

CYBERPUNK RED



"WELCOME IN NIGHT CITY" Episode. 01
Scénario: Drugs in the suitcase

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

Sommaire :

Scène 1	page 3
Scène 2	page 4
Scène 3	page 5
Scène 4	page 8
Scène 5	page 10
Scène 6	page 11
Scène 7	page 12
Aide Meneur : Chronologie	page 13
Aide Meneur : Lieux visités	page 14
Aide Meneur : Le bestiaire	page 16

Résumé :

Ce scénario est construit pour être un scénario d'introduction permettant à un groupe de joueur de découvrir l'univers sans recourir au netrunning. Vos personnages incarnent des Edge-Runners qui se lancent à la recherche d'une mallette contenant un traitement permettant à une jeune fillette d'éviter de tomber en état de cyber-psychose.

Bestiaire

Booster
Agent de Sécurité
Responsable de sécurité

Note :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **MaxBov ou Elian "Legba" Dumas.***

Ce scénario est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr>. Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site 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 des(s) auteur(s).

Nota :

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

Scène 1 : Le Raven

Situation initiale

Après avoir effectué un boulot rentable, les personnages se retrouvent au bar : "Le Raven". Leur fixer habituel leur a donné rendez-vous pour faire leurs comptes rendus de mission et empocher leurs primes. Le groupe attend le fixer dans le coin VIP à sa table habituelle. Ils tuent le temps en s'offrant quelques verres (Note : il s'agit d'une situation idéale pour que les personnages présentent leurs personnages). Il est désormais temps aux personnages de se familiariser avec "Night City".

Le fixer arrive une dizaine de minutes plus tard accompagné d'une personne inconnue des personnages. Le fixer leur présente Elliot Miles, un corpo-rat travaillant au service informatique de Night-City Golden. Elliot est un homme d'âge mur assez mince et possède un visage marqué. Il a une chevelure noire et ébouriffée. Il est vêtu d'un costume simple.



Elliot Miles

Test de Perception SD de 9, Elliot a une paire de lunettes dans la poche intérieure gauche de son costume.

Test de Perception SD de 13, Elliot doit avoir 45 ans.

Test de Perception SD de 15, ils remarqueront une cyberconsole discrète dans la poche gauche.

Test de Perception SD de 17, Le costume porté par Elliot n'est pas de très bonne facture, il ne fait pas partie des corps aisés.

Test de Connaissance de la rue/Connaissance SD de 13, Night-City Golden est une banque de Night-City.

Le fixer a un contrat urgent à proposer au groupe à prendre ou à laisser. Le client s'est fait dérober une mallette de grande valeur. Elle contient des documents de travail d'une grande valeur pour sa corporation mais aussi un traitement médical pour soigner sa fille et l'empêcher de sombrer dans la cyber-psychose. Il dispose désormais de 10h pour lui donner son traitement sans quoi son changement d'état sera irréversible. Elliot ne peut pas faire appel à sa corporation car il se fera licencier si ses supérieurs apprennent que la mallette a disparu.

Test de Psychologie SD de 13, Elliot ne ment pas, sa fille est vraiment atteinte de cyber-psychose.

Test de Bureaucratie SD de 13, La mallette d'Elliot doit contenir des documents dont Elliot ne souhaite pas que les personnages apprennent l'existence. Ces derniers doivent avoir une très grande valeur.

En creusant les personnages apprendront qu'Elliot a perdu Connaissance lorsque l'on lui a dérobé la mallette. Il a été agressé lorsqu'il sortait du travail. Un **Jet de premier secours SD de 9** permet aux personnages de constater qu'Elliot a un gros hématome au niveau de la

nuque. Elliot leur donne un code "E1nl-954n-CCU2-nPGnS" à rentrer sur une application de tracking "Track-it" que chaque personnage peut avoir sur son agent.

Note au meneur : Selon la "loi" de Night-City, la part proposée par le fixer aux Edgerunners pour chaque contrat est de 30% de la prime totale. Les personnages pourront essayer de ramener leur part à 35% au lieu des 30% (face à l'urgence de la situation, le fixer peut faire des compromis). Le fixer acceptera sur un **test de Négoc SD de 21**. Afin de simplifier les calculs, quel que soit le nombre de personnages dans le groupe, la prime offerte pour chaque joueur serait de 1.000 e.b, 1.200 e.b si ils réussissent leur jet de négociation.

L'objectif de mission : Le fixer demandera aux personnages d'aller récupérer la mallette et de la ramener avant la fermeture du bar. Il attendra avec le client le retour des personnages afin de leur octroyer les primes pour les deux jobs effectués dans la journée. Il insistera sur le fait que les personnages ne devront en aucun cas ouvrir la mallette (*secret professionnel*).

Localisation de la mallette : L'application de tracking "Track-it" donnera la position suivante : La mallette se trouve à la frontière entre le quartier du "Glen" et de "Old Japantown" tout proche de "Old Corp Center". Elle n'a pas bougé depuis une quinzaine de minute.

Scène 2 : La rencontre

La quatrième roue du carrosse

Si le groupe a un(des) véhicule(s) : Après avoir accepté le contrat et localisé l'emplacement de la mallette, les personnages peuvent sortir par l'entrée du "Raven". Le parking du "Raven" se trouve devant le bar. Une personne se tient adossée sur le (l'un) du(es) véhicule(s) du groupe et est lourdement armée. Elle se présentera à eux sous le nom de "Baby". Elle est vêtue d'habits classiques de nomade. Elle abordera les personnages car elle a entendu parler d'au moins l'un d'eux dans la rue. Elle espère qu'ils pourront la mettre en lien avec leur fixer pour revendre des marchandises contre une commission sur la vente. Les personnages pourront faire appel ou retourner directement voir leur fixer. Avant de faire avec la Nomade, le fixer souhaitera qu'elle fasse ses preuves et qu'elle accompagne les personnages dans leur mission. (NB : Cette scène peut être utilisée pour introduire un personnage nomade dans le groupe)



"Baby"

Si le groupe ne possède aucun véhicule : Une personne captive l'attention du fixer (**test de Perception SD de 15** pour la remarquer) et vient interrompre la discussion à la table V.I.P juste avant le départ du groupe (si aucun des membres du groupe ne possède de véhicule). Elle est lourdement armée et colle un sacré malaise aux personnages. Le fixer désamorce la situation en invitant "Baby" (vêtue comme une nomade) à s'asseoir. Il lui annoncera qu'il récupérera le contenu de leurs affaires de contrebande que le lendemain. Toutefois, il pourrait augmenter sa prime si elle consentait à accompagner le groupe et à leur servir de chauffeur pour la soirée.

La nomade acceptera et pourra demander un endroit ou se faire héberger dans Night-City.
(NB : Cette scène peut être utilisée pour introduire un personnage nomade dans le groupe)

Note du scénariste : Baby est une nomade et l'une de mes personnages. Vous pouvez la remplacer par une PNJ ou tout autre PJ. Le but ici est de donner un petit coup de stress aux PJs qui vont se demander ce qui se passe avant de réaliser qu'il s'agit d'une potentielle source d'eddies

Si les personnages acceptent l'aide du(e) la Nomade, ils pourront voir son véhicule et tenter un jet de technologie Terratech pour la reconnaître.

Test de technologie Terratech SD de 13, il s'agit d'une Thorton Colby 2045 modifiée

Test de technologie Terratech SD de 15, La voiture est surélevée, équipée de pneu tout-terrain, d'une barre d'éclairage. Elle semble particulièrement adaptée pour faire du Off-road

Test de technologie Terratech SD de 17, La voiture commence à avoir de la bouteille et semble avoir déjà parcouru les états-(dés)unis

La voiture est une voiture de deux places. Toutefois, les personnages peuvent monter sur la plage arrière et trouver 4 caisses. L'une d'entre elle semble contenir du matériel médical et les 3 autres des bouteilles d'alcool. "Baby" mettra en joue un personnage qui tentera d'ouvrir la caisse contenant les éléments médicaux mais rigolera et proposera de donner une bouteille à un personnage qui regardera de plus près les caisses contenant des bouteilles de rhum.



La Thorton modifiée de "Baby"

Si les personnages n'ont pas de véhicules et refusent l'aide de la nomade : Les métros sont submergés dû à une montée des eaux qui a eu récemment à Night-City. "Old Japantown" étant une zone de combat, les bus ne s'approcheront pas du quartier. Toutefois, les personnages peuvent prendre le taxi. Le tarif est fixé à 20 e.d le trajet par voiture.

Scène 3 : Trouvez la mallette

Milles et une façon d'entrer

Le traceur place la position précise de la mallette au 15ème étage du City-Building 7. Les personnages peuvent se garer dans la rue ou sur plusieurs parking (sous le City-Building 8, dans la rue, sous le City-Building 7). Le parking le plus sûr est celui du City-Building 8 car il dispose d'un léger service de sécurité (contre 2 e.d) la place. Si "Baby" est un PNJ, elle préférera se garer dans ce parking pour sécuriser ses marchandises.

Il existe plusieurs façons d'entrer dans le City-Building 7 :

- La porte principale du bâtiment. Celle dernière est gardée par deux membres du Maelstrom. Ils laisseront passer les personnages seulement si ces derniers leurs donnent une bonne raison (à jouer avec un **test de Persuasion SD 17** ou au RP) ou si les personnages donnent directement 200 e.b.
- La porte arrière fermée avec un digicode. Un **test de Perception SD 9** pourra indiquer aux personnages qu'un clochard vit au fond de cette ruelle qui est en réalité une petite impasse. Ce dernier pourra donner le code pour entrer contre des eddies (il a déjà vu des membres du gang taper le digicode). Un **test de Sécurité électronique SD 15** permettra de pirater le digicode et de créer une ouverture pour les personnages.
- Par un escalier de secours surplombant la ruelle. Les personnages doivent trouver quelque chose pour atteindre l'escalier et le faire basculer ou l'un des personnages devra réaliser un **test d'Athlétisme SD 13** et le suivant un **test d'Athlétisme SD 15** pour faire la courte échelle et permettre à l'autre d'attraper l'escalier. L'ascension des escaliers de secours permettra d'atteindre le 16^{ème} étage et de se glisser dans le bâtiment. N'hésitez pas à faire un **test de Discrétion SD 9** lors de la montée des escaliers. Un échec pourrait faire intervenir des membres du Maelstrom qui pourront demander un dédommagement pécunier pour laisser les personnages continuer à monter.
- Par le toit du City-Building 8, un **test de Perception SD de 19** permettra aux personnages de constater qu'il est possible de sauter du 18^{ème} étage du City-Building 8 pour atteindre après un saut d'une longueur de 2 mètres le 17^{ème} étage du City-Building 7. Un **test de Perception SD de 21** mettra en évidence la position d'un climatiseur qui facilitera le saut. Un **Test de Perception SD de 9** le mettra en évidence lorsque les personnages seront sur le toit du City-Building 8. Afin de sauter, un **test d'Athlétisme SD 17** est requis si un personnage saute depuis le toit et de **SD 15** depuis le climatiseur.
- Par les égouts de Old Corp Center....

L'appartement 1509

L'application indique aux personnages que la mallette se trouve dans l'appartement 1509 au fond du couloir. Arrivé à l'appartement, un **test de Perception SD de 17** permettra aux personnages d'entendre trois voix se disputer au sujet d'un mallette qu'ils n'arrivent pas à ouvrir.

Si le groupe souhaite appliquer la force : Ils se retrouveront face à trois Boosters du Maelstrom. L'un d'entre eux sonnera l'alarme et 5 tours après, plusieurs adversaires apparaîtront dans l'escalier. Les personnages devront se lancer à corps perdu dans une course poursuite. Cette option peut être très létale pour les personnages.

Si le groupe souhaite être plus subtile : Ils pourront toquer à la porte. "Spike" le leader du groupe ouvrira la porte et engagera la conversation avec les personnages. Les personnages auront la possibilité de lui racheter la mallette pour la modique somme de 500 e.b. (Pour une somme inférieure, les membres du Maelstrom garderont la mallette). "Spike" peut aussi claquer la porte aux nez des personnages si ces derniers ne sont pas subtils. Si un personnage menace les gangsters, il se retrouvera nez-à-nez avec 10 autres hommes dans la minute qui suivra la menace.

Si les personnages ne savent pas quoi pendant plus de 3 minutes : Ils verront 3 hommes sortir de l'appartement et se diriger vers la cage d'escalier. Les personnages auront la possibilité de s'introduire dans l'appartement avec un **test de Sécurité électronique SD 13**. Toutefois, l'un des membres du Maelstrom sera retrouvé mort dans le bâtiment avant que les personnages ne sortent de l'appartement. Le bâtiment est bouclé et les gangsters rechercheront l'intrus.

Note du scénariste : Le fixer de mon groupe a tenté une négociation avec les membres du maelstrom. "Il s'est présenté comme l'avant-garde de la corporation qui possédait la mallette. En ajoutant que si quelque chose lui arrivait et qu'il n'était pas sorti du bâtiment dans les prochaines minutes vivant et avec la mallette, un commando allait arriver et raser l'immeuble". Sur le papier, la compétence ne s'utilisait pas forcément dans ce cas, mais comme son Rôle-Play et son action faisait avancer l'histoire, je lui ai permis de faire son **test de négociation SD 19** pour duper ses adversaires. Il a réussi le jet haut la main, évitant tout combat et toute course poursuite potentielle...

L'appartement 1509 est occupé par 3 Booster du Maelstrom : Skipe, Rick et Dumbe

- "Spike" porte une veste en cuir beige sans manche avec des piques en métal sur les épaules. Son crane est rasé et il aborde des Yeux LED en croix. Il se chargera d'ouvrir ouvrir la porte si ça toque. "Spike" est un peu le leader des 3 Boosters.
- "Rick" est torse nue et porte un pantalon en cuir. Il a des cheveux rouges qu'il aurait pu coiffer en crête mais qu'il porte sur le côté. Sa mâchoire semble avoir disparu et il toisera les personnages à travers ses yeux à LED.
- "Dumbe" quant à lui a laissé sa veste en cuir sur une chaise. Il porte sur son torse un harnais de combat. Il porte une version antérieure de la prothèse de "Spike".

Les caractéristiques des trois Boosters sont proposées en Annexe.



Rick, Spike et Dumbe



L'appartement 1509 au fond du couloir et le 15^{ème} étage

Note du scénariste : L'idée de la scène sera de poser une atmosphère pesante ou de créer une course poursuite afin de monter aux personnages que le danger est présent partout.

Lorsque le groupe à la mallette : Ils devront sortir du City Building 7. Plusieurs scénarios peuvent se réaliser :

- S'ils sont partis sans faire tomber une goutte de sang ou sans menacer quiconque ils pourront sortir par la porte d'entrée, de derrière ou les escaliers de secours sans encombre. Toutefois, un **test de Perception SD 13** leur fera réaliser qu'une équipe d'Edgerunners suit la mallette du regard.
- S'ils ont fait couler du sang ou menacer les Boosters, le groupe devra s'enfuir sous peine de se faire transpercer de balles. Le meneur devra poser une atmosphère pesante ou les personnages se battent pour leur survie. Les trois seules portes de sortie pour les personnages sera de monter au 16^{ème} étage et de trouver l'escalier de secours ou de descendre au rez-de-chaussée sous une pluie de balles pour prendre la porte arrière ou encore aller au sous-sol et rejoindre les égouts.

Scène 4 : In the Shadow

Inside the Boobs X

Lors de leur sortie du City Building 7, plusieurs scénarios peuvent se réaliser.

Si les personnages sont en fuite : Suite à l'évasion du City Building 7, les personnages atterrissent (descendant par les escaliers de secours, sortant par la porte arrière ou en trouvant une sortie d'égouts) dans la ruelle séparant le City Building 7 du City Building 8. La ruelle est une impasse, d'un côté à pied d'un mur de 3m de haut, sous un amoncellement de carton se trouve la "résidence" d'un clochard. De l'autre côté de la rue, plusieurs Booster du Maelstrom bloque la sortie de la rue mais ne semblent pas avoir vu les personnages. Le chemin le plus direct est le chemin le club de strip-tease, le Boobs X.

Si les personnages n'ont déclenché aucune hostilité : Quelque soit la sortie qu'ils empruntent, ils se retrouvent face à une équipe de cinq Edge-Runner (voir caractéristiques en Annexe). Ces derniers dégainent leurs armes et mettront en joue les personnages, ils tireront en premier si les personnages dégainent. Les personnages seront obligés de prendre la fuite. Ils peuvent donc tenter de rejoindre leur véhicule (Si c'est le cas, passez à la scène 5) ou de se réfugier dans le club de strip-tease, le Boobs X.

Note du scénariste : L'équipe d'Edge-Runner traque aussi la valise grâce au tracker. Les personnages peuvent deviner cette information sur un **test d'Intelligence pur SD : 12**. L'ouverture de la mallette pour le retrait du traqueur se fait sur un **test de Sécurité électronique** avec un **SD 17**. Sur une réussite à moins de 20, le client ne s'apercevra pas que sa mallette a été ouverte.

Si les personnages rentrent par la porte Arrière du Boobs X : (celle donnant sur la ruelle) faites un **test de sécurité SD 9** pour court-circuiter le digicode et ouvrir la porte arrière. Vous pouvez lire ceci : *"Laissant la fraîcheur hivernale du NC derrière vous, vous dévalez une poignée de marches et vous passez par une remise avant de pénétrer dans la salle Principale du club à la lumière tamisée. Le Barman et quelques clients vous dévisage, mais ils retournent vite à leurs activités. A l'autre bout de la pièce, plusieurs femmes peu vêtus dansent sur scène au rythme de la musique. Les murs sont flanqués d'alcôves VIP pour ce qui semble être réservé aux danses privées. La pièce est encombrée de tables et de chaises. La porte d'entrée principale est à côté de la scène, mais [à choisir : 5 membres du Maelstrom/3 membres du groupe des Edge-Runners] semblent sur le point de sortir. Les seules autres issues apparentes sont une sorte de réserve, dans un coin et une porte. Vous n'avez que quelques secondes pour vous cacher avant que les [à choisir : brutes du Maelstrom/Edge-Runners] vous mettent la main dessus.*

Le club regorge de cachettes ou de portes de sorties. Chaque cachette peut être utilisée pour un membre du groupe, à l'exception de l'une d'elles. Voici un panel non exhaustif des possibilités :

- Convaincre une danseuse de laisser accéder aux coulisses. Un **test de Conversation ou de Persuasion** avec un **SD 15** est nécessaire,
- Revenir sur leurs pas et s'enfermer dans la réserve (seule cachette possible pour tout le groupe). Faire faire un **test de Crochetage** avec un **SD 15**,
- Un personnage peut se glisser derrière le bar et se faire passer pour un serveur. Faire faire un **test d'acting** avec un **SD 13**,
- Un personnage peut se cacher dans une alcôve VIP. Faire faire un **test de Discrétion** avec un **SD 13**,
- Un personnage peut se cacher aux toilettes. Faire faire un **test de Discrétion SD** avec un **15**,
- Un personnage peut s'asseoir au bar comme si de rien n'était, parce que seul un cinglé ferait une chose pareille. Faire faire un **test de Discrétion** avec un **SD 13**,
- Un personnage peut fuir par une petite fenêtre posée dans les toilettes mais doit faire une taille normale et réaliser un **test de Contorsion** avec un **SD 17**. Si ce dernier porte une arme plus grande qu'un pistolet, il devra la laisser dans les toilettes.

Note du scénariste : L'idée de la scène est de montrer aux joueurs qu'il existe une autre manière pour s'en sortir ou que la patience et l'analyse de la scène avant d'agir pourra leur donner l'avantage

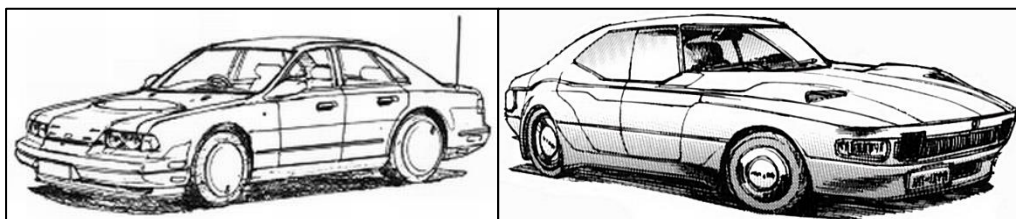
Quelques secondes après la description des lieux et pendant que les personnages se camouflent dans le club, des coups de feu éclatent dehors à une centaine de mètres. Un **test de Perception SD 15** indiquera aux personnages que les coups de feu viennent de la zone de combat. [A choisir selon la résolution de la scène 3: 3 Boosters du Maelstrom/1 Edge-Runners] se dépêcheront(a) de sortir par l'entrée principale, seul [A choisir selon la résolution de la scène 3: 2 Boosters du Maelstrom/2 Edge-Runners] resteront dans le bar. [A choisir selon la résolution de la scène 3: 1 Booster du Maelstrom/1 Edge-Runner] fera le tour du club par l'extérieur et essaiera de rentrer par la porte arrière. Le premier antagoniste qui était resté dans le bar ira chercher les personnages dans les toilettes et le deuxième cherchera les personnages dans la salle principale du club.

Lors de la tentative camouflage des personnages : Si un personnage a échoué à se cacher, le combat s'engage avec l'antagoniste qui est face au personnage. Son compère mettra 4 tours pour arriver à sa rescousse. Si le personnage a réussi à se camoufler, il bénéficiera de l'effet de surprise s'il compte attaquer l'un des antagonistes et aura un bonus de +2 lors de la première attaque ou un bonus de +2 s'il souhaite s'échapper furtivement.

Scène 5 : Rodéo

Course poursuite à tombeau ouvert

Arrivé à leurs véhicules, et à peine sorti du parking/de leur place, une course poursuite s'engage avec les antagonistes. Les Edge-Runner seront au volant d'une BMW Vitalis alors que les Boosters du Maelstrom seront dans une Cadence Stallion.



La BMW Vitalis et la Cadence Stallion

Note du scénariste : La scène est présente pour montrer les bases de la course poursuite et pour monter aux personnages qu'ils ne seront en sécurité nulle part.

L'objectif des personnages sera de semer ou de détruire le véhicule adverse. Leurs antagonistes seront 3 à bord de leurs véhicules. [Note : Si le véhicule adverse est détruit en moins de 3 tours, un deuxième arrive].

Le meneur peu décider du parcours que les personnages perdront. Le déplacement de chaque véhicule adverse sera de 50. Pour rappel le déplacement du véhicule des personnages est de $MOVE \times 10$ du conducteur.

La circulation est modérée dans les quartiers du "Glen" et de "Old Japantown". Le **test de Conduite de véhicules Terrestre est de SD – 13**. Le quartier de "Old Corp Center" à une circulation nulle. Toutefois, plusieurs amas de gravats parsèment la route. Le **test de Conduite de véhicules Terrestre est de SD – 15 (13 si le véhicule est préparé pour le Off-Road)**. Si le pilote obtient un échec, il peut toutefois se rattraper avec un **test Evasions en SD – 13 (+2 à chaque nouvelles tentatives)**. Si le pilote réussit son test, la course reprend de plus belle. Le cas échéant, il cause un accident causant 6D6 de dégâts au véhicule.

Afin de pimenter la course poursuite : vous êtes libre d'ajouter des situations qui requièrent une manœuvre :

- Embardé : **Conduite de véhicules Terrestre** avec un **de SD – 13**,
- Virage serrée : **Conduite de véhicules Terrestre** avec un **de SD – 13**,
- Arrêt d'urgence : **Conduite de véhicules Terrestre** avec un **de SD – 13**,
- Virage en trombe : **Conduite de véhicules Terrestre** avec un **de SD – 17**,
- Faire un saut : **Conduite de véhicules Terrestre** avec un **de SD – 17**.

Scène 6 : Le rendez-vous

Retournement de situation

Quelques secondes après la fin de la course poursuite, les personnages reçoivent un appel de leur fixer. Elliot semble avoir disparu du "Raven" et lui a communiqué un nouveau lieu de rendez-vous, La jetée n°17 des docks de quartier "University District". Il transmet les coordonnées du nouveau lieu ainsi que l'heure. Le rendez-vous à lieu dans une trentaine de minutes et les personnages sont à une vingtaine de minutes du lieu de rendez-vous.

Les personnages peuvent profiter de leur avance pour repérer les lieux. L'atmosphère étant malsaine, les personnages peuvent sentir le piège se refermer sur eux et choisir de prendre leurs potentiels adversaires en embuscades.

Fait comme des rats

Quelques minutes après, le client arrive accompagné de 4 autres personnes. Un **test de Perception SD 13** indiquera aux personnages qu'Elliot est bien un otage. Elliot est tenu en joue par la silhouette du centre [Note : il peut être intéressant d'utiliser un des ennemis des personnages] et les autres mettent en joue le(s) personnage(s) lui(eurs) faisant face.

Le leader du groupe des antagoniste souhaite récupérer la mallette qui contient un éclat de données qui lui appartient. Il demandera aux personnages d'ouvrir la mallette avec un code donnée par Elliot (0666) et de lui remettre l'éclat. Lorsqu'il l'aura récupéré, il tuera le client, laissant ainsi les personnages sans prime. (Si les personnages ont eu affaire aux Edge-Runners, leur adversaire peut leur révéler que c'est lui qui les a envoyés)

Les personnages peuvent décider d'engager le combat afin de sauver leur client. Cette scène est volontairement un bac à sable permettant de laisser de la latitude aux personnages. Le leader des antagonistes ne tuera pas Elliot tant qu'il n'aura pas la mallette sous la main.

Note du scénariste : Le fixer de mon groupe a tenté une négociation avec les antagonistes avant de réaliser qu'il avait en face de lui un vieil ennemi. Il avait fait poster les membres de son groupe en embuscade. Au signal *"Je suis fait comme un rat"* les personnages devaient tirer sur le leader des antagonistes. Ce dernier fut abattu du premier coup par un tir de sniper en plein tête par un de ses coéquipiers. Sur le papier, la compétence de visée donnait un malus de -8 au tir, mais comme le groupe était en embuscade depuis quelques minutes et que le sniper avait gardé plus d'une vingtaine de seconde sa visée, je lui ai permis de faire son **test de tir** pour tirer sur son adversaire sans malus. Le succès critique et la négociation menée par le fixer pour éviter aux voyous de bas étage de finir en passoire mit fin au combat sans un tir supplémentaire...

Le contenu de la mallette

Le contenu mallette du corpo-rat était le suivant :

- Un DataTab de travail,
- Plusieurs documents de travail sans importance,
- Une boîte de médicament contre la Cyber-Psychose,
- Un Eclat de données comprenant des informations sur les transports logistiques des convois de Night-City Golden. Ce dernier est caché et nécessite un **test de Perception ou de Dissimuler/Révéler objet SD 21**. Un **test de Bureaucratie ou de Gestion des Affaires SD 13** permettra aux personnages de savoir que le prix de l'éclat est de 20.000 eddies.

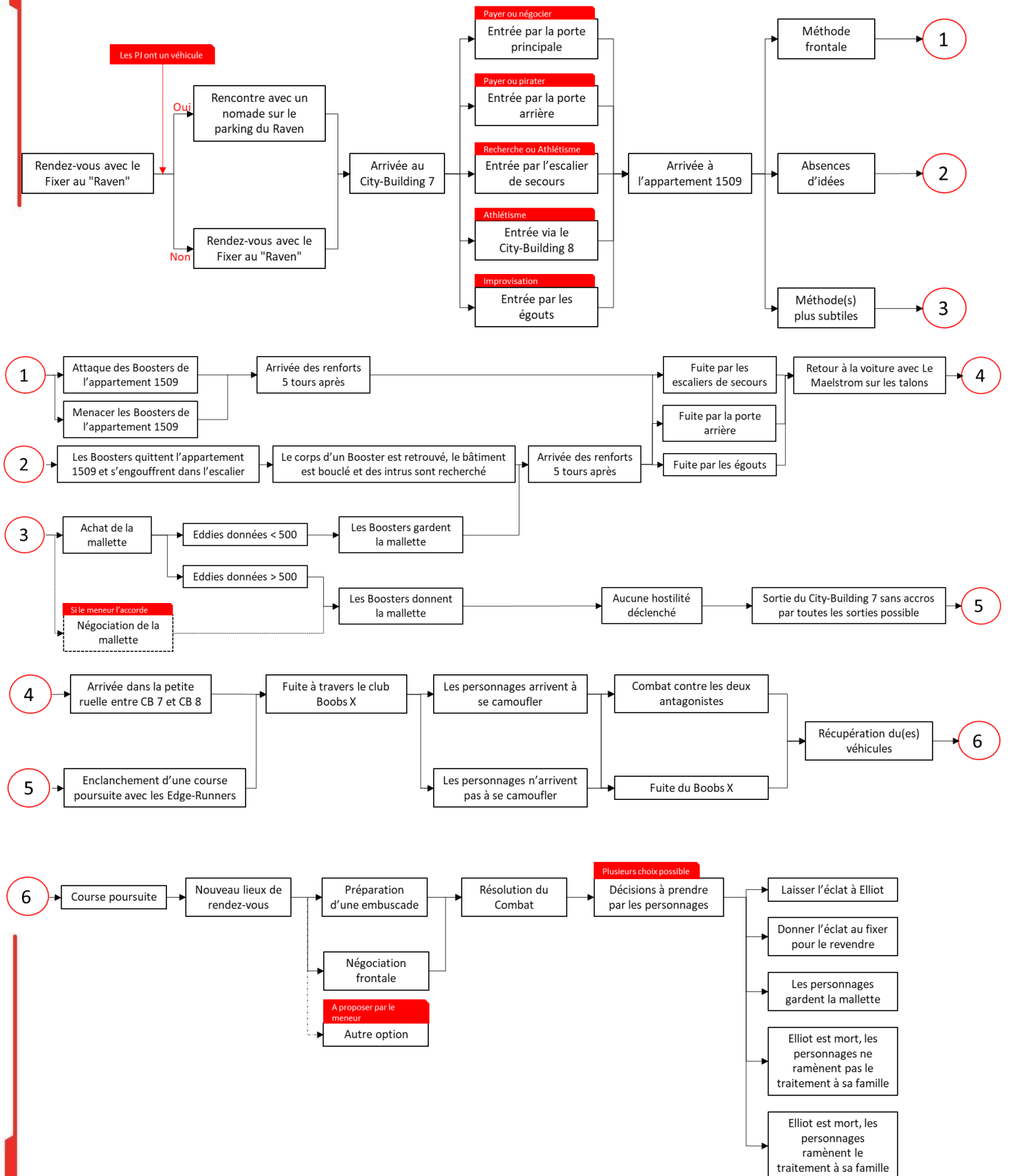
Scène 7 : Les fins possibles

Les ouvertures

La fin est volontairement laissée ouverte pour donner aux personnages la décision pour la suite de leurs aventures.

- Les personnages peuvent garder la mallette. Si le traceur est toujours actif, ils auront la corporation de Night-City Golden sur le dos et pourront aussi avoir une prime sur la tête.
- Si les personnages rendent la mallette trop tard. Ils auront des mercenaires au service de Night-City Golden à leurs trousses.
- Si les personnages souhaitent doubler leur fixer et vendent l'éclat dans son dos, ils obtiendront un ennemi puissant qui peut lancer gang et corporation à leurs trousses.
- Si les personnages volent la marchandise du nomade, ils auront une famille de nomade qui voudra leurs faire la peau.
- Si les personnages ont fait couler le sang du Maelstrom, plusieurs membres du gang chercheront à obtenir réparation.
- Si Elliot est tué et que le traitement n'est pas ramené à sa fille, les personnages auront une cyber-psycho qui voudra leurs faire la peau.
- Si Elliot est vivant, les personnages peuvent lui laisser l'éclat ou le garder. Quoi qu'il en soit, il sera heureux d'être en vie et versera la prime au fixer.

Aide Meneur : Chronologie



Aide Meneur : Les lieux visités

Le bar "Le Raven"

Quartier : Le Glen ; à la proximité d'University District, proche de Biotchenica Campus

Descriptif :

Le Raven est un bâtiment en forme de "U" composé de 2 étages. L'architecture est très moderne. Il possède une entrée orientée vers le centre du district : "Le Glen". Une petite cour intérieure prend place au centre du "U" formé par le bâtiment. Toute la cour intérieure est séparée du bar par des baies vitrées. Une passerelle permet de relier les deux ailes du Raven et donne une forme de "A" depuis les hauteurs. La cour est donc orientée vers "University District". Le carré VIP du "Raven" est situé au fond de l'aile gauche, au premier étage. Le barman se fait appeler "Tom"

Ambiance :

L'ambiance dégagée dans le bar est une composition de bleu électrique & Blanc givré et la musique dégagée est de l'électro house.

Habités :

Les consommateurs sont en majorité des étudiant U.D, des corpos de bas étage du travaillant dans le "Glen". Il est à noter que le bar fait partie du territoire du gang des Voodoo Boys. Il y aura plusieurs dealers dans le bar.



Situation géographique du "Raven"

Le City-Building 7

Quartier : Old Japantown ; à la proximité du Glen et de Old Corp Center et non loin du Yamagumi Hotel.

Descriptif :

City Building 7 est un bâtiment à l'origine de 18 étages qui a été endommager à la fin de la 4^{ème} guerre des corpos. Le 16^{-ème}, 17^{-ème} et 18^{-ème} sont aujourd'hui délabrés. Situé en zone de guerre, le bâtiment est aujourd'hui dirigé par le Maelstrom.

En face, se tient le City Building 8. Haut de 18 étages en parfait état et équipé de climatiseurs. Une ruelle de 2,5 mètres les sépare. Un club de strip-tease « le Boobs X » occupe le rez-de-chaussée.



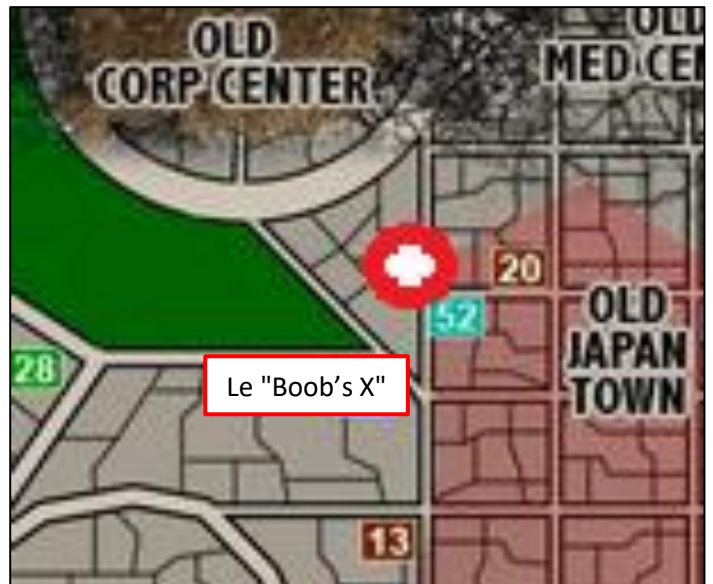
Situation géographique du "City-Building 7"

Le Boobs X au sein de City-Building 8

Quartier : Old Japantown ; à la proximité du Glen et de Old Corp Center et non loin du Yamagumi Hotel.

Descriptif :

La salle Principale du club à la lumière tamisée. D'un côté de la pièce, plusieurs femmes peu vêtus dansent sur scène au rythme de la musique. Les murs sont flanqués d'alcôves VIP pour ce qui semble être réservé aux danses privées. La pièce est encombrée de tables et de chaises. La porte d'entrée principale est à côté de la scène. A l'autre bout, une porte donne sur la réserve et est située à proximité des toilettes.



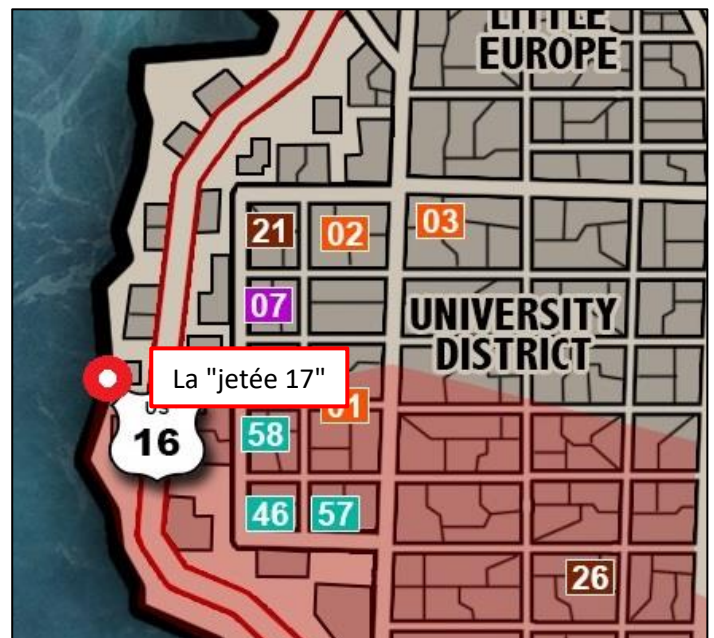
Situation géographique du "City-Building 7"

La "Jetée n°17"

Quartier : University District; à la proximité de South Night City

Descriptif :

Une jetée on ne peut plus classique ayant une atmosphère lourde de pesante. Des traces de règlements de compte jonchent le sol.



Situation géographique de la "jetée n°17"

Aide Meneur : Le bestiaire

Profil d'adversaire : Booster

Profit à utiliser pour :

- Les membres du Maelstrom intervenant dès la scène 3.

BOOSTER

INT	2	REF	6	DEX	5	TECH	2	PRES	4																																																																																																																																																																																																																																										
VOL	2	CHAN	--	MOUV	4	CORP	4	EMP	3																																																																																																																																																																																																																																										
Points de vie			Blessure grave			Sauv. contre la mort																																																																																																																																																																																																																																													
20			10			4																																																																																																																																																																																																																																													
Armes					Armure: Cuir																																																																																																																																																																																																																																														
Pistolet très lourd (M. Qualité)			4d6		Tête			4 SP																																																																																																																																																																																																																																											
Eventreurs			2d6		Corps			4 SP																																																																																																																																																																																																																																											
Skill Base																																																																																																																																																																																																																																																			
<div><div><div>Compétence de Vigilance</div><table><tr><td>Concentration (Vol)</td><td>Niv</td><td>Stat</td></tr><tr><td>Dissim./Révélation obj (INT)</td><td>4</td><td>2</td></tr><tr><td>Lecture sur les lèvres (INT)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Perception (INT)</td><td>6</td><td>4</td></tr><tr><td>Pistage (INT)</td><td>2</td><td></td></tr></table></div><div><div>Compétences de Corps</div><table><tr><td>Athlétisme (DEX)</td><td>Niv</td><td>Stat</td></tr><tr><td>Contorsion (DEX)</td><td>9</td><td>4</td></tr><tr><td>Danse (DEX)</td><td>5</td><td></td></tr><tr><td>Discretion(DEX)</td><td>7</td><td>2</td></tr><tr><td>Endurance (VOL)</td><td>6</td><td>4</td></tr><tr><td>Rés. Torture/drogue (VOL)</td><td>4</td><td>2</td></tr></table></div><div><div>Compétence de Contrôle</div><table><tr><td>Cond. Véhicule terrestre (REF)</td><td>Niv</td><td>Stat</td></tr><tr><td>Equitation (REF)</td><td>10</td><td>4</td></tr><tr><td>Pil. Véhicule maritimes (REF)</td><td>6</td><td></td></tr><tr><td>Pil. Véhicules aérien x2 (REF)</td><td>6</td><td></td></tr></table></div><div><div>Compétences d'éducation</div><table><tr><td>Bibliothèque (INT)</td><td>Niv</td><td>Stat</td></tr><tr><td>Bureaucratie (INT)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Composition (INT)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Comptabilité (INT)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Connaissance (INT)</td><td>4</td><td>2</td></tr><tr><td>Criminologie (INT)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Cryptographie (INT)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Déduction (INT)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Dressage (INT)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Jeux de Hasard (INT)</td><td>2</td><td></td></tr></table></div><div><div>Compétences d'éducation</div><table><tr><td>Guide Local (Local)</td><td>Niv</td><td>Stat</td></tr><tr><td>-> Quartier d'origine</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>-></td><td>4</td><td>2</td></tr><tr><td>-></td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Langue connues (INT)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>-> Argo</td><td>4</td><td>2</td></tr><tr><td>-> Native</td><td>4</td><td>2</td></tr><tr><td>-></td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Science (INT)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>-></td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>-></td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Gestion des affaires (INT)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Survie en milieu hostile (IN</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Tactique (INT)</td><td>2</td><td></td></tr></table></div><div><div>Compétences de Combat</div><table><tr><td>Armes de mêlée (DEX)</td><td>Niv</td><td>Stat</td></tr><tr><td>Art Martial x2 (DEX)</td><td>11</td><td>6</td></tr><tr><td>Bagarre (DEX)</td><td>5</td><td></td></tr><tr><td>Esquive (DEX)</td><td>9</td><td>4</td></tr><tr><td>Esquive (DEX)</td><td>7</td><td>2</td></tr></table></div><div><div>Compétences de Représentatio</div><table><tr><td>Jeu d'acteur (PRES)</td><td>Niv</td><td>Stat</td></tr><tr><td>Instrument (TECH)</td><td>4</td><td></td></tr><tr><td>-></td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>-></td><td>2</td><td></td></tr></table></div><div><div>Compétences de Tir</div><table><tr><td>Armes d'épaule (REF)</td><td>Niv</td><td>Stat</td></tr><tr><td>Armes Lourdes (REF)</td><td>6</td><td></td></tr><tr><td>Pistolet (REF)</td><td>6</td><td>6</td></tr></table></div><div><div>Compétences de Tir</div><table><tr><td>Tir à l'arc (Ref)</td><td>Niv</td><td>Stat</td></tr><tr><td>Tir automatique x2 (REF)</td><td>6</td><td></td></tr></table></div><div><div>Compétences de Sociabilité</div><table><tr><td>Conn. De la rue (PRES)</td><td>Niv</td><td>Stat</td></tr><tr><td>Conversation (EMP)</td><td>4</td><td></td></tr><tr><td>Corruption (PRES)</td><td>5</td><td>1</td></tr><tr><td>Habillemt. Style (PRES)</td><td>4</td><td></td></tr><tr><td>Interrogatoire (PRES)</td><td>4</td><td></td></tr><tr><td>Look (PRES)</td><td>6</td><td>3</td></tr><tr><td>Negoce (PRES)</td><td>4</td><td></td></tr><tr><td>Persuasion (PRES)</td><td>4</td><td></td></tr><tr><td>Psychologie (EMP)</td><td>7</td><td>3</td></tr><tr><td>Psychologie (EMP)</td><td>5</td><td>2</td></tr></table></div><div><div>Compétences techniques</div><table><tr><td>Aérotech (TECH)</td><td>Niv</td><td>Stat</td></tr><tr><td>Armurerie (TECH)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Arts plastiques (TECH)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Assistance médicale x2 (TECH)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Contrefaçon (TECH)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Corchetage (TECH)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Cybertech (TECH)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Electronique (TECH)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Explosifs x2 (TECH)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Maritechs (TECH)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Photos & Films (TECH)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Pickpocket (TECH)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Premiers secours (TECH)</td><td>4</td><td>2</td></tr><tr><td>Sécurité électronique (TECH)</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>Teratech (TECH)</td><td>2</td><td></td></tr></table></div></div> <div>Compétence de Classe</div>										Concentration (Vol)	Niv	Stat	Dissim./Révélation obj (INT)	4	2	Lecture sur les lèvres (INT)	2		Perception (INT)	6	4	Pistage (INT)	2		Athlétisme (DEX)	Niv	Stat	Contorsion (DEX)	9	4	Danse (DEX)	5		Discretion(DEX)	7	2	Endurance (VOL)	6	4	Rés. Torture/drogue (VOL)	4	2	Cond. Véhicule terrestre (REF)	Niv	Stat	Equitation (REF)	10	4	Pil. Véhicule maritimes (REF)	6		Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	6		Bibliothèque (INT)	Niv	Stat	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		Guide Local (Local)	Niv	Stat	-> Quartier d'origine	2		->	4	2	->	2		Langue connues (INT)	2		-> Argo	4	2	-> Native	4	2	->	2		Science (INT)	2		->	2		->	2		Gestion des affaires (INT)	2		Survie en milieu hostile (IN	2		Tactique (INT)	2		Armes de mêlée (DEX)	Niv	Stat	Art Martial x2 (DEX)	11	6	Bagarre (DEX)	5		Esquive (DEX)	9	4	Esquive (DEX)	7	2	Jeu d'acteur (PRES)	Niv	Stat	Instrument (TECH)	4		->	2		->	2		Armes d'épaule (REF)	Niv	Stat	Armes Lourdes (REF)	6		Pistolet (REF)	6	6	Tir à l'arc (Ref)	Niv	Stat	Tir automatique x2 (REF)	6		Conn. De la rue (PRES)	Niv	Stat	Conversation (EMP)	4		Corruption (PRES)	5	1	Habillemt. Style (PRES)	4		Interrogatoire (PRES)	4		Look (PRES)	6	3	Negoce (PRES)	4		Persuasion (PRES)	4		Psychologie (EMP)	7	3	Psychologie (EMP)	5	2	Aérotech (TECH)	Niv	Stat	Armurerie (TECH)	2		Arts plastiques (TECH)	2		Assistance médicale x2 (TECH)	2		Contrefaçon (TECH)	2		Corchetage (TECH)	2		Cybertech (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	
Concentration (Vol)	Niv	Stat																																																																																																																																																																																																																																																	
Dissim./Révélation obj (INT)	4	2																																																																																																																																																																																																																																																	
Lecture sur les lèvres (INT)	2																																																																																																																																																																																																																																																		
Perception (INT)	6	4																																																																																																																																																																																																																																																	
Pistage (INT)	2																																																																																																																																																																																																																																																		
Athlétisme (DEX)	Niv	Stat																																																																																																																																																																																																																																																	
Contorsion (DEX)	9	4																																																																																																																																																																																																																																																	
Danse (DEX)	5																																																																																																																																																																																																																																																		
Discretion(DEX)	7	2																																																																																																																																																																																																																																																	
Endurance (VOL)	6	4																																																																																																																																																																																																																																																	
Rés. Torture/drogue (VOL)	4	2																																																																																																																																																																																																																																																	
Cond. Véhicule terrestre (REF)	Niv	Stat																																																																																																																																																																																																																																																	
Equitation (REF)	10	4																																																																																																																																																																																																																																																	
Pil. Véhicule maritimes (REF)	6																																																																																																																																																																																																																																																		
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	6																																																																																																																																																																																																																																																		
Bibliothèque (INT)	Niv	Stat																																																																																																																																																																																																																																																	
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																																																																																																																																																																																																																																																		
Guide Local (Local)	Niv	Stat																																																																																																																																																																																																																																																	
-> Quartier d'origine	2																																																																																																																																																																																																																																																		
->	4	2																																																																																																																																																																																																																																																	
->	2																																																																																																																																																																																																																																																		
Langue connues (INT)	2																																																																																																																																																																																																																																																		
-> Argo	4	2																																																																																																																																																																																																																																																	
-> Native	4	2																																																																																																																																																																																																																																																	
->	2																																																																																																																																																																																																																																																		
Science (INT)	2																																																																																																																																																																																																																																																		
->	2																																																																																																																																																																																																																																																		
->	2																																																																																																																																																																																																																																																		
Gestion des affaires (INT)	2																																																																																																																																																																																																																																																		
Survie en milieu hostile (IN	2																																																																																																																																																																																																																																																		
Tactique (INT)	2																																																																																																																																																																																																																																																		
Armes de mêlée (DEX)	Niv	Stat																																																																																																																																																																																																																																																	
Art Martial x2 (DEX)	11	6																																																																																																																																																																																																																																																	
Bagarre (DEX)	5																																																																																																																																																																																																																																																		
Esquive (DEX)	9	4																																																																																																																																																																																																																																																	
Esquive (DEX)	7	2																																																																																																																																																																																																																																																	
Jeu d'acteur (PRES)	Niv	Stat																																																																																																																																																																																																																																																	
Instrument (TECH)	4																																																																																																																																																																																																																																																		
->	2																																																																																																																																																																																																																																																		
->	2																																																																																																																																																																																																																																																		
Armes d'épaule (REF)	Niv	Stat																																																																																																																																																																																																																																																	
Armes Lourdes (REF)	6																																																																																																																																																																																																																																																		
Pistolet (REF)	6	6																																																																																																																																																																																																																																																	
Tir à l'arc (Ref)	Niv	Stat																																																																																																																																																																																																																																																	
Tir automatique x2 (REF)	6																																																																																																																																																																																																																																																		
Conn. De la rue (PRES)	Niv	Stat																																																																																																																																																																																																																																																	
Conversation (EMP)	4																																																																																																																																																																																																																																																		
Corruption (PRES)	5	1																																																																																																																																																																																																																																																	
Habillemt. Style (PRES)	4																																																																																																																																																																																																																																																		
Interrogatoire (PRES)	4																																																																																																																																																																																																																																																		
Look (PRES)	6	3																																																																																																																																																																																																																																																	
Negoce (PRES)	4																																																																																																																																																																																																																																																		
Persuasion (PRES)	4																																																																																																																																																																																																																																																		
Psychologie (EMP)	7	3																																																																																																																																																																																																																																																	
Psychologie (EMP)	5	2																																																																																																																																																																																																																																																	
Aérotech (TECH)	Niv	Stat																																																																																																																																																																																																																																																	
Armurerie (TECH)	2																																																																																																																																																																																																																																																		
Arts plastiques (TECH)	2																																																																																																																																																																																																																																																		
Assistance médicale x2 (TECH)	2																																																																																																																																																																																																																																																		
Contrefaçon (TECH)	2																																																																																																																																																																																																																																																		
Corchetage (TECH)	2																																																																																																																																																																																																																																																		
Cybertech (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																																																																																																																																																																																																																																																		

Cyberware & Equipement Spécial

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

Programme & Cyberdeck

Profil d'adversaire : Gardes du corps

Profit à utiliser pour :

- Les Edge-Runners qui font office d'équipe numéro deux intervenant dès la scène 4,
- Les 3 antagonistes accompagnant leur leader apparaissant à la scène 6.

INT	3	REF	6	DEX	5	TECH	2	PRES	4
VOL	4	CHAN	--	MOUV	4	CORP	6	EMP	3
Points de vie			Blessure grave			Sauv. contre la mort			
35			18			6			
Armes					Armure: Kevlar				
Fusil à pompe (Mauvaise Qualité)		5d6		Tête		7 SP			
Pistolet très lourd		4d6		Corps		7 SP			
Skill Base									
Compétence de Vigilance		Niv	Stat	Compétences d'éducation		Niv	Stat	Compétences de Tir	
Concentration (Vol)		6	2	Guide Local (Local)		3		Tir à l'arc (Ref)	
Dissim./Révélation obj (INT)		3		-> Quartier d'origine		5	2	Tir automatique x2 (REF)	
Lecture sur les lèvres (INT)		3		->		3		Compétences de Sociabilité	
Perception (INT)		10	7	->		3		Conn. De la rue (PRES)	
Pistage (INT)		3		Langue connues (INT)		3		Conversation (EMP)	
Compétences de Corps		Niv	Stat	-> Argo		5	2	Corruption (PRES)	
Athlétisme (DEX)		9	4	-> Native		5	2	Habillemt. Style (PRES)	
Contorsion (DEX)		5		->		3		Interrogatoire (PRES)	
Danse (DEX)		5		Science (INT)		3		Look (PRES)	
Discretion (DEX)		7	2	->		3		Negoce (PRES)	
Endurance (VOL)		4		->		3		Persuasion (PRES)	
Rés. Torture/drogue (VOL)		8	4	Gestion des affaires (INT)		3		Psychologie (EMP)	
Compétence de Contrôle		Niv	Stat	Survie en milieu hostile (INT)		3		Compétences techniques	
Cond. Véhicule terrestre (REF)		10	4	Tactique (INT)		3		Aérotech (TECH)	
Equitation (REF)		6		Compétences de Combat		Niv	Stat	Armurerie (TECH)	
Pil. Véhicule maritimes (REF)		6		Armes de mêlée (DEX)		5		Arts plastiques (TECH)	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)		6		Art Martial x2 (DEX)		5		Assistance médicale x2 (TECH)	
Compétences d'éducation		Niv	Stat	Bagarre (DEX)		11	6	Contrefaçon (TECH)	
Bibliothèque (INT)		3		Esquive (DEX)		7	2	Corchetage (TECH)	
Bureaucratie (INT)		3		Compétences de Représentation		Niv	Stat	Cybertech (TECH)	
Composition (INT)		3		Jeu d'acteur (PRES)		4		Electronique (TECH)	
Comptabilité (INT)		3		Instrument (TECH)		2		Explosifs x2 (TECH)	
Connaissance (INT)		5	2	->		2		Maritechs (TECH)	
Criminologie (INT)		3		->		2		Photos & Films (TECH)	
Cryptographie (INT)		3		Compétences de Tir		Niv	Stat	Pickpocket (TECH)	
Déduction (INT)		3		Armes d'épaule (REF)		10	4	Premiers secours (TECH)	
Dressage (INT)		3		Armes Lourdes (REF)		6		Sécurité électronique (TECH)	
Jeux de Hasard (INT)		3		Pistolet (REF)		10	4	Teratech (TECH)	
Compétence de Classe									
Cyberware & Equipement Spécial									
Munitions				Equipement général				Amélioration Cyber	
Fusil à pompe		25		Communicateur radio		1			
Pistolet très lourd		25							
Programme & Cyberdeck									

Profil d'adversaire : Responsable de la sécurité

Profit à utiliser pour :

- Le chef des antagonistes apparaissant à la scène 6.

RESPONSABLE DE LA SECURITE

INT	4	REF	(8) 6	DEX	(6) 4	TECH	4	PRES	6										
VOL	5	CHAN	--	MOUV	(6) 4	CORP	7	EMP	4										
Points de vie			Blessure grave			Sauv. contre la mort													
40			20			7													
Armes					Armure: Tenue pare balle moyenne														
Fusil d'assault		5d6		Tête		13 SP													
Pistolet très Lourd		4d6		Corps		13 SP													
Arme de mêlée intermédiaire		2d6		Bouclier		10 HP													
Skill Base																			
Compétence de Vigilance			Niv		Stat		Compétences d'éducation			Niv		Stat							
Concentration (Vol)			7		2		Guide Local (Local)			4									
Dissim./Révélation obj (INT)			4				-> Quartier d'origine			6		2							
Lecture sur les lèvres (INT)			4				->			4									
Perception (INT)			8		4		->			4									
Pistage (INT)			4				Langue connues (INT)			4									
Compétences de Corps			Niv		Stat		-> Argo			6		2							
Athlétisme (DEX)			8		4		-> Native			6		2							
Contorsion (DEX)			4				->			4									
Danse (DEX)			4				Science (INT)			4									
Discretion(DEX)			6		2		->			4									
Endurance (VOL)			5				->			4									
Rés. Torture/drogue (VOL)			10		5		Gestion des affaires (INT)			4									
Compétence de Contrôle			Niv		Stat		Survie en milieu hostile (IN			4									
Cond. Véhicule terrestre (REF)			10		4		Tactique (INT)			6		2							
Equitation (REF)			6				Compétences de Combat			Niv		Stat							
Pil. Véhicule maritimes (REF)			6				Armes de mêlée (DEX)			8		4							
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)			6				Art Martial x2 (DEX)			4									
Compétences d'éducation			Niv		Stat		Bagarre (DEX)			8		4							
Bibliothèque (INT)			6		2		Esquive (DEX)			8		4							
Bureaucratie (INT)			4				Compétences de Représentatio			Niv		Stat							
Composition (INT)			4				Jeu d'acteur (PRES)			6									
Comptabilité (INT)			4				Instrument (TECH)			4									
Connaissance (INT)			6		2		->			4									
Criminologie (INT)			4				->			4									
Cryptographie (INT)			4				Compétences de Tir			Niv		Stat							
Déduction (INT)			6		2		Armes d'épaule (REF)			8		2							
Dressage (INT)			4				Armes Lourdes (REF)			6									
Jeux de Hasard (INT)			4				Pistolet (REF)			8		2							
Compétence de Classe																			
Cyberware & Equipement Spécial																			
Munitions					Equipement général					Amélioration Cyber									
Fusil d'assault					30					Communicateur radio					1				
Pistolet très Lourd					30					Jumelles					1				
										Lampe de poche					1				
										Menotte					2				
										Téléphone jettabe					1				
Programme & Cyberdeck																			

