

# CYBERPUNK RED



"Le succès de trop !"

Un scénario original de Joubinator

### Sommaire :

Mise en place \_\_\_\_\_ page 3  
C'est parti \_\_\_\_\_ page 7  
En jeu et en conclusion \_\_\_\_\_ page 31  
Aides meneur \_\_\_\_\_ page 32

### Résumé :

**Un corpo se fait attaquer à Night City et il va demander du soutien pour tenter de défendre ses intérêts.**

Durée : **2h00 à 4h00**

### Note :

Le scénario est un **oneshoot en solo** prévu pour faire découvrir à un joueur n'importe quel rôle de personnage. Le scénario est donc prévu pour un personnage ayant une capacité de rôle de rang 4 et n'est donc pas adapté pour une prise à main suite à un bi-classage. L'objectif de ce dernier est de permettre à un joueur ou à un Meneur de Jeu débutant de se faire la main sur le système de Cyberpunk Red

**A la fin** de l'histoire, le Meneur de Jeu a la possibilité de réunir un groupe de personnages pour **lancer un autre scénario ou une campagne.**

### Option :

Un Meneur de Jeu expérimenté pourrait très bien faire jouer ce scénario à un groupe de joueurs, en faisant entrer dans l'histoire les joueurs au fur et à mesure de l'apparition de leur personnage respectif.

### Note :

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

### **Joubinator**

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

## Phase 1 : Mise en place

### Mode d'emploi

- ❑ En tant que Meneur de Jeu, vous devez connaître les tenants et les aboutissants de toute l'histoire, il est important pour vous de lire tout le document.
- ❑ Une fois lu, gardez en tête l'histoire et l'interaction de chaque rôle avec la trame et avec les autres rôles.
- ❑ Faites choisir à votre joueur le rôle de personnage qu'il veut jouer.
- ❑ Ensuite concentrez-vous sur la partie qui concerne la classe qu'a choisi votre joueur pour son personnage.
- ❑ Lisez le rang 4 de la classe (remplacer par : capacité de rôle) de votre joueur disponible à partir de la page 143 dans le livre de règles de Cyberpunk Red.
- ❑ Le sexe n'a aucune importance dans ce scénario, il est donc possible de changer le sexe de n'importe quel personnage.
- ❑ Aucune des règles ou des rappels détaillant les caractéristiques de chacune des classes ne sera fait dans ce document. D'une part, pour éviter d'alourdir les explications, et d'autre part, le bouquin de règles le fait très bien autant qu'il serve et soit la référence de tout le monde.

### La trame

- ❑ Un brillant corpo (**Corpo1**) connaît le succès dans son entreprise et rafle mois après mois des primes pour ses résultats en tant qu' "Administrateur des ventes junior" de la société **Continental Brands**, une corporation vendant de la nourriture et des boissons bio et synthétiques [dont la description est présente page 269 du livre de base]. Il parvient à atteindre ses objectifs grâce à son précieux carnet d'adresses que contient son agent.
- ❑ En plus de cette réussite professionnelle, le jeune loup a une relation avec une belle **Rockergirl** qui perce dans le milieu des clubs de nuit de Night City. Pour finir, ce soir **Corpo1** organise dans son appartement une fête pour célébrer la dernière grosse prime et la promotion qu'on lui propose. Des amies de sa Choom seront présentes.
- ❑ Il n'en fallait pas plus pour que les collègues du **Corpo1** soient jaloux de tant de réussites.
- ❑ Bender NINO (**Corpo2**), le supérieur hiérarchique de **Corpo1** est aussi jaloux de lui, car il a appris que la promotion qu'il attendait va être attribuée à **Corpo1**. C'était la goutte d'eau qui a fait déborder le vase, Bender Nino décide de ne pas se laisser faire, et ce



## MISE EN PLACE

soir il va "briser les crocs du louveteau" (bref **Corpo2** va péter la gueule à **Corpo1** et le laisser au fond du caniveau à la merci des premiers vautours venu)



*"You won't be the wimp anymore with Kibble.*

*It's scientifically designed to rebuild the molecular fibers of your muscles stronger, faster, and better with 12 Creatine Amino acids.*

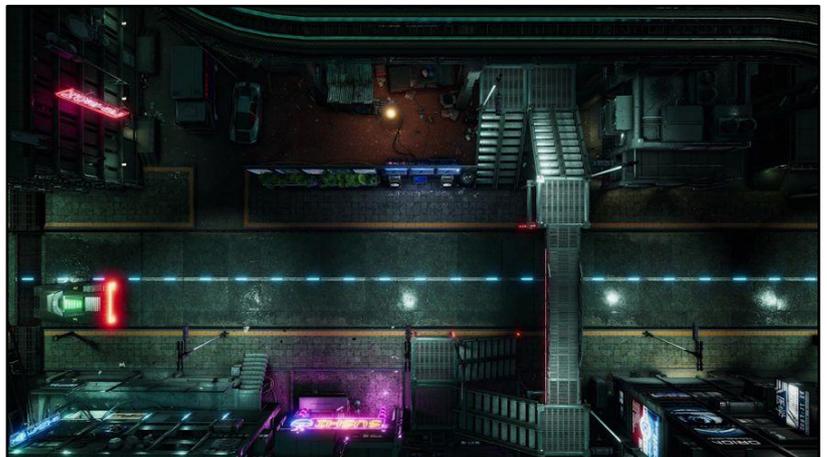
*And it's delicious!"*

## Le plan de Bender NINO

- **Bender NINO** organise volontairement une réunion tardive pour que **Corpo1** arrive en retard à sa soirée. Pendant la réunion il demande secrètement à une secrétaire de renverser du café sur le costume de **Corpo1**. Sous une fausse gentillesse et au frais de la compagnie, **Bender NINO** met alors à disposition à **Corpo1** un magnifique costume pour sa soirée. L'habit l'attend dans un commerce tendance à deux pâtés de maisons de l'appartement de **Corpo1**. **Corpo1** décide de le récupérer et de se changer avant de se rendre à sa soirée.
- **Bender NINO** n'est pas passé par un fixer afin d'être plus discret. Il a donc engagé de piètre Solos répondant aux noms de Kevin ALBRIGHT, Kylian ALCALA, Snake HOWARD et Ale BROOKLIN. Les mercenaires attendent dans une voiture à proximité du magasin de vêtements. Quand **Corpo1** sort de la boutique, et remonte dans son véhicule, la voiture des mercenaires fonce sur lui et vient percuter l'auto de **Corpo1**, blessant tous les individus présents à son bord.
- Encore vivant et toujours dans les vapes, **Corpo1** est fouillé par les mercenaires. Ils lui volent son agent (ou lui coupent la main à l'aide d'une disqueuse portable si l'agent est implanté dans la main de **Corpo1**). (Certains Meneurs de Jeu pourraient plus tard offrir une cybermain gratuite afin de remercier le joueur pour l'amputation forcée de la main de son personnage, ...mais pas tous)
- Les solos s'enfuient en voiture et se rendent vite compte que l'agent qu'ils ont dérobé a été endommagé lors de l'accident. Il est donc impossible d'extraire des données ainsi que le carnet d'adresses. Les solos téléphonent à **Bender NINO** pour lui faire le point de la situation et avoir de nouvelles consignes. Désormais dos au mur, **NINO** ne reculera devant rien et ordonnera aux mercenaires de se rendre à l'appartement de **Corpo1**, de récupérer la sauvegarde du carnet d'adresses et de kidnapper la Choom de **Corpo1**. (Dans le jargon des corporations, ce genre d'opération se nomme une "extraction blanche")



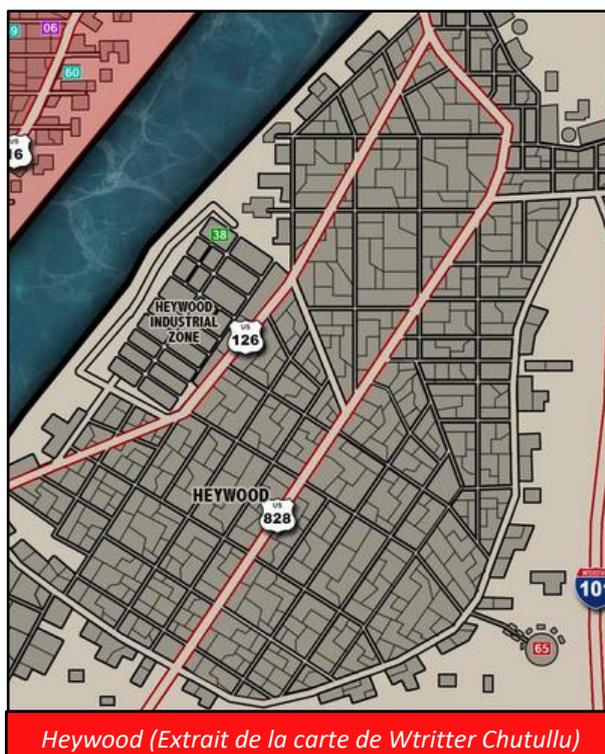
Bender NINO



Les lieux de l'accident

## Voici le décor

- L'action se déroule à Night-City, dans le quartier nord de Heywood [dont la description est présente page 299 du livre de base]. – le quartier sud de Heywood est plus ouvrier mais tout autant surpeuplé)
- Une grosse averse vient de se terminer. Tout est trempé. Une odeur huileuse remonte de la rue. Etrangement, il fait bon. [Tu comprendras quand on aura uploadé la météo de Night-City 😊 Il pleut en général 3 fois par mois à NC et c'est souvent des vieilles pluies acide]
- L'action du scénario commencera juste après l'accident de **Corpo1**. Aux alentours des 22 heures, dans une rue à environ 200 mètres de l'immeuble où **Corpo1** réside avec sa Choom.
- L'immeuble comporte trente étages, il est de bonne facture, le genre où seul des personnes aisées peuvent y habiter.
- Au pied de l'immeuble attendent quelques fans de la **Rockergirl** non invités à la réception dans l'appartement. Ils attendent en espérant désespérément que la soirée va se poursuivre dans une boîte de nuit, et avec un peu de chance ils arriveront peut-être à s'incruster.
- Au pied de l'immeuble, parmi les fans de la **Rockergirl**, glande un **Média**. Il attend pour faire un bout de vidéo pour son journal si la **Rockergirl** daigne montrer le bout de son nez, au pis il aura quelques lignes sur un Screamsheet (journal en ligne).
- Deux personnages, un **Techie** et un **Netrunner** habitent dans l'immeuble et occupent respectivement les appartements : 0604 et 0813.
- La fête organisée par **Corpo 1** et sa Choom est située dans leur appartement, le 11<sup>ème</sup> du 28<sup>ème</sup> étage tagué : 2811. Une vingtaine d'invités sont attendus, comptant parmi eux, 6 fans de la **Rockergirl**.



## Phase 2 : C'est parti !

### Les tableaux des Rôles :

---

Ci-dessous, vous retrouverez plusieurs tableaux pour chaque Rôle. Chaque tableau se présente les mêmes rubriques. A savoir :

- Le titre fait référence au nom du **Rôle** et le nom du personnage s'il n'est pas joué par un joueur.
- La **Capacité de rôle** du joueur qui a pris cette classe.
- L'**équipement minimum** à donner au personnage. Je vous conseille de chasser les joueurs qui ont dans leurs poches l'équivalent d'un placard, ou ceux qui se baladent en ville avec un sac à dos plein à ras-bord comme si c'était un sac à main, ou des armes d'épaule etc... L'expérience sera bien meilleure si le personnage n'a que très peu d'équipement et cela reflète la vie d'un habitant de Night-City habitué à prendre des risques, à être sur le fil du rasoir. Être peu équipé, c'est être cyberpunk et cela met en valeur les compétences des personnages et affute la réflexion de vos joueurs.
- Le **lieu de départ** du personnage qui reflète l'ambiance du rôle du personnage. N'hésitez pas à ajouter des descriptions, des ambiances, etc... (Voir, entendre, sentir, ressentir...)
- **Que sait-il ?** : Cette ligne vous permet de donner des informations au joueur pour qu'il sache d'où il vient, pourquoi il est là. Cela va lui permettre de s'immerger plus facilement dans le jeu, dans l'ambiance Cyberpunk. Cela va aussi lui permettre de faire des choix...pas toujours les bons, mais se seront "ses" choix. Le joueur doit quitter son rôle végétatif de spectateur et passer à celui d'acteur, donc faire "ses choix".
- L'**élément déclencheur** permet au Meneur de Jeu de comprendre à quel moment le personnage de son joueur débute l'histoire. Ces éléments permettent de faire comprendre au joueur "ça y est c'est parti, c'est moi qui tient les rênes de mon personnage maintenant". Ces éléments vont lui permettre de réagir par rapport à la situation. Le reste devrait s'enchaîner.
- La case **déduction** aide le Personnage Joueur et le Meneur de Jeu à s'imprégner du personnage. Le joueur pourrait très bien déduire de lui-même tout ce qu'il y a dans cette case. Parfois ce n'est pas évident, alors le Meneur de Jeu peut aider son joueur à incarner son personnage (rôle) et lui proposer, lui distiller ces déductions au fur et à mesure de la partie.
- La case **Mission**, résume simplement ce qui est attendu de la part du personnage (Attention, pensez à ne pas le révéler au joueur).
- **Obstacle** : ce sont les difficultés que le Meneur de Jeu doit gérer pour ce personnage. Il faut doser, au Meneur de Jeu de voir. Sachez que les plus beaux scénarios sont ceux qui ont de vraies embuches : "A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire !"

# LE TABLEAU DES RÔLES

**Note au meneur :** Vous pouvez changer, adapter, améliorer comme vous le souhaitez les descriptions ci-dessous. En effet, le scénario est une histoire à faire vivre selon ses envies et ses possibilités. Appropriiez-vous l'histoire, elle ne sera que mieux contée et percutante. Lisez le déroulement de l'histoire pour en comprendre les interactions entre chaque personnages et "vamos", c'est vous le Meneur de Jeu, vous qui êtes la capitaine du navire !!!

L'histoire est décrite comme je l'imagine le mieux, mais "mon mieux" n'est pas forcément "votre mieux". En cas de doute, changez, improvisez !

Également pour plus de facilité de lecture, les rôles ont été mises dans l'ordre d'apparition chronologique des personnages dans la trame.

Classe après classe vous verrez le scénario se dérouler sous vos yeux de lecteur.



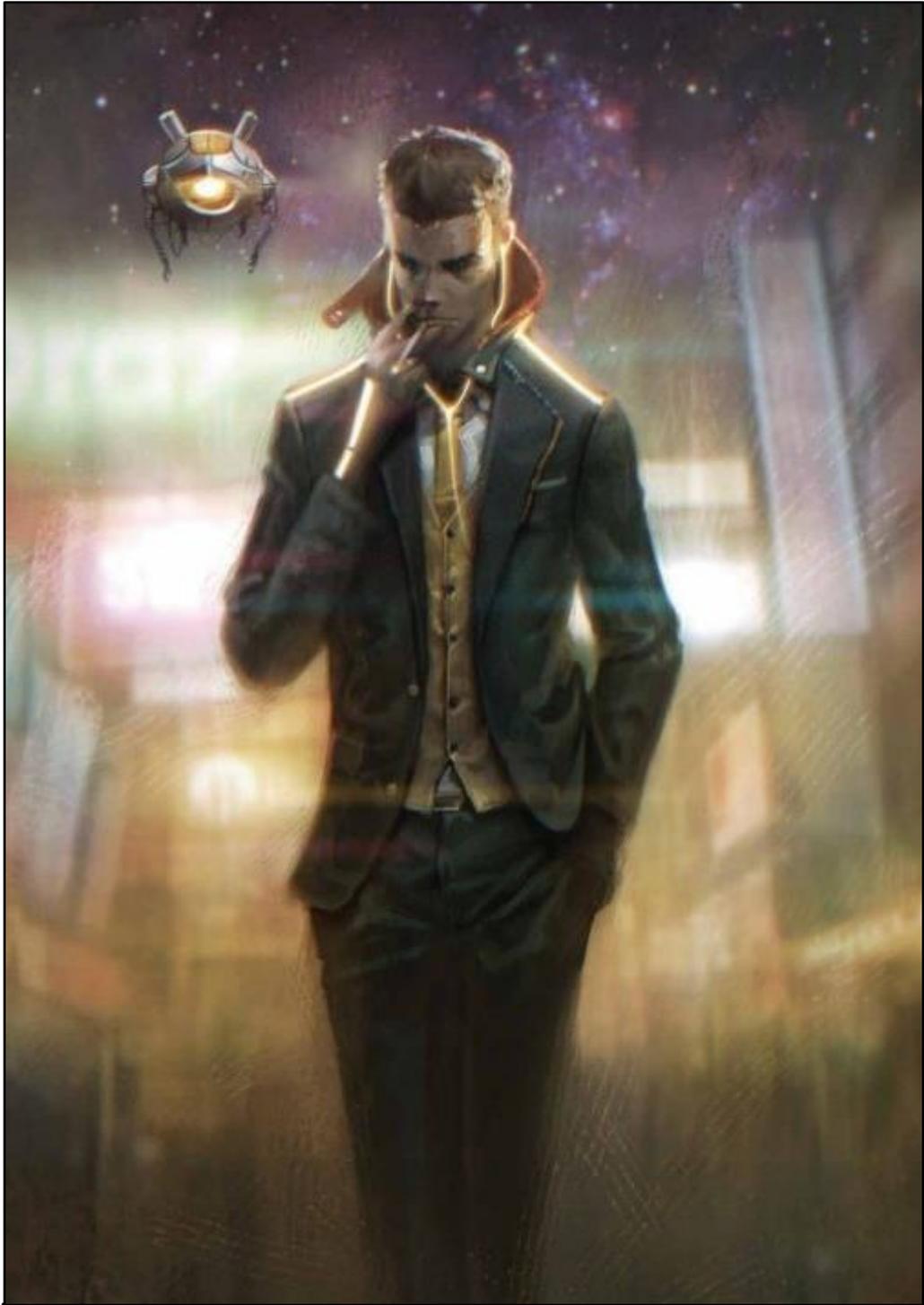
*You give your all to everyone else, let Kibble give some of that back.*

*12 Creotic Amino acids and micro builders that are proven to reweave the molecular fibers of your muscles stronger, faster, and better.*

*Now in **KINI** flavor!*

## La classes/rôle de votre joueur

<b>CORPO</b>	Cell BROWSKY
Rôle	Le businessman à qui tout réussit ( <b>Corpo1</b> )
Equipement minimum	Un flingue, son agent (qui va lui être rapidement volé) + une voiture équipée d'un kit téléphone
Lieu de départ	Rue – Devant le magasin de vêtements - Dans sa voiture, prêt à démarrer pour enfin se rendre à son appartement pour faire la fête.
Que sait-il ?	Tout lui sourit : il fait du bon boulot, les eddies et les primes affluent sur ses comptes. Sa future promotion est bientôt dans la poche. Sa nouvelle Choom va devenir certainement une belle carte de visite pour sa carrière. Ce soir, il rentre chez lui faire la fête avec des amis et sa Choom. Ensuite, comme d'habitude le vendredi soir, ils finiront dans un club. Il vient de sortir d'un magasin de fringues à côté de chez lui revêtu du costume tout neuf offert par son supérieur. Il éprouve un sentiment de toute puissance en remontant dans sa voiture. Quand...
Élément déclencheur	... un véhicule roule sur le trottoir et percute le véhicule de <b>Corpo1</b> . Le personnage est blessé et sonné comme tout membre de sa team présent. Quatre individus (solos) sortent du véhicule bélier <b>percuteur</b> . Ils fouillent <b>Corpo1</b> et lui vole son agent. Si son agent est implanté dans sa main, un solo utilise une mini-disqueuse et lui coupe le poignet. Puis ils remontent dans le véhicule et partent en trombe. <b>Corpo1</b> est vaseux, il est laissé pour mort, tout comme le reste de son équipe.
Déduction	Même sonné, <b>Corpo1</b> a remarqué que son agent a morflé dans l'accident. Il est certainement HS. Comme on vient de lui voler rien que cela, il devine que c'est son carnet d'adresses qui intéresse le commanditaire de cette attaque. Il ne peut intéresser qu'un corporatiste de sa boîte ou d'ailleurs. Si son agent est foutu, les voleurs ne pourront rien en extraire, donc il y a de fortes chances que le commanditaire les envoie à son appartement pour récupérer une éventuelle sauvegarde et pourquoi pas kidnapper sa Choom histoire d'avoir une monnaie d'échange. C'est ce qu'il aurait fait à sa place !
Mission	Le corpo doit sauver sa vie, protéger sa choom et surtout sauvegarder son carnet d'adresses caché dans l'ordinateur de son appartement.
Obstacle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Corpo1</b> est blessé et a subi une commotion cérébrale et un coup du lapin (Les blessures sont décrites page 222 du livre de base et nécessitent qu'un MedTech réussisse deux SD de chirurgie avec une difficulté de 13 pour être soignées) et ses PS sont à 2 points sous sa moitié.</li> <li>• Un groupe de Boosters témoin de l'accident veut s'emparer de la voiture du corpo et lui faire les poches. Donc ils s'approchent !</li> </ul>



Cell BROWSKY

JUSTICIER	Kâ ROB
Rôle	Justicier - Patrouilleur de police - A pied - Mission pédestre de sécurisation de quartier.
Equipement minimum	Equipement standard d'un policier en patrouille pédestre
Lieu de départ	Rue - Au coin de la rue - A portée d'écoute ou de vision de l'accident
Que sait-il ?	Il patrouille à pied dans les rues de Night City, c'est inutilement dangereux, mais les ordres sont les ordres. Il va finir son service dans une heure et il est sur le chemin du retour vers le commissariat. Il a en plein les pattes, mais il est content, sa vacation n'a pas été pénible Il n'habite pas le quartier.
Élément déclencheur	Un accident vient de se produire, impliquant deux véhicules. Il voit que les passagers du véhicule sont descendus et se sont portés à la hauteur de l'autre auto, puis ils sont remontés à bord de leur voiture, pour partir en trombe dans la direction opposée au justicier.
Déduction	Accident automobile avec délit de fuite. Un citoyen de Night City a besoin d'aide.
Mission	P.A.S : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Protéger (se protéger, et protéger la victime)</li> <li>• Alerter (compte rendu à la base radio - demander du renfort)</li> <li>• Secourir</li> </ul>
Obstacle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La victime est mal en point</li> <li>• Un groupe de charognards, des boosters (10) vient sur eux, et ils sortent déjà leurs flingues</li> <li>• La trauma team va arriver en AV (p225).</li> <li>• <b>Corpo1</b> pourrait motiver le policier à l'aider en lui proposant une récompense s'il l'aide plus que nécessaire</li> </ul>



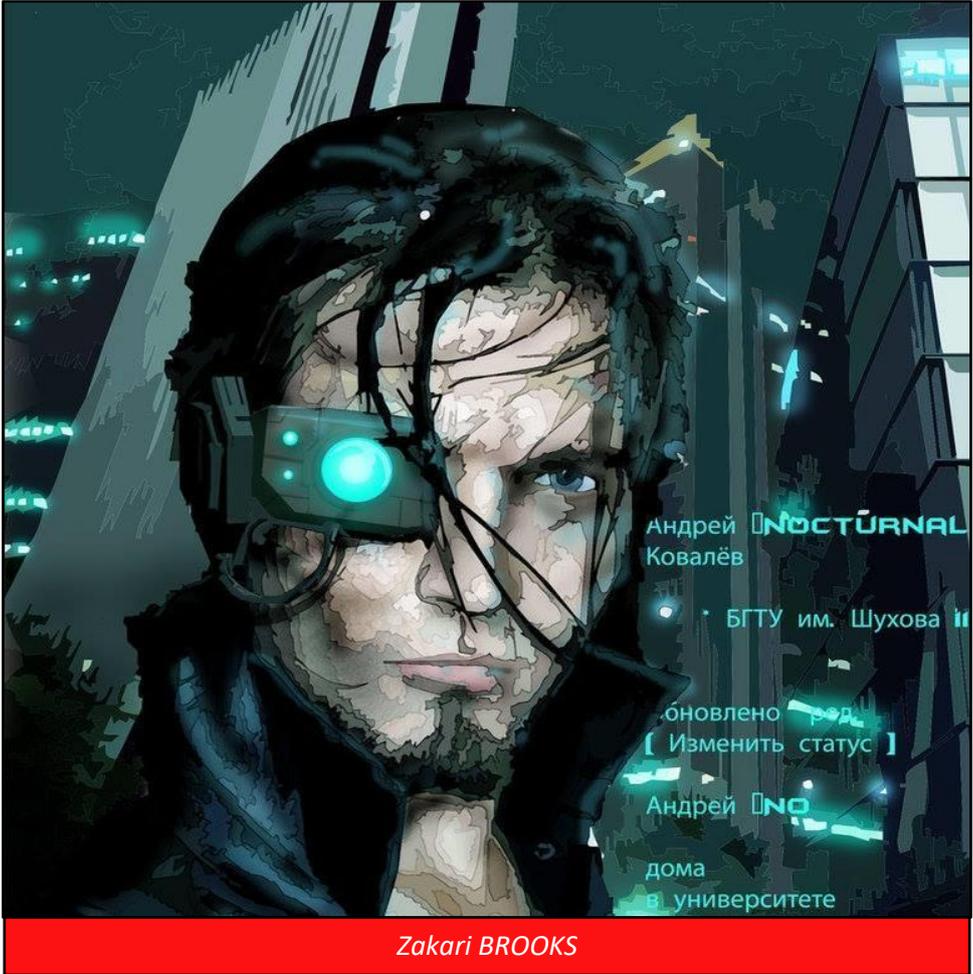
*Kô ROB*

<b>MEDTECH</b>	Flint GEORGES
Rôle	MedTech embarqué dans un av de la trauma team
Équipement minimum	Équipement standard d'un docteur de la trauma (flingue, armure, casque, uniforme) ainsi que le reste de son matériel d'intervention [Tel que décrit page 225 du livre de base]
Lieu de départ	Dans l'AV de trauma - Arrivée sur ou à proximité de l'accident
Que sait-il ?	L'AV de trauma team revient d'une mission annulée. Il est détourné sur un assuré aux signes vitaux bas. La routine.
Élément déclencheur	Un client a eu un accident.
Déduction	Un client a besoin d'aide
Mission	A.S.E : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atteindre (aller jusqu'au client)</li> <li>• Stabiliser (appliquer les premiers soins au client pour le stabiliser)</li> <li>• Évacuer (Ramener le client au trauma center)</li> </ul>
Obstacle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des boosters tirent sur le <b>Justicier</b> et sur l'av de trauma team</li> <li>• Le <b>justicier</b> veut interroger la victime (<b>Corpo1</b>) avant que la trauma team ne l'évacue.</li> <li>• Le client (<b>Corpo1</b>) ne veut absolument pas être évacué. Il veut juste être stabilisé et recevoir les premiers secours pour rentrer chez lui et riposter à cette attaque. Le client propose des eddies au MedTech pour cette exemption à la procédure de Trauma Team.</li> <li>• Le Meneur de Jeu doit jouer l'AV-4 et les quatre autres équipiers de la trauma team</li> <li>• Penser à l'étroitesse des rues pour l'AV-4 et à sa puissance de feu.</li> </ul>



Flint GEORGES

<b>MEDIA</b>	Zakari BROOKS
Rôle	Media et journaliste
Equipement minimum	Equipement standard du journaliste autonome sans équipier + au moins un flingue (le métier est dangereux)
Lieu de départ	Attente au pied de l'immeuble du corpo ( <b>Corpo1</b> ), un peu à l'écart d'un groupe de fans
Que sait-il ?	<p>Son boss lui a demandé de faire un mini interview/reportage sur cette nouvelle <b>Rockergirl</b> prometteur et son nouveau Choom. Le média aura droit à 30s d'images pour le journal du lendemain ou quelques ridicules lignes dans un screamsheet. Le média est blasé de ce travail non digne d'un grand journaliste.</p> <p>Le <b>fixer</b> lui a dit qu'il était en contact avec les organisateurs de la soirée, et contre quelques eddies il lui a promis de lui dire dans quel bar ils vont se rendre pour finir leur fête, dès qu'il le saura lui-même.</p>
Élément déclencheur	Le <b>Media</b> entend puis voit au loin l'accident
Déduction	Un journaliste c'est curieux !
Mission	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifier s'il y a quelque chose d'intéressant dans cet accident</li> <li>• Ne pas oublier le travail que lui a demandé son boss</li> <li>• Essayer de faire du vrai journalisme même avec rien, et au besoin demander un direct à la chaine</li> <li>• Ou au pis faire du sensationnel pour émouvoir le téléspectateur et passer tout de même en direct. Aux chiottes l'éthique !</li> </ul>
Obstacle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des boosters tirent sur un <b>justicier</b> et sur l'AV-4 de trauma team</li> <li>• Le <b>justicier</b> et la trauma team ne laisseront pas facilement quelqu'un s'approcher et interroger la victime (<b>Corpo1</b>) avant eux, même un journaliste.</li> <li>• La victime, dès qu'elle est soignée, devrait passer son temps à téléphoner (au moins au <b>fixer</b> et son Choom) avant de répondre aux sollicitations du média.</li> <li>• Pendant qu'il sera sur l'accident le journaliste verra la voiture des solos se garer devant l'immeuble où il était, et les solos pénétrer à l'intérieur.</li> <li>• Le <b>Média</b> comprendra-t-il qu'il assiste en direct à une déclaration de guerre interne à une corporation ou contre une autre corporation ?</li> <li>• Va-t-il faire du sensationnel et exiger le direct ?</li> <li>• Va-t-il se rendre dans l'immeuble pour voir ce que vont faire les solos ? Rien de bon c'est sûr...et certainement dangereux pour lui</li> </ul>



Zakari BROOKS

FIXER	Klean FOX
Rôle	Ami du <b>Corpo1</b> (alias Cell BROWSKY)
Equipement minimum	Au moins un flingue et un agent ou deux, une liasse de billets non marqués ou d'autres équipements / objets adaptés au style de votre fixer.
Lieu de départ	Attend au pied de l'immeuble du corpo ( <b>Corpo1</b> ), Il discute avec une dizaine de fans qui attendent sur le trottoir.
Que sait-il ?	C'est son quartier. Il est invité à la réception mais il a le temps avant de monter, son ami le <b>Corpo1</b> n'est pas encore arrivé. Comme d'habitude les fans sur le trottoir veulent suivre la <b>Rockergirl</b> après la réception. Il sait que le <b>Media</b> à l'écart est intéressé par la même information. Il a promis à chacun d'eux, contre quelques eddies, de leur révéler le lieu de l'after dès qu'il le saura. Dans le sous-sol de l'immeuble un <b>Techie</b> est en train de bricoler le joli joujou que le <b>fixer</b> lui a fait livrer aujourd'hui. Egalement dans les étages, un <b>solo</b> qu'il a embauché est en train d'expliquer à un de ses "amis" qu'il faut payer ses dettes. Plus loin dans la rue un accident a eu lieu, et des tirs se font entendre mais il s'en moque...la rue rugit tout le temps, c'est "Friday night". Un groupe de 4 solos miteux vient de se garer et de rentrer dans l'immeuble.
Élément déclencheur	Appel du corpo ( <b>Corpo1</b> ) avec une voix nerveuse, et sous des tirs de boosters, du <b>justicier</b> , du trauma team. Le corpo lui demande de se démerder, mais il faut protéger sa Choom, récupérer son carnet d'adresse stocké dans l'ordinateur de son salon puis détruire la carte mémoire. Le corpo annonce qu'il couvre tous les frais
Déduction	L'accident, et les tirs là-bas, c'est son ami ! La soirée est foutue ! Il faut de l'aide très rapidement, lancer des contrats, aligner les eddies.
Mission	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fournir l'aide que lui demande son ami le <b>Corpo1</b></li> <li>• Téléphoner au <b>Solo1</b> pour qu'il laisse tomber ce qu'il fait et qu'il se rende à l'étage de la <b>Rockergirl</b> pour la protéger et la faire sortir de l'immeuble par le rez de chaussée.</li> <li>• Téléphoner au <b>Techie</b> pour qu'il ralentisse la progression des 4 solos dans l'immeuble, qu'il rende non opérationnel la piste d'AV sur le haut de l'immeuble.</li> <li>• Téléphoner à une connaissance <b>Netrunner</b> de l'immeuble pour qu'il pénètre l'ordinateur du corpo afin de copier le carnet d'adresses et détruire la carte mémoire</li> </ul>
Obstacle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beaucoup de coups de fils à passer, alors que le temps presse</li> <li>• Possibilité que le fixer monte aider le <b>Solo1</b> à l'appartement</li> </ul>



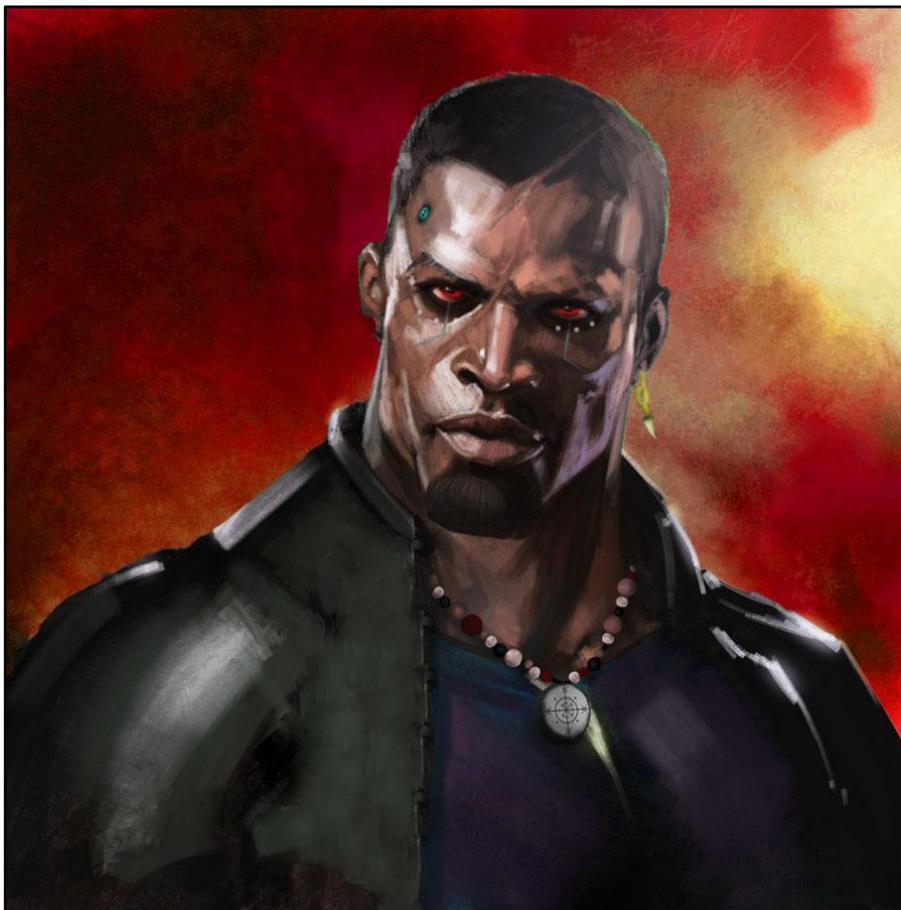
*Klean FOX*

<b>ROCKERGIRL</b>	Alyce MEMPHIS
Rôle	La vedette montante - Choom de <b>Corpo1</b>
Équipement minimum	Tenue de soirée - Pas d'arme sur elle. Équipement complémentaire disponible rangé dans un placard de la chambre (arme...)
Lieu de départ	Appartement n°2811 du <b>Corpo1</b> - Salon - Discute avec la vingtaine d'invités déjà présents dont 6 de ses fans, et boit du vrai champagne de Chicago goût pamplemousse et des petits fours synthétique à la Texane.
Que sait-il ?	Son choom ( <b>Corpo1</b> ) est en retard, mais il arrive après 22h15 C'est vendredi, donc ils vont finir la soirée dans un bar qu'elle connaît et qui lui laissera faire une petite prestation surprise pour le fun. Elle a invité quelques fans de la première heure dans son appartement en remerciement de leur soutien et des petites aides qui lui ont fournis.
Élément déclencheur	Appel du corpo ( <b>Corpo1</b> ) avec une voix nerveuse, et sous des tirs de boosters, du <b>justicier</b> , du trauma team. Le corpo lui dit que quelqu'un a essayer de le tuer, et qu'il a demandé à un ami (le <b>fixer</b> ) de venir la protéger, car il suppose que des solos vont venir la kidnapper. En tout cas c'est ce qu'il ferait lui ( <b>Corpo1</b> )..
Déduction	Fini le champagne frais, vive le plomb chaud !
Mission	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se protéger.</li> <li>• S'armer.</li> <li>• Gérer les invités non fans.</li> <li>• Utiliser les fans avec sa compétence charisme irrésistible.</li> </ul>
Obstacle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne sait pas toutes les mesures qui ont été prises par le <b>fixer</b> pour lui fournir de l'aide, notamment que le <b>fixer</b> veut la faire évacuer par le <b>Solo1</b> et le <b>Nomade1</b>.</li> <li>• Panique des invités et/ou des fans.</li> <li>• N'a vraiment pas la bonne tenue sur elle/lui pour ce bordel !</li> <li>• Des événements produits par <b>Techie</b> pourraient surprendre la <b>Rockergirl</b>.</li> </ul>



Alyce MEMPHIS

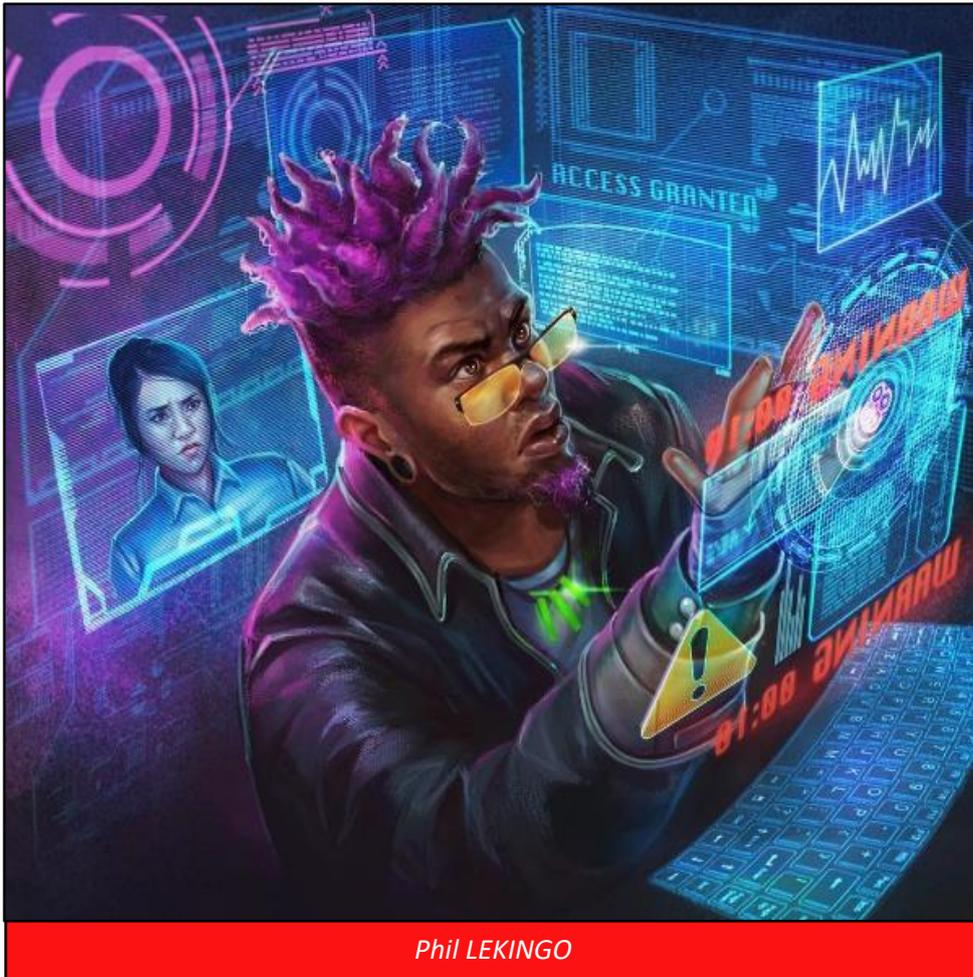
SOLO	Greg ELINO
Rôle	Mercenaire/Garde du corps
Équipement minimum	Un flingue – Une tenue et équipement assez discrète pour parcourir un immeuble de renommée moyenne élevée Pas d'arme d'épaule - pas d'armure lourde - pas de sac à dos
Lieu de départ	Dans l'appartement (n°1923) d'un mauvais payeur qui habite le même immeuble que le <b>Corpo1</b> .
Que sait-il ?	Il connaît un peu l'immeuble. Il connaît le <b>fixer</b> qui l'a embauché pour intimider un mauvais payeur dont il est en train de s'occuper virilement.
Élément déclencheur	Appel du <b>fixer</b> . Il lui propose une prime et le paiement de tous les soins si besoin, s'il monte à l'étage de l'appartement n°2811 pour évacuer la Choom du <b>Corpo1</b> et la faire descendre au rez-de-chaussée, une voiture les attendra. Le <b>fixer</b> lui signale aussi quatre individus suspects un peu crades qui sont entrés dans l'immeuble. Peut-être des extracteurs...
Déduction	Finir le premier travail ? Chouette soirée : deux contrats ! Extraction ou évacuation = cible doit rester vivante
Mission	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouver la cible</li> <li>• Protéger la cible</li> <li>• Descendre au rez-de-chaussée avec la cible</li> <li>• Evacuer la cible</li> </ul>
Obstacle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connait peu l'immeuble.</li> <li>• 4 solos face à lui.</li> <li>• Panique des invités et des fans.</li> <li>• Si la situation est trop facile le Meneur de Jeu symbolisé par Bender NINO le <b>Corpo2</b> peut faire arriver un autre véhicule de solos ennemis en renfort des premiers.</li> <li>• Des évènements produits par le <b>Techie</b> pourraient surprendre la stratégie de <b>Solo1</b>.</li> </ul>



Greg ELINO

<b>NETRUNNER</b>	Phil LEKINGO
Rôle	L'informaticien
Equipement minimum	Il est chez lui - Il dispose de tout ce qu'il possède.
Lieu de départ	Dans son appartement n°0813 - Il travaille sur son ordinateur et sa console – Il revient du quartier de l'université où il a espionné et cartographié une IA de réalité virtuelle. Maintenant il met les données récoltées dans une carte mémoire pour son client au pseudo bidon.
Que sait-il ?	Rien – Il connaît l'immeuble.
Élément déclencheur	Appel du <b>fixer</b> . Il lui propose un taf: pénétrer le réseau de son immeuble, puis pénétrer un ordinateur personnel pour y sauvegarder un fichier "carnet d'adresses", puis détruire la mémoire cet ordinateur. Le <b>fixer</b> le paiera quand il récupérera la sauvegarde. Il faut faire le job, dès maintenant ! Le <b>fixer</b> donne le numéro de l'appartement (appt : n°2811).
Déduction	Interrompre son travail actuel ? Donc demander un prix plus important au <b>fixer</b> . Si le travail du <b>fixer</b> est à faire maintenant, c'est qu'il y a urgence, donc il doit se passer quelque chose dans l'immeuble. Pas le temps de se préparer, pas le temps d'installer ou désinstaller les programmes de sa console → job risqué !
Mission	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pénétrer le réseau de son immeuble</li> <li>• Trouver l'appartement</li> <li>• Pénétrer l'ordinateur du corpo1</li> <li>• Sauvegarder les données</li> <li>• Détruire le disque mémoire à distance</li> </ul>
Obstacle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le <b>Netrunner</b> n'aura pas le temps d'installer ou désinstaller un programme de sa console car l'installation et la désinstallation prennent 1 heure par programme comme indiqué page 201 du livre de base.</li> <li>• Attention comme indiqué page 198 du livre de base, la copie des données n'est pas une action virtuelle</li> <li>• Attention si le <b>Techie</b> a l'idée de couper l'électricité dans l'immeuble...cela perturbera le travail du <b>Netrunner</b> et la copie du fichier. Le Netrunner subira un danger de déconnection brutale indiqué page 198 du livre de base)</li> <li>• Une fois dans l'ordinateur personnel de <b>Corpo1</b>, jet de compétence Bibliothèque avec un SD de 13 pour trouver le fichier carnet d'adresses.</li> </ul>

- Le Meneur de Jeu peut insérer un Netrunner ennemi embauché par Bender NINO qui est aussi dans le réseau de l'immeuble et qui tentera de copier le carnet d'adresses.
- Voir architecture réseau fourni au scénario.
- Effacer ses traces avant de quitter le réseau via un Masquage comme indiqué page 200 du livre de base.



Phil LEKINGO

TECHIE	Tom YUGOW
Rôle	Le MacGyver
Equipement minimum	Une arme à une main (on n'est jamais trop prudent à Night City). Il est dans son "garage" : il peut disposer de beaucoup de matériel.
Lieu de départ	Immeuble du <b>Corpo1</b> - Au sous-sol dans son garage (niv -3) - Il est en train de monter une arme sur la voiture du nomade. L'arme lui a été livrée cet après-midi par le <b>fixer</b> . Le <b>nomade</b> propriétaire de la voiture l'aide à monter ce beau joujou sur sa caisse.
Que sait-il ?	Rien – Il connaît très bien l'immeuble et tous ses recoins - Il prend son pied quand il bosse sur du matériel interdit, ou dans des conditions stressantes.
Élément déclencheur	Le <b>fixer</b> l'appelle. Il lui dit qu'un groupe de solos est en train de grimper dans l'immeuble pour se rendre à l'appartement n°2811. Il lui propose un paquet d'eddies s'il parvient à les bloquer ou du moins les ralentir. De plus, il doit rendre HS la piste d'atterrissage d'AV sur le toit de l'immeuble au cas où les ravisseurs décideraient de partir par le toit.
Déduction	Chouette un peu d'action ! Je commençais à me rouiller. Le <b>Techie</b> connaît l'immeuble, les différentes pièces électriques, la plomberie, l'aération, la climatisation, les ascenseurs. En plus il est au sous-sol, là où sont situées toutes les machineries (verrouillées – sécurisées). Dès le départ il peut établir sa stratégie. Par contre pour le moment il ne sait pas où sont les solos. Il sait juste qu'ils doivent monter à l'appartement n°2811. Il finira la voiture du <b>nomade</b> plus tard. Le <b>Techie</b> propose au <b>fixer</b> l'aide du <b>nomade</b> présent avec lui. Le <b>fixer</b> accepte immédiatement et lui propose un contrat d'évacuation
Mission	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloquer ou ralentir l'équipe de solos.</li> <li>• Rendre HS la piste d'atterrissage sur le toit de l'immeuble.</li> </ul>
Obstacle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Localiser les solos.</li> <li>• Le <b>Techie</b> n'est pas un <b>Netrunner</b>, il devra peut-être se déplacer pour agir sur des boîtiers électriques, des conduites, ou la piste sur le toit.</li> <li>• Faire tout cela discrètement, il ne faut pas que l'on sache que c'est lui le responsable de tous ces dysfonctionnements. Car il pourrait devoir rembourser les dégâts.</li> <li>• Ne pas trop endommager l'immeuble. D'une part parce qu'il y habite, d'autre part les autres habitants pourraient vouloir se venger de lui</li> <li>• En cas de coupure électrique l'immeuble n'est pas équipé d'un groupe électrogène.</li> </ul>



Tom YUGOW

<b>NOMADE</b>	Pat LEIGNEW
Rôle	Le transporteur
Équipement minimum	Tout ce qu'il peut transporter dans sa voiture ou sa moto
Lieu de départ	Immeuble du <b>Corpo1</b> - Au sous-sol (niv -2) - Dans le garage du <b>Techie</b> - Il est en train de monter une arme sur sa voiture. Le nomade a les mains dans la graisse car il aide le <b>Techie</b> . Il adore faire de la mécanique sur son bébé !
Que sait-il ?	Rien - Sa voiture c'est sa vie, la route c'est sa destinée ! Il ne connaît pas l'immeuble, c'est la première fois qu'il vient, il ne connaît pas particulièrement le quartier. Mais tout <b>Nomade</b> sait rapidement s'adapter
Élément déclencheur	Le <b>Techie</b> reçoit un appel. Dans la conversation téléphonique, comme le <b>fixer</b> déclare avoir besoin d'un chauffeur pour récupérer la <b>Rockergirl</b> , le <b>Techie</b> propose spontanément les services du nomade contre des eddies évidement.
Déduction	L'arme ne sera pas montée : dommage. Il doit attendre son colis au pied de l'immeuble.
Mission	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Récupérer le colis</li> <li>• Évacuer</li> </ul>
Obstacle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si votre <b>Techie</b> a une moto en tant que véhicule de prédilection, il peut se voir prêter une voiture par le <b>fixer</b>.</li> <li>• Des solos peuvent redescendre de l'immeuble ou d'autres apparaître et tous tirent en direction de sa/la voiture dès que la <b>Rockergirl</b> s'en approche.</li> <li>• Une course poursuite dans les villes de Night City va avoir lieu entre le <b>Nomade</b> et deux véhicules envoyées par Bender NINO (Leur but prendre la <b>Rockergirl</b> en otage. Vivante de préférence. (Pour le combat de véhicule, référez-vous page 189 du livre de base)</li> <li>• Les solos ne sont pas de grands combattants ni de bons stratèges.</li> </ul>



Pat LEIGNEW

<b>CORPO2</b>	Bender NINO
Rôle	Le corpo jaloux - celui qui tire les ficelles - le maitre du jeu – <b>Corpo2</b>
Equipement minimum	A la discrétion du Meneur de Jeu
Lieu de départ	Dans son bureau - Il suit l'opération en étant suspendu à son téléphone
Que sait-il ?	Presque tout c'est le Meneur de Jeu - Néanmoins pénalisez toujours d'une grosse poignée de secondes le temps de réaction de <b>NINO</b> pour qu'il donne de nouveaux ordres. On perd toujours du temps quand on n'est pas sur place ! <b>NINO</b> sait qu'il a franchi une limite, alors son opération doit réussir. Il est prêt à dépenser beaucoup d'eddies pour se donner les moyens. Il n'utilisera pas les ressources de sa corporation contre un autre corpo de sa boite.
Élément déclencheur	C'est lui qui a lancé l'opération depuis son bureau. Dès que les 4 solos l'informent que l'agent de <b>Corpo1</b> est HS, c'est lui qui donne l'ordre de se rendre à l'appartement de <b>Corpo1</b> et de kidnapper la Choom de <b>Corpo1</b> et d'évacuer par le toit, où un AV les attendra. Sans leur dire qu'il va envoyer un <b>Netrunner</b> pirater l'ordinateur de <b>Corpo1</b> et copier le précieux fichier carnet d'adresse, <b>Bender NINO</b> leur demande tout de même de prendre toute la mémoire de l'ordinateur de <b>Corpo1</b> .
Déduction	/
Mission	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Récupérer le carnet d'adresses dans l'ordinateur de <b>Corpo1</b></li> <li>• Enlever la <b>Rockergirl</b> (pour avoir une monnaie d'échange)</li> <li>• Envoyer un AV sur la piste d'atterrissage de l'immeuble pour récupérer les solos et la <b>Rockergirl</b></li> <li>• Si la <b>Rockergirl</b> s'échappe en voiture, mettre deux voitures ennemies qui vont la prendre en chasse.</li> </ul>
Obstacle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bender NINO doit rester anonyme.</li> <li>• Bender NINO va découvrir que <b>Corpo1</b> va bénéficier de beaucoup de soutien...il va falloir s'adapter.</li> <li>• Bender NINO ne sait pas qu'il a embauché de piètres solos (il n'est pas fixer, c'est un corporatiste...c'est pas bon de supprimer les intermédiaires)</li> <li>• La piste d'atterrissage de l'AV va être impraticable</li> </ul>



*Bender NINO*

## Phase 3 : Résumé et conclusion

### Résumé des rôles

- Les personnages doivent permettre à **Corpo1** de survivre de ses blessures et de l'attaque des boosters dans la rue (**Medtech + Justicier + Corpo1** lui-même bien qu'il soit blessé), de rendre publique l'action hostile contre **Corpo1** lors du direct (média), de sauver le carnet d'adresses (**Netrunner - Techie- Fixer ?**), de sauver la **Choom** (**Solo - fixer – Nomade - Rockergirl** elle-même - **Techie- Média ?**)
- Le tout est orchestré par le **Corpo1** qui grâce à son kit téléphone voiture appelle le **fixer**, et optimise les ressources du **fixer** et celles mises à sa disposition par son entreprise pour sauver ce qu'il peut ;)

### Le grand Final !

- Les acteurs de l'histoire ont tous œuvré dans la même direction alors qu'ils ne se connaissaient pas. Le **fixer** peut proposer à tout le monde de se retrouver dans un Night-club discret afin de payer un verre à tous les gars qui ont été fiable et ont répondu à son appel à l'aide pour son pote le **Corpo1**. Même blessé, **Corpo1** doit être présent sauf s'il n'a vraiment pas eu de chance. De plus, ce sera l'occasion de payer les eddies qui ont été promis. Les personnages pourront enfin se rencontrer tous au même endroit au même moment. (Le **justicier** et le **medtech** seront invités par le **Corpo1** à venir le rejoindre après leur service. Il veut absolument les remercier personnellement)
- Afin de distribuer les points d'amélioration (PAM) à chaque personnage, n'hésitez pas à consulter la page 410 du livre de base.

**A partir du final de ce scénario, c'est peut-être une occasion pour le Meneur de Jeu de lancer un nouveau scénario ou d'enclencher sur une campagne.**

# Aide Meneur : Les caractéristiques

## Profil d'adversaire : Booster & Booster aguerri

Le profil suivant est à utiliser pour :

- Les 10 boosters qui veulent s'en prendre à **Corpo1**

INT	<b>2</b>	REF	<b>6</b>	DEX	<b>5</b>	TECH	<b>2</b>	PRES	<b>4</b>
VOL	<b>2</b>	CHAN	--	MOUV	<b>4</b>	CORP	<b>4</b>	EMP	<b>3</b>
Points de vie			Blessure grave			Sauv. contre la mort			
<b>20</b>			<b>10</b>			<b>4</b>			
Armes					Armure: Cuir				
Pistolet très lourd (M. Qualité)		4d6			Tête		4 SP		
Eventreurs		2d6			Corps		4 SP		
<b>BOOSTER</b>	<b>Skill Base</b>								
	<b>Compétence de Vigilance</b>			<b>Compétences d'éducation</b>			<b>Compétences de Tir</b>		
	Concentration (Vol)			Guide Local (Local)			Tir à l'arc (Ref)		
	Dissim./Révélation obj (INT)			-> Quartier d'origine			Tir automatique x2 (REF)		
	Lecture sur les lèvres (INT)			->			<b>Compétences de Sociabilité</b>		
	Perception (INT)			->			Conn. De la rue (PRES)		
	Pistage (INT)			Langue connues (INT)			Conversation (EMP)		
	<b>Compétences de Corps</b>			-> Argo			Corruption (PRES)		
	Athlétisme (DEX)			-> Native			Habillemt. Style (PRES)		
	Contorsion (DEX)			->			Interrogatoire (PRES)		
Danse (DEX)			Science (INT)			Look (PRES)			
Discretion(DEX)			->			Negoce (PRES)			
Endurance (VOL)			Gestion des affaires (INT)			Persuasion (PRES)			
Rés. Torture/drogue (VOL)			Survie en milieu hostile (IN)			Psychologie (EMP)			
<b>Compétence de Contrôle</b>			Tactique (INT)			<b>Compétences techniques</b>			
Cond. Véhicule terrestre (REF)			<b>Compétences de Combat</b>			Aérotech (TECH)			
Equitation (REF)			Armes de mêlée (DEX)			Armurerie (TECH)			
Pil. Véhicule maritimes (REF)			Art Martial x2 (DEX)			Arts plastiques (TECH)			
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)			Bagarre (DEX)			Assistance médicale x2 (TECH)			
<b>Compétences d'éducation</b>			Esquive (DEX)			Contrefaçon (TECH)			
Bibliothèque (INT)			<b>Compétences de Représentation</b>			Corchetage (TECH)			
Bureaucratie (INT)			Jeu d'acteur (PRES)			Cybertech (TECH)			
Composition (INT)			Instrument (TECH)			Electronique (TECH)			
Comptabilité (INT)			->			Explosifs x2 (TECH)			
Connaissance (INT)			->			Maritech (TECH)			
Criminologie (INT)			<b>Compétences de Tir</b>			Photos & Films (TECH)			
Cryptographie (INT)			Armes d'épaule (REF)			Pickpocket (TECH)			
Déduction (INT)			Armes Lourdes (REF)			<b>Premiers secours (TECH)</b>			
Dressage (INT)			Pistolet (REF)			Sécurité électronique (TECH)			
Jeux de Hasard (INT)						Teratech (TECH)			
<b>Compétence de Classe</b>									
<b>Cyberware &amp; Equipement Spécial</b>									
Munitions			Equipement général			Amélioration Cyber			
Pistolet très lourd			Téléphone jetable			Eventreurs			
30			1			Note: Mode			
						Techhair			
						1			
						Note: Mode			
<b>Programme &amp; Cyberdeck</b>									

Si ces derniers ne représentent pas une grosse menace pour vos personnages, utilisez le profil suivant :

INT **4**

REF **6**

DEX **5**

TECH **2**

PRES **4**

VOL **4**

CHAN **--**

MOUV **6**

CORP **4**

EMP **3**

Points de vie **30**

Blessure grave **15**

Sauv. contre la mort **4**

**Armes**

Pistolet très lourd	4d6
Etripeurs	3d6

**Armure: Cuir**

Tête	4 SP
Corps	4 SP

**Skill Base**

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

Compétence de Classe

**Cyberware & Equipement Spécial**

<p><b>Munitions</b></p> <p>Pistolet très lourd <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">30</span></p>	<p><b>Equipement général</b></p> <p>Téléphone jetable <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1</span></p>	<p><b>Amélioration Cyber</b></p> <p>Cyberbras <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</span></p> <p><i>Note: Etripeurs x 2</i></p> <p>Techhair <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1</span></p> <p><i>Note: Mode</i></p>
---	---	--

**Programme & Cyberdeck**

BOOSTER AGUERRI

## Profil d'adversaire : Kevin ALBRIGHT

Le profil suivant est à utiliser pour :

- Kevin ALBRIGHT, l'un des Solo qui s'en est pris à **Corpo1**

KEVIN ALBRIGHT

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

Points de vie	Blessure grave	Sauv. contre la mort
<b>20</b>	<b>10</b>	<b>4</b>

Armes	Armure: Cuir
Pistolet très lourd (M. Qualité) <span style="float: right;">4d6</span>	Tête <span style="float: right;">4 SP</span>
Eventreurs <span style="float: right;">2d6</span>	Corps <span style="float: right;">4 SP</span>

Skill Base		Compétences d'éducation		Compétences de Tir	
	Niv	Stat		Niv	Stat
<b>Compétence de Vigilance</b>				<b>Compétences de Sociabilité</b>	
Concentration (Vol)	4	2	Guide Local (Local)	2	
Dissim./Révélation obj (INT)	4	2	-> <b>The Glen</b>	4	2
Lecture sur les lèvres (INT)	2		->	2	
Perception (INT)	6	4	->	2	
Pistage (INT)	2		Langue connues (INT)	2	
<b>Compétences de Corps</b>			-> <b>Argo</b>	4	2
Athlétisme (DEX)	9	4	-> <b>Native</b>	4	2
Contorsion (DEX)	5		->	2	
Danse (DEX)	5		Science (INT)	2	
Discretion (DEX)	7	2	->	2	
Endurance (VOL)	6	4	->	2	
Rés. Torture/drogue (VOL)	4	2	Gestion des affaires (INT)	2	
<b>Compétence de Contrôle</b>			Survie en milieu hostile (IN)	2	
Cond. Véhicule terrestre (REF)	10	4	Tactique (INT)	2	
Equitation (REF)	6		<b>Compétences de Combat</b>		
Pil. Véhicule maritimes (REF)	6			Niv	Stat
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	6		Armes de mêlée (DEX)	11	6
<b>Compétences d'éducation</b>			Art Martial x2 (DEX)	5	
Bibliothèque (INT)	2		<b>Bagarre (DEX)</b>	9	4
Bureaucratie (INT)	2		<b>Esquive (DEX)</b>	7	2
Composition (INT)	2		<b>Compétences de Représentatio</b>		
Comptabilité (INT)	2			Niv	Stat
Connaissance (INT)	4	2	Jeu d'acteur (PRES)	4	
Criminologie (INT)	2		Instrument (TECH)	2	
Cryptographie (INT)	2		->	2	
Déduction (INT)	2		->	2	
Dressage (INT)	2		<b>Compétences de Tir</b>		
Jeux de Hasard (INT)	2			Niv	Stat
<b>Compétence de Classe</b>			Armes d'épaule (REF)	6	
			Armes Lourdes (REF)	6	
			Pistolet (REF)	12	6
			<b>Compétences de Tir</b>		
			Tir à l'arc (Ref)	6	
			Tir automatique x2 (REF)	6	

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

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

## Profil d'adversaire : Kylian ALCALA

Le profil suivant est à utiliser pour :

- Kylian ALCALA, l'un des Solo qui s'en est pris à **Corpo1**

KYLIAN ALCALA

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

Points de vie	<b>20</b>	Blessure grave	<b>10</b>	Sauv. contre la mort	<b>4</b>
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

<b>Armes</b>	<b>Armure: Cuir</b>
Pistolet très lourd (M. Qualité) <span style="float: right;">4d6</span>	Tête <span style="float: right;">4 SP</span>
Fusil à pompe (M. Qualité) <span style="float: right;">2d6</span>	Corps <span style="float: right;">4 SP</span>

Skill Base		Compétences d'éducation		Compétences de Tir				
	Niv	Stat		Niv	Stat		Niv	Stat
<b>Compétence de Vigilance</b>			Guide Local (Local)	2		Tir à l'arc (Ref)	6	
<b>Concentration (Vol)</b>	4	2	-> University District	4	2	Tir automatique x2 (REF)	6	
Dissim./Révélation obj (INT)	4	2	->	2		<b>Compétences de Sociabilité</b>		
Lecture sur les lèvres (INT)	2		->	2		Conn. De la rue (PRES)	4	
<b>Perception (INT)</b>	6	4	Langue connues (INT)	2		<b>Conversation (EMP)</b>	5	1
Pistage (INT)	2		-> Argo	4	2	Corruption (PRES)	4	
<b>Compétences de Corps</b>			-> Native	4	2	Habillemt. Style (PRES)	4	
<b>Athlétisme (DEX)</b>	9	4	->	2		Interrogatoire (PRES)	6	3
Contorsion (DEX)	5		Science (INT)	2		Look (PRES)	4	
Danse (DEX)	5		->	2		Negoce (PRES)	4	
<b>Discretion(DEX)</b>	7	2	->	2		<b>Persuasion (PRES)</b>	7	3
Endurance (VOL)	6	4	Gestion des affaires (INT)	2		<b>Psychologie (EMP)</b>	5	2
Rés. Torture/drogue (VOL)	4	2	Survie en milieu hostile (IN)	2		<b>Compétences techniques</b>		
<b>Compétence de Contrôle</b>			Tactique (INT)	2		Aérotech (TECH)	2	
Cond. Véhicule terrestre (REF)	10	4	<b>Compétences de Combat</b>			Armurerie (TECH)	2	
Equitation (REF)	6		Armes de mêlée (DEX)	11	6	Arts plastiques (TECH)	2	
Pil. Véhicule maritimes (REF)	6		Art Martial x2 (DEX)	5		Assistance médicale x2 (TECH)	2	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	6		<b>Bagarre (DEX)</b>	9	4	Contrefaçon (TECH)	2	
<b>Compétences d'éducation</b>			<b>Esquive (DEX)</b>	7	2	Corchetage (TECH)	2	
<b>Bibliothèque (INT)</b>	2		<b>Compétences de Représentatio</b>			Cybertech (TECH)	2	
Bureaucratie (INT)	2		Jeu d'acteur (PRES)	4		Electronique (TECH)	2	
Composition (INT)	2		Instrument (TECH)	2		Explosifs x2 (TECH)	2	
Comptabilité (INT)	2		->	2		Maritechs (TECH)	2	
<b>Connaissance (INT)</b>	4	2	->	2		Photos & Films (TECH)	2	
Criminologie (INT)	2		<b>Compétences de Tir</b>			Pickpocket (TECH)	2	
Cryptographie (INT)	2		Armes d'épaulé (REF)	8	2	<b>Premiers secours (TECH)</b>	4	2
Déduction (INT)	2		Armes Lourdes (REF)	6		Sécurité électronique (TECH)	2	
Dressage (INT)	2		Pistolet (REF)	12	6	Teratech (TECH)	2	
Jeux de Hasard (INT)	2							
<b>Compétence de Classe</b>								

Cyberware & Equipement Spécial		
<b>Munitions</b> Pistolet très lourd <span style="float: right;">30</span> Fusil à pompe <span style="float: right;">10</span>	<b>Equipement général</b> Téléphone jetable <span style="float: right;">1</span>	<b>Amélioration Cyber</b> Techhair <span style="float: right;">1</span> <i>Note: Mode</i>

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

## Profil d'adversaire : Snake HOWARD

Le profil suivant est à utiliser pour :

- Snake HOWARD, l'un des Solo qui s'en est pris à **Corpo1**

SNAKE HOWARD

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

Points de vie	Blessure grave	Sauv. contre la mort
<b>20</b>	<b>10</b>	<b>4</b>

Armes	Armure: Cuir
Pistolet très lourd (M. Qualité) <span style="float: right;">4d6</span>	Tête <span style="float: right;">4 SP</span>
Katana <span style="float: right;">3d6</span>	Corps <span style="float: right;">4 SP</span>

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

Compétences d'éducation		Compétences de Tir	
Guide Local (Local)	Niv Stat	Tir à l'arc (Ref)	Niv Stat
-> South Night City	4 2	Tir automatique x2 (REF)	6
->	2	<b>Compétences de Sociabilité</b>	<b>Niv Stat</b>
->	2	Conn. De la rue (PRES)	4
Langue connues (INT)	2	<b>Conversation (EMP)</b>	5 1
-> Argo	4 2	Corruption (PRES)	4
-> Native	4 2	Habillement. Style (PRES)	4
->	2	Interrogatoire (PRES)	6 3
Science (INT)	2	Look (PRES)	4
->	2	Negoce (PRES)	4
->	2	<b>Persuasion (PRES)</b>	7 3
Gestion des affaires (INT)	2	<b>Psychologie (EMP)</b>	5 2
Survie en milieu hostile (IN)	2	<b>Compétences techniques</b>	<b>Niv Stat</b>
Tactique (INT)	2	Aérotech (TECH)	2
<b>Compétences de Combat</b>	<b>Niv Stat</b>	Armurerie (TECH)	2
Armes de mêlée (DEX)	11 6	Arts plastiques (TECH)	2
Art Martial x2 (DEX)	5	Assistance médicale x2 (TECH)	2
<b>Bagarre (DEX)</b>	9 4	Contrefaçon (TECH)	2
<b>Esquive (DEX)</b>	7 2	Corchetage (TECH)	2
<b>Compétences de Représentatio</b>	<b>Niv Stat</b>	Cybertech (TECH)	2
Jeu d'acteur (PRES)	4	Electronique (TECH)	2
Instrument (TECH)	2	Explosifs x2 (TECH)	2
->	2	Maritechs (TECH)	2
->	2	Photos & Films (TECH)	2
<b>Compétences de Tir</b>	<b>Niv Stat</b>	Pickpocket (TECH)	2
Armes d'épaulé (REF)	6	<b>Premiers secours (TECH)</b>	4 2
Armes Lourdes (REF)	6	Sécurité électronique (TECH)	2
Pistolet (REF)	12 6	Teratech (TECH)	2

Cyberware & Equipement Spécial		
<b>Munitions</b>	<b>Equipement général</b>	<b>Amélioration Cyber</b>
Pistolet très lourd <span style="float: right;">30</span>	Téléphone jetable <span style="float: right;">1</span>	Techhair <span style="float: right;">1</span>
	Disqueuse portable <span style="float: right;">1</span>	Note: Mode

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

## Profil d'adversaire : Ale BROOKLIN

Le profil suivant est à utiliser pour :

- Ale BROOKLIN, l'un des Solo qui s'en est pris à **Corpo1**

INT	<b>2</b>
-----	----------

REF	<b>6</b>
-----	----------

DEX	<b>5</b>
-----	----------

TECH	<b>2</b>
------	----------

PRES	<b>4</b>
------	----------

VOL	<b>2</b>
-----	----------

CHAN	<b>--</b>
------	-----------

MOUV	<b>4</b>
------	----------

CORP	<b>4</b>
------	----------

EMP	<b>3</b>
-----	----------

Points de vie	<b>20</b>
---------------	-----------

Blessure grave	<b>10</b>
----------------	-----------

Sauv. contre la mort	<b>4</b>
----------------------	----------

<b>Armes</b>	
Pistolet lourd (M. Qualité)	3d6
Eventreurs	2d6

<b>Armure: Cuir</b>	
Tête	4 SP
Corps	4 SP

<b>Skill Base</b>	
<b>Compétence de Vigilance</b>	<b>Niv Stat</b>
Concentration (Vol)	4 2
Dissim./Révélation obj (INT)	4 2
Lecture sur les lèvres (INT)	2 2
Perception (INT)	6 4
Pistage (INT)	2 2
<b>Compétences de Corps</b>	<b>Niv Stat</b>
Athlétisme (DEX)	9 4
Contorsion (DEX)	5 2
Danse (DEX)	5 2
Discretion(DEX)	7 2
Endurance (VOL)	6 4
Rés. Torture/drogue (VOL)	4 2
<b>Compétence de Contrôle</b>	<b>Niv Stat</b>
Cond. Véhicule terrestre (REF)	10 4
Equitation (REF)	6 2
Pil. Véhicule maritimes (REF)	6 2
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	6 2
<b>Compétences d'éducation</b>	<b>Niv Stat</b>
Bibliothèque (INT)	2 2
Bureaucratie (INT)	2 2
Composition (INT)	2 2
Comptabilité (INT)	2 2
Connaissance (INT)	4 2
Criminologie (INT)	2 2
Cryptographie (INT)	2 2
Déduction (INT)	2 2
Dressage (INT)	2 2
Jeux de Hasard (INT)	2 2
<b>Compétences d'éducation</b>	<b>Niv Stat</b>
Guide Local (Local)	2 2
-> University District	4 2
->	2 2
->	2 2
Langue connues (INT)	2 2
-> Argo	4 2
-> Native	4 2
->	2 2
Science (INT)	2 2
->	2 2
->	2 2
Gestion des affaires (INT)	2 2
Survie en milieu hostile (INT)	2 2
Tactique (INT)	2 2
<b>Compétences de Combat</b>	<b>Niv Stat</b>
Armes de mêlée (DEX)	11 6
Art Martial x2 (DEX)	5 2
<b>Bagarre (DEX)</b>	<b>Niv Stat</b>
Esquive (DEX)	7 2
<b>Compétences de Représentation</b>	<b>Niv Stat</b>
Jeu d'acteur (PRES)	4 2
Instrument (TECH)	2 2
->	2 2
->	2 2
<b>Compétences de Tir</b>	<b>Niv Stat</b>
Armes d'épaule (REF)	6 2
Armes Lourdes (REF)	6 2
Pistolet (REF)	12 6
<b>Compétences de Tir</b>	<b>Niv Stat</b>
Tir à l'arc (Ref)	6 2
Tir automatique x2 (REF)	6 2
<b>Compétences de Sociabilité</b>	<b>Niv Stat</b>
Conn. De la rue (PRES)	4 2
<b>Conversation (EMP)</b>	<b>Niv Stat</b>
Corruption (PRES)	5 1
Corruption (PRES)	4 2
Habilleme. Style (PRES)	4 2
Interrogatoire (PRES)	6 3
Look (PRES)	4 2
Negoce (PRES)	4 2
Persuasion (PRES)	7 3
<b>Psychologie (EMP)</b>	<b>Niv Stat</b>
Psychologie (EMP)	5 2
<b>Compétences techniques</b>	<b>Niv Stat</b>
Aérotech (TECH)	2 2
Armurerie (TECH)	2 2
Arts plastiques (TECH)	2 2
Assistance médicale x2 (TECH)	2 2
Contrefaçon (TECH)	2 2
Corchetage (TECH)	2 2
Cybertech (TECH)	2 2
Electronique (TECH)	2 2
Explosifs x2 (TECH)	2 2
Maritechs (TECH)	2 2
Photos & Films (TECH)	2 2
Pickpocket (TECH)	2 2
<b>Premiers secours (TECH)</b>	<b>Niv Stat</b>
Sécurité électronique (TECH)	4 2
Teratech (TECH)	2 2

<b>Cyberware &amp; Equipement Spécial</b>		
<b>Munitions</b>	<b>Equipement général</b>	<b>Amélioration Cyber</b>
Pistolet très lourd	Téléphone jetable	Eventreurs
30	1	2
		Note: Mode
		Techhair
		1
		Note: Mode

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

ALE BROOKLIN

## Profil des véhicules

Le profil de tous les véhicules terrestres envoyés par Bender Nino seront des "voiture terrestre compacte" dont les caractéristiques sont présentées page 189 du livre de base. Celle des mercenaires aura toutefois une petite particularité en plus, elle aura de la rouille et quelques ajouts de tuning.

## Aide Meneur : Les lieux visités

### Appartement du Corpo1 (Cell BROWSKY)

**Quartier :** Heywood, quartier Nord

**Descriptif :**

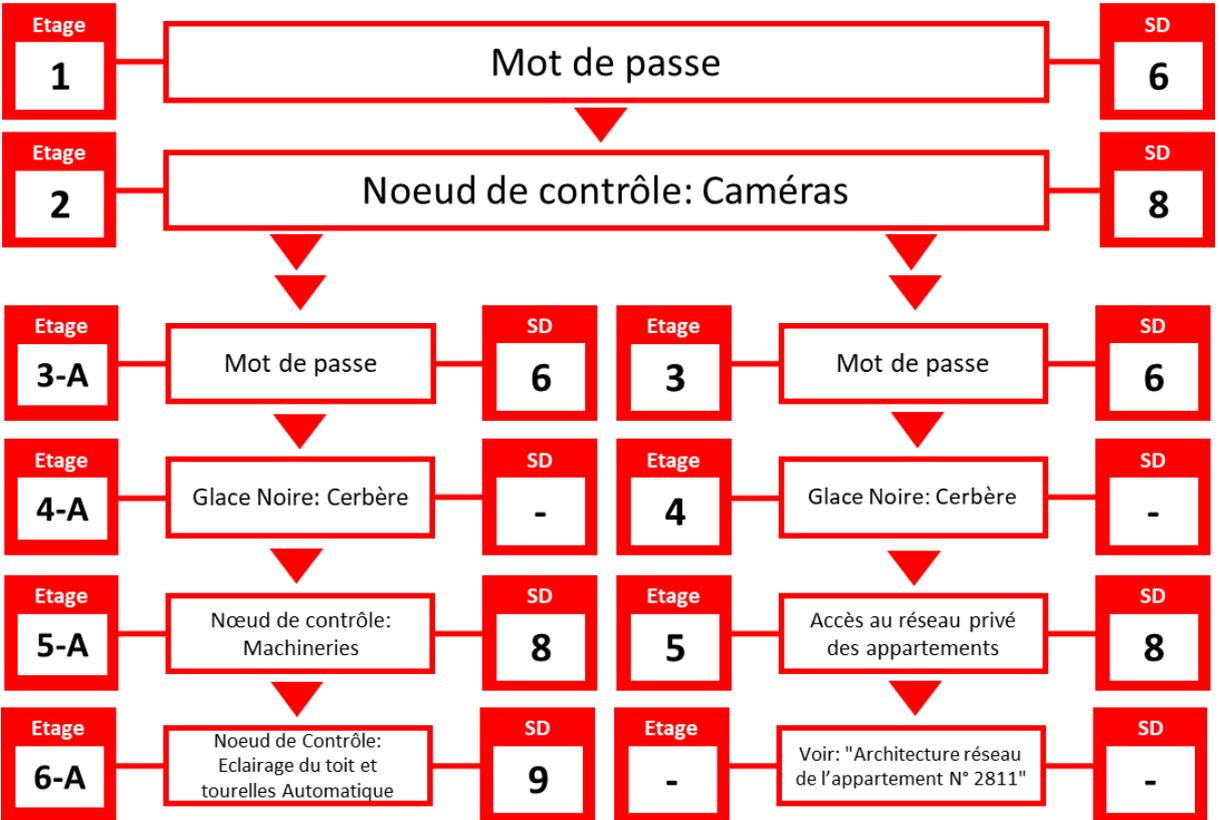
Lieu, où doit se produire la soirée pour fêter le succès de **Corpo1**. C'est également dans ce lieu qu'attend la **Rockergirl** et ses invités dont ses 6 fans de la première heure. L'ordinateur du corporatiste est un ordinateur portable rangé sous la télévision. Il est connecté en wifi au réseau.



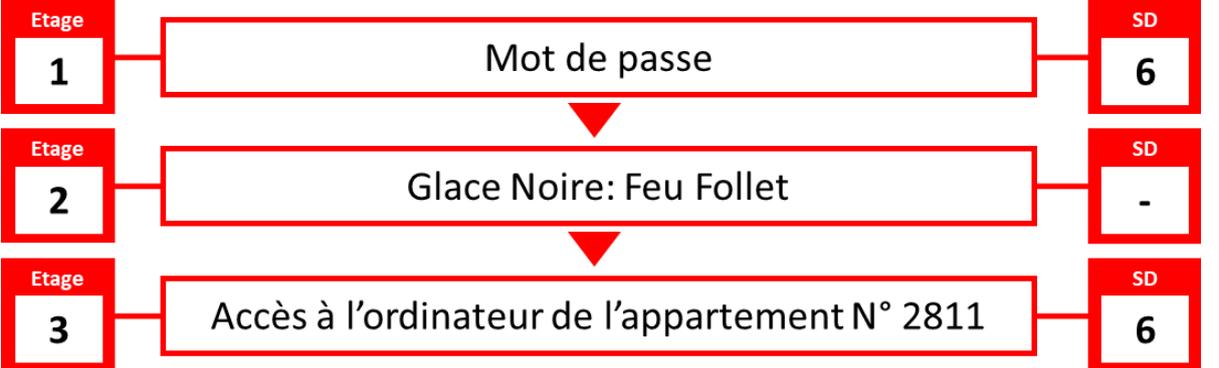
L

# Aide Meneur : Architecture réseau

## Architecture réseau de l'immeuble



## Architecture réseau de l'appartement n°2811





# CYBERPUNK RED