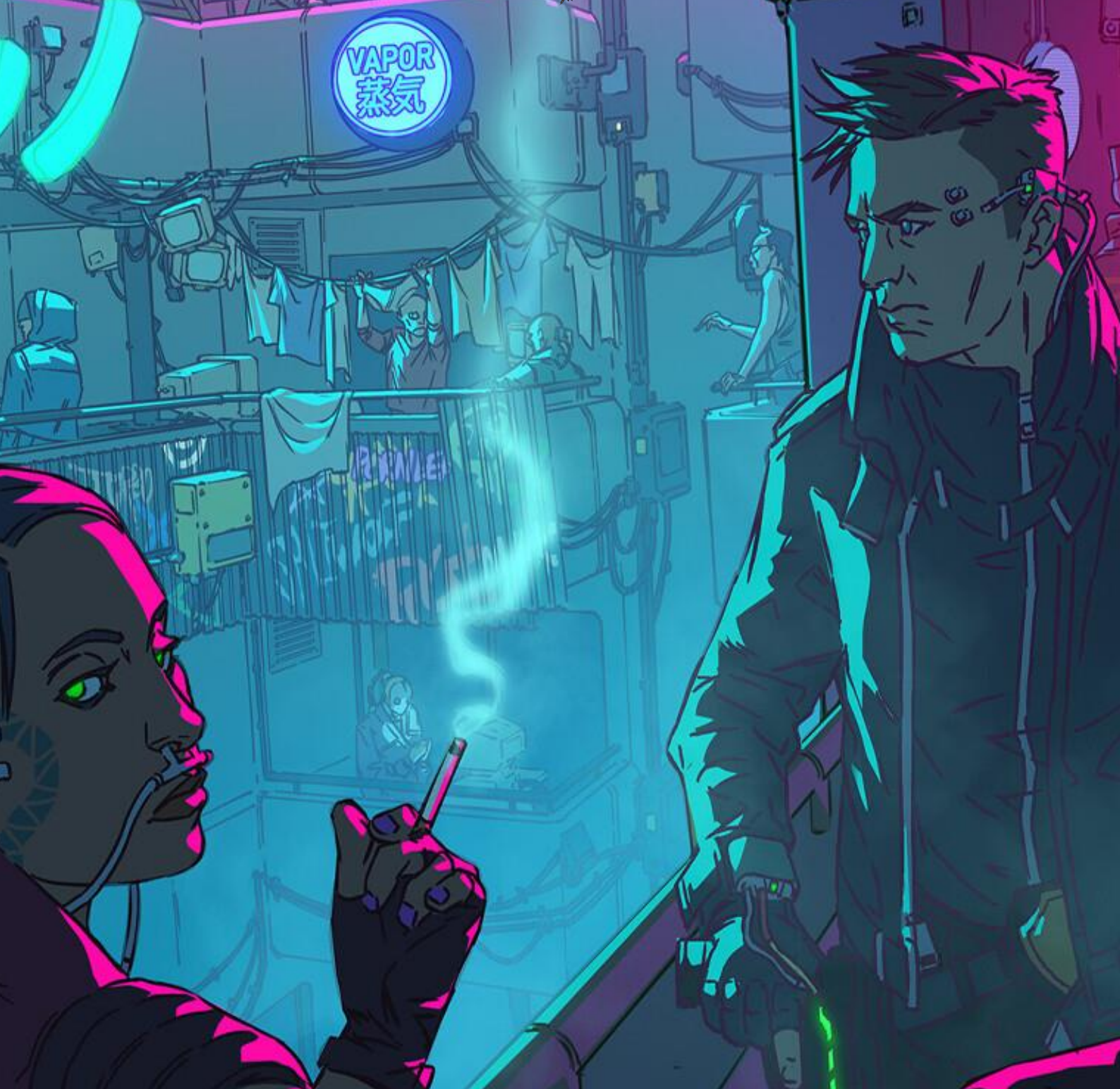


CYBERPUNK RED



PREMIER SANG

Écrit par **Olivier Larue**
Mis en page par **Aexis.D**
Relu et corrigé par **Jonleb**

Premier Sang est un scénario pour *Cyberpunk Red*.

Pour des questions ou améliorations, n'hésitez pas à contacter **Olivier Larue** sur le Discord du groupe. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site où il est stocké sans l'accord de l'auteur.

Premier Sang est un contenu non officiel fourni dans le cadre de la politique de contenu Homebrew de R. Talsorian Games et n'est ni approuvé ni cautionné par RTG. Ce contenu fait référence à des matériaux qui sont la propriété de R. Talsorian Games et de ses licenciés. Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document.

Sommaire :

L'histoire derrière les événements	page 4
Une proposition qui ne se refuse pas	page 5
Qui cherche trouve	page 6
Le Slammer	page 7
L'Almark	page 8
Jouer serré	page 9
Les choses se corsent	page 10
Et les Voodoo boys dans tout ça ?	page 10
Un plan sans accroc ?	page 11
Annexe 1 : Rencontres diverses	page 13
Annexe 2 : Fiches des PNJ	page 14
Annexe 2-1 : Booster Iron Sights	page 14
Annexe 2-2 : Booster de la Légion du Chrome Rouge	page 15
Annexe 2-3 : Officier de la Légion du Chrome Rouge	page 16
Annexe 2-4 : Stark	page 17
Annexe 2-5 : Commando Corpo	page 18
Annexe 3 : Quartier Général de la Légion	page 19

L'HISTOIRE DERRIÈRE LES ÉVÉNEMENTS

L'histoire qui se cache derrière les événements de ce scénario remonte au Datakrash. Quelques mois avant en réalité, lors du conflit entre Arasaka et Militech. Durant le conflit, un officier de Militech, blessé et isolé, trouva refuge au milieu d'un modeste immeuble de Pacifica. Le *Lt Cochrane* s'était bien gardé de se vanter de son affiliation et put ainsi faire profil bas le temps de se retaper. Mais son repos fut de courte durée, car, un commando d'Arasaka était à ses trousses ; lorsqu'il localisa la cible, il ne fit pas dans le détail et se mit à massacrer tous les habitants.

Arasaka n'avait néanmoins pas prévu de tomber sur un os. Et un os de taille. Parmi les habitants de l'immeuble se trouvait un certain *John J. Jones*, que tout le monde sur le NET connaissait sous le nom de *Paddy*. Ce jeune et brillant Netrunner, qui signait ses intrusions avec la vidéo du dessin animé Paddy le Pélican, venait de mettre au point le programme *DIM (Deus in machina)*, capable de prendre le contrôle du corps de tout individu équipé d'un câblage neural. Il eut alors l'occasion de tester sa trouvaille sur l'unité Arasaka et poussa les membres du commando à s'entretuer. Quand Arasaka mit la main sur les images de l'incident, ses ingénieurs ne mirent pas longtemps à comprendre que quelque chose d'énorme venait de se produire. La Mégacorporaqua l'auteur de cette technologie, le trouva et le contraignit à travailler pour elle. *Paddy* finit par céder, mais le Datakrash fit voler en éclat ses doux rêves de domination. Le programme *DIM* reposait entièrement sur le NET et il n'était plus possible désormais d'y avoir accès. Avec l'holocauste de Night City et toutes les conséquences que cela entraîna, *Paddy* s'évanouit dans la nature.

Récemment, une ambitieuse cadre d'Arasaka, *Asukaga Kaede*, membre de la faction de Hanako, découvrit des documents confidentiels évoquant le fameux programme DIM. Elle a juré à Hanako de retrouver le Netrunner afin de lui faire recréer une version de son programme compatible avec City Net. Et comme tout Corpo

brillant et motivé, elle est parvenue à ses fins. *Paddy* s'est fait payer une résidence de luxe à North Oak, ainsi qu'un service de sécurité appartenant à l'une des nombreuses sociétés-écrans d'Arasaka. Son nouveau programme passe par un support de puce. Il faut installer la puce vérolée sur la cible pour en prendre le contrôle. Mais on peut aussi passer par une interface neuronale en installant le virus sur la machine, la console ou le véhicule auquel se reliera la cible. Le Netrunner a ensuite expliqué qu'il avait terminé son travail et qu'il en avait profité pour hacker son propre biomoniteur afin qu'il transmette toutes les preuves impliquant Arasaka à l'ensemble des médias de Night City en cas de décès. Une garantie qui lui assurait la tranquillité. Arasaka fixa un rendez-vous discret dans les Badlands pour livraison. *Paddy* chargea donc son chauffeur de transporter, dans une valise, la puce contenant le programme *DIM*, un dossier crypté expliquant la marche à suivre pour dupliquer le programme et un mouchard en cas de perte malencontreuse de la valise. L'objectif de son chauffeur était les Badlands où l'attendait une Navi, mais la livraison a subi un malheureux contretemps. Prise dans une fusillade sur Pacifica entre les Voodoo boys et la Légion du Chrome Rouge, la voiture contenant la valise termina sa course dans un mur. L'agent de sécurité menotté à la valise tenta de s'enfuir, mais se fit rattraper par des membres de la Légion du Chrome Rouge, lesquels lui piquèrent la valise, et le bras. Comme la discrétion n'est pas le fort de la Légion du Chrome Rouge, un bon paquet de Fixers finira par entendre parler de cette histoire et cherchera à récupérer la mystérieuse valise. *Kaede* n'a aucune envie d'arriver après tout le monde, quitte à prendre des risques, elle va employer de gros moyens pour récupérer son bien. La Légion du Chrome Rouge est composée de membres stupides, mais leur instinct de survie est suffisamment aiguisé pour avoir quelques brouilleurs à disposition. Le signal de la valise est donc perdu, la chasse peut commencer...

UNE PROPOSITION QUI NE SE REFUSE PAS

Les personnages ont rendez-vous avec **Stripes**, un Fixer bien implanté en ville et qui vit à Heywood. Il a eu vent de la fusillade et de la mallette dérobée à peu près un quart d'heure après les faits. Il donne rendez-vous au groupe de personnages dans l'heure. Pas le temps de traîner !

MUSIQUE DE LA RENCONTRE

Cyberpunk 2077 – Worlds – Sebastian Robertson

Le rendez-vous a lieu dans un bar tranquille de Heywood, le « **Weird Planet** » quelques rues au nord de Santo Domingo. **Stripes** attend les personnages dans un carré VIP, il dissimule visiblement mal son impatience. Après les présentations d'usage, **Stripes** présente la mission. La Légion du Chrome Rouge a mis la main sur un petit bijou de technologie qu'il souhaite récupérer. Il paie 1 000 EDdies par tête en échange du contenu de la mallette. Le principal problème reste qu'il faut retrouver cette mallette. La Légion du Chrome Rouge n'est pas facile à dénicher et elles comptent tellement d'ennemis que le lieu lui servant de quartier général est un lieu passablement confidentiel. Il faudra donc que les Edgerunners trouvent dans

un premier temps le QG de la Légion du Chrome Rouge, car il y a de fortes chances que la mallette soit sur place sous bonne garde. L'autre problème c'est qu'il va sans doute falloir compter sur quelques rivaux, mais **Stripes** ne s'étend pas sur la question et évite de s'attarder sur les corps. La Légion du Chrome Rouge n'a pas été très discrète et entre les Voodoo Boys qui comptent bien faire payer leur raid aux nazillons, la corpo qui va certainement chercher à récupérer son bien et tous les crevards de la zone qui vont potentiellement s'en mêler, la concurrence risque d'être rude. **Stripes** insistera donc particulièrement sur la nécessité d'être rapide et discret. Une fois la mission menée à bien, les personnages livreront la mallette dans la chambre d'un hôtel miteux de Santo Domingo : El Palacio (chambre 104).

RAPPEL DE LA MISSION

- 1) Localiser la mallette
- 2) Extraire la mallette
- 3) Livrer la mallette au point de chute.

NEGOCIATION DE LA PRIME

La prime peut augmenter de 100 EDdies si un personnage réussit **un test en opposition de Négocier** (**Stripes** a une base de 12), mais si aucun personnage ne dispose de la capacité de rôle Intermédiaire, il n'est pas possible d'augmenter la prime au-delà de ces 100 EDdies.

MOINS IGNORANT QU'IL N'EN A L'AIR

*Stripes est loin d'avancer à l'aveugle dans cette affaire. Mais il joue un jeu dangereux. Ses contacts lui ont dit d'où était partie la voiture. Or, il sait que **Paddy** est un Netrunner de talent et il a de très gros doutes sur l'identité de ceux qui se cachent derrière sa sécurité. Si Arasaka est mêlée à cette histoire de façon aussi discrète, c'est forcément qu'il y a en jeu quelque chose d'énorme. Mais les personnages n'ont pas besoin de le savoir, n'est-ce pas ? C'est pourquoi lors du rendez-vous, **Stripes** se contentera de dire « J'ai de raisons de croire que l'objet que renferme cette mallette est un petit bijou de technologie. » Après tout, il est inutile d'effrayer les personnages gratuitement, d'autant qu'il n'a pu dégouter mieux au vu de l'urgence. Si la mission n'a pas besoin d'être menée de façon absolument discrète, il est en revanche hors de question qu'on remonte jusqu'à lui. Alors quand le colis sera en possession des joueurs, il faudra faire preuve d'une extrême vigilance pour la livraison. Et si les joueurs venaient à se mettre Arasaka à dos, **Stripes** n'aurait aucun scrupule à lâcher purement et simplement les personnages...*



QUI CHERCHE TROUVE

Les personnages vont donc devoir trouver le QG de la Légion du Chrome Rouge. Mener l'enquête dans la Rue, au-delà du fait que ce n'est guère discret, ne donnera pas grand-chose. La meilleure façon de le trouver, c'est encore d'attraper un membre de la Légion et de le secouer suffisamment pour savoir où crèchent ses copains. Le problème, c'est qu'un simple troufion ne saura pas où se trouve le QG. Pour le savoir, il va falloir choper quelqu'un de bien implanté dans le gang.

Bien entendu, les joueurs peuvent toujours trouver un tas d'autres solutions, et si elles sont brillantes, autant les exploiter. Voici quelques pistes pouvant mener à la capture d'un membre de la légion.

- Les Edgerunners pourraient, par exemple, passer par le NCPD, mais sa situation est telle qu'il n'est pas évident de trouver des informations fiables. Il est envisageable de pénétrer la base de données de la Max-Tac à Watson, mais c'est loin d'être simple et les répercussions en cas d'erreur ne se feront pas attendre. Le mieux est de négocier avec le commissariat de quartier qui se trouve à Heywood. Les flics sont la plupart du temps des gars de la Rue qu'il n'est pas difficile de faire parler et qui en savent long sur les gangs de la ville. De là à connaître l'emplacement du QG...

MUSIQUE DE LA RENCONTRE

*NightCity Ambience [Cyberpunk 2077]
[NCPD Police Scanner]*

- Ils pourraient encore tenter de négocier avec les Voodoo Boys qui sont sur les dents et qui ont, eux aussi, très envie de retrouver les membres de la Légion du Chrome Rouge. Cela dit, le gang de Pacifica ne connaît pas le QG de leurs ennemis, ils sont à sa recherche et se basent pour cela sur CityNet. Ils ont bien tenté de placer un mouchard sur le fourgon de leurs attaquants, mais ces derniers, sachant à qui

ils s'en prenaient, ont dû utiliser de quoi brouiller le signal. Pour une rencontre avec les Voodoo Boys, reportez-vous à l'encadré du même nom.

MUSIQUES DE LA RENCONTRE

*Cyberpunk 2077 – Ratatata – Baron Black
Cyberpunk 2077 – Badadam – Baron Black
Cyberpunk 2077 – Ou ka dwe – Baron Black
Cyberpunk 2077 – Rimèd razié – Baron Black*

- Les personnages pourraient aussi chercher sur CityNet des informations relatives à la légion et notamment à ses exactions pour tenter d'en déduire une aire d'action. Malheureusement, ce ne sera guère concluant, car si les Red Chrome œuvrent dans le quartier de Night City sud, ils ont tendance à élargir leurs manœuvres pour aller s'en prendre à tout ce qui n'est pas assez "américain" pour eux. En revanche, chercher des membres du gang sur BabelChat, Zchat ou le Jardin peut s'avérer plus fructueux et l'on peut trouver quelques membres peu discrets. En hackant leur compte ou en farfouillant parmi leurs contacts, il est possible de tomber sur des lieux de rencontre. Une bonne piste pour commencer...

Il est somme toute plus simple de se rendre dans un bar de booster ou, quoique cela demande **de réussir un test de Guide local** (Night City sud ou Little Europe) SD 17, dans un bar de suprématistes dans lequel l'ambiance demandera d'avoir le cœur bien accroché et les convictions relativement flexibles.

LE SLAMMER

Le Slammer est l'un des bars de Boosters les plus connus de NightCity avec le Totentanz. Ce dernier appartenant au Maelstrom, les autres gangs ont tendance à l'éviter. Ils n'y sont pas interdits (sauf les Inquisiteurs bien sûr), mais aucun gang rival n'a envie de se jeter dans la gueule du loup. Ce qui n'empêche évidemment pas les provocations de temps à autre. Toujours est-il que, sans compter les bars suprématistes qui trient leur clientèle sur le volet et qu'il faut connaître, le Slammer est le bar à Boosters où un chasseur de nazis a le plus de chance de trouver son bonheur.

MUSIQUES DE LA RENCONTRE

Cyberpunk 2077 – Friday Night Fire Figh et Trauma – Rubicones

Cyberpunk 2077 – The Ballad Of Buck Ravers et Chippin' in – Samurai

L'ambiance du Slammer est absolument incroyable... et dangereusement électrique. De l'alcool à foison, de la musique qui hurle et beaucoup, beaucoup trop de testostérone. L'arène énorme qui occupe la fosse centrale voit se dérouler toutes sortes de combats parfois mortels, toujours armés. Les gangs viennent ici régler leurs comptes et acceptent généralement les règles du lieu. Cette arène à la vertu de canaliser la violence qui pourrait sévir dans le club, mais elle ne s'accompagne pas moins d'une sauvagerie sans nom, car aux cris bestiaux des spectateurs surexcités, s'ajoutent le plafond de verre du bordel de l'étage dans lequel les consommateurs les plus riches s'offrent le luxe de s'envoyer en l'air au-dessus des combats. Le spectacle est donc complet pour les spectateurs et il vaut mieux pour les plus fragiles se tenir loin des boosters dopés et alcoolisés qui sortent du club avec une furieuse envie de tuer et de baiser. C'est dans cette atmosphère folle, que trois membres de la légion encouragent l'un des leur, lequel est en train de défoncer un jeune métis dans l'arène.. Le défi est parti d'une simple altercation dans la rue. Le jeune afro-américain a été assez malin pour proposer un duel au Slammer à son offenseur, mais le combat ne tourne pas vraiment à son

avantage. Le combattant est un officier de la légion, ce qui se voit facilement à son uniforme, en revanche ceux qui l'encouragent depuis les bords de l'arène ne sont que des troufions. Pour savoir où se trouve le QG, c'est donc le booster de l'arène qu'il va falloir attraper et faire parler. Et il y a fort à parier que ses sous-fifres ne laisseront pas faire.

MUSIQUE DE LA RENCONTRE

Cyberpunk 2077 – Sixth Street Combat + Stealth Music Mix

Si les joueurs parviennent à choper l'officier que les troufions appellent **Panzer Chuck**, ils devront réussir à le faire parler en opposant leur compétence **Interrogatoire** à la compétence **Résistance à la torture/aux drogues** de **Panzer Chuck** (même s'ils ne vont pas jusqu'à la torture). En cas d'échec, **Chuck** finira par lâcher le morceau, mais cela prendra plus de temps, une ressource que les personnages ne peuvent pas se permettre de gaspiller. Les personnages apprendront donc où se trouve la planque du gang, mais ils feraient bien d'avoir la présence d'esprit d'en demander plus et de soutirer à leur victime un maximum d'informations sur la disposition des lieux. Enfin, mieux vaut se débarrasser définitivement des boosters, parce qu'ils préviendront le gang à la moindre occasion et le comité d'accueil pourrait être très costaud. Si la mallette n'est pas tout bonnement déplacée.

Maintenant que les personnages savent où se trouve le QG de la Légion du Chrome Rouge, il va falloir planifier une extraction de la mallette en bonne et due forme. La planque est à Watson, sur les docks, un vieux cargo en cale sèche moisi près d'une modeste gare de trains de marchandises, eux aussi à l'arrêt depuis belle lurette. C'est un Corpo proche des idéaux de la Légion qui leur a vendu l'endroit pour une bouchée de pain avant de liquider sa boîte. Le client n'a jamais payé la réparation de son navire, lequel sert de planque secrète à la Légion. Pour éviter de donner trop d'indices sur les propriétaires du port, les gardes postés à l'extérieur ont tout de gardes corpos. Il faut aussi compter avec la caméra qui surveille le portail d'accès. Une infiltration reste possible en opposition contre la perception des gardes s'ils sont suffisamment proches pour entendre ou voir les personnages. Le chemin jusqu'au navire est surveillé par une dizaine de boosters qui n'ont pas fait l'effort de se déguiser. Tant qu'ils ne sont pas soupçonneux, ils exercent une veille assez molle qui confère un bonus de +2 aux **tests de Discrétion** des personnages. En revanche, le bonus disparaît dès lors qu'un individu se montre méfiant et il se transforme en malus de - 2 quand tout le monde se met à chercher activement les intrus. Pour arriver jusqu'aux rails, il faut esquiver ou supprimer deux adversaires et gérer une caméra, quel que soit le chemin. Vous pouvez néanmoins demander à vos joueurs un **test de Chance** au moment critique. Si la majorité le réussit, rien ne se passe, si la majorité échoue, un troisième garde approche. Passer par une structure fermée est possible, on peut notamment avoir accès ainsi aux caméras pour les désactiver et liquider au passage celui qui les surveille. Une alerte qui ne cause pas trop de bruit n'attire que les gardes les plus proches, le moindre coup de feu alerte l'ensemble des gardes à l'extérieur. En revanche, personne ne bouge sur le bateau, car la musique étouffe le bruit. Si le PC sécurité ou les gardes de l'entrée sont alertés, le chef du gang est prévenu au moyen d'un talkie-walkie et les choses dégénèrent. Une petite trentaine de boosters rappliquent, avec une demi-douzaine d'officiers parmi eux et le chef, **Stark**. Si les personnages venaient à affronter l'armada, leurs

chances de survie seraient assez maigres, mais **Stark** en gardera au moins deux pour les interroger. Il veut savoir qui est le commanditaire des personnages. Si le camp est en alerte avant l'arrivée des personnages parce que l'un des boosters de la scène précédente les a prévenus, la mallette quittera les lieux et un piège sera tendu aux personnages afin de les arrêter et de les interroger. Personne ne monte la garde sur le bateau puisque les deux entrées disponibles pour accéder à la soute où se trouvent les boosters sont gardées par deux sentinelles. On trouve également une caméra au-dessus de chacune des portes. La musique est trop forte pour qu'un combat sans armes à feu alarme les boosters à l'intérieur de la soute, mais un coup de feu sonnera l'alerte à moins d'un jet de chance réussi.

L'ALTMARK

À bord du navire, l'ambiance est à la fête. Le vaste entrepont accueille près d'une trentaine de boosters et des filles quasi nues payées pour l'occasion. Elles appartiennent à une corpo d'escorts, Bunny Corp., et ont accepté de venir les yeux bandés. Elles sont à peu près une trentaine également, il y a donc énormément de monde dans l'entrepont, la musique est assourdissante et l'ambiance électrique. La légion fête le sérieux revers qu'elle a infligé aux Voodoo boys en abattant notamment le numéro 2 du gang, **Endont** (« rebelle » en kreyòl ayisyen). Il n'est pas impossible de passer inaperçu en passant par l'entrepont, mais la chose est loin d'être évidente et une bagarre dans ces conditions risquerait d'être fatale pour les personnages. La piste de danse est délimitée par un grand nombre de fauteuils et de canapés défoncés. Autour, c'est la pénombre qui règne et quelques piliers de métal offrent un peu de couvert. Derrière la piste se trouve un escalier de métal qui conduit à une pièce en hauteur. Les vitres qui donnent sur l'extérieur sont illuminées, mais il est difficile de voir ce qu'il s'y passe depuis le sol. À l'intérieur se trouve **Stark**, son bras droit, **Cyd**, et un Netrunner qui travaille étroitement avec le gang et qui est en train d'analyser la puce et les documents pour estimer le matos. Le Netrunner s'appelle **Dust**, il

ACTE 3 – SEARCH AND EXTRACT

est relativement connu dans le milieu, pour peu que les personnages s'intéressent à lui. En effet, il s'est illustré en mettant en ligne toutes les données personnelles d'un jeune Netrunner qui l'avait défié sur les réseaux et surtout pour avoir trollé Ziggurat pendant 24 h en créant sur Babelchat un accès limité intitulé « White cis only ». Il n'est pas ouvertement suprématiste ni raciste, mais la Légion a pris son geste au premier degré et **Dust** a tendance à ne pas regarder d'où vient l'argent. Il connaît l'emplacement de la planque, mais il sait aussi qu'il n'a aucun intérêt à révéler l'info. À moins qu'on ne le paie très cher...

JOUER SERRÉ

Il y a plusieurs moyens d'appréhender cette scène. Et ce, dès l'arrivée sur les docks.

- Les personnages peuvent tenter la carte de la furtivité, laquelle demande de jouer serré, mais peut permettre d'arriver assez facilement sur l'Altmark.

MUSIQUE DE LA RENCONTRE

*Cyberpunk 2077 – Unreleased Soundtrack
– Maelstrom Mission*

- Les personnages peuvent essayer l'approche brutale, celle-ci a toutes les chances de conduire les personnages au cimetière, mais avec beaucoup de chance et beaucoup d'audace, ils pourraient aussi se tailler une solide réputation. Mais **Stripes** pourrait se montrer ennuyé par ce manque de discrétion.

MUSIQUE DE LA RENCONTRE

*Cyberpunk 2077 – Unreleased Soundtrack
– Maelstrom Mission*

- Enfin, les personnages peuvent essayer de négocier, ce qui est de loin la solution la moins stupide. La négociation doit se faire de façon tendue et les personnages ont un

sérieux malus (de -4) s'ils sont trop différents au goût de la Légion, et cette expression recouvre un large panel ! S'ils correspondent aux critères de la Légion, ils souffrent tout de même d'un malus de -2 (non cumulable) parce que **Stark** n'aime pas du tout que des inconnus aient trouvé sa planque. D'autant qu'il cherche très clairement à se montrer discret. Malgré un uniforme qui évoque très clairement celui des SS, il porte une cagoule pour le moins remarquable, car elle ne possède aucun trou. L'effet le rend plus dérangeant encore, si c'était possible. On note un très léger accent allemand, mais un auditeur très attentif (*test de perception SD 21*) remarquera que l'accent est faux et que la voix est trafiquée par un synthétiseur vocal. **Stark** est disposé à vendre sa trouvaille mais pas en dessous de 5 000 EDDies, un peu de cash vite fait, c'est toujours ça de pris et il ne préfère pas garder la propriété d'une corpo trop longtemps. Dès que le Netrunner a terminé son analyse et qu'il comprend de quoi il s'agit, il rend son pognon à **Stark** et refuse d'être mêlé à cette histoire. Il refuse de dire ce qu'il a trouvé et conseille à **Stark** de se débarrasser de la mallette au plus vite. À partir de ce moment-là, **Stark** est prêt à vendre la mallette pour 2 500 ED qui peuvent devenir 2 000 si les joueurs négocient finement. Mais le coup, le plus fin à jouer et de débarquer pour récupérer la mallette au nom d'une corpo. « On récupère notre bien et l'entreprise en reste là ». Cela demande une sacrée audace et du succès sur les jets pour bluffer, mais **Stark** n'a jamais demandé à ce qu'on lui rapporte ce truc. Et il n'est vraiment pas à l'aise avec l'idée que l'on connaisse la localisation de sa planque. Si cette carte est jouée finement et jusqu'au bout, Stark acceptera de rendre la mallette, si la corpo promet d'en rester là.

MUSIQUE DE LA RENCONTRE

*Cyberpunk 2077 – Peralez Dream On |
Hanako and Yorinobu | Ambient*

LES CHOSES SE CORSENT

En fonction de l'efficacité avec laquelle les personnages ont trouvé la planque de la légion, les choses vont se compliquer avec plus ou moins de violence. **Kaede** envoie la cavalerie récupérer la mallette. Or, ladite cavalerie peut arriver à plusieurs moments, les voici du meilleur au pire.

- Les personnages viennent de récupérer, la mallette. Ils quittent la planque de la légion quand ils aperçoivent trois fourgons noirs qui se garent à proximité. En sortent une douzaine d'hommes très lourdement équipés, entraînés et armés. Ceux-ci se dirigent sur deux lignes derrière des boucliers balistiques. Si les personnages réussissent leur **jet de Discretion**, ils s'enfuient sans faire de vague. S'ils sont repérés, une course poursuite s'engage.

MUSIQUE DE LA RENCONTRE

*Cyberpunk 2077 – The Rebel Path
(extended)*

- Le commando est déjà en train d'investir les docks alors que les personnages quittent l'Altmark. Il va falloir trouver un moyen de contourner ou de fuir, parce que la confrontation est une très mauvaise idée. Heureusement, Stark possède un bateau pneumatique dans la baie pour une évasion en toute urgence, les personnages pourraient tout à fait grimper dessus les premiers...
- Le commando investit le navire et fait un carnage sur la piste de danse pendant que les personnages sont en train de négocier ou de subtiliser la mallette. La fuite risque d'être beaucoup plus compliquée.
- Le commando est déjà sur place lorsque les personnages arrivent, ils ont été doublés et, à moins d'un éclair de génie, la mission est un échec.

Le timing est à la discrétion du Meneur de Jeu, mais devrait avoir une chronologie en quatre temps dans la tête, une zone verte si les personnages ont été très efficaces dans leur recherche de la planque, une zone jaune s'ils ont raisonnablement piétiné, une zone orange s'ils ont perdu du temps ou subi de gros contretemps. Enfin, une zone rouge s'ils ont été particulièrement mauvais dans leur recherche de la planque.

ET LES VOODOO BOYS DANS TOUT ÇA ?

Les Voodoo Boys sont plus malins que leurs adversaires. Ils ont indiqué l'emplacement de la planque à la corpo dès qu'ils l'ont trouvée. Ils viendront après massacrer les derniers rescapés. À l'issue de ce scénario, la Légion du Chrome Rouge passa très près de l'extinction définitive, mais elle reviendra plus tard.

UN PLAN SANS ACCROC ?

Une fois la cargaison récupérée, il suffit de la livrer au point de rendez-vous. L'El Palacio se trouve à Santo Domingo. Ce peut être l'occasion d'une friction avec les Valentinos si la soirée n'a pas été suffisamment riche en action, mais là n'est pas le propos. Si les personnages sont passés par la case course-poursuite (ce qui peut se produire dans la quasi-totalité des scénarios) et qu'ils n'ont pas pris de précautions pour se rendre auprès de leur employeur, ils auront une très désagréable surprise pendant leur debrief. Sinon, le debrief se passera sans encombre. El Palacio est un hôtel sordide, mais qui a le bon goût d'être discret. Quand les personnages y arrivent, ils sont reçus par **Stripes** qui récupère la mallette et paie les joueurs. Son humeur dépend de leur debrief et de leur discrétion. À la mention de la corpo, il se montrera nerveux, il demandera si les joueurs n'ont pas été suivis. Une fois qu'il aura payé les joueurs et reçu son rapport, il congédiera les personnages et mettra les voiles.

MUSIQUE DE LA RENCONTRE

*Cyberpunk 2077 – Peralez Dream On |
Hanako and Yarinobu | Ambient*

Quelques jours plus tard, néanmoins, il sera retrouvé par la corpo. Dans la scène de clôture, on le voit soumis à une scène de torture. On lui demande qui sont les runners engagés et les joueurs entendront lors d'un fondu au noir : « Arrêtez, arrêtez, je vais tout vous dire. » Libre à vous de voir s'il ment ou s'il balance vraiment les noms de ses associés. Mais sachant qu'il mourra de toute façon, **Stripes** pourrait s'offrir un dernier acte de bravoure en faisant un bras d'honneur à la corpo. D'autant que livrer les coordonnées des personnages serait un vrai coup bas, surtout s'ils ont bien géré le scénario. Vous risqueriez d'avoir à interpréter une corporation faiblarde pour les épargner alors que dans les faits, les personnages n'auraient aucune chance contre une troupe d'élite envoyée pour les éliminer.

MUSIQUE DE LA RENCONTRE

*Cyberpunk 2077 – You Shall Never Have to
Forgive Me Again*

ANNEXES



ANNEXE 1 : RENCONTRES DIVERSES

HEYWOOD

1 Une jeune adolescente résiste mollement à l'invitation très insistante de deux types qui essaient de la faire grimper dans leur voiture. Leurs tatouages ne laissent guère de doute sur leur appartenance : les Valentinos.

2 Le NCPD est en patrouille. Deux flics passent en voiture à proximité des personnages. S'ils portent ostensiblement des armes, ils arrêtent les personnages et procèdent à un contrôle d'identité.

PACIFICA

1 Un groupe de camés (Nombre de personnages + 1) s'approche des personnages et passe à l'attaque pour les détrousser. Boosters avec des armes de mêlées moyennes, l'un d'entre eux possède un pistolet lourd de mauvaise qualité. Ils n'ont aucune armure.

2 Le NCPD échange des coups de feu avec un groupe de Valentinos. Prendre parti peut permettre de s'attirer les faveurs de l'un ou l'autre groupe. Mais le risque d'y laisser des plumes est réel. Les flics sont moins nombreux, mais mieux équipés. Sans interventions des joueurs, les flics finissent tous morts. Une grenade venant de manière inattendue faire exploser une voiture. Si les personnages ne s'en mêlent pas celui qui obtient le plus mauvais résultat sur un jet de chance reçoit une balle perdue d'une valeur de 3d6.

ZONE DE COMBAT

1 Gang de boosters : un nombre de membres du gang des Iron Sights égal au nombre de personnages. Les gangsters s'en prennent à tous les membres de l'équipe qu'ils trouvent attirants, leur extorquent de l'argent et les provoquent. Ce groupe est plus coriace que les gangsters qui sortent de jour. (La fiche de PNJ est disponible à la page suivante).

2 Une équipe de Trauma team en pleine action (pour le décor).

3 Une transaction clairement illégale en train de se dérouler dans une rue. Dans la camionnette au volant de laquelle l'acheteur s'en va, on entend des gens crier, gémir et taper sur les parois du camion. Le chauffeur se contente de monter le son de sa radio (pour le décor, à moins que les personnages ne s'en mêlent).

MUSIQUE DE COMBAT

Cyberpunk 2077 OST - Valentinos [1h Extended]

Cyberpunk 2077 OST - Musorshchiki (Мусорщики) Extended

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 2-2 : BOOSTER DE LA LÉGIION DU CHROME ROUGE

BOOSTER DE LA LÉGIION

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

Points de vie	25	Blessure grave	13	Sauv. contre la mort	4
---------------	----	----------------	----	----------------------	---

Armes		Armure: Cuir	
Pistolet très lourd (M. Qualité)	4d6	Tête	4 SP
Eventreurs	2d6	Corps	4 SP

Skill Base

Compétence de Vigilance

	Niv	Stat
Concentration (Vol)	4	2
Dissim./Révélation obj (INT)	4	2
Lecture sur les lèvres (INT)	2	
Perception (INT)	6	4
Pistage (INT)	2	

Compétences de Corps

	Niv	Stat
Athlétisme (DEX)	9	4
Contorsion (DEX)	5	
Danse (DEX)	5	
Discretion(DEX)	7	2
Endurance (VOL)	6	4
Rés. Torture/drogue (VOL)	4	2

Compétence de Contrôle

	Niv	Stat
Cond. Véhicule terrestre (REF)	10	4
Equitation (REF)	6	
Pil. Véhicule maritimes (REF)	6	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	6	

Compétences d'éducation

	Niv	Stat
Bibliothèque (INT)	2	
Bureaucratie (INT)	2	
Composition (INT)	2	
Comptabilité (INT)	2	
Connaissance (INT)	4	2
Criminologie (INT)	2	
Cryptographie (INT)	2	
Déduction (INT)	2	
Dressage (INT)	2	
Jeux de Hasard (INT)	2	

Compétences d'éducation

	Niv	Stat
Guide Local (Local)	2	
-> Quartier d'origine	4	2
->	2	
->	2	
Langue connues (INT)	2	
-> Argo	4	2
-> Native	4	2
->	2	
Science (INT)	2	
->	2	
->	2	

Gestion des affaires (INT)

	Niv	Stat
Gestion des affaires (INT)	2	
Survie en milieu hostile (INT)	2	
Tactique (INT)	2	

Compétences de Combat

	Niv	Stat
Armes de mêlée (DEX)	11	6
Art Martial x2 (DEX)	5	
Bagarre (DEX)	9	4
Esquive (DEX)	7	2

Compétences de Représentation

	Niv	Stat
Jeu d'acteur (PRES)	4	
Instrument (TECH)	2	
->	2	
->	2	

Compétences de Tir

	Niv	Stat
Armes d'épaule (REF)	6	
Armes Lourdes (REF)	6	
Pistolet (REF)	12	6

Compétences de Tir

	Niv	Stat
Tir à l'arc (Ref)	6	
Tir automatique x2 (REF)	6	

Compétences de Sociabilité

	Niv	Stat
Conn. De la rue (PRES)	4	
Conversation (EMP)	5	1
Corruption (PRES)	4	
Habilleement. Style (PRES)	4	
Interrogatoire (PRES)	6	3
Look (PRES)	4	
Negoce (PRES)	4	
Persuasion (PRES)	7	3
Psychologie (EMP)	5	2

Compétences techniques

	Niv	Stat
Aérotech (TECH)	2	
Armurerie (TECH)	2	
Arts plastiques (TECH)	2	
Assistance médicale x2 (TECH)	2	
Contrefaçon (TECH)	2	
Corchetage (TECH)	2	
Cybertechn (TECH)	2	
Electronique (TECH)	2	
Explosifs x2 (TECH)	2	
Maritechs (TECH)	2	
Photos & Films (TECH)	2	
Pickpocket (TECH)	2	
Premiers secours (TECH)	4	2
Sécurité électronique (TECH)	2	
Teratech (TECH)	2	

Capacité de Rôle

Cyberware & Equipement Spécial

Munitions

Pistolet très lourd	30
---------------------	----

Equipement général

Téléphone jetable	1
Verre bleue	1

Amélioration Cyber

Eventreurs	2
DermTeinte	1
Techhair	1

Programme & Cyberdeck

Décompte des points de santé :

Booster de la Légion 1 : 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Booster de la Légion 2 : 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Booster de la Légion 3 : 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 2-3 : OFFICIER DE LA LÉGION DU CHROME ROUGE

OFFICIER DE LA LÉGION

INT	3	REF	7	DEX	4	TECH	2	PRES	2
VOL	3	CHAN	--	MOUV	3	CORP	5	EMP	3

Points de vie
30

Blessure grave
15

Sauv. contre la mort
5

Armes

Fusil d'assault (M. Qualité)	5d6
Pistolet très lourd	4d6
Arme de mêlée intermédiaire	2d6

Armure: Kevlar

Tête	7 SP
Corps	7 SP

Skill Base

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

Capacité de Rôle Niv Stat

Cyberware & Equipement Spécial

<p>Munitions</p> <p>Fusil d'assault 40</p> <p>Pistolet très lourd 20</p>	<p>Equipement général</p> <p>Communicateur radio 1</p>	<p>Amélioration Cyber</p> <p>DermTeinte 1</p> <p>Techhair 1</p>
---	--	--

Programme & Cyberdeck

Décompte des points de santé :

Officier : 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 2-4 : STARK

STARK

INT	8	REF	6	DEX	6	TECH	5	PRES	8
VOL	9	CHAN	--	MOUV	4	CORP	9	EMP	7

Points de vie
55

Blessure grave
25

Sauv. contre la mort
9

Armes

Pistolet très lourd	4d6
---------------------	-----

Armure: Kevlar®

Tête	7
Corps	7

Skill Base

		Niv	Stat
Compétence de Vigilance			
Concentration (Vol)		11	2
Dissim./Révélation obj (INT)		10	2
Lecture sur les lèvres (INT)		12	4
Perception (INT)		12	4
Pistage (INT)		8	
Compétences de Corps			
Athlétisme (DEX)		8	2
Contorsion (DEX)		6	
Danse (DEX)		6	
Discretion(DEX)		8	2
Endurance (VOL)		15	6
Rés. Torture/droque (VOL)		15	6
Compétence de Contrôle			
Cond. Véhicule terrestre (REF)		8	2
Equitation (REF)		6	
Pil. Véhicule maritimes (REF)		6	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)		6	
Compétences d'éducation			
Bibliothèque (INT)		10	2
Bureaucratie (INT)		12	4
Composition (INT)		8	
Comptabilité (INT)		12	4
Connaissance (INT)		14	6
Criminologie (INT)		10	2
Cryptographie (INT)		8	
Déduction (INT)		12	4
Dressage (INT)		8	
Jeux de Hasard (INT)		8	
Compétences d'éducation			
Guide Local (Local)		8	
-> Quartier d'origine		12	4
->		8	
->		8	
Langue connues (INT)		8	
-> Argo		12	4
-> Native		12	4
->		8	
Science (INT)		8	
->		8	
->		8	
Gestion des affaires (INT)		12	4
Survie en milieu hostile (INT)		8	
Tactique (INT)		10	2
Compétences de Combat			
Armes de mêlée (DEX)		8	2
Art Martial x2 (DEX)		12	6
Bagarre (DEX)		12	6
Esquive (DEX)		14	8
Compétences de Représentation			
Jeu d'acteur (PRES)		10	2
Instrument (TECH)		5	
->		5	
->		5	
Compétences de Tir			
Armes d'épaule (REF)		10	4
Armes Lourdes (REF)		6	
Pistolet (REF)		12	6
Compétences de Tir			
Tir à l'arc (Ref)		6	
Tir automatique x2 (REF)		12	6
Compétences de Sociabilité			
Conn. De la rue (PRES)		14	6
Conversation (EMP)		13	5
Corruption (PRES)		11	3
Habillement. Style (PRES)		14	6
Interrogatoire (PRES)		11	4
Look (PRES)		14	6
Negoce (PRES)		14	6
Persuasion (PRES)		16	8
Psychologie (EMP)		13	6
Compétences techniques			
Aérotech (TECH)		5	
Armurerie (TECH)		7	2
Arts plastiques (TECH)		5	
Assistance médicale x2 (TECH)		5	
Contrefaçon (TECH)		5	
Corchetage (TECH)		5	
Cybertech (TECH)		5	
Electronique (TECH)		7	2
Explosifs x2 (TECH)		5	
Maritechs (TECH)		5	
Photos & Films (TECH)		5	
Pickpocket (TECH)		5	
Premiers secours (TECH)		7	2
Sécurité électronique (TECH)		5	
Teratech (TECH)		5	

Capacité de Rôle	Travail d'équipe	9
Capacité de Rôle	Intermédiaire	4

Cyberware & Equipement Spécial

Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Pistolet: Perce armure	Communicateur radio	1
	Cagoule sans trous	1
	Synthétiseur vocal	1

Programme & Cyberdeck

ANNEXE : FICHES PNJ

ANNEXE 2-5 : COMMANDO CORPO

COMMANDO CORPO

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

Points de vie	50	Blessure grave	25	Sauv. contre la mort	8
---------------	----	----------------	----	----------------------	---

Armes		Armure: Metalgear®	
Fusil d'assault	5d6	Tête	18 SP
Pistolet très lourd	4d6	Corps	18 SP

Skill Base

Compétence de Vigilance

Niv	Stat
Concentration (Vol)	10 2
Dissim./Révélation obj (INT)	6
Lecture sur les lèvres (INT)	6
Perception (INT)	10 4
Pistage (INT)	6

Compétences de Corps

Niv	Stat
Athlétisme (DEX)	6 2
Contorsion (DEX)	6 2
Danse (DEX)	4
Discretion(DEX)	8 4
Endurance (VOL)	12 4
Rés. Torture/droque (VOL)	14 6

Compétence de Contrôle

Niv	Stat
Cond. Véhicule terrestre (REF)	4
Equitation (REF)	4
Pil. Véhicule maritimes (REF)	4
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	4

Compétences d'éducation

Niv	Stat
Bibliothèque (INT)	8 2
Bureaucratie (INT)	6
Composition (INT)	6
Comptabilité (INT)	6
Connaissance (INT)	8 2
Criminologie (INT)	6
Cryptographie (INT)	6
Déduction (INT)	6
Dressage (INT)	6
Jeux de Hasard (INT)	6

Capacité de Rôle

Niv	Stat
Conscience tactique	6

Compétences d'éducation

Niv	Stat
Guide Local (Local)	6
-> Quartier d'origine	10 4
->	6
->	6
Langue connues (INT)	6
-> Argo	10 4
-> Native	10 4
->	6
Science (INT)	6
->	6
->	6
Gestion des affaires (INT)	6
Survie en milieu hostile (INT)	6
Tactique (INT)	10 4

Compétences de Combat

Niv	Stat
Armes de mêlée (DEX)	8 4
Art Martial x2 (DEX)	10 6
Bagarre (DEX)	8 4
Esquive (DEX)	12 8

Compétences de Représentation

Niv	Stat
Jeu d'acteur (PRES)	5
Instrument (TECH)	6
->	6
->	6

Compétences de Tir

Niv	Stat
Armes d'épaule (REF)	12 8
Armes Lourdes (REF)	12 8
Pistolet (REF)	12 8

Compétences de Tir

Niv	Stat
Tir à l'arc (Ref)	4
Tir automatique x2 (REF)	10 6

Compétences de Sociabilité

Niv	Stat
Conn. De la rue (PRES)	7 2
Conversation (EMP)	6 1
Corruption (PRES)	5
Habillement. Style (PRES)	5
Interrogatoire (PRES)	5
Look (PRES)	5
Negoce (PRES)	5
Persuasion (PRES)	11 6
Psychologie (EMP)	7 2

Compétences techniques

Niv	Stat
Aérotech (TECH)	6
Armurerie (TECH)	8 2
Arts plastiques (TECH)	6
Assistance médicale x2 (TECH)	6
Contrefaçon (TECH)	6
Corchetage (TECH)	6
Cybertech (TECH)	6
Electronique (TECH)	6
Explosifs x2 (TECH)	6
Maritechs (TECH)	6
Photos & Films (TECH)	6
Pickpocket (TECH)	6
Premiers secours (TECH)	8 2
Sécurité électronique (TECH)	6
Teratech (TECH)	6

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions		Equipement général
Pistolet: Perce armure	20	Communicateur radio
Fusil: Perce Armure	20	1

Programme & Cyberdeck

ANNEXE 3 : QUARTIER GÉNÉRAL DE LA LÉGION



CYBERPUNK RED

