

CYBERPUNK RED



"WELCOME IN NIGHT CITY" Episode. 02
Scénario: Highway to hell

Un scénario original de Maxime.B
Mis-en-page et coécrit par Alexis.D

Sommaire :

Scène 1 : Le Monte-Carlo _____	Page 3
The way you do the things you do _____	Page 3
Don't Speak _____	Page 5
Scène 2 : La Pasta di Roma _____	Page 8
Why you don't get a job? _____	Page 8
Are you gonna go my way _____	Page 12
Scène 3 : Un fourgon peut en cacher un autre _____	Page 14
Smell like teen spirit _____	Page 14
Where is my mind? _____	Page 14
Don't Speak _____	Page 15
Narcotics _____	Page 16
U can't touch This _____	Page 16
Scène 4 : Highway to hell _____	Page 18
Ambush _____	Page 18
The final Countdown _____	Page 19
Scène 5 : Home Sweet-Home _____	Page 21
I'm Still Standing p _____	Page 21
Scène 6 : Les fins possibles _____	Page 22
Les Ouvertures _____	Page 22
Aide Meneur : Chronologie _____	Page 23
Aide Meneur : Les lieux visités _____	Page 24
Casino Monte-Carlo _____	Page 24
La Boulangerie _____	Page 24
La Pasta di Roma _____	Page 25
Aide Meneur : Les caractéristiques _____	Page 27
Profil d'adversaire : Garde du corps _____	Page 27
Profil d'adversaire : Booster _____	Page 28
Profil d'adversaire : Chef des désosseurs _____	Page 29
Profil d'adversaire : Gangster Nomade _____	Page 30
Profil d'adversaire : Tourelles automatiques _____	Page 31

Résumé :

Ce scénario est le deuxième de la campagne que je fais jouer à mes joueurs. Etant donné que 2 joueurs ont rejoint ma table, ce scénario est construit pour être un scénario permettant à un groupe de joueur de découvrir l'univers sans recourir au Netrunning. Vos personnages incarnent des Edge-Runners qui se lancent à la recherche d'une camionnette volée par une mafia locale afin de rendre la cargaison à son propriétaire. Il s'agit d'une adaptation personnelle de l'amorce de scénario 1 du kit de démarrage de Cyberpunk RED

Bestiaire

Garde du corps
Booster
Chef Néo-Colon
Gangster Nomade
Tourelles automatiques

Note :

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

Ce scénario est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr> . Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké. Toute reproduction partielle ou totale (autre que pour l'adaptation à la table de jeux du Meneur) est interdite sans l'autorisation des(s) auteur(s).

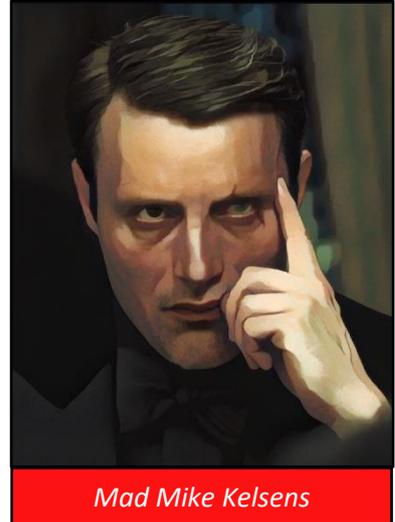
Nota :

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/>

Scène 1 : Le Monte-Carlo

The way you do the things you do

En fin d'après-midi du **Vendredi 31 Mars 2045**, aux alentours des 18 heures, après une journée de dur labeur, l'un des membres du groupes reçoit un appel sur son agent. La photo et le nom du célèbre Fixer "**Mad**" **Mike Kelsens** propriétaire du casino **Monte-Carlo** apparaît. **Mike Kelsens** indique à son interlocuteur qu'il a une mission pour lui et son équipe. Ils ont été recommandés par un de ses anciens client et souhaite les mettre à l'épreuve afin de vérifier si c'est une équipe en qui il peut placer sa confiance. **Mad Mike** invite son interlocuteur à le rejoindre à son casino [en compagnie de ses coéquipiers] au plus vite afin de discuter de cette affaire "urgente". Avant de raccrocher, il demande à son interlocuteur de passer par l'entrée de service (réservé aux employés) afin de ne pas perturber la clientèle.



Mad Mike Kelsens

Note du scénariste : Mon groupe de joueurs contenant un fixer, je l'ai choisi comme interlocuteur de **Mike Kelsens** ce dernier. Afin de lier ce scénario au précédent et comme **Elliot Miles** était toujours en vie et avait été sauvé par le groupe d'Edge-Runners, c'est lui qui a recommandé le groupe à **Mad Mike**

Note au meneur : Vous pouvez aussi choisir d'ignorer ou d'oublier de donner la consigne du "Passage par la porte arrière", ça pourrait aussi être un bon test pour vérifier quel joueur à de la jugeote

Arrivés au Monte-Carlo, les mercs sont confrontés à deux choix :

- Entrer par la porte principale [Contrairement à ce que Mad Mike avait demandé],
- Entrer par la porte de service

Quoi qu'il en soit, dès que l'un des personnages pénètre dans le casino, tous les implants cybernétiques améliorants ses caractéristiques ou compétences sont désactivés. Il ressent dans son un corps une légère sensation de froideur intense et peut comprendre que ses implants ont été désactivé sur un **test de Cybertech avec un SD de 13**

Si les Mercs décident de rentrer par la porte principale

Ils se retrouveront face à un vigile de type afro américain dépassant d'une tête le membre le plus grand du groupe. Sa carrure l'assimilerait plus à une armoire qu'un être humain. Le vigile sera ferme et ne laissera pas les personnages rentrer [Il pourra utiliser diverses excuses comme des tenues non-adaptées, des personnages armés...]. Le vigile porte un costume noir sur mesure abordant un petit badge rouge au nom de : Sylvestre. Si vous devez utiliser les caractéristiques de "Sylvestre", utilisez les caractéristiques de "Garde du Corps" proposé en Annexe.

Si l'un des personnages titille le vigile, ce dernier peut déclencher un duel de regards. Afin de gagner le duel de regard il faut réussir en opposition à "Sylvestre" un **test de Réputation [à savoir un test de COOL + Réputation + 1D10]** Le meneur devra prendre pour "Sylvestre" les caractéristiques suivantes : 4 [Cool] + 3 [Rep] + 1D10. Si le personnage perd son duel, il devra

quitter l'entrée et acquerra un malus de -1 en réputation. De plus, "Sylvestre" sera rejoint par deux autres Vigile qui demanderont aux personnages de partir en montrant bien leurs mains en évidence sur les armes. Si les personnages tentent de dégainer les leurs, les vigiles tireront en premier et seront rejoints par 5 collègues le round suivant. Si les personnages survivent, ils seront donc blacklisté et la mission prendra fin. Ils acquerront **Mad Mike Kelsens** comme némésis qui pourra lancer sur les personnages un puissant seigneur de gang ou une petite corporation.



Si les personnages tentent de négocier leur droit d'entrée avec le vigile : ils pourront réaliser **un test de Persuasion ou de Négoce avec un SD de 21**. Si ces derniers réussissent, "Sylvestre" acceptera de les laisser passer. Une fois dans le hall d'entrée les personnages peuvent effectuer **un test de Perception avec un SD de 17**, en cas de réussite, ils parviendront à distinguer l'emplacement de deux tourelles automatiques intégrées au plafond dans l'embrasure de la porte d'entrée. Les personnages devront laisser l'ensemble de leurs armes [même celles dissimulées] dans le vestiaire à l'entrée. L'hôtesse d'accueil insistera fortement là-dessus. Ils devront ensuite obligatoirement passer dans un sas-scanner qui détectera tout type d'armes. Si l'un des personnages n'a pas laissé son arme au vestiaire, le sas scanner sonnera et se fermera. Les deux tourelles sortiront du plafond et mettront le personnage en joue. Dans les secondes qui suivent, 5 vigiles prendront le personnage et ils le jetteront dehors sans lui rendre ses affaires. Toutefois, si le(s) personnage(s) tente(nt) de dégainer l'(es) arme(s) dissimulé(s), les tourelles automatiques tireront en premier et 5 vigiles ouvriront le feu au round suivant. Si les personnages survivent, ils seront donc blacklisté et la mission prendra fin. Ils acquerront **Mad Mike Kelsens** comme némésis qui pourra lancer sur les personnages un puissant seigneur de gang ou une petite corporation.

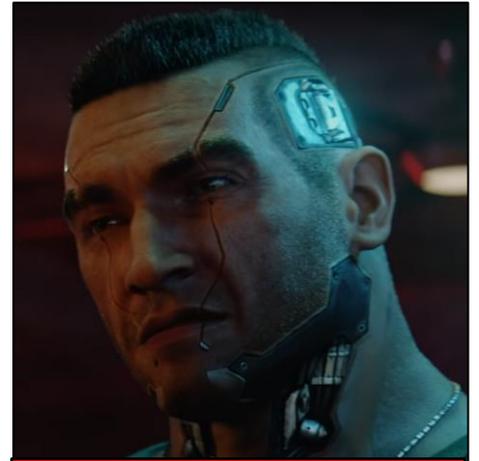
Si les personnages décident de rebrousser chemin et passer par l'entrée de service : **Mad Mike** leur fera la réflexion suivante : *"Même une consigne aussi simple n'est pas respectée, vous n'irez pas loin à Night-City si vous ne savez pas ou est votre place !"* La prime qu'il proposera pour effectuer le contrat est réduite de 5% (l'amenant à **7 125 e.d**) et ce dernier ne sera pas négociable

Si les Mercs décident de passer par l'entrée de service

Ils sont attendus par un vigile [semblable à "Sylvestre"] qui a été prévenu de leur arrivée. Ils se retrouveront face à un vigile de type caucasien dépassant d'une demi-tête le membre le plus grand du groupe. Sa musculature est très imposante, les implants du vigile doivent faire sentir aux personnages qu'il ne vaut mieux pas contrarier le vigile. Le vigile porte un costume noir sur mesure abordant un petit badge rouge au nom de : Jackson. Si vous devez utiliser les caractéristiques de "Jackson", utilisez les caractéristiques de "Garde du Corps" proposé en Annexe.

Si les personnages ont tout d'abord tenté de passer par l'avant du casino, Jackson leur lâchera la réplique suivante : *"Alors comme ça, on n'écoute pas le Boss ? Restez bien sage car vous l'avez contrarié"*

"Jackson" demandera aux personnages de bien vouloir laisser leurs armes dans un casier où ils pourront les récupérer avant de partir. Il leur donnera sa parole que personne n'y touchera. Une fois qu'ils auront déposés leurs armes, "Jackson" les guidera à travers les couloirs de service du casino et leur fera monter les 6 étages d'un escalier de service.



Jackson

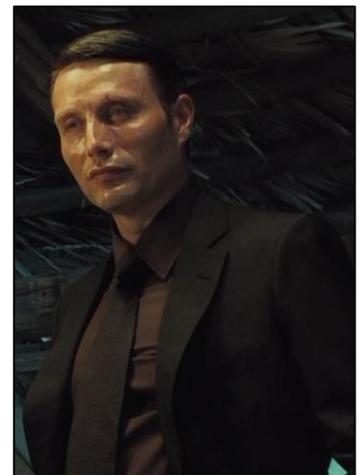
Note du scénariste : Contrairement à la porte principale, aucune fouille n'est prévue dans cette partie, les Mercs peuvent donc garder des armes dissimulées. Le désactivateur d'implants est opérationnel dès que les personnages pénètrent dans le casino. Il est à noter que les vigiles améliorés ne sont pas affectés par le désactivateur.

Don't Speak

Une fois que les personnages ont atteint le 6^{ème} étage, Jackson leur fait quitter le couloir de service et les fait pénétrer dans un somptueux couloir d'une trentaine de mètres. À la gauche des Mercs débouche un très bel escalier en marbre tandis qu'à leur droite, au fond du couloir, une double porte en bois massif s'élève sur quelques mètres. "Jackson" conduit les personnages jusqu'à la double porte. Quelques portes en bois parsèment le couloir.

Une fois devant le bureau de **Mad Mike**, vous pouvez lire le paragraphe suivant :

"Vous arrivez face à une double porte en bois massif qui s'ouvre au fur et à mesure que vous approchez. Se dévoile devant vous une pièce qui baigne dans une lumière aux teintes rougeoyante qui transpire le luxe. Un imposant bureau en bois d'acajou se dresse au milieu de la pièce. Derrière, à travers une immense baie vitrée, se dessine les lumières éclatantes de Night City. Un homme se tient dos à vous, plongé dans la nuit bleutée de Night City. Il se retourne doucement vers vous, dévoilant sur son visage son œil blafard parsemé d'une cicatrice. Dans son luxueux smoking, il vous invite, d'un signe de la main, à vous asseoir dans des fauteuils qu'il avait fait dresser à votre attention. Et d'une voix calme dit : Je vous attendais..."



Mad Mike

Note au meneur : Selon la "loi" de Night-City, la part proposée par le fixer aux Edge-Runners pour chaque contrat est de 30% de la prime totale. Le fixer peut fournir un véhicule aux contractants.

L'objectif de mission :

Mad Mike dévoilera le détail de l'opération avant de parler de prime. **Mad Mike** sait que dans deux jours, un fourgon blindé quittera Night city accompagné d'une petite escorte afin de rallier la ville de San-Francisco. L'objectif des personnages est de retrouver et de ramener le fourgon intact. Tout ce que **Mad Mike** sait, c'est que le fourgon a été volé par des membres de la famille mafieuse "*Falcone*". **Mad Mike** pense que le véhicule sera particulièrement vulnérable lors du voyage au moment où il traversera une route située entre plusieurs territoires nomades.

Il conseillera aux personnages d'arrêter la camionnette à ce moment-là afin de désactiver le traqueur dont elle est probablement équipée. Il ne leur restera donc plus qu'à la ramener jusqu'à la planque que **Mad Mike** leur a préparée à Night City pour décharger la cargaison. Durant toute la conversation, **Mad Mike** gardera le silence sur le contenu du fourgon, mais insiste bien sur sa fragilité de la cargaison. Il précisera toutefois que la cargaison n'est pas toxique, et que si la camionnette est détruite, tout le monde sera perdant.

Localisation de la camionnette :

Mad Mike ne connaît pas la position actuelle du fourgon. Il ne sait pas non plus à quoi cette dernière ressemble et n'a aucune idée de la plaque d'immatriculation du véhicule. Toutefois, il pense que la famille "*Falcone*" y installera un traceur peu de temps avant de quitter la Night City. Pour rejoindre San Francisco, le convoi devra emprunter l'une des 3 routes suivantes :

- L'interstate 5 (2x4 voies) ;
- La route 101 (2x2 voies),
- La Coast-road 1 (2x1 voie).

Note au meneur : La camionnette empruntera dans tous les cas la route 101 qui passe par les montagnes de Californie du Nord.

La famille "*Falcone*"

La famille "*Falcone*" est une famille mafieuse italienne de San-Francisco. La famille a commencé à se faire une place à Night City durant l'année 2044. La "*Pasta di Roma*" est un restaurant que la famille tient dans le quartier de Watson et qui sert de couverture à leurs activités illégales. Si les personnages demandent des informations supplémentaires à **Mad Mike** sur la famille "*Falcone*", ils pourront faire un **test de Conversation**

Avec une **Réussite supérieure ou égale à 13**, le restaurant "*Pasta di Roma*" est géré par un Lieutenant de la Famille "*Falcone*", surnommé **Gros Tony**. **Mad Mike** sait que très peu de choses sur lui car il s'est installé en ville, il y a quelques semaines. Toutefois, il sera preneur de toutes les informations que les Mercs pourront lui ramener sur le personnage.

Avec une **Réussite supérieure ou égale à 15**, la famille "*Falcone*" est dirigée par le **Don Carmine Falcone** qui n'a jamais mis les pieds à Night-City.

Avec une **Réussite supérieure ou égale à 17**, la famille "*Falcone*" a eu une ascension fulgurante à San Francisco ses dernières années. Elle est spécialisée dans le trafic d'armes.

Avec une **Réussite supérieure ou égale à 24**, la famille "*Falcone*" ne suit pas la "loi de Night-City". Elle mange les plates-bandes de plusieurs gangs ou de petites corporations et est donc désormais dans le collimateur de beaucoup de personnes importantes. Il y a fort à parier que plusieurs offensives soient conduites à l'encontre de la famille dans les semaines à venir si cette dernière ne commence pas à suivre la "loi de Night-City".

Avec une **Réussite supérieure ou égale à 29**, la famille "Falcone" a attiré l'attention du justicier "Murk-Man" qui a à cœur de traquer les membres de la famille de les éliminer.

Note du scénariste : Les tests de conversation avec des SD de 24 et 29 ont été intégrés à suite à deux réflexions roleplay du fixer de mon groupe

Lors de la négociation de la prime avec **Mad Mike**, il a mis en évidence que la façon qu'a eu la famille "Falcone" de s'installer à Night-City allait contrarier beaucoup de personnes. En effet, ces derniers n'utilisant pas de fixer pour régler leurs problèmes dans la rue et en frappant fort alors qu'ils n'ont pas fini de s'installer avait bousculé le fragile équilibre des forces. Le joueur ayant directement percuté que la famille "Falcone" est issue de l'univers Batman, il a donc demandé une augmentation de la prime à **Mad Mike** car pour lui la mafia italienne était poursuivie par Murk-Man (référence à Cyberpunk 2077).

Le fin mot de l'histoire : L'amorce de scénario 1 du kit de démarrage de Cyberpunk RED a servi de base à l'écriture de ce scénario.

Le fourgon blindé appartient au chef du restaurant "Paradisio Terrestre" ; **Leonardo Calvano**. Il contient une cargaison de Parmigiano Reggiano authentique d'une valeur de 25 000 ED. **Leonardo Calvano** a refusé de payer la famille "Falcone" pour leur "Protection". Contrarié, **Gros Tony** a fait voler le fourgon blindé. Sans cette cargaison, le restaurant ferait faillite avant même de décoller.

Prime de mission :

La prime de mission que **Mad Mike** donnera aux personnages est de 30% du contrat soit de **7 500 e.d.** Si les personnages sont passés par la porte arrière, ils pourront tenter de négocier leur prime à **8 750 e.d.** soit 35% du contrat via un **test de Persuasion ou de Négocier avec un SD de 17**. Si les personnages ont besoin d'un véhicule, **Mad Mike** leur fournira une voiture de type Archer Hella de 2038. Il pourra louer une moto en plus de la voiture pour **1 250 e.d.**

Note du scénariste : La prime a été calculée pour un groupe de 5 joueurs. N'hésitez pas à la réadapter pour votre groupe mais gardez en tête qu'il s'agit d'un boulot très très bien payé, comportant donc de gros risques. N'hésitez pas à appuyer sur ce point avec vos joueurs. Pour avoir un ordre d'idée, 1 500 e.d peut correspondre à un mois de loyer et de la nourriture pour une personne.

Note au meneur : Les personnages sont libres de refuser la mission confiée par **Mad Mike**, la mission prendra fin et **Mad Mike** leur mettra des bâtons dans les roues en les blacklistant dans le "Registre des Mercs". De plus, les personnages acquerront **Mad Mike Kelsens** comme némésis qui pourra lancer sur les personnages un puissant seigneur de gang ou une petite corporation.

Une fois la négociation terminée, "Jackson" reconduira les personnages à la porte de service et leur déverrouillera le casier. "Jackson" a bien tenu sa parole, les armes des Mercs n'auront pas été touchées. Si **Mad Mike** leur prête une voiture, il leur donnera les clés de l'Archer Hella garé à quelques mètres. Il ajoutera qu'il serait préférable de la ramener en un seul morceau mais que si elle subit quelques légers dommages, ils passeront l'éponge.



Archer Hella de 2038

Scène 2 : La Pasta di Roma

Note au meneur : Ce chapitre représente beaucoup d'opportunités pour les personnages mais elles ne sont pas exhaustives. Les personnages doivent atteindre leur objectif en galérant un peu, voir beaucoup, mais s'ils se retrouvent bloqué à l'issue de cette scène, la mission est un échec. Vous avez l'opportunité de jouer avec les nerfs de vos joueurs, même si c'est tentant, essayez de ne pas tout ruiner sur un jet de dés

Why you don't get a job?

L'un des moyens d'accéder au restaurant est de réserver une table à l'avance. Si l'un des personnages appelle, Luigi, le chef de salle répondra et leur accordera une table pour 20h.

Le restaurant italien se situe à l'ouest de Watson, dans un quartier en pleine expansion. Il occupe les deux premiers étages d'un bâtiment en briques rouge [Dans un style très Européen] donnant sur l'avenue principale. La façade toute vitré des deux premiers étages laisse passer la lumière naturelle dévoilant l'intérieur du restaurant. Le rez-de-chaussée est occupé par plusieurs tables rondes drapés de nappe à carreaux rouge et blanches. Au fond, se trouve un bar offrant un accès direct aux cuisines. Légèrement à droite du bar, et à côté des toilettes se trouve un escalier en verre collé aux briques rouges permettant de monter à l'étage supérieur. Le rez-de-chaussée est réservé la clientèle lambda, et l'étage du haut destiné aux membres de la famille. Une petite ruelle sombre permet d'accéder à l'arrière cours à moitié occupée par une voiture et à coté de laquelle débouche deux portes. La première permet d'accéder à la cuisine [reconnaisable au bruit qu'elle dégage] tandis que la deuxième permet d'accéder à la réserve. Le restaurant possède 4 caméras afin d'assurer la surveillance :

- La première est située dehors à l'entrée
- La deuxième est située au rez-de-chaussée dans la salle principale
- La troisième est située dans la salle VIP à l'étage
- La dernière est située dehors à l'arrière

Contrairement à ses habitudes, **Gros Tony** et ses deux gardes du corps seront là le soir ou les personnages décideront de passer. Toutefois, les Mercs ne devront pas se rendre compte tout de suite que le lieutenant est présent au premier étage du restaurant. Les personnages auront plusieurs possibilités pour récupérer les informations de **Gros Tony** :

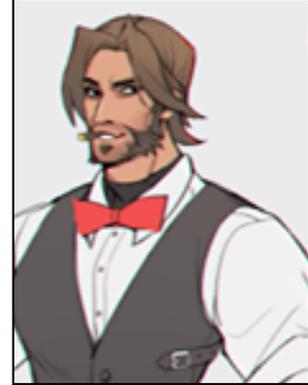
- En écoutant les échanges de **Gros Tony** dans le restaurant grâce aux caméras,
- En suivant discrètement **Gros Tony**,
- En interrogeant **Gros Tony**,

Si les personnages décident d'écouter grâce aux caméras :

Ils devront trouver un point d'accès au système de sécurité et deux choix s'offriront à eux :

- Entrer dans le restaurant et trouver un point d'accès depuis l'intérieur,
- Entrer par la réserve ou la cuisine et trouver un point d'accès,

Si les Mercs entrent dans le restaurant, ils seront accueillis par Luigi le chef de salle. S'ils ont réservé une table, Luigi les accueillera avec plaisir et les guidera jusqu'à une table en bas des escaliers ou ils pourront entendre des bribes de conversation qu'à **Gros Tony** à l'étage. Si les Mercs n'ont pas réservé de table, Luigi leur demandera de repasser un autre jour à moins que l'un des membres du groupe réussisse un **test de Persuasion ou de Négocier avec un SD de 21 [avec un SD de 17]** si l'un des personnages masculins tenter de persuader le chef de salle qu'il vient en renard avec sa douce et tendre accompagné de ses gardes du corps]. Luigi les accueillera au bar, un **test de Perception avec un SD de 15** permettra aux personnages de constater qu'un point d'accès au réseau du restaurant se trouve à côté de la caisse. Les personnages devront réaliser que pour y accéder, il leur faudra créer une diversion et attirer à leur table le chef de salle et la serveuse afin de permettre à l'un d'entre eux, moyennant un **test de Discrétion avec un SD à 17 [de 24 sans diversion]** de se faufiler derrière le bar pour tenter d'accéder au réseau du restaurant.



Luigi, le chef de salle

Si les Mercs entrent par la porte de la réserve ou la cuisine ils devront faire un **test de Discrétion avec un SD à 17** s'ils rentrent par la porte de la cuisine ou un **test de Discrétion avec un SD à 15** s'ils rentrent par la réserve [ils doivent réaliser un **test de Crochetage avec un SD à 15**] pour ne pas se faire repérer par les trois commis ou le sous-Chef ou le Chef. Un **test de Perception avec un SD de 17** permettra aux personnages de constater qu'un point d'accès au réseau se trouve dans le bureau du Chef accessible seulement par la cuisine [repéré grâce à un câble passant par le plafond]. Un **test de Perception avec un SD de 15** permettra aux personnages de constater qu'un point d'accès au réseau se trouve dans la réserve accessible par la cuisine [repéré grâce à un câble passant par le plafond].

Note au meneur : Pour faire un clin d'œil aux films sur les mafias, si l'un des personnages se fait repérer, les cuisiniers pourront sortir des armes cachées un peu partout dans la cuisine et tirer sur les Mercs. Si les cuisiniers se battent utiliser les profits de Booster proposés en Annexe

Pirater le point d'accès au réseau

Le point d'accès réseau peut être piraté seulement si un personnage a sur lui un petit ordinateur ou si ce dernier est un Netrunner avec lien Neural. Un **test de Sécurité électronique** est nécessaire pour arriver à pirater le réseau du restaurant.

Si le résultat est inférieur à 15, les personnages n'arrivent pas à accéder au système. S'ils font une deuxième tentative, le point d'accès se verrouillera et l'alarme sera enclenchée. Les images du groupe seront enregistrées dans le serveur du restaurant. La famille "Falcone" lancera des recherches sur les Mercs dans les 24 heures qui suivront et auront **Gros Tony** comme Némésis qui s'avérera être un puissant seigneur de gang.

Réussite supérieure ou égale à 15 : Les personnages arriveront à voir l'intérieur du restaurant et à couvrir les traces de leur présence.

Réussite supérieure ou égale à 17 : Les personnages arriveront à voir et entendre l'intérieur du restaurant et à effacer les traces de leur présence.

Réussite supérieure ou égale à 21 : En plus du palier précédent, les personnages arriveront à pirater le réseau interne du restaurant, et à obtenir les trackers positionnés sur camionnettes.

Si les personnages décident de suivre discrètement Gros Tony :

Ils devront savoir exactement quand est-ce que **Gros Tony** sortira du restaurant. Deux choix s'offriront à eux :

- Entrer dans le restaurant et commencer la filature quand **Gros Tony** sortira,
- Attendre patiemment à l'extérieur et le filer quand il sort.

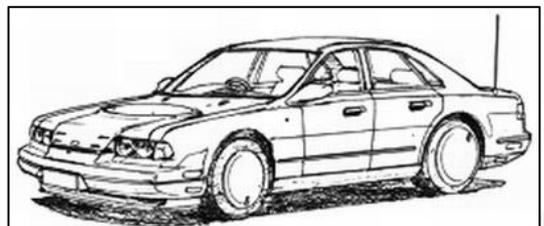
Si les Mercs entrent dans le restaurant, ils seront accueillis par Luigi le chef de salle. S'ils ont réservé une table, Luigi les accueillera avec plaisir et les guidera jusqu'à une table en bas des escaliers ou ils pourront entendre des bribes de conversation qu'a **Gros Tony** à l'étage. Si les Mercs n'ont pas réservé de table, Luigi leur demandera de repasser un autre jour à moins que l'un des membres du groupe réussisse un **test de Persuasion ou de Négocier avec un SD de 21** si l'un des personnages masculins tenter de persuader le chef de salle qu'il vient en renard avec sa douce et tendre accompagné de ses gardes du corps]. **Gros Tony** quittera le restaurant en passant devant les personnages et la cuisine quand les personnages en seront au désert. L'un d'entre eux devra rapidement régler la note auprès de Luigi avec un **test de Persuasion ou de Négocier avec un SD de 15** tout en s'excusant pas pouvoir rester car ils ont un rendez-vous urgent. Une fois les personnages dehors, un **test de Perception avec un SD de 15** leur permettra de repérer que **Gros Tony** est monté à l'arrière d'une voiture en compagnie de l'un de ses gardes du corps tandis que l'autre conduit et qu'ils quittent l'arrière court pour rejoindre la route principale.

Si les Mercs attendent patiemment Gros Tony à l'extérieur et qu'il le filer quand il sort, ils s'apercevront avec un **test de Perception avec un SD de 11** que **Gros Tony** quittera le restaurant au bout d'une heure en passant par la cuisine. Un **test de Perception avec un SD de 15** leur permettra de repérer que **Gros Tony** est monté à l'arrière d'une voiture en compagnie de l'un de ses gardes du corps tandis que l'autre conduit et qu'ils quittent l'arrière court pour rejoindre la route principale.

Gros Tony part passer en revue les différents fourgons présentés en scène 3, si les personnages tentent de le prendre en filature au volant de leurs véhicules, ils devront faire un **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un SD de 13** pour ne pas se faire repérer par le conducteur. Si les personnages sont repérés, une course poursuite s'enclenche et se terminera par l'incapacité à la voiture de **Gros Tony** ou au(x) véhicule(s) des personnages de continuer à rouler.

Afin de pimenter la potentielle course poursuite : vous êtes libre d'ajouter des situations qui requièrent une manœuvre :

- Embardé : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 13**,
- Virage serrée : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 13**,
- Arrêt d'urgence : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 13**,
- Virage en trombe : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 17**,
- Faire un saut : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 17**.
-



La voiture de Gros Tony

Si les personnages décident d'interroger Gros Tony :

Ils devront savoir ou trouver Gros Tony afin de lui soutirer des informations, plusieurs choix s'offrent à eux :

- Entrer dans le restaurant et monter échanger avec **Gros Tony**,
- Suivre **Gros Tony** comme dans le point précédent et le kidnapper,
- Attendre que **Gros Tony** sorte dans la cour arrière et le kidnapper.

Si les Mercs entrent dans le restaurant, ils seront accueillis par Luigi le chef de salle. S'ils ont réservé une table, Luigi les accueillera avec plaisir et les guidera jusqu'à une table en bas des escaliers où ils pourront entendre des bribes de conversation qu'a **Gros Tony** à l'étage. Si les Mercs n'ont pas réservé de table, Luigi leur demandera de repasser un autre jour à moins que l'un des membres du groupe réussisse un **test de Persuasion ou de Négocier avec un SD de 21** [avec un **SD de 17** si l'un des personnages masculins tenter de persuader le chef de salle qu'il vient en renard avec sa douce et tendre accompagné de ses gardes du corps]. Si le personnage est bon dans un rôle de macho, il pourra tenter un **test de Persuasion ou de Négocier avec un SD de 17** pour demander à Luigi l'accès à la salle VIP. Luigi ira demander l'accord à **Gros Tony**, qui autorisera le groupe à monter non armés [s'ils sont prêts à aligner 50 e.d minimum en plus de leurs repas]. Lors de notre ascension des personnages, ils apercevront **Gros Tony** accompagné de deux gorilles aux cheveux gominés. Un **test de Perception avec un SD de 17** permettra aux Mercs de repérer une petite bosse sous la veste des Gardes du Corps caractéristique des holsters d'épaule. Un **test de Perception avec un SD de 19** permettra aux personnages de localiser l'agent de Gros Tony dans la poche intérieure droite de sa veste. Luigi les fera s'asseoir à quatre tables du lieutenant. Les personnages auront jusqu'à leur dessert pour inciter **Gros Tony** à rester avec eux. Si **Gros Tony** se sent à l'aise et à la possibilité de draguer l'un des personnages féminins, il s'installera à la table des personnages et fera descendre l'un de ses gardes du corps "Mario" au rez-de-chaussée tandis que "Giuseppe" surveillera les Mercs depuis la table de **Gros Tony**. Les personnages peuvent utiliser ce rapprochement pour prendre **Gros Tony** en otage et pour l'interroger. Si vous devez utiliser les caractéristiques de "Giuseppe" ou de "Mario", utilisez les caractéristiques de "Garde du Corps" proposé en Annexe. Si vous devez utiliser les caractéristiques de **Gros Tony**, utilisez les caractéristiques de "Chef Néo-Colon" proposé en Annexe.



Gros Tony, Lieutenant des Falcone

Si les Mercs décident de kidnapper **Gros Tony** lors de la course-poursuite, lorsque la voiture de **Gros Tony** est in-opérationnelle, les personnages auront trois rounds pour kidnapper **Gros Tony** avant que deux véhicules contenant chacun 3 hommes de mains de **Gros Tony** fasse éruption sur les lieux [due à l'alerte que **Gros Tony** avait lancé avec son agent] Si vous devez utiliser les caractéristiques de "Giuseppe", de "Mario" ou des hommes de main, utilisez les caractéristiques de "Garde du Corps" proposé en Annexe.

Si les Mercs attendent **Gros Tony** dans l'arrière-cour, le premier garde du corps Mario sortira 2 minutes avant **Gros Tony** afin de faire préchauffer la voiture. Si les cuisiniers entendent des coups de feu, ils débouleront de la cuisine armée moins d'un round après avoir entendu le tir. Si **Gros Tony** n'est pas encore arrivé, il s'enfuira à pieds par la rue principale. La seule opportunité pour les personnages d'embarquer **Gros Tony** sans bruits est de surprendre les gardes du corps lorsque ces derniers s'engagent de la cour intérieure vers la rue principale. Les personnages ont moins de 4 rounds pour extraire **Gros Tony** avant que les cuisiniers déboulent et tirent en rafale.



Are you gonna go my way

Si les Mercs emploient la force contre **Gros Tony**, il ne négociera en aucun cas avec les personnages. Pour cette partie, je vous conseillerais de la jouer au rôleplay et de laisser l'inventivité de vos jouer parler, plutôt que de la jouer aux dés. **Gros Tony** ne parlera que s'il se sent dos au mur et qu'il est certain que les personnages vont le descendre.

Gros Tony pourra donner (suivant la qualité de l'interrogatoire) les informations suivantes,

- Le fourgon blindé doit obligatoirement passer par un point de passage avant de prendre l'une des trois routes possibles le **02 Avril à 15h**,
- Le convoi doit prendre la route 101,
- Le convoi sera composé qu'un fourgon, d'une voiture composée d'un pilote et d'un artilleur, et de deux motos,
- Le code de **Gros Tony** permettant de tracer tous les fourgons sur l'appli "Track-it"
- Le traceur permettant de retracer la position du fourgon sera dans un paquet de cigarettes.

Note au meneur : Pour pimenter un peu plus la situation, si **Gros Tony** est relâché avant la scène 4 par les personnages, il fera changer l'itinéraire du convoi qui empruntera désormais la route de coast road 1. Le groupe de Mercs pourrait toutefois en être informé au dernier moment par **Mad Mike**

Note du scénariste : J'ai laissé mon groupe jouer rôleplay toute la partie au restaurant afin de laisser fuser les opportunités. Le fixer de mon groupe a fait passer la Nomade du groupe pour sa conquête. Luigi et **Gros Tony** l'on autorisé à monter à l'étage. Le Techie se faisant passer pour l'un des gardes du corps a pris une table en bas de l'escalier en gardant les armes du Solo tandis que le fixer, la nomade et le solo prenaient une table à quelques pas de **Gros Tony**. Durant tout le repas le fixer à utiliser de son charme pour faire venir **Gros Tony** à sa table et là le faire assoir à coté de la Nomade. Tout en captivant l'attention du lieutenant il permit à la nomade de tenter par deux fois de voler l'agent du Mafieux. **Gros Tony** la prenant sur le fait, le solo lui

balance la table à la figure recouvrant Luigi passé par là de Spaghettis. Le fixer réagit au quart de tour en sortant une des ses pistolets dissimulés le posa sur la tempe de **Gros Tony** en demandant poliment à Giuseppe de faire glisser son arme au sol, sous peine de devoir refaire la peinture prochainement. Monté en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, le techie rendit son arme au solo et monta la garde avec son lance grenade. Le fixer discuta calmement avec **Gros Tony** (une fois qu'il eut demandé à ses hommes de déposer leurs armes et de leur avoir fait comprendre que tout allait bien) en lui expliquant que la "famille" mangeait les plates-bandes de plusieurs gangs ou de petites corporations et qu'ils étaient donc désormais dans le collimateur de beaucoup de personnes importantes. Il ajouta qu'il était là pour récupérer la marchandise d'une personne que **Gros Tony** avait contrarié et que s'il ne se montrait pas disposé à négocier, plusieurs offensives seraient conduites à l'encontre de la famille dans les heures à venir. Il termina son discours par l'explication de la "loi de Night-City" et expliqua à **Gros Tony** comment son groupe pouvait lui être utile pour faire croître ses affaires sans gêner les autres gangs de Night-City. Face à un tel discours que je n'avais pas prévu, étais moi aussi en tant que meneur aussi convaincu que **Gros Tony** de ce que me disais mon joueur. **Gros Tony** passa donc des appels afin de retrouver le fougion blindé et je passai directement à la scène 4. Toujours dans le rôleplay, le techie menaça **Gros Tony** de la réduire en bolognaise avec son lance-grenade s'il s'avisait de le trahir. Le fixer renchérit en lui demanda de contacter son patron afin de valider les affaires "légales" qu'ils pouvaient mettre en place à Night-City. Ils ont bien entendu effacé les traces de leurs passage (avec un succès critique) dans les données de surveillance et sont parti en payant le repas et les dégâts causés, mais aussi les repas des personnes qui avaient fui le restaurant en entendant un coup de feu et les frais de teintureries pour nettoyer le costume blanc de **Gros Tony** désormais recouvert de spaghettis et de lambrusco. Résultat, au lieu de se retrouver avec une Némésis, mon fixer arrive à quasiment s'en faire un allier de poids avec qui il pourrait travailler.

Scène 3 : Un fourgon peut en cacher un autre

Smell like teen spirit

Une fois que les personnages sont en possession des traceurs, ils localisent plusieurs fourgons, peut-être une dizaine (dans cet acte nous en décrirons quatre, libre à vous d'en ajouter). Deux choix s'offriront aux Mercs :

- Partir à la recherche du bon fourgon afin de retrouver le bon fourgon,
- Attendre le convoi à la croisée des chemins afin de l'attaquer sur la bonne route.

Si les Mercs décident d'attendre à la croisée des chemins, entre l'interstate 5, la route 101 et la Coast-road 1 (2x1 voie), passez directement à la scène 4.

Si les Mercs décident de partir à la recherche du fourgon, quatre possibilités (toutes jouables) s'offriront à eux :

- Un fourgon est garé dans un parking du Glen, à une dizaine de mètres de la zone de combat "Old Japantown",
- Un fourgon est stationné dans une zone de chantier de Watson,
- Un fourgon semble faire plusieurs arrêts courts dans le quartier d'Upper Marina,
- Un fourgon est stationné au milieu de South Night City

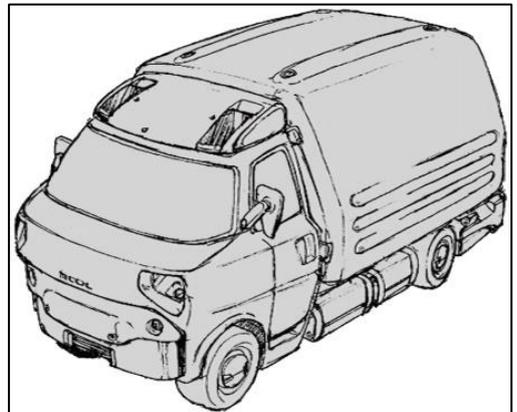
Where is my mind?

Le premier fourgon est garé au niveau du City-Building 7 dans The Glen à proximité de Old Japantown. Les quatre hommes de mains passent du bon temps au Boob's X. Positionné à l'abri des regards, un **test de Discrétion avec un SD à 13** permettra aux personnages de se rapprocher de la camionnette sans attirer l'attention des poivrots dégueulant dans le parking. Un **test de Sécurité électronique** est nécessaire pour arriver ouvrir la camionnette.

Si le résultat est inférieur à 13, les personnages n'arrivent pas à accéder au système. L'alarme sonne et ces derniers attirent l'attention. Ils peuvent faire une deuxième tentative et faire croire quelque chose au passants (comme que leurs clés buggait) grâce un **test de persuasion avec un SD de 15**.

Réussite égale à 13 ou 14 : Les personnages arriveront à déverrouiller le véhicule mais une alarme silencieuse se déclenchera. Tous les fourgons se mettront en mouvement. En étudiant les itinéraires que les fourgons sont en train d'emprunter, les personnages pourront comprendre qu'elle est la camionnette qui se dirige vers San Francisco et passer à la course poursuite présentée dans la scène 4

Réussite supérieure ou égale à 15 : Les personnages arriveront à déverrouiller le véhicule et à désactiver l'alarme silencieuse et le traceur intégré. Ils trouveront une cargaison de 10 boîtes



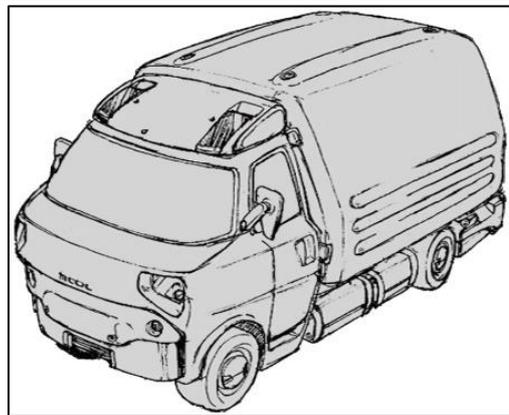
Fourgon Hunday Appa

UN FOURGON PEUT EN CACHER UN AUTRE

d'alcool fort [que **Mad Mike** pourrait acheter pour 1 000 e.d sur un **test de Négoce avec un SD de 17** réussit].

Don't Speak

Le deuxième fourgon est dans une zone de chantier de Watson ou un immeuble sous le contrôle des "Falcone" est en cours de construction. Le chantier est gardé par des hommes de mains qui patrouilles par deux. Positionné au centre du terrain, un **test de Discrétion avec un SD à 13** permettra aux Mercs de rentrer discrètement dans le chantier. Un **test de Discrétion avec un SD à 17** permettra aux personnages de se rapprocher de la camionnette sans attirer l'attention des gardes. Un **test de Sécurité électronique** est nécessaire pour arriver ouvrir la camionnette.



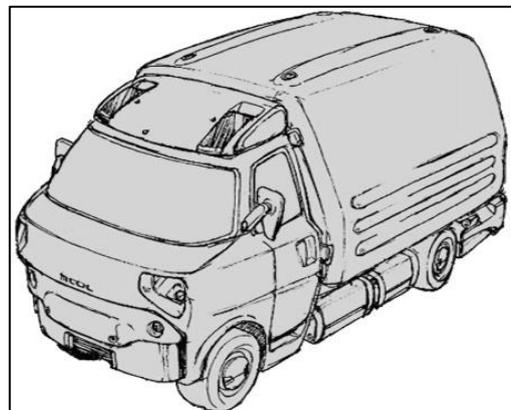
Fourgon Hunday Appa

Si le résultat est inférieur à 13, les personnages n'arrivent pas à accéder au système. L'alarme sonne et ces derniers attirent l'attention. Les gardes se lanceront à l'assaut du groupe de Merc dans les deux rounds qui suivent [utilisez les caractéristiques de "Garde du Corps" proposé en Annexe]. Suite au lancement de l'alerte, tous les fourgons se mettront en mouvement. En étudiant les itinéraires que les fourgons sont en train d'emprunter, les personnages pourront comprendre qu'elle est la camionnette qui se dirige vers San Francisco et passer à la course poursuite présentée dans la scène 4

Réussite supérieure ou égale à 15 : Les personnages arriveront à déverrouiller le véhicule et à désactiver l'alarme silencieuse et le traceur intégré. Ils trouveront des augmentations cybernétiques [que **Mad Mike** pourrait acheter pour 3 000 e.d sur un **test de Négoce avec un SD de 21** réussit].

Narcotics

Le troisième fourgon semble faire plusieurs arrêts court dans le quartier d'Upper Marina. Lorsque le groupe retrouve le camion, deux hommes sont en train de remettre une caisse à un paumard. Le fourgon ne s'attardera pas et reprendra sa route. Si les personnages tentent de prendre le fourgon en filature au volant de leur(s) véhicule(s), ils devront faire un **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un SD de 13** pour ne pas se faire repérer par le conducteur.



Fourgon Hunday Appa

UN FOURGON PEUT EN CACHER UN AUTRE

Si les personnages sont repérés, une course poursuite s'enclenche et se terminera par l'incapacité du fourgon ou au(x) véhicule(s) des personnages de continuer à rouler.

Afin de pimenter la potentielle course poursuite : vous êtes libre d'ajouter des situations qui requièrent une manœuvre :

- Embardé : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 13**,
- Virage serrée : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 13**,
- Arrêt d'urgence : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 13**,
- Virage en trombe : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 17**,
- Faire un saut : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 17**.

Si les personnages ne sont pas repérés, le fourgon s'arrêtera une centaine de mètres plus loin et les hommes de main iront se chercher à manger dans un fast-food. Cela leur prendra moins d'une dizaine de minutes. Positionné en évidence sur un parking, un **test de Discrétion avec un SD à 17** permettra aux personnages de se rapprocher de la camionnette sans attirer l'attention des passants. Un **test de Sécurité électronique** est nécessaire pour arriver ouvrir la camionnette.

Si le résultat est inférieur à 13, les personnages n'arrivent pas à accéder au système. L'alarme sonne et ces derniers attirent l'attention. Les hommes de main se lanceront à l'assaut du groupe de Merc dans les deux rounds qui suivent [utilisez les caractéristiques de "Garde du Corps" proposé en Annexe]. Suite au lancement de l'alerte, tous les fourgons se mettent en mouvement. En étudiant les itinéraires que les fourgons sont en train d'emprunter, les personnages pourront comprendre qu'elle est la camionnette qui se dirige vers San Francisco et passer à la course poursuite présentée dans la scène 4

Réussite supérieure ou égale à 15 : Les personnages arriveront à déverrouiller le véhicule et à désactiver l'alarme silencieuse et le traceur intégré. Ils trouveront des caisses avec des échantillons de drogues à l'intérieur [que **Mad Mike** pourrait acheter pour 1 000 e.d pour chaque caisse sur un **test de Négoce avec un SD de 15** réussit]. Si plus de deux caisses disparaissent lors du retour des hommes de main, une alerte est lancée, tous les fourgons se mettent en mouvement. En étudiant les itinéraires que les fourgons sont en train d'emprunter, les personnages pourront comprendre qu'elle est la camionnette qui se dirige vers San Francisco et passer à la course poursuite présentée dans la scène 4

U can't touch This

Un quatrième fourgon est à l'arrêt au milieu de South Night City à côté d'un magasin connu et apprécié des mercenaires : "*la Boulangerie*", un magasin de vente d'arme tenu par "*Le Rabbin*". Les hommes de mains de "*Falcone*" sont en train de négocier avec "*Le Rabbin*" une cargaison d'armes. Ils y sont depuis un moment et en auront sûrement encore pour un moment. Positionné en évidence sur un parking d'un quartier en zone de guerre, un **test de Discrétion avec un SD à 13** permettra aux personnages de se rapprocher de la camionnette sans attirer l'attention des badauds. Un **test de Sécurité électronique** est nécessaire pour arriver ouvrir la camionnette.

Si le résultat est inférieur à 13, les personnages n'arrivent pas à accéder au système. L'alarme sonne et ces derniers attirent l'attention. Les hommes de main de "*Falcone*" se lanceront à l'assaut du groupe de Merc dans les deux rounds qui suivent [utilisez les caractéristiques de

UN FOURGON PEUT EN CACHER UN AUTRE

"Garde du Corps" proposé en Annexe]. Ayant vu qui étaient les voleurs, "Le Rabbin" fera bannir les personnages des réseaux du marché noir à moins que ses derniers viennent s'excuser auprès de lui d'avoir cassé une négociation en cours et en le dédommagent de 6.000 e.d. Suite au lancement de l'alerte, tous les fourgons se mettront en mouvement. En étudiant les itinéraires que les fourgons sont en train d'emprunter, les personnages pourront comprendre qu'elle est la camionnette qui se dirige vers San Francisco et passer à la course poursuite présentée dans la scène 4



Le Rabbin

Réussite supérieure ou égale à 15 : Les personnages arriveront à déverrouiller le véhicule et à désactiver

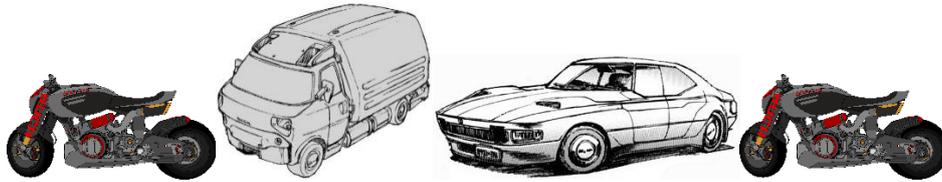
l'alarme silencieuse et le traceur intégré. Ils trouveront des caisses remplies de fusil d'assaut de très bonne qualité de Militech [que **Mad Mike** pourrait acheter pour 1 000 e.d pour chaque caisse sur un **test de Négoce avec un SD de 17** réussi]. Si plus de deux caisses disparaissent lors du retour des hommes de main, une alerte est lancée, tous les fourgons se mettront en mouvement. En étudiant les itinéraires que les fourgons sont en train d'emprunter, les personnages pourront comprendre qu'elle est la camionnette qui se dirige vers San Francisco et passer à la course poursuite présentée dans la scène 4

Note au meneur : Le fourgon contenant la marchandise n'est pas présent dans cet acte car le traceur n'a pas encore été posé et activé dans ce dernier. Il ne pourra être trouvé dans l'acte 3 et le sera seulement dans l'acte 4. De plus, **si le groupe a attaqué plusieurs fourgons** : l'escorte du convoi sera renforcée d'une voiture et une moto.

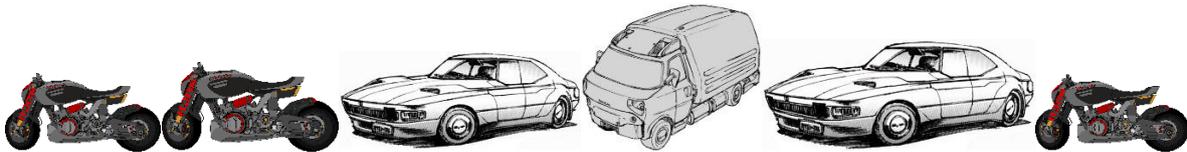
Scène 4 : Highway to hell

Selon le déroulement des autres scènes du scénario plusieurs choses seront à adapter. La résolution de cet acte peut se passer de 2 manières, en réalisant **une course-poursuite** à la Mad Max ou en tendant une **embuscade** au convoi. (Cette section est volontairement laissée comme un bac à sable afin que laisser plus de liberté d'adaptation). Pour les membres du convoi, utilisez les caractéristiques de "Booster" proposé en Annexe. Pour le conducteur du fourgon, utilisez les caractéristiques de "Gangster Nomade" proposé en Annexe.

Tant qu'aucune alerte n'est lancée le convoi est disposé comme suit :



Disposition du convoi si l'alerte n'est pas donnée



Disposition du convoi si l'alerte est donnée

Ambush

Si les personnages veulent tendre une embuscade : Elle ne peut être réalisée que si le convoi passe par la route 101 à l'heure prévue et qu'aucune alerte de vol de fourgon n'a été enclenchée. A environ 120 km de Night City, la route subit un rétrécissement dans le col d'une montagne. **Mad Mike** pense que c'est l'endroit le plus propice pour tendre une embuscade. Voici quelques idées (non exhaustives) d'embuscades possible :

- Un Sniper peut avoir une vue dégagée pour toucher le conducteur du fourgon. **Un test d'Armes d'épaule avec un SD de 15** pourra être suffisant pour réussir un tir en plein tête (Les malus de tir normalement applicable pour toucher la tête peut être annulé par le temps de visé pris)
- Des explosifs peuvent être placés sur les parois du col afin de couper la route au convoi ou d'en isoler une partie. **Un test d'explosifs avec un SD de 15** sera suffisant pour qu'un personnage place les charges au bon endroit et évite d'abimer le fourgon [En dessous, le personnage peut méjuger son placement]

- Il est aussi possible de placer une herse sur la route [à condition d'avoir une herse ou de fabriquer l'équivalent avec un **test de technologie basique et un SD de 15**]. Un **test d'Athlétisme SD avec un de 15** sera nécessaire pour qu'un personnage réalise un jet correct afin de crever les pneus de la camionnette.
- Il est aussi possible de tendre un fil entre les parois du col. Un **test d'électronique avec un SD avec un de 15** permettra au personnage de bien ajuster la tension et d'arrêter le premier véhicule du convoi.

Tout échec d'embuscade engendrera bien entendue une course poursuite avec des défenseurs paré à faire feu.

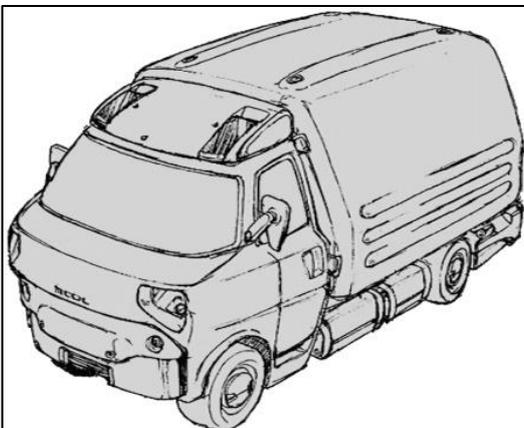
The final Countdown

Si les personnages doivent lancer une course poursuite : Ils doivent tracker le convoi sur l'appli "Track-it". Un **test de conduite SD avec un de 11**, permet aux Mercs de se lancer à toute berzingue et de mettre une demi-heure pour le rattraper. Suite à ça ils auront l'initiative pour engager un combat en véhicule.

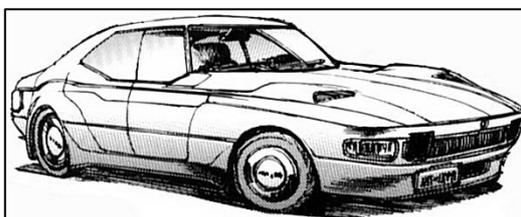
Lorsque le combat en véhicule démarre, les conducteurs (PNJ et PJ) devront à chaque tour sur route effectuer un **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un SD de 13 [15 si le véhicule sort de la route sauf s'il est préparé pour le Off-Road]**. Si l'un des conducteurs obtient un échec, il peut toutefois se rattraper en effectuant un **test d'Esquive avec un SD de 13 (et en ajoutant +2 à chaque nouvelles tentatives)**. Si le pilote réussit son test, la course reprend de plus belle. Le cas échéant, il cause un accident causant 6D6 de dégâts à son véhicule.

Afin de pimenter la course poursuite : vous êtes libre d'ajouter des situations qui requièrent une manœuvre :

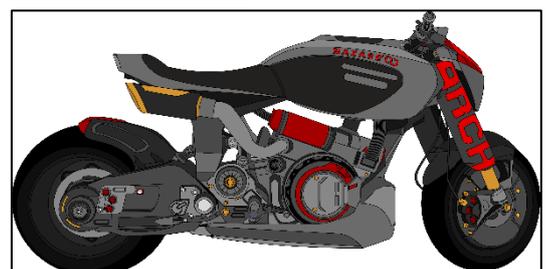
- Embardé : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 13**,
- Virage serrée : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 13**,
- Arrêt d'urgence : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 13**,
- Virage en trombe : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 17**,
- Faire un saut : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 17**.



Fourgon Hunday Appa



La Cadence Stallion



ARCH Substance 171

Note du scénariste : J'ai laissé mon groupe jouer rôleplay toute la partie de la course poursuite jusqu'au combat, et je dois avouer que c'était plaisant de les voir partir dans une direction que je n'avais pas prévue. Le groupe était composé de deux véhicule. Dans le premier, la Nomade pilotant une Thorton Colby 2045 modifiée pour faire du Off-Road était accompagnée du Techie armé de son lance Grenade. La deuxième voiture était conduite par le fixer tandis que le solo astiquait son fusil d'assaut à la place du passager. Dès qu'ils ont aperçu le convoi, ils ont décidé de le prendre en sandwich. Toujours en contact radio, la Nomade a dépassé le convoi en faisant une réussite critique en Off-Road. Elle stoppa son véhicule 1 kilomètre devant le convoi et commença à viser le conducteur du fourgon tandis que le Techie se positionna à côté d'elle son lance grenade à la main. Le techie fit sauter la première moto et la Nomade arracha la tête avec un jolie succès critique du conducteur du fourgon. La deuxième voiture tapa instantanément la dernière moto tuant le pilote sur le coup. Le combat se fini au deuxième tour, la nomade tuant le copilote du fourgon tandis que le techie abattit froidement le pilote de la première moto qui tenta péniblement de se relever. Pendant ce temps-là, le fixer et le Solo avaient fait le ménage dans la voiture de queue laissant seulement la possibilité à un des hommes de main de "Falcone" de lâcher un tir.

Scène 5 : Home Sweet-Home

I'm Still Standing

Si les personnages ne pensent pas à se débarrasser du traceur : Ils rejoignent sur le chemin du retour la visite de trois véhicules de la famille "Falcone" qui chercheront à les arrêter. Comme dans la scène précédente, lorsque le combat en véhicule démarre, les conducteurs (PNJ et PJ) devront à chaque tour sur route effectuer un **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un SD de 13 [15 si le véhicule sort de la route sauf s'il est préparé pour le Off-Road]**. Si l'un des conducteurs obtient un échec, il peut toutefois se rattraper en effectuant un **test d'Esquive avec un SD de 13 (et en ajoutant +2 à chaque nouvelles tentatives)**. Si le pilote réussit son test, la course reprend de plus belle. Le cas échéant, il cause un accident causant 6D6 de dégâts à son véhicule. Pour les assaillants, utilisez les caractéristiques de "Gangster Nomade" proposé en Annexe.

Afin de pimenter la course poursuite : vous êtes libre d'ajouter des situations qui requièrent une manœuvre :

- Embardé : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 13**,
- Virage serrée : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 13**,
- Arrêt d'urgence : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 13**,
- Virage en trombe : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 17**,
- Faire un saut : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un de SD – 17**.

Si les personnages ont pensé ou ont enfin réussi à se débarrasser du traceur : l'un d'entre eux peut appeler **Mad Mike** et convenir d'un rendez-vous avec ce dernier (qui les conviera dans un de ses hangar du front de mer à Little Europe).

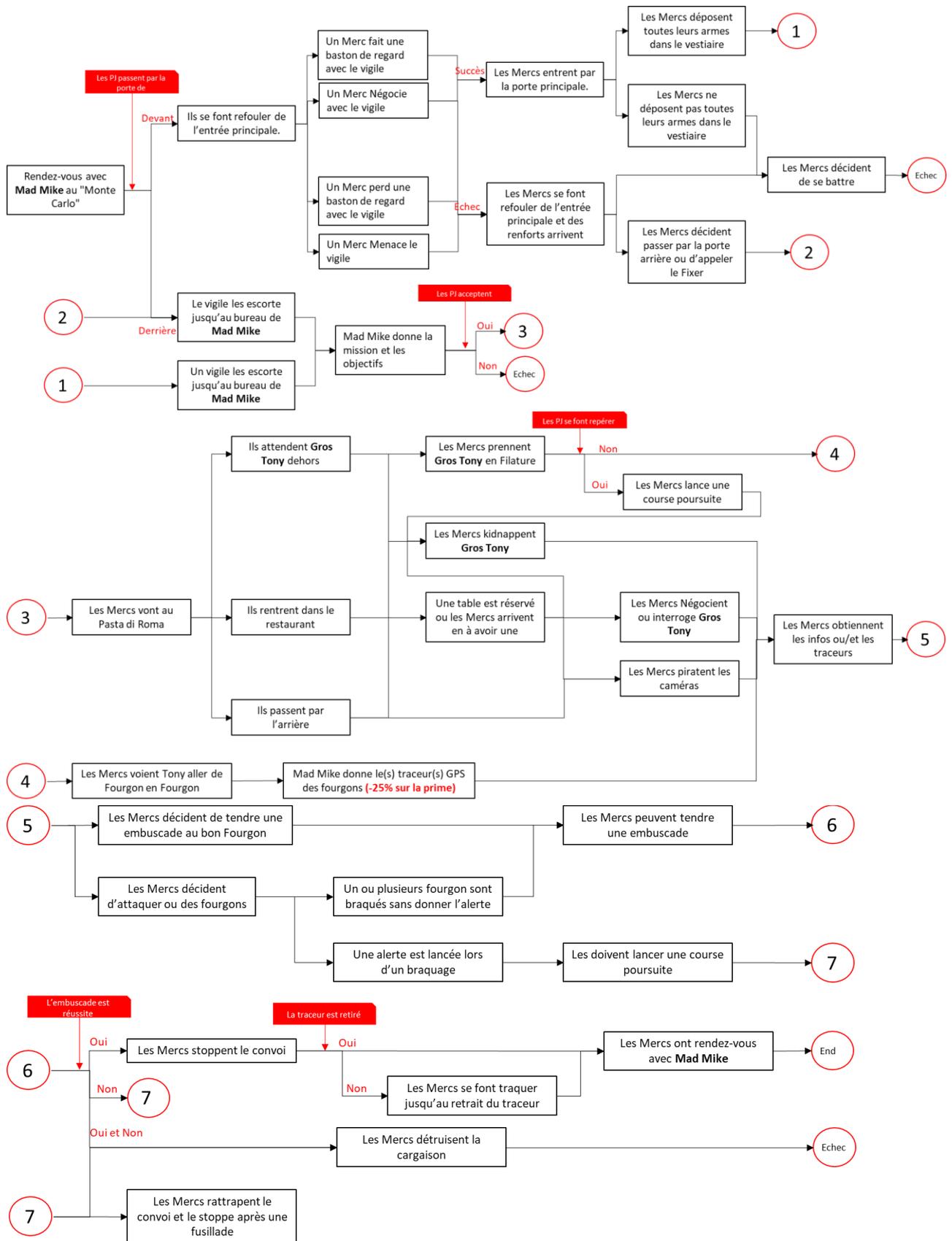
Scène 6 : Les fins possibles

Les Ouvertures

La fin est volontairement laissée ouverte pour donner aux personnages la décision pour la suite de leurs aventures.

- Les personnages peuvent garder la cargaison. Toutefois les personnages Ils acquerront **Mad Mike Kelsens** comme némésis qui pourra lancer sur les personnages un puissant seigneur de gang ou une petite corporation.
- Si les personnages rapportent la cargaison en moins d'une journée, **Mad Mike** leur offrira 2.000 e.d bonus pour récompenser leur efficacité.
- **Mad Mike** sera prêt à monnayer toutes information à propos de la famille "*Falcone*" qu'il ne possède pas.
- Toute marchandise bonus que les personnages auront récupéré pourront être négocier auprès de **Mad Mike** pour qu'il les achète aux personnages s'ils n'ont pas offensé "*Le Rabbin*".
- Si les personnages ont fait couler le sang à proximité du "*Rabbin*", il les fera bannir des réseaux du marché noir à moins que ses derniers viennent s'excuser auprès de lui d'avoir cassé une négociation en cours et en le dédommagent de 6.000 e.d. tant qu'il sera une némésis pour les personnages, il pourra lancer sur les personnages un puissant seigneur de gang ou une petite corporation
- Si **Gros Tony** est tué, **Don Falcone** deviendra une némésis qui pourra lancer sur les personnages un puissant seigneur de gang ou une petite corporation.
- Si **Gros Tony** est vivant et a été malmené par les personnages, il deviendra une némésis qui pourra lancer sur les personnages un puissant seigneur de gang ou une petite corporation.

Aide Meneur : Chronologie



Aide Meneur : Les lieux visités

Casino Monte-Carlo

Quartier : Little Europe, entre le Knight-Marriot Hotel et le Franciscini's Cafe

Descriptif :

Le Monte-Carlo avait la particularité d'attirer l'œil. Comme tous les bâtiments de "Little Europe", il dégagait une tendance au luxe sans précédent. Un dôme de verre rappelant la forme d'un diamant dominait la rue en dessus du 6^{ème} étage. A l'avant, un néon violet faisait office de devanture et indiquait : Monte Carlo". A gauche de l'entrée, un parking a étage permettait d'accueillir plus d'un demi-millier de voiture. C'est aussi sur la gauche que se trouve une porte de service gardée par un homme en costume noir.



La Localisation du "Monte Carlo"

Ambiance :

Le Monte-Carlo est constamment baigné par des lumières chaudes aux teintes légèrement rougeoyante dans certaines parties. C'est un endroit qui transpire le luxe et qui est partagé entre du vieux mobilier européen en bois massif ancré entre des murs suivant les dernière tendance corpo.

Habituels :

Le Monte-Carlo est très apprécié par les habitants les plus aisés de la ville habitant à Little Europe [en majorité des Corps]. Les prix d'entrée des tables sont hors de portée de la plupart des portefeuilles.

La Boulangerie

Quartier : South Night City, proche de Savage Dock

Descriptif : La devanture est une boulangerie tenue par le "Le Rabbin". "Le Rabbin" est un vendeur d'armes au marché noir.

Ambiance :

L'ambiance dans la première salle est celle d'une boulangerie française classique à ceci prêt qu'elle est peu fréquentée. L'arrière-boutique en revanche à des allures de magasin d'armes renfermant des armes plus



La Localisation de "La Boulangerie"

exotiques les unes que les autres. A titre de comparaison, l'arrière-boutique est l'équivalent d'un Zara pour les femmes, à ceci près que les clients sont des habitués de la gâchette.

Habitués :

La plupart des habitués sont des Mercs, même si "Le Rabbin" vend des armes aux différents gangs. De temps en temps quelques corpo-rats passent voir "Le Rabbin" pour lui refiler des armes dernière génération. Toutefois, très peu de personnes verront les anciens collègues du "Rabbin" (en majeure partie des membres du NCPD) venir dans sa boutique pour lui emprunter des armes non réglementaires afin de faire des descentes.

La Pasta di Roma

Quartier : Watson Développement, proche de la Trauma Team Tower.

Descriptif :

Le restaurant italien se situe à l'ouest de Watson, dans un quartier en pleine expansion. Il occupe les deux premiers étages d'un bâtiment en briques rouge [Dans un style très Européen] donnant sur l'avenue principale. La façade toute vitré des deux premiers étages laisse passer la lumière naturelle dévoilant l'intérieur du restaurant. Le rez-de-chaussée est occupé par plusieurs tables rondes drapés d'une nappe à carreaux rouge et blanches. Au fond, se trouve un bar offrant un accès direct aux cuisines. Légèrement à droite du bar, un escalier en verre collé aux briques rouges permet de monter à l'étage supérieur. Le rez-de-chaussée est réservé la clientèle lambda, et l'étage du haut destiné aux membres de la famille. Une petite ruelle sombre permet d'accéder à l'arrière cours à moitié occupée par une voiture et à côté de laquelle débouche deux portes. La première permet d'accéder à la cuisine [reconnaissable au bruit qu'elle dégage] tandis que la deuxième permet d'accéder à la réserve. Le restaurant possède 4 caméras afin d'assurer la surveillance :

- La première est située dehors à l'entrée
- La deuxième est située au rez-de-chaussée dans la salle principale
- La troisième est située dans la salle VIP à l'étage
- La dernière est située dehors à l'arrière

Le reste du bâtiment d'une dizaine d'étages appartient à la famille "Falcone". Officiellement il s'agit d'appartement réservés aux habitants de Night-City mais officieusement plusieurs hommes de mains de la famille "Falcone" vivent dedans.

Ambiance :

Afin de bien ressortir tous les clichés Italiens, un petit air d'opéra se dégage des haut-parleurs. Quelques tableaux de femmes nues côtoient une peinture du pape.



Habités :

Il n'est pas rare de croiser des aficionados de la cuisine italienne ou encore **Gros Tony** qui a l'habitude de passer tous ses Samedi à faire les comptes à l'étage et à s'empiffrer.

Aide Meneur : Les caractéristiques

Profil d'adversaire : Garde du corps

Profil à utiliser pour :

- Les hommes de mains de la famille "Falcone"
- Pour les vigiles et garde du corps du Casino comme "Sylvestre" et "Jackson" : ajouter l'amélioration Big Kuncks (Poings Blindé) → 2d6 damage / 2 ROF

GARDE DU CORPS

INT	3	REF	6	DEX	5	TECH	2	PRES	4
VOL	4	CHAN	--	MOUV	4	CORP	6	EMP	3

Points de vie	35	Blessure grave	18	Sauv. contre la mort	6
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

Armes		Armure: Kevlar	
Fusil à pompe (Mauvaise Qualité)	5d6	Tête	7 SP
Pistolet très lourd	4d6	Corps	7 SP

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

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Fusil à pompe	Communicateur radio	
Pistolet très lourd		1

Programme & Cyberdeck

Profil d'adversaire : Booster

Profil à utiliser pour :

- Les gardes du corps de **Gros Tony** "Mario" et "Giuseppe"
- Les escortes du fourgon blindé

INT **2**

REF **6**

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

Pistolet très lourd (M. Qualité)	4d6
Eventreurs	2d6

Armure: Cuir

Tête	4 SP
Corps	4 SP

BOOSTER

Skill Base

	Niv	Stat		Niv	Stat
Compétence de Vigilance					
Concentration (Vol)	4	2		2	
Dissim./Révélation obj (INT)	4	2		2	
Lecture sur les lèvres (INT)	2				
Perception (INT)	6	4			
Pistage (INT)	2				
Compétences de Corps					
Athlétisme (DEX)	9	4			
Contorsion (DEX)	5				
Danse (DEX)	5				
Discretion(DEX)	7	2			
Endurance (VOL)	6	4			
Rés. Torture/drogue (VOL)	4	2			
Compétence de Contrôle					
Cond. Véhicule terrestre (REF)	10	4			
Equitation (REF)	6				
Pil. Véhicule maritimes (REF)	6				
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	6				
Compétences d'éducation					
Bibliothèque (INT)	2				
Bureaucratie (INT)	2				
Composition (INT)	2				
Comptabilité (INT)	2				
Connaissance (INT)	4	2			
Criminologie (INT)	2				
Cryptographie (INT)	2				
Déduction (INT)	2				
Dressage (INT)	2				
Jeux de Hasard (INT)	2				
Compétence de Classe					

	Niv	Stat		Niv	Stat
Compétences d'éducation					
Guide Local (Local)	2				
-> Quartier d'origine	4	2			
->	2				
->	2				
Langue connues (INT)	2				
-> Argo	4	2			
-> Native	4	2			
->	2				
Science (INT)	2				
->	2				
->	2				
Gestion des affaires (INT)	2				
Survie en milieu hostile (IN)	2				
Tactique (INT)	2				
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)	6				
Armes Lourdes (REF)	6				
Pistolet (REF)	12	6			

	Niv	Stat		Niv	Stat
Compétences de Tir					
Tir à l'arc (Ref)	6				
Tir automatique x2 (REF)	6				
Compétences de Sociabilité					
Conn. De la rue (PRES)	4				
Conversation (EMP)	5	1			
Corruption (PRES)	4				
Habillement. 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				
Cybertech (TECH)	2				
Electronique (TECH)	2				
Explosifs x2 (TECH)	2				
Maritechs (TECH)	2				
Photos & Films (TECH)	2				
Pickpocket (TECH)	2				
Premiers secours (TECH)					
Sécurité électronique (TECH)	2	2			
Teratech (TECH)	2				

Cyberware & Equipment Spécial

Munitions	Equipment général	Amélioration Cyber
Pistolet très lourd 30	Téléphone jetable 1	Eventreurs 2
		<i>Note: Mode</i>
		Techhair 1
		<i>Note: Mode</i>

Programme & Cyberdeck

28

Profil d'adversaire : Chef Néo-Colon

Profil à utiliser pour :

- Le Gros Tony
- Le Rabbin

CHEF NEO-COLON

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

Points de vie
40

Blessure grave
20

Sauv. contre la mort
6

Armes	
Fusil à pompe	5d6
Pistolet Lourd	3d6
Arme de mêlée légère	1d6
Arme de mêlée lourde	3d6

Armure: Tenue pare balle légère	
Tête	11 SP
Corps	11 SP

Skill Base

	Niv	Stat
Compétence de Vigilance		
Concentration (Vol)	7	2
Dissim./Révélation obj (INT)	3	
Lecture sur les lèvres (INT)	3	
Perception (INT)		
Perception (INT)	8	5
Pistage (INT)	3	
Compétences de Corps		
Athlétisme (DEX)		
Athlétisme (DEX)	12	6
Contorsion (DEX)	6	
Danse (DEX)	6	
Discretion(DEX)		
Discretion(DEX)	10	4
Endurance (VOL)	11	6
Rés. Torture/drogue (VOL)	10	5
Compétence de Contrôle		
Cond. Véhicule terrestre (REF)	10	4
Equitation (REF)	6	
Pil. Véhicule maritimes (REF)	6	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	6	
Compétences d'éducation		
Bibliothèque (INT)		
Bibliothèque (INT)	3	
Bureaucratie (INT)	3	
Composition (INT)	3	
Comptabilité (INT)	3	
Connaissance (INT)		
Connaissance (INT)	5	2
Criminologie (INT)	3	
Cryptographie (INT)	3	
Déduction (INT)	7	4
Dressage (INT)	3	
Jeux de Hasard (INT)	3	
Compétence de Classe		

	Niv	Stat
Compétences d'éducation		
Guide Local (Local)	3	
-> Quartier d'origine	5	2
->	3	
->	3	
Langue connues (INT)		
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)	5	2
Tactique (INT)	3	
Compétences de Combat		
Armes de mêlée (DEX)		
Armes de mêlée (DEX)	10	4
Art Martial x2 (DEX)	6	
Bagarre (DEX)		
Bagarre (DEX)	8	2
Esquive (DEX)		
Esquive (DEX)	8	2
Compétences de Représentatio		
Jeu d'acteur (PRES)		
Jeu d'acteur (PRES)	4	
Instrument (TECH)		
Instrument (TECH)	5	
->	5	
->	5	
Compétences de Tir		
Armes d'épaule (REF)		
Armes d'épaule (REF)	10	4
Armes Lourdes (REF)		
Armes Lourdes (REF)	6	
Pistolet (REF)		
Pistolet (REF)	10	4

	Niv	Stat
Compétences de Tir		
Tir à l'arc (Ref)		
Tir à l'arc (Ref)	6	
Tir automatique x2 (REF)		
Tir automatique x2 (REF)	6	
Compétences de Sociabilité		
Conn. De la rue (PRES)		
Conn. De la rue (PRES)	4	
Conversation (EMP)		
Conversation (EMP)	6	2
Corruption (PRES)		
Corruption (PRES)	4	
Habillemt. Style (PRES)		
Habillemt. Style (PRES)	4	
Interrogatoire (PRES)		
Interrogatoire (PRES)	4	
Look (PRES)		
Look (PRES)	4	
Negoce (PRES)		
Negoce (PRES)	4	
Persuasion (PRES)		
Persuasion (PRES)	6	2
Psychologie (EMP)		
Psychologie (EMP)	6	2
Compétences techniques		
Aérotech (TECH)		
Aérotech (TECH)	5	
Armurerie (TECH)		
Armurerie (TECH)	9	4
Arts plastiques (TECH)		
Arts plastiques (TECH)	5	
Assistance médicale x2 (TECH)		
Assistance médicale x2 (TECH)	7	2
Contrefaçon (TECH)		
Contrefaçon (TECH)	5	
Corchetage (TECH)		
Corchetage (TECH)	7	2
Cybertechn (TECH)		
Cybertechn (TECH)	5	
Electronique (TECH)		
Electronique (TECH)	9	4
Explosifs x2 (TECH)		
Explosifs x2 (TECH)	5	
Maritechs (TECH)		
Maritechs (TECH)	5	
Photos & Films (TECH)		
Photos & Films (TECH)	5	
Pickpocket (TECH)		
Pickpocket (TECH)	5	
Premiers secours (TECH)		
Premiers secours (TECH)	7	2
Sécurité électronique (TECH)		
Sécurité électronique (TECH)	9	4
Teratech (TECH)		
Teratech (TECH)	7	2

Cyberware & Equipement Spécial

Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Fusil à pompe	Agent	Lien neuronal
Pistolet Lourd	Communicateur radio	Note: Prise Eclat de données
	Lance grappin	Note: Boost Tactile
	Tente et matériel de camping	Filtres Nasaux

Programme & Cyberdeck

Profil d'adversaire : Gangster Nomade

Profil à utiliser pour :

- Le pilote du fourgon

GANGSTER NOMADE

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

Points de vie	25	Blessure grave	13	Sauv. contre la mort	3
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

Armes		Armure: Cuir	
Pistolet très lourd	4d6	Tête	4 SP
Arbalète	4d6	Corps	4 SP
Arme de mêlée légère	1d6		

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

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Pistolet très lourd	Corde	Lien neuronal
Carreaux d'arbalète	Lampe de poche	Note: 1 fiche d'interface
20	1	1
20	1	

Programme & Cyberdeck

Profil d'adversaire : Tourelles automatiques

Le profil à utiliser pour la tourelle automatique est le suivant :

- HP : 25
- SD 17 en *Sécurité Electronique* pour les désarmer pendant 5 min.
- Point de combat : 14 (+1D10)
- Equipées de SMG Lourd avec 40 Balles.



FRONTIERS

CYBERPUNK

RED