

CYBERPUNK RED



Lieutenants 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 :

Que signifie le terme "Endurci " ? _____ page 3

Qu'est-ce qu'un groupe Endurci ? _____ page 3

Qu'est-ce qu'un personnage Endurci ? _ page 3

Lieutenants Endurcis _____ page 3

Tactiques des lieutenants Endurcis _____ page 4

Netrunner Anti-personnel _____ page 5

Netrunner Anti-programme _____ page 6

Chef des désosseur Foudre _____ page 7

Chef des désosseur Tonnerre _____ page 8

Officier de sécurité RAID _____ page 9

Officier de sécurité Siège _____ page 10

Note :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Elian "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/2021/06/04/cyberpunk-red-alert-hardened-lieutenants/>

Bienvenue Meneur de jeu au deuxième numéro de la série Endurci. Dans ce numéro, nous traiterons des lieutenants du livre de base de Cyberpunk RED en version Endurcie. Cependant, avant toute chose, il convient d'apporter quelques précisions.

Que signifie le terme "Endurci" ?

Endurci est un terme qui signifie "optimisé pour le combat". Il définit un niveau de jeu conçu pour offrir un défi adéquat aux personnages optimisés pour le combat tout en leur permettant d'être des bêtes de combat, sans perturber le système de jeu ni augmenter le nombre de combattants ennemis dans une rencontre.

Qu'est-ce qu'un groupe Endurci ?

Un groupe Endurci est un groupe composé de personnages Endurcis. **Si un seul membre d'un groupe n'est pas considéré comme Endurci**, vous n'avez pas de groupe Endurci et vous devez faire attention : Le matériel d'un adversaire Endurci causera probablement la mort de vos Personnages non Endurcis.

Qu'est-ce qu'un personnage Endurci ?

Un personnage joueur est considéré comme Endurci lorsqu'il répond à l'un des critères suivants :

- Une Compétence REF de 8 combinée à une compétence d'esquive de 6 ou plus,
- Une capacité d'attaque avec Stat + Compétence + Mod de 15 ou plus,
- Une Volonté + Corps de 16 ou plus,
- Le personnage possède une Arme d'une valeur de Luxe ou supérieure,
- Une Compétence DEX de 8 combinée à un MOVE de 8,
- Une Compétence Tir automatique ou compétence en arts martiaux de 6 ou plus,
- Un Rang Solo de 4 ou plus.

Lieutenants Endurcis

Les lieutenants Endurcis suivants sont équilibrés lorsqu'ils sont utilisés en remplacement des lieutenants du livre de base **Cyberpunk RED** (page 414), mais uniquement contre un groupe de personnages Endurcis (voir ci-dessus), et à raison d'un pour deux Edgerunners.

Pour une rencontre mixte classique, un Lieutenant Endurci vaut deux Mooks Endurcis. Ces PNJ ne sont pas conçus pour mettre à mal un groupe Endurci, mais plutôt pour mettre au défi les personnages tout en leur permettant de continuer à se sentir comme les bêtes de combat que les joueurs veulent incarner.

Contrairement aux Mooks Endurcis qui peuvent être mélangés avec parcimonie contre des groupes non Endurcis en créant des infimes problèmes d'équilibrage, aligner des Lieutenants Endurcis contre des groupes de personnages non Endurcis est une bonne recette pour provoquer les funérailles d'un personnage.

Tactiques des lieutenants Endurcis

Si vous voulez ajouter une petite garniture supplémentaire lors de votre rencontre avec un lieutenant Endurci, lancez un dé sur la table ci-dessous pour déterminer sa tactique :

1d10	Tactiques des lieutenants aguerris
1	Le lieutenant et ses alliés tendent une embuscade au groupe (Page 399 du livre de base).
2	Le lieutenant agrippe un bouclier humain (Page 184 du livre de base).
3	Le lieutenant ordonne à ses alliés de se concentrer sur un personnage en particulier.
4	Le lieutenant ordonne à ses alliés de charger sauvagement sur le groupe.
5	Le lieutenant se trouve dans une position hautement défendable, en se mettant à couvert.
6	Les compétences et les capacités en premiers soins et en soins paramédicaux lui donnent une base de 14.
7	Le lieutenant a installé une grenade perforante (Page 345 du livre de base) comme piège avant le combat, quelque part sur le terrain. Il faut réussir un test de Perception avec un SD de 15 pour la repérer. La désarmer nécessite un test de Démolition/Explosif avec un SD de 9. La grenade explose si un personnage se déplace dans la case où elle est cachée.
8	Le lieutenant a fait des recherches approfondies sur les capacités de combat du groupe.
9	Le lieutenant a un COOL de 6, une Réputation de 2, et tente un Face-à-face. (Page 194 du livre de base) soit avant le début du combat, soit juste au début.
10	Le lieutenant a une base de compétence tactique de 16 et est aux commandes.



NETRUNNER ENDURCI (ANTI-PERSONNEL)

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

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

Armes		Armure: Combinaison connectée	
Pistolet très lourd	4d6	Tête	11 SP
		Corps	11 SP

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

Cyberware & Equipement Spécial		Munitions		Equipement général		Amélioration Cyber	
Pistolet très lourd	50	Communicateur radio	1	Lien neuronal	1	<i>Note: 1 fiche d'interface</i>	
		Lampe de Poche	1	Cyberdeck	1		
		Lunettes Virtuelles	1				

Programme & Cyberdeck		Programmes			
Armure	2				
Banissement	1				
ConsoleKRASH	1				
Feubeu	2				
Bouclier	1				

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

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

Armes		Armure: Combinaison connectée	
Pistolet très lourd	4d6	Tête	11 SP
		Corps	11 SP

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

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Pistolet très lourd	Communicateur radio	Lien neuronal
50	Lampe de Poche	1
	Lunettes Virtuelles	1
		Note: 1 fiche d'interface
		Cyberdeck
		1

Programme & Cyberdeck	
Programmes	
Armure	1
Tueur	1
Speedy Gonzalvez	2
Sabre	2

CHEF NEO-COLON FOUFRE

INT	3	REF	8	DEX	6	TECH	5	PRES	4
-----	----------	-----	----------	-----	----------	------	----------	------	----------

VOL	5	CHAN	--	MOUV	6	CORP	6	EMP	4
-----	----------	------	----	------	----------	------	----------	-----	----------

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

Armes		Armure: Armure pare balle légère	
Fusil à pompe	5d6	Tête	11 SP
Arme de mêlée lourde	3d6	Corps	11 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)	8
Concentration (Vol)	7 2	-> Quartier d'origine	5 2	Tir automatique x2 (REF)	8
Dissim./Révélation obj (INT)	5 2	->	3	Compétences de Sociabilité	
Lecture sur les lèvres (INT)	3	->	3	Conn. De la rue (PRES)	4
Perception (INT)	8 5	->	3	Conversation (EMP)	6 2
Pistage (INT)	7 4	Langue connues (INT)	3	Corruption (PRES)	4
Compétences de Corps		-> Argo	5 2	Habillement. Style (PRES)	4
Athlétisme (DEX)	12 6	-> Native	7 4	Interrogatoire (PRES)	6 2
Contorsion (DEX)	6	->	3	Look (PRES)	4
Danse (DEX)	6	Science (INT)	3	Negoce (PRES)	4
Discretion (DEX)	10 4	->	3	Persuasion (PRES)	6 2
Endurance (VOL)	11 6	->	3	Psychologie (EMP)	6 2
Rés. Torture/drogue (VOL)	10 5	Gestion des affaires (INT)	3	Compétences techniques	
Compétence de Contrôle		Survie en milieu hostile (INT)	10 7	Aérotech (TECH)	5
Cond. Véhicule terrestre (REF)	12 4	Tactique (INT)	7 4	Armurerie (TECH)	9 4
Equitation (REF)	8	Compétences de Combat		Arts plastiques (TECH)	5
Pil. Véhicule maritimes (REF)	8	Armes de mêlée (DEX)	14 8	Assistance médicale x2 (TECH)	7 2
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	8	Art Martial x2 (DEX)	6	Contrefaçon (TECH)	5
Compétences d'éducation		Bagarre (DEX)	8 2	Corchetage (TECH)	5
Bibliothèque (INT)	3	Esquive (DEX)	12 6	Cybertech (TECH)	5
Bureaucratie (INT)	3	Compétences de Représentation		Electronique (TECH)	9 4
Composition (INT)	3	Jeu d'acteur (PRES)	4	Explosifs x2 (TECH)	7 2
Comptabilité (INT)	3	Instrument (TECH)	5	Maritechs (TECH)	5
Connaissance (INT)	5 2	->	5	Photos & Films (TECH)	5
Criminologie (INT)	3	->	5	Pickpocket (TECH)	5
Cryptographie (INT)	3	Compétences de Tir		Premiers secours (TECH)	7 2
Déduction (INT)	7 4	Armes d'épaule (REF)	14 6	Sécurité électronique (TECH)	9 4
Dressage (INT)	3	Armes Lourdes (REF)	8	Teratech (TECH)	7 2
Jeux de Hasard (INT)	3	Pistolet (REF)	8		
Compétence de Classe					

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Fusil à pompe	Agent	Lien neuronal
Pistolet Lourde	Communicateur radio	<i>Note: Prise Eclat de données</i>
	Lance grappin	<i>Note: Boost Tactile (Kerenzikov)</i>
	Tente et matériel de camping	

Programme & Cyberdeck

Foudre et Tonnerre font tous deux d'excellents commandants pour les Mooks endurcis. Alors que Foudre peut diriger les Mooks de l'avant, Tonnerre est conçu pour les soutenir de l'arrière.

CHEF NEO-COLON TONNERRE

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

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

Programme & Cyberdeck

RESPONSABLE DE LA SECURITE RAID

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

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

Armes		Armure: Armure pare balle légère	
Fusil d'assault	5d6	Tête	11 SP
Fusil de chasse a canon court	4d6	Corps	11 SP

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

Cyberware & Equipement Spécial		Equipement général		Amélioration Cyber	
Munitions		Lance grappin	1	Cyber-jambe	2
Fusil d'assault ordinaire	50	Agent	1		
Équipement	1	Lampe de poche	1		
Balle de fusil à pompe expensive	2	Menotte	2		
		Communicateur radio	1		

Programme & Cyberdeck

Raid et Seige sont parfaits pour le combat tactique autour d'objectifs basés sur une zone. Ils sont optimisés pour des combats en intérieur avec beaucoup de couvertures et de terrains intéressants.

Des points bonus pour les fontaines et des puits de lumière.

RESPONSABLE DE LA SECURITE SIEGE

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

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

Armes		Armure: Tenue pare balle lourde	
SMG Lourd	3d6	Tête	15 SP
		Corps	15 SP
		Bouclier	10 HP

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

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions		
SMG	80	
Grenade lacrymogène	2	
Equipement général		
Agent	1	
Communicateur radio	1	
lampe de poche	1	
Lance Grappin	1	
Menotte	2	
Amélioration Cyber		
Cyber Optiques	2	
Filtres Nasaux	1	

Programme & Cyberdeck



CYBERPUNK RED