

Nom		Ange Noir (Hassan). 32 ans. Tatouages.							
Role		Cop (streetkid)			Avantage		Autorité (+2)		
INT	REF	COOL	MA	BODY	LUCK	TECH	ATT	EMP	
5	7	6	5	8	5	4	5	6	
Skill		Modifieur		Skill		Modifieur		Skill	
Athlétisme		+4		Tech (base)		+2		Con. De la rue	
Vigilance		+6		Infiltration		+6		Voler	
Boxe		+4		Pistolet		+4		Persuasion	
Bagarre		+2		Fusil		+2		Conduire	
Intimider		+2		Polonais		+2			
Gear		Vêtements, Lit gonflable, sac de couchage, Lampe de poche, Holster, Smartphone, Blue jeans, 150€. Dette criminelle (2000€\$).							
Cyberware		BigNuckles (HC-6). Cyberarm (HC-3, Kevlar SP 20, compartiment secret).							
Armure: Kevlar T-shirt + Flack Vest.									
	Tête	Torse	Bras droit	Bras gauche	Jambe droite	Jambe gauche			
Loc.	1	2-4	5	6	7-8	9-10			
Armor	0	30	40	20	0	0			
Wound									

Phases	NO	2	3	Coût d'humanité	9
---------------	----	---	---	------------------------	---

CEM	2	Survived FF	oo > CEM -1
------------	---	--------------------	-------------

MA	Run (Max5)	Leap	Body Type
5m	25m	2.5m	Strong (+1)

Personnalité
Amical, ouvert.
Ce qui compte le + :
Objet : Une lettre
Personne : Un parent
Valeur : La vengeance

Arme	Mod.	PB&C	M&L	E	Ammo	ROF	C-M-L-E
.45 Colt Automatic	+9	2D6+1	1d6+3	1d6+2	7	2	1-12-25-50
7.62 FN-NAL	+9	11D6+2	8D6+3	4D6+3	20	21	1-100-200-400
Poings (Box/Brawl)	+8/+10	1D6+1	/	/	/	/	Point Blank
Pieds (Brawl)	+10	2D6+1	/	/	/	/	Point Blank



32 ans. Ecole de la vie, armée.

- Perte d'un(e) amant(e). Tué(e) dans une bagarre de bar.
- Ennemi : Manager d'une grosse corpo nationale avec agences dans plusieurs villes.
- Aventures amoureuses sans lendemains.
- Addiction : -1REF.
- Aventure amoureuse. La famille de l'autre le déteste.
- Prison : 9 ans.

Nom		Regard de Feu (Ayshe), 20 ans.						
Role		Rockergirl (Normale)		Avantage		Leadership charismatique (+2)		
INT	REF	COOL	MA	BODY	LUCK	TECH	ATT	EMP
6	5	7	5	4	4	5	8	6 (5)
Skill		Modifieur		Skill		Modifieur		Skill
Athlétisme		+2		Instrument		+6		Culture Générale
Vigilance		+2		Japonais		+4		Style
Composer/Ecrire		+4		Chanter		+6		Dancer
Néerlandais		+3		Séduction		+4		Enseigner
Gear		Minijupe, Instrument électrique, ampli. Sac à dos, ordi portable, fringues super classes (100\$). 100€\$. Dette corpo (2000€\$).						
Cyberware		Interface Plugs (HC-5). Scratchers (HC-9), Skinwatch (HC-1).						
Armure: Kevlar T-shirt + Armor Jacket.								
	Tête	Torse	Bras droit	Bras gauche	Jambe droite	Jambe gauche		
Loc.	1	2-4	5	6	7-8	9-10		
Armor	0	30	20	20	0	0		
Wound								

Phases	1	2	3	Coût d'humanité	14
---------------	---	---	---	------------------------	----

CEM	5	Survived FF	oo > CEM -1
------------	---	--------------------	-------------

MA	Run (Max5)	Leap	Body Type	
5m	25m	2,5 m	Weak	-1

Personnalité
Stable, sérieuse.
Ce qui compte le + :
Objet : Une arme
Personne : Un frère
Valeur : Du bon temps

Arme	Mod.	PB&C	M&L	E	Ammo	ROF	C-M-L-E
Scratchers	+10	1D6/2	/	/	/	/	Point Blank
Poings	+8	1D6	/	/	/	/	Point Blank
Pieds	+8	2D6	/	/	/	/	Point Blank



24 ans. 8 ans d'études supérieures.

- Un(e) ennemi(e) (Cadre corpo) : a perdu la face. Essaie d'éviter Ayshe.
- Un(e) ennemi(e) : Ayshe lui a brisé son couple. Enragée. Veut faire du mal à Ayshe.
- Un(e) amant(e) : Amour, tué(e) dans une fusillade.
- Aventures amoureuses sans lendemains.
- Perte d'un(e) ami(e) : l'un accusé l'autre d'un défaut particulier.
- Un(e) ennemi(e) : Ancien(ne) ami(e) d'enfance, devient ennemi(e).
- Un(e) amant(e) : Relation amoureuse, mais il/elle a quelqu'un d'autre.

Nom		Furyo (Piotr). 20 ans. Scarifications rituelles.							
Role		Nomade (Nomade)		Avantage		Status familial			
INT	REF	COOL	MA	BODY	LUCK	TECH	ATT	EMP	
5	7 (9)	7	5	5	6	8	4	5 (4)	
Skill		Modifieur		Skill		Modifieur		Skill	
Athlétisme		+6		Tech (basique)		+4		Fusil	
Vigilance		+5		Moto		+4		Pistolet	
Conduire		+4		Melee		+4			
Bagarre		+2							
Gear		Moto, .45 Automatic. Cuir Biker. Couteau. Holster sur la moto. Sac de couchage. Sac en nylon, masque-filtreur. 10€\$. Dette militaire (2000€\$).							
Cyberware		Interface plug (HC-8). Reflex Booster (7)							
Armure: Veste en cuir, T-shirt kevlar, pantalon en cuir.									
	Tête	Torse	Bras droit	Bras gauche	Jambe droite	Jambe gauche			
Loc.	1	2-4	5	6	7-8	9-10			
Armor	0	14	4	4	4	4			
Wound									

Phases	1	2	3	Coût d'humanité	15
---------------	---	---	---	------------------------	----

CEM	1	Survived FF	oo > CEM -1
------------	---	--------------------	-------------

MA	Run (Max5)	Leap	Body Type
5m	25m	2.,m	Average (0)

Personnalité
 Colérique, spontanée.
Ce qui compte le + :
Objet : Un jouet
Personne : Un.e ami.e
Valeur : L'honnêteté

Arme	Mod.	PB&C	M&L	E	Ammo	ROF	C-M-L-E
.45 Automatic	+10	2D6+1	1D6+3	1D6+1	7	2	1-12-25-50
Couteau	+10	1D6/2					
Poings	+8	1D6	/	/	/	/	Point Blank
Pieds	+8	2D6	/	/	/	/	Point Blank



24 ans. 4 ans de rue, 4 ans d'armée.

- Perte d'un(e) ami(e) : qui l'a accusé de couardise.
- Trahison : un de ses secrets a été exposé.
- Chassé : par la police d'état, pour un crime qu'il a ou n'a pas commis.
- Viré de l'armée, et blacklisté.
- Accident : hospitalisé toute une année.
- Perte d'un(e) ami(e) : l'un a fait échoué le plan de l'autre.
- Nouvel ami : ancien ami d'enfance qui refait surface.
- Aventure amoureuse : tué(e) dans un accident de la route.

Nom	H3LLR1Z3R (Natalia). Fringues normales, cheveux courts, scarifications.							
Role	Netrunner (Street kid)				Avantage		Interface (+2)	
INT	REF	COOL	MA	BODY	LUCK	TECH	ATT	EMP
7	8	5	5	4	4	7	5	7 (6)
Skill	Modifieur		Skill		Modifieur		Skill	
Cyber Tech	2		Culture Générale		2		Percep. Humaine	
Vigilance	4		Infiltration		2		Con. De la rue	
Programmer	2		Informatique		2		Tech (basique)	
Persuasion	2		Med Tech		2			
Gear	Cybermodem, Sac à dos, fringues, lampe de poche. Dette corpo (2000€\$). <i>Software</i> : Hammer, Codecracker 3, Datawall 4, Flack, Killer 2, Watchdog, Bloodhound.							
Cyberware	Interface plugs (HC-4). Cyberoptiques (micro-camera, amélioration d'image, yeux noirs – HC-15).							
Armure: Veste et t-shirt en kevlar.								
	Tête	Torse	Bras droit	Bras gauche	Jambe droite	Jambe gauche		
Loc.	1	2-4	5	6	7-8	9-10		
Armor	0	30	20	20	0	0		
Wound								

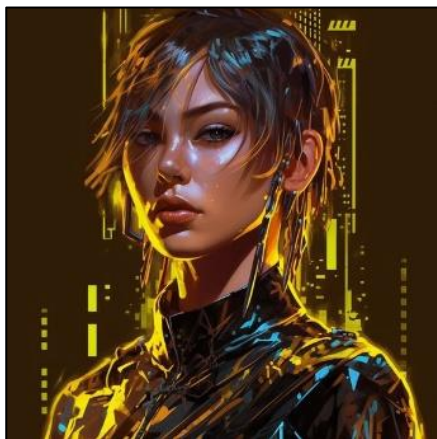
Phases	1	2	3	Coût d'humanité	15
---------------	---	---	---	------------------------	----

CEM	6	Survived FF	oo > CEM -1
------------	---	--------------------	-------------

MA	Run (Max5)	Leap	Body Type
5m	25m	2,5m	Average (0)

Personnalité
Arrogant, fier.
Ce qui compte le + :
Objet : Une photo.
Personne : Un.e ami.e
Valeur : L'amitié.

Arme	Mod.	PB&C	M&L	Extrême	Ammo	ROF	C-M-L-E
Glock 17 (+1 si 2H)	+9+2	1D6+3	1D6+1	1D6	17	2	1-12-25-50



A fait l'enseignement supérieur. 24 ans.

Ennemi(e) : un cadre corpo.

- Perte d'un amant(e) : assassiné(e). Meurtrier inconnu.
- Perte d'un(e) ami(e) : rivalité professionnelle (netrunner).
- Beaucoup d'aventures amoureuses sans lendemains.
- Perte d'un(e) ami(e) : emprisonné ou exilé.
- Désastre (handicap mental) : Crises d'anxiétés, phobie (-1 CL).

Nom		Psychic (Saskia). Longs ongles, style militaire.						
Role		Média (Nomade).			Avantage		Crédibilité	
INT	REF	COOL	MA	BODY	LUCK	TECH	ATT	EMP
6	5	7	6	5	4	6	7	7 (6)
Skill		Modifieur	Skill		Modifieur	Skill		Modifieur
Vigilance		5	Conduire		3	Tech (basique)		2
Percep. humaine		2	Séduction		5	Voler		2
Athlétisme		5	Furtivité		4	Suivre		4
Culture générale.		2	Art martial		4	Persuasion		2
Con. De la rue		2	Moto		2	Révolver		2
Gear		Pocket computer, Cell phone, Vêtements de rechanges, sac à dos.						
Cyberware		Cyberaudio (Micro-recorder, PhoneLink, HC-7). Cyberoptics (Oeil droit : Microcamera, Low-Lite, HC-3 ; œil gauche : Low-lite, HC-5).						
Armure: Veste kevlar.								
	Tête	Torse	Bras droit	Bras gauche	Jambe droite	Jambe gauche		
Loc.	1	2-4	5	6	7-8	9-10		
Armor	0	18	18	18	0	0		
Wound								

Phases	NO	2	3	Coût d'humanité	16
---------------	----	---	---	-----------------	----

CEM	5	Survived FF	oo > CEM -1
------------	---	--------------------	-------------

MA	Run (Max5)	Leap	Body Type
6m	30m	3m	Average (0)

Personnalité
 Rebelle
Ce qui compte le + :
Objet : Smartphone.
Personne : Amant.e
Valeur : Honnêteté.

Arme	Mod.	PB&C	M&L	E	Ammo	ROF	C-M-L-E



24 ans. A grandi dans la rue (x2).

- Désastre (trahison) : un secret exposé.
- Nouvelle amitié (prof de combat).
- Nouvelle amitié (Boostergang) : Faveur +2, 1x par mois.
- Nouvelle amitié (Corpo) : Doit une faveur.
- Nouvel ennemi : ancien collègue.
- Désastre (accusée à tort) : Meurtre.
- Nouvelle amie : comme une petite sœur pour vous.
- Aventures amoureuses sans lendemains.

Nom		Goldfrapp (Omar). Costume corpo. Cheveux longs, raides. Verres-miroirs.						
Role		Corpo (Streetkid).			Avantage		Ressources	
INT	REF	COOL	MA	BODY	LUCK	TECH	ATT	EMP
9	5	6	4	4	6	7	5	6 (5)
Skill		Modifieur	Skill		Modifieur	Skill		Modifieur
Athlétisme		+1	Culture Générale		+2	Japonais		+2
Percep. Humaine		+2	Tech (basique)		+4	Séduction		+4
Cyber tech		+2	Programmer		+2	Informatique		+2
Voler		+4	Mode/Style		+2	Suivre		+2
Con. De la rue		+4	Mentir/Persuader		+2	Pistolet		+4
Gear		Sac à dos, Laptop, Cell phone. 450€\$. Dette corpo (2000€\$).						
Cyberware		Interface plug (HC-5), Skinwatch (HC-1), Processor (HC-2) Cyberaudio (PhoneLink, Bug Detector, Scrambler, HC-12)						
Armure:								
	Tête	Torse	Bras droit	Bras gauche	Jambe droite	Jambe gauche		
Loc.	1	2-4	5	6	7-8	9-10		
Armor	0	0	0	0	0	0		
Wound								

Phases	NO	2	3	Coût d'humanité	20
---------------	----	---	---	------------------------	----

CEM	4	Survived FF	oo > CEM -1
------------	---	--------------------	-------------

MA	Run (Max5)	Leap	Body Type
5m	25m	2,5m	Average (0)

Personnalité
Stable et sérieux.
Ce qui compte le + :
Objet : Une arme.
Personne : Mentor.
Valeur : Le Savoir.

Arme	Mod.	PB&C	M&L	E	Ammo	ROF	C-M-L-E



24 ans. 4 ans de rue, 4 ans de collège.

- Nouvelle amie : partenaire de travail.
- Nouvel ami : un ancien amant.
- Perte d'un ami : un partenaire.
- Chance : amitié avec un Prof de Combat.
- Nouvel ennemi : un ancien ami.
- Désastre (otage) : 2 ans de prison ou de prise d'otage.

CYBERPUNK

Les fondements

Les personnages de *Cyberpunk* sont des survivants dans un monde dur et sombre, confrontés à des choix pouvant entraîner la mort. Ces choix feront d'eux des bêtes vicieuses dans un monde corrompu, ou des êtres profondément humain. Ce sont les héros d'une situation pourrie, qui font ce qu'ils peuvent pour survivre, tant qu'ils le peuvent - que ce soit en enfreignant la loi, en défiant l'autorité ou en provoquant une émeute, la quintessence d'un personnage de *Cyberpunk* est d'être un rebelle défendant une cause. En tant que joueur, à vous de déterminer cette cause et de la défendre corps et âme. C'est l'essence de *Cyberpunk* – jouer son personnage avec un style blasé et cynique mais avec un fond d'idéalisme. Que vous soyez un Nomade avec des griffes rétractables et une peau renforcée, ou une prostituée en satin avec les derniers cyberoptiques à la mode, vous ferez preuve de panache et d'audace lorsque vous vous présenterez aux autres. Pour cela, vous devrez maîtriser trois concepts :

- **Le style avant la substance.** Quand vous faites quelque chose, privilégiez la classe et le style.
- **L'attitude avant tout.** Ayez de la gueule, ayez l'air cool, soyez exceptionnel. Ne soyez ni « normal » ni ennuyeux.
- **Vivre dangereusement.** Risquez tout : votre argent, votre réputation, votre vie. Vous êtes la flamme qui fait brûler le monde. Ne la jouez pas safe.

Un monde mobile

Dans ce monde, les gens sont déracinés. Tout le monde a de quoi vivre en mouvement : un sac de couchage, un matelas gonflable, du cash pour loger dans un hôtel-capsule, son téléphone portable et un chargeur. Vous êtes tout le temps prêt à bouger. La plupart des gens que vous connaissez sont des déracinés urbains sans attaches, qui se *plug* dans une interface publique. Le monde est fabriqué pour fonctionner comme ça. La ville est parsemée de fastfood, d'interfaces publiques, de prises, de vêtements de rechanges à la dernière mode dans des distributeurs. Acheter du neuf jetable est moins cher que de laver ce qu'on a. **Le futur est jetable. Un personnage de cyberpunk est nomade et déraciné.**

Les origines

- **Streetkid.** A grandi dans la rue dans un milieu urbain, enfance violente.
- **Normal.** A grandi dans une banlieue aisée, enfance normale.
- **Nomade.** A grandi dans une tribu nomade – des anciens fermiers parcourant le continent en véhicules, pour travailler de chantier en chantier.

Les rôles et les capacités spéciales

Chaque rôle a une capacité spéciale qui commence à +2. Cette capacité est notée en italique dans la description des rôles.

- **Les Cops.** Des flics représentant la loi, parfois employés par l'état, parfois indépendants et engagés à la tâche pour des raids ou des enquêtes précises.
 - *Autorité : vous incarnez la loi ou une autorité, dans le cadre de l'exercice de vos fonctions : interroger des suspects, arrêter des criminels, entrer dans une propriété, etc.*
- **Les Rockerboy et rockergirls.** Des artistes inspirés, capables de mobiliser et d'inspirer des foules pour se lever contre l'oppression du système.
 - *Leader charismatique : vous pouvez influencer des foules de plus de 10 personnes, pour créer une émeute par exemple ou faire barrage à la police.*
- **Les Nomades.** Des anciens fermiers privés de terres, organisés en familles élargies qui se déplacent en convoi sur les autoroutes, généralement à motos accompagnées d'autres véhicules. Ils travaillent sur des chantiers gigantesques puis repartent.
 - *Statut familial : vous pouvez faire appel à votre famille élargie pour mobiliser des armes, du cash, des informations ou une petite armée de proches. A +2, vous pouvez réunir assez de monde pour détruire un village.*
- **Les Netrunners.** Des pirates informatiques, passionnés d'informatique depuis leur enfance, qui parcourent le Net pour briser des défenses corpo. Leur cerveau possède une interface directe.

Interface : vous vous branchez directement le cerveau dans le Net, ce qui améliore vos réflexes quand vous l'explorez. Vous ajoutez votre niveau d'interface à vos Réflexes quand vous vous confrontez à des programmes.

- **Les Médias.** Des journalistes dévoués à la vérité, qui enquêtent sur les dégâts des corpos. Ils ont des fans, des contrats, parfois des corpos qui les supportent contre leurs rivales.
 - *Crédibilité : vous avez une audience fidèle qui vous suit non-stop en streaming. Plus elle est importante, plus vous avez de la crédibilité auprès des autorités quand vous présentez des faits.*
- **Les Corpos.** Des employés commençant en bas de l'échelle pour une des grosses mégacorporations. Ils ont accès aux ressources colossales de la corporation, mais rien ne leur appartient – tout se limite à l'accès. Ils supervisent des projets qui permettent à la corpo d'être en tête de compétition. Tous les coups sont permis pour y arriver, pour monter au sein de l'échelle.
 - *Ressources : vous pouvez invoquer les ressources de l'organisation (armes, véhicules, soldats armés, argent, tout ce que vous pouvez imaginer). +2 donne accès à une voiture de société ou équivalent.*

D'autres rôles existent dans le jeu qui ne sont pas proposés dans ces prétirés : les fixers, les techies, et les solos.

Les règles du jeu

En général, vous lancez 1D10+ATTRIBUT+COMPETENCE. Ce sont généralement des jets d'opposition contre un ennemi. Occasionnellement contre une difficulté.

Améliorer ses compétences

Certaines conditions permettent de gagner des Points d'Amélioration (PA). Ces points peuvent être échangés contre des points de compétence.

Le premier niveau d'une nouvelle compétence coûte 10 PA.

Ensuite chaque niveau coûte le niveau souhaité multiplié par 10 (ex : passer du niveau 4 au niveau 5 = 50 PA).

Il y a trois moyen d'augmenter : l'étude et la pratique, avoir un mentor ou l'expérience directe (p.12).

Les Softwares

Nom	Classe	Force	Description	Prix
Data Wall (1-6)	Protection	1 / niveau	Forme une barrière.	50€/nv
Hammer	Brise-mur	4	Détruit des Data Wall. Alarme automatique. Pas d'invisibilité possible.	100,00 €
Jackhammer	Brise-mur	2	Hammer plus discret et moins puissant.	200,00 €
Code Wall (1-6)	Protection	1 / niveau	Data Wall ne pouvant être détruit mais s'ouvre avec un code.	120€/nv
Code Cracker (1-4)	Brise-code	1 / niveau	Permet de passer un Code Wall.	100€/nv
Wizard's Book	Brise-code	4	Teste tous les codes possibles.	600,00 €
Raffles	Brise-code	5	Pose des questions au code pour détecter sa clé.	600,00 €
Worm	Brise-mur/code	2	émule une partie de l'architecture	500,00 €
Watchdog	Alarme	4	Active une alarme externe ou une workstation. Peut-être poser dans un système rival. Peut être tué par un Killer, Vampyre ou Wolfpack.	500,00 €
Bloodhound	Alarme et traqueur	3	Détecte les intrus et déclenche l'alarme, en trois phases. Il peut être stoppé, tué ou distrait.	500,00 €
Pit Bull	Alarme et traqueur	2	Watchdog avancé. Traque l'intrus et coupe la ligne. En trois phases. Quand il a traqué, le tuer est le seul moyen de s'en débarrasser	800,00 €
Flatline	Interface-killer	3	Trace et tue l'interface du cybermodem de l'intrus. Peut être tué par un Killer ou fooled par Rack ou Replicator	600,00 €
Poison Flatline	Cybermodem-Killer	2	Comme Flatline mais efface les ROM aussi.	700,00 €
Invisibilité	Evasion	3	Permet de ne pas être détecté dans cette Defense Frame.	350,00 €
Speedtrap	Alarme précoce	4	Worm qui capture la Frame avant d'entrer - prévient s'il y a une menace.	500,00 €
Replicator	Evasion	3 ou 4	Spam de fausses pistes. Excellent contre les Dogs.	200,00 €
Flack	Evasion	4 ou 2	Aveugle. Inefficace contre les Dogs (--> niveau 2)	200,00 €
Killer (1-5)	Program-Killer	1 / niveau	Tue un autre programme.	300€/nv

Assassins	Tue les autres programmes.			
Manticore	Assassin	2	Localise et détruit un Démon. Peut être tuée par un Killer.	1.500,00 €
Hydre	Assassin	3	Version plus puissante de la Manticore.	2.000,00 €
Dragon	Assassin	4	La plus puissante version de la Manticore.	3.000,00 €
Aardvaark	Assassin	6	Ne touche que les Worm, qu'il localise et détruit. Peut être arrêté par un Killer, confus par un Flack ou évité par Invisibilité. Replicator ne fait aucun effet.	1.000,00 €
Black Series	Cible directement les Netrunners, plutôt que leurs programmes.			
Brainwipe	Black	3	Traque en 3 phases et brûle le cerveau qui fond (jusqu'à INT=0). Stoppable par un Killer, confus par un Flack ou Replicator ou évadé par Invisibilité.	75.000,00 €
Zombie	Black	5	Version avancée de Brainwipe. Doit d'abord utiliser Bloodhound pour traquer en 3 phases.	50.000,00 €
Liche	Black	4	Version avancée de Zombie. La mémoire est remplacée par une autre personnalité contrôlée par le Netrunner.	100.000,00 €
Firestarter	Black	4	Traque avec un Bloodhound et électrocute le Netrunner. Laisse peu de preuves.	100.000,00 €
Hellhound	Black	6	Combine Pit Bull et Flatline. Génère un arrêt cardiaque. Reste actif dans le Net après le départ du Netrunner. Peut attendre des années. Traque en 3 phases et tue.	150.000,00 €
Demon Series	Incorpore plusieurs programmes qui peuvent crasher à chaque load (1D10 > 12-nombre d'utilisation). Echec = fin du démon			
Imp	Demon (2)	3	/	1.800,00 €
Efreet	Demon (3)	3	/	2.000,00 €
Succube	Demon (4)	4	/	3.000,00 €
Balrog	Demon (5)	5	/	4.000,00 €
Vampyre	Demon modifié	6	Détruit tout programme qu'il attaque sans limite. Il devient plus puissant en s'ajoutant des sous-programmes. Plus il est puissant, plus il peut crasher. 12 - nombre d'utilisation - nombre de programmes absorbés.	5.000,00 €