

CYBERPUNK RED



Guide de conversion du kit de démarrage
Aventures du Kit de démarrage utilisant les
règles du livre de base

Créé par J Gray, Mike Pondsmith, & James Hutt
Pour le compte de la société R. Talsorian Games
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D
Version non Relue et corrigée "

Sommaire :

Un instant, qu'est-ce que c'est ? _____	page 3
L'appartement _____	page 3
Introduction _____	page 3
Première partie _____	page 3
Deuxième partie _____	page 3
Troisième partie _____	page 4
Conclusion _____	page 5
Les Screamsheets _____	page 5
Cargaison précieuse _____	page 5
Comme pour de vrai _____	page 5
Ce n'est pas le Kansas _____	page 6
Fiche PNJ : Crunch _____	page 7
Fiche PNJ : Dorothy _____	page 8
Fiche PNJ : Dr George Claver _____	page 9
Fiche PNJ : Gina Zepada _____	page 10
Fiche PNJ : Royal _____	page 11
Fiche PNJ : Molly Andersson _____	page 12
Fiche PNJ : Officier Lanz _____	page 13
Fiche PNJ : REX Royal _____	page 14
Fiche PNJ : RICO RICO _____	page 15
Fiche PNJ : Streamline _____	page 16
Fiche PNJ : TEN Gallon _____	page 17
Architecture NET _____	page 18

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/wp-content/uploads/2021/08/RTG-CPR-DLC-JPKConversionGuide.pdf>

UN INSTANT, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Ceci, cher lecteur, est un guide pour exécuter toutes les missions incluses dans le **kit de démarrage de Cyberpunk RED** en utilisant les règles complètes du **livre de base de Cyberpunk RED**. Mais considérez-le aussi comme une extension du kit de démarrage, car nous avons également rééquilibré ces missions pour qu'elles s'intègrent dans le début de la campagne du livre de base, au lieu de leur précédente version en tant que série de missions rapides de **lancement**. Vous trouverez également les caractéristiques de tous les personnages nommés dans le scénario : **l'appartement**, au cas où ils devraient réapparaître plus tard. Bonne chance, Meneur de Jeu !

JAMES HUTT
Maire de Balance Town

L'APPARTEMENT

Conseil au Meneur de Jeu : *Un lien entre les Personnages et le bâtiment fait de L'Appartement une aventure plus satisfaisante. L'une des meilleures façons d'y parvenir est de les laisser décorer leur appartement. Non seulement cela les aide à se glisser dans l'esprit de leurs personnages ("À quoi ressemblerait l'appartement de mon personnage ?"), mais cela les aide à s'investir dans le bien-être de l'immeuble. Ainsi, pendant la première session, surfez sur un site Web approprié, prenez une feuille de papier vierge et commencez à faire de la décoration intérieure.*

INTRODUCTION

Contrairement au **kit de démarrage**, le bâtiment ne doit pas appartenir à un personnage. Nous recommandons que le **Docteur George Carver** en soit le propriétaire. Il y a également un changement dans la façon dont le logement de départ fonctionne si vous commencez une campagne avec ce scénario.

Lors de la création de personnage, à la place de vivre dans un conteneur, chaque personnage loue un studio (**tel qu'indiqué page 379 du Livre de Base**) dans le bâtiment du **Dr. Carver** pour 1,500eb par mois et le loyer a déjà été payé pour le premier mois. Tous les Exec commencent la campagne avec cet appartement ainsi qu'avec le Corporate Conapt provenant de leur Role Ability. Si les personnages empêchent la destruction de l'immeuble par **WorldSat**, le Dr. Carver leur paiera le loyer du mois suivant et les soignera s'ils venaient à être gravement blessés en le défendant.

PREMIERE PARTIE

Nous vous recommandons de présenter tous les voisins potentiels au lieu de les sélectionner.

Pour **Gina Zapada**, **Rico Robinson**, **Molly Anderson**, le **Dr George Carver** et **Grant Jung** (alias **Royal**), utilisez les fiches fournies à la fin de ce guide. Pour les quatre autres membres de la famille **Anderson**, utilisez la fiche du **Booster** (**dont la fiche de personnage est visible page 412 du livre de base**), mais sans les Eventreurs. Nous avons également fourni une fiche pour **Rex Royale**, mais il ne sera probablement pas nécessaire dans cette mission.

Conseil au Meneur de Jeu : *Vous pourriez organiser une seule scène, par exemple une partie de poker sur le toit du bâtiment, mais vous pourriez créer un meilleur lien en organisant plusieurs petites scènes rapides. Quelques possibilités : **Aider Gina** à porter ses courses jusqu'à son appartement, assurer la sécurité d'un des concerts de **Rico**, aider un des **Anderson** à se sortir d'un mauvais pas, se faire rafistoler par le **Dr Carver** après un travail qui a mal tourné, et partager une bière au bar local avec **Royal**.*

DEUXIEME PARTIE

Pour l'homme derrière le trépied, utilisez le profil du **Garde du corps** (**dont la fiche de personnage est visible page 412 du livre de base**), mais retirez le fusil à pompe et donnez-lui une monture MultiOptique équipée de cinq Cyber-yeux. Vous avez le choix entre plusieurs options. Pour sa sécurité, utilisez 2 **Agents de sécurité** (**dont la fiche de personnage est**

visible page 413 du livre de base) et un **Garde du corps** (**dont la fiche de personnage est visible page 412 du livre de base**). Si l'homme derrière le trépied est capturé ou incapable de s'échapper, **WorldSat** envoie 6 **Agents de sécurité** (**dont la fiche de personnage est visible page 413 du livre de base**) portant un gilet pare-balles léger pour le protéger.

Conseil au Meneur de Jeu : *Le quartier dans lequel se trouve le bâtiment est connu sous le nom de One Block (comme dans "One Block from the Combat Zone"). Parmi les bons emplacements, on trouve la frontière sud d'University District, près du Glen ou la frontière ouest du Glen. Si vous voulez ajouter un peu de piquant, placez-la à la frontière sud Upper Marina, juste à côté de l'Old Med Center. Les personnages auront la zone de combat de Little China d'un côté et la Zone irradiée de l'autre.*

TROISIEME PARTIE

Pour maintenir la tension, **WorldSat** devrait entreprendre deux stratégies distinctes au lieu d'une seule comme indiqué dans le kit de démarrage. Nous vous recommandons de choisir les stratégies de **WorldSat** en fonction des Rôles à votre table.

► Là où il y a de la fumée ◀

Pour voir à travers les faux costumes de pompiers, il faut réussir un test de *Perception* (INT) ou de *Psychologie* (EMP) dont le SD est de 15.

Désamorcer les bombes nécessite de réussir un test de *Démolition* (TECH) dont le SD est de 13. Si l'une des bombes explose, elle fonctionne comme une grenade perforante (**comme indiqué page 345 du livre de base**). Les caractéristiques des pompiers sont identiques à celles des **Agents de sécurité** (**dont la fiche de personnage est visible page 413 du livre de base**), mais ils disposent d'armes de mêlée lourdes pour représenter leurs haches de pompiers. De plus leur compétence d'*Armes de mêlées* (DEX) passe de 6 à 10.

► Appel inconnu ◀

Au lieu de vouloir parler au propriétaire du bâtiment, l'appelant inconnu veut parler à un

Fixer, Exec, ou un personnage avec la caractéristique COOL la plus haute de l'équipe. L'équipe d'intervention de **Streamline** se compose de lui-même et d'**Agents de sécurité** (**dont la fiche de personnage est visible page 413 du livre de base**) portant un gilet pare-balles léger. Toutefois, leurs compétences de *Tir Automatique* (REF) passe à 12. Utilisez la fiche de personnage fourni à la fin de ce guide pour **Streamline**. Les personnages peuvent repérer **Streamline** avant qu'il ne dévoile sa position grâce à un test de *Perception* (INT) avec un SD de 17. Si vous voulez utiliser **Streamline** comme un futur antagoniste dans votre campagne, il peut s'échapper facilement soit en n'utilisant jamais une tyrolienne, soit en sautant par la fenêtre en utilisant ses cyber-jambes pour amortir la chute.

► C'est juste du business. ◀

Utilisez la fiche **Agent de sécurité** (**dont la fiche de personnage est visible page 413 du livre de Base**) pour les adversaires embusqués, mais donnez-leur une armure légère. Les caractéristiques des voisins sont fournies à la fin de ce guide. Évitez que **Grant Jung** (alias **Royal**) ne trahisse le groupe à moins qu'un Solo ne soit présent. Le **Dr Carver** ne devrait pas les trahir puisqu'ils défendent son bâtiment.

► Attaque du Hacker. ◀

Pour l'équipe d'attaque de **Crunch**, utilisez les fiches des Agents de sécurité (**dont la fiche de personnage est visible page 413 du livre de base**). Pour **Crunch** lui-même, utilisez sa fiche de personnage fourni à la fin de ce guide. Pour l'architecture NET de l'immeuble, utilisez la version fournie à la fin du document. Le **Dr Carver** donnera son mot de passe au Netrunner si on le lui demande, mais il ne peut pas l'aider, car les personnes chargées de la maintenance de l'ascenseur sont passées la semaine dernière et ont accidentellement remis le mot de passe par défaut en reconnectant l'ascenseur à l'architecture NET. Le mot de passe par défaut peut être trouvé avec un rôleplay créatif et en surpassant le SD de 13 dans une compétence applicable.

CONCLUSION

Aucun changement n'est nécessaire ici, si ce n'est que le **Dr. Carver** les dispensera de payer le loyer le mois prochain si le bâtiment est toujours debout et les soignera gratuitement s'ils en ont besoin après la mission. "*Cargaison précieuse*" est une excellente Screamsheet à utiliser pour la suite, mais l'aventure "*Pirates des bois*" du livre de base est une autre option, surtout si le bâtiment est détruit.

LES SCREAMSHEETS

Conseil au Meneur de Jeu : *En supposant qu'ils sauvent le bâtiment dans l'appartement, la nouvelle de leur exploit va circuler. C'est suffisant pour que les Personnages obtiennent une réputation de 3 et attirent l'attention de Rex, qui peut négocier des accords pour leur obtenir d'autres emplois comme celui de "Cargaison précieuse".*

CARGAISON PRECIEUSE

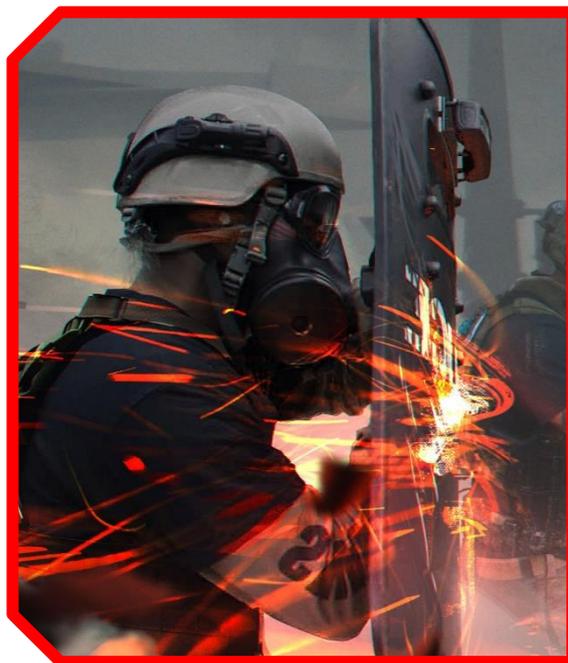
Au lieu d'offrir un enjeu aux personnages, le Fixer offre à chaque personnage 1 000eb, le tarif standard pour un travail typique. Il propose également de prêter à l'équipage une moto de route (**dont la fiche de véhicule est visible page 190 du livre de base**) à utiliser pendant le contrat. Il n'est pas nécessaire qu'elle survive à la mission, mais le Fixer leur offre un bonus de 500eb à partager entre eux si c'est le cas.

Le Fixer offrira toujours des concessions mineures si les personnages réussissent à marchander (son COOL + Trading + Operator est de 14, à moins que vous n'ayez déjà une fiche spécifique d'un Fixer à utiliser), comme une Moto de route supplémentaire en prêt ou le doublement du bonus si la moto revient indemne. Le Fixer punira la trahison en engageant un duo d'assassins qui attaqueront au moment où les personnages s'y attendront le moins. Choisissez **Streamline** et **Crunch** (ou d'autres PNJ utilisant leurs fiches) pour cette tâche, leurs statistiques sont fournies à la fin de ce guide.

Pendant le travail, **2 Agents de sécurité (dont la fiche de personnage est visible page 413 du livre de base)** conduisent la voiture compacte (**dont la fiche de véhicule est visible page 190 du livre de base**), qui a reçu l'amélioration Châssis blindé, ce qui lui donne un bonus de 13 points de santé supplémentaires. La voiture est escortée par un **Éclaireur Nomade (dont la fiche de personnage est visible page 415 du livre de base)** sur une Moto Route (**dont la fiche de véhicule est visible page 190 du livre de base**). Si l'équipage oublie de désactiver le traceur de l'un des véhicules dans l'heure qui suit, il rencontrera deux autres **Éclaireur Nomade** sur des Motos de route.

COMME POUR DE VRAI

Au lieu de 300eb, le NCPD paie 500eb par personne pour ce travail. Un test de *sécurité électronique* avec un SD de 13 déterminera que les systèmes de la Segotari RUSH Revolution ne présentent aucun dysfonctionnement. Le cadeau de l'officier Lantz dans la simulation est un lance-roquettes d'excellente qualité (**dont les caractéristiques sont visibles page 341 du livre de base**) chargé d'une seule roquette. Pour les 9 étudiants de l'académie de police dans la simulation, utilisez les profils des policiers locaux, tels que décrit par la capacité de rôle de secours du justicier (**disponible page 158 du livre de base**).



Pendant le raid à la fin de la simulation, les étudiants seront équipés de boucliers pare-balles (**dont les caractéristiques sont visibles page 351 du livre de base**). **Ten Gallon** est dans un Gyrocopter (**dont la fiche de véhicule est visible page 191 du livre de base**). Le véhicule dispose d'un Châssis Blindé, ce qui lui donne un bonus de 13 points de santé supplémentaires. Pour **Ten Gallon**, utilisez la fiche de personnage fourni à la fin de ce guide. Une fiche pour l'officier **Lantz** a également été fourni au cas où il serait nécessaire.

CE N'EST PAS LE KANSAS

Biotechnica est prête à payer chaque personnage 2000eb à la livraison des médicaments, et n'offrira aucun paiement à l'avance. Traitez chacun des quatre paquets de C9 que les personnages reçoivent comme une grenade perforante (**comme indiqué page 345 du livre de base**) s'ils explosent. Un test de *Démolition* (TECH) avec un SD de 13 permet de retirer le second récepteur de chaque paquet de C9. Un test de *Perception* (INT) avec un SD de 17 est nécessaire pour apercevoir la silhouette dans la pénombre d'un **Agent de sécurité** (**dont la fiche de personnage est visible page 413 du livre de base**) avec un fusil à lunette.

Pour le gang de la route de briques jaunes, utilisez des **Boosters** (**dont la fiche de personnage est visible page 412 du livre de base**) pour les épouvantails, et des **Gardes du corps** (**dont la fiche de personnage est visible page 412 du livre de base**) avec une armure subermique (offrant une protection de 7) au lieu de Kevlar® pour les bucherons en fer blanc. Pour **Dorothy**, utilisez la fiche fournie à la fin de ce guide. Un test d'Athlétisme (DEX) avec un SD de 15 permet aux personnages de s'échapper du bâtiment avant que le toit ne s'effondre. Si le toit s'effondre sur un personnage, il lui inflige 8d6 points de dégâts. Pour l'architecture du NET privé de **Dorothy**, utilisez la version fournie à la fin de ce document.

Si vous utilisez la **Cité d'émeraude** comme drogue de rue, utilisez les règles suivantes.

► Cité d'émeraude

Coût par dose : 100eb (Premium)

Effet primaire

- Dure 8 heures.
- Pendant la durée de l'effet primaire, l'utilisateur ignore les effets de l'état de blessure grave.
- Pendant la durée de l'effet primaire, le Meneur de Jeu vous dira occasionnellement que vous avez des hallucinations. Pendant ces hallucinations, il se peut que vous ne soyez pas capable de distinguer un ami d'un ennemi. Faites de votre mieux pour interpréter votre personnage en conséquence.

Effet secondaire (SD 15)

- Si l'utilisateur n'était pas déjà dépendant de la Cité d'émeraude, il l'est maintenant. Pendant la dépendance, le Meneur de Jeu vous dira occasionnellement que vous avez des hallucinations, bien que vous puissiez distinguer vos amis de vos ennemis. Faites de votre mieux pour interpréter votre personnage en conséquence.

CRUNCH (Netrunner)

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

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

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

DATA

En combat, **Crunch** est considéré comme un Lieutenant

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

Cyberware & Equipement Spécial			
Munitions		Equipement général	Amélioration Cyber
Pistolet lourd	20	Cyberdeck avec câblage isolé	Lien neuronal
		Lunettes Virtuelles	Note: 1 fiche d'interface

Programme & Cyberdeck	
Programmes	
Armure	1
Bouclier	1
Console KRASH	1
Epée	1
Feubeu	2

DOROTHY (Techie)

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

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

Armes		Armure: Armure subdermique	
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)		6		Tir à l'arc (Ref)		6	
Concentration (Vol)		5		-> Quartier d'origine		6		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)		11	4
Perception (INT)		6		->		6		Conversation (EMP)		10	3
Pistage (INT)		6		Langue connues (INT)		6		Corruption (PRES)		7	
Compétences de Corps		Niv	Stat	-> Argo		6		Habillement. Style (PRES)		19	12
Athlétisme (DEX)		5	1	-> Italien (Native)		8	2	Interrogatoire (PRES)		6	
Contorsion (DEX)		4		->		6		Look (PRES)		17	10
Danse (DEX)		4		Science (INT)		6		Negoce (PRES)		7	
Discretion (DEX)		5	1	->		6		Persuasion (PRES)		11	4
Endurance (VOL)		5		->		6		Psychologie (EMP)		11	5
Rés. Torture/drogue (VOL)		5		Gestion des affaires (INT)		6		Compétences techniques		Niv	Stat
Compétence de Contrôle		Niv	Stat	Survie en milieu hostile (IN)		6		Aérotech (TECH)		11	3
Cond. Véhicule terrestre (REF)		6		Tactique (INT)		6		Armurerie (TECH)		11	3
Equitation (REF)		6		Compétences de Combat		Niv	Stat	Arts plastiques (TECH)		8	
Pil. Véhicule maritimes (REF)		6		Armes de mêlée (DEX)		4		Assistance médicale x2 (TECH)		8	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)		6		Art Martial x2 (DEX)		4		Contrefaçon (TECH)		8	
Compétences d'éducation		Niv	Stat	Bagarre (DEX)		5	1	Corchetage (TECH)		8	
Bibliothèque (INT)		12	6	Esquive (DEX)		9	5	Cybertech (TECH)		11	3
Bureaucratie (INT)		6		Compétences de Représentation		Niv	Stat	Electronique (TECH)		11	3
Composition (INT)		6		Jeu d'acteur (PRES)		15	8	Explosifs x2 (TECH)		8	
Comptabilité (INT)		6		-> Orateur		13	5	Maritechs (TECH)		11	3
Connaissance (INT)		6		->		8		Photos & Films (TECH)		8	
Criminologie (INT)		6		Instrument (TECH)		8		Pickpocket (TECH)		8	
Cryptographie (INT)		6		Compétences de Tir		Niv	Stat	Premiers secours (TECH)		15	7
Déduction (INT)		6		Armes d'épaule (REF)		6		Sécurité électronique (TECH)		17	9
Dressage (INT)		6		Armes Lourdes (REF)		6		Teratech (TECH)		11	3
Jeux de Hasard (INT)		6		Pistolet (REF)		12	6				
Compétence de Classe				Bricoleur							
				Expert sur le terrain		4		Expert en fabrication		4	

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Pistolet Très lourd	Agent	Armure Subdermique
	Paire de chaussure de haute couture	Biomoniteur
	Technoscanner	Dermiteinte
	Trousse de Techie	Tatouage lumineux
		Techchev

Programme & Cyberdeck

DR GEORGE CRAVER (Medtech/Techie)

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

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

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

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

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Pistolet lourd	Agent	Filtres nasaux
10	Sacchoche de Medtech	2
	Technoscanner	
	1	
	1	
	1	

Programme & Cyberdeck

GINA ZEPADA (Nomade)

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

Points de vie	35	Blessure grave	18	Sauv. contre la mort	4
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

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

DATA
En combat, *Gina* est considéré comme un Lieutenant

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

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Pistolet Très lourd	Agent	Biomoniteur
Fusil à pompe		Techchev
40	1	1
40		1

Programme & Cyberdeck

ROYAL (Grant jung) (Solo)

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

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

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

DATA

En combat, Royal est considéré comme un Lieutenant. Si vous utilisez les règles d'endurcissement, Royal est considéré comme un lieutenant endurci.

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

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

Programme & Cyberdeck

MOLLY ANDERSON (Fixer)

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

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

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

DATA
En combat, *Molly* est considéré comme un Lieutenant

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

Cyberware & Equipement Spécial			Equipement général			Amélioration Cyber		
Munitions			Agent			Cyberjambes		
Grenade fumigène	1		Téléphone portable jetable	1		Revêtement Realskinn™	2	
Grenade incendiaire	2					Cyberbras	2	
						Revêtement Realskinn™	2	
						Tatouage lumineux	2	

Programme & Cyberdeck

OFFICIER LANTZ (Justicier)

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

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

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Arts martiaux	2d6	Tête	11 SP
Pistolet Très Lourd	4d6	Corps	11 SP

DATA

En combat, Officier Lantz est considéré comme un Lieutenant. Si vous utilisez les règles d'endurcissement, Royal est considéré comme un lieutenant endurci.

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

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Munition pistolet (Perce armu) 8	Agent 1	Audiovox 1
		Anticorps améliorés 1
		Capteur de Toxines 1

Programme & Cyberdeck

REX royale (Fixer)

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

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

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

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

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

Programme & Cyberdeck

RICO RICO (Rico Robinson) (Rocker)

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

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

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Arme de mêlée Lourde	3d6	Tête	11 SP
		Corps	11 SP

DATA

En combat, Rico est considéré comme un Lieutenant

Skill Base		Niv Stat		Niv Stat		Niv Stat					
Compétence de Vigilance				Compétences d'éducation				Compétences de Tir			
Concentration (Vol)	7	2	Guide Local (Local)	6		Tir à l'arc (Ref)	4				
Dissim./Révélation obj (INT)	6		-> Quartier d'origine	12	6	Tir automatique x2 (REF)	4				
Lecture sur les lèvres (INT)	6		->	6		Compétences de Sociabilité	Niv Stat				
Perception (INT)	8	2	->	6		Conn. De la rue (PRES)	13	6			
Pistage (INT)	6		Langue connues (INT)	6		Conversation (EMP)	8	1			
Compétences de Corps				-> Argo	8	2	Corruption (PRES)	11	4		
Athlétisme (DEX)	8	2	-> Anglais (Native)	10	4	Habillement. Style (PRES)	15	8			
Contorsion (DEX)	6		-> Espagnol	10	4	Interrogatoire (PRES)	6				
Danse (DEX)	12	6	Science (INT)	6		Look (PRES)	7				
Discretion(DEX)	8	2	->	6		Negoce (PRES)	7				
Endurance (VOL)	5		->	6		Persuasion (PRES)	9	2			
Rés. Torture/drogue (VOL)	5		Gestion des affaires (INT)	6		Psychologie (EMP)	8	2			
Compétence de Contrôle				Survie en milieu hostile (IN)	6		Compétences techniques	Niv Stat			
Cond. Véhicule terrestre (REF)	4		Tactique (INT)	6		Aérotech (TECH)	7				
Equitation (REF)	4		Compétences de Combat		Niv Stat	Armurerie (TECH)	7				
Pil. Véhicule maritimes (REF)	4		Armes de mêlée (DEX)	12	6	Arts plastiques (TECH)	7				
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	4		Art Martial x2 (DEX)	6		Assistance médicale x2 (TECH)	7				
Compétences d'éducation				Bagarre (DEX)	8	2	Contrefaçon (TECH)	7			
Bibliothèque (INT)	8	2	Esquive (DEX)	12	6	Corchetage (TECH)	7				
Bureaucratie (INT)	6		Compétences de Représentation		Niv Stat	Cybertech (TECH)	7				
Composition (INT)	12	6	Instrument (TECH)	13	6	Electronique (TECH)	7				
Comptabilité (INT)	6		Jeu d'acteur (PRES)	11	4	Explosifs x2 (TECH)	7				
Conaissance (INT)	8	2	->	7		Maritechs (TECH)	7				
Criminologie (INT)	6		->	7		Photos & Films (TECH)	7				
Cryptographie (INT)	6		Compétences de Tir		Niv Stat	Pickpocket (TECH)	11	4			
Déduction (INT)	6		Armes d'épaule (REF)	4		Premiers secours (TECH)	9	2			
Dressage (INT)	6		Armes Lourdes (REF)	4		Sécurité électronique (TECH)	7				
Jeux de Hasard (INT)	6		Pistolet (REF)	4		Teratech (TECH)	7				
Compétence de Classe				Charisme irrésistible						4	

Cyberware & Equipement Spécial			
Munitions	Equipement général		Amélioration Cyber
	Agent	1	Kit cyberaudio
	Guitare électrique	1	Enregistreur audio
	Amplificateur portable	1	

Programme & Cyberdeck

STREAMLINE (Solo)

INT	4	REF	7	DEX	8	TECH	4	PRES	4
VOL	5	CHAN	--	MOUV	8	CORP	7	EMP	2

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

Armes		Armure: Tenue pare balle légère	
Étripeurs	3d6	Tête	11 SP
Fusil d'assault	5d6	Corps	11 SP

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

Cyberware & Equipement Spécial		Equipement général		Amélioration Cyber	
Munitions		Agent		Cyberyeux	
Fusil d'assault	25	Lance grappin	1	Téléoptique	2
			1	Etripeurs	2

Programme & Cyberdeck

DATA

En combat, Streamline est considéré comme un Lieutenant. Si vous utilisez les règles d'endurcissement, Royal est considéré comme un lieutenant endurci.

TEN GALLON (Justicier)

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

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

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

DATA
 En combat, Ten Gallon est considéré comme un Lieutenant. Si vous utilisez les règles d'endurcissement, Royal est considéré comme un lieutenant endurci.

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

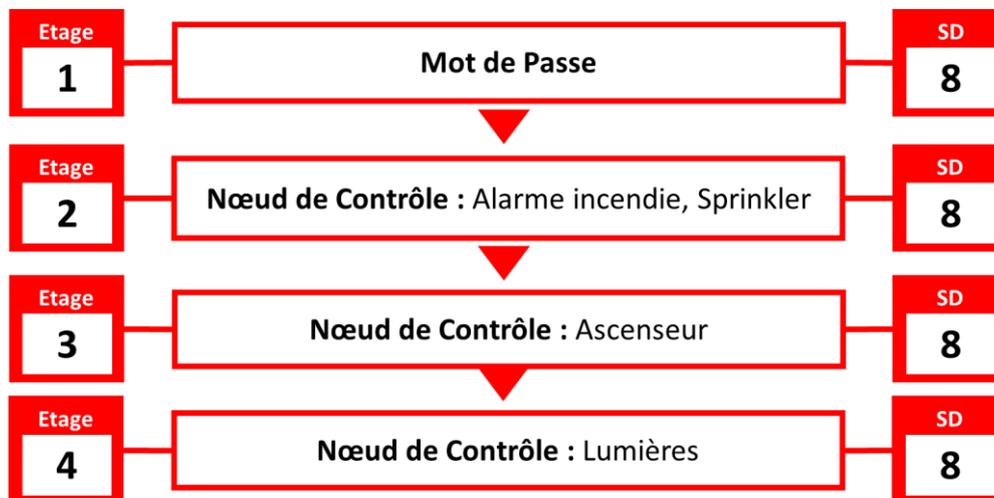
Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Fusil d'assault	Agent	
	Lance grappin	
	Lunettes connectées	
	Téléoptique	

Programme & Cyberdeck

ARCHITECTURE NET

ARCHITECTURE NET : IMMEUBLE D'APPARTEMENTS

Utilisez cette architecture NET pour le scénario **L'appartement**.



ARCHITECTURE NET : LE RESEAU PRIVE DE DOROTHY

Utilisez cette architecture NET pour le scénario : **Ce n'est pas le Kansas**.





CYBERPUNK RED

PETROCHEM
[Illegible text]

M
[Illegible text]

Microtech

WV

INTERVIEW

福满楼
[Illegible text]

Westbrook ↑ Santa
Haywood → Domini

福满楼
[Illegible text]