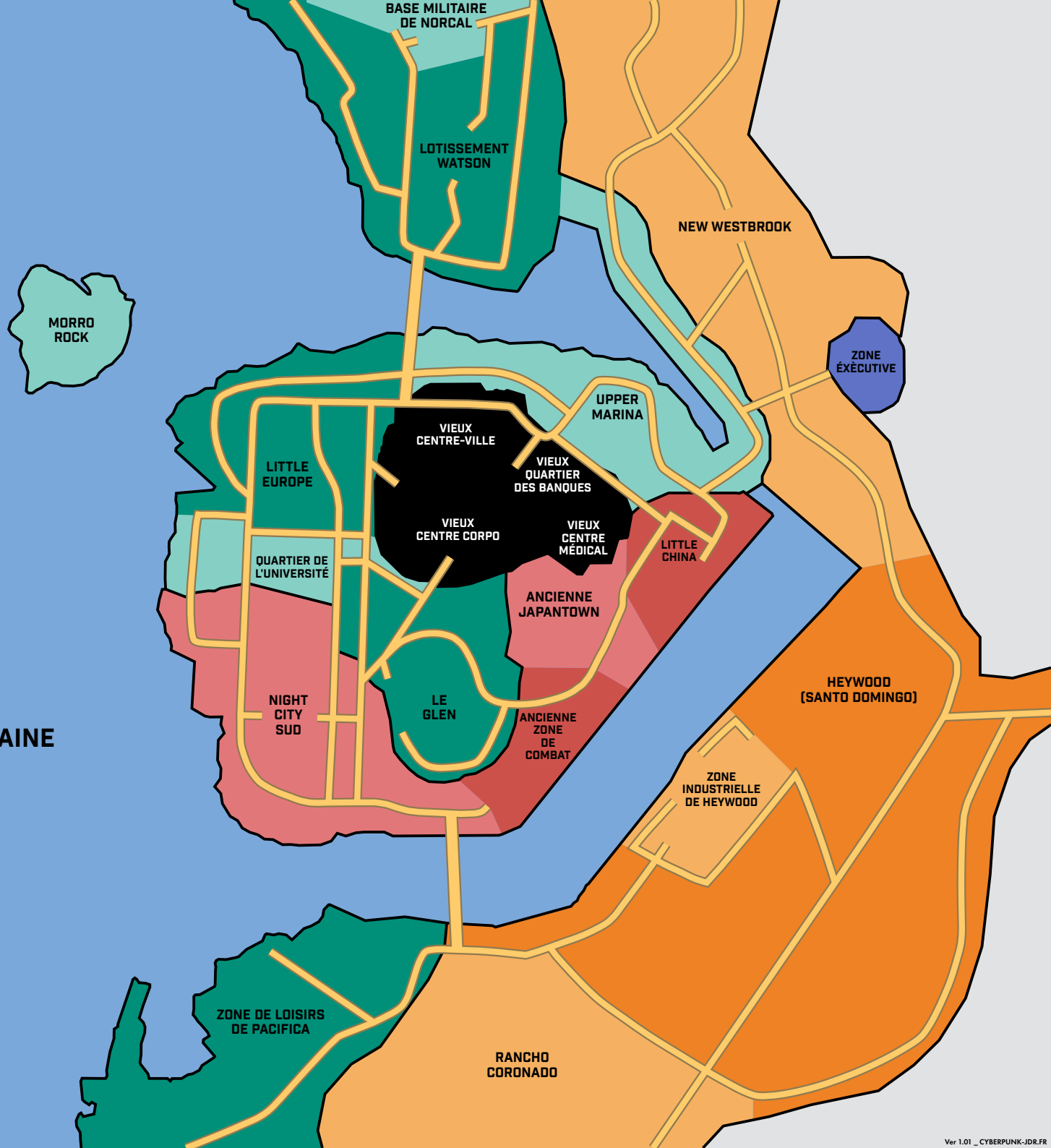


NIGHT CITY

2045

-  **ZONE IRRADIÉE**
COMBAT
-  **ZONE EXÉCUTIVE**
EXÉCUTIVE
-  **ZONES DE RECONSTRUCTION URBAINE**
CORPORATISTE / MODÉRÉ
-  **BANLIEUES SURPEUPLÉES**
MODÉRÉ / COMBAT
-  **ZONES DE COMBAT**
COMBAT
-  **PÉRIMÈTRE DES NÉO-COLONS**
PÉRIPHÉRIE



NIGHT CITY

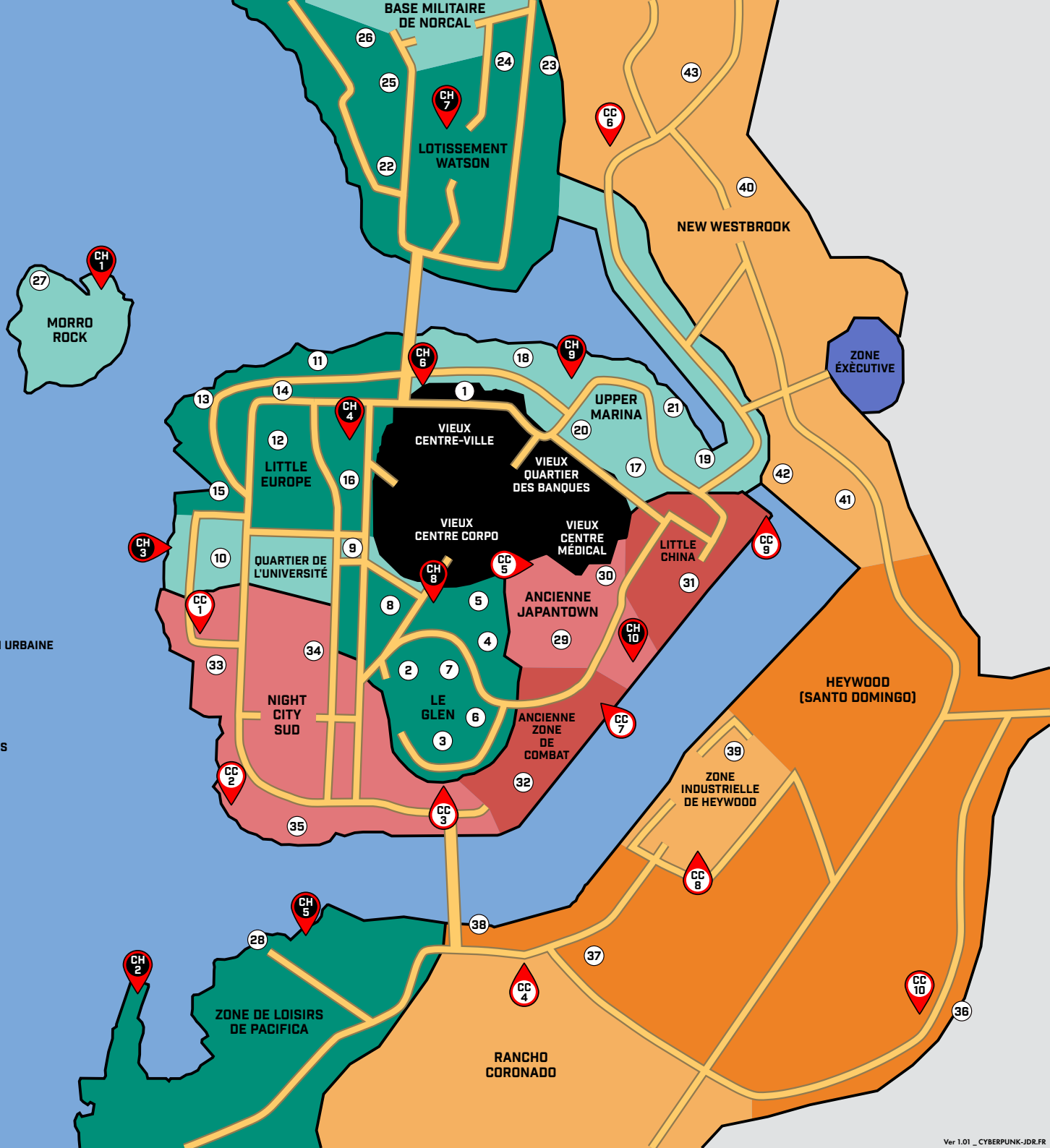
2045

LIVRE DE RÈGLES : SITES IMPORTANTS

[CP-R : P.310 À 314]

- 1 Le Totentanz
- 2 First Night City Bank
- 3 Hôtel de ville
- 4 Commissariat de police n° 1
- 5 L'Atlantis
- 6 Palais de justice
- 7 Bureaux de Merrill, Asukaga et Finch
- 8 Raven Microcybernetics
- 9 Campus de Biotechnica
- 10 Université de Night City
- 11 Camden Court
- 12 Bureaux de Continental Brands
- 13 Bureaux de Danger Girl
- 14 Église des Anges du Seigneur
- 15 Caserne de pompiers n° 2 de Night City
- 16 Le Court-circuit
- 17 Centre médical
- 18 Stade Mc Cartney
- 19 Bureaux de REO Transports de Viande
- 20 L'Afterlife
- 21 Bureaux de Ziggurat
- 22 Commissariat de police n° 3
- 23 Bureaux de Petrochem
- 24 Bureaux de SovOil
- 25 Tour de Trauma Team
- 26 Bureaux de Militech
- 27 Catapulte électromagnétique d'Orbital Air
- 28 Playland-sur-mer
- 29 Centre médical de crise
- 30 Hôtel Highcourt Plaza
- 31 The Forlorn Hope
- 32 Jesse James, traiteur casher
- 33 Medical Technologies
- 34 Les Docs Sauvages
- 35 La Taule
- 36 Camp Aldecaldó
- 37 Commissariat de police n° 2
- 38 Le MetalStorm
- 39 Parc de bureaux Zhirafa
- 40 Bureaux de Network 54
- 41 Caserne de pompiers n° 1
- 42 Campus de Rocklin Augmentics
- 43 Bureaux de WorldSat

-  **ZONE IRRADIÉE**
COMBAT
-  **ZONE EXÉCUTIVE**
EXÉCUTIVE
-  **ZONES DE RECONSTRUCTION URBAINE**
CORPORATISTE / MODÈRE
-  **BANLIEUES SURPEUPLÉES**
MODÈRE / COMBAT
-  **ZONES DE COMBAT**
COMBAT
-  **PÉRIMÈTRE DES NÉO-COLONS**
PÉRIPHÉRIE



CC ? DLC : CONTAINERS CARGO

[DLC : PAGE 5]

- cc1 Baie de chargement de l'Université
- cc2 Communauté des docks
- cc3 Quartier de conteneurs SUD
- cc4 Stade Eagle Rock
- cc5 Le Précipice
- cc6 Quartier des conteneurs NORD
- cc7 Bâtiment NC Ionic Semiconductor
- cc8 Ancienne usine sidérurgique
- cc9 Bridgetown
- cc10 Quartier des conteneurs EST

CH ? DLC : CUBE HÔTELS

[DLC : PAGE 4]

- ch1 Bloc d'habitation Orbital Air #3
- ch2 Scenic Cubes
- ch3 Cubes Universitaires
- ch4 Cube-A-Rama
- ch5 Cubeland-sur-mer
- ch6 Un cube hôtel délabré
- ch7 Cubelife dans le centre de Watson
- ch8 Seafoam
- ch9 Les cubes McCartney
- ch10 Cube hôtel sans nom

NIGHT CITY

2045

-  ZONE IRRADIÉE
COMBAT
-  ZONE EXÉCUTIVE
EXÉCUTIVE
-  ZONES DE RECONSTRUCTION URBAINE
CORPORATISTE / MODÉRÉ
-  BANLIEUES SURPEUPLÉES
MODÉRÉ / COMBAT
-  ZONES DE COMBAT
COMBAT
-  PÉRIMÈTRE DES NÉO-COLONS
PÉRIPHÉRIE

?

TALES OF THE RED [À COMPLÉTER]

- 1
- 2
- 3 L'Afterlife [CP:R : N°20]
- 4 Camp Aldecaldó [CP:R N°36]
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11 The Forlorn Hope [CP:R : N°31]
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- 31
- 32 Le Court-circuit [CP:R : N°16]
- 33
- 34
- 35
- 36
- 37
- 38
- 39
- 40
- 41

?

LIVRE DE RÈGLES : SITES IMPORTANTS [CP:R : P.310 À 314]

- 1 Le Tolentanz
- 2 First Night City Bank
- 3 Hôtel de ville
- 4 Commissariat de police n° 1
- 5 L'Atlantis
- 6 Palais de justice
- 7 Bureaux de Merrill, Asukaga et Finch
- 8 Raven Microcybernetics
- 9 Campus de Biotechnica
- 10 Université de Night City
- 11 Camden Court
- 12 Bureaux de Continental Brands
- 13 Bureaux de Danger Girl
- 14 Église des Anges du Seigneur
- 15 Caserne de pompiers n° 2 de Night City
- 16 Le Court-circuit
- 17 Centre médical
- 18 Stade Mc Cartney
- 19 Bureaux de REO Transports de Viande
- 20 L'Afterlife
- 21 Bureaux de Ziggurat
- 22 Commissariat de police n° 3
- 23 Bureaux de Petrochem
- 24 Bureaux de SovOil
- 25 Tour de Trauma Team
- 26 Bureaux de Militech
- 27 Catapulte électromagnétique d'Orbital Air
- 28 Playland-sur-mer
- 29 Centre médical de crise
- 30 Hôtel Highcourt Plaza
- 31 The Forlorn Hope
- 32 Jesse James, traiteur casher
- 33 Medical Technologies
- 34 Les Docs Sauvages
- 35 La Taule
- 36 Camp Aldecaldó
- 37 Commissariat de police n° 2
- 38 Le MetalStorm
- 39 Parc de bureaux Zhirafa
- 40 Bureaux de Network 54
- 41 Caserne de pompiers n° 1
- 42 Campus de Rocklin Augmentics
- 43 Bureaux de WorldSat



NIGHT CITY

2045

TALES OF THE RED

[LIGNES VIDES À COMPLÉTER EN JEU]

- 1
- 2
- 3 L'Afterlife [CP:R : N°20]
- 4 Camp Aldecaldo [CP:R N°36]
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11 The Forlorn Hope [CP:R : N°31]
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- 31
- 32 Le Court-circuit [CP:R : N°16]
- 33
- 34
- 35
- 36
- 37
- 38
- 39
- 40
- 41

-  ZONE IRRADIÉE
COMBAT
-  ZONE EXÉCUTIVE
EXÉCUTIVE
-  ZONES DE RECONSTRUCTION URBAINE
CORPORATISTE / MODÈRE
-  BANLIEUES SURPEUPLÉES
MODÈRE / COMBAT
-  ZONES DE COMBAT
COMBAT
-  PÉRIMÈTRE DES NÉO-COLONS
PÉRIPHÉRIE



NIGHT CITY

2045

LIVRE DE RÈGLES : SITES IMPORTANTS

[CPR : P.310 À 314]

- 1 Le Totentanz
- 2 First Night City Bank
- 3 Hôtel de ville
- 4 Commissariat de police n° 1
- 5 L'Atlantis
- 6 Palais de justice
- 7 Bureaux de Merrill, Asukaga et Finch
- 8 Raven Microcybernetics
- 9 Campus de Biotechnica
- 10 Université de Night City
- 11 Camden Court
- 12 Bureaux de Continental Brands
- 13 Bureaux de Danger Girl
- 14 Église des Anges du Seigneur
- 15 Caserne de pompiers n° 2 de Night City
- 16 Le Court-circuit
- 17 Centre médical
- 18 Stade Mc Cartney
- 19 Bureaux de REO Transports de Viande
- 20 L'Afterlife
- 21 Bureaux de Ziggurat
- 22 Commissariat de police n° 3
- 23 Bureaux de Petrochem
- 24 Bureaux de SovOil
- 25 Tour de Trauma Team
- 26 Bureaux de Militech
- 27 Catapulte électromagnétique d'Orbital Air
- 28 Playland-sur-mer
- 29 Centre médical de crise
- 30 Hôtel Highcourt Plaza
- 31 The Forlorn Hope
- 32 Jesse James, traiteur casher
- 33 Medical Technologies
- 34 Les Docs Sauvages
- 35 La Taule
- 36 Camp Aldecaldos
- 37 Commissariat de police n° 2
- 38 Le MetalStorm
- 39 Parc de bureaux Zhirafa
- 40 Bureaux de Network 54
- 41 Caserne de pompiers n° 1
- 42 Campus de Rocklin Augmentics
- 43 Bureaux de WorldSat

DLC : CONTAINERS CARGO

[DLC : PAGE 5]

- cc1 Baie de chargement de l'Université
- cc2 Communauté des dockers
- cc3 Quartier de conteneurs SUD
- cc4 Stade Eagle Rock
- cc5 Le Précipice
- cc6 Quartier des conteneurs NORD
- cc7 Bâtiment NC Ionic Semiconductor
- cc8 Ancienne usine sidérurgique
- cc9 Bridgetown
- cc10 Quartier des conteneurs EST

TALES OF THE RED

[TOTR : P.176 À 179]

- 1 Abandoned Warehouse
- 2 Anonymous-Looking Warehouse
- 3 The Afterlife
- 4 Aldecaldos Camp
- 5 Bits'n'Bolts
- 6 Broken NCART Tunnels
- 7 Darrel Marchant's House
- 8 Delirium
- 9 D.V. Rambling Rose
- 10 Food Truck Plaza
- 11 The Forlorn Hope
- 12 Guāngbō Tower
- 13 Home
- 14 Jack 'N' the Green
- 15 Kodai Khan's Conapt
- 16 La Lune Bleue
- 17 Ling Po Public Library
- 18 Lotus LaMarch's Place
- 19 MindNutz Lover
- 20 Mister Rice Guy
- 21 Movie Lot
- 22 Nana Meow's Nursery
- 23 Network 54 Building
- 24 Night City Plaza
- 25 Night City Symphony Hall
- 26 Nondescript Dock
- 27 Pleasant Valley Apartments
- 28 RC Night Market
- 29 Rusty's Dive Shack
- 30 Seral Grove
- 31 Server Farm
- 32 Short Circuit
- 33 South Night City Waterfront
- 34 Stems & Seeds
- 35 Tent City
- 36 Torrell and Chiang's
- 37 Union Chapel Building
- 38 Upper Marina Docks
- 39 Vargtimmen
- 40 Virtex's Virtual Venue
- 41 Yum Seng

DLC : CUBE HÔTELS

[DLC : PAGE 4]

- ch1 Bloc d'habitation Orbital Air #3
- ch2 Scenic Cubes
- ch3 Cubes Universitaires
- ch4 Cube-A-Rama
- ch5 Cubeland-sur-mer
- ch6 Un cube hôtel délabré
- ch7 Cubelife dans le centre de Watson
- ch8 Seafoam
- ch9 Les cubes McCartney
- ch10 Cube hôtel sans nom

-  ZONE IRRADIÉE
COMBAT
-  ZONE EXÉCUTIVE
EXÉCUTIVE
-  ZONES DE RECONSTRUCTION URBAINE
CORPORATISTE / MODÈRE
-  BANLIEUES SURPEUPLÉES
MODÈRE / COMBAT
-  ZONES DE COMBAT
COMBAT
-  PÉRIMÈTRE DES NÉO-COLONS
PÉRIPHÉRIE

