cyberbras droit	Données

Cyberbras gauche	Données

Cyberimplant externe	Données

Pour un cyberimplant qui nécessite un cyberimplant de base (par exemple un cyberœil), cochez la case pour indiquer que vous avez l'implant de base. Inscrivez les extensions dans les lignes en dessous.



Pour un cyberimplant qui ne nécessite pas de cyberimplant de base (par exemple un cyberimplant interne), contentez-vous d'inscrire chaque cyberimplant dans les lignes en dessous du nom de la catégorie.

Cyberfashion	Données

Câblage neural	Données

Cyborgimplant	Données

Cyberjambe droite	Données

Cyberjambe gauche	Données



VEHICLE SHEET

Vehicle	Description	SDP	Seats	Speed (Combat)	Speed (Narrative)	Cost
Thornton Colby CX-470	Vieux pick-up au moteur alimenté au CHOOH ²	50	5	MOUV 40	167 KM/H	
UPGRADES:						
UPGRADES:						

Membre du Maelström

INT	2	REF	6	DEX	5	TECH	2	COOL	4
WILL	2	LUCK	-	MOVE	4	BODY	4	EMP	3

HIT POINTS	25	SERIOUSLY WOUNDED	13	DEATH SAVE	4
------------	----	-------------------	----	------------	---

Weapons

Pistolet TL	4d6
Barre de fer	2d6

Blouson de cuir

Head -

Body 4 PA

SKILL BASES Arme de mêlée (11), Athlétisme (9), Bagarre (9), Conduite (10), Pistolet (12)

Munitions de pistolet x30, téléphone portable jetable
Implant oculaire cybernétique (rouge)

Agent Militech

INT	4	REF	8	DEX	6	TECH	4	COOL	6
WILL	5	LUCK		MOVE	6	BODY	7	EMP	4

HIT POINTS
40

SERIOUSLY WOUNDED
20

DEATH SAVE
7

Weapons

Fusil d'assaut	5d6
Lance-roquettes	6d6

Head
13

Body
13