

CYBERPUNK RED



Mooks Endurcis
Brisez la glace en cas de Power gaming

Crée par James Hutt
Pour le compte de la société R. Talsorian Games
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D
Relu et corrigé par Dryss

Sommaire :

Tactique des Mooks	page 3
Garde du corps Endurci Endurci	page 4
Boosterr Endurci	page 5
Gangster Nomade Endurci	page 6
Agent de Sécurité Endurci	page 7

Note :

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

Ce document est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr>. Il s'agit d'un document DLC de R. Talsorian Games pour le jeu de rôle Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :

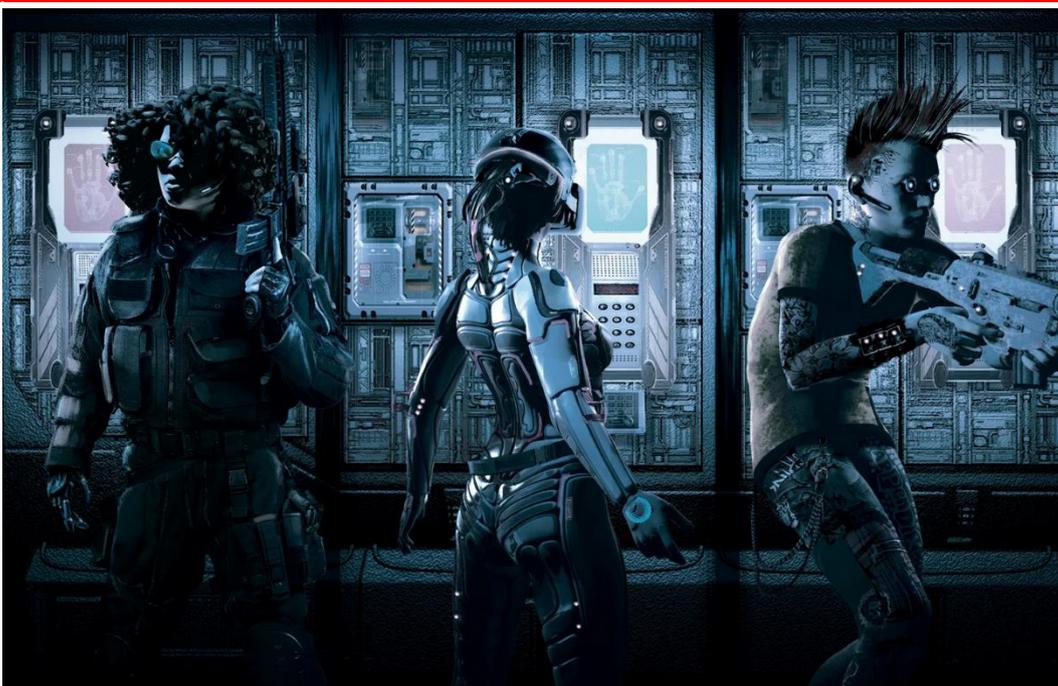
<https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2021/05/RTG-CPR-HardenedMooks.pdf>

Bienvenue, Meneur de Jeu. Votre groupe est-il rempli de marchands de mort qui évitent les balles, les explosifs et les balles dans la tête ? Si vous trouvez que les Mooks du **livre de base de Cyberpunk RED** ne parviennent pas à défier les personnages joueurs, et que vous ne voulez pas augmenter la taille de vos rencontres pour compenser, vous êtes au bon endroit. Emmenons ces Mooks à la salle de sport. Il est temps pour eux de se perfectionner.

Les Mooks Endurcis sont équilibrés lorsqu'ils sont utilisés pour remplacer les Mooks du **livre de base de Cyberpunk RED**... mais seulement si votre groupe est composé de personnages optimisés pour le combat, et à raison d'un par Edgerunner. Ils sont également économiquement équilibrés pour avoir du matériel à récupérer similaire. Contre un groupe comprenant des personnages non optimisés pour le combat, ils devraient être utilisés avec parcimonie, saupoudrés de Mooks ordinaires du **livre de base Cyberpunk RED**. Ces PNJ ne sont pas conçus pour écraser les personnages, mais plutôt pour les mettre au défi tout en leur permettant de se sentir comme les bêtes de combat qu'ils veulent incarner.

Expérimentez-les dans votre jeu et voyez comment les personnages réagissent. S'ils ont toujours besoin de plus de piquant, faites un jet sur la table ci-dessous pour ajouter un défi supplémentaire à leur affrontement avec les Mooks.

1d10	Tactiques des Mooks aguerris
1	Un Mook tire des munitions incendiaires (Page 346 du livre de base), mais n'a que 10 cartouches.
2	Ajoutez 2 Mooks supplémentaires à la rencontre au début du 2e round.
3	Deux Mooks subissent actuellement l'effet principal de la Black Lace (Page 277 du livre de base).
4	Un Mook possède une grenade perforante (Page 345 du livre de base) et une base de compétence en Athlétisme de 12.
5	Un Mook porte une armure corporelle Heavy Armorjack (SP 13). Augmentez ses REF, DEX, et MOVE de 2 (avant de calculer la pénalité d'armure).
6	Les Mooks sont inhabituellement organisés. L'un d'entre eux possède une compétence Tactique de 13 et une grenade fumigène (Page 347 du livre de base).
7	Ajoutez un Mook supplémentaire d'un type différent lors de la rencontre.
8	Ajoutez 2 Mooks à la rencontre. Il auront toutefois une Blessure Critique à la tête chacun.
9	Ajoutez 1 Mook supplémentaire à la rencontre au début des rounds 2, 3 et 4.
10	Un Mook a un SMG et aucun sens de l'auto-préservation. Il a une base de compétence de tir automatique de 16, et ne porte pas d'armure de tête.



GARDE DU CORPS ENDURCI

INT	4	REF	6	DEX	6	TECH	2	PRES	4
VOL	4	CHAN	--	MOUV	5	CORP	7	EMP	3

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

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Fusil à pompe (Mauvaise qualité)	5d6	Tête	11 SP
Arme de mêlée lourde	3d6	Corps	11 SP

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

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Fusil à pompe	Communicateur radio	
25	1	

Programme & Cyberdeck

BOOSTER ENDURCI

INT	4	REF	6	DEX	5	TECH	2	PRES	4
VOL	4	CHAN	--	MOUV	6	CORP	4	EMP	3
Points de vie			Blessure grave			Sauv. contre la mort			
30			15			4			
Armes				Armure: Cuir					
Pistolet très lourd		4d6		Tête		4 SP			
Etripeurs		3d6		Corps		4 SP			

Skill Base		Niv	Stat	Compétences d'éducation		Niv	Stat	Compétences de Tir		Niv	Stat
Compétence de Vigilance				Guide Local (Local)		4		Tir à l'arc (Ref)		6	
Concentration (Vol)		8	4	-> Quartier d'origine		6	2	Tir automatique x2 (REF)		6	
Dissim./Révélation obj (INT)		6	2	->		4		Compétences de Sociabilité		Niv	Stat
Lecture sur les lèvres (INT)		4		->		4		Conn. De la rue (PRES)		4	
Perception (INT)		8	4	Langue connues (INT)		4		Conversation (EMP)		6	2
Pistage (INT)		4		-> Argo		6	2	Corruption (PRES)		4	
Compétences de Corps		Niv	Stat	-> Native		8	4	Habillemt. Style (PRES)		4	
Athlétisme (DEX)		9	4	->		4		Interrogatoire (PRES)		5	2
Contorsion (DEX)		5		Science (INT)		4		Look (PRES)		4	
Danse (DEX)		5		->		4		Negoce (PRES)		4	
Discretion(DEX)		7	2	Gestion des affaires (INT)		4		Persuasion (PRES)		6	2
Endurance (VOL)		6	2	Survie en milieu hostile (IN)		4		Psychologie (EMP)		5	2
Rés. Torture/drogue (VOL)		8	4	Tactique (INT)		4		Compétences techniques		Niv	Stat
Compétence de Contrôle		Niv	Stat	Compétences de Combat		Niv	Stat	Aérotech (TECH)		2	
Cond. Véhicule terrestre (REF)		10	4	Armes de mêlée (DEX)		12	7	Armurerie (TECH)		2	
Equitation (REF)		6		Art Martial x2 (DEX)		5		Arts plastiques (TECH)		2	
Pil. Véhicule maritimes (REF)		6		Bagarre (DEX)		9	4	Assistance médicale x2 (TECH)		2	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)		6		Esquive (DEX)		7	2	Contrefaçon (TECH)		2	
Compétences d'éducation		Niv	Stat	Compétences de Représentation		Niv	Stat	Corchetage (TECH)		2	
Bibliothèque (INT)		4	0	Jeu d'acteur (PRES)		4		Cybertech (TECH)		2	
Bureaucratie (INT)		4		Instrument (TECH)		2		Electronique (TECH)		2	
Composition (INT)		4		->		2		Explosifs x2 (TECH)		2	
Comptabilité (INT)		4		->		2		Maritechs (TECH)		2	
Connaissance (INT)		6	2	Compétences de Tir		Niv	Stat	Photos & Films (TECH)		2	
Criminologie (INT)		4		Armes d'épaule (REF)		6		Pickpocket (TECH)		2	
Cryptographie (INT)		4		Armes Lourdes (REF)		6		Premiers secours (TECH)		4	2
Déduction (INT)		4		Pistolet (REF)		12	6	Sécurité électronique (TECH)		2	
Dressage (INT)		4						Teratech (TECH)		2	
Jeux de Hasard (INT)		4									
Compétence de Classe											

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Pistolet très lourd	Téléphone jetable	Cyberbras
30	1	Note: Etripeurs x 2
		Techhair
		Note: Mode
		1

Programme & Cyberdeck

Une autre astuce sournoise que vous pouvez utiliser pour personnaliser vos Mooks est d'écrire à l'avance pour chacun d'entre eux une ligne de dialogue pour le combat. Même s'ils ne la prononcent pas, et ce serait un peu ridicule s'ils la prononçaient tous, cela vous aidera à alléger la présentation pendant l'exposition d'une scène de combat. Un Mook avec la phrase "Je vais

GANGSTER NOMADE

les retenir !" sera différent pour les personnages de "Celui-ci a l'air plein de cyberware ..." ou qui dira "Melvin, ramène ton cul ici !".

Ne les laissez jamais oublier qu'ils sont en train de tuer des gens, même si ce ne sont que des Mooks . Encore plus quand ils le méritent.

GANGSTER NOMADE ENDURCI

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

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

Armes		Armure: Kevlar	
Pistolet très lourd	4d6	Tête	7 SP
Arme de mêlée Lourde	4d6	Corps	7 SP

Skill Base		Niv	Stat	Compétences d'éducation		Niv	Stat	Compétences de Tir		Niv	Stat
Compétence de Vigilance		5	2	Guide Local (Local)		6		Tir à l'arc (Ref)		6	
Concentration (Vol)		6		-> Quartier d'origine		8	2	Tir automatique x2 (REF)		6	
Dissim./Révélation obj (INT)		6		->		6		Compétences de Sociabilité		Niv	Stat
Lecture sur les lèvres (INT)		6		->		6		Conn. De la rue (PRES)		3	
Perception (INT)		10	4	->		6		Conversation (EMP)		6	3
Pistage (INT)		10	4	Langue connus (INT)		6		Corruption (PRES)		3	
Compétences de Corps		Niv	Stat	-> Argo		8	2	Habillemt. Style (PRES)		3	
Athlétisme (DEX)		8	2	-> Native		10	4	Interrogatoire (PRES)		5	2
Contorsion (DEX)		6		->		6		Look (PRES)		3	
Danse (DEX)		6		Science (INT)		6		Negoce (PRES)		3	
Discretion(DEX)		8	2	->		6		Persuasion (PRES)		5	2
Endurance (VOL)		5	2	Gestion des affaires (INT)		6		Psychologie (EMP)		5	2
Rés. Torture/drogue (VOL)		3		Survie en milieu hostile (INT)		6		Compétences techniques		Niv	Stat
Compétence de Contrôle		Niv	Stat	Tactique (INT)		8	2	Aérotech (TECH)		4	
Cond. Véhicule terrestre (REF)		12	6	Compétences de Combat		Niv	Stat	Armurerie (TECH)		4	
Equitation (REF)		6		Armes de mêlée (DEX)		12	6	Arts plastiques (TECH)		4	
Pil. Véhicule maritimes (REF)		6		Art Martial x2 (DEX)		6		Assistance médicale x2 (TECH)		4	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)		6		Bagarre (DEX)		8	2	Contrefaçon (TECH)		4	
Compétences d'éducation		Niv	Stat	Esquive (DEX)		8	2	Corchetage (TECH)		4	
Bibliothèque (INT)		6	0	Compétences de Représentation		Niv	Stat	Cybertech (TECH)		4	
Bureaucratie (INT)		6		Jeu d'acteur (PRES)		3		Electronique (TECH)		4	
Composition (INT)		6		Instrument (TECH)		4		Explosifs x2 (TECH)		4	
Comptabilité (INT)		6		->		4		Maritechs (TECH)		4	
Connaissance (INT)		8	2	->		4		Photos & Films (TECH)		4	
Criminologie (INT)		6		Compétences de Tir		Niv	Stat	Pickpocket (TECH)		4	
Cryptographie (INT)		6		Armes d'épaule (REF)		6		Premiers secours (TECH)		7	3
Déduction (INT)		6		Armes Lourdes (REF)		6		Sécurité électronique (TECH)		4	
Dressage (INT)		6		Pistolet (REF)		10	4	Teratech (TECH)		10	6
Jeux de Hasard (INT)		6									
Compétence de Classe											

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

Programme & Cyberdeck

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

Points de vie	30	Blessure grave	15	Sauv. contre la mort	5
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Fusil d'assault (Mauvaise Qualité)	5d6	Tête	11 SP
Pistolet très lourd	4d6	Corps	11 SP

Skill Base		Niv Stat		Niv Stat		Niv Stat	
Compétence de Vigilance							
Concentration (Vol)	7	4					
Dissim./Révélation obj (INT)	5						
Lecture sur les lèvres (INT)	5						
Perception (INT)	8	3					
Pistage (INT)	5						
Compétences de Corps							
Athlétisme (DEX)	8	4					
Contorsion (DEX)	4						
Danse (DEX)	4						
Discretion(DEX)	6	2					
Endurance (VOL)	5	2					
Rés. Torture/drogue (VOL)	8	5					
Compétence de Contrôle							
Cond. Véhicule terrestre (REF)	7						
Equitation (REF)	7						
Pil. Véhicule maritimes (REF)	7						
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	7						
Compétences d'éducation							
Bibliothèque (INT)	5	0					
Bureaucratie (INT)	5						
Composition (INT)	5						
Comptabilité (INT)	5						
Connaissance (INT)	7	2					
Criminologie (INT)	5						
Cryptographie (INT)	5						
Déduction (INT)	5						
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					
-> Native	9	4					
->	5						
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)	6	2					
Art Martial x2 (DEX)	4						
Bagarre (DEX)	8	4					
Esquive (DEX)	6	2					
Compétences de Représentation							
Jeu d'acteur (PRES)	2						
Instrument (TECH)	2						
->	2						
->	2						
Compétences de Tir							
Armes d'épaule (REF)	12	5					
Armes Lourdes (REF)	7						
Pistolet (REF)	12	5					
Compétences de Tir							
Tir à l'arc (Ref)	7						
Tir automatique x2 (REF)	14	7					
Compétences de Sociabilité							
Conn. De la rue (PRES)	2						
Conversation (EMP)	4	2					
Corruption (PRES)	2						
Habillemt. Style (PRES)	2						
Interrogatoire (PRES)	7	4					
Look (PRES)	2						
Negoce (PRES)	2						
Persuasion (PRES)	4	2					
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)	4	2					
Sécurité électronique (TECH)	2						
Teratech (TECH)	2						
Compétence de Classe							

Cyberware & Equipement Spécial		Equipement général		Amélioration Cyber	
Munitions		Communicateur radio	1		
Fusil d'assault	40				
Pistolet très lourd	25				

Programme & Cyberdeck



死の戦士

CYBERPUNK RED