

# CYBERPUNK RED



**LES MINI-BOSS 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  
Version non relue et corrigée

## Sommaire :

Promotion des Mini-boss _____	page 3
Assassin d'Arasaka endurci _____	page 4
Garde du Corps de Corpo endurci _____	page 5
Vétéran de Militech endurci (solo) _____	page 6
Outrider endurci (Nomade) _____	page 7
Pyro endurci (Solo/Techie) _____	page 8
Sniper endurci (Solo) _____	page 9

## 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 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/2022/01/RTG-CPR-DLC-HardenedMB.pdf>*

# LES MINI-BOSS ENDURCIS

Bienvenue, Meneur de jeu, dans le troisième volet de la série "des endurcis" en DLC de Cyberpunk RED ! Dans ce numéro, nous donnons aux mini-boss du livre de base de Cyberpunk RED de la profondeur, et nous en ajoutons même de nouveaux pour vous aider à rendre le jeu plus compétitif pour les personnages joueurs de type marchands de mort qui esquivent les balles, se bourrent d'explosifs et tirent dans les têtes. Comme c'est la troisième partie, nous faisons monter la température encore plus haut ! Attention, si vous n'avez pas un groupe de personnages endurcis (voir les lieutenants endurcis page 3), ces mini-boss endurcis vont certainement faire sonner quelques cloches d'église.

Comme pour tous les adversaires endurcis, les mini-boss suivants ne sont pas conçus pour écraser les membres d'une équipe endurci, mais pour les défier sans perturber le système de jeu ou augmenter le nombre de combattants ennemis dans une rencontre.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, voici les derniers avertissements, ignorez-les à vos risques et périls : Toute rencontre impliquant un mini-boss endurci est conçue pour être plus mortelle. Enchaîner plusieurs rencontres de ce type au cours d'une même mission ou opposer un mini-boss à un groupe non endurcis garantit au moins l'enterrement d'un personnage.

## DATA

Lieutenant endurcis fait référence au DLC éponyme disponible gratuitement en téléchargement sur [rtalsoriangames.com](http://rtalsoriangames.com) en VO ou sur le site du groupe en VF

**Les Mini Boss endurcis sont équilibrés lorsqu'ils sont utilisés en remplacement des Mini Boss du livre de base de Cyberpunk RED (tel que décrit page 414), à raison de 1 pour 3 Edgerunners.**

## Promotions des Mini Boss

Si ces Mini Boss sont trop faibles pour votre table, lancez un dé sur la table ci-dessous pour donner une Promotion aux Mini Boss !

1d10	Promotion de mini-boss endurci
1	Une des bases (somme d'une compétence et d'une caractéristique) du Mini-Boss passe de 10 à 17
2	Les Points de Vie des Mini-boss sont augmenté de 10.
3	Le Mini-boss gagne Travail d'équipe au niveau 3 ( <b>comme décrit page 153 du livre de base</b> ), le mini-boss aura un équipier de son choix
4	Le Mini-boss sera équipé d'une tenue apre-balle légère qui a été amélioré techniquement, supprimant la pénalité d'armure.
5	Le Mini-boss aura 600 eb de Cyberware supplémentaire
6	Le Mini-boss a une réputation de 5
7	Le Mini-boss est équipé d'une grenade IEM ( <b>tel que décrit page 345 du livre de base</b> ) et son niveau en Athlétisme est de 16.
8	Le Mini-Boss prendra une dose de Dentelle Noire ( <b>comme décrit page 357</b> ) ou de Synthécocaine ( <b>comme décrit page 358</b> ) avant le début du combat
9	Le mouvement du Mini-Boss est fixé à 8 et la compétence Evasion est augmenté à 18.
10	Le Mini-boss possède des Branchies ( <b>comme décrit page 363 du livre de base</b> ) et une sculptrice corporelle exotique ( <b>comme décrit page 226 du livre de base</b> ), Un requin ? Arowana ? C'est vous qui décidez.

**JE NE PEUX MÊME PLUS CRITIQUER UN CHARIOT DE RAMEN SANS ÊTRE HARCELÉ. CES NOUVEAUX JEUNES VONT VOUS AGRESSER POUR VOTRE AGENT, VOUS MENACER POUR VOTRE COUVERTURE, ET VOUS TUER POUR VOTRE ARTICLE S'IL EST DE QUALITÉ. C'EST POURQUOI JE PORTE UNE GRENADE, OFFICIER. C'EST DE L'AUTO-DÉFENSE !**

**JERICO HUNT**

# LES MINI-BOSS ENDURCIS

## ASSASSIN D'ARASAKA ENDURCI

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

Points de vie	50	Blessure grave	25	Sauv. contre la mort	8
---------------	----	----------------	----	----------------------	---

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Arme de mêlée lourde d'excellente qualité	3d6	Tête	11 SP
Art martiaux	3d6	Corps	11 SP

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

Cyberware & Equipement Spécial		
<b>Munitions</b>	<b>Equipement général</b>	<b>Amélioration Cyber</b>
Grenade Fumigène		Cyber-optique
1		2
		Note: Vision Infrarouge/UV/LowLight
		Lien Neural
		1
		Sandevistan
		1

Programme & Cyberdeck

Gardez ces deux-là dans votre poche où cas où vos joueurs feraient quelque chose que vous n'aviez pas prévu : le garde du corps de corpo peut garder l'histoire sous contrôle tout en agissant comme un mur temporaire empêchant la progression, et l'assassin peut ralentir la progression avec une rencontre immédiate et stimulante, le temps que vous trouviez une solution.

# LES MINI-BOSS ENDURCIS

## GARDE DU CORPS DE CORPO ENDURCI

INT	<b>7</b>	REF	<b>8</b>	DEX	<b>8</b>	TECH	<b>8</b>	PRES	<b>7</b>
VOL	<b>8</b>	CHAN	--	MOUV	<b>5</b>	CORP	<b>12</b>	EMP	<b>4</b>

Points de vie	<b>60</b>	Blessure grave	<b>30</b>	Sauv. contre la mort	<b>12</b>
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	-----------

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Art martiaux	4d6	Tête	11 SP
		Corps	11 SP

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

Cyberware & Equipement Spécial			
<b>Munitions</b>		<b>Equipement général</b>	
Grenade Fumigène	1	Agent	1
		Communicateur radio	1
		<b>Amélioration Cyber</b>	
		Cyber-optique	2
		Note: Micro/vidéo	
		Maillage musculosquelettique	1
		Charpente linéaire implantée	1
		Σ (sigma)	

<b>Programme &amp; Cyberdeck</b>
----------------------------------

# LES MINI-BOSS ENDURCIS

## VETERAN DE MILITECH ENDURCI (SOLO)

INT	<b>6</b>	REF	<b>8</b>	DEX	<b>8</b>	TECH	<b>6</b>	PRES	<b>5</b>
VOL	<b>8</b>	CHAN	--	MOUV	<b>7</b>	CORP	<b>10</b>	EMP	<b>4</b>

Points de vie	<b>55</b>	Blessure grave	<b>28</b>	Sauv. contre la mort	<b>10</b>
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	-----------

<b>Armes</b>		<b>Armure: Tenue pare balle légère</b>	
Fusil d'assault/ Fusil à pompe sous le canon	5d6	Tête	11 SP
Pistolet Lourd	3d6	Corps	11 SP

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

Cyberware & Equipement Spécial		
<b>Munitions</b>	<b>Equipement général</b>	<b>Amélioration Cyber</b>
Pistolet: Perce Armure	Dentelle Noire	Maillage musculosquelettique
Fusil: Perce Armure	Communicateur Radio	1
Chevrotine: Perce Armure		

<b>Programme &amp; Cyberdeck</b>
----------------------------------

# LES MINI-BOSS ENDURCIS

## OUTRIDER ENDURCI (NOMADE)

INT	<b>6</b>	REF	<b>8</b>	DEX	<b>8</b>	TECH	<b>5</b>	PRES	<b>7</b>
VOL	<b>8</b>	CHAN	--	MOUV	<b>6</b>	CORP	<b>8</b>	EMP	<b>6</b>

Points de vie	<b>50</b>	Blessure grave	<b>25</b>	Sauv. contre la mort	<b>8</b>
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

<b>Armes</b>		<b>Armure: Tenue pare balle légère</b>	
Arme de mêlée lourde d'excellente qualité	3d6	Tête	11 SP
Fusil d'assault Drum	5d6	Corps	11 SP

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

Cyberware & Equipement Spécial		
<b>Munitions</b>		
Fusil: basique		100
<b>Equipement général</b>		
Traceurs maison		1
Communicateur radio		1
<b>Amélioration Cyber</b>		
Lien Neural		1
<i>Note: Fiches d'interfaces</i>		
Kit Cyberaudio		1
<i>Note: Audition amplifiée</i>		
Cyberoptique		2
<i>Note: Targeting Scope</i>		
<i>Note: TéléOptique</i>		

<b>Programme &amp; Cyberdeck</b>
----------------------------------

# LES MINI-BOSS ENDURCIS

## PYRO ENDURCI (SOLO/TECHIE)

INT	8	REF	8	DEX	8	TECH	8	PRES	5
VOL	8	CHAN	--	MOUV	6	CORP	8	EMP	2

Points de vie	50	Blessure grave	25	Sauv. contre la mort	8
---------------	----	----------------	----	----------------------	---

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Lance flamme d'excellente qualité	3d6	Tête	11 SP
Lance roquette d'excellente qualité	8d6	Corps	11 SP

Skill Base		Niv Stat		Niv Stat		Niv Stat	
<b>Compétence de Vigilance</b>							
Concentration (Vol)	10	2					
Dissim./Révélation obj (INT)	8						
Lecture sur les lèvres (INT)	8						
<b>Perception (INT)</b>	10	2					
Pistage (INT)	8						
<b>Compétences de Corps</b>							
Athlétisme (DEX)	10	2					
Contorsion (DEX)	8						
Danse (DEX)	8						
Discretion (DEX)	10	2					
Endurance (VOL)	10	2					
Rés. Torture/drogue (VOL)	16	8					
<b>Compétence de Contrôle</b>							
Cond. Véhicule terrestre (REF)	8						
Equitation (REF)	8						
Pil. Véhicule maritimes (REF)	8						
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	8						
<b>Compétences d'éducation</b>							
Bibliothèque (INT)	10	2					
Bureaucratie (INT)	8						
Composition (INT)	8						
Comptabilité (INT)	8						
Connaissance (INT)	12	4					
Criminologie (INT)	8						
Cryptographie (INT)	8						
Déduction (INT)	8						
Dressage (INT)	8						
Jeux de Hasard (INT)	8						
<b>Compétences d'éducation</b>							
Guide Local (Local)	8						
-> Quartier d'origine	10	2					
->	8						
->	8						
Langue connues (INT)	8						
-> Argo	10	2					
-> Native	12	4					
->	8						
Science (INT)	8						
-> Chimie	16	8					
->	8						
Gestion des affaires (INT)	8						
Survie en milieu hostile (IN)	8						
Tactique (INT)	8						
<b>Compétences de Combat</b>							
Armes de mêlée (DEX)	8						
Art Martial x2 (DEX)	8						
Bagarre (DEX)	16	8					
Esquive (DEX)	16	8					
<b>Compétences de Représentation</b>							
Jeu d'acteur (PRES)	5						
Instrument (TECH)	8						
->	8						
->	8						
<b>Compétences de Tir</b>							
Armes d'épaule (REF)	8						
Armes Lourdes (REF)	16	8					
Pistolet (REF)	8						
<b>Compétences de Tir</b>							
Tir à l'arc (Ref)	8						
Tir automatique x2 (REF)	8						
<b>Compétences de Sociabilité</b>							
Conn. De la rue (PRES)	5						
<b>Conversation (EMP)</b>	4	-1					
Corruption (PRES)	5						
Habillement. Style (PRES)	5						
Interrogatoire (PRES)	2						
Look (PRES)	5						
Negoce (PRES)	5						
Persuasion (PRES)	7	2					
Psychologie (EMP)	4	2					
<b>Compétences techniques</b>							
Aérotech (TECH)	8						
Armurerie (TECH)	16	8					
Arts plastiques (TECH)	8						
Assistance médicale x2 (TECH)	8						
Contrefaçon (TECH)	8						
Corchetage (TECH)	8						
Cybertech (TECH)	8						
Electronique (TECH)	8						
Explosifs x2 (TECH)	16	8					
Maritechs (TECH)	8						
Photos & Films (TECH)	8						
Pickpocket (TECH)	8						
<b>Premiers secours (TECH)</b>	10	2					
Sécurité électronique (TECH)	8						
Teratech (TECH)	8						
<b>Compétence de Classe</b>							
Conscience tactique			4				
Bricoleur			2				
Expert sur le terrain	0			2			
Expert en fabrication	1				1		

**DATA**

Le Pyro endurci a utilisé sa capacité de bricoleur pour améliorer son lance-flammes en qualité excellente et pour créer de toute pièces la fusée incendiaire.

<b>Cyberware &amp; Equipement Spécial</b>		<b>Equipement général</b>		<b>Amélioration Cyber</b>	
Munitions		Syntheticoke	4	Cyberaudio Suite	1
Munition Lance-Flamme	16			Note: Abaissement des niveaux	
Roquette incendiaire	1			Cybereye	2
Grenade Flash	1			Note: Anti-Éblouissement	
				Filtre nasaux	1

**Programme & Cyberdeck**

Ayant un impact immédiat en combat, ces deux-là apprendront rapidement aux personnages les enjeux des rencontres de combat intensif et pourront s'échapper facilement pour des apparitions ultérieures grâce à leur armement à longue portée.

# LES MINI-BOSS ENDURCIS

## SNIPER ENDURCI (SOLO)

INT	<b>7</b>	REF	<b>8</b>	DEX	<b>8</b>	TECH	<b>4</b>	PRES	<b>7</b>
VOL	<b>8</b>	CHAN	--	MOUV	<b>6</b>	CORP	<b>6</b>	EMP	<b>4</b>

Points de vie	<b>45</b>	Blessure grave	<b>23</b>	Sauv. contre la mort	<b>6</b>
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Fusil de Sniper d'excellente qualité	5d6	Tête	11 SP
		Corps	11 SP

Skill Base		Niv	Stat	Compétences d'éducation		Niv	Stat	Compétences de Tir		Niv	Stat
<b>Compétence de Vigilance</b>				Guide Local (Local)		7		Tir à l'arc (Ref)		8	
<b>Concentration (Vol)</b>		10	2	-> Quartier d'origine		9	2	Tir automatique x2 (REF)		8	
Dissim./Révélation obj (INT)		15	8	->		7		<b>Compétences de Sociabilité</b>		Niv	Stat
Lecture sur les lèvres (INT)		7		->		7		Conn. De la rue (PRES)		7	
<b>Perception (INT)</b>		15	8	Langue connues (INT)		7		<b>Conversation (EMP)</b>		6	-1
Pistage (INT)		7		-> Argo		9	2	Corruption (PRES)		15	8
<b>Compétences de Corps</b>		Niv	Stat	-> Native		11	4	Habillemt. Style (PRES)		7	
<b>Athlétisme (DEX)</b>		10	2	->		7		Interrogatoire (PRES)		4	
Contorsion (DEX)		8		Science (INT)		7		Look (PRES)		7	
Danse (DEX)		8		->		7		Negoce (PRES)		7	
<b>Discretion (DEX)</b>		16	8	->		7		<b>Persuasion (PRES)</b>		9	2
<b>Endurance (VOL)</b>		16	8	Gestion des affaires (INT)		7		<b>Psychologie (EMP)</b>		6	2
Rés. Torture/drogue (VOL)		8		Survie en milieu hostile (INT)		15	8	<b>Compétences techniques</b>		Niv	Stat
<b>Compétence de Contrôle</b>		Niv	Stat	Tactique (INT)		7		Aérotech (TECH)		4	
Cond. Véhicule terrestre (REF)		8		<b>Compétences de Combat</b>		Niv	Stat	Armurerie (TECH)		4	
Equitation (REF)		8		Armes de mêlée (DEX)		8		Arts plastiques (TECH)		4	
Pil. Véhicule maritimes (REF)		8		Art Martial x2 (DEX)		8		Assistance médicale x2 (TECH)		4	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)		8		<b>Bagarre (DEX)</b>		10	2	Contrefaçon (TECH)		4	
<b>Compétences d'éducation</b>		Niv	Stat	<b>Esquive (DEX)</b>		16	8	Corchetage (TECH)		4	
<b>Bibliothèque (INT)</b>		9	2	<b>Compétences de Représentatio</b>		Niv	Stat	Cybertech (TECH)		4	
Bureaucratie (INT)		7		Jeu d'acteur (PRES)		15	8	Electronique (TECH)		4	
Composition (INT)		7		Instrument (TECH)		4		Explosifs x2 (TECH)		4	
Comptabilité (INT)		7		->		4		Maritechs (TECH)		4	
<b>Connaissance (INT)</b>		9	2	->		4		Photos & Films (TECH)		4	
Criminologie (INT)		7		<b>Compétences de Tir</b>		Niv	Stat	Pickpocket (TECH)		4	
Cryptographie (INT)		7		Armes d'épaule (REF)		16	8	<b>Premiers secours (TECH)</b>		6	2
Déduction (INT)		7		Armes Lourdes (REF)		8		Sécurité électronique (TECH)		4	
Dressage (INT)		7		Pistolet (REF)		8		Teratech (TECH)		4	
Jeux de Hasard (INT)		7									
<b>Compétence de Classe</b>		Conscience tactique				6					

<b>Cyberware &amp; Equipement Spécial</b>		
<b>Munitions</b>	<b>Equipement général</b>	<b>Amélioration Cyber</b>
Fusil: Munition perce armure <b>16</b>	Téléphone jetable <b>1</b>	Cyber-optique <b>2</b>
		Note: Vision Infrarouge/UV/LowLight
		Note: Targeting Scope

<b>Programme &amp; Cyberdeck</b>
----------------------------------



# CYBERPUNK RED