

CYBERPUNK RED

FLESH & CHROME
MEGABUILDING H10

Ecrit par Alexis.D
Relu & corrigé par Maxime.M

Méga-building H10 est un scénario pour Cyberpunk Red. C'est une libre réadaptation du Scénario "Les ombres de Silure" de **Fabien Fernandez** écrit pour *Aux Confins de l'Empire* et publié dans *Casus Belli* n°22 le 29 mai 2017 et adapté à Cyberpunk RED.

Le scénario "Les ombres de Silure" est disponible dans le catalogue de Back Book édition disponible à l'adresse suivante :

<https://www.black-book-editions.fr/produit.php?id=4499>

Les œuvres de **Fabien Fernandez** sont répertoriées à l'adresse suivante :

<http://www.legrog.org/biographies/fabien-fernandez>

Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Elia** "legba" **Dumas**. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké sans l'accord du(es) auteur(s).

Méga-building H10 est un contenu non officiel fourni dans le cadre de la politique de contenu Homebrew de R. Talsorian Games et n'est ni approuvé ni cautionné par RTG. Ce contenu fait référence à des matériaux qui sont la propriété de R. Talsorian Games et de ses licenciés. Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document.

Le scénario a été adapté pour être joué dans le cadre du podcast de la JDR Academy dont les podcasts peuvent être trouvés dans le site suivant : <https://jdracademy.fr/>.



Le scénario a été prévu pour être joué par les Rôles suivant : un Solo, un Netrunner, un Techie et un Normade

Les joueurs initiaux incarnent les personnages suivants :



Kaliska, la Nomade



Suki, la Solo



Nezü, le Netrunner



Flanagan le techie

Accroche :

Mégabuilding H10 est un scénario Bac à sable qui peut être joué avec le Jeu de Rôle Cyberpunk RED. Les personnages devront retrouver la trace d'un Agent de renseignement qui s'est vendu à une autre corporation. Ils devront au cours de leur aventure, choisir un camp et de combattre afin d'assurer sa survie et de tirer son épingle du jeu afin de pourquoi pas, se faire un nom !

La récompense de la mission est laissé libre appréciation du Meneur et plusieurs éléments sont volontairement laissé assez flou afin que chaque Meneur de Jeu puisse l'adapter à sa table.

Sommaire :

Prologue	page 5
Un Job de plus !	page 6
Acte 1 : Augmentics	page 7
Augmentics, une corporation qui fabrique des Cyberimplants	page 8
S'introduire chez Augmentics	page 8
Fuir les locaux d'Augmentics et survivre	page 10
Analyser les informations	page 11
In ViVo	page 13
Acte 2: Au coeur du Megabuilding H10	page 14
Les lieux et individus notables	page 16
1 - Le "Ring"	page 17
2 - Hello ELO	page 17
3 - Le "Holy Fusion"	page 18
4 - Elsa Zemke	page 18
5 - "Les Cinq Anneaux"	page 19
Les autres lieux notables	page 20
"From the Embers"	page 20
"The 2nd Amendement"	page 20
L'enlèvement	page 21
Sauver Maddox	page 21
La descente du NCPD	page 23
Acte 3 Interception	page 24
Infiltrer le Hangar	page 25
Partir en fumée	page 25
Récupérer les informations	page 26
Conclusion	page 27
Annexe 1 : Architecture NET	page 29
Annexe 1-1 : Architecture NET du building Gen-Zéro	page 29
Annexe 1-2 : Architecture NET de la corporation Augmentics	page 29
Annexe 1-3 : Architecture NET du Serveur privé d'Hayden Rackham	page 30
Annexe 1-4 : Architecture NET du Mega Building H10	page 30
Annexe 1-5 : Architecture NET du RING	page 31
Annexe 1-6 : Architecture NET du Hello ELO	page 31
Annexe 1-7 : Architecture NET du Holy Fusion	page 32
Annexe 1-8 : Architecture NET des Cinq anneaux	page 32
Annexe 1-9 : Architecture NET du From the Ember	page 32
Annexe 1-10 : Architecture NET du 2nd Amendement	page 33
Annexe 1-11 : Architecture NET d'un AV-4	page 33
Annexe 1-12 : Architecture NET du Hangar	page 34
Annexe 1-13 : Architecture NET de l'Agent de Bolt	page 34
Annexe 2 : Fiches des PNJ	page 35
Annexe 1-1 : Fiche de Personnage : Thor	page 35
Annexe 1-2 : Fiche de Personnage : Milan Dowe	page 36
Annexe 1-3 : Fiche de Personnage : Agent de sécurité	page 37
Annexe 1-4 : Fiche de Personnage : Netrunner	page 38
Annexe 1-5 : Fiche de Personnage : Technicien	page 39
Annexe 1-6 : Fiche de Personnage : Agent de Renseignement	page 40
Annexe 1-7 : Fiche de Personnage : Booster des bas fond	page 41
Annexe 1-8 : Fiche de Personnage : Luna Rhyne	page 42
Annexe 1-9 : Fiche de Personnage : Finn Tian	page 43
Annexe 1-10 : Fiche de Personnage : Alev Vdova	page 44
Annexe 1-11 : Fiche de Personnage : Liam Corwin	page 45
Annexe 1-12 : Fiche de Personnage : Elsa Zemke	page 46
Annexe 1-13 : Fiche de Personnage : Astrid Hyden	page 47
Annexe 1-14 : Fiche de Personnage : Mountain	page 48
Annexe 1-15 : Fiche de Personnage : Taki Nako	page 49
Annexe 1-16 : Fiche de Personnage : Maddox	page 50
Annexe 1-17 : Fiche de Personnage : officier du NCPD	page 51
Annexe 1-18 : Fiche de Personnage : lieutenant du NCPD	page 52
Annexe 1-19 : Fiche de Personnage : Lieutenant de Bolt	page 53
Annexe 1-20 : Fiche de Personnage : Bolt	page 54

Nota :

Les extraits de la carte de Night-city sont issue des cartes de "The Writers' Cthulhu" disponible ici :

<https://writersctulhu.com/index.php/2020/12/30/night-city-maps/>



PROLOGUE

UN JOB DE PLUS !

Les personnages ont rendez-vous au **Bilskirnir** dans le quartier d'Upper Marina, pour être engagés par "**Thor**", un mystérieux **Fixer**, inconnu des personnages. Le client de "**Thor**", **Milan Dowe**, un haut cadre de la corporation **In Vivo Biomod** est prêt à concéder beaucoup de choses au fixer afin qu'il puisse engager une équipe pour accomplir une mission aux apparences routinières : retrouver un de ses ex-employés qui l'a trahi et s'est vendu à une autre corporation. En effet, d'après les dires de **Milan Dowe**, son ex-employé, un **Agent de renseignement** du nom de **Bolt** est parti avec des renseignements vitaux sur son entreprise.

Le client pense que **Bolt** a été embauché par une corporation adverse, mais il a besoin de preuves pour amener l'affaire au NCPD (du moins c'est ce que le Fixer dit aux personnages). Cependant, **Bolt** s'est fondu dans le décor, toutefois le client a fait cracher une dernière parole à un des hommes qui avait été recommandé par **Bolt** et qui avait engagé en même temps que lui et qui faisait office de bras droit de l'ex-employé. Le mercenaire a fait des rapports réguliers qu'il envoyait dans les serveurs d'une corporation qu'il devait espionner pour le compte d'**In Vivo Biomod**. Les rapports seraient stockés dans le serveur privé de son dirigeant. La mission paraît simple, s'infiltrer dans la corporation, voler les données, probablement les exploiter pour retrouver le fameux **Bolt**... mort ou vif.



Thor du "Bilskirnir", fixer d'Upper Marina



La localisation du "Bilskirnir"

Chris "Thor" Hemsworth est un ancien acteur de Los Angeles, prisonnier d'un personnage qu'il a incarné il y a des décennies. Il a eu dans les années 2020 plusieurs déboires qui l'ont conduit à mener une existence de Solo. Il a surpris bien plus de boosters que vous pouvez l'imaginer en débarquant en tenue simili-viking, un marteau projetant de l'électricité dans sa main. Il y a quelques années, "**Thor**" a délaissé une existence de Solo de côté et est devenu un fixer. Il s'est posé dans le quartier d'Upper Maina. Contrairement à ce que toute le monde pourrait penser... "**Thor**" ne cherche pas la bagarre ; c'est mauvais pour les affaires et une perte de temps. Mais il ne supporte pas les imbéciles, et si les personnages le poussent à une confrontation physique, il s'y pliera avec plaisir.

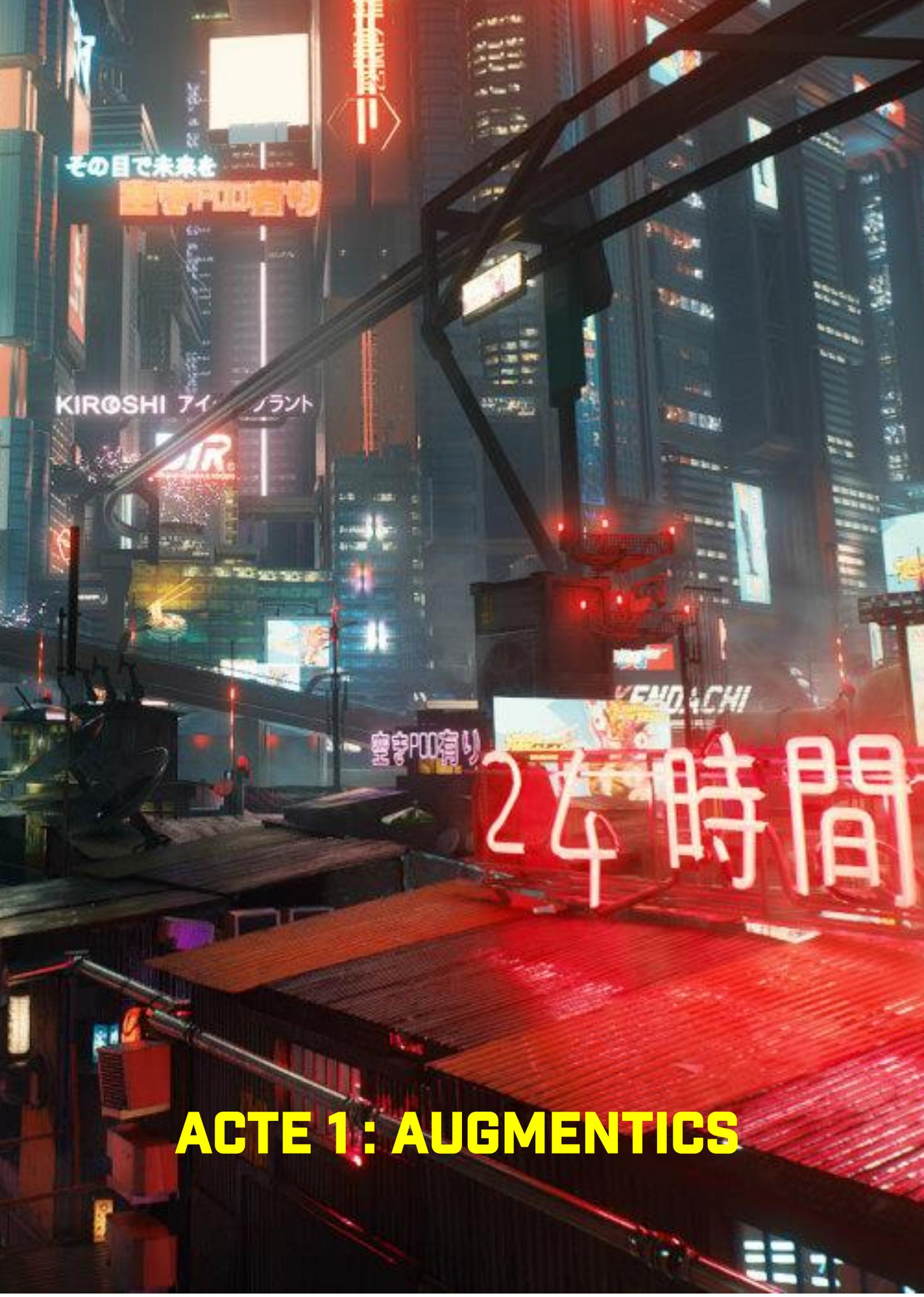
Note du Scénariste :

Ce scénario peut être le premier scénario que vous faites jouer à vos joueurs ou s'inscrire dans la continuité de votre campagne.

Le Fin mot de l'histoire pour le Meneur de Jeu :

Bolt était employé par la corporation **In Vivo Biomod** pour récupérer des informations sur les dernières générations de Cyberimplants et il s'est volatilisé en volant une grosse cargaison de Cyberimplants et quelques produits dangereux. **Milan Dowe** a fait engager des mercenaires, dont la plupart sont morts, et ils ont réussi à intercepter le bras droit de **Bolt** pour le faire parler. Suite à une éprouvante séance de torture, il a craché ce qu'il savait, c'est-à-dire la partie visible de l'iceberg.

En réalité, **Bolt** travaille pour une branche d'**Arasaka**, spécialisé dans l'information et le vol de données corporations. **Bolt** a ainsi pu côtoyer **Milan Dowe** et son entreprise durant des semaines et obtenir des informations sur les produits fabriqués par **In Vivo Biomod**. **Milan Dowe** ne parlera jamais de ça...



その目で未来を

空守P00有り

KIROSHI アイランドプラント

YENDO & CHI

空守P00有り

24時間

ACTE 1: AUGMENTICS

ACTE 1 : AUGMENTICS

AUGMENTICS, UNE CORPORATION QUI FABRIQUE DES CYBERIMPLANTS

Augmentics a ses bureaux situés au 13^{ème} et 14^{ème} étage d'un Building en construction dans le quartier de Watson. Si les personnages se renseignent, ils apprendront que la corporation est une jeune entreprise qui a fabriqué des prothèses haut de gamme qui sont essentiellement vendues à des corporatistes ou des habitants de Night-City qui ont les moyens. Elle est dirigée par *Hayden Rackham*, un jeune homme.

Une investigation plus approfondie donne des informations complémentaires (Le test à utiliser est bien entendu à la discrétion du Meneur de Jeu, Bibliothèque, Bureaucratie, Connaissance de la rue, Gestion des affaires, Guide local...)

SD : 15 - *Augmentics* n'est pas si blanche, elle doit donner dans l'illégalité pour avoir une croissance aussi exponentielle. Des expériences peu éthiques sont conduites dans leurs locaux.

SD - 17 - *Augmentics* serait en lien avec le Gang des Inquisiteurs.

SD - 19 - *Augmentics* est une société écran pour un autre corporation ou un gang.

SD - 25 - *Augmentics* fournit la liste de ses clients aux Inquisiteurs. Leurs clients disparaissent dans ses accidents bien étranges, et se font dépouiller de leurs augmentations....

Si un échec critique est obtenu, certains contacts des personnages informent les personnages que le directeur de l'entreprise est un membre du gang des Inquisiteurs, par ailleurs, les recherches menées par les personnages alertent le service de sécurité d'*Augmentics* et quelques heures plus tard, informent le gang des Inquisiteurs de la découverte

Augmentics possède deux étages du Building Gen-Zéro en pleine construction dans le quartier de Watson. L'entreprise évoluant dans le monde du luxe, possède de nombreux systèmes de sécurité, qui n'a pour autant rien à envier aux

architectures de sécurité de Millitech. Le service de sécurité de l'entreprise sera composé de plusieurs agents de sécurité, un Netrunner et un Techie de nuit. Et d'un Netrunner, de deux Techies, et Agent de renseignement de l'entreprise de plus le jour.

Watson est un district en plein boom, où les Méga-buildings et les arcologies poussent à grande vitesse sous l'influence de la mairie, afin d'offrir un toit aux milliers de personnes encore sans foyer du fait de la guerre. La grande majorité de la population asiatique de Night City y est installée, en particulier dans le quartier désormais appelé Kabuki, où ils représentent désormais plus de 80% des habitants

S'INTROUIRE CHEZ AUGMENTICS

L'objectif est d'atteindre le bureau d'*Hayden Rackham* située au 14^{ème} étage afin de pirater son serveur privé ! *Thor*, le fixer est prévoyant et ne veut pas décevoir son client. Il s'est donc débrouillé pour récupérer les plans du bâtiment et confie une copie aux personnages. Par ailleurs, si les Personnages prennent le temps de se renseigner sur l'immeuble en lui-même, ils apprennent que le soir prévu de leur opération, une fête est prévue au 10^{ème} étage et qu'à partir du 15^{ème} étage, le reste de la tour est pour actuellement totalement fermé pour travaux. Les personnages auront plusieurs méthodes possibles pour atteindre leurs objectifs :

En usant de charmes et de persuasion : Pour entrer dans les locaux, il faut avoir un rendez-vous ou une accréditation qui n'est fournie qu'avec l'accord d'*Hayden Rackham* voir encore d'être accompagné d'un des agents de sécurité du bâtiment (sécurité privée d'*Augmentics* ou du Building Gen-Zéro en général). Etant donné que le bâtiment est en travaux, il y a une vingtaine de garde au maximum et ces derniers se connaissent tous. **Persuader** ou **Corrompre** l'un d'entre eux nécessitera un **test de Persuasion ou de Corruption avec un SD de 19**.

ACTE 1 : AUGMENTICS

De manière Brutale : Les personnages peuvent décider de surgir par la porte principale de l'accueil d'*Augmentics*, armes en avant et de tirer à tout va. Bien que ce soit une petite corporation, les gardes et les systèmes de sécurité rétorqueront. Quoi qu'il en soit, les personnages devront être sur leurs gardes s'ils ne veulent pas laisser leurs plumes (car des forces de sécurité seront dépêchées sur place).

En faisant un Hold-up : Les personnages peuvent décider de rejoindre les étages en construction en passant par les grues de chantier. Ils peuvent avoir accès au bureau d'*Hayden Rackham* qui comme tout PDG a une grande baie-vitrée qui domine la rue. Il est tout à fait possible pour eux de décider d'entrée par la baie en la défonçant avec des explosifs. Les alarmes sont sensibles et toute explosion rendra la désactivation impossible. Si toutefois les personnages découpent le verre avec un outil spécifique (et potentiellement retiennent le verre avec un système de ventouse), il faudra réaliser un test de **Sécurité électronique avec un SD de 15** ou d'**Electronique avec un SD de 19** pour les désactiver. Les personnages devront ensuite réagir très rapidement pour trouver le serveur et les données avant que les agents de sécurité débarquent.

En jouant les acrobates : Le meilleur moyen de s'introduire dans les locaux d'*Augmentics* est de passer par l'aération. Il est évident que toutes les entrées et les sorties sont sécurisées par une alarme que l'on peut désactiver avec un test de **Sécurité électronique avec un SD de 15** ou d'**Electronique avec un SD de 19**. Pour se déplacer dans les conduits métalliques, il faut réussir un **test de Contorsion avec un SD de 15**. En cas d'échec sur ce test, le Meneur de Jeu peut demander au joueur de faire un **test de Discrétion** avec un SD approprié à la situation.

En jouant les investisseurs potentiels : Un des membres du groupe peut réussir à prendre un rendez-vous avec *Hayden Rackham* en se faisant passer pour un investisseur. Il peu dès lors, avoir accès au bureau et ouvrir grâce à un

mouchard, une porte dérobée à un Netrunner ou un Techie.

Party Time : Si les personnages décident de s'introduire à la fête, ils devront user de **Persuasion**, (surtout s'ils portent des armes visibles sur eux, augmentant le SD de chaque test de 2) pour persuader les agents de sécurité et les personnes de la fête qu'ils viennent s'amuser. Les personnes qui sont à la soirée n'ont aucun scrupule à consommer de la drogue et de l'alcool avec une musique électropop assez lourde pour ambiance. Une fois que les personnages sont infiltrés, ils devront se rendre dans les toilettes pour y emprunter l'aération et ainsi passer à l'étage supérieur. Cette soirée peut être l'occasion de glisser des éléments de Background des personnages, des rencontres inattendues, etc. Il n'est donc volontairement précisé aucun détail sur son organisateur (Si vous n'avez pas d'idées, faite en le bâtisseur de l'immeuble qui cherche à louer ses futurs étages).

Quoi qu'il en soit, les personnages doivent atteindre leur objectif sans trop de difficultés. Il s'agit de jouer avec leurs nerfs et de ne pas de tout ruiner sur un malheureux jet de dés. Il est nécessaire de faire patrouiller les agents de sécurité d'*Augmentics* seuls, leur intérêt dans l'histoire n'arrive que lorsque les personnages trouvent la clef.

Si les personnages passent par l'intérieur, l'un des personnages devra faire un **test de Crochetage avec un SD de 13** ou un **test de sécurité électronique avec un SD de 11**. Un simple **test de Perception avec un SD de 11** permettra aux personnages de trouver le serveur de données caché dans un des meubles new âge du bureau.

Il va de soi que le bureau d'*Hayden Rackham*, comme tout bureau de corporatiste en haut de l'échelle est plus que richement décoré. Une statue représentant une déité amérindienne est parfaitement mise en valeur sous une structure de verre (couplée avec une alarme) vaut actuellement la coquette somme de 3.000 e.d pour toute personne ayant des connaissances en art. (**test de Connaissance avec un SD de 19**). Devant la fenêtre, un ordinateur est posé sur un

ACTE 1 : AUGMENTICS

bureau en bois datant d'une autre époque. Non loin de là et aussi étrange que cela puisse paraître, une bibliothèque recouvre un pan de mur, créant un drôle d'espace à proximité d'une table et de quelques canapés d'une autre époque. De l'autre côté, plusieurs armoires se fondent discrètement dans le mur.

Dès qu'un personnage se connecte au serveur (via une connexion par interface pour un Netrunner ou via un plug afin de pirater les données pour un Techie, une alarme silencieuse non désactivable se déclenche. Un simple **test de Perception avec un SD de 11** permettra aux personnages d'entendre les agents de sécurité d'**Augmentics** arriver au triple gallot. Si l'un des personnages obtient au moins 21 grâce à son test de Perception, il pourra apercevoir une petite diode rouge clignotant dans un coin du bureau.

Note : Le nombre de fichiers récupérable dans le serveur n'est pas fixé. Le meneur de jeu est libre d'y intégrer tout un tas d'informations sur l'entreprise.

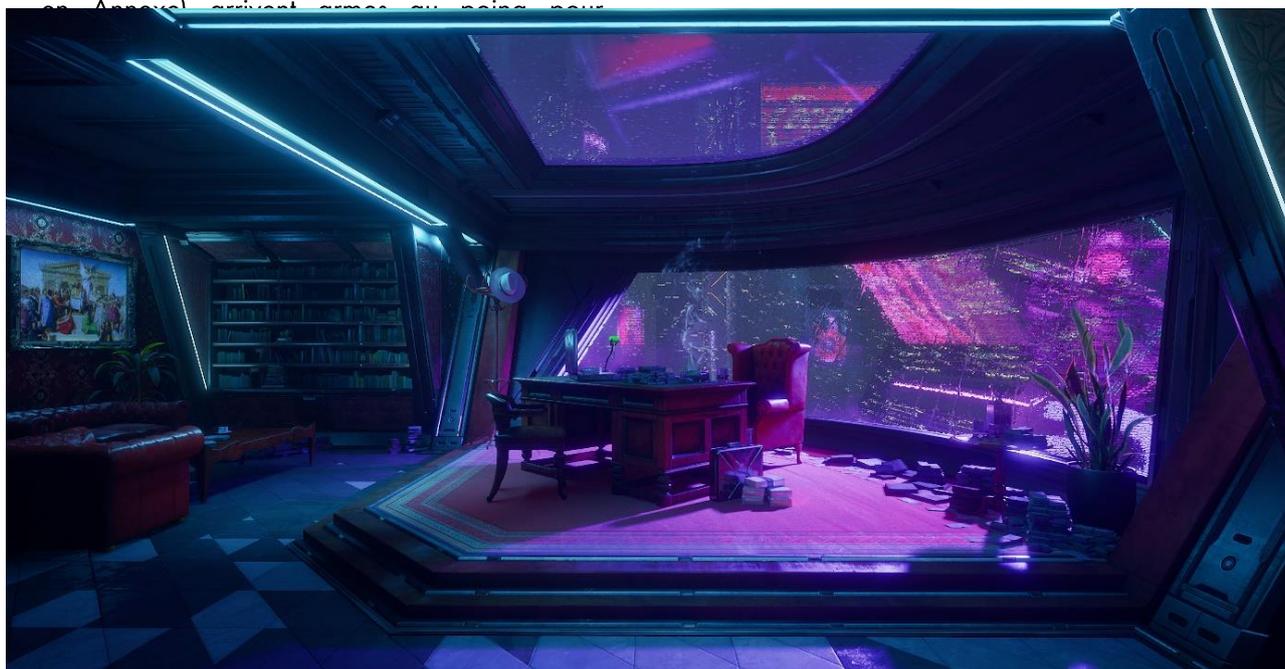
FUIR LES LOCAUX D'AUGMENTICS ET SURVIVRE

Les personnages n'ont pas le temps d'analyser les données qu'ils viennent de récupérer que, 6 Agents de sécurités (dont les profils sont données en Annexes) arrivent, armes au poing, pour

intercepter les personnages. Les personnages peuvent donc repasser par le système d'aération au risque d'être pris au piège et de se faire tirer dessus, soit ils sortent par la fenêtre du bureau.

Système d'aération : Les personnages doivent réussir un **test de Contorsion avec un SD de 17** pour s'enfuir rapidement. Ils doivent réaliser au moins 6 manœuvres de déplacement pour s'échapper. Pendant ce temps-là, les agents de sécurité peuvent les traquer d'en-dessous avec des tests de Perception et donc tirer sur les personnages.

La fenêtre : Ça aurait pu être une bonne idée, à une dizaine d'étages près. En effet, il va falloir dévaler dix étages en escaladant pour descendre dans la rue la plus proche. Sans matériel approprié, il sera nécessaire de faire un **test d'Athlétisme avec un SD de 19**. Il existe une autre option qui est de sauter sur les plateformes des grues qui peuvent être en train de bouger sur le chantier si ce dernier fonctionne de nuit (Le détail est laissé à la discrétion du Meneur de jeu). Si c'est le cas, il faudra réussir un **test d'Athlétisme avec un SD de 15** pour arriver à rejoindre l'une des plateformes. Si les agents de sécurités sont en état d'entamer une course poursuite, ils le feront avec un tour de retard. Les personnages devront les semer dans les rues du quartier en évitant la circulation et les divers obstacles.



ACTE 1 : AUGMENTICS

ANALYSER LES INFORMATIONS

Sans le logiciel de décryptage installé dans le serveur ou l'ordinateur du bureau d'*Hayden Rackham* derrière un système de protection, il faut briser cette dernière avec **un test d'Interface avec un SD de 8** pour un Netrunner ou **un test de Sécurité Electronique avec un SD de 21** pour un Techie. Si un des personnages essuie un échec critique, les données sont effacées. La seule option possible est donc d'enlever le PDG *Hayden Rackham*.

Nota : Si les personnages n'ont pas de compétence particulière dans des compétences "Informatique", ils doivent trouver un Netrunner à leurs frais, ce qui ne devrait pas être compliqué

avec une centaine d'eddies et **un test de Guide Local avec un SD de 15**. Dans ce cas-là, le Netrunner n'a pas besoin de faire de test, il peut donner directement les informations aux personnages.

Une fois les informations récupérées, les personnages n'ont d'autre choix que d'aller se renseigner dans le Mega-building H10 pour en apprendre davantage sur le mercenaire et sur sa marchandise. Seul quelques contacts de ce secteur peuvent renseigner rapidement les personnages sur le lieu de stockage. Par ailleurs, "*Thor*" considérera que les personnages ont échoué s'ils ne reviennent qu'avec cette maigre information et qu'il doit faire "faire tout le boulot" à une autre équipe...

MENER LA COURSE POURSUITE

Pour gagner en vitesse, vous pouvez faire **un test d'endurance avec un SD de 15**, sinon vous serez fatigué et aurez un malus de -2 à tous les tests. Si un personnage échoue ce test plus de trois fois, il abandonne la poursuite, épuisé.

METTRE FIN À UNE POURSUITE

La scène de poursuite se termine lorsqu'un des deux camps s'arrête, que le poursuivi s'échappe, ou que les poursuivants attrapent leur cible. Si aucun des deux camps n'abandonne la poursuite, le poursuivi effectue un **test de Furtivité (DEX)** à la fin du round, lorsque tout le monde a joué. Le résultat est comparé aux **valeurs de base de Perception (INT) des poursuivants**. Si le poursuivi est en ligne de vue des poursuivants, le test n'est pas nécessaire et la poursuite reprend. Si le poursuivi a un meilleur résultat au test de furtivité que ses poursuivants, il peut s'échapper.

LES COMPLICATIONS RELATIVES À LA POURSUITE

Qu'il s'agisse de traverser un marché de nuit ou de rouler à toute allure à contresens, il y aura des obstacles et des complications lors de la poursuite. Beaucoup d'entre eux peuvent être utilisés en faveur de l'une des deux parties. Veillez à varier les obstacles et les tests nécessaires, par exemple **un test d'Athlétisme (DEX) avec un SD de 15** pour sauter par-dessus un étal de marchand ou **un test de Pistage (INT) avec un SD de 19** pour suivre la cible dans une foule de personnes.

SD lors des test de poursuite		
Condition	SD	Exemple
Facile	10	Traverser des couloirs ou des rues dégagés
Moyenne	15	Traverser une rue très fréquentée à l'heure de pointe
Difficile	19	Traverser des forêts paisses et rocheuses
Hardcore	25	Rouler à contre-sens ou dans un intersection fréquentée
Tu es taré Choom !	30	Traverser un bâtiment qui s'effondre

Personnalisez ces SD autant que vous le souhaitez lorsque vous créez vos poursuites. Le meilleur conseil est de prendre un stylo et du papier afin de dessiner la course-poursuite. Ajoutez quelques obstacles, comme quelqu'un qui passe ou un empilement de grosses caisses.

INFORMATIONS SUR LE DOSSIER MK-32

Le dossier MK-32 contient les rapports de mission d'un groupe appelé *No Scope*, une ex-unité qui œuvrait pour la corporation Arasaka. Les données sont archivées hors des réseaux et on les efface tous les mois pour en délivrer le contenu à l'une de ses succursales, située à Tokyo. Son contenu révèle :

- Le logo de la compagnie qui engage les mercenaires

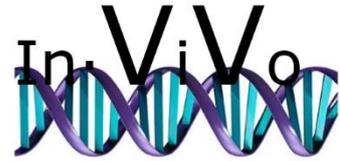


- Le véritable nom de *Bolt* : *Higi Shiro*. Avec un test de **Connaissance de la rue avec un SD de 17** réussi, un personnage sait que *Shiro* était dans le temps, l'un des disciples de *Ken Zaburo* (L'une des rares personnes qui a tenu tête à Morgan Blackhand en combat singulier) et qui travaille désormais pour la Corporation des Danger Girl. *Higi Shiro* est shooté à l'adrénaline et hormis ses redoutables compétences en arts martiaux, il adore recourir aux explosifs.
- Le résumé de sa dernière mission #007 : interception d'un stock de Cyberimplants dernière génération ainsi que de quelques caisses de Nitroglycérine à destination d'Augmentics. Changement de destination pour la succursale 4A d'Arasaka. Le fichier se termine par « lieu de transit : Mega-building - H10 ».
- Un message étiqueté #245 : Interception d'une donnée sensible sur Edward Cochrane de la corporation InVivo : Est en possession d'une nanite responsable de l'épidémie carbonique en 2020, une maladie dégénérescente qui dévorait les liaisons neurocybernétique et rendait la cybernétique inactive. (Il l'a reçu en cadeau d'une personne inconnue). Une personne en possession d'une telle nanite peut recréer une telle épidémie voir pire. Plusieurs projets de recherche sur cette nanite sont en cours dans la corporation In Vivo.
- Un rapport sur la société In Vivo fait par un détective privé de nom de "Malhoïn"

IN VIVO

Ingénierie génétique, nanotechnologique

- **Quartier général** : New York
- **Succursales** : Washington, New York, Nighth City, Londres, Tokyo, Pékin
- **PDG** : Edward Cochrane
- **Employés** : 3.000



► Contexte ◀

Entreprise de thérapie génique créée en 1999 par William Cochrane, médecin-chercheur connu à l'époque sous le nom de *LivingHeal*. Celui-ci utilisa des ARN de virus pour transmettre des gènes sains à l'encontre de certaines maladies. Les effets n'étaient pas permanents, il fallait inoculer la séquence saine en continu pour que le gène malade cesse de s'exprimer. Ces soins étaient hors de prix et seule une infime partie de la population pouvaient se l'offrir.

Le virus de la Rouille Grise, qui s'attaquait aux végétaux et fut responsable de la catastrophe alimentaire de 2002, fut le vecteur qui manquait pour faire avancer les travaux de William Cochrane. Ce virus était porteur de rétro ARN qui pouvait remplacer les séquences ADN malades par des gènes sains. A partir de là, Cochrane qui était à l'époque un humaniste utilisa le virus XYR-inactivé pour soigner d'une part certaines maladies génétiques pour le commun des mortels à un prix abordable mais conserva également sa clientèle riche avec des modifications plus cosmétiques ou de confort.

En 2007 la société change son nom en In ViVo et William Cochrane passe la main à Jubal Yoder, homme d'affaires calculateur, qui va racheter toutes les parts de William (celui-ci mourra 5 ans plus tard dans la pauvreté). Yoder, va faire fructifier la société, implanter des succursales, et stopper l'activité de soin au plus démunis.

En 2023 la Société In ViVo est au bord de la faillite, après la quatrième guerre corporatiste, et son rachat est fait par Edward Cochrane le fils prodigue de William. Celui-ci après le rachat se fait un plaisir de jeter littéralement Yoder par la fenêtre, et remet l'entreprise sur les rails en incluant des modifications physiques via des nano organismes. Ces modifications, vont de la cosmétique à certains "Aventages" auxquelles la cybernétique donne accès.

Mais le métal a le vent en poupe, plus visible, moins cher, et plus.... cool.

► Visage : Edward Cochrane ◀





ACTE 2 : AU CŒUR DU MÉGA-BUILDING H10

ACTE 2 : AU CŒUR DU MÉGA-BUILDING H10

Le méga-Building H10 est une structure assez récente dans le secteur Watson, c'est une sorte de "petite ville" isolée de Night-City. Comme on pouvait s'y attendre, le Méga-Building a adopté très rapidement son mode de fonctionnement le différentiel de l'extérieur.

Du fait de son organisation en étage, plus on monte dans les hauteurs, plus on s'éloigne du bruit ambiant de la rue. Aucune lumière naturelle ne traverse le bâtiment, mis à part le puit de lumière central.

La population est principalement constituée d'ouvriers du bâtiment et de petites mains que sont relogées suite à la guerre des corporations... Certains n'ont pas eu de chance et sont devenue une sorte d'esclave moderne pour les individus les plus aisés vivants au sommet du Méga-building. Le luxe est toutefois rare et se manifeste par une première étape... dissiper le bruit ambiant de la ville en vivant dans les plus hauts étages.

Bruit ambiant

Tous les tests de Perception auditive réalisés dans les hauts étages entraînent une réduction de 2 au SD

Le building a une petite spécificité, il a été construit sur une bouche du métro NCART. La bouche débouchait sur une station, devenue inutilisée depuis quelques mois car après diverses inondations due aux marées, cette dernière est désormais quasiment tout le temps, complètement sous les eaux. De ce fait personne ne s'y rend plus.

Il va sans dire que c'est désormais le lieu idéal pour faire des tractations infâmes et divers cadavres abandonnés peuvent régulièrement refaire surface...

Malgré les apparences, le Méga-building H10 n'est pas un endroit très agréable ou vivre. Les gangs gangrènent le bâtiment pour prendre leur part de pouvoir dans l'immeuble. Toutefois, au sommet de la chaîne alimentaire trône une branche bien à part des *Piranhas*. Elle contrôle d'une main de fer les lieux, bien que d'autres

"Inconscients" tentent de se glisser furtivement dans ses affaires.



Localisation du "Mega-building H10"

La branche locale des *Piranhas* est dirigée par *Luna Rhyne*. Elle vit dans le symbole de la toute-puissance et de la domination des autres, le penthouse du Building.

Un **test de Guide Local avec un SD de 15** permet aux personnages d'obtenir de premières informations sur les personnalités locales, des lieux notables et des personnages à contacter. Si l'un des personnages réussit, il trouvera le fixer Local qui pourra les aider.

Avec les informations glanées, les personnages vont devoir trouver l'intermédiaire qui pourra leur fournir la cachette de *Higi Shiro* avant qu'il fasse directement disparaître la marchandise. Pour réussir cela, ils devront faire un **test de connaissance de la rue avec un SD de 19**.

- Si les personnages obtiennent entre 13 et 18, ils perdent du temps dans les couloirs et les étages du Building et se font promener d'un contact à l'autre en y laissant des eddies et des faveurs pour des miettes d'informations.
- Si les personnages font moins de 13, *Higi Shiro* met les bouchées double et envoie 6 booster pour faire la peau des personnages (dont le profil est celui du disponible en fin de document). Ils intercepteront les personnages dans une ruelle sombre en vue de s'en débarrasser dans les bas fond du building.

ACTE 2 : AU CŒUR DU MÉGA-BUILDING H10

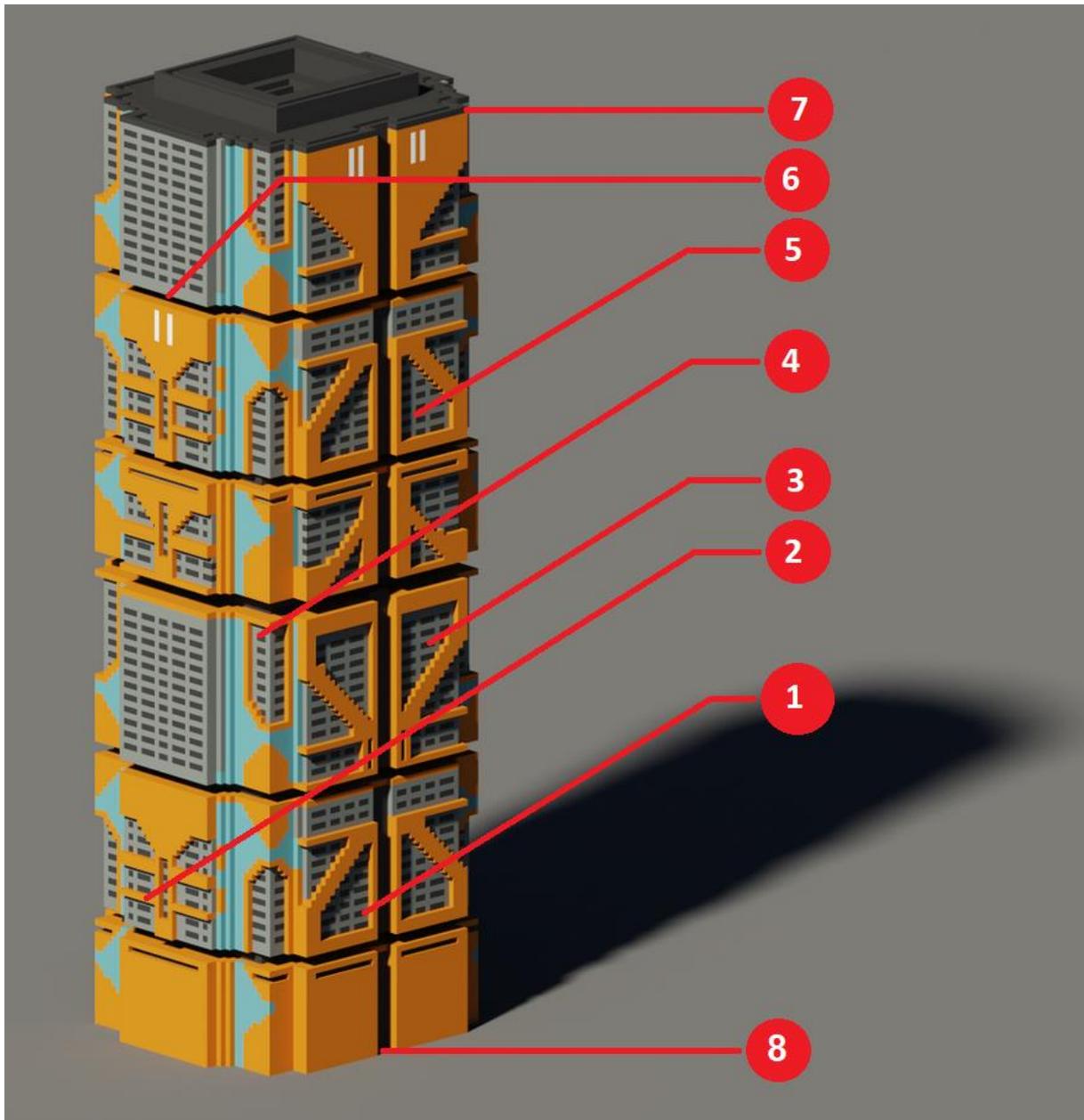
- Si les personnages réussissent, ils débloquent les éléments disponibles dans les pages suivantes.

LES LIEUX ET INDIVIDUS NOTABLES

Le Méga-building est assez atypique et fait partie des rares Méga-building de la ville. S'y perdre ou se laisser distraire par un lieu ou une personne est facilement réalisable. Quel que soit le résultat du **test de connaissance de la rue**, les personnages n'obtiendront les informations souhaitées que par bribes, laissées à la discrétion du Meneur de Jeu et suivant le niveau de réussite obtenue.

Néanmoins, il est vivement conseillé de faire vivre leurs "Background" en utilisant leurs histoires. Les personnages devront peut-être régler des problèmes personnels, rembourser une dette, tenter leur chance pour s'enrichir ou... pourront croiser la route d'un vieil ennemi.

Vous trouverez ci-dessous cinq lieux et personnes localisables sur le plan du building, le meneur de jeu est libre d'en ajouter d'autres. Par ailleurs, *Luna Rhyne* n'a aucune raison de les recevoir ; l'emplacement du penthouse est bien évidemment en haut du building. En cas de besoin, la fiche de personnage est disponible à la fin du document.



1 - LE "RING"

*"Il y a des fils de put** et il y Tian ! Tian c'est le pire des enfoir***, une puta** de raclure ! Je ne sais pas comment ça se fait qu'il n'ait pas été retrouvé la tête explosée dans le caniveau..."*

Eliau "Legba" Dumas

Située dans les premiers étages du Méga-building H10, à proximité du quartier de Kabuki, ce bar attire toute la population pour une chose : ses paris sur les combats dans le Ring. En effet, au centre du bar se trouve un Ring ovale situé dans un trou de 4 mètres de profondeur et d'une quinzaine de mètres d'envergure. Toutes les tables sont orientées vers le ring ou des écrans suspendus au-dessus affichent les taux des paris. Ici se battent régulièrement des personnes qui n'ont plus rien à perdre ou des prisonniers que les gangs revendent au tenancier. Ils s'affrontent entre eux ou combattent contre des automates. En cas de problèmes dans la taverne, les gêneurs sont envoyés dans la fosse. Le gêneur ne pourra en sortir que s'il est vainqueur.

Finn Tian récupère les endettés en les achetant pour une centaine de crédits, négociables suivant des critères de talents de combat, apparence, exotisme de leurs chromes, etc. Ces derniers sont ensuite plongés dans l'arène pour combattre et remboursent leur prix d'achat à hauteur de 2 % des gains de Finn sur les bénéfices des paris. Autant dire qu'à ce jour, malgré la "générosité"



Finn Tian

du maître des lieux, personne n'a jamais payé sa dette.

Finn Tian est une enflure de première, il n'hésiterait pas à vendre toute sa famille si ça pouvait lui sauver la vie. Il traite simplement les individus pour se faire de l'argent. Les fixers considèrent qu'avec lui, tout est négociable

2 - HELLO ELO

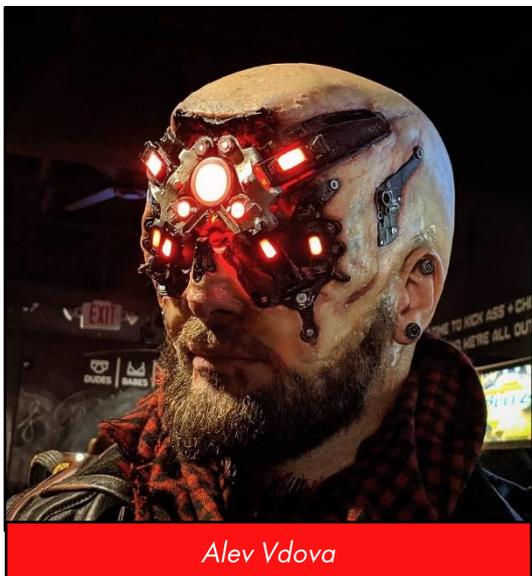
"Lorsque l'on est fauché, que l'on veut échapper à une vie pourrie, l'immersion dans un monde imaginaire semble être un échappatoire viable"

Eliau "Legba" Dumas

Le succès de la franchise Elflines a créé des espaces dans lesquels certains joueurs du jeu en ligne massivement multijoueur viennent acheter des goodies à l'effigie du jeu tels que diverses peluches, et même des croquettes à édition limitée "Herbes sacrées" de Continental Brands, avec un emballage à collectionner. Elflines Online a été créé par Segotari pour le lancement de son casque, le fameux "RUSH REVOLUTION Interactive Braindance". Les joueurs incarnent des elfes qui affrontent les forces des ténèbres et les joueurs ennemis sur les serveurs Citinet, se disputant les meilleurs objets et la première victoire sur le boss du serveur. Hello Elo est le grand lieu de passage du Méga-building H10, il est utilisé par certains fixers de bas étage comme bureau afin de créer des liens avec de nouveaux contacts. C'est ici qu'**Alev Vdova** un jeune booster du Maelstorm tente d'établir sa position dans le Méga-building. Il est accompagné de 5 Boosters des rues dopés aux implants qu'il utilise pour impressionner des commerçants afin de les convaincre de se faire "protéger". Il pratique purement et simplement du racket, ce qui fait de lui une bonne source d'informations. Il est possible de prendre rendez-vous avec lui via une borne dans le Hello Elo.

ACTE 2 : AU CŒUR DU MÉGA-BUILDING H10

Il va sans dire qu'*Alev Vdova* est comme tout membre de Maelstrom une brute qui n'a pas de finesse. Il pense que tous les problèmes peuvent se résoudre par la violence.



Alev Vdova

3 – LE "HOLY FUSION"

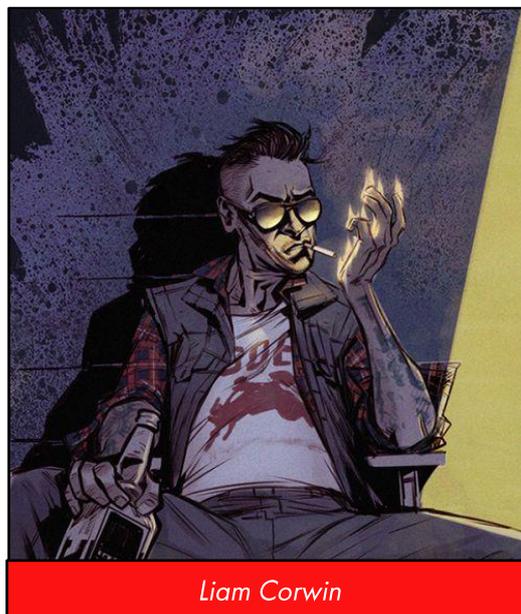
"Personne ne fait attention aux petits bouisbouis, ils sont là à la vue de tous... et peu importe le commerce qui s'y tient... personne ne le verra"

Elian "Legba" Dumas

Le "Holy Fusion" est une petite enseigne de restauration rapide japonaise. Elle est tenue par un jeune japonais : *Kayama Hiro* Il travaille dans une cuisine ouverte déboulant sur un comptoir. Seuls deux tables sont dressées dans le petit local, mais la notoriété du cuisinier c'est fait car il est non seulement le fournisseur de plusieurs japonais aisés dans le building ou dans le quartier de Kabuki mais aussi un des fournisseurs officiels de délices pour *Luna Rhyne*. Les boosters les plus rusés savent aussi qu'il côtoie de nombreuses personnes de tous statuts et qu'il a donc accès à certaines informations sur ce qui se trame dans le building. C'est notamment ici que ce trouve régulièrement *Liam Corwin*, le plus gros fixer local. Il gère les entrées et sortis de la majorité des marchandises légale ou illégales de l'immeubles que ce soit pour les habitants ou le compte de

Luna Rhyne. Autant dire qu'il connaît parfaitement qui gère quoi dans le Building.

Liam Corwin gagne sa vie en faisant transiter toutes les marchandises possibles et imaginable. Il arrondit ses fins de mois en conseillant les jeunes booster ou ceux qui n'y connaissent rien sur la vie dans le Méga-building. Bien qu'il fournisse des informations sur les habitants du Building, il est étrangement loyal à *Luna Rhyne* et surtout à son argent. Pour le reste, il encaisse aisément les crédits en orientant les âmes perdues dans la bonne direction, sans jamais donner de nom : *"Donner un nom c'est trahir et trahir, c'est mourir"*.



Liam Corwin

4 – ELSA ZEMKE

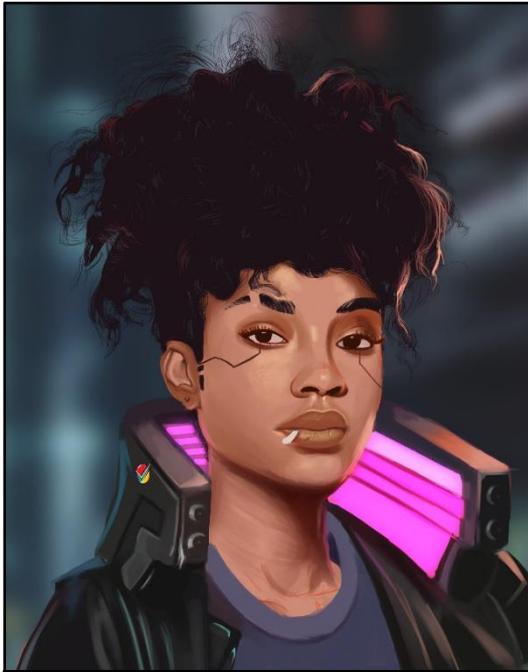
"Le verre bleue... je ne savais pas qu'autan de personnes en raffoleraient. J'en fais plus transiter à l'intérieur de l'immeuble que du papier toilette"

Liam Corwin

Elsa Zemke est la plus grande cuisinière de verre bleue de tout l'immeuble. Sa production sert exclusivement à fournir à alimenter les fêtes des *Piranhas*! Contrairement aux règles établies à Night-City, Elsa négocie de temps en temps une partie de sa production contre des informations... Il est très étrange que *Liam Corwin* ou que *Luna Rhyne* ne l'a pas rappelé à l'ordre.

ACTE 2 : AU CŒUR DU MÉGA-BUILDING H10

Malgré son activité, Elsa est une femme dégageant un certain charisme, mais personne ne lui fait de mal de peur de s'attirer les foudres de *Luna Rhyne*. Autant dire qu'*Elsa* aime en jouer et se vante souvent de cette protection avec un ton hautain.



Elsa Zemke

5 - "LES CINQ ANNEAUX"

"Repères de joueurs mais aussi de parieur, cet endroit est un endroit où tout se négocie contre un peu d'eddies... Des informations peuvent très bien s'échanger contre des vêtements perdus"

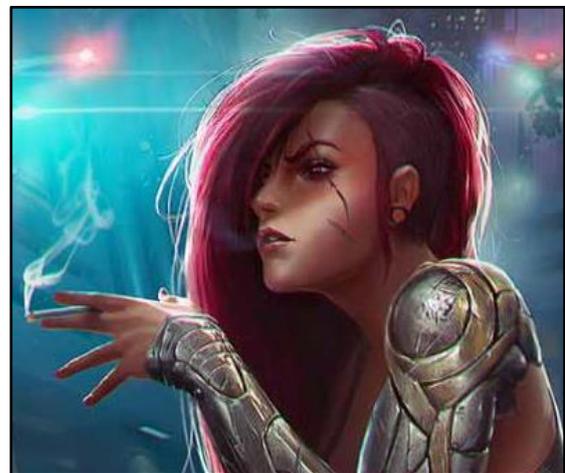
Eliau "Legba" Dumas

Les "Cinq Anneaux" est une salle de jeux situé dans le quatrième bloc d'étage du Méga-building H10. C'est un repaire de joueurs et de parieurs. Régit par *Astrid Hyden*, le lieu est un duplex relativement petit mais il est toujours plein à craquer. Au premier niveau du duplex, deux salles sont remplies d'écrans. Au sous-sol se dresse la pièce de jeux qui fait le bonheur des visiteurs. Le poker est les jeux de prédilection de cette salle. Les joueurs misent de l'argent, mais aussi les vêtements qu'ils portent. Ainsi, au fur et à mesure de la partie, ils se déshabillent.

Les consommateurs parient sur ceux qui se feront déshabiller en premier, que cela soit parce que ce sont des mauvais joueurs ou parce qu'ils sont plus sexy. Au début d'une partie, chaque joueur se présente (effectue un test de Cool) pour inciter le public à parier sur lui (il faut au moins 6 en Cool et 200 e.d pour prétendre à jouer à ce type de poker), et s'il est le dernier joueur habillé à la table, il rafle la moitié des paris en plus des mises gagnées durant la partie.

On trouve sur place quelques corpo-rats mais également des fixers locaux négociant des services dans les coins sombres pendant que tous les autres clients sont captivés par les joueurs et joueuses plus ou moins dénudés.

Astrid est attirée par les eddies. Pour elle toute personnes est source de revenu. Le marché du sexe étant saturé, Astrid a trouvé un autre moyen pour s'enrichir avec le corps d'autrui. Elle n'a aucun scrupule en ce qui concerne l'argent et le sexe. En effet, elle a déjà revendu des joueurs sexy à des proxénètes des étages voisines pour quelques crédits.



Astrid Hyden

ACTE 2 : AU CŒUR DU MÉGA-BUILDING H10

LES AUTRES LIEUX NOTABLES

"FROM THE EMBERS"

"Les centres médicaux sont monnaies courantes à Night-City. Vous n'allez pas voir un charcutoc lorsque vous êtes malade mais des MedTech dans des centres médicaux"

Eliau "Legba" Dumas

Le centre médical From the Embers est située dans les premiers étages du Building. Elle est certes petite mais dispose de personnel compétent qui contre quelques eddies vous soigneront. Dans le personnel, vous retrouverez **Mountain**, un énorme brun qui a gagné son surnom honnêtement. Parce que vous êtes presque sûr que s'il se tenait dans l'embrasure d'une porte, vous ne seriez jamais capable de le déloger. On s'attendrait à ce que quelqu'un comme lui soit un Solo ou un ganger, mais en fait il a un travail honnête ici à "From the Embers", en tant qu'aide-soignant. Il y éponge le sang, nettoie les accidents, et de temps en temps, empêche les patients combattifs de blesser les médecins du centre médical et les infirmières dont il a la charge. **Mountain** est un type formidable, il est le meilleur ami d'une des infirmières, et ils jouent tous les deux à ELO pour se défouler quand ils ne sont pas de garde. Ils forment une super équipe.



Mountain

"THE 2ND AMANDEMENT"

"Certaines choses ont tendance à avoir la peau dure. Malgré les pénuries d'armes, certains magasins de la firme "The 2nd Amendement" commencent à fleurir de partout... Du business en moins pour certains fixers locaux."

Eliau "Legba" Dumas

A proximité du centre médical, au 7^{ème} étage se tient une petite boutique protégée derrière un grillage. Malgré la petite superficie, elle peut surprendre par la taille de son inventaire. Le stock provient en grande partie de l'entrepôt du "Rabin". Les prix y sont corrects malgré les pénuries d'armes qui connaît le monde en 2045. Afin de satisfaire la clientèle locale, il va sans dire qu'une grande partie du stock provient ou fait référence à la culture asiatique ! **Taki Nako** est la gérante de la boutique. Chaleureuse et accueillante, elle fera tout pour que son potentiel client puisse repartir avec une arme dès qu'il franchit le stock de sa boutique.



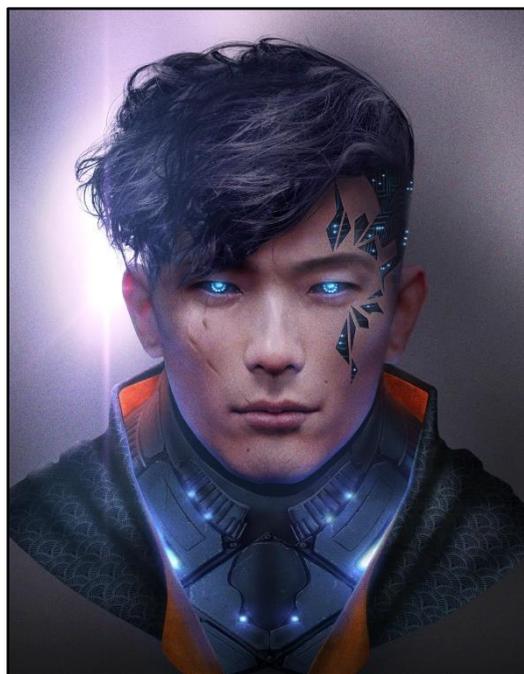
Taki Nako

En plus de ces lieux, il ne faut pas oublier de peupler le building de différentes échoppes, bars et stand de bouffes, ateliers de Techies ou de Charcutoc, de vendeurs de cyber-implants de premières ou secondes mains et autres prostitué(e)s, etc. La majorité de la population passe sa journée à travailler et son peu de temps libre à trouver un moyen de se faire de l'argent autrement ou à se reposer.

L'ENLÈVEMENT

Une fois que les personnages ont réussi leur test pour dénicher l'informateur, ils se rendent dans un appartement pourvu d'une grande terrasse (6). Sur place, un dénommé **Maddox**, qui sait ce qui se trame dans les sous-sols du Méga-building H10, pourra les aider moyennant finances. Malheureusement pour les personnages, dès qu'ils arrivent à proximité de l'appartement, ils entendent un bruit dans ce dernier. S'ils réussissent un test de Perception avec un SD de 15, ils entendent un cri et ils ont alors 2 tours pour intervenir et sauver **Maddox**, sinon ils ne perçoivent que le bruit d'un AV-4 qui a du mal à redécoller et ils n'ont que 1 tour pour atteindre la terrasse.

L'appartement de **Maddox** est situé derrière une solide porte qui peut être crochetée ou enfoncée. Pour défoncer la porte il faudra réussir un **test d'Athlétisme avec un SD de 18**. Pour la crocheter, **un simple test de crochetage avec un SD de 16** est nécessaire. Crocheter ou enfoncer la porte et traverser l'appartement afin de rejoindre la terrasse prendra deux tours aux personnages.



Maddox aka Fuji Taki

SAUVER MADDIX

Une fois sur la terrasse, les personnages découvrent que **Maddox (aka Fuji Taki)** est un jeune homme japonais, et qu'il est en train de se faire enlever par six boosters,



Un aérodyme de type AV-4

ACTE 2 : AU CŒUR DU MÉGA-BUILDING H10

vraisemblablement des Tyger Claws. Ces derniers en ont besoin pour connaître l'itinéraire d'un convoi afin d'y effectuer un casse. Ils sont donc attirés par l'appât du gain et s'ils perdent plus de la moitié de leur effectif, ils fuiront en abandonnant **Maddox**.

Le sauvetage peut prendre des chemins différents suivant le moment d'arrivée des personnages sur la terrasse et bien entendu les envies du Meneur de Jeu. Ci-dessous vous trouverez une liste non exhaustive :

- "Avec une pluie de balles" : La terrasse est assez grande, elle doit faire 30m² environs. Les personnages peuvent s'abriter derrière les parois du bâtiment avant de faire feu sur leurs adversaires. Situé à plusieurs dizaines de mètres du sol, une chute serait fatale, toutefois les personnages peuvent sauter et s'agripper sur l'AV-4 grâce à **un test d'athlétisme réussi avec un SD de 16**.

Les Boosters n'hésiteront pas à tirer pour protéger leur potentiel pactole. La scène se déroule comme un combat classique, dans lequel les personnages devront faire attention de ne pas tuer **Maddox** (un échec critique sur un tir le blessera).

- "Ou est-ce qu'il a appris à négocier ?" Si les personnages tentent de négocier avec les boosters, ce sera une cause perdue. Toutefois, s'ils réussissent un **test de Persuasion avec un SD de 18**, les boosters sont prêts à organiser une rencontre avec "Red Dragon" leur lieutenant. Ce dernier proposera d'acheter l'information voulue auprès de **Maddox** pour un tarif de base de 200 eddies (après tout, c'est son ~~prisonnier~~ invité) et de lui laisser ensuite le jeune homme. Ou alors de lui racheter **Maddox** pour 2 000 eddies après qu'il aura récupéré l'information qu'il souhaite.



Booster des Tygers Claws

ACTE 2 : AU CŒUR DU MÉGA-BUILDING H10

- "Pied au plancher !" Plusieurs options de poursuite sont possibles, une course en AV-4 dans les hauteurs de Night-City, soit les Boosters obtiennent des renforts et se font couvrir leur fuite en descendant en rappel dans l'appartement dessous avant de s'enfuir dans les étages inférieurs. La première solution est intéressante si les personnages possèdent un aérodyne ou arrivent à en dérober un. La seconde permet d'emmener les personnages dans les couloirs du méga-building alors que la situation a changé depuis quelques minutes.

Il est important que les personnages récupèrent la localisation d'*Higi Shiro* afin de leur faire jouer l'acte 3. Si les personnages sauvent *Fuji Taki*, il leur fournira l'information gratuitement. Si *Fuji Taki* pense que l'information a de la valeur pour les personnages, il tentera de savoir quelle valeur elle a afin de gonfler son prix. Son tarif pourra donc osciller entre 100 et 300 eddies.

Bolt se trouve dans la station abandonnée de NCART dans le sous-sol du Méga-building-H10. Il doit quitter la station dans les heures qui suivent. Les personnages n'ont pas le temps de faire venir des renforts s'ils veulent intercepter le mercenaire et apprendre qui le paye. Il suffit simple de se connecter à un des puits de données du bâtiment

pour localiser exactement les lieux. Un simple **test d'informatique avec un SD de 14** permet de voir que certaines parties sont manquantes sur le plan, des parties qui permettraient de cacher un gros hangar.

LA DESCENTE DU NCPD

Une fois que les personnages ont récupéré l'information sur la localisation d'*Higi Shiro*, les choses se compliquent. En effet, le NCPD a investi et bloqué complètement le Méga-building afin de déloger *Luna Rhyne* et son gang. Il est donc impossible de sortir du Méga-building ou de rentrer tant que l'opération n'a pas été menée à son terme. Plusieurs escouades de policiers patrouilleront dans les étages et des coups de feu se feront entendre. Les personnages devront montrer patte blanche s'ils croisent une patrouille au risque de finir recherché par le gang le plus puissant de Night-City. La discrétion sera leur meilleure alliée.

La descente du NCPD n'est pas censé être bloquante pour les personnages mais plutôt pour leur fournir une bonne dose de stress et garantir la montée d'adrénaline.



Certains membres du NCPD

EDEN PLAZA



WAKE UP
AND
SMELL
THE
ROSES

10

ACTE 3 : INTERCEPTION

ACTE 3 : INTERCEPTION

INFILTRER LE HANGAR

Higi Shiro se trouve avec ses dix hommes de main, dans un hangar caché à proximité de la station qui pouvait servir de dépôt pour les trains. Il a été complètement imperméabilisé afin de parer les effets de la marée. Ici, les communications passent très mal et, surtout, les sonars, radars ou autres types de scanners sont totalement désorientés. Le hangar possède une porte principale ainsi qu'un accès à la surface pour ce qui aurait pu être utilisé comme un accès pour les véhicules de maintenances. Il est désormais oublié de la plupart des habitants. En étudiant les plans, les personnages pourront se rendre compte qu'une petite porte de service permet d'accéder au hangar caché. Toutefois, sur place elle est camouflée, et ressemble à une issue de secours. Le meneur de jeu est libre d'y intégrer des équipements de surveillance afin de prévenir *Higi Shiro* d'une potentielle visite.

De part et d'autre du hangar à proximité d'un véhicule de chargement se trouve les différentes caisses de Cyberpimplants et de Nitroglycérine. Les caisses de Nitroglycérine sont hautement explosives, elles peuvent donc exploser si elles subissent plus de 10 dégâts. Pour exploser une caisse, les personnages peuvent :

- Volontairement tirer dessus,
- La toucher avec une rafale de tir automatique,
- La toucher à cause d'un échec critique au tir,
- Faire exploser un élément dans son rayon d'action.

Si une caisse de nitroglycérine explose, elle occasionnera 6d6 de dégâts dans une zone de 20m x 20m. Un personnage n'ayant pas une valeur de mouvement suffisante pour esquiver s'il a plus de 8 en REF ne pourra pas esquiver.

Au moment où les personnages pénètrent dans la pièce, les hommes d'*Higi Shiro* seront en pleine activité (en train de ranger les caisses dans un des véhicules). Ils pourront en surprendre certains s'ils réussissent un **test de Furtivité avec un SD de 18**.

Les adversaires des personnages auront la composition suivante :

- 4 Agents sont en train de charger des caisses dans les véhicules,
- 2 autres sont en train de faire les vérifications des caisses chargées et préparent la feuille de route,
- 1 Lieutenant surveille la grande porte du coin de l'œil en fumant une clope à côté de la petite porte,
- 1 lieutenant et son bras droit sont en train de discuter avec *Higi Shiro* à proximité d'un des véhicules.

Les hommes d'*Higi Shiro* sont sans scrupules. Dans son unité, ils ont appris à dégainer pour tuer.

PARTIR EN FUMÉE

Higi Shiro est habitué aux coups durs et s'il est encore vivant à son âge, c'est qu'il a prévue une possible attaque. Il a équipé tout le hangar d'explosif et peut depuis son agent interne déclencher tous les tours sans dépenser une action. Les explosifs qui sont positionnés ne sont pas mortels. Ils permettent de dégager un ennemi et lui font subir 2d6 dégâts qui ignorent l'armure. Cette partie est volontairement laissée floue afin que le Meneur de Jeu soit libre de placer où il le souhaite afin que *Higi Shiro* ait une chance de s'en sortir vivant.

Lorsque le combat tournera en la faveur des personnages, *Higi Shiro* tentera de s'enfuir via une trappe dans le sol. S'il réussit à s'y engouffrer, il amorcera à distance les explosifs. Une minuterie s'enclenche et il faudra réaliser un test de **Sécurité électronique avec un SD de 19** pour empêcher l'explosion du hangar. La seule façon de s'en sortir est de fuir la zone par l'une des trois portes ou de se lancer à la poursuite d'*Higi Shiro*. L'explosion qui aura lieu 3 rounds plus tard fera exploser tous les explosifs et les caisses de Nitroglycérine causant 6d6 dégâts dans tout le Hangar.

ACTE 3 : INTERCEPTION

Pendant ce temps-là, le mercenaire s'enfuit dans les tunnels de services a moitié immergé afin de semer les personnages. Lorsqu'il sera dans les tunnels, il couvrira sa fuite à l'aide de grenade fumigènes ou explosives s'il lui en reste ou se cachera dans les coins emplis de pénombre. Il se mettra en embuscade et tirera dans le dos du dernier personnage du groupe si personne ne l'a vu se cacher. A la suite de son tir, il lancera à nouveau une grenade pour disparaître. Il veut sa vengeance, une vengeance bien froide, tel un prédateur traquant ses proies.

Deux solutions peuvent se profiler. Avec la première, le mercenaire pourra s'enfuir s'il est trop blessé afin de prendre sa revanche plus tard. La deuxième quant à elle est plus radicale, les personnages peuvent le mettre hors d'état de nuire.

RÉCUPÉRER LES INFORMATIONS

Afin de connaître l'employeur d'*Higi Shiro*, deux solutions peuvent sortir du lot. Les personnages peuvent le faire parler car le groupe de mercenaire sait seulement que c'est une grosse corporation qui les a engagés, soit récupérer le journal d'entrée dans l'agent d'*Higi Shiro* en réalisant un test de **Sécurité électronique avec un SD de 15**. Si le test échoue, un compte à rebours se déclenche.

L'employeur d'*Higi Shiro* n'est autre que *Suka Tada*, haut cadre de la corporation Arasaka.

COMPTE À REBOURS FINAL

La bombe qui sécurise les données du journal de bord dans l'agent explose plus ou moins rapidement suivant l'écart en te SD et le résultat obtenu avec le test de sécurité électronique :

- 1 ou 2 : 3 rounds
- 3 à 4 : 2 rounds
- 5 ou plus : 1 round

En cas d'échec critique, l'agent explose immédiatement. La charge contenue dedans occasionne **10 dégâts**. L'agent et les données sont détruites, et *Higi Shiro* n'est plus identifiable.

AMBIANCE

Cette scène de combat doit être explosive. Les tirs doivent se multiplier, l'adrénaline monter et les personnages transpirer de peur qu'un tir fasse tout exploser.

Si *Higi Shiro* s'enfuit, le Meneur de Jeu doit changer brutalement d'ambiance, et passer de l'action à une atmosphère pesante.

L'atmosphère pesante peut être agrémentée d'une musique stressante comme celle du film "Alien". Le rythme doit être plus lent car les personnages doivent être aux aguets et, pour cela, il suffit de décrire l'eau qui suinte, l'odeur salée issue de la marée montante, les rats qui courent sur les tuyaux et les bruits indéfinissables qui résonnent avec plus de détails. Tout cela se terminera si les personnages dénichent *Higi Shiro*.

CONCLUSION

Les personnages doivent décider s'ils informent leur fixer et leur client du nom du commanditaire d'*Higi Shiro*. Bien que cela soit le but premier de leur mission, leur moralité peut les conduire à faire autrement, sachant qu'ils pourraient être alors l'étincelle pouvant déclencher une nouvelle guerre entre les corporations.

Si *Higi Shiro* s'en est sorti, à la discrétion du Meneur de Jeu, les personnages peuvent être désormais recherché par le mercenaire qui veut sa vengeance et qui met leur tête à prix. *Suka Tada* ne va pas apprécier d'avoir été démasqué. Ca sera au Meneur de Jeu de voir si *Suka Tada* apparaîtra dans le futur comme Némésis au groupe de personnages.

Si l'entrepôt n'a pas explosé, il restera 15 caisses de Cyberimplants de dernière générations (au modeste prix de 15.000 eddies) ainsi que de 5 caisses de Nitroglycérine (un équivalent de 50 charges explosives qui est pourrait être coté à coté 5.000 crédits au marché de nuit). Les personnages voudront t'ils les récupérer, les revendre ou les rendre à *Milan Dowe*, leur commanditaire ?

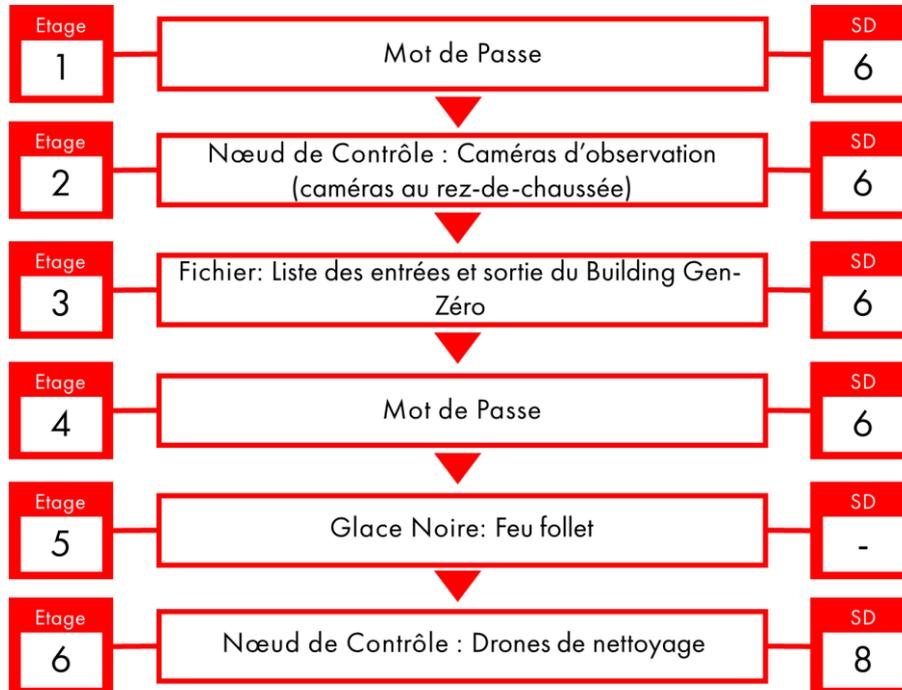
- Si *Milan Dowe* et *Thor* apprennent qui est le commanditaire d'*Higi Shiro*, il débloquera les fonds qui leur a promis.
- Si les personnages ont tué *Higi Shiro*, *Thor* offrira un petit bonus de 250 eddies supplémentaires à chacun des personnages.
- Si les personnages ramènent *Higi Shiro* vivant, *Thor* offrira un petit bonus de 500 eddies supplémentaires à chacun des personnages.
- Si les personnages échouent dans leur mission, les personnages peuvent être blacklisté par le fixer et ne toucheront pas de récompense de mission.

ANNEXES

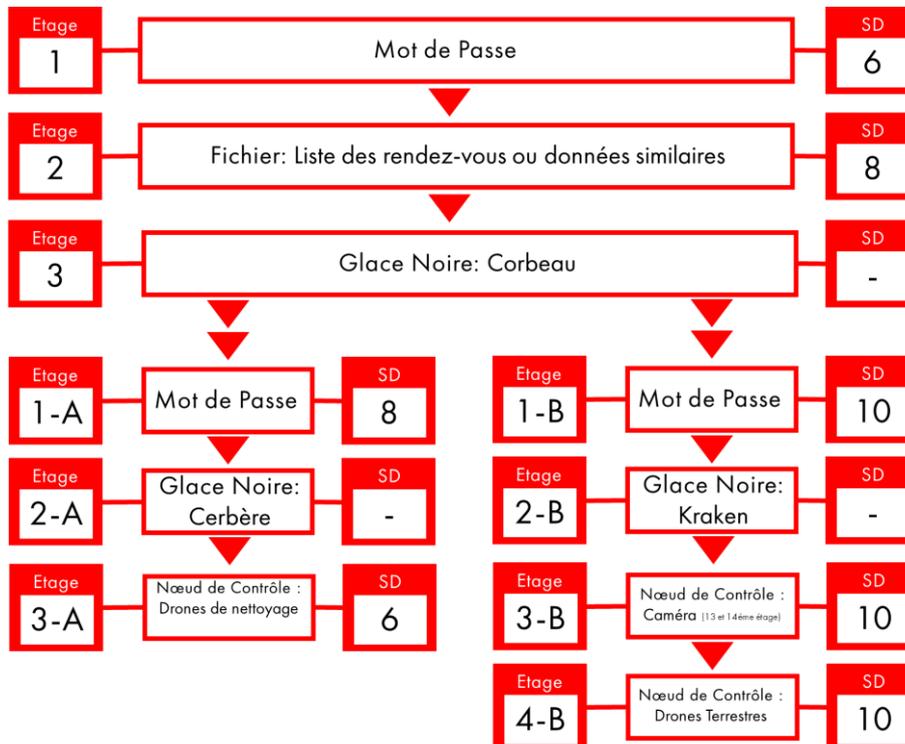


ANNEXE 1: ARCHITECTURE NET

ANNEXE 1-1 : ARCHITECTURE NET DU BUILDING GEN-ZÉRO

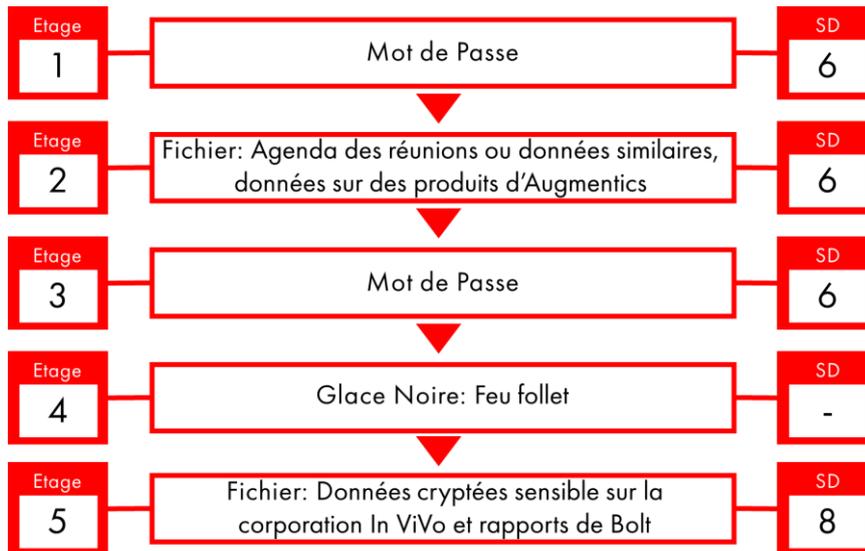


ANNEXE 1-2 : ARCHITECTURE NET DE LA CORPORATION AUGMENTICS

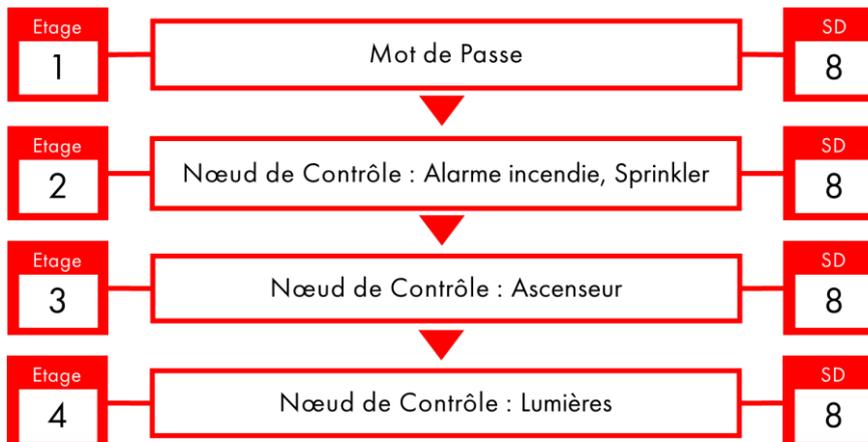


ANNEXE : ARCHITECTURE NET

ANNEXE 1-3 : ARCHITECTURE NET DU SERVEUR PRIVÉ D'HAYDEN RACKHAM

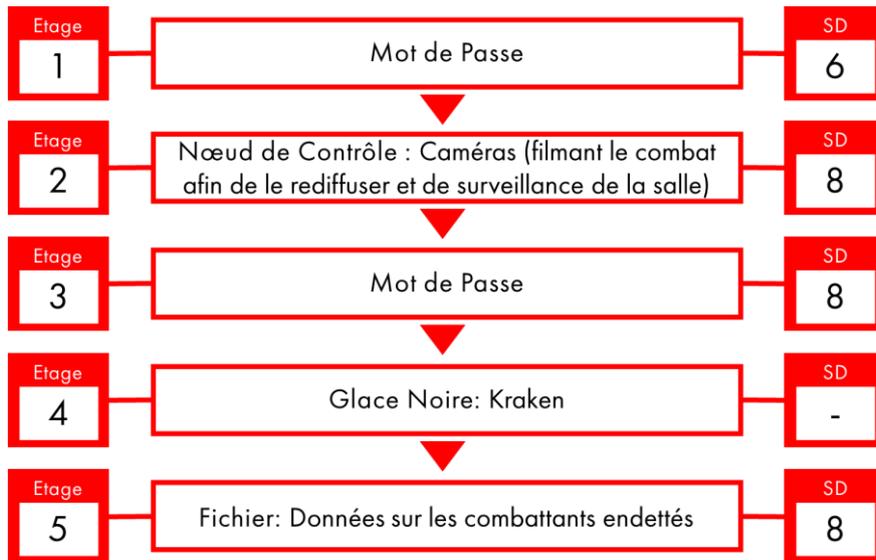


ANNEXE 1-4 : ARCHITECTURE NET DU MEGA BUILDING H10

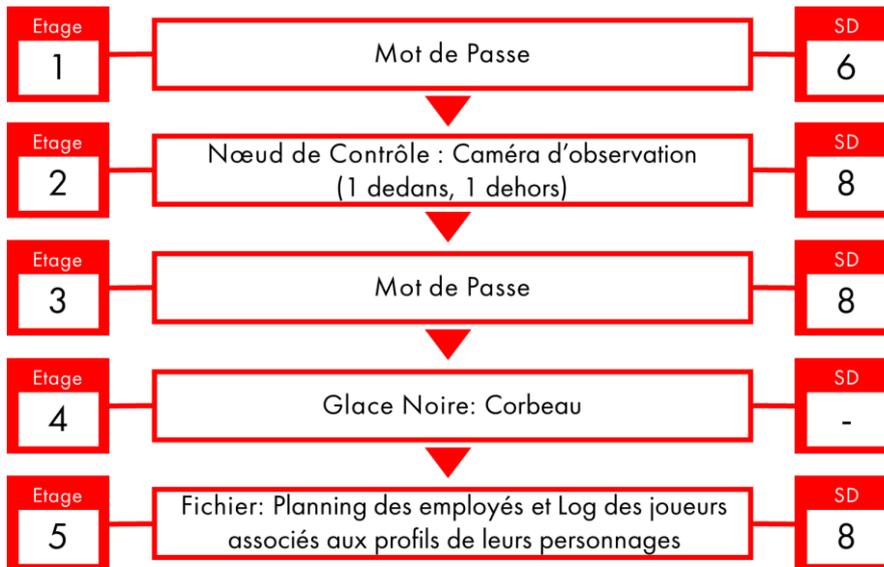


ANNEXE : ARCHITECTURE NET

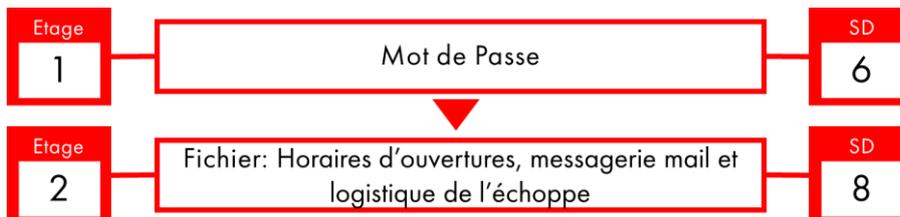
ANNEXE 1-5 : ARCHITECTURE NET DU RING



ANNEXE 1-6 : ARCHITECTURE NET DU HELLO ELO

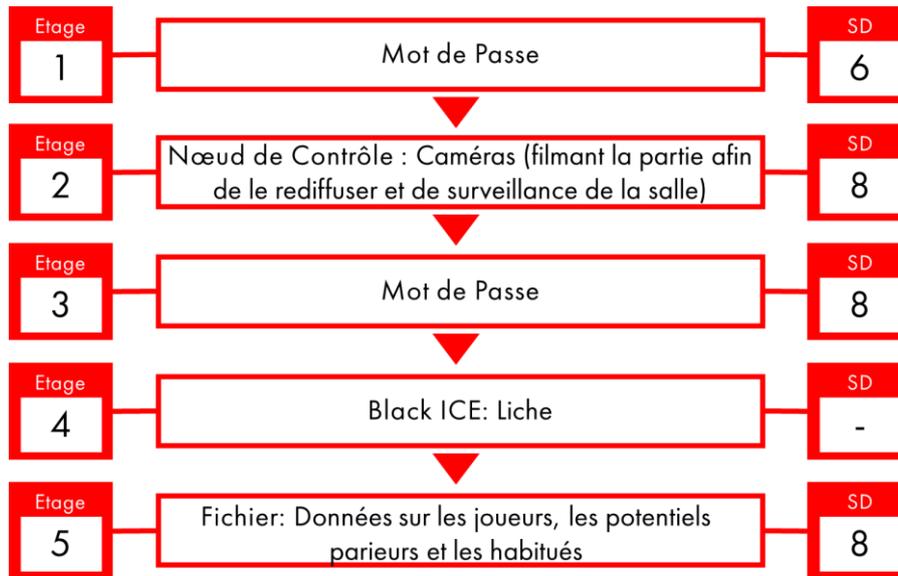


ANNEXE 1-7 : ARCHITECTURE NET DU HOLY FUSION

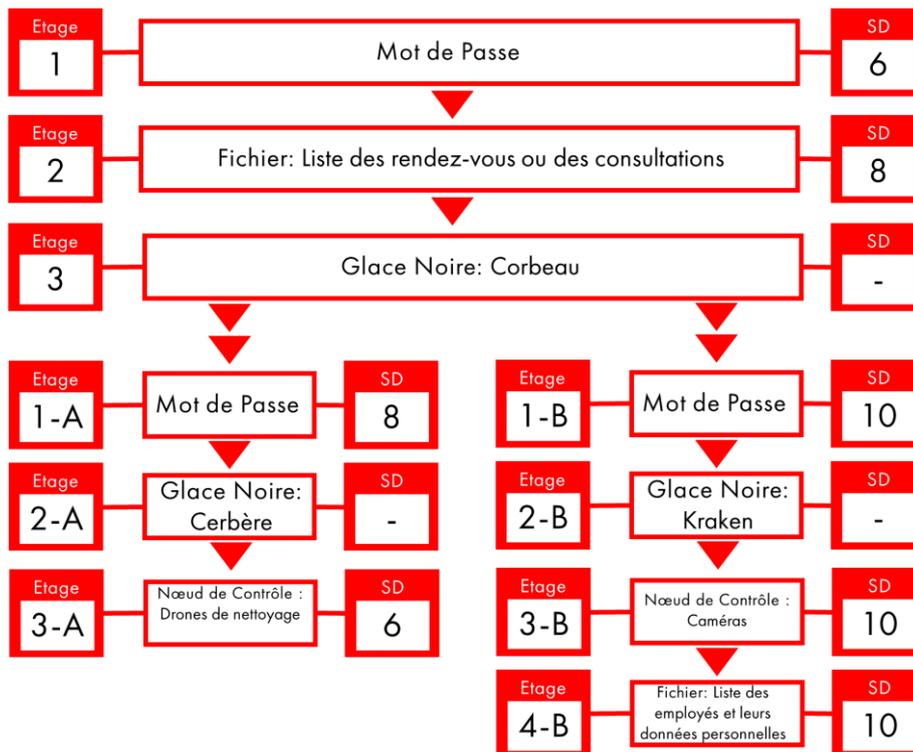


ANNEXE : ARCHITECTURE NET

ANNEXE 1-8 : ARCHITECTURE NET DES CINQ ANNEAUX

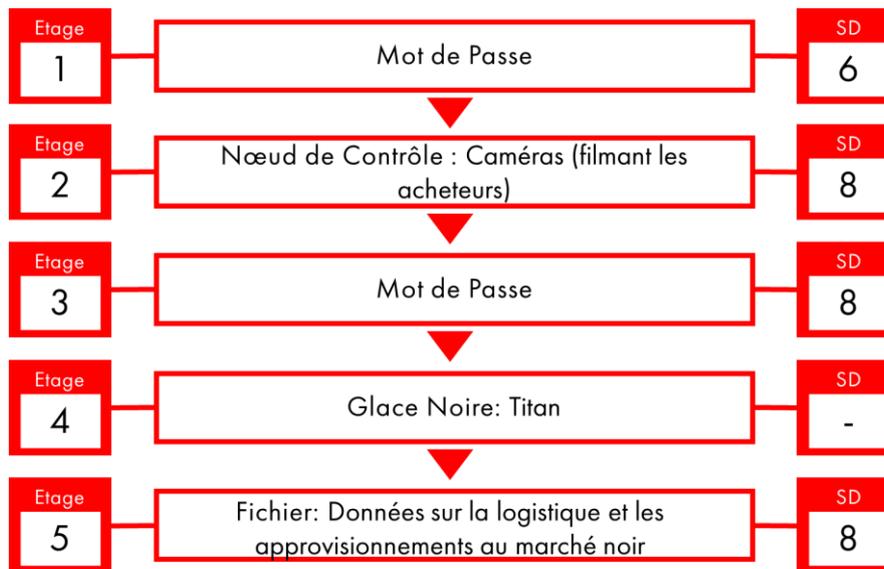


ANNEXE 1-9 : ARCHITECTURE NET DU FROM THE EMBER

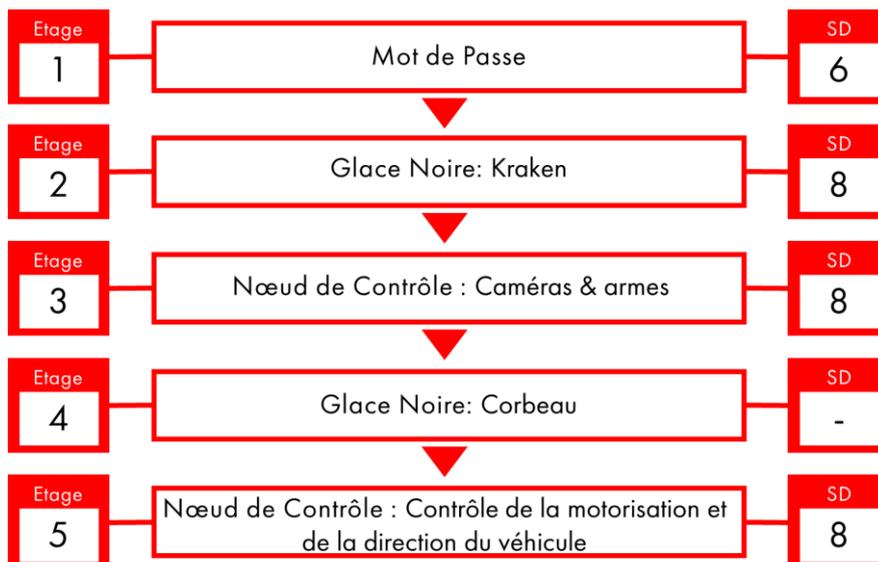


ANNEXE : ARCHITECTURE NET

ANNEXE 1-10 : ARCHITECTURE NET DU 2ND AMANDEMENT

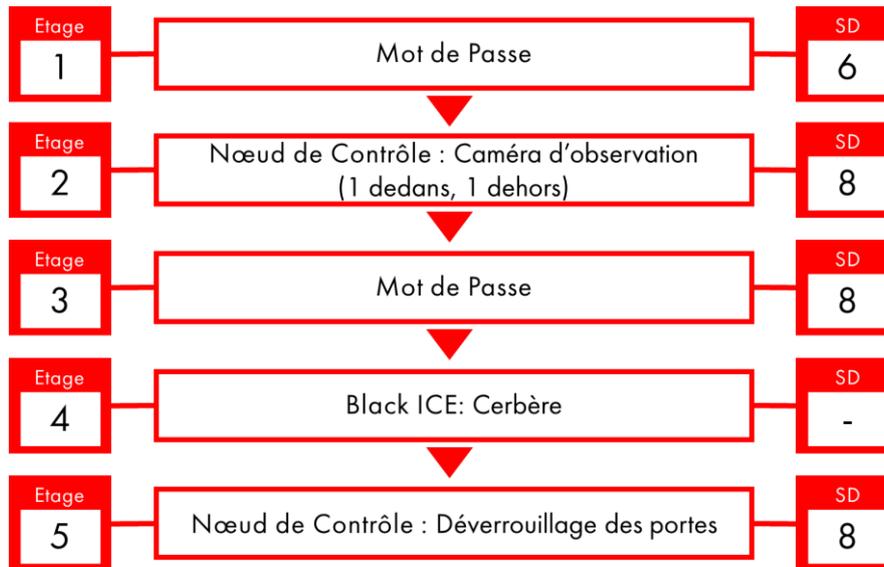


ANNEXE 1-11 : ARCHITECTURE NET D'UN AV-4

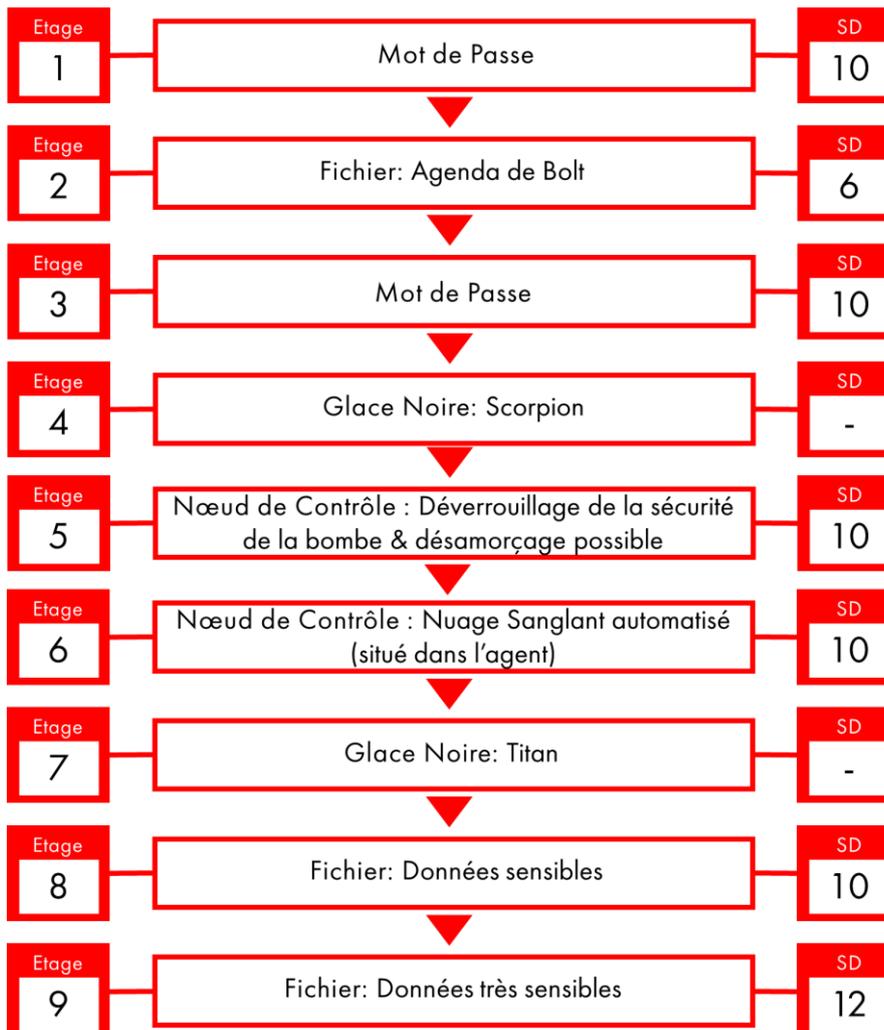


ANNEXE : ARCHITECTURE NET

ANNEXE 1-12 : ARCHITECTURE NET DU HANGAR



ANNEXE 1-13 : ARCHITECTURE NET DE L'AGENT DE BOLT



ANNEXE 2 : FICHES DES PNJ

ANNEXE 1-1 : FICHE DE PERSONNAGE : THOR

Chris "THOR" Hemsworth (Fixer)

INT	8	REF	8	DEX	7	TECH	4	PRES	8
VOL	6	CHAN	--	MOUV	5	CORP	7	EMP	5

Points de vie	45	Blessure grave	23	Sauv. contre la mort	7
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Marteau Tonerre	4d6	Tête	11 SP
Décharge d'éclair	3d6	Corps	11 SP

Skill Base		Niv	Stat	Compétences d'éducation		Niv	Stat	Compétences de Tir		Niv	Stat
Compétence de Vigilance				Guide Local (Local)		8		Tir à l'arc (Ref)		8	
Concentration (Vol)		8	2	-> Upper Marina		14	6	Tir automatique x2 (REF)		8	
Dissim./Révélation obj (INT)		14	6	-> Old Japan Town		14	6	Compétences de Sociabilité			
Lecture sur les lèvres (INT)		8		-> University District		14	6	Conn. De la rue (PRES)		14	6
Perception (INT)		12	4	Langue connues (INT)		8		Conversation (EMP)		14	6
Pistage (INT)		8		-> Argo		10	2	Corruption (PRES)		12	4
Compétences de Corps		Niv	Stat	-> Anglais (Native)		12	4	Habillement. Style (PRES)		12	4
Athlétisme (DEX)		11	4	-> Chinois / Japonais		12	4	Interrogatoire (PRES)		8	3
Contorsion (DEX)		7		-> Italien / Coréen		12	4	Look (PRES)		12	4
Danse (DEX)		7		-> Russe / Espagnol		12	4	Negoce (PRES)		16	8
Discretion(DEX)		9	2	Science (INT)		8		Persuasion (PRES)		14	6
Endurance (VOL)		6		Gestion des affaires (INT)		12	4	Psychologie (EMP)		7	2
Rés. Torture/drogue (VOL)		12	6	Survie en milieu hostile (INT)		8		Compétences techniques		Niv	Stat
Compétence de Contrôle		Niv	Stat	Tactique (INT)		10	2	Aérotech (TECH)		4	
Cond. Véhicule terrestre (REF)		10	2	Compétences de Combat		Niv	Stat	Armurerie (TECH)		6	2
Equitation (REF)		8		Armes de mêlée (DEX)		16	9	Arts plastiques (TECH)		4	
Pil. Véhicule maritimes (REF)		8		Art Martial x2 (DEX)		7		Assistance médicale x2 (TECH)		4	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)		8		Bagarre (DEX)		13	6	Contrefaçon (TECH)		4	
Compétences d'éducation		Niv	Stat	Esquive (DEX)		13	6	Corchetage (TECH)		4	
Bibliothèque (INT)		10	2	Compétences de Représentation		Niv	Stat	Cybertech (TECH)		4	
Bureaucratie (INT)		11	3	Instrument (TECH)		8		Electronique (TECH)		4	
Composition (INT)		8		Jeu d'acteur (PRES)		10	6	Explosifs x2 (TECH)		4	
Comptabilité (INT)		11	3	->		4		Maritechs (TECH)		4	
Connaissance (INT)		13	5	->		4		Photos & Films (TECH)		4	
Criminologie (INT)		10	2	Compétences de Tir		Niv	Stat	Pickpocket (TECH)		4	
Cryptographie (INT)		8		Armes d'épaule (REF)		8		Premiers secours (TECH)		6	2
Déduction (INT)		12	4	Armes Lourdes (REF)		8		Sécurité électronique (TECH)		4	
Dressage (INT)		8		Pistolet (REF)		14	6	Teratech (TECH)		4	
Jeux de Hasard (INT)		14	6								
Capacité de Rôle				Opérateur						8	

Cyberware & Equipement Spécial			Equipement général		Amélioration Cyber	
Munitions			Agent	1		
Grenade fumigène	2		Téléphone portable jetable	2		
			Lunettes connectées	1		
			Luminosité faible / infrarouge /UV			

Programme & Cyberdeck

Le Marteau de Thor est une arme exotique qui peut être utilisé comme une arme de mêlée très lourde ou un pistolet lourd lançant des éclairs ignorant l'armure et créant un étourdissement provoquant un malus de -2 à la prochaine action de l'adversaire touché

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-2 : FICHE DE PERSONNAGE : MILAN DOWE

Milan Dowe (Corporatiste)

INT	9	REF	8	DEX	7	TECH	4	PRES	8
VOL	6	CHAN	--	MOUV	5	CORP	6	EMP	4

Points de vie	40	Blessure grave	20	Sauv. contre la mort	6
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

Armes		Armure: Tenue corpo pare balle légère	
Pistolet lourd	3d6	Tête	11 SP
Combat à main nues	2d6	Corps	11 SP

Skill Base		Niv Stat		Niv Stat		Niv Stat		
Compétence de Vigilance		Niv	Stat	Compétences d'éducation		Niv	Stat	
Concentration (Vol)	10	4	Guide Local (Local)	9	4	Compétences de Tir	Niv	
Dissim./Révélation obj (INT)	11	2	-> Executive Zone	13	4	Tir à l'arc (Ref)	8	
Lecture sur les lèvres (INT)	15	6	-> The Glen	11	2	Tir automatique x2 (REF)	8	
Perception (INT)	13	4	-> Watson	11	2	Compétences de Sociabilité	Niv Stat	
Pistage (INT)	9		Langue connues (INT)	9		Conn. De la rue (PRES)	10	
Compétences de Corps		Niv	Stat	-> Argo	11	2	Conversation (EMP)	14
Athlétisme (DEX)	9	2	-> Anglais (Native)	15	6	Corruption (PRES)	14	
Contorsion (DEX)	7		-> Japonais	13	4	Habillement. Style (PRES)	14	
Danse (DEX)	7		-> Russe	13	4	Interrogatoire (PRES)	8	
Discretion(DEX)	9	2	->	9		Look (PRES)	14	
Endurance (VOL)	6		Science (INT)	9		Negoce (PRES)	14	
Rés. Torture/drogue (VOL)	9	3	Gestion des affaires (INT)	15	6	Persuasion (PRES)	14	
Compétence de Contrôle		Niv	Stat	Survie en milieu hostile (INT)	9		Psychologie (EMP)	10
Cond. Véhicule terrestre (REF)	10	2	Tactique (INT)	9		Compétences techniques	Niv Stat	
Equitation (REF)	8		Compétences de Combat		Niv	Stat	Aérotech (TECH)	4
Pil. Véhicule maritimes (REF)	8		Armes de mêlée (DEX)	7		Armurerie (TECH)	4	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	8		Art Martial x2 (DEX)	13	6	Arts plastiques (TECH)	6	
Compétences d'éducation		Niv	Stat	Bagarre (DEX)	9	2	Assistance médicale x2 (TECH)	4
Bibliothèque (INT)	11	2	Esquive (DEX)	13	6	Contrefaçon (TECH)	4	
Bureaucratie (INT)	15	6	Compétences de Représentation		Niv	Stat	Corchetage (TECH)	4
Composition (INT)	9		Instrument (TECH)	8		Cybertechn (TECH)	4	
Comptabilité (INT)	13	4	Jeu d'acteur (PRES)	10	6	Electronique (TECH)	4	
Connaissance (INT)	15	6	->	4		Explosifs x2 (TECH)	4	
Criminologie (INT)	9		->	4		Maritechs (TECH)	4	
Cryptographie (INT)	9		Compétences de Tir		Niv	Stat	Photos & Films (TECH)	6
Déduction (INT)	15	6	Armes d'épaule (REF)	8		Pickpocket (TECH)	4	
Dressage (INT)	9		Armes Lourdes (REF)	8		Premiers secours (TECH)	6	
Jeux de Hasard (INT)	11	2	Pistolet (REF)	14	6	Sécurité électronique (TECH)	4	
Capacité de Rôle		Travail d'équipe				7		

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Munition pistolet lourd 14 <i>Perce armure</i>	Agent 1	

Programme & Cyberdeck

Si les personnages rencontrent *Milan Dowe*, il sera accompagné d'un chauffeur d'entreprise et d'un agent de renseignement de l'entreprise.

Cette fiche de personnage peut aussi être utilisée pour représenter les personnages d'*Hayden Rackham* le PDG d'*Augmentics* ou le bâtisseur de l'immeuble Gen-Zéro

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-3 : FICHE DE PERSONNAGE : AGENT DE SÉCURITÉ

Agent de sécurité

INT	5	REF	8	DEX	7	TECH	3	PRES	7
VOL	6	CHAN	--	MOUV	4	CORP	6	EMP	4

Points de vie	Blessure grave	Sauv. contre la mort
40	20	6

Armes	Armure: Tenue pare-balles légère
Pistolet très lourd 4d6	Tête 11 SP
	Corps 11 SP

Skill Base		Compétences d'éducation		Compétences de Tir	
	Niv Stat		Niv Stat		Niv Stat
Compétence de Vigilance		Guide Local (Local)		Tir à l'arc (Ref)	
Concentration (Vol)	8 2	Guide Local (Local)	5	Tir à l'arc (Ref)	8
Dissim./Révélation obj (INT)	5	-> Quartier d'origine	7 2	Tir automatique x2 (REF)	8
Lecture sur les lèvres (INT)	5	->	5	Compétences de Sociabilité	
Perception (INT)	9 4	->	5	Conn. De la rue (PRES)	7
Pistage (INT)	5	Langue connues (INT)	5	Conversation (EMP)	9 2
Compétences de Corps		-> Argo	7 2	Corruption (PRES)	7
Athlétisme (DEX)	11 4	-> Anglais (Native)	5	Habillement. Style (PRES)	7
Contorsion (DEX)	7	->	5	Interrogatoire (PRES)	8 4
Danse (DEX)	7	Science (INT)	5	Look (PRES)	7
Discretion(DEX)	9 2	->	5	Negoce (PRES)	7
Endurance (VOL)	6	->	5	Persuasion (PRES)	9 2
Rés. Torture/drogue (VOL)	10 4	Gestion des affaires (INT)	5	Psychologie (EMP)	6 2
Compétence de Contrôle		Survie en milieu hostile (INT)	5	Compétences techniques	
Cond. Véhicule terrestre (REF)	8	Tactique (INT)	9 4	Aérotech (TECH)	3
Equitation (REF)	8	Compétences de Combat		Armurerie (TECH)	3
Pil. Véhicule maritimes (REF)	8	Armes de mêlée (DEX)	7	Arts plastiques (TECH)	3
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	8	Art Martial x2 (DEX)	7	Assistance médicale x2 (TECH)	3
Compétences d'éducation		Bagarre (DEX)	13 6	Contrefaçon (TECH)	3
Bibliothèque (INT)	5	Esquive (DEX)	11 4	Corchetage (TECH)	3
Bureaucratie (INT)	5	Compétences de Représentation		Cybertech (TECH)	3
Composition (INT)	5	Jeu d'acteur (PRES)	7	Electronique (TECH)	3
Comptabilité (INT)	5	-> Orateur	3	Explosifs x2 (TECH)	3
Connaissance (INT)	7 2	->	3	Maritech (TECH)	3
Criminologie (INT)	5	Instrument (TECH)	3	Photos & Films (TECH)	3
Cryptographie (INT)	5	Compétences de Tir		Pickpocket (TECH)	3
Déduction (INT)	5	Armes d'épaule (REF)	8	Premiers secours (TECH)	5 2
Dressage (INT)	5	Armes Lourdes (REF)	8	Sécurité électronique (TECH)	3
Jeux de Hasard (INT)	5	Pistolet (REF)	14 6	Teratech (TECH)	3
Capacité de Rôle		Conscience Tactique		4	

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Pistolet Très lourd	Agent	Audiovox
50	1	Anticorps améliorés
		Capteur de Toxines
		1

Programme & Cyberdeck

Le profil des agents de sécurité peut être utilisés pour représenter :

- Des gardes du corps de *Thor* ou de *Milan Dowe*,
- Les agents de sécurité de l'immeuble Gen-Zéro,
- Les agents de sécurité d'*Augmentics*,
- Quatre des hommes de *Bolt* dans la scène du hangar.

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-4 : FICHE DE PERSONNAGE : NETRUNNER

INT	8	REF	6	DEX	5	TECH	8	PRES	4
VOL	7	CHAN	--	MOUV	5	CORP	4	EMP	3

Points de vie	Blessure grave	Sauv. contre la mort
40	20	4

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Pistolet très lourd	4d6	Tête	11 SP
		Corps	11 SP

Netrunner

Skill Base	
Compétence de Vigilance	Niv Stat
Concentration (Vol)	9 2
Dissim./Révélation obj (INT)	8
Lecture sur les lèvres (INT)	8
Perception (INT)	10 2
Pistage (INT)	8
Compétences de Corps	Niv Stat
Athlétisme (DEX)	7 2
Contorsion (DEX)	5
Danse (DEX)	5
Discretion(DEX)	9 4
Endurance (VOL)	7
Rés. Torture/drogue (VOL)	7
Compétence de Contrôle	Niv Stat
Cond. Véhicule terrestre (REF)	6
Equitation (REF)	6
Pil. Véhicule maritimes (REF)	6
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	6
Compétences d'éducation	Niv Stat
Bibliothèque (INT)	12 4
Bureaucratie (INT)	8
Composition (INT)	8
Comptabilité (INT)	8
Connaissance (INT)	12 4
Criminologie (INT)	8
Cryptographie (INT)	12 4
Déduction (INT)	8
Dressage (INT)	8
Jeux de Hasard (INT)	8
Compétences d'éducation	Niv Stat
Guide Local (Local)	8
-> Quartier d'origine	10 2
->	8
->	8
Langue connues (INT)	8
-> Argo	10 2
-> Anglais (Native)	8
->	8
Science (INT)	8
->	8
->	8
Gestion des affaires (INT)	8
Survie en milieu hostile (INT)	8
Tactique (INT)	8
Compétences de Combat	Niv Stat
Armes de mêlée (DEX)	5
Art Martial x2 (DEX)	5
Bagarre (DEX)	7 2
Esquive (DEX)	7 2
Compétences de Représentation	Niv Stat
Jeu d'acteur (PRES)	4
Instrument (TECH)	8
->	8
->	8
Compétences de Tir	Niv Stat
Armes d'épaule (REF)	6
Armes Lourdes (REF)	6
Pistolet (REF)	10 4
Compétences de Tir	Niv Stat
Tir à l'arc (Ref)	6
Tir automatique x2 (REF)	6
Compétences de Sociabilité	Niv Stat
Conn. De la rue (PRES)	4
Conversation (EMP)	6 2
Corruption (PRES)	4
Habillement. Style (PRES)	4
Interrogatoire (PRES)	3
Look (PRES)	4
Negoce (PRES)	4
Persuasion (PRES)	6 2
Psychologie (EMP)	5 2
Compétences techniques	Niv Stat
Aérotech (TECH)	8
Armurerie (TECH)	8
Arts plastiques (TECH)	8
Assistance médicale x2 (TECH)	8
Contrefaçon (TECH)	8
Corchetage (TECH)	8
Cybertechn (TECH)	12 4
Electronique (TECH)	12 4
Explosifs x2 (TECH)	8
Maritechs (TECH)	8
Photos & Films (TECH)	8
Pickpocket (TECH)	8
Premiers secours (TECH)	10 2
Sécurité électronique (TECH)	12 4
Teratech (TECH)	8
Capacité de Rôle	Interface
	4

Cyberware & Equipement Spécial	
Munitions	Amélioration Cyber
Pistolet très lourd 20	Cablage Neural 1
	Support de puces 1
	Antidouleur 1
Equipement général	Port d'interface neurale 1
Cyberdeck avec câblage isolé 1	Cybervyeux 2
Cyberconsole (7 emplacement) 1	<i>Note: Réalité virtuelle</i>

Programme & Cyberdeck	
Programmes	
Armure 1	Réduit de 4 tous les dégâts au cerveau que vous devriez subir tant que le programme est rezzé. Vous ne pouvez exécuter qu'une seule copie de ce programme à la fois. Chaque copie de ce programme ne peut être utilisée qu'une fois par Netrun.
Ver 2	Vous donne un bonus de +2 sur tous vos jets de Porte dérobée tant que le programme est rezzé.
Tueur 1	Inflige 4d6 points de dégâts à un programme. Si cela suffit théoriquement à dézezzé le programme, il est détruit à la place.
Sabre 2	Inflige 3d6 points de dégâts aux GLACE et 2d6 aux autres programmes.

Le profil de Netrunner peut être utilisés pour représenter :

- Les Netrunners assurant la sécurité de la corporation **Augmentics**,
- Des Netrunnes lambda que les personnages peuvent croiser ou recruter

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-5 : FICHE DE PERSONNAGE : TECHNICIEN

INT	8	REF	6	DEX	5	TECH	8	PRES	4
VOL	6	CHAN	--	MOUV	5	CORP	5	EMP	4
Points de vie			Blessure grave			Sauv. contre la mort			
40			20			5			
Armes				Armure: Tenue pare balle légère					
Pistolet très lourd		4d6		Tête		11 SP			
Pistolet à impulsion électrique		3d6		Corps		11 SP			

Skill Base		Niv	Stat	Compétences d'éducation		Niv	Stat	Compétences de Tir		Niv	Stat
Compétence de Vigilance		8	2	Guide Local (Local)		8		Tir à l'arc (Ref)		6	
Concentration (Vol)		8		-> Quartier d'origine		10	2	Tir automatique x2 (REF)		6	
Dissim./Révélation obj (INT)		8		->		8		Compétences de Sociabilité		Niv	Stat
Lecture sur les lèvres (INT)		8		->		8		Conn. De la rue (PRES)		4	
Perception (INT)		10	2	Langue connues (INT)		8		Conversation (EMP)		6	2
Pistage (INT)		8		-> Argo		10	2	Corruption (PRES)		4	
Cométences de Corps		Niv	Stat	-> Anglais (Native)		12	4	Habillemt. Style (PRES)		4	
Athlétisme (DEX)		7	2	->		8		Interrogatoire (PRES)		4	
Contorsion (DEX)		5		Science (INT)		8		Look (PRES)		4	
Danse (DEX)		5		->		8		Negoce (PRES)		4	
Discretion(DEX)		7	2	->		8		Persuasion (PRES)		6	2
Endurance (VOL)		6		Gestion des affaires (INT)		8		Psychologie (EMP)		6	2
Rés. Torture/drogue (VOL)		6		Survie en milieu hostile (INT)		8		Compétences techniques		Niv	Stat
Compétence de Contrôle		Niv	Stat	Tactique (INT)		8		Aérotech (TECH)		8	
Cond. Véhicule terrestre (REF)		6		Compétences de Combat		Niv	Stat	Armurerie (TECH)		12	4
Equitation (REF)		6		Armes de mêlée (DEX)		5		Arts plastiques (TECH)		8	
Pil. Véhicule maritimes (REF)		6		Art Martial x2 (DEX)		5		Assistance médicale x2 (TECH)		8	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)		6		Bagarre (DEX)		7	2	Contrefaçon (TECH)		8	
Compétences d'éducation		Niv	Stat	Esquive (DEX)		7	2	Corchetage (TECH)		8	
Bibliothèque (INT)		8		Compétences de Représentatio		Niv	Stat	Cybertech (TECH)		14	6
Bureaucratie (INT)		8		Jeu d'acteur (PRES)		4		Electronique (TECH)		14	6
Composition (INT)		8		Instrument (TECH)		8		Explosifs x2 (TECH)		8	
Comptabilité (INT)		8		->		8		Maritech (TECH)		8	
Connaissance (INT)		12	4	->		8		Photos & Films (TECH)		8	
Criminologie (INT)		8		Compétences de Tir		Niv	Stat	Pickpocket (TECH)		8	
Cryptographie (INT)		8		Armes d'épaule (REF)		6		Premiers secours (TECH)		10	2
Déduction (INT)		8		Armes Lourdes (REF)		6		Sécurité électronique (TECH)		14	6
Dressage (INT)		8		Pistolet (REF)		10	4	Teratech (TECH)		8	
Jeux de Hasard (INT)		8									
Capacité de Rôle				Bricoleur		2					
				Expert sur le terrain		2		Expert en invention		2	

Cyberware & Equipement Spécial		Equipement général		Amélioration Cyber	
Munitions		Kit cyberaudio		Agent interne	
Pistolet très lourd		Détecteur de Micro		Main Outils	
40		Enregistreur audio		1	
				1	

Programme & Cyberdeck

Le profil de Technicien peut être utilisé pour représenter :

- Les Techniciens travaillant dans la corporation *Augmentics*,
- Les Techniciens lambda que les personnages peuvent croiser ou recruter

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-6 : FICHE DE PERSONNAGE : AGENT DE RENSEIGNEMENT

Agent de renseignement

INT	6	REF	8	DEX	6	TECH	6	PRES	6
VOL	5	CHAN	--	MOUV	4	CORP	7	EMP	5

Points de vie	40	Blessure grave	20	Sauv. contre la mort	7
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Pistolet très lourd	4d6	Tête	11 SP
		Corps	11 SP

Skill Base		Compétences d'éducation		Compétences de Tir	
	Niv Stat		Niv Stat		Niv Stat
Compétence de Vigilance		Guide Local (Local)	6	Tir à l'arc (Ref)	8
Concentration (Vol)	7 2	-> Quartier d'origine	8 2	Tir automatique x2 (REF)	8
Dissim./Révélation obj (INT)	6	->	6	Compétences de Sociabilité	Niv Stat
Lecture sur les lèvres (INT)	6	->	6	Conn. De la rue (PRES)	10 4
Perception (INT)	8 2	Langue connues (INT)	6	Conversation (EMP)	8 2
Pistage (INT)	6	-> Argo	8 2	Corruption (PRES)	10 4
Compétences de Corps	Niv Stat	-> Anglais (Native)	10 4	Habillemt. Style (PRES)	10 4
Athlétisme (DEX)	8 2	->	6	Interrogatoire (PRES)	5
Contorsion (DEX)	6	Science (INT)	6	Look (PRES)	6
Danse (DEX)	6	->	6	Negoce (PRES)	10 4
Discretion(DEX)	12 6	->	6	Persuasion (PRES)	8 2
Endurance (VOL)	5	Gestion des affaires (INT)	10 4	Psychologie (EMP)	9 4
Rés. Torture/drogue (VOL)	5	Survie en milieu hostile (INT)	6	Compétences techniques	Niv Stat
Compétence de Contrôle	Niv Stat	Tactique (INT)	6	Aérotech (TECH)	6
Cond. Véhicule terrestre (REF)	8	Compétences de Combat	Niv Stat	Armurerie (TECH)	6
Equitation (REF)	8	Armes de mêlée (DEX)	6	Arts plastiques (TECH)	6
Pil. Véhicule maritimes (REF)	8	Art Martial x2 (DEX)	6	Assistance médicale x2 (TECH)	6
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	8	Bagarre (DEX)	8 2	Contrefaçon (TECH)	6
Compétences d'éducation	Niv Stat	Esquive (DEX)	10 4	Corchetage (TECH)	10 4
Bibliothèque (INT)	6	Compétences de Représentatio	Niv Stat	Cybertech (TECH)	6
Bureaucratie (INT)	10 4	Jeu d'acteur (PRES)	6	Electronique (TECH)	6
Composition (INT)	6	->	6	Explosifs x2 (TECH)	6
Comptabilité (INT)	6	->	6	Maritechs (TECH)	6
Connaissance (INT)	8 2	Instrument (TECH)	6	Photos & Films (TECH)	6
Criminologie (INT)	6	Compétences de Tir	Niv Stat	Pickpocket (TECH)	6
Cryptographie (INT)	6	Armes d'épaule (REF)	8	Premiers secours (TECH)	8 2
Déduction (INT)	6	Armes Lourdes (REF)	8	Sécurité électronique (TECH)	6
Dressage (INT)	6	Pistolet (REF)	14 6	Teratech (TECH)	6
Jeux de Hasard (INT)	6				

Cyberware & Equipement Spécial		Amélioration Cyber		Amélioration Cyber	
Munitions		Cyberyeux	2	Cyberbras	2
Pistolet Très lourd	50	Luminosité faible	2	Revêtement RealSkin	2
		Infrarouge	2	Main grappin	1
		UV intégré	2	Arme à distance esca	1
		Changement de couleur	2	motable (pistolet très lourd)	

Programme & Cyberdeck

Le profil d'agent de renseignement peut être utilisé pour représenter :

- Les Agents de renseignement travaillant dans la corporation **Augmentics**,
- Les Agents de renseignement lambda que les personnages peuvent croiser ou recruter,
- Deux des hommes de **Bolt** dans la scène du hangar.

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-7 : FICHE DE PERSONNAGE : BOOSTER DES BAS FOND

Booster des Rues

INT	3	REF	7	DEX	5	TECH	2	PRES	4
VOL	2	CHAN	--	MOUV	4	CORP	4	EMP	3

Points de vie	20	Blessure grave	10	Sauv. contre la mort	4
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

Armes		Armure: Cuir	
Pistolet très lourd (M. Qualité)	4d6	Tête	4 SP
Eventreurs	2d6	Corps	4 SP

Skill Base		Niv		Stat	
Compétence de Vigilance					
Concentration (Vol)	4	2			
Dissim./Révélation obj (INT)	5	2			
Lecture sur les lèvres (INT)	3				
Perception (INT)					
Perception (INT)	8	5			
Pistage (INT)	3				
Compétences de Corps					
Athlétisme (DEX)		Niv	Stat		
Athlétisme (DEX)	9	4			
Contorsion (DEX)	5				
Danse (DEX)	5				
Discretion(DEX)		Niv	Stat		
Discretion(DEX)	7	2			
Endurance (VOL)	6	4			
Rés. Torture/drogue (VOL)	4	2			
Compétence de Contrôle					
Cond. Véhicule terrestre (REF)		Niv	Stat		
Cond. Véhicule terrestre (REF)	12	5			
Equitation (REF)	7				
Pil. Véhicule maritimes (REF)	7				
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	7				
Compétences d'éducation					
Bibliothèque (INT)		Niv	Stat		
Bibliothèque (INT)	5	2			
Bureaucratie (INT)	3				
Composition (INT)	3				
Comptabilité (INT)	3				
Connaissance (INT)	5	2			
Criminologie (INT)	3				
Cryptographie (INT)	3				
Déduction (INT)	3				
Dressage (INT)	3				
Jeux de Hasard (INT)	3				
Compétences d'éducation					
Guide Local (Local)		3			
-> Quartier d'origine		5	2		
->		3			
->		3			
Langue connues (INT)		3			
-> Argo		5	2		
-> Native		5	2		
->		3			
Science (INT)		3			
->		3			
->		3			
Gestion des affaires (INT)		3			
Survie en milieu hostile (IN)		3			
Tactique (INT)		3			
Compétences de Combat					
Armes de mêlée (DEX)		11	6		
Art Martial x2 (DEX)		5			
Bagarre (DEX)		9	4		
Esquive (DEX)		7	2		
Compétences de Représentation					
Jeu d'acteur (PRES)		4			
Instrument (TECH)		2			
->		2			
->		2			
Compétences de Tir					
Armes d'épaule (REF)		7			
Armes Lourdes (REF)		7			
Pistolet (REF)		13	6		
Compétences de Tir					
Tir à l'arc (Ref)		7			
Tir automatique x2 (REF)		7			
Compétences de Sociabilité					
Conn. De la rue (PRES)		4			
Conversation (EMP)		6	2		
Corruption (PRES)		4			
Habillemt. Style (PRES)		4			
Interrogatoire (PRES)		6	3		
Look (PRES)		4			
Negoce (PRES)		4			
Persuasion (PRES)		7	3		
Psychologie (EMP)		5	2		
Compétences techniques					
Aérotech (TECH)		2			
Armurerie (TECH)		2			
Arts plastiques (TECH)		2			
Assistance médicale x2 (TECH)		2			
Contrefaçon (TECH)		2			
Corchetage (TECH)		2			
Cybertechn (TECH)		2			
Electronique (TECH)		2			
Explosifs x2 (TECH)		2			
Maritechs (TECH)		2			
Photos & Films (TECH)		2			
Pickpocket (TECH)		2			
Premiers secours (TECH)		4	2		
Sécurité électronique (TECH)		2			
Teratech (TECH)		2			

Capacité de Rôle

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Pistolet très lourd	Téléphone jetable	Eventreurs
30	1	Note: Mode
		Techhair
		Note: Mode
		1

Programme & Cyberdeck

Le profil de Booster des Rues peut être utilisé pour représenter :

- Les hommes d'*Alev Vdova*, de *Finn Rian* d'*Astrid Hyden* ou encore de *Luna Rhyne*,
- Les Tygers Claws essayant d'enlever *Maddox*, (remplacer leurs éventreurs par des katanas causant 3d6 dégats),
- Les hommes de mains envoyés par *Bolt* si les personnages échouent leur test de recherche.

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-8 : FICHE DE PERSONNAGE : LUNA RHYNE

INT	7	REF	5	DEX	8	TECH	5	PRES	6
VOL	7	CHAN	--	MOUV	6	CORP	7	EMP	6

Points de vie	Blessure grave	Sauv. contre la mort
45	20	7

Armes	Armure: Tenue pare balle légère
Combat à main nues 2d6	Tête 11 SP
	Corps 11 SP

Luna Rhyne

Skill Base	
Compétence de Vigilance	Niv Stat
Concentration (Vol)	9 2
Dissim./Révélation obj (INT)	7
Lecture sur les lèvres (INT)	10 3
Perception (INT)	11 4
Pistage (INT)	7
Compétences de Corps	Niv Stat
Athlétisme (DEX)	16 8
Contorsion (DEX)	14 6
Danse (DEX)	14 6
Discretion(DEX)	10 2
Endurance (VOL)	13 6
Rés. Torture/drogue (VOL)	12 5
Compétence de Contrôle	Niv Stat
Cond. Véhicule terrestre (REF)	7 2
Equitation (REF)	5
Pil. Véhicule maritimes (REF)	5
Pil. Véhicules aériens x2 (REF)	5
Compétences d'éducation	Niv Stat
Bibliothèque (INT)	9 2
Bureaucratie (INT)	7
Composition (INT)	7
Comptabilité (INT)	7
Connaissance (INT)	9 2
Criminologie (INT)	10 3
Cryptographie (INT)	7
Déduction (INT)	7
Dressage (INT)	7
Jeux de Hasard (INT)	9 2
Compétences d'éducation	Niv Stat
Guide Local (Local)	7
-> Quartier d'origine	13 6
->	7
Langue connues (INT)	7
-> Argo	13 6
-> Anglais	11 4
-> Allemand	11 4
Science (INT)	7
->	7
->	7
Gestion des affaires (INT)	11 4
Survie en milieu hostile (INT)	7
Tactique (INT)	7
Compétences de Combat	Niv Stat
Armes de mêlée (DEX)	8
Art Martial x2 (DEX)	8
Bagarre (DEX)	14 6
Esquive (DEX)	14 6
Compétences de Représentatio	Niv Stat
Instrument (TECH)	6
Jeu d'acteur (PRES)	9 4
->	5
->	5
Compétences de Tir	Niv Stat
Armes d'épaulé (REF)	5
Armes Lourdes (REF)	5
Pistolet (REF)	8 3
Compétences de Tir	Niv Stat
Tir à l'arc (Ref)	5
Tir automatique x2 (REF)	5
Compétences de Sociabilité	Niv Stat
Conn. De la rue (PRES)	10 4
Conversation (EMP)	9 3
Corruption (PRES)	6
Habillement. Style (PRES)	6
Interrogatoire (PRES)	6
Look (PRES)	6
Negoce (PRES)	12 6
Persuasion (PRES)	8 2
Psychologie (EMP)	12 6
Compétences techniques	Niv Stat
Aérotech (TECH)	5
Armurerie (TECH)	5
Arts plastiques (TECH)	8 3
Assistance médicale x2 (TECH)	7 2
Contrefaçon (TECH)	5
Corchetage (TECH)	11 6
Cybertechn (TECH)	5
Electronique (TECH)	5
Explosifs x2 (TECH)	10 5
Maritechs (TECH)	5
Photos & Films (TECH)	7 2
Pickpocket (TECH)	9 4
Premiers secours (TECH)	9 4
Sécurité électronique (TECH)	5
Teratech (TECH)	5
Capacité de Rôle	Intermédiaire
	4

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Grenade fumigène 3	Agent 1	Cyberjambes 2
Grenade incendiaire 2	Téléphone portable jetable 1	<i>Revêtement Realskinn™</i>
	Verre Bleue (dose) 6	Cyberbras 2
		<i>Revêtement Realskinn™</i>
		Tatouage lumineux 2

Programme & Cyberdeck

Le profil de Luna Rhyne peut être utilisé si les personnages la rencontre voir encore pour modéliser un chef de gang ou un jeune fixer.

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-9 : FICHE DE PERSONNAGE : FINN TIAN

Finn Tian

INT	8	REF	8	DEX	8	TECH	4	PRES	7
VOL	7	CHAN	--	MOUV	4	CORP	7	EMP	6

Points de vie	Blessure grave	Sauv. contre la mort
45	20	7

Armes	Armure: Tenue pare balle légère
Étripeurs	Tête
Pistolet à impulsion	Corps
3d6	11 SP
3d6	11 SP

Skill Base		Compétences d'éducation		Compétences de Tir	
	Niv Stat		Niv Stat		Niv Stat
Compétence de Vigilance		Guide Local (Local)	8	Tir à l'arc (Ref)	8
Concentration (Vol)	9 2	-> Quartier d'origine	14 6	Tir automatique x2 (REF)	8
Dissim./Révélation obj (INT)	8	->	8	Compétences de Sociabilité	Niv Stat
Lecture sur les lèvres (INT)	11 3	->	8	Conn. De la rue (PRES)	11 4
Perception (INT)	12 4	Langue connues (INT)	8	Conversation (EMP)	11 4
Pistage (INT)	8	-> Argo	14 6	Corruption (PRES)	13 6
Compétences de Corps	Niv Stat	-> Anglais	12 4	Habillement. Style (PRES)	10 3
Athlétisme (DEX)	16 8	-> Allemand	12 4	Interrogatoire (PRES)	9 3
Contorsion (DEX)	8	Science (INT)	8	Look (PRES)	10 3
Danse (DEX)	8	->	8	Negoce (PRES)	15 8
Discretion (DEX)	10 2	Gestion des affaires (INT)	12 4	Persuasion (PRES)	11 4
Endurance (VOL)	13 6	Survie en milieu hostile (INT)	8	Psychologie (EMP)	12 6
Rés. Torture/drogue (VOL)	13 6	Tactique (INT)	8	Compétences techniques	Niv Stat
Compétence de Contrôle	Niv Stat	Compétences de Combat	Niv Stat	Aérotech (TECH)	4
Cond. Véhicule terrestre (REF)	10 2	Armes de méléée (DEX)	14 6	Armurerie (TECH)	4
Equitation (REF)	8	Art Martial x2 (DEX)	14 6	Arts plastiques (TECH)	4
Pil. Véhicule maritimes (REF)	8	Bagarre (DEX)	14 6	Assistance médicale x2 (TECH)	4
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	8	Esquive (DEX)	14 6	Contrefaçon (TECH)	4
Compétences d'éducation	Niv Stat	Compétences de Représentation	Niv Stat	Corchetage (TECH)	4
Bibliothèque (INT)	10 2	Instrument (TECH)	7	Cybbertechn (TECH)	4
Bureaucratie (INT)	12 4	Jeu d'acteur (PRES)	6 2	Electronique (TECH)	4
Composition (INT)	8	->	4	Explosifs x2 (TECH)	4
Comptabilité (INT)	11 3	->	4	Maritechs (TECH)	4
Connaissance (INT)	10 2	Compétences de Tir	Niv Stat	Photos & Films (TECH)	4
Criminologie (INT)	11 3	Armes d'épaule (REF)	8	Pickpocket (TECH)	6 2
Cryptographie (INT)	8	Armes Lourdes (REF)	8	Premiers secours (TECH)	6 2
Déduction (INT)	8	Pistolet (REF)	14 6	Sécurité électronique (TECH)	4
Dressage (INT)	8			Teratech (TECH)	4
Jeux de Hasard (INT)	10 2				

Capacité de Rôle	Intermédiaire	4
------------------	---------------	---

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
	Agent	Audiovox
	Téléphone portable jetable	Anticorps améliorés
	Verre Bleue (dose)	Capteur de Toxines
	1	1
	1	1
	6	1

Programme & Cyberdeck

Le profil de Finn Tian peut être utilisé si les personnages le rencontre ou pour modéliser un jeune fixer.

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-10 : FICHE DE PERSONNAGE : ALEV VDOVA

INT	6	REF	8	DEX	8	TECH	4	PRES	8
VOL	7	CHAN	--	MOUV	4	CORP	9	EMP	5

Points de vie	Blessure grave	Sauv. contre la mort
50	25	9

Armes	Armure: Tenue pare balle légère
Pistolet très lourd	Tête
4d6	11 SP
Fusil à pompe	Corps
5d6	11 SP

Alev Vdova

Skill Base	
Compétence de Vigilance	Niv Stat
Concentration (Vol)	9 2
Dissim./Révélation obj (INT)	8 2
Lecture sur les lèvres (INT)	8 2
Perception (INT)	10 4
Pistage (INT)	7 1
Compétences de Corps	Niv Stat
Athlétisme (DEX)	14 6
Contorsion (DEX)	8
Danse (DEX)	8
Discretion(DEX)	10 2
Endurance (VOL)	9 2
Rés. Torture/drogue (VOL)	13 6
Compétence de Contrôle	Niv Stat
Cond. Véhicule terrestre (REF)	12 4
Equitation (REF)	8
Pil. Véhicule maritimes (REF)	8
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	8
Compétences d'éducation	Niv Stat
Bibliothèque (INT)	8 2
Bureaucratie (INT)	6
Composition (INT)	6
Comptabilité (INT)	7 1
Connaissance (INT)	8 2
Criminologie (INT)	11 5
Cryptographie (INT)	6
Déduction (INT)	6
Dressage (INT)	6
Jeux de Hasard (INT)	9 3
Compétences d'éducation	Niv Stat
Guide Local (Local)	6
-> Quartier d'origine	12 6
->	6
->	6
Langue connues (INT)	6
-> Argo	12 6
-> Russe	10 4
->	6
Science (INT)	6
->	6
->	6
Gestion des affaires (INT)	8 2
Survie en milieu hostile (INT)	6
Tactique (INT)	6
Compétences de Combat	Niv Stat
Armes de mêlée (DEX)	8
Art Martial x2 (DEX)	8
Bagarre (DEX)	16 8
Esquive (DEX)	14 6
Compétences de Représentatio	Niv Stat
Instrument (TECH)	8
Jeu d'acteur (PRES)	4
->	4
->	4
Compétences de Tir	Niv Stat
Armes d'épaule (REF)	14 6
Armes Lourdes (REF)	8
Pistolet (REF)	14 6
Compétences de Tir	Niv Stat
Tir à l'arc (Ref)	8
Tir automatique x2 (REF)	8
Compétences de Sociabilité	Niv Stat
Conn. De la rue (PRES)	14 6
Conversation (EMP)	13 5
Corruption (PRES)	10 2
Habillement. Style (PRES)	11 3
Interrogatoire (PRES)	8 3
Look (PRES)	11 3
Negoce (PRES)	14 6
Persuasion (PRES)	12 4
Psychologie (EMP)	11 6
Compétences techniques	Niv Stat
Aérotech (TECH)	4
Armurerie (TECH)	4
Arts plastiques (TECH)	4
Assistance médicale x2 (TECH)	4
Contrefaçon (TECH)	4
Corchetage (TECH)	4
Cybertech (TECH)	4
Electronique (TECH)	4
Explosifs x2 (TECH)	4
Maritechs (TECH)	4
Photos & Films (TECH)	4
Pickpocket (TECH)	6 2
Premiers secours (TECH)	6 2
Sécurité électronique (TECH)	4
Teratech (TECH)	4
Capacité de Rôle	Intermédiaire
	4

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions Pistolet Très lourd 40 Fusil à pompe 40	Equipement général Agent 1	Amélioration Cyber Cyberbras 2 Cyberjambes 2 Monture multioprique 1

Programme & Cyberdeck

Le profil de Alev Vodka peut être utilisé si les personnages le rencontre ou pour modéliser un chef de gang.

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-11 : FICHE DE PERSONNAGE : LIAM CORWIN

INT	8	REF	7	DEX	7	TECH	4	PRES	8
VOL	6	CHAN	--	MOUV	4	CORP	6	EMP	8

Points de vie	Blessure grave	Sauv. contre la mort
40	20	6

Armes	Armure: Tenue pare balle légère
Kendachi Mono-trois 4d6	Tête 11 SP
Excellent Pistolet Lourd 3d6	Corps 11 SP

Liam Corwin

Skill Base		Compétences d'éducation		Compétences de Tir	
	Niv Stat		Niv Stat		Niv Stat
Compétence de Vigilance		Guide Local (Local)	8	Tir à l'arc (Ref)	7
Concentration (Vol)	8 2	-> Quartier d'origine	14 6	Tir automatique x2 (REF)	7
Dissim./Révélation obj (INT)	14 6	-> Watson	14 6	Compétences de Sociabilité	
Lecture sur les lèvres (INT)	8	-> University District	14 6	Conn. De la rue (PRES)	14 6
Perception (INT)	10 2	Langue connues (INT)	8	Conversation (EMP)	14 6
Pistage (INT)	10 2	-> Argo	10 2	Corruption (PRES)	12 4
Compétences de Corps		-> Anglais (Native)	12 4	Habillement. Style (PRES)	10 2
Athlétisme (DEX)	9 2	-> Chinois / Japonais	12 4	Interrogatoire (PRES)	14 6
Contorsion (DEX)	7	-> Italien / Coréen	12 4	Look (PRES)	10 2
Danse (DEX)	7	-> Russe / Espagnol	12 4	Negoce (PRES)	14 6
Discretion (DEX)	13 6	Science (INT)	8	Persuasion (PRES)	14 6
Endurance (VOL)	6	Gestion des affaires (INT)	12 4	Psychologie (EMP)	10 2
Rés. Torture/drogue (VOL)	10 4	Survie en milieu hostile (INT)	8	Compétences techniques	
Compétence de Contrôle		Tactique (INT)	8	Aérotech (TECH)	4
Cond. Véhicule terrestre (REF)	9 2	Compétences de Combat		Armurerie (TECH)	4
Equitation (REF)	7	Armes de mêlée (DEX)	16 9	Arts plastiques (TECH)	4
Pil. Véhicule maritimes (REF)	7	Art Martial x2 (DEX)	12 5	Assistance médicale x2 (TECH)	4
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	7	Bagarre (DEX)	13 6	Contrefaçon (TECH)	4
Compétences d'éducation		Esquive (DEX)	13 6	Corchetage (TECH)	4
Bibliothèque (INT)	10 2	Compétences de Représentation		Cybtech (TECH)	4
Bureaucratie (INT)	8	Instrument (TECH)	8	Electronique (TECH)	4
Composition (INT)	8	Jeu d'acteur (PRES)	6 2	Explosifs x2 (TECH)	4
Comptabilité (INT)	8	->	4	Maritechs (TECH)	4
Connaissance (INT)	10 2	->	4	Photos & Films (TECH)	4
Criminologie (INT)	8	Compétences de Tir		Pickpocket (TECH)	4
Cryptographie (INT)	8	Armes d'épaule (REF)	7	Premiers secours (TECH)	6 2
Déduction (INT)	8	Armes Lourdes (REF)	7	Sécurité électronique (TECH)	4
Dressage (INT)	8	Pistolet (REF)	13 6	Teratech (TECH)	4
Jeux de Hasard (INT)	12 4				

Capacité de Rôle	Opérateur	8
-------------------------	------------------	---

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions Munition pistolet lourd 16 <i>Perce armure</i> Grenade fumigène 2	Equipement général Agent 1 Téléphone portable jetable 2 Lunettes connectées 1 <i>Luminosité faible / infrarouge /UV</i>	Amélioration Cyber

Programme & Cyberdeck

Le profil de Liam Corwin peut être utilisé si les personnages le rencontre ou pour donner vie à un jeune fixer.

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-12 : FICHE DE PERSONNAGE : ELSA ZEMKE

Elsa Zemke

INT	8	REF	6	DEX	5	TECH	8	PRES	4
VOL	6	CHAN	--	MOUV	5	CORP	5	EMP	4

Points de vie	40	Blessure grave	20	Sauv. contre la mort	5
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Pistolet lourd	3d6	Tête	11 SP
Pistolet à impulsion électrique	3d6	Corps	11 SP

Skill Base		Niv Stat		Niv Stat		Niv Stat	
Compétence de Vigilance				Compétences d'éducation			
Concentration (Vol)	12	6	Guide Local (Local)	8			Compétences de Tir
Dissim./Révélation obj (INT)	8		-> Quartier d'origine	10	2	Tir à l'arc (Ref)	6
Lecture sur les lèvres (INT)	8		->	8		Tir automatique x2 (REF)	6
Perception (INT)	10	2	->	8		Compétences de Sociabilité	Niv Stat
Pistage (INT)	8		Langue connues (INT)	8		Conn. De la rue (PRES)	8
Compétences de Corps			-> Argo	10	2	Conversation (EMP)	8
Athlétisme (DEX)	11	6	-> Anglais (Native)	12	4	Corruption (PRES)	4
Contorsion (DEX)	5		->	8		Habillemt. Style (PRES)	4
Danse (DEX)	5		Science (INT)	8		Interrogatoire (PRES)	4
Discretion(DEX)	7	2	-> Chimie	14	6	Look (PRES)	4
Endurance (VOL)	6		->	8		Negoce (PRES)	8
Rés. Torture/drogue (VOL)	10	4	Gestion des affaires (INT)	10	2	Persuasion (PRES)	8
Compétence de Contrôle			Survie en milieu hostile (INT)	8		Psychologie (EMP)	6
Cond. Véhicule terrestre (REF)	8	2	Tactique (INT)	8		Compétences techniques	Niv Stat
Equitation (REF)	6		Compétences de Combat			Aérotech (TECH)	10
Pil. Véhicule maritimes (REF)	6		Armes de mêlée (DEX)	5		Armurerie (TECH)	8
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	10	4	Art Martial x2 (DEX)	7	2	Arts plastiques (TECH)	8
Compétences d'éducation			Bagarre (DEX)	11	6	Assistance médicale x2 (TECH)	14
Bibliothèque (INT)	10	2	Esquive (DEX)	11	6	Contrefaçon (TECH)	8
Bureaucratie (INT)	10	2	Compétences de Représentation			Corchetage (TECH)	8
Composition (INT)	8		Jeu d'acteur (PRES)	4		Cybtech (TECH)	14
Comptabilité (INT)	10	2	Instrument (TECH)	8		Electronique (TECH)	10
Connaissance (INT)			->	8		Explosifs x2 (TECH)	8
Criminologie (INT)	10	2	->	8		Maritechs (TECH)	8
Cryptographie (INT)	8		Compétences de Tir			Photos & Films (TECH)	8
Déduction (INT)	12	4	Armes d'épaule (REF)	6		Pickpocket (TECH)	8
Dressage (INT)	8		Armes Lourdes (REF)	6		Premiers secours (TECH)	10
Jeux de Hasard (INT)	8		Pistolet (REF)	12	6	Sécurité électronique (TECH)	14
						Teratech (TECH)	8
Capacité de Rôle							
			Bricoleur			4	
			Expert en fabrication	2		Expert en invention	2
			Médecine			4	
			Techniques médicales [Médicaments]	4			

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions		Equipement général
Pistolet lourd	10	Agent
		Sacchoche de Medtech
		Technoscanner
		Amélioration Cyber
		Filtres nasaux
		Main Outils

Programme & Cyberdeck

Le profil d'Elsa Zemke peut être utilisé si les personnages la rencontre ou pour modéliser un Medtech ou un Techie.

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-14 : FICHE DE PERSONNAGE : MOUNTAIN

INT	7	REF	8	DEX	8	TECH	3	PRES	4
VOL	6	CHAN	--	MOUV	6	CORP	10	EMP	4

Points de vie	Blessure grave	Sauv. contre la mort
50	25	9

Armes		Armure: Cuir	
Combat à main nues	3d6	Tête	4 SP
		Corps	4 SP

Mountain

Skill Base	
Compétence de Vigilance	Niv Stat
Concentration (Vol)	8 2
Dissim./Révélation obj (INT)	7
Lecture sur les lèvres (INT)	7
Perception (INT)	13 6
Pistage (INT)	7
Compétences de Corps	Niv Stat
Athlétisme (DEX)	14 6
Contorsion (DEX)	8
Danse (DEX)	8
Discretion(DEX)	10 2
Endurance (VOL)	10 4
Rés. Torture/drogue (VOL)	6
Compétence de Contrôle	Niv Stat
Cond. Véhicule terrestre (REF)	10 2
Equitation (REF)	8
Pil. Véhicule maritimes (REF)	8
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	8
Compétences d'éducation	Niv Stat
Bibliothèque (INT)	9 2
Bureaucratie (INT)	7
Composition (INT)	7
Comptabilité (INT)	7
Connaissance (INT)	11 4
Criminologie (INT)	7
Cryptographie (INT)	7
Déduction (INT)	7
Dressage (INT)	7
Jeux de Hasard (INT)	7
Compétences d'éducation	Niv Stat
Guide Local (Local)	7
-> Quartier d'origine	9 2
->	7
Langue connues (INT)	7
-> Argo	9 2
-> Coréen (Native)	11 4
->	7
Science (INT)	7
-> Anatomie	7
->	7
Gestion des affaires (INT)	7
Survie en milieu hostile (INT)	7
Tactique (INT)	11 4
Compétences de Combat	Niv Stat
Armes de mêlée (DEX)	8
Art Martial x2 (DEX)	8
Bagarre (DEX)	14 6
Esquive (DEX)	14 6
Compétences de Représentatio	Niv Stat
Instrument (TECH)	4
Jeu d'acteur (PRES)	3
->	3
->	3
Compétences de Tir	Niv Stat
Armes d'épaule (REF)	8
Armes Lourdes (REF)	8
Pistolet (REF)	8
Compétences de Tir	Niv Stat
Tir à l'arc (Ref)	8
Tir automatique x2 (REF)	8
Compétences de Sociabilité	Niv Stat
Conn. De la rue (PRES)	4
Conversation (EMP)	6 2
Corruption (PRES)	4
Habillement. Style (PRES)	4
Interrogatoire (PRES)	4
Look (PRES)	4
Negoce (PRES)	4
Persuasion (PRES)	6 2
Psychologie (EMP)	6 2
Compétences techniques	Niv Stat
Aérotech (TECH)	3
Armurerie (TECH)	3
Arts plastiques (TECH)	3
Assistance médicale x2 (TECH)	9 6
Contrefaçon (TECH)	3
Corchetage (TECH)	3
Cybertech (TECH)	9 6
Electronique (TECH)	3
Explosifs x2 (TECH)	3
Maritechs (TECH)	3
Photos & Films (TECH)	3
Pickpocket (TECH)	3
Premiers secours (TECH)	9 6
Sécurité électronique (TECH)	3
Teratech (TECH)	3

Capacité de Rôle		Médecine		8	
Techniques médicales [Médicaments]		4		Chirurgie	
				4	

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Pistolet Très lourd	Agent	Techchev
Fusil d'assault		
8	1	1
45		

Programme & Cyberdeck

Le profil de Mountain peut être utilisé si les personnages la rencontre ou pour donner vie à un MedTech.

48

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-15 : FICHE DE PERSONNAGE : TAKI NAKO

INT	9	REF	5	DEX	8	TECH	5	PRES	8
VOL	7	CHAN	--	MOUV	6	CORP	7	EMP	6

Points de vie	Blessure grave	Sauv. contre la mort
45	20	7

Armes	Armure: Tenue pare balle légère
Pistolet très lourd 4d6	Tête 11 SP
	Corps 11 SP

Taki Nako

Skill Base	
Compétence de Vigilance	Niv Stat
Concentration (Vol)	9 2
Dissim./Révélation obj (INT)	9
Lecture sur les lèvres (INT)	15 6
Perception (INT)	13 4
Pistage (INT)	9
Compétences de Corps	Niv Stat
Athlétisme (DEX)	10 2
Contorsion (DEX)	8
Danse (DEX)	8
Discretion(DEX)	10 2
Endurance (VOL)	7
Rés. Torture/drogue (VOL)	9 2
Compétence de Contrôle	Niv Stat
Cond. Véhicule terrestre (REF)	7 2
Equitation (REF)	5
Pil. Véhicule maritimes (REF)	5
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	5
Compétences d'éducation	Niv Stat
Bibliothèque (INT)	11 2
Bureaucratie (INT)	9
Composition (INT)	15 6
Connaissance (INT)	11 2
Criminologie (INT)	15 6
Cryptographie (INT)	9
Déduction (INT)	13 4
Dressage (INT)	9
Jeux de Hasard (INT)	9
Compétences d'éducation	Niv Stat
Guide Local (Local)	9
-> Quartier d'origine	15 6
->	9
->	9
Langue connues (INT)	9
-> Argo	15 6
-> Anglais	13 4
-> Native	13 4
Science (INT)	9
->	9
->	9
Gestion des affaires (INT)	15 6
Survie en milieu hostile (INT)	9
Tactique (INT)	9
Compétences de Combat	Niv Stat
Armes de mêlée (DEX)	8
Art Martial x2 (DEX)	14 6
Bagarre (DEX)	8
Esquive (DEX)	8
Compétences de Représentation	Niv Stat
Instrument (TECH)	8
Jeu d'acteur (PRES)	5
->	5
->	5
Compétences de Tir	Niv Stat
Armes d'épaule (REF)	5
Armes Lourdes (REF)	5
Pistolet (REF)	11 6
Compétences de Tir	Niv Stat
Tir à l'arc (Ref)	5
Tir automatique x2 (REF)	5
Compétences de Sociabilité	Niv Stat
Conn. De la rue (PRES)	12 4
Conversation (EMP)	12 4
Corruption (PRES)	10 2
Habillement. Style (PRES)	8
Interrogatoire (PRES)	6
Look (PRES)	10 2
Negoce (PRES)	12 4
Persuasion (PRES)	12 4
Psychologie (EMP)	8 2
Compétences techniques	Niv Stat
Aérotech (TECH)	5
Armurerie (TECH)	11 6
Arts plastiques (TECH)	5
Assistance médicale x2 (TECH)	5
Contrefaçon (TECH)	5
Corchetage (TECH)	5
Cybertech (TECH)	5
Electronique (TECH)	11 6
Explosifs x2 (TECH)	5
Maritechs (TECH)	5
Photos & Films (TECH)	5
Pickpocket (TECH)	5
Premiers secours (TECH)	7 2
Sécurité électronique (TECH)	11 6
Teratech (TECH)	5

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions Pistolet Très lourd 40	Equipement général Agent 1 Téléphone portable jetable 1	Amélioration Cyber Cybereyeux 2 Enregistreur audio 1

Programme & Cyberdeck

Le profil de *Taki Nako* peut être utilisé pour représenter :

- *Taki Nako* dans son magasin de vente d'armes,
- *Kayama Hiro*, le gérant du *Holy Fusion*,
- Tout autre vendeur présent dans Night-City ou plus particulièrement dans le Mega-Building H10.

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-16 : FICHE DE PERSONNAGE : MADDOX

INT	9	REF	5	DEX	8	TECH	5	PRES	8
VOL	7	CHAN	--	MOUV	6	CORP	7	EMP	6

Points de vie	45	Blessure grave	20	Sauv. contre la mort	7
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Combat à main nues	3d6	Tête	11 SP
		Corps	11 SP

Maddox

Skill Base		Niv Stat		Niv Stat		Niv Stat	
Compétence de Vigilance		Niv	Stat	Compétences d'éducation		Niv	Stat
Concentration (Vol)	9	2	Guide Local (Local)	9			
Dissim./Révélation obj (INT)	9		-> Quartier d'origine	15	6		
Lecture sur les lèvres (INT)	15	6	->	9			
Perception (INT)	13	4	->	9			
Pistage (INT)	9		Langue connues (INT)	9			
Compétences de Corps		Niv	Stat	-> Argo	15	6	
Athlétisme (DEX)	10	2	-> Anglais	13	4		
Contorsion (DEX)	8		-> Japonais	13	4		
Danse (DEX)	8		Science (INT)	9			
Discretion(DEX)	10	2	->	9			
Endurance (VOL)	7		->	9			
Rés. Torture/drogue (VOL)	9	2	Gestion des affaires (INT)	15	6		
Compétence de Contrôle		Niv	Stat	Survie en milieu hostile (INT)	9		
Cond. Véhicule terrestre (REF)	7	2	Tactique (INT)	9			
Equitation (REF)	5		Compétences de Combat		Niv	Stat	
Pil. Véhicule maritimes (REF)	5		Armes de mêlée (DEX)	8			
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	5		Art Martial x2 (DEX)	14	6		
Compétences d'éducation		Niv	Stat	Bagarre (DEX)	8		
Bibliothèque (INT)	11	2	Esquive (DEX)	8			
Bureaucratie (INT)	9		Compétences de Représentation		Niv	Stat	
Composition (INT)	9		Instrument (TECH)	8			
Comptabilité (INT)	9		Jeu d'acteur (PRES)	5			
Connaissance (INT)	11	2	->	5			
Criminologie (INT)	15	6	->	5			
Cryptographie (INT)	9		Compétences de Tir		Niv	Stat	
Déduction (INT)	13	4	Armes d'épaule (REF)	5			
Dressage (INT)	9		Armes Lourdes (REF)	5			
Jeux de Hasard (INT)	9		Pistolet (REF)	11	6		
Compétences de Tir		Niv	Stat	Compétences de Sociabilité		Niv	Stat
Tir à l'arc (Ref)	5						
Tir automatique x2 (REF)	5		Conn. De la rue (PRES)	14	6		
Compétences de Sociabilité		Niv	Stat	Conversation (EMP)	14	6	
Conn. De la rue (PRES)	14	6	Corruption (PRES)	12	4		
Conversation (EMP)	14	6	Habillement. Style (PRES)	12	4		
Corruption (PRES)	12	4	Interrogatoire (PRES)	12	6		
Habillement. Style (PRES)	12	4	Look (PRES)	12	4		
Interrogatoire (PRES)	12	6	Negoce (PRES)	14	6		
Look (PRES)	12	4	Persuasion (PRES)	12	4		
Negoce (PRES)	14	6	Psychologie (EMP)	12	6		
Persuasion (PRES)	12	4	Compétences techniques		Niv	Stat	
Psychologie (EMP)	12	6	Aérotech (TECH)	5			
Compétences techniques		Niv	Stat	Armurerie (TECH)	5		
Aérotech (TECH)	5			Arts plastiques (TECH)	5		
Armurerie (TECH)	5			Assistance médicale x2 (TECH)	5		
Arts plastiques (TECH)	5			Contrefaçon (TECH)	5		
Assistance médicale x2 (TECH)	5			Corchetage (TECH)	5		
Contrefaçon (TECH)	5			Cybbertech (TECH)	5		
Corchetage (TECH)	5			Electronique (TECH)	5		
Cybbertech (TECH)	5			Explosifs x2 (TECH)	5		
Electronique (TECH)	5			Maritechs (TECH)	5		
Explosifs x2 (TECH)	5			Photos & Films (TECH)	5		
Maritechs (TECH)	5			Pickpocket (TECH)	5		
Photos & Films (TECH)	5			Premiers secours (TECH)	7	2	
Pickpocket (TECH)	5			Sécurité électronique (TECH)	5		
Premiers secours (TECH)	7	2		Teratech (TECH)	5		
Sécurité électronique (TECH)	5						
Teratech (TECH)	5						
Capacité de Rôle		Intermédiaire				4	

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
	Agent	Kit cyberaudio
	Téléphone portable jetable	Enregistreur audio
	1	1
	1	1

Programme & Cyberdeck

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-17 : FICHE DE PERSONNAGE : OFFICIER DU NCPD

Officier du NCPD (Justiciers)

INT	5	REF	8	DEX	7	TECH	3	PRES	7
VOL	6	CHAN	--	MOUV	4	CORP	6	EMP	4

Points de vie	40	Blessure grave	20	Sauv. contre la mort	6
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

Armes		Armure: Tenue pare-balles légère	
Pistolet très lourd	4d6	Tête	11 SP
Pistolet à impulsion électrique	3d6	Corps	11 SP

Skill Base		Compétences d'éducation		Compétences de Tir	
	Niv Stat		Niv Stat		Niv Stat
Compétence de Vigilance		Guide Local (Local)	5	Tir à l'arc (Ref)	8
Concentration (Vol)	8 2	-> Quartier d'origine	7 2	Tir automatique x2 (REF)	10 2
Dissim./Révélation obj (INT)	5	->	5	Compétences de Sociabilité	
Lecture sur les lèvres (INT)	5	->	5	Conn. De la rue (PRES)	9 2
Perception (INT)	9 4	Langue connues (INT)	5	Conversation (EMP)	9 2
Pistage (INT)	5	-> Argo	7 2	Corruption (PRES)	7
Compétences de Corps		-> Anglais (Native)	5	Habillement. Style (PRES)	7
Athlétisme (DEX)	11 4	->	5	Interrogatoire (PRES)	8 4
Contorsion (DEX)	7	Science (INT)	5	Look (PRES)	7
Danse (DEX)	7	->	5	Negoce (PRES)	7
Discretion (DEX)	9 2	Gestion des affaires (INT)	5	Persuasion (PRES)	9 2
Endurance (VOL)	10 4	Survie en milieu hostile (INT)	9 4	Psychologie (EMP)	6 2
Rés. Torture/drogue (VOL)	10 4	Tactique (INT)	9 4	Compétences techniques	
Compétence de Contrôle		Compétences de Combat		Aérotech (TECH)	3
Cond. Véhicule terrestre (REF)	10 2	Armes de mêlée (DEX)	7	Armurerie (TECH)	5 2
Equitation (REF)	8	Art Martial x2 (DEX)	7	Arts plastiques (TECH)	3
Pil. Véhicule maritimes (REF)	8	Bagarre (DEX)	13 6	Assistance médicale x2 (TECH)	3
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	8	Esquive (DEX)	13 6	Contrefaçon (TECH)	7 4
Compétences d'éducation		Compétences de Représentatio		Corchetage (TECH)	7 4
Bibliothèque (INT)	7 2	Jeu d'acteur (PRES)	7	Cybtech (TECH)	3
Bureaucratie (INT)	9 4	->	3	Electronique (TECH)	5 2
Composition (INT)	5	->	3	Explosifs x2 (TECH)	3
Comptabilité (INT)	5	Instrument (TECH)	3	Maritechs (TECH)	3
Connaissance (INT)	7 2	Compétences de Tir		Photos & Films (TECH)	3
Criminologie (INT)	11 6	Armes d'épaule (REF)	14 6	Pickpocket (TECH)	3
Cryptographie (INT)	5	Armes Lourdes (REF)	8	Premiers secours (TECH)	5 2
Déduction (INT)	5	Pistolet (REF)	14 6	Sécurité électronique (TECH)	3
Dressage (INT)	5			Teratech (TECH)	3
Jeux de Hasard (INT)	5				
Capacité de Rôle		Renforts			4

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Pistolet Très lourd	Agent	Audiovox
50	1	1
		Anticorps améliorés
		1
		Capteur de Toxines
		1

Programme & Cyberdeck

Le profil d'officier du NCPD peut être utilisé si les personnages rencontre des policiers lorsqu'ils viennent faire une descente dans le Building.

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-18 : FICHE DE PERSONNAGE : LIEUTENANT DU NCPD

Lieutenant du NCPD (Justicier)

INT	5	REF	8	DEX	8	TECH	6	PRES	6
VOL	7	CHAN	--	MOUV	5	CORP	7	EMP	4

Points de vie	45	Blessure grave	20	Sauv. contre la mort	7
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Pistolet à impulsion électrique	3d6	Tête	11 SP
Fusil d'assault (Vision Nocturne)	5d6	Corps	11 SP

Skill Base		Niv		Stat	
Compétence de Vigilance					
Concentration (Vol)	9	2			
Dissim./Révélation obj (INT)	5				
Lecture sur les lèvres (INT)	5				
Perception (INT)					
Perception (INT)	11	6			
Pistage (INT)	8	3			
Compétences de Corps					
Athlétisme (DEX)	10	2			
Contorsion (DEX)	8				
Danse (DEX)	8				
Discretion(DEX)	10	2			
Endurance (VOL)	11	4			
Rés. Torture/drogue (VOL)	9	2			
Compétence de Contrôle					
Cond. Véhicule terrestre (REF)	14	6			
Equitation (REF)	8				
Pil. Véhicule maritimes (REF)	8				
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	8				
Compétences d'éducation					
Bibliothèque (INT)	7	2			
Bureaucratie (INT)	7	2			
Composition (INT)	5				
Comptabilité (INT)	5				
Connaissance (INT)	7	2			
Criminologie (INT)	10	5			
Cryptographie (INT)	8	3			
Déduction (INT)	11	6			
Dressage (INT)	5				
Jeux de Hasard (INT)	5				
Compétences d'éducation					
Guide Local (Local)	5				
-> Quartier d'origine	7	2			
->	5				
->	5				
Langue connues (INT)	5				
-> Argo	7	2			
-> Anglais (Native)	9	4			
-> Espagnol	9	4			
Science (INT)	5				
->	5				
->	5				
Gestion des affaires (INT)	5				
Survie en milieu hostile (INT)	5				
Tactique (INT)	5				
Compétences de Combat					
Armes de mêlée (DEX)	8				
Art Martial x2 (DEX)	8				
Bagarre (DEX)	14	6			
Esquive (DEX)	14	6			
Compétences de Représentation					
Instrument (TECH)	6				
Jeu d'acteur (PRES)	6				
->	6				
->	6				
Compétences de Tir					
Armes d'épaule (REF)	14	6			
Armes Lourdes (REF)	8				
Pistolet (REF)	14	6			
Compétences de Tir					
Tir à l'arc (Ref)	8				
Tir automatique x2 (REF)	14	6			
Compétences de Sociabilité					
Conn. De la rue (PRES)	10	4			
Conversation (EMP)	8	2			
Corruption (PRES)	6				
Habillement. Style (PRES)	6				
Interrogatoire (PRES)	10	6			
Look (PRES)	6				
Negoce (PRES)	6				
Persuasion (PRES)	8	2			
Psychologie (EMP)	6	2			
Compétences techniques					
Aérotech (TECH)	6				
Armurerie (TECH)	11	5			
Arts plastiques (TECH)	6				
Assistance médicale x2 (TECH)	6				
Contrefaçon (TECH)	6				
Corchetage (TECH)	6				
Cybertech (TECH)	6				
Electronique (TECH)	8	2			
Explosifs x2 (TECH)	6				
Maritech (TECH)	6				
Photos & Films (TECH)	6				
Pickpocket (TECH)	6				
Premiers secours (TECH)	8	2			
Sécurité électronique (TECH)	6				
Teratech (TECH)	12	6			
Capacité de Rôle	Renforts		4		

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions		
Fusil d'assault	25	
Equipement général		
Agent		1
Lance grappin		1
Lunettes connectées		1
Téléoptique		

Programme & Cyberdeck

Le profil de lieutenant du NCPD peut être utilisé si les personnages rencontre des policiers lorsqu'ils viennent faire une descente dans le Building. Un lieutenant accompagnera toujours des Officiers du NCPD

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-19 : FICHE DE PERSONNAGE : LIEUTENANT DE BOLT

Lieutenant de Bolt

INT	5	REF	8	DEX	8	TECH	5	PRES	4
VOL	7	CHAN	--	MOUV	4	CORP	7	EMP	4

Points de vie	45	Blessure grave	20	Sauv. contre la mort	7
---------------	----	----------------	----	----------------------	---

Armes		Armure: Armure pare balle légère	
Fusil à pompe	5d6	Tête	11 SP
Arme de mêlée lourde	3d6	Corps	11 SP
Lance Grenade	6d6		

Skill Base		Niv Stat		Niv Stat		Niv Stat		
Compétence de Vigilance								
Concentration (Vol)	9	2	Guide Local (Local)	5		Tir à l'arc (Ref)	8	
Dissim./Révélation obj (INT)	7	2	-> Quartier d'origine	7	2	Tir automatique x2 (REF)	8	
Lecture sur les lèvres (INT)	5		->	5		Compétences de Sociabilité		
Perception (INT)	10	5	->	5		Conn. De la rue (PRES)	4	
Pistage (INT)	9	4	Langue connues (INT)	5		Conversation (EMP)	6	
			-> Argo	7	2	Corruption (PRES)	4	
Compétences de Corps			-> Native	9	4	Habillemt. Style (PRES)	4	
Athlétisme (DEX)	14	6	->	5		Interrogatoire (PRES)	6	
Contorsion (DEX)	8		Science (INT)	5		Look (PRES)	4	
Danse (DEX)	8		->	5		Negoce (PRES)	4	
Discretion (DEX)	12	4	->	5		Persuasion (PRES)	6	
Endurance (VOL)	13	6	Gestion des affaires (INT)	5		Psychologie (EMP)	6	
Rés. Torture/drogue (VOL)	12	5	Survie en milieu hostile (INT)	12	7	Compétences techniques		
Compétence de Contrôle			Tactique (INT)	9	4	Aérotech (TECH)	5	
Cond. Véhicule terrestre (REF)	10	2	Compétences de Combat			Armurerie (TECH)	9	
Equitation (REF)	8		Armes de mêlée (DEX)	16	8	Arts plastiques (TECH)	5	
Pil. Véhicule maritimes (REF)	8		Art Martial x2 (DEX)	8		Assistance médicale x2 (TECH)	7	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	8		Bagarre (DEX)	10	2	Contrefaçon (TECH)	5	
Compétences d'éducation			Esquive (DEX)	16	8	Corchetage (TECH)	5	
Bibliothèque (INT)	7	2	Compétences de Représentation			Cybertech (TECH)	5	
Bureaucratie (INT)	5		Jeu d'acteur (PRES)	4		Electronique (TECH)	9	
Composition (INT)	5		Instrument (TECH)	5		Explosifs x2 (TECH)	12	
Comptabilité (INT)	5		->	5		Maritechs (TECH)	5	
Connaissance (INT)	7	2	->	5		Photos & Films (TECH)	5	
Criminologie (INT)	5		Compétences de Tir			Pickpocket (TECH)	7	
Cryptographie (INT)	5		Armes d'épaule (REF)	8		Premiers secours (TECH)	7	
Déduction (INT)	9	4	Armes Lourdes (REF)	14	6	Sécurité électronique (TECH)	9	
Dressage (INT)	5		Pistolet (REF)	14	6	Teratech (TECH)	7	
Jeux de Hasard (INT)	5							
Compétence de Classe								

Cyberware & Equipement Spécial			
Munitions		Equipement général	
Fusil à pompe	25	Agent	1
Pistolet Lourd	25	Communicateur radio	1
Grenade Etourdissante	1	Lance grappin	1
Grenade Fumigène	1		
		Amélioration Cyber	
		Cyber-bras	1

Programme & Cyberdeck

Le profil de lieutenants de **Bolt** peut être utilisé pour modéliser les deux lieutenants de **Bolt** lorsque les personnages prendront d'assaut le Hangar. Ces derniers pourront aborder la tactique suivante : tirer les grenades et attaquer les personnages au corps à corps

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 1-20 : FICHE DE PERSONNAGE : BOLT

Higi Shiro (Bolt)

INT	8	REF (10) 8	DEX (8) 6	TECH	5	PRES	6	
VOL	8	CHAN	--	MOUV (6) 4	CORP	8	EMP	4

Points de vie	40	Blessure grave	20	Sauv. contre la mort	8
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

Armes		Armure: Tenue pare balle Lourde	
Pistolet très lourd	4d6	Tête	13 SP
Fusil D'assault (Drum)	5d6	Corps	13 SP

Skill Base		Niv Stat	
Compétence de Vigilance		Niv	Stat
Concentration (Vol)	10 2		
Dissim./Révélation obj (INT)	8		
Lecture sur les lèvres (INT)	8		
Perception (INT)	14 6		
Pistage (INT)	12 4		
Compétences de Corps		Niv	Stat
Athlétisme (DEX)	12 6		
Contorsion (DEX)	6		
Danse (DEX)	6		
Discretion(DEX)	12 6		
Endurance (VOL)	8		
Rés. Torture/drogue (VOL)	8		
Compétence de Contrôle		Niv	Stat
Cond. Véhicule terrestre (REF)	8		
Equitation (REF)	8		
Pil. Véhicule maritimes (REF)	8		
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	8		
Compétences d'éducation		Niv	Stat
Bibliothèque (INT)	10 2		
Bureaucratie (INT)	10 2		
Composition (INT)	8		
Comptabilité (INT)	8		
Connaissance (INT)	10 2		
Criminologie (INT)	12 4		
Cryptographie (INT)	12 4		
Déduction (INT)	12 4		
Dressage (INT)	8		
Jeux de Hasard (INT)	8		
Compétences d'éducation		Niv	Stat
Guide Local (Local)	8		
-> Quartier d'origine	10 2		
->	8		
Langue connues (INT)	8		
-> Argo	10 2		
-> Japonais (Native)	12 4		
->	8		
Science (INT)	8		
->	8		
->	8		
Gestion des affaires (INT)	8		
Survie en milieu hostile (INT)	14 6		
Tactique (INT)	12 4		
Compétences de Combat		Niv	Stat
Armes de mêlée (DEX)	12 6		
Art Martial x2 (DEX)	12 6		
Bagarre (DEX)	12 6		
Esquive (DEX)	14 8		
Compétences de Représentation		Niv	Stat
Instrument (TECH)	6		
Jeu d'acteur (PRES)	5		
->	5		
->	5		
Compétences de Tir		Niv	Stat
Armes d'épaule (REF)	14 6		
Armes Lourdes (REF)	14 6		
Pistolet (REF)	16 8		
Compétences de Tir		Niv	Stat
Tir à l'arc (Ref)	8		
Tir automatique x2 (REF)	14 6		
Compétences de Sociabilité		Niv	Stat
Conn. De la rue (PRES)	6		
Conversation (EMP)	8 2		
Corruption (PRES)	6		
Habillement. Style (PRES)	6		
Interrogatoire (PRES)	4		
Look (PRES)	6		
Negoce (PRES)	6		
Persuasion (PRES)	8 2		
Psychologie (EMP)	6 2		
Compétences techniques		Niv	Stat
Aérotech (TECH)	5		
Armurerie (TECH)	11 6		
Arts plastiques (TECH)	5		
Assistance médicale x2 (TECH)	11 6		
Contrefaçon (TECH)	5		
Corchetage (TECH)	11 6		
Cybertech (TECH)	11 6		
Electronique (TECH)	5		
Explosifs x2 (TECH)	11 6		
Maritechs (TECH)	5		
Photos & Films (TECH)	11 6		
Pickpocket (TECH)	11 6		
Premiers secours (TECH)	11 6		
Sécurité électronique (TECH)	11 6		
Teratech (TECH)	5		
Capacité de Rôle	Conscience Tactique		6

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	
Munition pistolet lourd	Agent	1
<i>Perce armure</i>		
Fusil d'assault	Amélioration Cyber	
	Cyberyeux	2
	Luminosité faible	2
	Infrarouge	2
	UV intégré	2
	Changement de couleur	2
	Cyberbras	2
	Revêtement RealSkin	2
	Main grappin	1

Programme & Cyberdeck

MEGABUILDING H10

Au cœur de Night-City, millions de récits s'écrivent chaque jour dans les rues, et vous êtes au centre de certaines d'entre elles.

Mégabuilding H10 est un scénario Bac à sable qui peut être joué avec le Jeu de Rôle Cyberpunk RED. Les personnages devront retrouver la trace d'un Agent de renseignement qui c'est vendu à une autre corporation. Ils devront au cours de leur aventure, choisir un camp et de combattre afin d'assurer sa survie et de tirer son épingle du jeu afin de pourquoi pas, se faire un nom !

