

CYBERPUNK RED

DES ANGES EN ENFER



Crée par le CNT en collaboration avec Lucca Comics & Games
Traduit et transposé par Alexis.D

Sommaire :

Préface	page 1
Acte 1 : L'ange	page 3
L'accroche	page 4
StratoPharma	page 4
Le laboratoire	page 6
Que se passe-t-il si l'alarme est déclenchée ?	page 7
Conclusion : qu'est ce qui se passe ensuite ?	page 8
Acte 2 : Teddy Bear	page 9
Highway to hell	page 10
L'orphelinat	page 11
Conclusion : qu'est ce qui se passe ensuite ?	page 14
Acte 3 : Le don de l'ange	page 15
L'espoir	page 16
Retour au laboratoire	page 17
Le don de l'ange	page 18
Ennemi et PNJ	page 21

Note :

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

Ce scénario est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr> . Il s'agit d'une traduction d'un scénario fait par le **CNT en collaboration avec Lucca Comics & Games** à jouer pour le jeu Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou 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 du traducteur.

INTRODUCTION

Des anges en enfer est une aventure écrite en collaboration avec le CNT - Centre National des Transplantations et Lucca Comics & Games.

L'aventure est divisée en trois scénarios d'environ 3 heures chacun, qui peuvent être joués comme une mini campagne ou comme des scénarios autonomes.

COMMENT LIRE LE TEXTE

Le texte du scénario comprend différents types d'écriture.

Le texte écrit en *italique* peut être paraphrasé ou lu directement aux joueurs.

Le texte écrit en **gras** indique les ennemis et les PNJ (Personnages non joueurs) présents dans l'aventure.

SOMMAIRE

Préface 1 - Scénario 1 : L'ange 3 - Scénario 2 : Teddy l'ours 9 Scénario 3 : Le cadeau de l'ange 15 - Ennemis et PNJ 21

REMERCIEMENTS

Thème Mike Pondsmith - **Auteur** Nicola DeGobbis

Illustration de la couverture Stefano Moroni - **Illustrations internes** Fabio Porfidia

Direction artistique Luca Bitonte - **Mise en page originale** J Gray

Merci à Mike Pondsmith, Lisa Pondsmith, Jay Parker et à toute l'équipe de R. Talsorian Games.

D'après une idée d'Emanuele Vietina et du bureau de communication du Centre national des transplantations.

Avis scientifique du Bureau de communication du Centre national des transplantations

Coordinatrice du projet Silvia Ceccarelli

Cyberpunk RED Copyright© 2020 par R. Talsorian Games, Inc. Cyberpunk est une marque déposée de CD Projekt Red S.A. Tous droits réservés en vertu de la Convention universelle sur le droit d'auteur.

Tous les événements, gouvernements et personnes décrits sont fictifs.

Toute ressemblance sans intention de satire est totalement fortuite.

Pour savoir comment devenir un donateur, consultez le site www.trapianti.Salute.gov.it.



PREFACE

Le projet intitulé Donateurs de rôle est né de la collaboration du Centre national des transplantations avec Lucca Comics & Games et Need Games. C'est un parti pris : explorer les nouveaux médias pour raconter une histoire sur le don et la transplantation et sur le Réseau italien des transplantations. Dans un avenir dystopique, la médecine de transplantation préserve un élément de valeur substantiel : il n'y a pas d'autre source d'organes que la générosité des hommes et des femmes qui décident de devenir des donneurs. Les compétences du personnel de santé, l'avant-garde des soins et de la chirurgie, l'attention portée à la relation entre les êtres humains offrent un "récit positif". La transplantation et le choix de devenir un donneur représentent un rayon de lumière dans l'obscurité, une zone de "résistance" de l'humanité contre la domination absolue et aveugle de la technologie. C'est la clé que le CNT a imaginée pour le jeu " Des anges en enfer ", en misant sur la possibilité que chaque joueur développe une conscience sur le thème du don d'organes, de tissus et de cellules et puisse dire OUI dans la réalité.

Massimo Cardillo

Directeur du Centre National des Transplantations

Les aventures de Lucca Comics & Games commencent toujours par un voyage physique fait de difficultés, d'événements inattendus, de rencontres merveilleuses et d'un voyage intérieur de croissance personnelle, grâce à des expériences profondes destinées à nous changer pour toujours, comme celle-ci, consacrée au monde du don. Comment réussir à proposer tout cela dans une période marquée par la distance, les doutes et la solitude ? Nous avons trouvé la réponse dans ce merveilleux outil de récits potentiels et de littératures interactives qu'est le jeu de rôle : un moyen d'expression entre les disciplines qui animent notre grand événement communautaire, qui voit en son centre l'échange, le don de quelque chose d'intime et d'important comme leurs rêves et leurs idées. Un exercice de mutualité, horizontal et libre, dont la pratique même est une invitation au partage et à l'attention à l'autre ; une expérience qui a su activer dans l'année de changement de Lucca Changes la communauté des Artistes Créateurs et des Spectateurs dans une course de Créa-Activités à l'appui d'un message qui atterrit solidement dans la réalité à travers le ressort du fantastique et de l'histoire du genre. Une énième grande aventure main dans la main avec la CNT, qui s'est enrichie de l'énergie de nouveaux compagnons de route comme Mike, un géant qui a marqué l'histoire des jeux de rôle, ainsi que des expériences des bad boys de Need Games Vs le Corona Virus, à qui nous ne serons jamais assez reconnaissants.

Emanuele Vietina

Directeur de Lucca Comics & Games

Lorsque j'ai été contacté par le CNT et Lucca Comics & Games, pour suivre le projet Donateurs de rôle, je suis resté sans voix. D'un point de vue personnel, je suis extrêmement reconnaissant du travail que tous les membres de la CNT accomplissent chaque jour, et le fait de pouvoir écrire une aventure cyberpunk pour sensibiliser à la question délicate du don et de la transplantation d'organes, de tissus et de cellules a été un honneur pour moi. Travailler sur un sujet de Mike Pondsmith, l'un des monstres sacrés du JdR, pouvoir le façonner selon mon style, m'identifier à Auguste, ressentir de la haine pour Gambinelli, et me retrouver avec des larmes en écrivant, sont des souvenirs que je porterai en moi pour toujours. Je tiens à remercier le CNT, Lucca Comics & Games, Mike Pondsmith, et les centaines de meneurs qui ont fait, font et feront cette aventure. Nous tous, joueurs de rôles, jouons des héros de toutes sortes lorsque nous jouons, mais en devenant donateurs, nous pouvons être des héros dans la vie réelle. FAITES UN DON. DUR. TOUJOURS ET TOUJOURS.

Nicola DeGobbis

Président de Need Games



ACTE 1

L'ANGE

"Night City est l'un des endroits les plus merdiques et pourtant le plus merveilleux du monde entier.

Au milieu de la pourriture, des banlieues surpeuplées, des arcades, des squelettes des bâtiments bombardés de la zone de combat... si vous savez où regarder, ou plutôt, où chercher, vous pouvez trouver des diamants à l'état brut.

Là où se dressaient autrefois les "Grattes-Ciels" célestes des entreprises, il ne reste plus que des quartiers surpeuplés, où des gangs de boosters et de punks de rue sont toujours prêts à vous arracher un cyber-optique à mains nues. Il vaut mieux surveiller vos arrières à tout moment lorsque vous vous promenez dans ce dédale de ruelles !

Mais, heureusement, les zones de combats sont aussi les zones des Anges.

Laissez-moi vous parler des Anges, chombatta, car c'est grâce à eux que je suis ici en un seul morceau pour vous raconter cette histoire.

Les Anges sont un groupe clandestin de médecins, d'infirmières et de personnel spécialisé qui ont décidé de se rebeller contre les sociétés et d'aider tout le monde, même les personnes désespérées, sans rien demander en retour.

Il y a quelques mois, après un verre chez le vieux Rhino 'Black Leg' Chakowski, je retournais à mon trou à rat quand trois membres des Iron Sights m'ont sauté dessus, défoncés à la synthécaïne. Je ne me souviens pas vraiment de ce qui s'est passé, tout ce que je sais, c'est qu'en quelques secondes, j'ai vu mon bras gauche voler dans les airs et que je suis tombé la tête la première sur le sol...

J'ai cru que j'allais mourir ! J'étais déjà en état de choc quand un type m'a pris en charge et m'a chargé dans son camion.

Je n'ai aucune idée de ce qui s'est passé ensuite, les souvenirs sont flous et brumeux. Tout ce dont je me souviens, c'est qu'il y avait beaucoup de gens autour de moi, le grincement d'un lit de camp que l'on déplaçait et une phrase : "Bienvenue au CNT".

Je me suis réveillé dans l'après-midi dans un lit crasseux, avec un bras cybernétique - d'accord, ce n'est peut-être pas le dernier modèle, mais c'est toujours mieux que de se vider de son sang sur le sol - et avec une note sur la table de nuit disant "le CNT vous a pris en charge et les Anges vous ont sauvé la vie".

Je croyais que les anges n'existaient pas.

Au contraire, ils sont plus proches que vous ne le pensez."

- JACK MAD DOG
Techie au service des Anges

L'ACCROCHE

C'est une nuit comme une autre à Night City, et tous les Personnages reçoivent un message sur leur Agent (un appareil technologique portable, une évolution des téléphones portables) : **Crâne Blanc**, un réparateur aussi fou que plein de contacts, leur propose un travail.

"Un gros bonnet a une mission pour vous. C'est 10 000 Eddie-dollars chacun, une somme folle. Je ne connais pas les détails de l'affaire, mais vu le montant, je doute que vous refusiez. Si vous acceptez, un véhicule viendra vous chercher et vous emmènera à votre destination."

Tous les personnages sont à bord d'une limousine blindée extrêmement luxueuse. L'intérieur de la voiture est incroyablement propre, presque aseptisé, et les personnages sont assis les uns à côté des autres. Au volant de la voiture se trouve un homme énorme et plein d'énergie, aux traits européens, portant une longue tresse sombre et les cheveux rasés sur les côtés. Il se présente comme **Lester Dwayne**, et ressemble plus à un Solo qu'à un conducteur - une impression confirmée notamment par l'énorme fusil à pompe posé sur le siège à côté de lui.

Note au Meneur : Demandez aux joueurs de décrire leurs personnages à tour de rôle. Quels sont leurs noms ? Quel est leur surnom ? Quel est leur rôle ? A quoi ressemblent-ils ? Ont-ils des implants visibles ? Qu'est-ce qui est visible dans leurs yeux (ou cyber-optiques) ? Se connaissent-ils ? Quels sont leurs antécédents et leur équipement ?

Une fois que tous les joueurs ont présenté leur personnage à tour de rôle, enchaînez avec la description suivante :

*Les lumières de Night City se reflètent sur la carrosserie de la voiture lorsque vous traversez la ville. Vous n'avez pas l'habitude de voyager dans un tel véhicule, celui qui vous a engagé doit être un gros bonnet. Alors que des sans-abris cherchent de la nourriture parmi les ordures, vous voyez sur le grand écran d'un méga building l'image en 3D de deux personnes d'environ 45-50 ans. L'un d'eux est extrêmement bien habillé, avec deux yeux d'un bleu profond, des cybervêtements de dernière génération probablement très chers, et des cheveux parfaitement peignés. Vous le reconnaissez immédiatement : c'est **Mark Gambinelli**, le président de StratoPharma, une société de biotechnologie qui grimpe rapidement sur le marché des greffes. L'autre, en revanche, a des lunettes assez épaisses,*

*des yeux très fatigués, et des cheveux vaporisés de gris. Remarquez que sa main gauche est une main cybernétique médical. Il s'agit d'**Augustus Knittle**, l'un des plus grands médecins vivants, célèbre pour ses innovations dans le domaine de la cybernétique. Alors que vous continuez à regarder l'écran, ce qui ressemble à un organe synthétique entre en scène, remplaçant les deux personnages, et le logo géant violet de StratoPharma apparaît à l'écran.*

"Gambinelli, il sait comment faire de l'argent" - vous dit Lester Dwayne en rompant le silence - "il a trouvé ce génie, et l'a subventionné pour qu'il invente je ne sais quelle diablerie, tout ce que je sais c'est qu'on dit que ça va être révolutionnaire et lui rapporter de l'argent... comme s'il n'en avait pas avant... ah, nous y voilà !".

Les personnages se trouvent au milieu du centre urbain reconstruit. Des grues et des équipements de construction sont positionnés à chaque coin de rue et un bâtiment blanc géant se dresse devant eux. L'énorme enseigne "StratoPharma" domine le sommet du gratte-ciel.

Lester Dwayne incite les personnages à sortir de la voiture et la porte vitrée automatique s'ouvre devant eux.

STRATOPHARMA

L'intérieur du Building StratoPharma est minimaliste, les principaux composants sont les écrans LED et les panneaux laqués noirs. Deux gardes, lourdement armés, sont assis derrière une vitre pare-balles, et les percées médicales les plus avancées de l'entreprise passent en boucle sur des vidéos.

Si les personnages traversent le couloir central, une voix féminine provenant des haut-parleurs attire leur attention et les invite à prendre l'ascenseur au bout du couloir.

Une fois à l'intérieur de l'ascenseur, qui est également transparent, les portes se ferment et l'ascenseur commence à monter à une vitesse raisonnable. Une musique électronique de salon retentit dans les haut-parleurs et la caméra placée en haut de l'écran pointe droit sur les personnages.

Après quelques instants, l'ascenseur atteint le dernier étage du bâtiment, et les portes s'ouvrent.

La pièce qui s'ouvre devant les personnages est un énorme espace ouvert qui occupe tout l'étage. Les quelques murs sont constitués de panneaux transparents, de sorte que la sensation qui imprègne la pièce est celle d'être dans un espace totalement ouvert.

À une vingtaine de mètres de l'ascenseur, il y a un énorme bureau au milieu de la pièce, derrière lequel est assis un homme extrêmement élégant, qui n'est autre que **Mark Gambinelli**, le président de StratoPharma. Il verse du whisky dans une bouteille en cristal. Derrière lui, un homme imposant aux traits hispaniques se tient debout, un bras caché dans le dos, tandis que de l'autre il verse le liquide dans son verre en faisant tinter la glace à l'intérieur. Il a les cheveux blancs coupés court, un cyberoptique militaire à la place de son œil gauche et une barbe parfaitement taillée.

L'uniforme couleur pétrole vert, les gants rouges et le logo rouge en forme d'astérisque sur son épaule droite ne laissent aucun doute : il fait partie de la Trauma Team.

Dès que **Mark Gambinelli** aperçoit les personnages, il leur fait signe.

"Bonsoir, chers invités, et bienvenue. Je suis Mark Gambinelli, mais je suis sûr que vous le savez déjà. Permettez-moi de vous présenter le monsieur qui se trouve derrière moi : Hector Hortega, officier de la Trauma Team et un grand ami de StratoPharma. Mais passons sur les plaisanteries, mon temps, comme le vôtre, est précieux.

Vous êtes ici parce que notre ami commun vous a recommandé pour une mission.

Même si cela me fait mal de l'admettre, nous avons une taupe infiltrée ici à StratoPharma et nous craignons qu'elle ne soit sur le point de vendre de précieux secrets commerciaux à une société rivale. Comme vous le savez peut-être, notre entreprise a connu une croissance exponentielle dans le domaine de la biotechnologie ces dernières années et nous ne pouvons pas permettre que nos inventions soient vendues au plus offrant.

Nous avons découvert qu'un échange aura lieu ce soir. Cette taupe, que nous n'avons malheureusement pas encore pu identifier, apportera de précieuses informations de notre complexe scientifique à ses acheteurs.

Nous avons remarqué qu'une mallette cryogénique a disparu d'un des laboratoires, et nous sommes convaincus qu'elle sera utilisée pour l'échange...

Ma demande est simple : infiltrer ce complexe, éliminer la taupe et ramener la mallette sans l'ouvrir. Comme vous pouvez l'imaginer, nous nous en remettons à des professionnels extérieurs pour que personne ne puisse remonter jusqu'à nous. Ne cherchez pas à faire les choses "discrètement", si vous voyez ce que je veux dire : notre laboratoire est parfaitement insonorisé et personne n'entendra rien.

Un véhicule vous attend à l'extérieur. Une fois la mission terminée, signalez-la à notre contact et la deuxième partie des frais vous sera transférée immédiatement.

Ce sera tout, messieurs. Merci."



Gambinelli ne donne aucune autre information aux personnages. En retour, **Hortega** s'approche avec une fiche dans sa main. Toute personne disposant d'une prise neurale peut se connecter et recevoir les informations suivantes :

- Le laboratoire StratoPharma est situé à une douzaine de pâtés de maisons. Il est gardé et défendu par une série de tourelles de sécurité. Pour entrer dans le périmètre intérieur, vous devez les désactiver.
- La sortie de secours se trouve à l'arrière du bâtiment. Pour voir qui entre et sort, il faut faire le tour du périmètre du bâtiment.
- C'est un code bancaire crypté, auquel vous devrez accéder pour récupérer les Eddides.
- Images d'une valise cryogénique.

Si les personnages posent des questions, les seules réponses qu'ils reçoivent sont vagues et si on leur demande quel type d'information a été volé, **Gambinelli** répond de manière extrêmement polie que ce ne sont pas leurs affaires. La seule réponse claire qui est donnée est inhérente au fait que les personnages doivent tuer la taupe et ne plus poser de questions.

Une fois la conversation terminée, les personnages peuvent quitter le bâtiment.

LE LABORATOIRE

Une fois dehors, les Personnages se retrouvent devant une petite camionnette plutôt miteuse mise à leur disposition par StratoPharma. S'ils l'examinent en détail, avec un **test de "Perception (INT)"** avec un SD de 13, ils découvrent que le numéro de châssis a été limé, que son intérieur a été totalement nettoyé et qu'à l'arrière se trouvent les armes suivantes, toutes sans numéro de série :

- 1 fusil d'assaut,
- 1 fusil de sniper,
- 2 pistolets très lourds.

Il y a aussi :

- 2 Speedware Sandevistan(+3 initiative pendant 1 minute)

- 2 Medikits (2d6 PVsoignés lors de son utilisation).

Si les personnages ont des moyens financiers suffisants ou veulent engager un membre du gang ou leurs contacts pour mener à bien la mission, ils peuvent facilement le faire.

Une fois que les Personnages ont pris leurs armes et sont montés dans leurs véhicules, il faut environ quinze minutes pour atteindre les laboratoires de StratoPharma.

Notes au Meneur : pendant le trajet, laissez aux joueurs le temps d'élaborer un plan. S'il y a un Netrunner parmi les Personnages, grâce à la carte virtuelle qui leur a été donnée par **Hortega**, il peut identifier les points d'accès pour entrer dans le réseau des Laboratoires et désactiver le système de sécurité.

Une fois le plan établi, le véhicule des joueurs arrive près des laboratoires de StratoPharma.

Contrairement à l'opulence du siège social, les laboratoires sont presque méconnaissables. D'immenses entrepôts en béton se dressent devant vous, sans fenêtre, mais entourés d'un système de surveillance extrêmement efficace, avec des tourelles à infrarouge placées aux quatre coins, des câbles Taser et des mitrailleuses télescopiques semi-automatiques placées de chaque côté des tourelles.

On n'entend pas un bruit, si ce n'est le cliquetis du métro qui traverse la zone.

L'ensemble du bâtiment semble inhabité, à l'exception d'une lumière verte stérilisante à l'entrée principale.

D'autre part, l'odeur de désinfectant imprègne l'air, ce qui détonne avec ce que vos yeux voient : une structure presque délabrée au milieu de déchets industriels.

Si les Personnages partent en reconnaissance, ils remarquent qu'il y a bien une sortie de secours à l'arrière. Afin d'éviter d'activer les tourelles automatiques, lorsqu'ils se promènent dans le bâtiment, ils doivent se tenir à 5 mètres du périmètre extérieur.

D'autre part, la zone est totalement isolée, donc même en cas d'incendie, il n'y aura aucune intervention extérieure.

Les tourelles peuvent être désactivées de deux façons :

- Les Netrunners peuvent les pirater : après la connexion, avec un **test de Backdoor avec un SD de 13** pour y accéder, puis avec un **test de Contrôle avec un SD de 13** pour les utiliser.
- Les attaquer avec des armes à distance : les tourelles sont situées à environ 12 mètres de hauteur sur le périmètre et disposent de deux mitrailleuses chacune, qui ont 25 PV, 8 coups, ont une base de 6 en tir, et causent 4d6 de dégâts.

Les personnages souhaitant rester hors de vue des tourelles doivent réussir un **test de Furtivité (REF) avec un SD de 13**. Si des Personnages sont repérés, ils peuvent bénéficier d'une dernière action IRL ou NET avant de déclencher l'alarme. Si les Personnages désactivent les tourelles avec des armes non silencieuses, l'alarme sera déclenchée.

QUE SE PASSE-T-IL SI L'ALARME EST DÉCLANCHÉE ?

Les tourelles non désactivées et non contrôlées commencent à tirer vers les Personnages dans la ligne de tir.

Après avoir contourné le bâtiment et désactivé les tourelles, ils doivent attendre un court moment avant qu'un homme ne sorte par la sortie arrière.

Pour pouvoir voir le visage de l'homme, il faut faire un **test de Perception (INT) avec un SD de 15**. En cas de réussite, les Personnages reconnaissent la personne qui se tenait à côté de **Gambinelli** sur le grand écran en se rendant à StratoPharma : il s'agit du célèbre **Augustus Knittle**.

L'homme serre la valise cryogénique contre sa poitrine et se regarde d'un air circonspect, il porte une blouse de médecin, il n'est absolument pas armé et à sa façon de se comporter, on peut voir qu'il n'est absolument pas habitué au combat.

Note au Meneur : Augustus Knittle est un personnage clé de l'aventure, vous devez donc vous assurer que les personnages ne le tuent pas. En cas d'attaque, faites-leur toucher la caisse cryogénique et faites-en sorte qu'**Auguste** se rende et appelle à l'aide.

Le Dr Augustus Knittle s'avance d'un pas vif vers vous, en regardant autour de lui avec nervosité. Lorsqu'il atteint quelques mètres, il remarque votre présence et, au lieu d'essayer de s'enfuir, il semble soulagé. D'une voix étranglée, il dit : "Aidez-moi, s'il vous plaît."

*Vous avez juste le temps de saisir le désespoir dans ses paroles quand, derrière vous, un triple coup de fusil évite de justesse le médecin. Vous vous retournez, et remarquez que **Lester Dwayne**, l'énorme chauffeur de limousine, vous attaque accompagné d'une équipe de boosters, tous à moto.*

*"Bon travail, chombatta. Maintenant, nous allons faire sauter la cervelle d'**Auguste** et venger sa mort. Et devinez*



qui ils vont accuser de l'avoir tué ? C'est vrai, vous tous ! Comme j'aime cette ville, où la justice privée est si efficace, habababab !"

Lester Dwayne est accompagné d'un nombre de **gardes** StratoPharma égal au nombre de personnages. Le Meneur peut remplacer les **gardes** par des **boosters** pour rendre la rencontre plus difficile.

Si les personnages survivent, lisez ou paraphrasez ce qui suit :



Les corps de **Lester Dwayne** et de ses sbires gisent sur le sol, striés par vos coups. Après la confrontation, vous vous retournez pour chercher le Docteur et vous le trouvez accroupi et tremblant derrière une poubelle. Il défend la mallette avec son corps et la serre si fort que les jointures de sa main droite sont complètement blanches.

"Cette mallette est plus importante que ma vie. Il contient le premier organe fantôme parfaitement opérationnel. Je dois courir jusqu'au siège du CNT, dans la zone située au sud de Night City... Mes confrères, les Anges ont besoin de moi : cet organe doit être transplanté à Jill McKenzie immédiatement.

Il s'agit d'une invention révolutionnaire pour nous, médecins : grâce à cet organe, nous pouvons sauver des milliers de vies, car il peut être imprimé avec une imprimante 3D à l'aide d'une pâte synthétique spéciale, s'adaptant à tout type d'ADN.

Son coût est négligeable, mais ce fou de Gambinelli voulait le rendre accessible uniquement aux riches. Jill est une grande biochimiste et sera capable de recréer la pâte nécessaire en un rien de temps.

S'il vous plaît, emmenez-moi à elle. Les anges et tous les vrais habitants de Night City ont besoin de vous."

CONCLUSION : QU'EST CE QUI SE PASSE ENSUITE

Si c'est un one-shot, les joueurs ont réussi à récupérer l'organe fantôme qui aidera tous les habitants de Night City en attente d'une transplantation.

Reportez-vous à la fin de l'acte 3 et saisissez la partie concernant la diffusion des données sur le réseau.

Si vous souhaitez plutôt poursuivre l'histoire, passez à l'acte 2.

ACTE 2

TEDDY BEAR

"Dans Night City, la vie n'a aucune valeur, ou plutôt, la vie de la plupart des habitants n'a aucune valeur.

Si vous faites partie des parias, de ceux qui sont les derniers des derniers, de ceux qui ne laissent pas des camions remplis d'Eddie-dollars dans les poches des quelques personnes qui dirigent cette ville, eh bien, votre vie ne vaut rien. En vie, du moins.

Dans la ville de la nuit, les morts restent les morts et les pièces de rechange sont des pièces de rechange.

Et les personnes mortes sont des pièces de rechange.

Donc vos corps peuvent avoir plus de valeur morte que vivants.

Si vous avez la malchance de recevoir une balle dans le ventre ou de vous faire arracher une greffe ou une cyber-artère - et dans cette ville, cela arrive plus souvent que vous ne pouvez l'imaginer - vous êtes soit assez riche pour avoir un contrat avec la Trauma Team, soit vous êtes juste baisé... la plupart du temps, en tout cas.

Il arrive cependant qu'un ange vienne à votre secours.

Un parfait étranger vous tendra la main, non pas pour vous couper la tête avec une greffe cachée, mais pour vous sauver la vie.

Sans rien demander en retour, mais uniquement parce que ces médecins clandestins croient au serment qu'ils ont prêté.

Il est ironique que de tous les endroits du monde, les Anges soient venus à Night City, l'endroit le plus proche de l'enfer sur terre.

Mais il est certain que dans cette ville, ils auront beaucoup de personnes à sauver.

Si vous voyez un ange, ne lui tirez pas dessus, ne le volez pas, ne détournez pas le regard s'il est en danger.

On ne peut jamais savoir quand on en aura besoin."

- JACK MAD DOG
Techie au service des Anges

HIGHWAY TO HELL

Après avoir affronté **Lester Dwayne** et les hommes de main envoyés par StratoPharma, les Personnages ont avec eux le **Docteur Augustus Knittle** et la précieuse caisse cryogénique contenant l'Organe Fantôme.

Ils ont à leur disposition le moyen de transport avec lequel ils sont arrivés au laboratoire de StratoPharma, et éventuellement les motos des ennemis qu'ils viennent de vaincre (s'ils ne les ont pas fait exploser pendant le combat).

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Comme toujours, lorsqu'un emploi est bien payé - trop bien - et semble relativement facile, c'est un véritable désastre.

*Vous avez été engagés pour servir de boucs émissaires. En retour, vous avez sauvé la vie non seulement d'**Augustus Knittle** mais probablement de millions de personnes.*

En vous dirigeant vers la partie sud de Night City, vous voyez les lumières multicolores de la ville se succéder en rythme au-dessus de vous.

Le silence à l'intérieur du van est vraiment pesant et la seule chose qui éclaire la situation est le rock chromatique du groupe Samourai qui sort des haut-parleurs de la stéréo.

*Le **Dr Augustus Knittle** continue de s'accrocher à sa mallette : il sait qu'il n'est pas encore en sécurité, ce que vous savez parfaitement aussi.*

Note au Meneur : pendant que les personnages sont dans le Van, vous pouvez les faire interagir avec Auguste.

Augustus est un esprit brillant, désireux que ses découvertes soient utilisées pour aider les autres et non pour enrichir une méga-société. Il a des yeux tristes et une voix fatiguée, il n'a probablement pas dormi depuis des jours.

Sur la base des questions posées, vous pouvez leur donner les informations suivantes :

- L'organe doit être greffé à **Jill McKenzie**.
- Le siège du CNT se trouve au sous-sol de l'orphelinat Teddy Bear, dont **Jill** est la directrice.
- L'orphelinat est l'endroit où de nombreux enfants des rues ont trouvé un foyer : personne n'y prête attention parce que la plupart des gens n'ont pas le luxe d'avoir des enfants, et personne ne veut avoir des enfants autour de lui pendant qu'il vaque à ses occupations à Night City...
- Il existe un accord tacite entre tous les gangs de Night City : Teddy Bear est un lieu neutre. Elle ne doit en aucun cas être prise d'assaut, et si des membres de gangs s'y réfugient, on ne peut les toucher avant qu'ils ne partent.



Après avoir obtenu les informations nécessaires, les Personnages peuvent vérifier que personne ne les suit. **Un test de Perception (INT) réussi avec un SD de 13** leur indiquera qu'un drone sentinelle est en approche. Dans ce cas, ils ont le temps de se préparer à une confrontation imminente et ne peuvent pas être pris au dépourvu.

En cas d'échec, lisez ou paraphrasez plutôt ce qui suit :

Dès que vous franchissez l'entrée du quartier sud de Night City, un étrange bourdonnement se fait entendre de l'extérieur : un drone sentinelle vous suit.

Vous regardez par la fenêtre et remarquez que ce n'est pas la seule chose qui vous suit : un groupe d'Iron Sights sur deux véhicules tout-terrain et une moto est presque sur vous. Que font-ils ici ? Ce n'est pas leur quartier ! Ils sont armés jusqu'aux dents comme s'ils allaient faire sauter la totalité de Night City et... BOOOOOM !!!! Le fusil d'assaut d'un des véhicules vous tire dessus, faisant littéralement exploser le hayon de la camionnette : il n'y a pas de temps à perdre, vous devez atteindre le CNT avant qu'il ne vous mette en pièces !

Les personnages ont 4 tours pour se rendre à l'orphelinat Teddy Bear et échapper au combat, à moins que le conducteur ne réussisse **trois tests consécutifs de conduite (REF) avec un SD de 21**.

Le van a 60 points de vie. S'il est ramené à 0 avant 4 tours, les joueurs seront obligés de s'arrêter et d'affronter le gang des **6 boosters**.

Les **Jeeps** se déplacent de manière symétrique et la **moto** tente de se rapprocher de plus en plus du fourgon pour tirer à bout portant.

Leurs **Jeeps** ont 50 PV alors que la **moto** a 35 PV.

Chaque Jeep a un fusil d'assaut monté sur le toit qui fait 5d6 points de dégâts.

Les Netrunners peuvent pirater les armes de la Jeep. Après s'être connecté, le Netrunner peut effectuer un **test de Backdoor au premier tour avec un SD de 10** pour y accéder, suivi d'un **test de Contrôle avec un SD de 13** pour prendre le contrôle du fusil d'assaut correspondant.

L'ORPHELINAT

Si les joueurs parviennent à dézinguer le gang ou à se réfugier dans l'orphelinat, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

La structure beige croulante du Teddy Bear se dresse devant vous et le portail coulissant du garage au rez-de-chaussée est ouvert : c'est votre seul salut.

Vous sautez dans le véhicule aussi vite que possible, le clouant à l'arrêt et vous arrêtant à quelques centimètres du mur devant vous.

Dès que vous entrez, la porte se ferme soudainement - de toute évidence, une cellule photoélectrique la fait se verrouiller automatiquement juste pour ces situations - et vous réalisez que vous êtes enfin en sécurité : vous avez échappé à la terrible embuscade des Iron Sights.

Vous sortez de la camionnette criblée de balles et vous vous retrouvez à l'intérieur d'un garage éclairé seulement par le clignotement intermittent d'un néon bleu. Il n'y a pas d'autres véhicules à l'intérieur, sauf le vôtre.

Outre le portail verrouillé, la seule sortie présente est une porte en tôle sur le côté est du bâtiment.

Les personnages peuvent fouiller les alentours, et avec un test de **Perception (INT) avec un SD de 17**, ils peuvent trouver une trappe camouflée dans le carrelage.

S'ils décident de l'ouvrir et d'entrer dans la pièce du dessous, ils trouvent ce qui semble être un laboratoire et une salle d'opération, mais la pièce semble avoir été récemment détruite.

En dehors de cette pièce, il n'y a rien d'autre dans cette zone.

Une fois la porte franchie, on se retrouve dans le hall du Teddy Bear, un vieux bâtiment du début des années 2000, meublé de façon spartiate et fonctionnelle. Il y a un grand canapé au milieu de la pièce, avec une vieille télévision LED qui passe de vieux dessins animés. La table, les armoires et les chaises qui remplissent le grand espace donnent un air de sécurité, et quelques morceaux de caoutchouc mousse fixés sur les coins avec du ruban isolant grossier - manifestement pour éviter que les enfants ne se blessent en se cognant dessus - font chaud au cœur.

Une volée d'escaliers mène à l'étage supérieur et toute la pièce est éclairée par de vieilles ampoules au tungstène.

La seule personne dans la pièce est une femme qui vous tourne le dos. Elle a des cheveux gris et bouclés enroulés autour de bigoudis rouges, un cardigan de couleur bordeaux en bandoulière. Elle fait du tricot au crochet, et vous remarquez tout de suite que ses deux bras sont cybernétiques, ce qui lui permet de bouger ses mains avec une vitesse surprenante.

*"Jill !" - s'exclame **Auguste** en se dirigeant vers elle.*

La femme se lève, se tourne vers vous : vous remarquez immédiatement la machine à côté d'elle, et les tubes de sa poitrine qui entrent dans ledit support électromécanique. Jill a un cœur artificiel, sans lequel elle ne peut pas survivre.

L'appareil est un vieux HeartMetalOne du début des années 2000, et vous comprenez que si elle n'a pas une greffe bientôt, elle ne pourra plus jamais vivre une vie normale.

L'ensemble du bâtiment est très calme, ce qui est inhabituel étant donné qu'il est censé être habité par des dizaines d'enfants. Interrogée à ce sujet, **Jill** répond que les enfants dorment, alors que la confusion causée par l'arrivée des Personnages a réveillé tout le quartier...

De plus, **Jill** est extrêmement tendue et n'arrête pas de se frapper les doigts.

Si les Personnages regardent autour d'eux, **Jill** continue à les suivre des yeux, et s'ils essaient de monter les escaliers, **Jill** se dirige vers eux en prenant le cœur artificiel dans sa main.

Après quelques instants, on entend des bruits sourds venant de l'étage.

Si les joueurs essaient de monter à l'étage, **Jill** les supplie d'arrêter... en sortant une arme de sa jupe et en la pointant en tremblant vers les personnages.

Si les joueurs ne se laissent pas intimider et continuent à forcer l'entrée de l'étage, ou s'ils laissent passer quelques instants, **Hector Hortega**, un agent de l'équipe de la Trauma Team, apparaît sur les lieux à ce moment précis.

Hector Hortega, portant l'uniforme de l'équipe de la Trauma Team et le casque relevé, descend lentement les escaliers, tenant un enfant sous son bras et une arme dans sa main droite.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

"Mesdames et messieurs, vous avez été décidément bien trop ennuyants ce soir. Votre tâche était simple : éliminer cette sale taupe et mourir en endossant la responsabilité. Pourquoi n'avez-vous pas suivi les ordres ? Pourquoi n'es-tu pas mort ?" demande-t-il en grattant son cou exposé avec son arme. "A cause de vous, nous devons maintenant nous en prendre à ces pauvres enfants..."

Pendant que **Hortega** parle, 6 membres de l'équipe de la Trauma Team, en uniforme et le visage couvert, descendent les escaliers en ciblant un groupe d'enfants.



"Tu vois, toute cette malheureuse situation ne se produit qu'à cause de toi. Nous savions que cette vieille femme était de mèche avec les Anges, mais surtout que cet endroit était la couverture de leur quartier général opérationnel.... Malheureusement, nous n'avons pas trouvé d'anges ici, mais d'un autre côté... beaucoup de petits diables ! Vous ne voudriez pas que quelque chose de fâcheux leur arrive, n'est-ce pas ? Docteur, remettez-moi immédiatement l'organe fantôme et personne ici ne sera blessé."

Note au Meneur : les enfants sont des otages et si les Personnages décident d'attaquer **Hortega**, il n'hésitera pas à tirer. Vous devez faire comprendre aux joueurs que la situation est extrêmement grave.

Enfin, le **Docteur Auguste** prend la parole :

*"Hector arrête, ne leur fais pas de mal, ils sont innocents".
Je vous donnerai l'organe fantôme !"*

Hortega sourit et s'approche du Docteur, tandis que ses hommes tiennent les enfants en joue. Il l'accompagne jusqu'à la porte et en l'ouvrant, il aperçoit un Aerodyne AV-4 de l'équipe de la trauma team située à l'extérieur, qui s'approche dans la nuit avec une échelle abaissée.

"Laissez d'abord partir les enfants, **Hortega**, et ensuite je vous donnerai la mallette."

Hector Hortega ordonne à ses hommes par l'intermédiaire de son agent de laisser partir les enfants, qui sont mis en sécurité par **Jill** dans le garage.

Note au Meneur : **Jill** est la seule à pouvoir reproduire la pâte pour recréer l'orgue fantôme. Si elle est tuée, la mission échoue et **Hector Hortega** rappelle immédiatement ses hommes.

Essayez de faire comprendre aux joueurs l'importance du rôle de Jill.

Augustus donne la mallette à **Hortega**, qui l'attache à sa ceinture, et l'AV-4 redécolle. Dès qu'il est à un mètre du sol, **Hortega** regarde le médecin d'un air moqueur :

"Dr Knittle, merci pour tout ce que vous avez fait. Le président **Gambinelli** vous est reconnaissant."

Cela dit, il tire sur le médecin, qui s'effondre sur le sol, et, par l'intermédiaire de son agent, communique le message suivant à ses hommes, qui est également entendu par les personnages :

"Tuez-les tous et mettez le feu à tout le bâtiment : il ne doit y avoir aucun témoin."

Note au Meneur : Pendant qu'**Hortega** s'enfuit, il peut y avoir plusieurs scénarios concernant le sort de la mallette, un élément clé de l'aventure.

La mallette peut être emportée par **Hortega** pendant qu'il s'enfuit, ou elle peut tomber au sol si un personnage tire sur **Hortega** avec précision.

Si l'acte 3 est joué, dans le cas où la mallette reste avec les personnages, l'organe fantôme est inutilisable car il est détruit par la chute.



Après quelques minutes, des membres de gangs se précipitent immédiatement, alarmés par les coups de feu.

"Comment oses-tu tirer sur le Teddy Bear ? Soyez maudit, ne faites pas de mal à Jill !"

Les cris des membres du gang commencent à être entendus à l'extérieur de l'orphelinat.

Le combat final contre **6 membres de la Trauma Team** commence (utilisez les caractéristiques des **agents de sécurité privés**, mais remplacez le Kevlar par des vestes blindées lourdes et les fusils d'assaut par des mitrailleuses moyennes et augmentez la visée à +4).

Note au Meneur : si le combat est trop difficile, utilisez deux à quatre membres de gang qui viennent à la rescousse des Personnages : Teddy Bear est une zone libre et beaucoup de ces membres de gang ont été élevés par Jill.

Si les Personnages survivent à l'affrontement et courent vers le **Dr Augustus**, ils remarqueront qu'il est gravement blessé et qu'il respire à peine.

Note du Meneur : **Augustus** et **Jill** sont deux personnages clés, et doivent être maintenus en vie jusqu'à la fin, mais les choix des joueurs sont imprévisibles. Le cas malheureux où **Auguste** et **Jill** perdent tous deux la vie peut se produire. Si **Jill** est tuée, comme indiqué ci-dessus, la mission échoue. Si **Auguste** est tué, cependant, la quête peut continuer et mènera à un choix extrêmement important à la fin de l'acte 3 : un personnage sera-t-il prêt à offrir son cœur ?

CONCLUSION : QU'EST CE QUI SE PASSE ENSUITE

S'il s'agit d'un one-shot, Auguste décide de faire don de son cœur à Jill, puisque l'organe fantôme a été volé, et l'un des personnages devra recueillir son testament.

Reportez-vous à la fin du scénario 3 et incluez la partie concernant le don anonyme, volontaire et gratuit d'Auguste ainsi que la diffusion des données sur le réseau.

Si vous souhaitez plutôt poursuivre l'histoire, passez à l'acte 3.



ACTE 3

LE DON DE L'ANGE

"Combien vaut la vie à Night City ?

Vous devez toujours être prudent à Night City, vous ne devez jamais être distrait. Si vous vous promenez avec une arme à feu, eh bien, vous devez savoir comment utiliser cette arme, vous ne devez pas simplement la montrer, sinon vous êtes mort.

La valeur de votre vie dépend de la façon dont vous savez utiliser ces armes.

Cela dépend de l'importance que vous avez, et généralement l'importance est donnée par la taille de la prime accroché à votre tête, donnée par qui vous avez marché sur les pieds, ou si vous avez regardé le mauvais gars de travers.

Cependant, cela dépend aussi de l'aide que vous apportez aux autres.

Mais même dans ce cas, il faut faire attention, car c'est presque toujours un serpent qui se mange la queue : si en aidant les autres vous marchez sur les pieds de quelqu'un, alors ce quelqu'un mettra votre tête à prix et le pire booster de tout Night City vous regardera de travers parce qu'il veut vous mettre une balle dans le corps.

Mais il existe de rares cas dans lesquels même le plus fou des boosters n'accepterait jamais une telle tâche, car il sait que tuer ceux qui peuvent lui sauver la vie à l'avenir n'est pas une bonne affaire.

Alors : que vaut la vie à Night City ?

Cela ne vaut rien, pour la majorité de la population, qui vit au jour le jour, en attendant la mort, en essayant de se faire une réputation et de devenir une légende, pour pouvoir vivre éternellement dans les histoires des gens.

Mais elle a une grande valeur, pour ces quelques personnes qui peuvent sauver les autres de leur vie et qui vivent dans l'ombre, sans se soucier de leur réputation, parce que ce qu'ils font est plus important pour eux que ce que les gens disent d'eux.

- JACK MAD DOG
Techie au service des Anges

L'ESPOIR

Immédiatement après la fusillade, les personnages remarquent que le Dr Knittle est à terre. S'ils s'approchent de lui, le docteur se lève, respirant difficilement, et est porté jusqu'à Jill.

"Malheureusement, les membres de la Trauma Team ont détruit le bloc opératoire et emporté l'organe fantôme. Il n'est plus possible de pratiquer l'opération ici. Il y a, cependant, un autre endroit où nous pouvons aller : les laboratoires de StratoPharma. Je sais que cela ressemble à un suicide, mais ils ne s'attendraient jamais à une telle chose, et il y a le prototype de l'orgue fantôme. Qui serait assez fou pour retourner dans le ventre de la bête pour soigner un agneau ?"

Il y a de vieux conduits souterrains qui mènent juste sous les laboratoires, on pourrait les utiliser. Nous pouvons également compter sur l'aide d'autres anges : j'ai des contacts à l'intérieur qui peuvent nous aider à entrer, ainsi que des personnes ici que **Jill** a élevées ou aidées dans le passé."

Les personnages doivent retourner dans les laboratoires, mais avant de se déplacer, ils doivent trouver un plan pour entrer dans le laboratoire sans éveiller les soupçons.

Pour planifier la meilleure façon d'entrer dans le bâtiment, les personnages peuvent :

- Engagez un groupe de boosters en dehors de l'orphelinat pour les soutenir.
- Trouvez des plans sur le net pour traverser les tunnels souterrains.
- Vérifier que les contacts du **Dr Knittle** sont sur place et demandez des pièces d'identité pour entrer.

Notes au Meneur : donnez aux personnages quelques minutes pour trouver un bon plan pour entrer dans le laboratoire. S'ils ne trouvent pas d'idées fonctionnelles, faites-leur faire des **tests de Connaissances locales (INT) avec un SD de 13** pour voir s'ils peuvent convaincre les Boosters de leur apporter leur soutien, un **test d'Éducation (INT) avec un SD de 13** pour savoir s'il existe d'anciens souterrains dans la zone industrielle.

Ils peuvent aussi utiliser le background des personnages en exploitant leurs amis / alliés /

contacts pour obtenir des cartes des canalisations d'égouts.

Si les personnages ont l'intention d'engager des boosters :

- A l'extérieur de Teddy Bear, plusieurs Boosters qui ont participé ou assisté à la fusillade se sont rassemblés.
- Beaucoup d'entre eux connaissent Jill et, d'une manière ou d'une autre, ont été élevés par elle.
- Les personnages peuvent les engager en tirant parti de l'empathie qu'ils ressentent pour Jill.
- S'ils leur offrent immédiatement un salaire, ceux-ci s'en offusqueront, car "même la racaille des rues a un cœur".
- La meilleure solution est de dire avec une extrême sincérité pourquoi vous avez besoin de leur aide.
- Une fois les boosters engagés, ils suivront les joueurs en équipe, l'ensemble de la bande étant composé de plus de vingt-cinq membres.

Si les personnages cherchent des plans pour les Tunnels de Night City.

- Trouver la carte des égouts de Night City est très simple. S'il y a un Netrunner dans le groupe, il suffit de passer un **test d'interface avec un SD de 10**. Si le test est réussi avec un écart de 5 ou plus, en plus de la carte, il aura accès à l'ancien système de caméras souterrain, qui montrera un groupe de Reckoners qui ont fait de la zone sous les laboratoires leur repaire.
- S'il n'y a pas de Netrunner présent, faites simplement appel aux contacts des personnages en fonction de leurs antécédents, ou avec un **test de Connaissances locales (INT) avec un SD de 13** pour trouver un contact qui peut leur donner une vieille carte du réseau d'égouts de Night City.

Si les personnages obtiennent les noms des contacts du **Dr Knittle**.

Le **Dr Knittle** dispose de trois personnes de confiance au sein de l'établissement, chacune d'entre elles étant en mesure de fournir un type de soutien différent :

- **Robby Huges** : agent de sécurité de nuit, c'est lui qui a laissé la porte de derrière ouverte pour le docteur. Il peut aider les personnages à se faufiler dans le bâtiment.
- **Dr Kendra Stadler** : est le bras droit du **Dr Knittle**, elle est prête à tout pour son mentor. Elle est experte en greffes et peut guérir des personnages qui arriveraient blessés.
- **Dr. Reggie Rutler** : C'est un biochimiste, faisant partie de l'équipe médicale chargée de la création de l'organe fantôme. Il fait aussi partie des anges. Il peut aider les personnages à se préparer pour l'étape finale.

Une fois que les personnages ont obtenu toutes ces informations et élaboré un plan, ils peuvent partir pour les laboratoires.

RETOUR AU LABORATOIRE

Le trajet dans le Van est assez lourd. Tout comme vous, Jill regarde dans le vide avec inquiétude, et la respiration laborieuse du **Dr Knittle** est le seul son que vous entendez. La tension pourrait être réduite au moyen d'une lame digitale.

Après dix minutes de route, vous vous arrêtez dans un quartier urbain semi-désertique. La lumière vacillante d'un lampadaire éclaire ce qui est une grande plaque d'égout.

Dès que vous l'ouvrez, la puanteur des égouts envahit vos narines et vous trouvez ironique que cette puanteur soit plus agréable que l'odeur typique de la rue.

Note au Meneur : Cette section décrit les égouts et les affrontements qui peuvent s'y dérouler. Les personnages peuvent choisir de continuer à l'extérieur des égouts, en utilisant leurs contacts et leurs moyens. Dans ce cas, le combat et le repaire du gang peuvent être situés n'importe où sous la surface, près des laboratoires de StratoPharma.

Une fois sur la route, les personnages arriveront à la zone indiquée sur la carte comme étant le point d'accès le plus proche du laboratoire de StratoPharma.

L'entrée des égouts se trouve à environ 700 mètres du laboratoire, dans un dédale de tunnels.

Ici, les personnages pourront trouver leur chemin en consultant la carte et, si le Netrunner a trouvé le système de caméras souterrain, localiser l'emplacement exact du gang des Reckoners.

La base d'opérations du gang est ce qui semble être un repaire de fortune, rempli de restes de nourriture, de lits de camp crasseux placés au hasard le long des murs, et de quelques lampes halogènes qui éclairent l'environnement, accrochées aux murs et attachées à ce qui semble être des batteries de voiture.

Les 14 membres boivent, sont sous l'emprise d'une drogue de synthèse et sont impatients de s'attaquer les uns aux autres.

À moins qu'un **test de Persuasion (PRES) avec un SD de 17** ne soit effectué, les Reckoners attaquent immédiatement les personnages dès qu'ils les voient. Seuls quatre d'entre eux attaqueront les personnages, tandis que les dix autres se jetteront sur leurs alliés, faisant partie d'un gang rival.

Pour les quatre qui affronteront les personnages, utilisez les caractéristiques de la **racaille de la rue**.

Une fois le combat terminé, le gang allié des personnages perd 5 membres qui sont tombés pendant le combat.

En fouillant dans le bric-à-brac du repaire, il est possible de trouver 4 Medikits (2d6 PF soignés).

A une trentaine de mètres, un escalier remonte à la surface. La sortie donne exactement accès au reste du bâtiment électronique, où quelques heures plus tôt les personnages ont affronté **Lester Dwayne**.

Si les personnages ont déjà pris le contrôle des tourelles, ils peuvent le faire maintenant, sinon, pour sortir de la bouche d'égout, ils devront faire un **test de furtivité (DEX) avec un SD de 13** pour ne pas activer le système de surveillance.

Robby Huges et le **Dr Reggie Rutler** les attendent à l'entrée arrière du bâtiment. Avec eux, il y a des blouses de personnages et un lit pour que **Jill** puisse s'allonger.

Si les personnages veulent faire entrer les membres survivants de la bande alliée à l'intérieur, le **Dr Rutler** les en empêche : il est trop difficile de les faire se déguiser aussi, il vaut mieux qu'ils restent dehors en cas d'attaque éventuelle des membres de StratoPharma.

L'intérieur du laboratoire est aseptique et complètement blanc. Une série de robots pharmaceutiques automatisés travaillent en continu sur le côté est. Au nord, une série de laboratoires se succèdent et, à travers les vitres, on peut voir une série de médecins affairés à leur travail.

Le couloir qui longe le côté ouest continue tout droit, jusqu'à déboucher sur le laboratoire principal, éclairé par une lumière bleue qui donne un air glacial à toute la pièce.

Le laboratoire est précédé d'une antichambre de stérilisation et, une fois le seuil franchi, une table d'opération et toute une série de machines utilisées pour les transplantations sont déjà en service.

Une jeune femme attend près de la table, et dès qu'elle vous voit, elle commence à parler : "Placez **Jill** sur la table **Dr. Knittle**, il n'y a pas de temps à perdre".

Le médecin est **Kendra Stadle**, le bras droit du **Dr Knittle**, qui a déjà tout préparé pour l'opération.

Une fois que **Jill** est sur la table, les préparatifs de la transplantation commencent et elle est mise sous sédatif.

Après quelques instants, l'agent des personnages se met à sonner à toute volée : c'est le chef de la bande alliée qui leur dit que des agents de StratoPharma sont arrivés et qu'ils ne savent pas combien de temps ils pourront les arrêter.

Notes au Meneur : Donnez aux personnages quelques instants pour planifier. Soyez clair avec eux sur la gravité de la situation et expliquez-leur qu'ils manquent de temps.

Après quelques minutes, la porte arrière est défoncée : l'escadron armé de StratoPharma a réussi à entrer dans le laboratoire !

LE DON DE L'ANGE

Dès que l'escadron entre dans le bâtiment, **Auguste** s'exclame :

"Nous ne pouvons pas nous arrêter maintenant ! Nous devons absolument les empêcher d'entrer avant la fin de l'opération ! Allez-y et faites tout ce qu'il faut pour les arrêter ! Regge et moi allons aider Kendra, Robbie : vous connaissez bien ce bâtiment, allez à la salle de contrôle et aidez nos camarades de là !"

8 membres de la Trauma Team sont à l'intérieur du bâtiment, ainsi qu'**Hector Horteaga** et un autre homme qui l'accompagne, en tenue de



camouflage d'assaut et le visage dissimulé par un casque.

Dans le laboratoire, il y a trois pièces le long du couloir avant d'atteindre la salle d'opération, les personnages peuvent donc se répartir les ennemis comme bon leur semble.

Note au Meneur : le combat doit se faire en divisant les ennemis, idéalement quatre dans la première pièce, quatre dans la deuxième, **Hortega** et l'homme au visage caché dans la dernière.

Chaque pièce fait 5m x 7m de large et possède des machines à l'intérieur, qui peuvent être utilisées comme couverture.

Dans la première, on trouve un robot médical doté d'un bras en pince, dans la deuxième, quatre postes de travail équipés de microscopes numériques et d'ordinateurs supplémentaires, et dans la troisième, un laser chirurgical placé au-dessus d'un lit, capable de disséquer des tissus organiques.

Les personnages peuvent, une fois leur tour venu, demander l'aide de **Robby Hughes** pour :

- Fermer ou ouvrir certaines sections du laboratoire.
- Allumer ou éteindre les lumières.
- Mettre en marche ou arrêter une machine.
- S'il y a un Netrunner présent, faire fonctionner les machines dans leur rayon d'action, en plus de celle de **Robby**.

Avant de commencer la confrontation finale avec **Hector Hortega** et l'homme en camouflage militaire, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

L'homme en tenue de camouflage d'assaut s'avance devant **Hector. Hortega** recule consciencieusement et pointe son fusil sur vous. L'homme enlève son casque à visière et vous montre son visage : c'est **Mark Gambinelli**, le président de StratoPharma.

"Le temps, c'est de l'argent pour moi. Vous m'avez fait perdre beaucoup de temps, ce qui veut dire que vous m'avez fait perdre beaucoup d'argent."

Mark Gambinelli passe une main dans ses cheveux blonds, essayant d'essuyer la sueur, et remettant son casque, il continue *"Si vous voulez que quelque chose soit bien fait, faites-le vous-même. Hortega, mettons fin à ce malheureux désagrément."*

Pour les caractéristiques d'**Hector Hortega** et de **Mark Gambinelli**, nous suggérons d'utiliser celles des membres de la trauma team, en augmentant celles de **Mark Gambinelli** de 10 Points de vie.

Dès que le combat est terminé, le **Docteur Kendra** contacte les personnages par l'intermédiaire de l'agent et leur demande de se rendre immédiatement en salle d'opération.

Dès que vous entrez dans la pièce, vous remarquez qu'un deuxième lit d'appoint a été ajouté au premier où sont allongés **Jill**, et le **Dr Kendra** aux yeux rouges de pleurs, soutenue par le **Dr Reggie**.



"L'opération a réussi mais... mais..." elle éclate alors en sanglots. **Reggie** prend la parole, "L'organe fantôme a été détruit, et il le savait... vous avez donné votre vie aux autres, **Auguste**, mais à ce point ?". Le regard du docteur se déplace vers le deuxième lit d'appoint, et enfin vous le voyez : le **Docteur Knittle** est allongé sans vie, avec un drap blanc ne laissant que son visage découvert, illuminé par un sourire sur ses lèvres.

"Savez-vous pourquoi il a fait ça ? **Auguste** était conscient que venir jusqu'ici avec cette blessure lui serait fatal, mais il savait aussi qu'il pouvait sauver la vie de **Jill**, l'une des rares personnes en dehors de StratoPharma à pouvoir reproduire le matériau à partir duquel l'organe fantôme a été créé.

Lorsque nous lui avons demandé de nous remettre l'organe fantôme, **Auguste** s'est effondré sur le sol et ce n'est qu'alors que nous avons remarqué la terrible blessure. Il s'est allongé sur le lit de camp et nous a exprimé sa volonté de faire don de son cœur à **Jill**, nous faisant jurer de ne pas le lui dire, car le don doit être anonyme, volontaire et gratuit".

Il nous a dit de lui dire : "C'est le cadeau d'un ange".

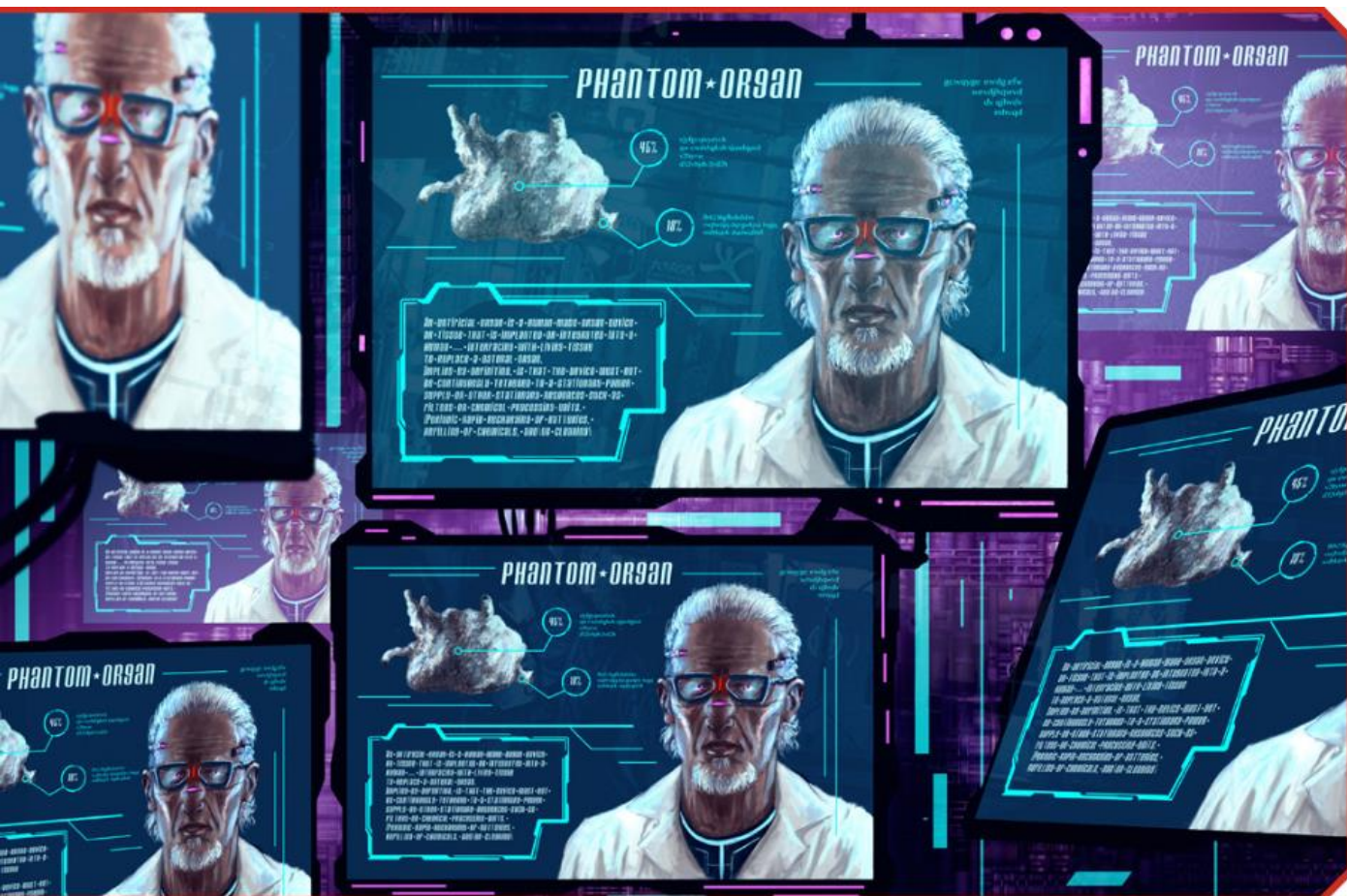
Auguste, le monde sera plus sombre sans toi, mais ton geste permettra à l'espoir de brûler comme un phare dans la nuit.... Tiens, il a laissé ça pour vous."

Les médecins remettent aux personnages une petite carte pour des implants cérébraux ou un agent.

Ceux qui veulent l'analyser découvriront qu'il contient une petite vidéo du **Dr Knittle** pour tout le monde : dans la vidéo, **Augustus** explique comment télécharger les fichiers de l'organe fantôme et comment le recréer grâce au matériel de **Jill**. En diffusant cette vidéo sur le net, les personnages pourront sauver des milliers de vies.

UN CHOIX AVISÉ PEUT SAUVER DES VIES. NE SOYEZ PAS INDIFFÉRENT ET FAITES LE VÔTRE, COMME J'AI FAIT LE MIEN.

- Augustus Knittle,
Donneur d'organes



BOOSTERGANGER

INT	4	REF	6	DEX	8	TECH	3	PRES	4
VOL	4	CHAN	--	MOUV	4	CORP	6	EMP	3
Points de vie			30			Blessure grave			15
						Sauv. contre la mort			6

Armes		Armure: Cuir	
Pistolet très lourd	4d6	Tête	4 SP
Câble monofilament	2d6	Corps	4 SP

Skill Base			
Perception		Education	
Concentration (Vol)	Niv Stat	Expert (Local)	Niv Stat
Dissim./repérer obj (INT)	6 2	-> Local	4 2
Lire sur les lèvres (INT)	6 2	->	4
Perception (INT)	4	->	4
Suivre / Pister (INT)	8 4	Langue connues (INT)	4
Physique	Niv Stat	-> Streetlang	6 2
Athlétisme (DEX)	12 4	-> Native	6 2
Contorsionnisme (DEX)	8	->	4
Danse (DEX)	8	Science (INT)	4
Discretion / Furtivité (DEX)	10 2	->	4
Endurance (VOL)	8 4	->	4
Rés. Torture/drogue (VOL)	6 2	Marchandage (INT)	4
Pilotage	Niv Stat	Tactique (INT)	4
Chevaucher (REF)	6	Survie (INT)	4
Véhicule maritimes (REF)	6	Corps a corps	Niv Stat
Véhicule terrestre (REF)	10 4	Armes de mêlée (DEX)	14 6
Véhicules volants x2 (REF)	6	Art Martial x2 (DEX)	8
Education	Niv Stat	Bagarre (DEX)	12 4
Bibliothèque (INT)	4	Esquive/Evasion (DEX)	10 2
Bureaucratie (INT)	4	Art	Niv Stat
Compabilité (INT)	4	Comédie/Acting (PRES)	4
Composition (INT)	4	Jouer un instrument (TECH)	3
Criminologie (INT)	4	->	3
Cryptographie (INT)	4	->	3
Déduction (INT)	4	Combat à distance	Niv Stat
Dressage (INT)	4	Archerie (REF)	6
Education (INT)	6 2	Armes de poings (REF)	12 6
Jeux (INT)	4	Armes d'épaule (REF)	6
Compétence de Classe			

Cyberware & Equipement Spécial			
Munitions		Equipement général	
Pistolet très lourd	30	Téléphone jetable	1
		Amélioration Cyber	
		Câble monofilament	2
Câble monofilament monté dans un doigt, coupe les matériaux organiques et les plastiques. Peut être utilisé pour couper, étrangler ou comme un fouet.			

Programme & Cyberdeck	
Accélérateur Reflex (Speedware)	
Permet de gagner +3 d'Initiative pendant 1 minute, puis l'Accélérateur s'arrête. Vous devez attendre 1 heure avant de le réactiver.	

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

Points de vie	30	Blessure grave	15	Sauv. contre la mort	6
---------------	----	----------------	----	----------------------	---

Armes		Armure: Kevlar	
Pistolet très lourd	4d6	Tête	6 SP
Fusil à pompe	5d6	Corps	6 SP

Skill Base														
Perception			Niv	Stat	Education			Niv	Stat	Combat à distance			Niv	Stat
Concentration (Vol)			6	2	Expert (Local)			4		Armes Lourdes (REF)			6	
Dissim./repérer obj (INT)			6	2	-> Local			6	2	Tir automatique x2 (REF)			6	
Lire sur les lèvres (INT)			4		->			4		Interaction			Niv	Stat
Perception (INT)			8	4	->			4		Barratin/ Persuasion (PRES)			6	2
Suivre / Pister (INT)			4		Langue connues (INT)			4		Conn. De la rue (PRES)			4	
Physique			Niv	Stat	-> Streetlang			6	2	Corruption (PRES)			4	
Athlétisme (DEX)			12	4	-> Native			6	2	Marchandage (PRES)			4	
Contorsionnisme (DEX)			8		->			4		Conversation/ Eloquence (E			5	2
Danse (DEX)			8		Science (INT)			4		Habillement. Style (PRES)			4	
Discretion / Furtivité (DEX)			10	2	->			4		Garde Robe et Style(PRES)			4	
Endurance (VOL)			8	4	->			4		Interrogatoire (PRES)			6	2
Rés. Torture/drogue (VOL)			6	2	Marchandage (INT)			4		Perception humaine (EMP)			5	2
Pilotage			Niv	Stat	Tactique (INT)			4		Interaction			Niv	Stat
Chevaucher (REF)			6		Survie (INT)			4		Armes (TECH)			3	
Véhicule maritimes (REF)			6		Corps a corps			Niv	Stat	Contrefaçon (TECH)			3	
Véhicule terrestre (REF)			10	4	Armes de mêlée (DEX)			14	6	Corchetage (TECH)			3	
Véhicules volants x2 (REF)			6		Art Martial x2 (DEX)			8		Cybertech (TECH)			3	
Education			Niv	Stat	Bagarre (DEX)			12	4	Arts plastiques (TECH)			3	
Bibliothèque (INT)			4		Esquive/Evasion (DEX)			12	4	Electroniq//Sécu.x2 (TECH)			3	
Bureaucratie (INT)			4		Art			Niv	Stat	Explosifs x2 (TECH)			3	
Compabilité (INT)			4		Comédie/Acting (PRES)			4		Médecine x2 (TECH)			3	
Composition (INT)			4		Jouer un instrument (TECH)			3		Premiers secours (TECH)			5	2
Criminologie (INT)			4		->			3		Photos & Films (TECH)			3	
Cryptographie (INT)			4		->			3		Pickpocket (TECH)			3	
Déduction (INT)			4		Combat à distance			Niv	Stat	Véhicules aériens (TECH)			3	
Dressage (INT)			4		Archerie (REF)			6		Véhicules maritimes (TECH)			3	
Education (INT)			6	2	Armes de poings (REF)			12	6	Véhicules terrestres (TECH)			3	
Jeux (INT)			4		Armes d'épaule (REF)			6		Techno. basique (TECH)			3	
Compétence de Classe														

Cyberware & Equipement Spécial			
Munitions		Equipement général	
Pistolet très lourd	30	Téléphone jetable	1
Fusil à pompe	50		
		Amélioration Cyber	
		Cyber optique	2
		Il permet une vision nocturne parfaite et donne un +1 à la visée.	

Programme & Cyberdeck	
Accélérateur Reflex (Speedware)	
Permet de gagner +3 d'Initiative pendant 1 minute, puis l'Accélérateur s'arrête. Vous devez attendre 1 heure avant de le réactiver.	

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

Points de vie	25	Blessure grave	13	Sauv. contre la mort	5
---------------	----	----------------	----	----------------------	---

Armes		Armure: Kevlar	
Fusil d'assault (Tir auto)	5d6	Tête	7 SP
Pistolet très lourd	4d6	Corps	7 SP

Skill Base

Perception

Concentration (Vol)

Dissim./repérer obj (INT)

Lire sur les lèvres (INT)

Perception (INT)

Suivre / Pister (INT)

Physique

Athlétisme (DEX)

Contorsionnisme (DEX)

Danse (DEX)

Discretion / Furtivité (DEX)

Endurance (VOL)

Rés. Torture/drogue (VOL)

Pilote

Chevaucher (REF)

Véhicule maritimes (REF)

Véhicule terrestre (REF)

Véhicules volants x2 (REF)

Education

Bibliothèque (INT)

Bureaucratie (INT)

Compabilité (INT)

Composition (INT)

Criminologie (INT)

Cryptographie (INT)

Déduction (INT)

Dressage (INT)

Education (INT)

Jeux (INT)

Compétence de Classe

Education

Expert (Local)

-> Local

->

->

Langue connues (INT)

-> Streetlang

-> Native

->

Science (INT)

->

->

Marchandage (INT)

Tactique (INT)

Survie (INT)

Corps a corps

Armes de mêlée (DEX)

Art Martial x2 (DEX)

Bagarre (DEX)

Esquive/Evasion (DEX)

Art

Comédie/Acting (PRES)

Jouer un instrument (TECH)

->

->

Combat à distance

Archerie (REF)

Armes de poings (REF)

Armes d'épaule (REF)

Combat à distance

Armes Lourdes (REF)

Tir automatique x2 (REF)

Interaction

Barratin/ Persuasion (PRES)

Conn. De la rue (PRES)

Corruption (PRES)

Marchandage (PRES)

Conversation/ Eloquence (EMP)

Habillemt. Style (PRES)

Garde Robe et Style(PRES)

Interrogatoire (PRES)

Perception humaine (EMP)

Interaction

Armes (TECH)

Contrefaçon (TECH)

Corchetage (TECH)

Cybertech (TECH)

Arts plastiques (TECH)

Electroniq//Sécu.x2 (TECH)

Explosifs x2 (TECH)

Médecine x2 (TECH)

Premiers secours (TECH)

Photos & Films (TECH)

Pickpocket (TECH)

Véhicules aériens (TECH)

Véhicules maritimes (TECH)

Véhicules terrestres (TECH)

Techno. basique (TECH)

Cyberware & Equipement Spécial

Munitions

Fusil d'assault

50

Pistolet très lourd

25

Amélioration Cyber

Cyberoptique

Vision nocturne: Permet de voir parfaitement en cas de faible luminosité (uniquement le clair de lune ou les lampadaires éloignés).

Cyberaudio

Lien radio: Micro-radio implantée, permet de communiquer avec chaque récepteur sur la même bande dans un rayon de 1,6 km.

Programme & Cyberdeck

HECTOR HORTEGA

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

Points de vie	40	Blessure grave	20	Sauv. contre la mort	8
---------------	----	----------------	----	----------------------	---

Armes		Armure: Armure pare balle lourde	
Fusil d'assault	5d6	Tête	8 SP
Pistolet très Lourd	4d6	Corps	15 SP
Arme de mêlée légère	1d6		
Poing blindés	2d6		

Skill Base							
Perception		Niv	Stat	Education		Niv	Stat
Concentration (Vol)		8	2	Expert (Local)		6	
Dissim./repérer obj (INT)		6		-> Local		8	2
Lire sur les lèvres (INT)		6		->		6	
Perception (INT)		10	4	->		6	
Suivre / Pister (INT)		6		Langue connues (INT)		6	
Physique		Niv	Stat	-> Streetlang		8	2
Athlétisme (DEX)		12	4	-> Native		8	2
Contorsionnisme (DEX)		8		->		6	
Danse (DEX)		8		Science (INT)		6	
Discretion / Furtivité (DEX)		10	2	->		6	
Endurance (VOL)		8	2	->		6	
Rés. Torture/drogue (VOL)		11	5	Marchandage (INT)		6	
Pilotage		Niv	Stat	Tactique (INT)		6	
Chevaucher (REF)		8		Survie (INT)		10	4
Véhicule maritimes (REF)		8		Corps a corps		Niv	Stat
Véhicule terrestre (REF)		14	6	Armes de mêlée (DEX)		12	4
Véhicules volants x2 (REF)		8		Art Martial x2 (DEX)		8	
Education		Niv	Stat	Bagarre (DEX)		12	4
Bibliothèque (INT)		6		Esquive/Evasion (DEX)		12	4
Bureaucratie (INT)		6		Art		Niv	Stat
Compabilité (INT)		6		Comédie/Acting (PRES)		5	
Composition (INT)		6		Jouer un instrument (TECH)		4	
Criminologie (INT)		6		->		4	
Cryptographie (INT)		6		->		4	
Déduction (INT)		8	2	Combat à distance		Niv	Stat
Dressage (INT)		6		Archerie (REF)		8	
Education (INT)		8	2	Armes de poings (REF)		12	4
Jeux (INT)		6		Armes d'épaule (REF)		10	2
Compétence de Classe							

Cyberware & Equipement Spécial			
Munitions		Amélioration Cyber	
Fusil d'assault	50	Cyberoptique	Viseur: Réticule intégré qui accorde +1 aux attaques à distance.
Pistolet très Lourd	30		
Equipement général		Poignets blindés	Renforcement des os des articulations, donnant à un coup de poing la même puissance qu'un arracheur d'articulations
Communicateur radio	1		

Programme & Cyberdeck

INT	4	REF	6	DEX	6	TECH	2	PRES	5
VOL	8	CHAN	--	MOUV	4	CORP	4	EMP	4

Points de vie	20	Blessure grave	10	Sauv. contre la mort	4
---------------	----	----------------	----	----------------------	---

Armes		Armure: Cuir	
Pistolet léger	2d6	Tête	5 SP
Arme de mêlée légère	1d6	Corps	5 SP

Skill Base		Education		Combat à distance	
Perception	Niv Stat	Expert (Local)	Niv Stat	Armes Lourdes (REF)	Niv Stat
Concentration (Vol)	10 2	-> Local	6 2	Tir automatique x2 (REF)	6
Dissim./repérer obj (INT)	6 2	->	4	Interaction	Niv Stat
Lire sur les lèvres (INT)	4	->	4	Barratin/ Persuasion (PRES)	7 2
Perception (INT)	10 6	->	4	Conn. De la rue (PRES)	5
Suivre / Pister (INT)	4	->	4	Corruption (PRES)	5
Physique	Niv Stat	->	4	Marchandage (PRES)	5
Athlétisme (DEX)	10 4	->	4	Conversation/ Eloquence (E)	9 5
Contorsionnisme (DEX)	6	->	4	Habillemt. Style (PRES)	5
Danse (DEX)	6	->	4	Garde Robe et Style (PRES)	5
Discretion / Furtivité (DEX)	8 2	->	4	Interrogatoire (PRES)	7 2
Endurance (VOL)	12 4	->	4	Perception humaine (EMP)	6 2
Rés. Torture/drogue (VOL)	10 2	->	4	Interaction	Niv Stat
Pilotage	Niv Stat	Marchandage (INT)	4	Armes (TECH)	2
Chevaucher (REF)	6	Tactique (INT)	4	Contrefaçon (TECH)	2
Véhicule maritimes (REF)	6	Survie (INT)	4	Corchetage (TECH)	2
Véhicule terrestre (REF)	10 4	Corps a corps	Niv Stat	Cybertech (TECH)	2
Véhicules volants x2 (REF)	6	Armes de mêlée (DEX)	12 6	Arts plastiques (TECH)	2
Education	Niv Stat	Art Martial x2 (DEX)	6	Electroniq//Sécu.x2 (TECH)	2
Bibliothèque (INT)	4	Bagarre (DEX)	10 4	Explosifs x2 (TECH)	2
Bureaucratie (INT)	4	Esquive/Evasion (DEX)	11 5	Médecine x2 (TECH)	2
Compabilité (INT)	4	Art	Niv Stat	Premiers secours (TECH)	4 2
Composition (INT)	4	Comédie/Acting (PRES)	5	Photos & Films (TECH)	2
Criminologie (INT)	4	Jouer un instrument (TECH)	2	Pickpocket (TECH)	2
Cryptographie (INT)	4	->	2	Véhicules aériens (TECH)	2
Déduction (INT)	4	->	2	Véhicules maritimes (TECH)	2
Dressage (INT)	4	Combat à distance	Niv Stat	Véhicules terrestres (TECH)	2
Education (INT)	6 2	Archerie (REF)	6	Techno. basique (TECH)	2
Jeux (INT)	4	Armes de poings (REF)	12 6		
		Armes d'épaule (REF)	6		
Compétence de Classe					

Cyberware & Equipement Spécial		Equipement général	
Munitions		Téléphone jetable	1
Pistolet léger	30		

Programme & Cyberdeck

INT8

REF4

DEX4

TECH6

PRES4

VOL5

CHAN2

MOUV4

CORP4

EMP2

Points de vie20

Blessure grave10

Sauv. contre la mort4

Armes

Pistolet Moyen2d6

Couteau1d6

Armure: Cuir

Tête5 SP

Corps5 SP

Skill Base

Perception

Concentration (Vol)

Dissim./repérer obj (INT)

Lire sur les lèvres (INT)

Perception (INT)

Suivre / Pister (INT)

Physique

Athlétisme (DEX)

Contorsionnisme (DEX)

Danse (DEX)

Discretion / Furtivité (DEX)

Endurance (VOL)

Rés. Torture/drogue (VOL)

Pilotage

Chevaucher (REF)

Véhicule maritimes (REF)

Véhicule terrestre (REF)

Véhicules volants x2 (REF)

Education

Bibliothèque (INT)

Bureaucratie (INT)

Compatibilité (INT)

Composition (INT)

Criminologie (INT)

Cryptographie (INT)

Déduction (INT)

Dressage (INT)

Education (INT)

Jeux (INT)

Education

Expert (Local)

-> Local

->

Langue connues (INT)

-> Streetlang

-> Native

->

Science (INT)

->

->

Marchandage (INT)

Tactique (INT)

Survie (INT)

Corps a corps

Armes de mêlée (DEX)

Art Martial x2 (DEX)

Bagarre (DEX)

Esquive/Evasion (DEX)

Art

Comédie/Acting (PRES)

Jouer un instrument (TECH)

->

->

Combat à distance

Archerie (REF)

Armes de poings (REF)

Armes d'épaule (REF)

Combat à distance

Armes Lourdes (REF)

Tir automatique x2 (REF)

Interaction

Barratin/ Persuasion (PRES)

Conn. De la rue (PRES)

Corruption (PRES)

Marchandage (PRES)

Conversation/ Eloquence (E)

Habillement. Style (PRES)

Garde Robe et Style(PRES)

Interrogatoire (PRES)

Perception humaine (EMP)

Interaction

Armes (TECH)

Contrefaçon (TECH)

Corchetage (TECH)

Cybertech (TECH)

Arts plastiques (TECH)

Electroniq//Sécu.x2 (TECH)

Explosifs x2 (TECH)

Médecine x2 (TECH)

Premiers secours (TECH)

Photos & Films (TECH)

Pickpocket (TECH)

Véhicules aériens (TECH)

Véhicules maritimes (TECH)

Véhicules terrestres (TECH)

Techno. basique (TECH)

Compétence de Classe

Cyberware & Equipement Spécial

Munitions

Pistolet léger30

Amélioration Cyber

Cyberoptique

Caméra : les images peuvent être enregistrées sur la puce interne et ensuite téléchargées.1

Programme & Cyberdeck

KENDRA STADLE

INT	8	REF	3	DEX	3	TECH	8	PRES	6
VOL	5	CHAN	4	MOUV	4	CORP	4	EMP	2
Points de vie			Blessure grave			Sauv. contre la mort			
20			10			4			

Armes		Armure: Cuir	
Couteau	1d6	Tête	5 SP
		Corps	5 SP

Skill Base

Perception

Concentration (Vol)

Dissim./repérer obj (INT)

Lire sur les lèvres (INT)

Perception (INT)

Suivre / Pister (INT)

Physique

Athlétisme (DEX)

Contorsionnisme (DEX)

Danse (DEX)

Discretion / Furtivité (DEX)

Endurance (VOL)

Rés. Torture/drogue (VOL)

Pilotage

Chevaucher (REF)

Véhicule maritimes (REF)

Véhicule terrestre (REF)

Véhicules volants x2 (REF)

Education

Bibliothèque (INT)

Bureaucratie (INT)

Compabilité (INT)

Composition (INT)

Criminologie (INT)

Cryptographie (INT)

Dédution (INT)

Dressage (INT)

Education (INT)

Jeux (INT)

Compétence de Classe

Education

Expert (Local)

-> Local

->

->

Langue connues (INT)

-> Streetlang

-> Native

->

Science (INT)

->

->

Marchandage (INT)

Tactique (INT)

Survie (INT)

Corps a corps

Armes de mêlée (DEX)

Art Martial x2 (DEX)

Bagarre (DEX)

Esquive/Evasion (DEX)

Art

Comédie/Acting (PRES)

Jouer un instrument (TECH)

->

->

Combat à distance

Archerie (REF)

Armes de poings (REF)

Armes d'épaule (REF)

Combat à distance

Armes Lourdes (REF)

Tir automatique x2 (REF)

Interaction

Barratin/ Persuasion (PRES)

Conn. De la rue (PRES)

Corruption (PRES)

Marchandage (PRES)

Conversation/ Eloquence (E)

Habillemt. Style (PRES)

Garde Robe et Style(PRES)

Interrogatoire (PRES)

Perception humaine (EMP)

Interaction

Armes (TECH)

Contrefaçon (TECH)

Corchetage (TECH)

Cybertech (TECH)

Arts plastiques (TECH)

Electroniq//Sécu.x2 (TECH)

Explosifs x2 (TECH)

Médecine x2 (TECH)

Premiers secours (TECH)

Photos & Films (TECH)

Pickpocket (TECH)

Véhicules aériens (TECH)

Véhicules maritimes (TECH)

Véhicules terrestres (TECH)

Techno. basique (TECH)

Cyberware & Equipement Spécial

Programme & Cyberdeck

MARK GAMBINELLI

INT	8	REF	8	DEX	8	TECH	4	PRES	6
VOL	6	CHAN	4	MOUV	6	CORP	10	EMP	3

Points de vie	50	Blessure grave	25	Sauv. contre la mort	10
---------------	----	----------------	----	----------------------	----

Armes		Armure: Armure pare balle lourde	
Fusil d'assault	5d6	Tête	8 SP
Pistolet très Lourd	4d6	Corps	15 SP
Lame Digitale	2d6		
Poing blindés	2d6		

Skill Base			
Perception		Education	
Concentration (Vol)	Niv Stat	Expert (Local)	Niv Stat
Dissim./repérer obj (INT)	8 2	-> Local	8 2
Lire sur les lèvres (INT)	10 2	->	8
Perception (INT)	12 4	->	8
Suivre / Pister (INT)	8	Langue connues (INT)	8
Physique		-> Streetlang	10 2
Athlétisme (DEX)	Niv Stat	-> Native	10 2
Contorsionnisme (DEX)	8	->	8
Danse (DEX)	8	Science (INT)	8
Discretion / Furtivité (DEX)	10 2	->	8
Endurance (VOL)	8 2	->	8
Rés. Torture/drogue (VOL)	11 5	Marchandage (INT)	8
Pilotage		Tactique (INT)	8
Chevaucher (REF)	Niv Stat	Survie (INT)	12 4
Véhicule maritimes (REF)	8	Corps a corps	
Véhicule terrestre (REF)	14 6	Armes de mêlée (DEX)	Niv Stat
Véhicules volants x2 (REF)	8	Art Martial x2 (DEX)	8
Education		Bagarre (DEX)	12 4
Bibliothèque (INT)	Niv Stat	Esquive/Evasion (DEX)	14 6
Bureaucratie (INT)	8	Art	
Compabilité (INT)	14 6	Comédie/Acting (PRES)	Niv Stat
Composition (INT)	8	Jouer un instrument (TECH)	6
Criminologie (INT)	14 6	->	4
Cryptographie (INT)	8	->	4
Déduction (INT)	14 6	Combat à distance	
Dressage (INT)	8	Archerie (REF)	Niv Stat
Education (INT)	14 6	Armes de poings (REF)	8
Jeux (INT)	8	Armes d'épaule (REF)	14 6
Compétence de Classe			

Cyberware & Equipement Spécial			
Munitions		Amélioration Cyber	
Fusil d'assault	50	Cyberoptique	Viseur: Réticule intégré qui accorde +1 aux attaques à distance.
Pistolet très Lourd	30	Cyberoptique	Vision nocturne: Permet de voir parfaitement en cas de faible luminosité (uniquement le clair de lune ou les lampadaires éloignés).
Equipement général		Poignets blindés	Renforcement des os des articulations, donnant à un coup de poing la même puissance qu'un arracheur d'articulations
Communicateur radio	1	Cyberjambe	Paire de boosters de saut : permet de sauter jusqu'à 6 m de haut ou 8 m de long.

Programme & Cyberdeck



Centro Nazionale Trapianti



ISTITUTO SUPERIORE DI SANITÀ

WWW.TRAPIANI.SALUTE.GOV.IT



WWW.LUCCACOMICSANDGAMES.COM



WWW.NEEDGAMES.IT



CYBERPUNK RED

DES ANGES EN ENFER

Un gros bonnet a une mission pour toi. C'est 10 000 dollars par tête, ce qui est insensé. Je ne connais pas les détails de l'affaire, mais vu le montant, je doute que vous refusiez. Si vous acceptez, un véhicule viendra vous chercher et vous emmènera à votre destination.

Avec ce message du fixer Whiteskull, votre aventure à Night City commence.

Cela ressemble à n'importe quelle autre mission, mais en fonction de vos décisions, vous pouvez sauver des centaines de milliers de personnes ou en enrichir quelques dizaines.

Vous devez juste effectuer une tâche simple pour une société, comment voulez-vous que ça tourne mal ?

Grâce à la synergie entre le Centre national des transplantations, Lucca Comics & Games et Need Games est né des anges en enfer, l'aventure de Cyberpunk Red écrite pour le projet Donateurs de Role, pour sensibiliser à la question du don d'organes, de tissus et de cellules et des transplantations, grâce au jeu de rôle.

Chaque fois que nous jouons un rôle, nous pouvons être des héros, mais ce n'est qu'en devenant des donneurs que nous pouvons être des héros dans la vie réelle.