

# CYBERPUNK RED



"WELCOME IN NIGHT CITY" Episode. 03  
Scénario: Message in a bottle

Un scénario original de Maxime.B  
Mis-en-page et coécrit par Alexis.D

## Sommaire :

Scène 1 : Message in a bottle _____	Page 3
What to do? _____	Page 3
Go Fast _____	Page 4
L'équipe de la Trauma Team _____	Page 6
Scène 2: Sea of Sands _____	Page 7
Off-road _____	Page 7
The crash _____	Page 7
Follow the track _____	Page 9
Scène 3: The Shelter _____	Page 11
Go in _____	Page 11
Save them _____	Page 12
Go out _____	Page 13
Les rencontres _____	Page 14
Membres de la Trauma Team _____	Page 14
Corpo-rat clients de la Trauma-Team _____	Page 18
La famille des Schmidt _____	Page 19
Aide Meneur : Les caractéristiques ____	Page 20
Profil d'adversaire : Booster _____	Page 20
Profil d'adversaire : Chef Néo-Colon _____	Page 21
Profil d'adversaire : Albert _____	Page 22

## Résumé :

Ce scénario est le troisième de la campagne que je fais jouer à mes joueurs. 1 joueur Medtech a rejoint ma table, ce scénario est construit pour être un scénario permettant à un groupe de joueur de découvrir l'univers sans recourir au Netrunning. Vos personnages incarnent des Edge-Runners qui se lancent au secours d'un PNJ travaillant pour la Trauma team qui a envoyé un message de S.O.S. Il s'agit d'un scénario original, toute ressemblance avec des scénarii existant serait une coïncidence.

## Bestiaire

Booster  
Booster aguerri  
Chef Néo-Colon  
Albert

## Note :

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

***MaxBov ou Elian "Legba" Dumas.***

*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).*

## Nota :

Les extraits de la carte de Night-city sont issues des cartes de " The Writers' Cthulhu" disponible ici : <https://writersctulhu.com/index.php/2020/12/30/night-city-maps/>

## Scène 1 : Message in a bottle

### What to do?

En fin de matinée du **Vendredi 07 Avril 2045**, le groupe de mercenaire peut avoir été réuni par "Legba", un des Fixer du Glen dont le Quartier Général est situé dans un bar nommé, le Raven. Ce dernier leur explique leur prochaine mission avant d'être interrompu par un signal sonore provenant de son agent. En fonction de la table de jeux, le meneur peut être confronté à deux choix :

- Un des personnages à un ami, son mentor ou un membre de sa famille qui travaille dans la Trauma Team,
- Aucun des personnages n'a de lien avec la Trauma Team ou aucun des personnages ne lèvera le petit doigt pour porter secours à une de ses connaissances.



Elian "Legba" Dumas

**Note au meneur :** Si vous faites jouer ce scénario à la suite du scénario : "Highway to Hell" et que les personnages ont pu obtenir un accord favorable avec "Gros Tony", faites diffuser le flash info suivant sur les écrans :

*"Ici Night City News, le restaurant "La pasta di Roma" incendié, sûrement incendie criminel. Deux Corps calciné retrouvé. Le propriétaire Antony De Rica connu sous le pseudonyme "Gros Tony" est toujours introuvable..."*

### Si l'un des personnages à un lien fort avec la Trauma Team

Le personnage reçoit une notification sur son agent au même moment que le Fixer reçoit la sienne sur le sien. Cette notification est un message issu du Quartier Général de la Trauma Team. Il est écrit que la personne qui a un lien fort avec le personnage joueur a été, avec son équipe, attaquée hors des limites légales de Night-City. Ils sont pour l'instant considérés comme "Missing In Action" (M.I.A). Si le personnage demande les dernières coordonnées GPS de l'équipe, la Trauma Team lui enverra. Le Fixer, quant à lui a reçu une demande de mission urgente de la part du Quartier Général de la Trauma Team. En effet, l'aérodyne de l'équipe a été abattu aux frontières de l'espace aérien de Night-City et s'est crashé en dehors des limites. Ils ne peuvent donc pas envoyer une équipe en renfort et doivent recourir aux services de mercenaires. Le boulot est grassement payé : 3.000 eb par tête si les mercenaires retrouvent l'équipe. En fonction des résultats, la prime peut être revue à la hausse.



Selene "Sirona" Wyke

### Si aucun des personnages n'a de lien avec la Trauma Team

Le Fixer regardera avec attention la notification de son agent avant de blêmir. En effet, sa femme "Sirona" fait partie de l'équipe qui a été attaquée. Il n'attendra pas de recevoir la proposition de mission de la Trauma Team avant de missionner le groupe pour retrouver toute l'équipe de la Trauma. Conscient que sans assistance rapide, toute l'équipe mourra, il proposera 4.000 eb par tête pour que les mercenaires retrouvent l'équipe, et en particulier sa femme.

# MESSAGE IN A BOTTLE

## L'objectif de mission :

Quel que soit l'option choisit dans l'amorce, la mission sera quasiment identique. Les personnages devront retrouver l'Aérodrome de la Trauma Team afin de sauver la personne proche de l'un des joueurs ou la compagne du Fixer. La Trauma-Team offrira une prime si les personnages sauvent le maximum de personne de l'équipe de la Trauma et une autre prime pour les clients corporate.

## Localisation de l'intervention :

A la limite de l'état de Night-City, en direction de Las Vegas.

**Le fin mot de l'histoire :** L'équipe de la trauma Team de Night-City a été envoyé sur les lieux d'un accident en bordure de la juridictions entre Night-City et les New-USA. Le client qui a eu l'accident possède une couverture corporative. Il a subi en compagnie de sa femme un accident de Navi alors qu'ils étaient en route pour Las Vegas. En réalité cet accident a été provoqué par une attaque de pirate dans le Badlands. Toutefois, un problème juridique interdit les équipes de la Trauma Team de Night-City d'intervenir dans le territoire des News USA et inversement.

## Go Fast

Une fois que les personnages sont en possession des coordonnées, ils peuvent se lancer dans une course à tombeau ouvert contre le temps ! Toutefois, les mercenaires vont devoir se confronter à plusieurs contraintes.

- Si les personnages doivent rendre un objet ou un véhicule à un Fixer,
- Si les personnages démarrent rapidement et conduisent à toute berzingue,
- Si les personnages passent par une zone de combat,
- Si les personnages passent par Laguna Bend.



## Si les personnages doivent rendre un objet ou un véhicule à un fixer :

Le fixer en question envoie un message au(x) membre(s) du groupe qui doit(vent) lui rendre un objet ou un véhicule. Il explique dedans qu'il en aura besoin dans les 20 prochaines minutes et exige que les personnages lui rendent immédiatement.

**Note au meneur :** Si les personnages refusent de rendre l'objet ou le véhicule, le fixer peut les menacer de leur mettre un contrat sur la tête... Ce qui entre nous, peut arriver si on contrarie quelqu'un d'influent.

## Si les personnages démarrent rapidement et conduisent à toute berzingue :

Un départ rapide du parking du Raven ou de ses alentours attire l'attention d'une voiture de patrouille du NCPD qui prend rapidement en chasse le(s) véhicule(s) des personnages. Deux choix s'offriront à eux :

- Arrêter la voiture et se garer sur le bas-côté,
- Appuyer sur l'accélérateur et tenter de semer les poursuivants et déclencher une course-poursuite.

Si les personnages obtempèrent et garent la(es) voiture(s) sur le bas-côté, l'agent qui se présentera reconnaîtra l'un des personnages. Toujours reconnaissant pour le coup de main que le personnage avait fait à l'agent (comme par exemple, lorsque le personnage l'a aidé à retrouver un membre de sa famille) et face à l'urgence de la situation, il laissera les personnages partir et pourra même suite à un **test de Persuasion ou de Négocier avec un SD de 15** réussit, leur ouvrir la voie jusqu'à la première zone de combat. Sur un **19 ou plus**, il ouvrira la voie jusqu'aux limites de Night-City

Si les personnages n'obtempèrent pas, une course poursuite se lancera entre la(es) voiture(s) des personnages et se terminera par l'incapacité de la voiture du NCPD ou de(s) véhicule(s) des personnages. Afin de pimenter la potentielle course poursuite, vous êtes libre d'ajouter des situations qui requièrent une manœuvre :

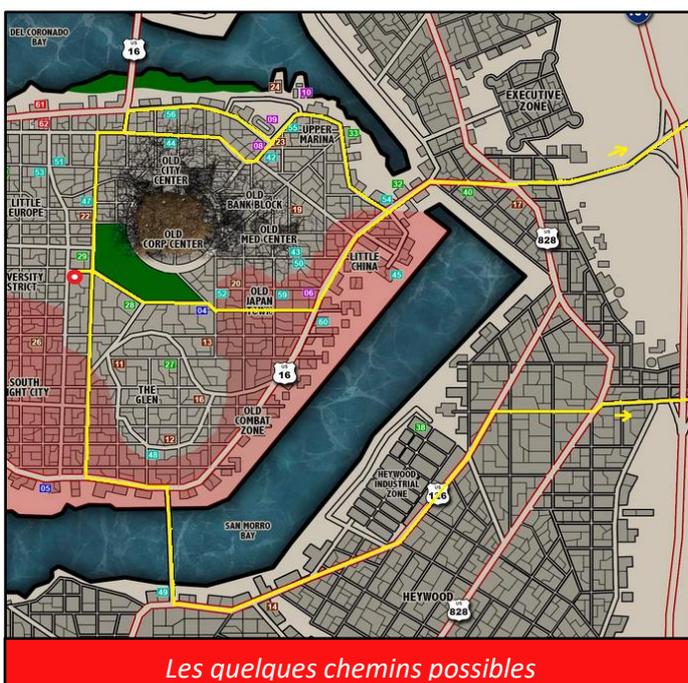
- Embardé : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un SD de 13**,
- Virage serré : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un SD de 13**,
- Arrêt d'urgence : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un SD de 13**,
- Virage en trombe : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un SD de 17**,
- Faire un saut : **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un SD de 17**.

### Si les personnages passent par une zone de combat :

Deux gangs rivaux bloquent la rue à cause d'une rixe. Les personnages ont trois choix possibles :

- Ils peuvent rebrousser chemin et passer par un autre itinéraire. Un détour augmentera le temps de trajet d'une vingtaine de minutes.
- Ils peuvent sortir les armes et aider l'un des camps. Les personnages pourront rapidement prendre l'ascendant en moins de 5 minutes sur l'autre camp.
- Ils peuvent tenter de passer au travers de l'escarmouche au risque de se prendre des balles perdues (sur un jet de dé impair) sur le trajet.

**Note au meneur :** Les membres des gangs qui se battent peuvent être des connaissances des personnages ou des personnes avec lesquelles les personnages ont eu affaire.



### Si les personnages passent par Laguna Bend :

La petite ville rurale à la périphérie de Night City est traversée par une seule et unique rue qui est l'avenue principale. Une enfant traverse la route pour aller chercher son jouet au moment où le(s) véhicule(s) des personnages passent. Afin d'éviter, le(s) pilote(s) doivent effectuer une embardé via un **test de Conduite de Véhicule Terrestre avec un SD de 13** et de frôler la jeune fille.

## L'équipe de la Trauma Team

L'équipe de la Trauma Team qui est déclarée M.I.A est composée des 6 membres :

- Richard, le pilote de l'aérodyne AV-4A,
- Cole, le co-pilote de l'aérodyne AV-4A et artilleur,
- Riggs et Ryker, les deux spécialistes en sécurité assurant la protection du chef ambulancier et de son assistant lors d'une intervention au sol,
- Sélène, la chef ambulancière de l'équipe,
- Daisy, l'assistante ambulancier.

Le véhicule utilisé par la Trauma Team est un aérodyne léger en matériaux composites : TTI Medical AV-4A

### Fonctionnement classique d'une équipe de Trauma Team :

Le pilote s'occupe de l'AV-4A, tandis que le co-pilote s'occupe du canon à mitrailleuse monté à l'avant du véhicule. Le pilote et le co-pilote ne quittent pas l'Aerodyne pendant l'extraction du patient, et leur cockpit est maintenu séparé du reste du véhicule.

Pendant le vol, deux spécialistes de la sécurité sont assis dans le même compartiment que les ambulanciers. Les spécialistes de la sécurité sont assis directement derrière le pilote et le copilote, et chacun d'eux est équipé d'une mitrailleuse 7.62 Squad Automatic Weapon (SAW) montée sur le côté du véhicule. Les secouristes sont assis à l'arrière du véhicule, le secouriste principal étant assis à côté de la civière du patient et le secouriste adjoint à côté du matériel médical.

Pendant l'extraction du patient, les deux ambulanciers et les deux spécialistes de la sécurité quittent l'AV-4A et se dirigent vers le patient pour le sauver. Si nécessaire, les deux spécialistes de la sécurité dégageront le chemin vers le patient pour que les ambulanciers puissent utiliser leurs fusils et leurs mitraillettes. Chaque ambulancier est armé d'un pistolet pour se protéger.



## Scène 2 : Sea of Sands

### Off-road

Les coordonnées de l'accident sont à une petite heure de route des dernières habitations de Night-City si les personnages conduisent prudemment. Arrivé à proximité des coordonnées, les personnages arriveront sur les lieux d'un accident. Un Navi de luxe est crashé à proximité d'un panneau "You're Leaving Night-City"...

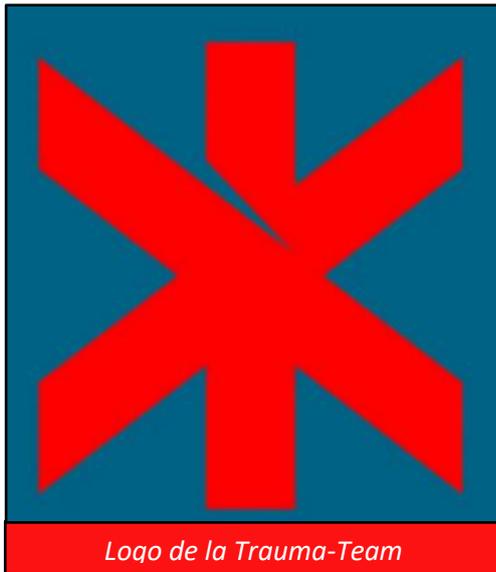
Description de l'accident de Navi des clients de la trauma team. Les personnages peuvent effectuer **un test de Perception avec un SD de 15**, en cas de réussite, ils constateront que le Navi est criblé de balles. L'habitacle quant à lui est remplis d'éclaboussure de sang. Quelques sacs de vêtements appartenant aux propriétaires (clients de la Trauma Team) sont stockés dans un compartiment. Une **réussite supérieure ou égale à 17** permettra aux personnages de voir que deux personnes ont été trainés à l'extérieur du véhicule. Une **réussite supérieure ou égale à 19** permettra aux personnages de repérer les traces de pas d'équipe de la Trauma Team. Les personnages pourront donc comprendre que l'équipe de la Trauma Team s'est portée au secours de leur client et les ont transportés dans leur aérodyne. Une **réussite supérieure ou égale à 21** permettra à un personnage attentif de remarquer que plusieurs empreintes de pas n'appartenant pas à la Trauma Team se dirigent vers une structure de bâtiment au loin. Une **réussite supérieure ou égale à 27** permettra de remarquer qu'une pièce d'artillerie était posée à proximité il y a un peu moins de 2 heures. Des traces de pneus semblent aussi se diriger vers la structure... En regardant sur une carte interactive, les personnages s'apercevront que les coordonnées fournies par le Fixer pointent sur la structure située à environ 2 kilomètres.

### The crash

La structure que les personnages peuvent apercevoir est celle d'une ancienne station-service. En se rapprochant, les personnages pourront s'apercevoir que quelque chose dénote avec cette station... Les personnages pourront effectuer deux jets de perception, un depuis une distance raisonnable d'une centaine de mètres pour juger de la situation et un afin d'effectuer des recherches plus approfondies dans la Station-Service. Les personnages peuvent effectuer **un test de Perception avec un SD de 15**, en cas de réussite, ils constateront que la station-service a été la scène d'une bataille qui a sévit il y a peu de temps.



*La station-service abandonnée*



Une **réussite supérieure ou égale à 17** permettra aux personnages d'apercevoir des traces de crash d'un aérodyne caractérisée par des marques dans le sol ainsi que plusieurs éclats de la carrosserie de l'Aérodyne. **Un test de Connaissance avec un SD de 13** permettra aux personnages de reconnaître le logo de la Trauma Team. Une **réussite supérieure ou égale à 19** permettra aux personnages d'apercevoir des traces de sang partant en direction de la station-service. Une **réussite supérieure ou égale à 21** permettra aux personnages d'apercevoir des traces de pneus pouvant appartenir à une semi-remorque. Les traces semblent parti vers l'est. Une **réussite supérieure ou égale à 23** permettra aux personnages d'apercevoir des empreintes de robots à proximité des traces de semi-remorque. Une **réussite supérieure ou égale à 25** permettra aux personnages d'apercevoir au loin, une main coupée gisant sur le sol. Une **réussite supérieure ou égale à 25** permettra aux personnages d'apercevoir une forme ayant bougée à l'intérieur de la station essence. Une **réussite supérieure ou égale à 27** permettra aux personnages d'apercevoir des traces de robots partant dans des directions différentes. **Un test de Déduction avec un SD de 17** permettra aux personnages de comprendre qu'ils vont être pris en embuscade dans les secondes qui suivent.

Si les personnages tentent de se rapprocher sans avoir repéré la forme à l'intérieur de la station-service et sans comprendre qu'ils sont en train d'être pris en embuscade. Ils se retrouveront sous le feu ennemi dans les instants suivant. Les personnages devront essayer des tirs avant de sortir les armes.

**Note au meneur :** Les assaillants des personnages joueurs sont quatre Robots R-MK2 contrôlés par Frieda, une jeune femme d'origine Germanique. Frieda a aperçu les personnages arriver vers la Station-Service tandis qu'elle rassemblait les morceaux du Pilote de la Trauma Team. Elle a fait poser ses robots en embuscade pour détruire la menace que représentent les personnages. Frieda est restée à la Station-service car elle devait rassembler les morceaux de la personne qu'elle a démembrée en attendant qu'on revienne la chercher.

Frieda voudra absolument abattre les personnages. Elle commencera par attaquer le personnage qu'elle juge le plus faible. Frieda ne se rendra pas et combatta jusqu'à la mort, sauf si l'un des personnages arrive à la rendre inconsciente. Lors du combat, utilisez les caractéristiques de "Chef Néo-Colon" pour Frieda et de Booster pour les robots "R-MK2"

**Note du scénariste :** Lors de cette scène, deux des personnages de ma table ont réussi à être assez discret pour rentrer par la porte arrière de la Station-service. Le combat fut de courte durée car le Solo de mon équipe se jetât à la poursuite de Frieda et après des esquives épiques, il la cloua au sol en prenant soin de jeter au loin une grenade qu'elle avait dégoupillée afin de le faire partir en fumée avec elle...

Une fois que le combat est fini, les personnages peuvent effectuer **un test de Perception avec un SD de 09**, en cas de réussite, ils constateront que la station-service a été la scène d'une bataille qui a sévit avant la leur. Une **réussite supérieure ou égale à 11** permettra aux personnages d'apercevoir des traces de crash d'un aérodyne caractérisée par des marques



Frieda

dans le sol ainsi que plusieurs éclats de la carrosserie de l'Aérodyne. **Un test de Connaissance avec un SD de 13** permettra aux personnages de reconnaître le logo de la Trauma Team. Une **réussite supérieure ou égale à 13** permettra aux personnages d'apercevoir des traces de sang partant en direction de la station-service ainsi que des traces de pneus pouvant appartenir à une semi-remorque. Les traces semblent parti vers l'est. Une **réussite supérieure ou égale à 15** permettra

aux personnages d'apercevoir des empreintes de robots à proximité des traces de semi-remorque ainsi qu'une main coupée gisant sur le sol. Une **réussite supérieure ou égale à 19** mettra en évidence des traces de pas de robots et une trace d'une sorte de mini-mécha partant vers l'est. Si les personnages explorent la station-service, ils trouveront dans une petite pièce à l'arrière de la station, le corps du pilote de la Trauma Team démembré. La salle est aspergée de sang, un baril est présent avec des parties du corps du pilote récupérable.



Les Robots R-MK2

## Follow the track

A ce stade, les personnages sont de retour au point de départ. Les personnes qu'ils doivent secourir ne sont pas présentes dans la station-service. Les personnages peuvent décider de suivre les traces de pneus ou d'interroger Frieda si elle a survécu à l'affrontement.

### Si les personnages décident de suivre les traces de pneus :

Les traces de pneus partent en direction de l'est sur une route de terre et continuent sur 3 km. Puis, elles bifurquent vers la droite dans les brousses direction Sud-Est vers les montagnes. Une sorte de base militaire est incrustée dans les montagnes. Il n'existe qu'un seul chemin d'accès car le champ qui longe la route est parsemé de mines. Le bout du chemin est gardé par une petite troupe de robots R-MK2

### Si les personnages décident d'interroger Frieda :

Il faut tout d'abord que ces derniers arrivent à la capturer vivante. Frieda ne parle que la langue Allemande. Si les personnages ne parlent pas Allemand, ils devront utiliser un traducteur pour traduire toutes les paroles de la jeune Allemande (Le problème c'est que les personnages sont en limite de réseau et que la traduction est impossible). Voici un extrait des paroles qu'elle pourrait donner :

- *Ich werde euch alle töten:* Je vais tous vous tuer
- *Befreie mich und du wirst leben:* Libérez moi et vous aurez la vie sauve
- *Mein Vater wird dich finden und dich häuten:* Mon père vous retrouvera et vous écorchera

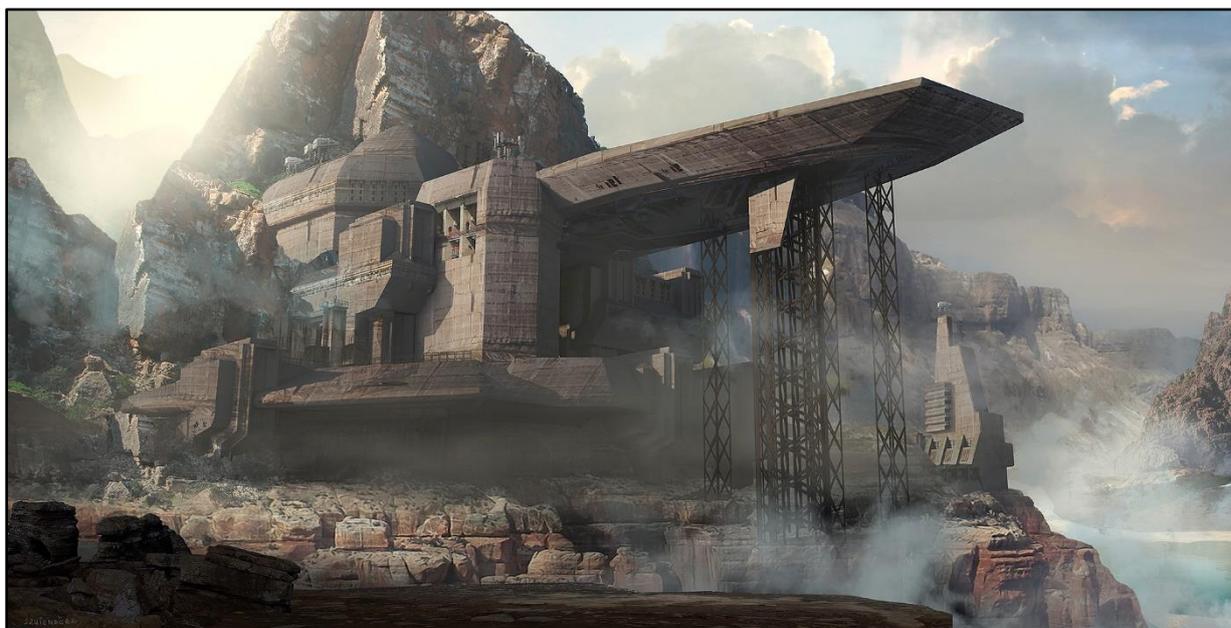
Frieda n'est réceptive qu'à un interrogatoire musclé. Prise au piège et ne souhaitant pas mourir, elle essaiera de trouver une porte de sortie si elle comprend qu'elle ne va pas tarder à y passer. Toutefois, elle peut se jouer des personnages et décider de les guider jusqu'à un champ de mine pour faire exploser le véhicule et tuer tous les occupants de ce dernier. **Un test de Psychologie avec un SD de 19** permettra aux personnages de savoir que Freida ment. Et **un test de Perception avec un SD de 15** permettra au conducteur et à son passager de droite de repérer le champ de mine dans lequel Frieda peut les conduire. Quoi qu'il en soit, même si Frieda conduit les personnages au niveau de la base militaire, les robots tireront sur les personnages.

**Note du scénariste :** Mes personnages joueurs ont décidé de fabriquer un amplificateur afin d'accéder au Réseau pour télécharger et utiliser des applications du traduction. Réussite critique de la part du Techie pour construire l'amplificateur et réussite critique de mon fixer sur un jet de Négociation pour que Freida coopère... sans leur faire de coup fourré.

## Scène 3 : The Shelter

### Go in

La route à suivre conduit à Ancienne base militaire encastré dans la montagne, laissant une face visible. Un grillage surplombé de barbelé permet de réaliser un périmètre de sécurité. Des mines sont disposées sur le champs désertique couvert de Rochers qui longe la route. (En passant à pied par le champ, les personnages peuvent être à couvert). Seule la route dégagée sableuse permet de rejoindre la base sans faire sauter de mines. Une tempête se lève tandis que les personnages approchent de l'entrée de la base. Les personnages subiront un malus de -2 a tous les **tests de Perception** jusqu'à pénétrer dans le périmètre de la base. **Un test de Connaissance avec un SD de 19** permettra à un personnage de faire remonter un souvenir à sa surface. Dans ce dernier, le personnage se souviendra que cette base servait de dépôt d'armes. Elle a été abandonnée quand une explosion à l'intérieur de la base à fait remonter de l'eau des nappes phréatique dans les sous-sols de la base condamnant tous les niveaux inférieurs au niveau -2. Les armes et les robots de combats stockés ici ont été abandonnés peu après l'explosion.



Base Militaire des Allemands

La route est gardée par deux robots R-MK2 d'Arasaka. Quatre autres robots sont en patrouille dans le périmètre de sécurité de la base. Si les robots à l'entrée subissent le feu ennemi, ceux qui patrouillent mettront une minute à les rejoindre (ce qui pourrait se rapprocher de cinq ou six rounds de combats). Au niveau du portail d'entrée, une tête repose sur une pique. **Un test de Déduction avec un SD de 15** permettra aux personnages de comprendre qu'il s'agit de la tête du pilote de la Trauma Team placée là il y a un peu moins d'une demi-heure.

La remorque d'un camion est stationnée dans la cours extérieure de la base. Dessus, l'aérodyne endommagé de la Trauma Team est à l'arrêt. Il semble endommagé, mais il n'est pas criblé de balles. **Un test d'Aérotech avec un SD de 15** permet à un personnage de

comprendre que l'aérodyne a été touché par une impulsion électromagnétique, ce qui a conduit à son crash. Il faudra une heure pour le réparer et réussir **un test d'Aérotech avec un SD de 24** pour un seul personnage ou réussir **deux tests d'Aérotech avec un SD de 21** si deux personnages s'associent pour réparer l'aérodyne. Les réparations seront sommaires mais il fonctionnerait en mode dégradé si les personnages décident de le prendre pour regagner Night-City.

Un grand puit de trois mètres de diamètre trône au centre de la cours. Il y a quelques tonneaux remplis de CHOOM<sup>2</sup> dispersés à plusieurs endroits pouvant créer des grosses explosions. Contre le mur extérieur, une station de recharge de robot de type R-MK2 est positionnée. Elle permet la recharge simultanée de 4 robots. Adossé à la paroi rocheuse, un four industriel est allumé, et dans les braises cuisent un morceau de viande. **Un test de Déduction ou de Connaissance avec un SD de 15** permettra à un personnage de comprendre que c'est une cuisse humaine qui est en train de cuire.

L'entrée de la base est située dans un ancien hangar comprenant plusieurs postes de travail pouvant s'apparenter des ateliers. Sur ces postes de travail, plusieurs stocks d'objets sont entreposés. Les objets présents sont à la discrétion du Meneur de Jeu. Au fond de l'atelier, à proximité d'un poste de soudure, un immense canon IEM endommagé est stocké en attente d'être réparé. **Un test de Déduction avec un SD de 19 ou d'Armurerie avec un SD de 17** permettra à un personnage de comprendre que l'Aérodyne a été abattue par ce canon IEM. **Un test d'Armurerie avec un SD de 21** pour un seul personnage ou **un test d'Armurerie avec un SD de 17** si deux personnages s'associent pour inspecter le canon IEM mettra en évidence qu'il faudra un gros modulateur électronique pour réparer le canon. Au fond du hangar un ascenseur, unique accès vers l'intérieur du complexe laisse apparaître ses imposantes portes. Un accès pouvait déboucher sur un escalier... l'accès est désormais condamnée par une porte soudée. Le hublot de la porte laisse toutefois entrevoir un escalier détruit. A proximité, plusieurs racks d'armes sont alignés.

**Note au meneur :** Les objets que les personnages peuvent trouver peuvent être des petits objets et peuvent aller jusqu'au Mediscan ou des Techscan... Des Fusils d'assaut de qualité normale peuvent être rangés dans les racks. A proximité, une boîte de minution contenant quatre grenades à Fragmentation, trois grenades Fumigène et 2 Grenades pour Lance-Grenade.

## Save them

Lorsque les personnages arriveront à l'ascenseur, ils peuvent l'utiliser pour descendre à deux endroits :

- Le sous-sol -1, faisant office de résidence,
- Le sous-sol -2, regroupant les cellules et l'atelier de découpe de viande.

Les étages inférieurs sont inaccessibles car ils sont inondés. Aucun escalier permet de descendre étant donné qu'il est détruit.

**Si les personnages s'arrêtent au premier sous-sol :**

Ils trouveront Henz, le frère de Frieda (dont les caractéristiques sont celles d'un "Chef Néo-colon") en train de s'amuser avec une de ses détenus. Il s'agit d'une femme ayant l'apparence d'une corpo-rat. Alerté par le bruit que les personnages ont fait en arrivant avec l'ascenseur, il prendra la femme en otage. Il va tout faire pour rester en vie et sortir vivant de la situation. S'il peut s'enfuir avec l'otage, il le fera... Toutefois, son otage ne sera pas du même avis. Si l'occasion se présente, elle dégoupillera la grenade qu'Henz porte à sa ceinture afin de lui ôter la vie et de se faire exploser avec lui. L'étage doit faire 60 m2 et est aménagé comme un studio. Le côté "Chambre" est composé d'un lit double et de deux lits superposés dont la literie supérieure est recouverte de poussière. **Un test de Déduction ou de Dissimuler/Révéler un Objet caché avec un SD de 21** permettra à un personnage de trouver un coffre caché sous le lit double un coffre contenant 2.000 eb ainsi qu'un Canon à ondes. Mis à part le contenu du réfrigérateur (des morceaux de corps humain), aucun objet important est disposé dans l'étage.



Henz

**Si les personnages s'arrêtent au deuxième sous-sol :**

Ils seront accueillis par une odeur très désagréable de sang ! Lorsque la porte de l'ascenseur s'ouvre, une vision d'horreur se présente à leurs yeux. Au fond de la pièce, des hommes et des femmes se retrouvent suspendus, attachés à des chaînes pendant du plafond et les maintenant en position haute et les empêchant de s'asseoir. Une bâche cache le côté gauche de la pièce. C'est de là que vient l'horrible odeur... En allant regarder derrière la bâche, les personnages trouveront un homme mort... démembré... Il porte des habits typiques des employés de corporation et d'après sa carte, il devrait s'agir de la personne que la Trauma Team devait secourir.

**Note au meneur :** Tous les membres de la Trauma-Team ne sont pas obligés d'être en vie. Libre à vous de choisir si vous laissez un ou plusieurs cadavres suspendus aux chaînes... Ou de créer des blessures ou des amputations plus atroces.

**Go out**

Lorsque le groupe décidera de remonter à la surface, une dernière péripétie barrera la route des personnages. Albert, le patriarche de la famille les attendra en compagnie de quelques robots R-MK 2 (dont le nombre est égal aux nombres de personnages) et avec Henz s'il a réussi à s'échapper. Albert (dont les caractéristiques sont celles d'un "Chef Néo-colon Tonnerre" avec une armure sur mesure) est équipé d'une armure améliorant ses réflexes. Il se battra jusqu'à la mort. Si les personnages arrivent à bout d'Albert, son armure explosera et toute personnes situées à moins de 5 mètres de centre de l'explosion subira 6d6 dégâts.

**Note au meneur :** Die gestörte Familie

La famille de cannibale est une famille d'origine allemande, vivant en autarcie dans les montagnes californienne. Elle est composée de 3 membres complètement farci du ciboulot :

Le père – Albert est un inventeur de génie, ancien ingénieur de chez Arasaka. Son Fils Henz est un égoïste souhaitant profiter de toute femme passant à proximité et Frieda sa fille est... juste une femme perdue.



*Albert*

## Les rencontres

Les personnages suivants sont des propositions de rencontre pour ce scénario.

### Membres de la Trauma Team

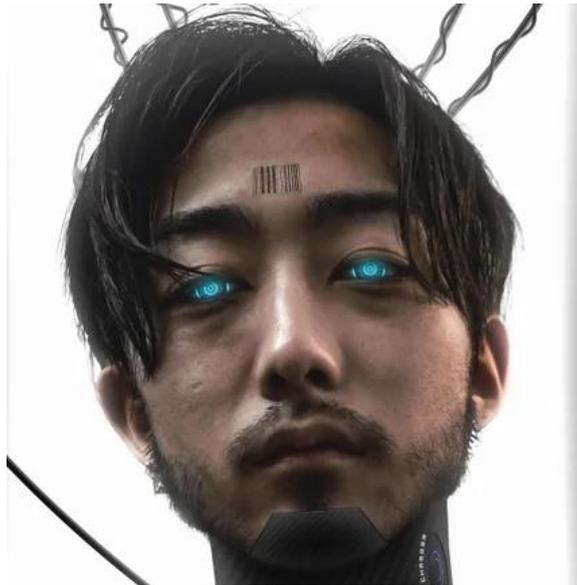
Richard Armand			
Race	Afro-Américain	Âge	50 ans
Cheveux	Chauve	Yeux	Noir
Taille	180 cm	Poids	90 Kg
Corpulence	Embonpoint	Divers	Bouc grisonnant
Équipement	Uniforme de pilote Trauma Team		
Implant Cybernétique			
Métier	Pilote d'aérodyne chez Trauma team depuis 10 ans		
Statut	C'est fait découper par Frieda sur le site de Crash		



Cole Turner			
Race	Caucasien	Âge	36 ans
Cheveux	Brossé / Brun	Yeux	Marron
Taille	185 cm	Poids	81 Kg
Corpulence	Athlétique	Divers	Barbe de 3 jours
Équipement	Uniforme de pilote Trauma Team		
Implant Cybernétique			
Métier	Co-pilote d'aérodyne chez Trauma team depuis 6 ans		
Statut	Blessé : Perforation de la cuisse (un garrot contient l'hémorragie)		



Riggs			
Race	Asiatique	Âge	34 ans
Cheveux	Long attaché / Brun	Yeux	Bleue
Taille	186 cm	Poids	93 Kg
Corpulence	Massif	Divers	Fine moustache et favoris
Équipement	Uniforme de sécurité Trauma Team		
Implant Cybernétique	Cyber-Oeil		
Métier	Spécialistes en sécurité chez Trauma team depuis 8 ans		
Statut	Blessé : Multiples contusions		



Ryker Blake			
Race	Caucasien	Âge	34 ans
Cheveux	Court / Blond	Yeux	Vert
Taille	194 cm	Poids	101 Kg
Corpulence	Musclé	Divers	Bandana en bandeau rouge
Équipement	Uniforme de sécurité Trauma Team		
Implant Cybernétique			
Métier	Spécialistes en sécurité chez Trauma team depuis 8 ans		
Statut	Blessé : Main dominante amputé (un garrot contient l'hémorragie)		



Daisy Jones			
Race	Caucasienne	Âge	24 ans
Cheveux	Natte tressé / Rousse	Yeux	Vert
Taille	164 cm	Poids	62 Kg
Corpulence	Elancé	Divers	Bandana en bandeau rouge
Equipement	Uniforme d'ambulancier Trauma Team		
Implant Cybernétique			
Métier	Assistant Ambulancier chez Trauma team depuis 1 ans		
Statut	Blessé : Multiples contusions		



Sélène ou le PNJ auquel un personnage joueur tiens.



## Corpo-rat clients de la Trauma-Team

Ronald Brown			
Race	Caucasien	Âge	42 ans
Cheveux	Ebouriffé / Roux	Yeux	Marron
Taille	174 cm	Poids	67 Kg
Corpulence	Mince	Divers	
Équipement	Costume à pince beige		
Implant Cybernétique			
Métier	Ingénieur chez Petrochem		
Statut	Mort : Démembré par Henz		



Lauren Brown			
Race	Caucasienne	Âge	36 ans
Cheveux	Long / Blonde	Yeux	Bleue
Taille	168 cm	Poids	62 Kg
Corpulence	Mince	Divers	
Équipement	Fine robe à fleur		
Implant Cybernétique			
Métier			
Statut	Blessé : Multiples contusions		



## La famille des Schmidt

Frieda Schmidt			
Race	Caucasienne	Âge	22 ans
Cheveux	Mullet / Blonde	Yeux	Vert
Taille	162 cm	Poids	57 Kg
Corpulence	Mince	Divers	Ne parle qu'Allemand
Équipement	Vêtements Punk / Fusil d'assaut / Grenade Frag		
Implant Cybernétique			
Métier			
Statut	Vivante		

Henz Schmidt			
Race	Caucasien	Âge	26 ans
Cheveux	Brosse rasé sur les côté / Chatain	Yeux	Vert
Taille	176 cm	Poids	68 Kg
Corpulence	Mince	Divers	
Équipement	Vêtements Punk / Fusil d'assaut / Grenade Frag		
Implant Cybernétique			
Métier			
Statut	Vivant		

Albert Schmidt			
Race	Caucasien	Âge	66 ans
Cheveux	Chauve	Yeux	Vert
Taille	179 cm	Poids	62 Kg
Corpulence	Mince	Divers	Moustache blanche
Équipement	Lance-Grenade (x20 grenades) / SMG Lourd		
Implant Cybernétique	Exo-Squelette (+5 SP)		
Métier	Ancien chercheur en Armement chez Arasaka		
Statut	Vivant		

# Aide Meneur : Les caractéristiques

## Profil d'adversaire : Booster & Booster aguerri

Le profil suivant est à utiliser pour :

- Les Robot R MK.2 d'Arasaka.

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		
Eventeurs		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			Habilleme. 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/droge (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			Eventeurs			
30			1			Note: Mode			
						Techhair			
						Note: Mode			
						1			
<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**

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

**Compétence de Classe**

--	--

**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>	Cyberbras <span style="float: right;">2</span>
		Note: Etripeurs x 2
		Techhair <span style="float: right;">1</span>
		Note: Mode

**Programme & Cyberdeck**

## Profil d'adversaire : Chef Néo-Colon

Le profil suivant est à utiliser pour :

- Henz
- Frieda

INT	<b>3</b>	REF	<b>6</b>	DEX	<b>6</b>	TECH	<b>5</b>	PRES	<b>4</b>		
VOL	<b>5</b>	CHAN	--	MOUV	<b>4</b>	CORP	<b>6</b>	EMP	<b>4</b>		
Points de vie			Blessure grave			Sauv. contre la mort					
<b>40</b>			<b>20</b>			<b>6</b>					
Armes					Armure: Tenue pare balle légère						
Fusil à pompe		5d6			Tête		11 SP				
Pistolet Lourd		3d6			Corps		11 SP				
Arme de mêlée légère		1d6									
Arme de mêlée lourde		3d6									
<b>Skill Base</b>											
<b>Compétence de Vigilance</b>		<b>Niv</b>	<b>Stat</b>	<b>Compétences d'éducation</b>		<b>Niv</b>	<b>Stat</b>	<b>Compétences de Tir</b>		<b>Niv</b>	<b>Stat</b>
Concentration (Vol)		7	2	Guide Local (Local)		3		Tir à l'arc (Ref)		6	
Dissim./Révélation obj (INT)		3		-> Quartier d'origine		5	2	Tir automatique x2 (REF)		6	
Lectures sur les lèvres (INT)		3		->		3		<b>Compétences de Sociabilité</b>		<b>Niv</b>	<b>Stat</b>
Perception (INT)		8	5	->		3		Conn. De la rue (PRES)		4	
Pistage (INT)		3		Langue connues (INT)		3		<b>Conversation (EMP)</b>		6	2
<b>Compétences de Corps</b>		<b>Niv</b>	<b>Stat</b>	-> Argo		5	2	Corruption (PRES)		4	
Athlétisme (DEX)		12	6	-> Native		5	2	Habillement. Style (PRES)		4	
Contorsion (DEX)		6		->		3		Interrogatoire (PRES)		4	
Danse (DEX)		6		Science (INT)		3		Look (PRES)		4	
Discretion(DEX)		10	4	->		3		Negoce (PRES)		4	
Endurance (VOL)		11	6	->		3		<b>Persuasion (PRES)</b>		6	2
Rés. Torture/drogue (VOL)		10	5	Gestion des affaires (INT)		3		<b>Psychologie (EMP)</b>		6	2
<b>Compétence de Contrôle</b>		<b>Niv</b>	<b>Stat</b>	Survie en milieu hostile (INT)		5	2	<b>Compétences techniques</b>		<b>Niv</b>	<b>Stat</b>
Cond. Véhicule terrestre (REF)		10	4	Tactique (INT)		3		Aérotech (TECH)		5	
Equitation (REF)		6		<b>Compétences de Combat</b>		<b>Niv</b>	<b>Stat</b>	Armurerie (TECH)		9	4
Pil. Véhicule maritimes (REF)		6		Armes de mêlée (DEX)		10	4	Arts plastiques (TECH)		5	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)		6		Art Martial x2 (DEX)		6		Assistance médicale x2 (TECH)		7	2
<b>Compétences d'éducation</b>		<b>Niv</b>	<b>Stat</b>	<b>Bagarre (DEX)</b>		8	2	Contrefaçon (TECH)		5	
<b>Bibliothèque (INT)</b>		3		Esquive (DEX)		8	2	Corchetage (TECH)		7	2
Bureaucratie (INT)		3		<b>Compétences de Représentation</b>		<b>Niv</b>	<b>Stat</b>	Cybertech (TECH)		5	
Composition (INT)		3		Jeu d'acteur (PRES)		4		Electronique (TECH)		9	4
Comptabilité (INT)		3		Instrument (TECH)		5		Explosifs x2 (TECH)		5	
<b>Connaissance (INT)</b>		5	2	->		5		Maritechs (TECH)		5	
Criminologie (INT)		3		->		5		Photos & Films (TECH)		5	
Cryptographie (INT)		3		<b>Compétences de Tir</b>		<b>Niv</b>	<b>Stat</b>	Pickpocket (TECH)		5	
Déduction (INT)		7	4	Armes d'épaule (REF)		10	4	<b>Premiers secours (TECH)</b>		7	2
Dressage (INT)		3		Armes Lourdes (REF)		6		Sécurité électronique (TECH)		9	4
Jeux de Hasard (INT)		3		Pistolet (REF)		10	4	Teratech (TECH)		7	2
<b>Compétence de Classe</b>											
<b>Cyberware &amp; Equipement Spécial</b>											
<b>Munitions</b>			<b>Equipement général</b>				<b>Amélioration Cyber</b>				
Fusil à pompe			Agent				Lien neuronal				
Pistolet Lourd			Communicateur radio				Note: Prise Eclat de données				
			Lance grappin				Note: Boost Tactile				
			Tente et matériel de camping				Filtres Nasaux				
<b>Programme &amp; Cyberdeck</b>											

CHEF NEO-COLON

## Profil d'adversaire : Albert

Le profil suivant est à utiliser pour :

- Albert

INT	<b>3</b>	REF	<b>9</b>	DEX	<b>6</b>	TECH	<b>8</b>	PRES	<b>4</b>
VOL	<b>5</b>	CHAN	<b>--</b>	MOUV	<b>4</b>	CORP	<b>6</b>	EMP	<b>4</b>

Points de vie	Blessure grave	Sauv. contre la mort
<b>40</b>	<b>20</b>	<b>6</b>

Armes		Armure: Armure sur mesure	
Fusil à pompe	5d6	Tête	18 SP
Arme de mêlée lourde	3d6	Corps	18 SP
Lance Grenade	6d6		

### Skill Base

Compétence	Niv	Stat
Compétence de Vigilance		
Concentration (Vol)	7	2
Dissim./Révélation obj (INT)	5	2
Lecture sur les lèvres (INT)	3	
Perception (INT)	8	5
Pistage (INT)	7	4
Compétences de Corps		
Athlétisme (DEX)	12	6
Contorsion (DEX)	6	
Danse (DEX)	6	
Discretion(DEX)	10	4
Endurance (VOL)	11	6
Rés. Torture/drogue (VOL)	10	5
Compétence de Contrôle		
Cond. Véhicule terrestre (REF)	11	2
Equitation (REF)	9	
Pil. Véhicule maritimes (REF)	9	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	9	
Compétences d'éducation		
Bibliothèque (INT)	3	
Bureaucratie (INT)	3	
Composition (INT)	3	
Comptabilité (INT)	3	
Connaissance (INT)	5	2
Criminologie (INT)	3	
Cryptographie (INT)	3	
Déduction (INT)	7	4
Dressage (INT)	3	
Jeux de Hasard (INT)	3	

### Compétences d'éducation

Compétence	Niv	Stat
Guide Local (Local)	3	
-> Quartier d'origine	5	2
->	3	
->	3	
Langue connues (INT)	3	
-> Argo	5	2
-> Native	7	4
->	3	
Science (INT)	3	
->	3	
->	3	
Gestion des affaires (INT)	3	
Survie en milieu hostile (INT)	10	7
Tactique (INT)	7	4
Compétences de Combat		
Armes de mêlée (DEX)	14	8
Art Martial x2 (DEX)	6	
Bagarre (DEX)	8	2
Esquive (DEX)	12	6
Compétences de Représentation		
Jeu d'acteur (PRES)	4	
Instrument (TECH)	8	
->	8	
->	8	
Compétences de Tir		
Armes d'épaule (REF)	9	
Armes Lourdes (REF)	15	6
Pistolet (REF)	15	6

### Compétences de Tir

Compétence	Niv	Stat
Tir à l'arc (Ref)	9	
Tir automatique x2 (REF)	9	
Compétences de Sociabilité		
Conn. De la rue (PRES)	4	
Conversation (EMP)	6	2
Corruption (PRES)	4	
Habillemt. Style (PRES)	4	
Interrogatoire (PRES)	6	2
Look (PRES)	4	
Negoce (PRES)	4	
Persuasion (PRES)	6	2
Psychologie (EMP)	6	2
Compétences techniques		
Aérotech (TECH)	8	
Armurerie (TECH)	12	4
Arts plastiques (TECH)	8	
Assistance médicale x2 (TECH)	10	2
Contrefaçon (TECH)	8	
Corchetage (TECH)	8	
Cybertechn (TECH)	8	
Electronique (TECH)	12	4
Explosifs x2 (TECH)	15	7
Maritechs (TECH)	8	
Photos & Films (TECH)	8	
Pickpocket (TECH)	10	2
Premiers secours (TECH)	10	2
Sécurité électronique (TECH)	12	4
Teratech (TECH)	10	2

<b>Compétence de Classe</b>		

Cyberware & Equipement Spécial		
<b>Munitions</b> Fusil à pompe: 25 Pistolet Lourd: 25 Grenade Fragmentation: 4 Grenade Fumigène: 3	<b>Equipement général</b> Agent: 1 Communicateur radio: 1 Lance grappin: 1 Tente et matériel de camping: 1	<b>Amélioration Cyber</b> Cyber-bras: 1

Programme & Cyberdeck

Albert



# CYBERPUNK

RED