

CYBERPUNK

R E D



"Perfect Mirror" Épisode. 02
Scénario: Psycho in the Night

Un scénario original
d'Antonin Vancaemelbecke

Sommaire :

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

Résumé :

Ce deuxième et dernier épisode de la campagne « Perfect Mirror » emmène les PJ dans une aventure à la fois perturbante, personnelle et dangereuse : traquer le clone en proie à la cyberpsychose d'un des PJ. 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

Agent de sécurité
Responsable de la sécurité
Cyberpsycho

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 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(s) auteur(s).

Crédit image couverture : Marco Plouffe (Keos Masons)

Scène 1 : Police !

Interpellation inévitable

Les PJ et la Judy décident de se rendre dans le bar MetalStorm (38) pour décompresser après cette découverte perturbante et dangereuse.

Après quelques verres, 3 policiers entrent dans le bar et annoncent au PJ qui a été cloné qu'il est en état d'arrestation pour avoir tiré sur la foule dans une rue de Little China il y a quelques heures.

En effet, le clone a réussi à s'échapper de son sommeil artificiel durant son transport vers les bureaux de Militech et sème la terreur dans les rues de Night City.



L'escouade de 3 policiers

Dans tous les cas, lui et les autres PJ doivent suivre les policiers au Commissariat de police n° 1 (4), emmenés en AV-4, mais la journaliste ne peut pas venir avec eux.

Scène 2 : Fausses accusations

Le commissariat du NCPD

Au commissariat, l'officier supérieur de l'escouade leur montre une vidéo de caméra de surveillance montrant le PJ commettre toutes sortes d'atrocités.

Il s'agit en réalité de son clone qui a basculé dans la cyberpsychose et commence à causer beaucoup de dégâts partout où il va.

Test de Perception SD de 15 : le clone du PJ possède les mêmes implants que lui mais Biotechnica lui en a rajouté une bonne quantité en plus... pas étonnant qu'il ait basculé dans la cyberpsychose.

Après avoir visionné les vidéos de surveillance, les policiers veulent enfermer le PJ en attente d'un jugement.

1. Si un ou plusieurs membres du groupe des PJ décide de menacer violemment les policiers, encore plus d'agent débarqueront pour leur faire comprendre qu'ils n'ont aucune chance. Si les PJ (inconscients) persistent, un **[combat]** se déclenche et les policiers (agents de sécurité) pulvérisent la menace en un claquement de doigts.
2. Les PJ peuvent négocier leur innocence en leur montrant une preuve (une photo prise durant l'épisode 1 ? Ou alors un enregistrement de l'entrevue entre Biotechnica et Militech ?) ou bien en jouant de leur prestance en réussissant un **test de Persuasion/Corruption SD de 21**.
3. S'ils n'arrivent pas à persuader les policiers et qu'ils n'ont aucune preuve de leur innocence, ils sont enfermés tous ensemble dans une petite cellule au sous-sol du commissariat.

Après environ 9h d'enfermement, trois policiers viennent chercher les PJ et leur proposent de les libérer en échange d'un petit service.

Scène 3 : L'alliance

Négociations

Le NCPD propose aux PJ de les aider à abattre ce clone au plus vite : ce n'est pas bien compliqué de le trouver vu tous les dégâts qu'il fait.

Cependant, étant en sous-effectif et sous-équipés, les policiers auront besoin de mains en plus pour arrêter le cyberpsycho. En plus, ils aimeraient l'abattre avant que la MaxTac ne s'en charge ; ce serait un sacré coup de publicité pour leur unité et ils pourraient se faire pas mal d'argent en vendant des « formations digitales » et des « master class du justicier » pour apprendre aux gens comment ils ont fait et leur dévoiler leurs secrets d'entraînement et de combat avancé.

C'est la seule solution qui permet aux PJ de sortir de leur cellule, ils n'ont donc pas vraiment le choix quant à leur participation à cette intervention. Les PJ ainsi que 2 policiers se dirigent vers l'héliport sur le toit où une AV-4 les attend.



Scène 4 : Fight on the rooftop

L'appât du gain

En arrivant sur le toit du commissariat, ils sont attaqués par un officier supérieur (responsable de la sécurité) d'une autre escouade qui veut être le premier à remporter l'affaire pour être bien vu par ses supérieurs et qui pense que le PJ est le cyberpsycho qu'ils doivent tuer.

Les 2 policiers qui accompagnent les PJ tentent de lui expliquer la situation mais rien à faire, sa soif de pouvoir est trop grande et il n'écoute rien de ce qu'ils lui disent. Un [combat] s'engage alors entre les PJ accompagnés des deux policiers (agents de sécurité) et l'officier supérieur (responsable de la sécurité).

Durant le combat, les 2 policiers qui aidaient les PJ sont tués et si les PJ n'arrivent pas à battre l'officier supérieur, ils sont contraints de s'enfuir en volant l'AV-4 de la police qui est posé sur la piste de décollage.

Scène 5 : Pas de fumée sans feu

Une aiguille dans un botte de chrome

Les PJ cherchent l'emplacement du cyberpsycho car ils doivent l'arrêter au plus vite, avant qu'il ne cause trop de dégâts ou qu'il ne fasse porter le chapeau au PJ innocent pour des actes que ce dernier n'a pas commis.

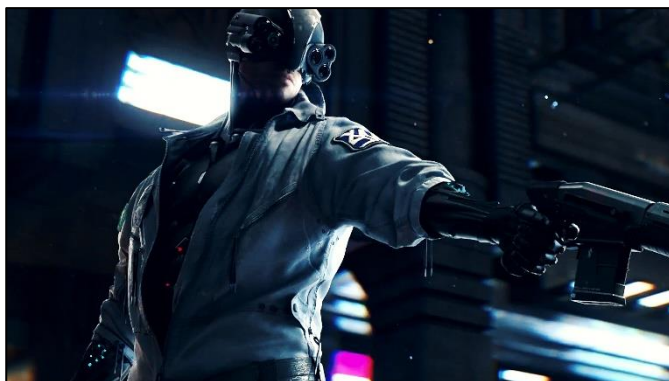
Après quelques minutes de vol, ils aperçoivent une fumée épaisse dans l'Ancienne Japantown, près du centre médical de crise (29) : c'est là que se trouve le clone.

Scène 6 : Final fight

Le cyberpsycho

Une fois arrivés sur les lieux, les PJ retrouvent Judy qui est venue voir quelle était la source de cette fumée pour en faire un article.

Cependant, alors que les retrouvailles s'entament, le cyberpsycho les interrompt en débarquant de nulle part et tue la journaliste brutalement. Un [combat] acharné s'engage entre les PJ et le clone.



Un agent de la MaxTac

Vers la fin du combat, la MaxTac débarque sur le lieu du combat et soit eux soit les PJ parviennent à tuer le cyberpsycho.

Si les PJ ne jettent pas leurs armes et ne se montrent pas coopératifs dès l'arrivée de la MaxTac, ces derniers les annihilent sans la moindre hésitation : faut pas déconner avec la Psycho Squad choomba !

S'ils le souhaitent, les PJ peuvent récupérer les notes que Judy avait prise sur l'affaire et revendre les résultats de son enquête pour gagner 200 000 ED, sachant que 156 250 ED vont servir à payer les frais d'hôpitaux du proche d'un des PJ (s'ils décident de le sauver...), il leur reste 43 750 ED à se partager en trois, soit environ 14 583 ED chacun.

Tout est bien qui finit bien pour les PJ, même si cette découverte inquiétante les terrifie encore : qu'est-ce que les corpos peuvent bien cacher d'autre dans leurs laboratoires et leur complexes secrets ?

A detailed, high-tech cybernetic character, likely a replicant, is shown from the chest up. The character has a metallic, silver-colored body with intricate mechanical details and glowing red lights. The most striking feature is the visor, which displays a glowing blue skull and a digital waveform. The character is surrounded by various cables and wires, suggesting a complex, interconnected system. The background is dark and industrial, with a brick wall visible at the bottom.

CYBERPUNK

R E D