

CYBERPUNK RED



UN PAUMARD SUR LE TOIT
Une Screensheet pour Cyberpunk RED

Une histoire créée par Jérôme « Corvos » Baronheid
Mise en page et adaptation par Alexis.D

Sommaire :

Escarmouche dans les Badlands	page 3
Informations pour les Joueurs	page 4
Informations pour les Meneurs	page 4
Des Obstacles	page 4
Comment trouver l'AV-4 ?	page 4
On a enfin trouvé l'AV-4	page 4
Le grand final !	page 4
Le petit plus	page 4

Note :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter l'auteur sur le discord du groupe : **Corvos** ou par mail : jbaronheid@gmail.com*

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



Escarmouche dans les badlands

Par Jericho Hunt – Actualité désertique – Posté il y a 2 jours

Un porte-parole de **Biotechnica** a annoncé, il y a quelques semaines, que la Méga-Corporation portait un intérêt à cette zone pour y établir des fermes automatisées afin de nourrir la population de Night City. Depuis cette annonce, un représentant du bureau régional de Night City de **Militech** soutient fermement la décision de **Biotechnica** et a annoncé que **Militech** était prêt à aider la Méga-Corporation à installer ses structures et sécuriser l'endroit "sauvage". Il y a fort à parier que **Militech** ne tarde pas à envoyer des agents sur le terrain car, plus tôt dans la semaine, le village d'Agramonte a été plongé dans le chaos issu du combat entre deux gangs des Nomades. Les tristement célèbres "Ivory Riders" ont délogé un Gangs de Nomade plutôt pacifiste. Les "Ivory Riders" sont connus pour être des vrais gangsters sanguinaires ! Ils ont pour habitude de faire crépiter leurs fusils avant de trancher avec leurs évents, laissant derrière eux des scènes de carnage sans précédents... Personne dans les Badlands n'ose leur tenir tête et leurs véhicules arborant des animaux totems peints en blanc risquent d'hanter durablement les alentours de Night City. Ils sont pour ainsi dire, les juges, jurys et bourreaux n'obéissant qu'à la seule loi qu'ils semblent connaître : celle de la jungle.

[Lien : Les gangs Nomades dans les Badlands](#)

[Lien : Cartographie des Badlands](#)



LA TRAUMA-TEAM RECRUTE

► Informations pour les joueurs ◀

Le Docteur Bob Jones, l'un des Visages de la Trauma-Team (**mentionné page 304 du livre de base**) approche le groupe par l'intermédiaire de leur Fixer local dans un bar, le half-dead (situé en bordure de la zone de combat). Le bar est principalement connu pour ses bornes d'arcades à interfaces neurales, son barman lourdement cybernétisé et une arrière salle qui a connu des jours meilleurs occupée par un vieux billard limé et une table avec un coin brisé. C'est dans cette salle que le fixer habituel et le Docteur Bob Jones propose un travail lucratif mais dangereux à l'équipe. La prime pour le travail est 2.000 ED chacun. La Trauma-Team a perdu le contact avec un AV-4 en direction des Badlands près d'un village nommé Agramonte. Le groupe devra donc essayer de sauver les survivants, de si possible remettre en état l'AV-4 et d'éventuellement éviter le pillage de la carcasse. Il n'y a pas de détails sur ce qui attend les personnages dans les Badlands, mais 2.000 ED par tête, c'est un sacré butin...

► Informations pour le meneur ◀

La Trauma-Team n'a pas le temps de faire les recherches ni d'allouer une équipe pour, peut-être, arriver trop tard. Parlez d'éventuelles implications personnelles des PJ qui pourraient connaître un membre de l'équipage de l'AV-4. La zone autour du village d'Agramonte a été récemment le théâtre d'une guerre entre clans Nomades. Le plus belliqueux d'entre eux, les "Ivory Riders" ont pris le contrôle de la zone et chassé l'ancien gang de Nomade.

Les personnages ne savent pas qu'à partir du moment où ils ont l'information, ils ont au maximum 10 heures pour arriver à la carcasse. Toutes les 2 heures, un survivant du crash meurt. Après 10 heures, il ne restera que le malade à sauver. Il était bien harnaché sur la table et n'a que peu souffert du crash mais il est fiévreux, délire et ne peut pas se détacher tout seul.

Le fixer habituel des personnages peut leur prêter un véhicule afin de rejoindre Agramonte qui se situe à 2 heures de route.

► Des Obstacles ◀

Un barrage de police empêche les personnages d'emprunter la route la plus directe. Il est possible de convaincre les forces de l'ordre ou de forcer le barrage. Toutefois, si les personnages ne veulent pas tenter l'épreuve de force, ils peuvent emprunter une autre route qui rallongera le temps, amenant le temps de trajet à 4 heures de route.

A proximité du village d'Agramonte, une course poursuite s'engage dans les badlands lorsqu'une caisse du gang des "Ivory Riders" coupe la route du véhicule des personnages et revient pour tirer sur ces derniers. Si les Gangsters Nomades (**Dont le profil est celui de Gangster Nomade présenté page 413 du livre de base**) laissent le véhicule des personnages en rade et pourront au choix du meneur sortir faire la peau des personnages ou les laisser seuls dans les Badlands. Quoi qu'il en soit, le temps de réparation du véhicule est d'une demi-heure.

► Comment trouver l'AV-4 ? ◀

Une fois que les personnages ont atteint le village d'Agramonte, plusieurs choix s'offrent à eux :

- S'ils connaissent l'altercation qu'il y a eu entre les gangs de Nomades, ils peuvent aller quérir de l'aide du gang de Nomade qui a perdu son territoire face aux "Ivory Riders" entraînant un détour de 3 heures. Si un accord est passé avec eux, trois gangsters Nomades seront retirés de l'affrontement final.
- Les personnages peuvent quadriller la zone, ce qui leur prendra 6 heures et ils risquent de tomber sur une patrouille des "Ivory Riders" qui ouvrira le feu sur eux. Ils peuvent aussi essayer de tendre un piège à une des patrouilles afin de faire parler l'un des gangsters.
- Les personnages peuvent chercher aux alentours du dernier point où l'AV-4 émettait, ce qui pourrait leur prendre une demi-heure par point cardinal avant de trouver un débris de l'AV-4 et le premier cadavre de la Trauma Team à l'Est.

► On a enfin trouvé l'AV-4 ◀

L'AV-4 s'est écrasée sur le toit d'un ancien mall en ruine. Pour rejoindre le site du crash, il faut grimper jusqu'au 3^e étage pour accéder au toit et surtout se débarrasser des deux Gangsters Nomades (**Dont le profil est celui de Gangster Nomade présenté page 413 du livre de base**) qui montent la garde. Les personnages devront :

- Réparer la balise GPS pour que la Trauma-Team sache où est l'AV-4 et qu'ils dépêchent une équipe en renfort.
- Ouvrir la porte du véhicule.
- Soigner les survivants.

Tout cela devrait prendre une demi-heure.

Membre de l'AV-4	Rôle
Passager de l'AV-4	Aucun
Sun Jiao	Pilote
Ridvan Boja	Porte flingue
Hallgrim Kragness	Sniper
Ezequiel Molina	Médecin A
Pauline Molin	Médecin B

► Le grand final ! ◀

Quatre véhicules Nomades arrivent dans un nuage de poussière. Le gang débarque en force pour désosser la carcasse de l'AV-4 et la piller. Le groupe doit défendre le toit contre une petite troupe composée de 12 attaquants.

- Six d'entre eux vont tenter de monter
- Les six autres canardent le toit.

Quoi qu'il en soit, après 6 tours, un AV-4 de la Trauma-Team arrive en AV-4 et défonce les survivants. L'arme lourde de l'AV-4 sur le toit est parfaitement utilisable par les personnages.

► Le petit plus ◀

- Les Gangsters Nomades ont entre 750 et 1.000 ED de matos.
- La Trauma-Team offre 1 mois d'abonnement standard à chaque personnage pour chaque membre du personnel de sauvé
- La Trauma-Team est reconnaissante, le malade et les survivants sont évacués. Si au moins huit Gangsters Nomades sont morts de la main des personnages, les nomades repassent en position de force sur la région et boutent les "Ivory Riders" en dehors d'Agramonte



CYBERPUNK

RED