

CYBERPUNK

R E D



"Perfect Mirror" Épisode. 01
Scénario: Copie conforme

Un scénario original
d'Antonin Vancaemelbecke

Sommaire :

Scène 1	page 3
Scène 2	page 3
Scène 3	page 5
Scène 4	page 5
Scène 5	page 6
Scène 6	page 6

Résumé :

Ce premier épisode de la campagne « Perfect Mirror » permet aux PJ de se familiariser avec le système de jeu de Cyberpunk RED à travers 6 arcs narratifs complets dont 3 combats et 3 scènes de développement. Cette campagne est pensée pour être jouée par 3 PJ qui ont chacun un lien direct ou indirect avec certains PNJ. Dans leur aventure, les PJ entendent dire que Biotechnica serait en train de mettre au point un nouveau modèle de robot humanoïde de combat équipé d'une IA révolutionnaire. En réalité, Biotechnica veut cloner un sportif de très haut niveau et un des PJ est confondu avec ce dernier : il est cloné à son insu et son clone parvient à s'échapper des griffes de la corpo. Les PJ doivent donc traquer ce clone et le tuer avant qu'il ne cause trop de dégâts ou qu'il ne fasse porter le chapeau à leur coéquipier pour des actes que ce dernier n'a pas commis.

Bestiaire

Booster
Garde du corps

Note :

*Pour des questions ou améliorations n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **JOHN PAUL JONES !!!!! #1601***

Les nombres à côté des localisations [ex : (17)] font référence aux lieux décrits pages 310 à 314 du Livre de Base de Cyberpunk RED.

Tous les éléments du bestiaire peuvent être trouvés pages 412 à 416 du Livre de Base de Cyberpunk RED.

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 de(s) auteur(s).

Crédit image couverture : Satyaki Sarkar

Scène 1 : L'hôpital

Des soins bien chers...

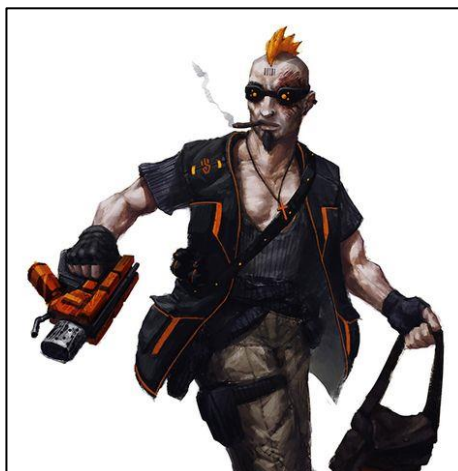
Le groupe de PJ se trouve au centre médical de Upper Marina (17) pour prendre des nouvelles d'un membre de la famille d'un des PJ qui y est hospitalisé.

Un médecin leur annonce que le coût total des soins est de 156 250 ED et que le PJ peut payer en plusieurs fois. Néanmoins, s'il ne paie pas, alors le membre de sa famille ne sera pas soigné entièrement et mourra pour laisser de la place aux autres patients.

En sortant du centre médical, Jack, un booster complètement drogué leur propose de l'aider à braquer une boutique en ville. Il a entendu leur conversation à l'intérieur du bâtiment et est prêt à partager une part de son butin qui servirait à payer les frais d'hospitalisation : selon lui, ce casse pourrait vraiment rapporter gros mais tout seul il ne peut pas y arriver.

Le booster est prêt à tout pour que le groupe l'aide et il fera tout ce que les PJ voudront après le braquage. Cependant, il faut que tout le monde passe dans sa planque pour préparer le coup et élaborer le plan d'attaque.

Jack a garé sa voiture juste devant l'hôpital et propose au groupe de rentrer dedans. Si les PJ ont déjà un véhicule, ils peuvent simplement le suivre jusqu'à sa planque.



Jack le booster

Scène 2 : La planque

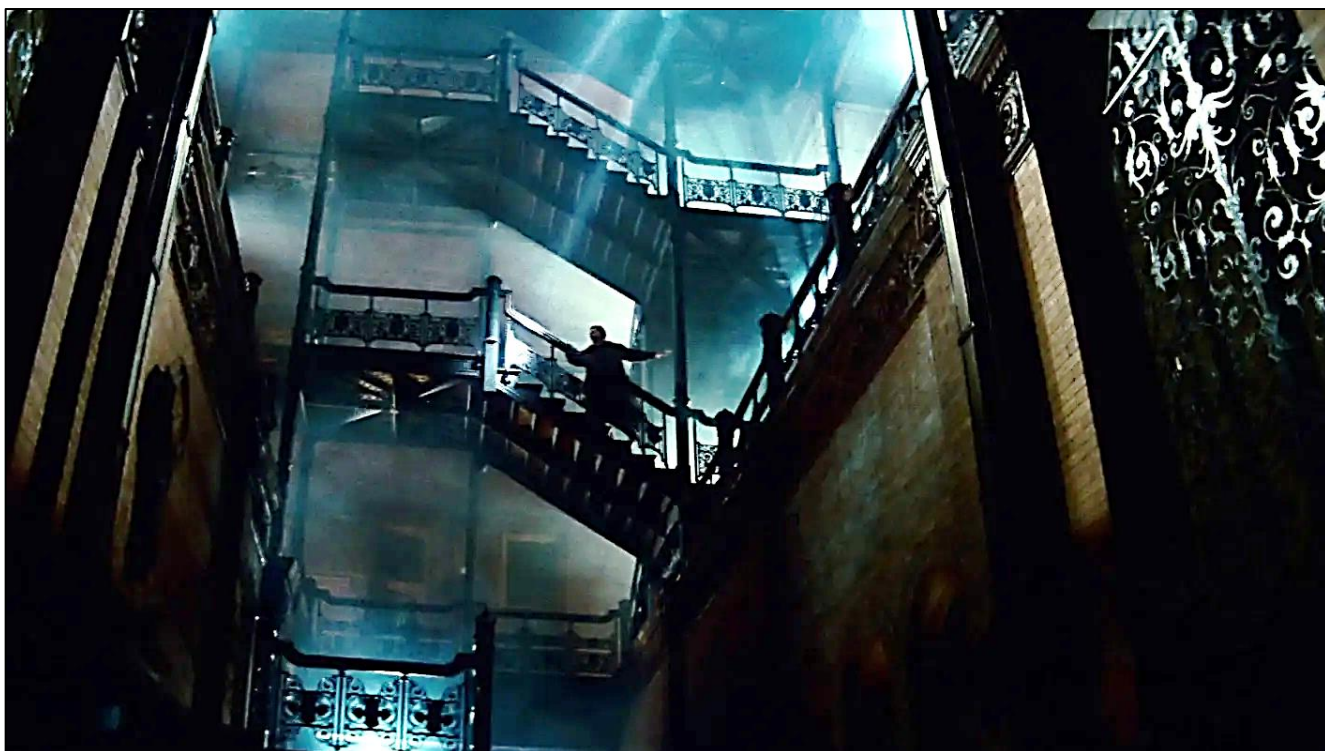
Une embuscade évidente

Après quelques minutes de trajet en voiture, le groupe arrive dans le quartier de l'Ancienne zone de combat, tout près de chez Jesse James (32) en passant par Little China et l'Ancienne Japantown.

Jack se gare au pied d'un grand immeuble qui à première vue semble abandonné. À l'intérieur, les murs et le sol sont tapissés de graffitis. Des résidus de drogues, de douilles vides et de bouteilles cassées sont présents un peu partout.

Le hall de l'immeuble, sombre et lugubre, est uniquement éclairé par un faible puit de lumière qui traverse tous les étages au milieu de chacun d'eux.

Un unique escalier en colimaçon permet de se rendre aux étages supérieurs. La dizaine d'étages au dessus des PJ sont tous similaires : un couloir ouvert sur le puit central séparé par un petit muret pour un minimum de sécurité et quelques appartements en bordure de ce dernier.



Intérieur de l'immeuble de Jack

Test de Perception SD de 9 : les douilles au sol ont été tirées il y a peu car des résidus de poudre peuvent encore être observées à leur proximité.

Test de Perception SD de 15 : l'immeuble n'est pas si abandonné qu'il en a l'air. En effet, des bruits de pas peuvent être entendus un peu plus haut.

Test de Perception SD de 17 : Jack a l'air vraiment très excité à l'idée de monter dans sa planque avec les PJ.

Jack amène le groupe au quatrième étage de l'immeuble, là où se trouve sa planque.

Une fois arrivés au quatrième étage, Jack demande aux PJ de le suivre dans une pièce et de s'asseoir sur un canapé. Jack leur dit qu'il part chercher les plans de la boutique et qu'il revient vite mais il revient en réalité accompagné de son boss, Baby Boomer, et d'un sbire.

Baby Boomer commence à le féliciter d'avoir ramené des gens à dépouiller et le [combat] entre les 3 boosters et les PJ commence.

Les PJ doivent parvenir à battre les booster et remporter ce combat donc si besoin, arrangez-vous pour faire pencher la balance de leur côté.

Scène 3 : L'enquête

Rencontre avec Judy

À la fin du combat, un bruit venant d'une pièce voisine intrigue les PJ. En se dirigeant vers cette pièce, les bruits sont de plus en plus forts et les PJ découvrent qu'il s'agit des gémissements d'une jeune femme appelée Judy.



Une fois l'avoir trouvé et délié les mains et la bouche, elle les remercie et leur explique qu'elle était prisonnière des boosters.

Judy est une journaliste indépendante qui, en enquêtant sur la corporation Biotechnica, a découvert que la corpo pourrait être en train de mettre au point un nouveau modèle de robot humanoïde de combat équipé d'une IA révolutionnaire.

Elle leur doit la vie et propose donc aux PJ de l'aider dans son enquête sans révéler l'info aux médias pour le moment. Par contre, une fois l'information vendue, elle pourrait leur rapporter très gros et elle est prête à partager les eddies reçus s'ils l'aident.

Test de Connaissance SD de 9 : Biotechnica est connue pour ses expériences et inventions éthiquement contestables.

Test de Psychologie SD de 9 : Judy a l'air très honnête dans tout ce qu'elle dit.

Test de Psychologie SD de 15 : Judy n'a pas l'air totalement sûre de la nature du projet sur lequel Biotechnica travaille.

Test de Psychologie SD de 17 : Judy connaît les prix de l'information et une comme celle-là pourrait non-seulement couvrir les frais médicaux mais aussi leur rapporter pas mal d'argent en bonus.

Judy pense qu'un cadre de Biotechnica aura rendez-vous avec un client mystère dans pas longtemps pour négocier un contrat impliquant ce fameux projet. Le lieu de rendez-vous est un entrepôt situé sur les quais de Night City Sud, pas loin de La Taule (35).

Judy et les PJ se dirigent tous ensemble vers le métro le plus proche. Si les PJ veulent se rendre à l'entrepôt à l'aide d'un autre moyen de transport, Judy leur dira que le métro est la solution la plus rapide et qu'ils risquent de manquer l'entrevue s'ils ne se dépêchent pas.

Scène 4 : Encore une embuscade !

Dans le métro

Les PJ et Judy arrivent sans encombre à la bouche de métro la plus proche mais une fois arrivés sur les quais, 3 mercenaires (gardes du corps) les [attaquent] à la vue de Judy (ils ont l'initiative).

Ces derniers sont envoyés par Biotechnica pour mettre fin aux agissements de la journaliste.

Les PJ doivent parvenir à battre les mercenaires et remporter ce combat donc si besoin, arrangez-vous pour faire pencher la balance de leur côté.

Scène 5 : Une révélation inquiétante...

Fouiller les poches

À la fin du combat, un des PJ ou Judy fouille les poches d'un des mercenaires et trouve un petit bout de papier plié en 4. Dessus est écrit un ordre de Biotechnica adressé aux mercenaires : tuer la journaliste ET récupérer un échantillon d'ADN de Max McMoon, un sportif de haut niveau.

Test de Connaissance SD de 9 : Max McMoon est un bodybuilder moyennement connu de Night City.

Biotechnica confond en réalité un des PJ avec ce sportif et voulait donc récupérer cet échantillon sur le PJ. Après cette étrange révélation, ils prennent le métro sans encombre et se dirigent vers l'entrepôt à pied.

Scène 6 : Le contrat

L'entrepôt

Une fois arrivés à une cinquantaine de mètres de l'entrepôt, les PJ aperçoivent le cadre de Biotechnica attendant son client juste devant le bâtiment avec un gros camion et 3 gardes du corps.

Judy leur suggère fortement de rentrer à l'intérieur de l'entrepôt et de s'y cacher pour pouvoir entendre et voir les détails de la négociation.

Il faut que les PJ et Judy soient dans l'entrepôt pour la suite de la scène donc s'ils persévèrent, trouvez un moyen de les faire obéir à Judy.



Le Manticore de Militech

Au bout d'une dizaine de minutes, un Manticore de Militech se pose à côté du camion de Biotechnica et une représentante commerciale en sort, accompagnée de 3 gardes du corps.

Après avoir longuement négocié, le cadre de Biotechnica présente à la représentante de Militech son produit : la copie conforme d'un des PJ (celui qui est pris pour le sportif de haut niveau) dans un état de sommeil artificiel profond. Il s'agit d'un clone élevé en laboratoire qui possède toutes les caractéristiques du PJ mais avec beaucoup plus d'implants cybernétiques.

Les PJ sont repérées vers la fin de l'échange et un [combat] s'engage alors.

Militech parvient toutefois à s'échapper pendant le combat et laisse les PJ se battre avec les gardes du corps de Biotechnica. Quelle que soit l'issue de ce combat, Militech s'est enfui avec le clone du PJ.

À suivre dans l'épisode 2 de Perfect Mirror...



Cyberpunk

RED