

CYBERPUNK RE



SCREAMSHEET ADVENTURE JAM #1

Écrit par **Joubinat0r, MaxBov, Malohin, Katsuo666 & Alexis.D**

Relu et corrigé par **Joubinat0r**

Mis en page par **Alexis.D**

ScreamSheet Adventure Jam #1 est une compilation de ScreamSheet écrite par 4 Meneurs de Jeux dans le cadre d'un évènement participatif de la communauté de *Cyberpunk Red*.

Pour des questions ou améliorations, n'hésitez pas à contacter **Elian "Legba" Dumas** sur le Discord du groupe. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site où il est stocké sans l'accord de l'auteur.

ScreamSheet Adventure Jam #1 est un contenu non officiel fourni dans le cadre de la politique de contenu Homebrew de R. Talsorian Games et n'est ni approuvé ni cautionné par RTG. Ce contenu fait référence à des matériaux qui sont la propriété de R. Talsorian Games et de ses licenciés. Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document.

Sommaire :

Finir le Job ScreamSheet	page 4
Finir le Job Scenario	page 5
Finir le Job Aide de jeux	page 6
Hall of Famer's Rings ScreamSheet	page 7
Hall of Famer's Rings Scenario	page 8
Hall of Famer's Rings Aide de jeux	page 9
Dernière Chevauchée ScreamSheet	page 10
Dernière Chevauchée Scenario	page 11
Dernière Chevauchée Aide de jeux	page 12
Pas un degré de trop ScreamSheet	page 13
Pas un degré de trop Scenario	page 14
Pas un degré de trop Aide de jeux	page 15
Master of puppets ScreamSheet	page 16
Master of puppets Scenario	page 17
Master of puppets Aide de jeux	page 18



EN BREF !

Compilé il y a 3 heures

MÉTÉO :

Attention habitants de Night City, dès que la brume rouge se lèvera aujourd'hui à 13h, les ultraviolets du soleil s'attaqueront une nouvelle fois aux épidermes les plus sensibles. Pensez à GiloDerm pour prévenir tout risque de cancer, GiloDerm la crème qui vous protège sous toutes les atmosphères. (@GiloDerm existe aussi pour les épidermes synthétiques).

LOTO DE LA MORT :

Helloooo Night City!

A notre grand loto des meurtres, les cadavres sont montés à 30 piles hier! 10 rien qu'à Heywood, grâce à notre fabuleuse guerre des gangs!! On compte aussi un policier, alors gaffe à vos culs, parce que le NCPD va pas laisser passer ça!

Le ou les gagnants, n'oubliez pas, c'est à partir de 10h00 que les bureaux de MA&F ouvrent. 5000 eddies, ça ne se loupent pas ! Et n'oubliez pas votre gilet pare-balles à la sortie !

BOURSE :

Une nouvelle fois l'action de Petrochem chute dès l'ouverture. Moins 3,5% ! J'espère que vous n'avez pas misé toutes vos économies dans la compagnie de Dallas. Si la tendance baissière se poursuit, Petrochem pourrait être le plus mauvais placement du trimestre. Cependant selon nos renseignements, Petrochem serait sur le point de faire une annonce pour rassurer ses investisseurs. Depuis que Petrochem s'est fait volé sa branche Continental Agricorp, ses initiatives pour diversifier ses activités n'ont plus la confiance de la bourse.

ECONOMIE :

Selon les prévisions de nos économistes, le prix de l'alimentation devrait augmenter de 10% d'ici la fin de l'année. Tandis que les salaires devraient stagner. Cependant le conseiller municipal Paul Fuginer, chargé de la ville, se veut rassurant et il a déclaré au journal de 23h00, que les chantiers de construction sur Night City devraient offrir plus d'emplois dans les semaines à venir ce qui permettra à la population d'augmenter son pouvoir d'achat, et donc d'absorber sans difficulté la hausse des prix de la nourriture.

FAITS DIVERS :

Hier, un ouvrier a fait une chute mortelle de haut du futur building de Biotechnica. C'est le 11ème accident de ce genre sur ce site en 4 mois. Le cabinet d'avocats de Biotechnica déclare qu'à chacun de ces accidents, la responsabilité de Biotechnica n'a jamais été engagée car les ouvriers avaient commis des fautes graves : non-respect délibéré des consignes de sécurité, ivresse sur le lieu de travail, absorption de produit stupéfiant etc.... Selon le témoignage d'un ouvrier qui souhaite rester anonyme, les vraies raisons de ces accidents sont des cadences infernales, et du matériel de sécurité en quantité insuffisante. Biotechnica cache la vérité pour ne pas stopper le chantier. Hier, notre ami Jimy est tombé du 17e étage, car il n'y avait plus de ligne de vie disponible. Quand l'ambulance est venue chercher notre collègue, nous l'avons suivi en cachette. Avant d'arriver à l'hôpital, l'ambulance s'est arrêtée sous un pont cul à cul avec un autre van de couleur blanche. Après on les a perdus. Le lendemain, comme par hasard, l'autopsie dit que notre pauvre Jimy était ivre au moment de son accident. Jimy était pas ivre, je le sais ! C'est dégueulasse ! Sa veuve et ses petits n'auront rien, ils vont crever de faim !"

CONTINENTAL BRANDS

15% de réduction pour

3 KIBBLE
The Kiwi
achetés.



►Informations pour le meneur◀

Petrochem dégraisse sa section "risque écologique" de Night City. Le corpo, Maxim Huano licencie les employés devenus inutiles et détruit les documents gênants. Tout irait très bien, si ce n'est un assistant (Job Guiapinel) qui a eu accès à des rapports sur la prochaine stratégie de développement de Petrochem. Petrochem a conscience qu'il ne peut pas laisser partir dans la nature cet employé au risque qu'il soit embauché par la concurrence. Le comité de direction a voté à l'unanimité "d'effacer le problème". Par souci de discréetion et de simplicité, Maxim Huano a choisi de sous-traiter l'effacement. Ainsi il a publié un contrat noir pour 200 EDDies auprès d'un fixer connu pour sa discréetion, Milan Lukoki.

Les personnages ont accepté ce contrat facile : un grattapapier, grassouillet, vivant seul dans un cagibi, sans emploi, sans corpo, sans protection, sans gang. Ce n'est pas bien payé, mais pour écraser un cafard personne ne peut exiger une fortune. De plus ce genre de contrat est un bon moyen d'entretenir leur réputation dans le milieu.

Hier matin, les personnages ont effacé la cible en dehors de son domicile. (Le Meneur de Jeu doit imaginer comment les personnages ont tué l'assistant selon la connaissance qu'il a de ses personnages. Évidemment l'assistant ne doit pas avoir été décapité, ni avoir reçu une balle dans la tête, etc...). Laissé pour mort par les personnages, le biomonitor de l'ex-assistant a déclenché sa Traumateam Silver Card. L'ex-assistant fut sauvé in extrémis par Trauma Team.

18h00, aujourd'hui, l'hôpital a téléphoné par erreur à l'ex-employeur, Petrochem, et l'a informé que son employé sortait de l'hôpital. Immédiatement averti, Maxim Huano a contacté le fixer pour exiger que le contrat soit rempli sur le champ, sinon il permutera le contrat sur la tête des incapables.

►Informations pour les personnages◀

20h00. Les personnages ingurgitent une bière synthétique dans un bar. Ils attendent avec impatience leur fixer habituel, Milan Lukoki. C'est jour de paye ! Ils viennent de finir un contrat d'élimination, il est temps d'empocher les 200 eddies. Leur fixer les appelle. Le rendez-vous est annulé. Le commanditaire est furax : la cible est toujours vivante ! Si les personnages ne finissent pas le contrat d'ici demain matin, alors le commanditaire resté anonyme mettra les 200 eddies sur la tête des personnages. Milan leur remonte les bretelles et déclare qu'il n'aura pas d'autre choix que de respecter la décision du commanditaire s'ils ne nettoient pas leur merde.

►Terré dans son appartement◀

A sa sortie de l'hôpital Job Guiapinel s'est précipité pour acheter une réserve de croquettes, des litres de soda énergisant, des pilules de caféine extra fort goût réglisse, un drone terrestre d'occaz d'autodéfense lance flamme, un fusil à pompe et des boîtes de cartouches. Également, l'ex-assistant a vidé son compte bancaire. Puis il a supplié le chef du petit gang de son immeuble de le protéger pendant une

semaine pour 500 EDDies. Maintenant, Job se terre dans son studio, ne sortant plus. Face à la porte fermée à double tour, le drone lance flamme veille et une caméra enregistre en continu l'appartement. Job, pétrifié, sur son lit, ne dort plus, se gavant de soda et de caféine. Ordinateur et fusil à pompe sur ses genoux, il attend ses assassins, hanté par une question : Pourquoi veut-on le tuer ?

►Comment finir le job◀

Pour tuer Job Guiapinel, les personnages n'auront pas d'autre choix que de se rendre à son appartement. Théoriquement ils peuvent atteindre la cible en passant par la porte, et/ou en se connectant au réseau interne de l'immeuble.

Le Meneur de Jeu devra faire intervenir les membres du gang payé pour défendre Job Guiapinel. Le Meneur de Jeu peut à sa guise les faire intervenir avant / pendant / après avoir tué Job Guiapinel (ou un peut tout le temps durant ces étapes par petites escarmouches histoires de mettre la pression sur les personnages).

►Le job est fini◀

Les personnages sont enfin payé de leurs 200 EDDies, mais l'ambiance reste froide car leur incomptéence a failli ruiner leur réputation et celle de leur fixer. ...

►Faire vivre le job autrement◀

Voici deux manières de faire jouer ce mini scénario autrement :

- Les personnages sont embauchés par Job pour le protéger.

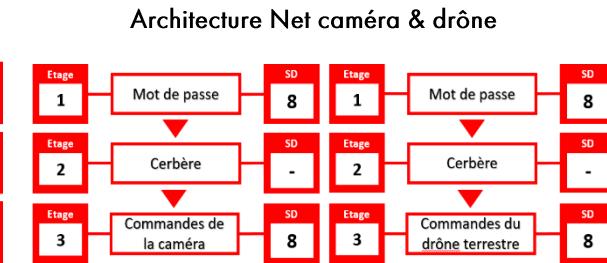
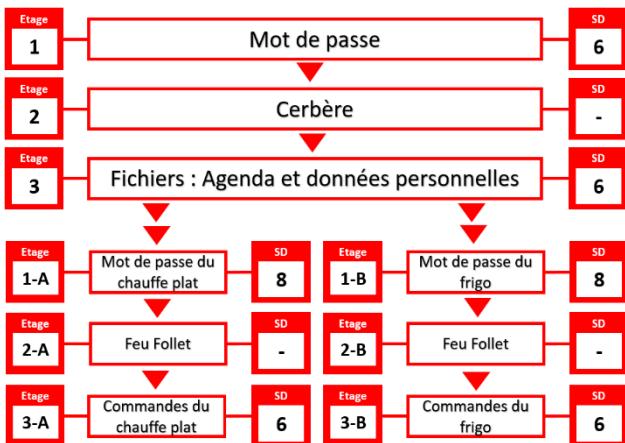
OU

- Job n'a pas perdu de temps et a trouvé un emploi. Son nouvel employeur a bien compris la valeur de sa recrue, mais il ne veut pas dévoiler sa stratégie hostile contre Petrochem. Alors via un fixer, embaucher les personnages pour exfiltrer Job de chez lui et le garder jusqu'à son premier jour de travail.

Pour l'une ou l'autre des amorces le Meneur du Jeu devra organiser des courses poursuites dans l'immeuble et dans la rue, où le seul but des agresseurs est de tuer Job et non pas blesser ou tuer les personnages)

FINIR LE JOB (*par Joubinator*)

Architecture Net appartement de Job



Job Guiapinel

INT 6	REF 5	DEX 3	TECH 5	PRES 5		
VOL 5	CHAN --	MOUV 3	CORP 3	EMP 4		
Points de vie 20		Blessure grave 20		Sauv. contre la mort 3		
Armes Fusil à pompe		Armure: Aucune Tête Corps				
OSP 0 OSP			OSP 0 OSP			
Compétences Armes d'épaules [REF] [7], Athlétisme [DEX] [5], Bagarre [DEX] [5], Concentration [Vol] [7], Conversation [EMP] [6], Connaissance [INT] [8], Discretion [DEX] [5], Guide Local [Local] [4], Langue connues [INT]: Argo [8], Langue connues [INT]: Native [4], Premiers secours [TECH] [7], Perception [INT] [8], Persuasion [PRES] [7].						
Cyberware & Equipement Spécial Munitions Chevrotine						
6		Munitions Carte avec 50 Edides Pack de Kibble				
1		1				

Adresse de l'appartement de Job

"Vous avez vraiment déconné les mecs ! La cible serait chez elle selon mon indic : Bloc 14, 17e étage, porte 1722B. Rattez votre merde cette nuit ! Sinon..."

Appartement de Job



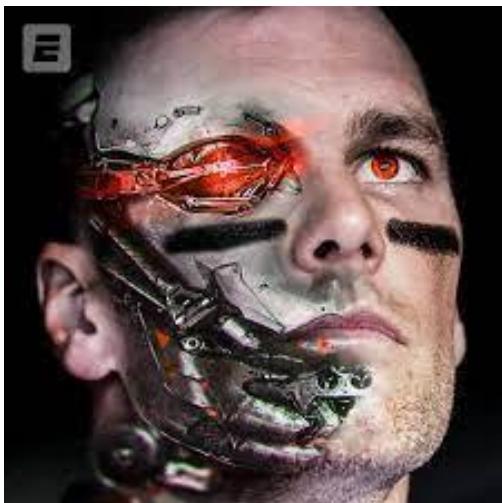
Membre du gang de l'immeuble

INT	REF	DEX	TECH	PRES
2	6	5	2	4
VOL	CHAN	MOUV	CORP	EMP
2	--	4	4	3
Points de vie	Blessure grave		Sauv. contre la mort	
25	25		4	
Armes			Armure: Cuir	
Pistolet très lourd (M. Qualité)	4d6		Tête	4 SP
Eventreurs	2d6		Corps	4 SP
Compétences				
Armes de mèlées [DEX] [11], Athlétisme [DEX] [9], Bagarre [DEX] [9], Dissimuler/révéler Objet [INT] [4], Concentration [VOL] [4], Conversation [EMP] [5], Cond. Véhicule terrestre [REF] [10], Connaissance [INT] [4], Discréetion[DEX] [7], Endurance [VOL] [6], Esquive [DEX] [7], Guide Local [Local] [4], Interrogatoire [PRES] [3], Langue connues [INT]: Argo [4], Langue connues [INT]: Native [4], Perception [INT] [6], Premiers secours [TECH] [4], Pistolet [REF] [12], Psychologie [EMP] [4], Rés. Torture/drogue [VOL] [6]				
Cyberware & Équipement Spécial				
Munitions			Équipement général	
Pistolet Très Lourd	25		Téléphone jetable	
			Baton de nourriture	
Cyberware				
Evenentreur, Techair, Téloutage lumineux				
			1	1
			1	1



THE “G.O.A.T” TIM BRODY IS GONE

Par Ziggy « Front » Page – Posté il y a 2 heures



C'est officiel, le légendaire Tim BRODY est annoncé sa retraite après quasiment 3 décennies sur le Gridiron. L'ancien QuarterBack (QB) des Night City RANGERS a décidé de « retirer les crampons et laisser la place aux jeunes... ».

En effet, la « machine à lancer des Touchdowns » fait ses adieux au monde du Football après 26 saisons de domination de la ligue NFL et avec au moins autant de records battus. On pense bien sûr aux nombres de victoires au Superbowl qui l'élève au nombre de 12. Plus que n'importe quelle autre équipes présentes sur le circuit.

Sa dernière victoire au Superbowl 2042 lui a permis d'atteindre le Hall of Fame, malgré le #Rangers-gate (initiative lancée par Ben ROTHLISWALKER). C'est une première, tout sport confondu, qu'un joueur parvient au panthéon des joueurs en étant toujours en activité.

Maintenant qu'une page de sa carrière se ferme en tant que sportif, une nouvelle s'ouvre. Sans parler de ses activités extra-sportives, comme créateur de sportswear, ou encore effigie de différente marque de luxe tel que Rayfield, Tim BRODY souhaiterai créer une nouvelle franchise à Night City dans le Football de combat.

Il souhaite "donner la chance aux sportifs en phase transition d'une cyber-modification de pratiquer un sport à haut niveau". En effet, aujourd'hui seule le Football de combat autorise les cyber-augmentés à pratiquer un sport au niveau professionnel.

S'il arrive à ses fins, ça en fera la seconde équipe de Football de combat avec les Night City Death Dealers.

Avec une fortune s'élevant à près de 130 000 000 ED, il semble avoir toutes les clés en main pour en faire la prochaine super-franchise sur Football de combat.

[Lien : Top des highlights de Tim BRODY !](#)

[Lien : Retour sur le Rangers-gate !](#)

[Lien : Tom BRODY vs Ben ROTHLISWALKER, la rivalité du siècle !](#)



TAKASHI WILKINS SE LANCE DANS LE FOOTBALL DE COMBAT

Takashi WILKINS, PDG de la branche américaine de SEGOTARI à Night City, dévoile son prochain jeu sportif basé sur la Mortal Kombat Football League. Intitulé MKFL 2045, le jeu vous proposera d'incarner un joueur d'une des vingt franchises de la ligue américaine.

Le jeu devrait sortir d'ici le 4^{ème} trimestre de cette année sur la nouvelle plateforme de SEGOTARI la RUSH REVOLUTION.

Afin de créer le jeu le plus réaliste possible, Takashi WILKINS nous a confié qu'il s'est immergé au cœur d'une équipe de Football de combat, les Night City Death Dealers, pendant plusieurs mois. Le but étant : "... de retranscrire les émotions des joueurs sur ET hors terrain. Apporter un tout nouveau type de contenu qu'on ne voit jamais lors des matchs. Mais pour voir de quoi il s'agit, il vous faudra le découvrir le jour de sa sortie, la manette en main, ou plutôt casque de braindance interactif."

Nous lui avons également parlé de son amitié avec le célèbre joueur de Football Tim BRODY, et abordé la question que tout le monde se pose. Y a-t-il un lien entre le fait que le prochain jeu de SEGOTARI soit du Football de combat, alors que de son côté, votre ami Tim BRODY souhaite ouvrir sa propre franchise MKFL ?

"Vous savez, moi je ne crois pas qu'il y ait de bonne ou de mauvaise situation. Dire qu'il n'y a aucun lien serait vous mentir, mais c'est vraiment la situation ainsi que notre attirance pour ce sport qui a fait qu'aujourd'hui la Football de combat se développe et gagne en notoriété."

[Lien : L'ascension du prodige Takashi WILKINS !](#)

[Lien : Ellines Onlines – Futur GOTY ?](#)



Tim BRODY, une nouvelle fois sacré MVP du SuperBowl 2042

HALL OF FAMER'S RINGS (par Maxbov)

► Informations pour les joueurs ◀

Tim BRODY, l'ancienne star du football américain approche le groupe de personnages par l'intermédiaire du bien connu Fixer **Chris « THOR » Hemsworth** situé dans **Upper Marina**. **Tim BRODY** va proposer aux mercenaires un travail nécessitant de la discrétion. L'ensemble de ses bagues symbolisant chacune de ses victoires au Superbowl ont mystérieusement disparu. Elles sont au nombre de 12. La prime pour récupérer ses bagues en toute furtivité est de **500 EDDies** chacune et un bonus de **1 500 EDDies** pour la bague n°12. En effet, sa dernière victoire au Superbowl 2042 symbolise l'ascension ultime de son art.

Chacune des bagues du champion peuvent valoir jusqu'à **50 000 EDDies** sur le marché noir et le lot des 12 bagues réunies peut monter jusqu'à **1 000 000 EDDies**. Les personnages pourront tenter de se renseigner subtilement auprès de divers vendeurs des marchés de nuits de Night City, afin de voir si des informations circulent en ville en ce moment.

Les Edgerunners seront invités dans le penthouse d'Upper Marina de la star afin d'investiguer sur la disparition des bagues. L'habitation de récent hall of famer dispose de systèmes de sécurité dignes des plus hauts cadres de corps. Plusieurs employés de ce dernier vivent dans le même building afin d'être disponible rapidement à la demande de leur employeur. Peut-être avons-nous un employé mécontent qui aurait pu orchestrer le coup.

Il est également de notoriété publique pour les connaisseurs du football que le grand rival de l'ancien Quarterback des Night City **RANGERS**, **Ben ROTHLISWALKER** (actuellement Quarterback des 99ers de San Francisco) était envieux du succès (notamment suite à la victoire contestable des **RANGERS** au Superbowl de 2042) et avait déjà proféré diverses menaces. Sa récente venue sur Night City était possiblement pour mettre ses menaces à exécution.

Le receleur le plus connu de Night City, se trouve dans le quartier du **Glen**, **Jorge GOLDENARM** serait la personne à contacter pour trouver des objets de valeur très rare (les bagues). Il doit forcément avoir entendu des rumeurs. L'interroger pourrait apprendre aux personnages de nouvelle information, si tant t'es qu'ils connaissent la réputation du receleur.

Récemment, un groupe de jeunes **Tyger Claws** se sont démarqués de reste du gang en commettant divers vols qualifiés sur des personnalité importante de Night City. D'après les forces du NCPD, ce groupe opérerait depuis le bar "**Tokyo's Factory**" de l'**Ancienne Japantown**. Ils ont déjà fait des braquages remarquables, et sont couvert par les autres Chooms du gang. En ont-ils ajouté un à leur tableau de chasse.

► Informations pour le meneur ◀

Plusieurs pistes doivent être données aux personnages au fil de la partie afin de devoir chercher qui a réellement subtilisé les bagues du client. On peut potentiellement imaginer que les bagues ont été séparées et qu'il faudra faire le tour de la ville afin de toutes les rassembler. Le tour de ville sera l'occasion d'avoir diverses rencontres avec des gangs, des edgerunners et des personnages charismatiques de Night City.

La 12^{ème} bagues du client est la plus importante à ses yeux, car en réalité elle contient un micro-éclat qui révèle les secrets du succès et de la longévité du **Tim BRODY**. Grâce à la découverte de ce secret (que je laisse au Meneur de Jeu le soin de décrire), plusieurs opportunités se présentent au détenteur de l'éclat. Il peut soit choisir de révéler le secret du client au grand jour, ce qui pourrait avoir pour conséquence de détruire toute sa réputation et d'effacer les exploits accomplis. Soit d'utiliser pour son compte ou vendre ses informations afin de devenir le digne successeur de **Tim BRODY** et engendrer des millions d'Eddies par la même occasion.

► Que s'est-il passé ◀

Ben ROTHLISWALKER a engagé une experte du cambriolage, **Felicity HAWKS**, pour qu'elle lui ramène l'éclat contenu dans la 12^{ème} bague. Elle y a vu là l'opportunité de faire un coup encore plus gros en volant l'intégralité des bagues, puis les as vendues à divers acheteurs sous couvert d'intermédiaires afin de couvrir ses traces.

► Où sont les bagues ◀

- Les bagues n°1, 2 & 3 : Dans la boutique de **Jorge GOLDENARM**, dans le **Glen**,
- La bague n°4 : Chez un PNJ de NC qui l'a trouvée par hasard dans son domicile. Il existe potentiellement un lien avec **Felicity HAWKS**,
- Les bagues n°5, 6, 7 : sont en vente à travers différents marchés de nuit de NC,
- Les bagues n°8 & 9 : sont avec des lieutenants des **Tyger Claws**,
- La bague n°10 : chez une corpo fan des Night City **RANGERS**,
- La bague n°11 : Avec la gouvernante de **Tim BRODY** qui l'a trouvée dans ses affaires après le cambriolage et qui avait peur d'être accusée de ce dernier,
- La bague n°12 : Avec **Ben ROTHLISWALKER**.

Attention, certaines libertés scénaristiques ont été prises en compte pour l'écriture de cette Screamsheet, notamment le background des Night City Rangers n'est pas respecté.

HALL OF FAMER'S RINGS (par Maxbov)

Felicia HAWKS

Race	Caucasien	Âge	Environ 30 ans
Cheveux	Inconnue	Yeux	Inconnue
Taille	1,69 mètres	Poids	Inconnue
Corpulence	Fine et élancé	Divers	Inconnue
Equipement	Pistolet, Combinaison connecté		
Implant Cybernétique	Port d'interface neural		
Métier	Voleuse		
Statut	Inconnue		



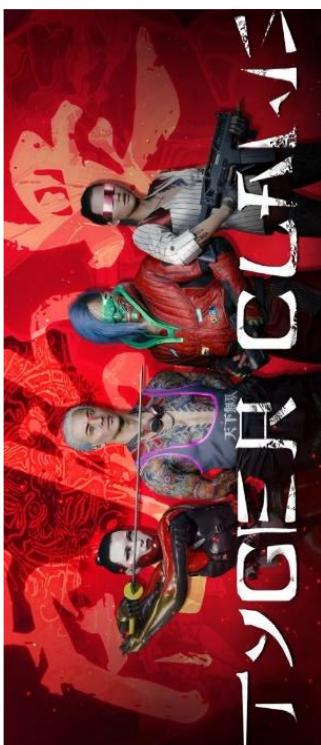
Jorge GOLDENARM

Race	Hispanique	Âge	42 ans
Cheveux	Long et en forme de Dreadlocks	Yeux	Marrons
Taille	2 mètres	Poids	120 kilos de muscles
Corpulence	Montagne de muscles	Divers	Barbe bien fournie et taillé Tatouage sur le visage
Equipement	Lance Grenade Popup, SMG Lourd Popup, Cybercobra et Etripeurs		
Implant Cybernétique	Deux bras cyber en or		
Métier	Prêtre sur gage / Receleur		
Statut	En vie		



Benjamin "Ben" ROTHLISWALKER

Race	Afro-américain	Âge	35 ans
Cheveux	Rasé	Yeux	Marrons
Taille	1,88 mètres	Poids	105 kilos
Corpulence	Athlétique	Divers	Bouc bien taillé
Equipement	-		
Implant Cybernétique	-		
Métier	Joueur de Football (NFL) chez les 99ers de San Francisco		
Statut	En vie		



INT	2	REF	6	DEX	5	TECH	2	PRES	4
VOL	2	CHAN	--	MOUV	4	CORP	4	EMP	3

Points de vie	20	Blessure grave	10	Sauv. contre la mort	4
---------------	----	----------------	----	----------------------	---

Armes	Armure: Cuir		
Pistolet très lourd	4d6	Tête	4 SP
Eventreurs	2d6	Corps	4 SP

Compétences	Armes de mêlée (DEX) [1 1], Athlétisme (DEX) [9], Bagarre (DEX) [9], Connaissance (INT) [4], Concentration (VOL) [4], Cond. Véhicule terrestre (REF) [1 0], Conversation (EMP) [5], Discréction (DEX) [7], Dissim./Révélation obj (INT) [4], Endurance (VOL) [6], Esquive (DEX) [7], Guide Local (Local) [4], Interrogatoire (PRES) [6], Langue connues (INT): Argo [4], Langue connues (INT): Native [4], Perception (INT) [6], Persuasion (PRES) [6], Pistolet (REF) [1 2], Premiers secours (TECH) [4], Psychologie (EMP) [5], Rés. Torture/drogue (VOL) [4]		
-------------	---	--	--

Cyberware & Equipement Spécial	Equipement général		
Munitions	Pistolet Très Lourd	30	Téléphone jetable
Cyberware	Eventreur, Techair		1



CETTE SEMAINE DANS NIGHT CITY

Compilé il y a 1 heure

LE SAVIEZ VOUS ?

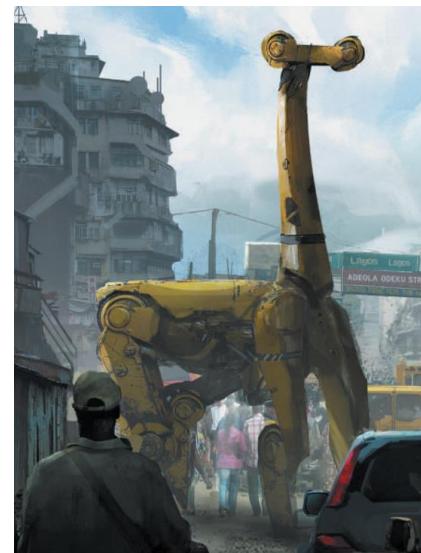
Au centre de la zone de combat se trouve un havre de paix. Dans le quartier du Kleimann Square existe un espace de quelques pâtés de maisons dans lequel les habitants ne font pas que survivre aux assauts des Boostergangs, mais vivent une vie digne des autres quartiers de Night City. La légende veut qu'un arbre du parc soit le siège d'un esprit qui amène la paix aux hommes. Une autre histoire raconte que les hommes qui protègent l'arbre sont d'anciens nomades, un gang qui se fait appeler les Apaches.

-Liens vers Images du Kleimann Square avant la chute,
-Liens vers Les Apaches, amérindiens au 19ème siècle.

DES ÉPÉES POUR DÉFENDRE LES PLUMES :

La doyenne de l'Université de Night City, Meline Yueh, a annoncé l'arrivée prochaine de tourelles de défense Militech Df-3456 pour la protection des étudiants contre les intrusions et exactions de gangs sur le campus et dans les salles de cours : « Il est temps de protéger ce qui deviendra l'élite de notre ville, chaque jour nos étudiants sont la cible de boostergangs qui viennent les dépouiller, les blesser voire les tuer, comme ce fut le cas pour Issac Horshdet il y a 3 semaines. Nous nous efforçons d'intégrer dans nos rangs des jeunes de tous milieux sociaux. Je vous l'affirme, la peur va changer de camp. »

-Liens vers articles sur la mort d'Issac Horshdet,
-Liens vers UNC, diverses formations à votre portée.



DÉBLAITEMENT DU VIEUX CENTRE VILLE :

Cette semaine les unités GRAF3 présentes sur le site du vieux centre ville vont débuter le déblaiement des restes de l'ancien siège de la Petrochem à Night City. Pour rappel, cette tour se trouvait initialement dans la zone où s'est écrasée la tour Arasaka. Peu irradiés, selon les techniciens pilotes des unités GRAF3, les gravats se trouvent sous le niveau du sol depuis la chute des tours en 2022, et leur manutention pourrait causer des micro séismes ressentis sur l'ensemble de la presqu'île. Les travaux pourraient prendre entre 3 et 6 mois selon l'état du sous-sol.

-Liens vers le site de Zhirafa Technical Manufacturing,
-Liens vers histoire de Night City, les dates importantes.



►Informations pour les joueurs◀

Slice, charcudoc chef des Apaches, prend contact avec le fixer habituel des personnages, pour leur proposer un contrat.

Slice est un excellent charcudoc de la zone de combat, il a pris le commandement d'un gang mineur qui existait avant la chute. Avec ce gang il a créé une zone neutre au milieu de guerres quotidiennes entre gangs. Il accepte n'importe quel client, la seule condition est que personne ne vienne amener la violence dans son quartier. Cette condition est globalement respectée.

►La mission◀

Slice est au courant de la livraison prochaine de tourelles de défense Militech Df-3456 pour l'université, 4 camions contenant chacun 10 tourelles doivent passer par un trajet dont il a eu vent. Il souhaiterait le chargement d'un seul camion. La prime se porte à 1 000 EDdies par personne, ce montant est fixe mais le montant peut être indiqué au fixer (si c'est un personnage) qui s'occupera de la répartition.

Le chargement arrive par l'US 16, 4 camions banalisés, accompagnés de deux vans banalisés avec 5 membres de Militech (4 agents et 1 responsable de la sécurité, dont les caractéristiques sont disponibles page 413 et page 415 du livre de base de Cyberpunk Red) dans chaque véhicule. Toutes les tourelles sont équipées d'une puce de localisation qu'il faudra désactiver. L'un des quatre chauffeurs (répondant au nom de **Johann Désir**) est la taupe de **Slice**, un apache infiltré et un homme de confiance, il sera dans le dernier camion. Le convoi arrivera par le nord dans deux jours, le matin aux environs de 9 heures. La formation devrait être un camion, un van, deux camions, second van et quatrième camion.

►Informations pour le meneur◀

- Le Maelstrom veut faire place nette des Apaches et capturer si possible **Slice**.
- Une corpo, ou un membre du conseil municipal (déterminez celle que vous souhaitez) aide le Maelstrom en sous-main, une zone de guerre, c'est des ventes d'armes, d'armures, location de milice...De l'argent facile à gagner ou à détourner.
- **Johann Désir** est mort, avant d'être abattu il a été torturé et a fini par donner le plan de **Slice**. Toutes les tourelles ont été équipées d'un second jeu de puces de localisation qui sera activée lors de la mise en route des tourelles. Provoquant du même coup une attaque violente de Militech qui pourrait mettre fin à la vision de **Slice**. Si les personnages prennent le dernier camion, ils pourront apprendre sous la contrainte que le chauffeur a été remplacé grâce à un jet d'intimidation avec un SD de 15. Le nouveau chauffeur peut leur avouer qu'il remplace **Johann** sur le pouce et que celui-ci est mort.

►Préparation◀

Les personnages vont devoir suivre la route US 16 pour voir où ils peuvent agir.

Un passage à niveau coupe la route peu après l'entrée dans Night City, deux grandes zones en travaux une avant et l'autre après le pont nord. Dans les badlands au nord, un pont basculant permet le passage de cargos.

Laissez aux personnages du temps pour préparer leur coup, mais il faut savoir qu'il leur faudra une demi-journée pour parcourir et observer la portion de l'US 16.

Si le plan est bien ficelé, il pourra se dérouler sans accroc. Les différentes pistes peuvent être :

- Isoler un des camions entre les feux et les travaux, le passage à niveau ou le pont basculant.
- Utiliser une grue de chantier pour voler un des containers.
- Vider un conteneur alors que le camion roule.
- Une attaque frontale.

L'attaque frontale est déconseillée, en cas d'assaut lancé contre les gardes, les agents de Militech lanceront l'alerte, déclenchant l'arrivée de renforts (drones et véhicules) dans un délai variable. (4 tours pour les drones et entre 10 et 15 tours pour les véhicules). 1d4 drones aériens, 1d6 véhicules avec 3 agents de sécurité accompagné d'un responsable de la sécurité dans chaque véhicule.

Une fois les tourelles récupérées, il va falloir désactiver les puces de localisation avec un jet de sécurité électronique difficulté 13. Un netrunner pourra entrer dans l'architecture NET des tourelles (6 niveaux) afin de désactiver les puces et même découvrir la présence de secondes puces. Un démontage en règle d'une tourelle pourra donner lieu à un jet de sécurité électronique contre un SD de 17 pour trouver une seconde puce de localisation.

►Livraison◀

Il faudra ensuite ramener les tourelles à **Slice**, qui donnera une prime de 500 eddies à se partager si le vol ne passe pas sur les chaînes d'info (en cas d'attaque frontale ou de dégâts importants aux bâtiments ou véhicules voisins les chaînes d'info se seront déplacées). Si les secondes puces ont été inactivées, **Slice** donnera une prime de 200 EDdies par personne.

►Et après ?◀

Si les secondes puces de localisation sont toujours actives à la livraison, 5 jours après le vol les tourelles vont être mises sous tension et deux escouades d'agents de sécurité de Militech vont attaquer le havre pour récupérer les tourelles. Le Maelstrom va profiter de l'assaut pour enlever **Slice**. Ceci peut donner lieu à un autre scénario...

DERNIÈRE CHEVAUCHEE (par Malohin)

La Route US16



Drone aérien de combat

MOUV	8	REF	6
Point de Vie	17	Armure	7
Armes			
Fusil d'assaut	5d6		
Compétences			
Armes d'épaule (REF) [6]			

Les véhicules

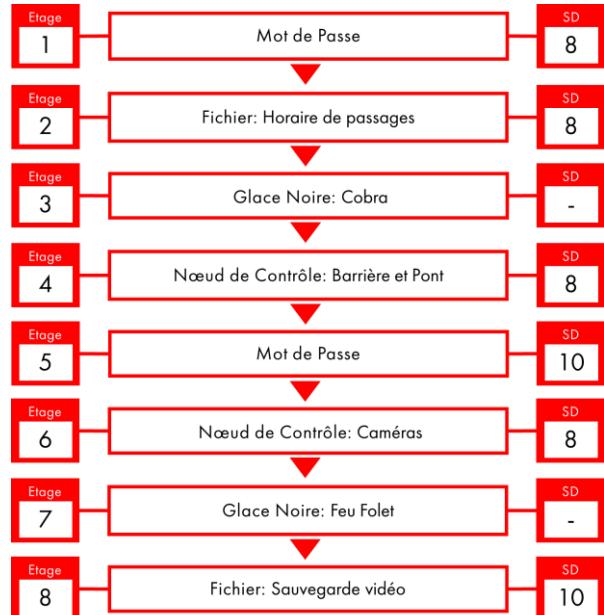


ThorTon Mackinaw

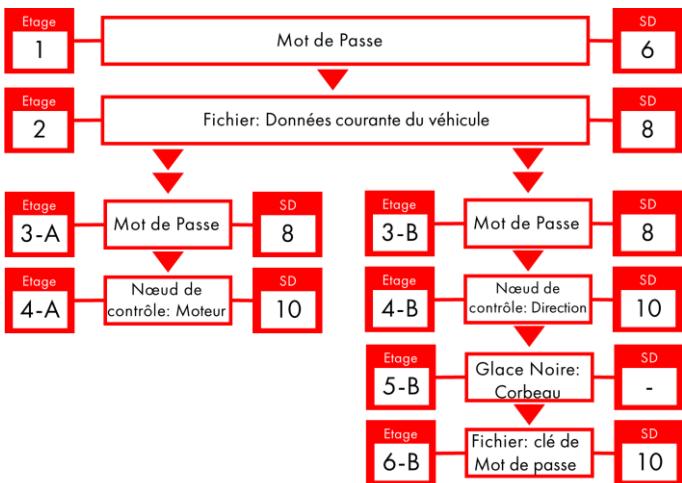


Kauzak Bratsk

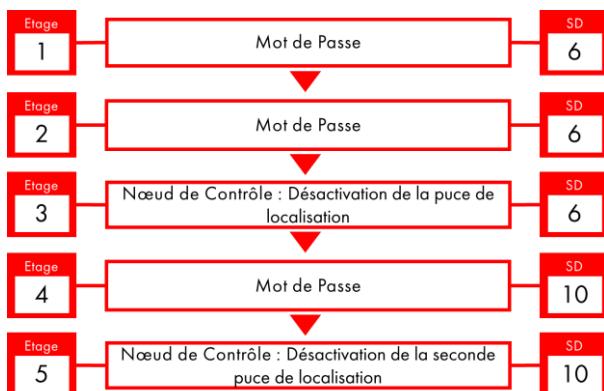
Architecture Pont basculant et passage à niveau



Architecture camions et vans



Architecture des Tourelles





LES TEMPÉRATURES SONT FROIDES POUR LA SAISON

TEMPÉRATURES FROIDES :
PLUIE VERGLAÇANTE
PLUIE LÉGÈRE
SURFACES GLISSANTES.

UN HIVER FROID

> PAR LE DPT MÉTÉO DE NIGHT CITY <

> COUP DE FROID <

ALERTE

- ÉDITION AGENT - IL Y A 2 HEURES

NIGHT CITY



Sac Mortuaire by Death Stranding

12 CADAVRES CONGELÉS RETROUVÉS TÔT CE MÂTIN À

Par le NCPD SANITAIRE de Night City

Rapport : les corps congelés ont été retrouvés entre 5h00 et 6h00 ce matin par des officiers en patrouille dans plusieurs districts de Night City.

À 8h00, la température des corps à l'autopsie était de -28°C.

Via le Dpt MÉTÉO de Night City

Le coup de froid a eu lieu à 01h13 ce matin.

La température a atteint - 3 °C.

La température à Night City est inférieure aux limites de tolérance normales pour une personne moyenne sans un abri chauffé.

Lien : Conseil Municipal de Night City

Lien : La guerre des néo-potagers ?

Lien : > DOSSIER : CONTENEUR CARGO & HÔTEL CUBE

Par RTG & Cyberpunk-jdr.fr

Par DANGER GIRL



PETITE DÉTECTIVE – GROS FLINGUE
LES MÉCHANTS NE NOUS VOIENT PAS VENIR.

Lien: Danger Girl

BIOTECHNICA GÉNIE CLIMATIQUE

Hier se tenait le Conseil des ressources alimentaires.
Des avancées technologiques notables !



BIOTECHNICA

Par Kazimir Off

Le Conseil Annuel des Ressources Alimentaires de Night City s'est réuni hier à 17h30 à l'Hôtel de Ville.

Pour continuer la recherche dans la résolution de la crise alimentaire, tous les membres du Conseil Municipal ont travaillé de concert. L'objectif d'optimisation des zones de reconstruction rurale semble atteint. En effet, grâce à sa technologie nano-biologique, BIOTECHNICA aurait trouvé une voie pour optimiser la production d'aliments frais et de petit bois de chauffage.

Les serres expérimentales permettent la mise en position de « facteurs météorologiques » propices au développement des cultures de fruits, de légumes et de petit bois de chauffage. Toutefois, le coût des installations reste un frein à la démocratisation du procédé. La production ayant déjà coûté (somme non communiquée) "énormément de ressources contribuables" d'après le Conseil, le projet « Terre alimentaire » attend l'attribution des budgets prévus la semaine prochaine par le Conseil Municipal.

À la question : "Des versions domestiques sont-elles en cours de développement ou de production ?" , M. Hubert Young, expert développement du Conseil nous répond par l'affirmative :

Des "Containers Météo - Terre alimentaire" peuvent être produits rapidement. Mais une fois encore, les coûts de production importants nécessitent un financement budgétaire qui sera voté la semaine prochaine".

►Informations pour les joueurs ◀

Vers 10h00 du matin, après la lecture des infos sélectionnées par vos agents (Cf. Screamsheet), vous partez vous occuper de vos affaires dans la zone de **Rancho Coronado** (p. 299 CPR)+(Plan 1). Toute la journée, les conditions météorologiques se sont progressivement dégradées. C'est une fin d'hiver comme on n'en a jamais vue ! Au moment du retour vers le centre de Night-City, à la nuit tombante, la pluie verglaçante et le brouillard s'intensifient d'un coup. Vous êtes bloqués à l'entrée du pont au-dessus du **MetalStorm** (page.314 du livre de base de Cyberpunk Red ET bulle 38 du plan fourni dans la section aide de Jeu).

Des barrages routiers ont été mis en place. Les transports en commun sont arrêtés. La tempête redouble, on n'y voit pas à plus de 10 m. "Sans déconner Choomba, mon agent capte que dalle ! Fais chier ! Ça caille !", vous dites-vous. Les quelques véhicules imprudents qui continuaient de circuler finissent par s'encastrer dans le décor ou se percuter. Vous avez déjà mis vos véhicules à l'abri, si vous en aviez. Les seules âmes que vous voyez sont une silhouette massive qui semble se diriger doucement vers le bas du pont et, la bonne surprise, les visages d'edgerunners que vous connaissez. Il est 20H00, dans le blizzard...

►Informations pour le meneur ◀ (Règle Spéciale) (Cf Creations)

1. Les conditions météo sont dues aux facteurs naturels extrêmes et à des incidents graves en zone industrielle, tout au sud de **Rancho Coronado**. C'est là qu'ont lieu les expériences secrètes du projet "**Containers Météo - Terre alimentaire**", avec des filiales de **Continental Brands**, **Biotechnica** et **Zhirafa** (plus d'informations sur les corporations page 267 du livre de base de Cyberpunk Red). Les incidents seront réglés cette nuit.
2. De 19h50 jusqu'à demain matin 08h00, les routes sont impraticables à cause du verglas et de la tempête. Les agents seront hors réseau toute la nuit ! La température varie de - 6 à - 8°C.
3. La silhouette massive est un borg intégral du nom d'**Achile "T-Rex" Kunda**, ses caractéristiques sont les mêmes que celle du **Cyberpsycho** (tel que présenté page. 416 du livre de base de Cyberpunk RED) avec cyberœil x2 (anti-éblouissement x2), 1 point d'empathie, et 5 en réputation. Dans un état de torpeur, il se dirige vers le **MetalStorm**. Il n'attaquera pas si on l'agresse. Il préférera fuir rapidement. Si les

personnages l'interpellent, il se contentera de les regarder de ses cyberoptiques bovins, en montrant du doigt la direction en contrebas. Sans dire un mot, **T-Rex** suit son chemin...

4. Par la force des choses les personnages n'ont qu'un refuge possible : le Bar. Un gros son de rock chromatique commence à se faire entendre. Les personnages doivent descendre sans tomber : en réussissant deux tests d'Athlétisme avec un SD de 15 (Ils ne subiront pas de dégât en cas de chute).
5. Arrivée au **MetalStorm**, deux chromeurs massifs assurent les places de **Videur** : utilisez les caractéristiques du **Cyberpsycho** en ajoutant un kit cybераudio (Analyseur de stress vocal) et 1 point d'empathie. Il y a une troisième personne. **Youssouf "BARAKA" Azumar** utilisez les caractéristiques du **Cyberpsycho** en rajoutant cybераudio (Analyseur de stress vocal), 2 point d'empathie, et 5 points en réputation, corruption, gestion d'affaires et négociation. **BARAKA** possède aussi une capacité de rôle **Intermédiaire** de rang 5. (Pour plus d'information sur la capacité de rôle, lisez la page 160 du livre de base de Cyberpunk RED). Quelles que soient les interactions avec ces PNJ, les personnages seront cordialement redirigés vers un petit entrepôt. On leur explique avec le sourire que "c'est 100 EDdie la nuit au chaud, couvrantes fournies ! Vous avez du bol, la bagarre va commencer, et le vainqueur ramasse 600 Eddies !".
6. Quatre **videurs** gardent l'entrée de l'entrepôt. Les armes sont consignées dans un gros coffre-fort. L'entrepôt est une pièce unique chauffée de 20 m sur 20 m. Un ring de rue occupe l'avant, avec la table d'inscription tenue par "**BARAKA**". (Le prix d'entrée est de 100 EDdies). Les personnages peuvent ne pas participer au Tournois de Bagarre. Pour chaque **Combattant** : utilisez PJ x1 **Garde du corps** (dont les caractéristiques sont décrites page 412 du livre de base de Cyberpunk Red) par personnage. Les chaises, tables et couchages au sol sont disposés derrière. Il y a une cabine avec WC et robinet.

"Ca sent la croquette non ? On dort direct ou on fait un peu de sport avant ? En tout cas... y'a pas un degré de trop."

BARAKA : "Bonne soirée les Chooms, les paris sont ouverts ! "



Achile « T-Rex » Kunda est un vétéran de la quantième guerre corporatiste. C'est un borg intégral, membre des bagarreurs de Back Alley. Il a élu domicile depuis peu au MetalStorm. Il est sous traitement expérimental et n'attaque pas si on ne l'agresse pas.

Youssouf « BARAKA » Azumar est un vétéran de la quantième guerre corporatiste. C'est un fixer qui fait office de patron temporaire du MetalStorm.

Videur est un vétéran de la quantième guerre corporatiste de n'importe quelle origine. C'est un borg intégral, membre des bagarreurs de Back Alley. Il travaille au MetalStorm. Il n'attaque pas si on ne l'agresse pas. Il est sous traitement expérimental.

Combattant est un habitant lambda (ou pas) de Night City, coincé ici comme les PJ.

Vous pouvez utiliser des SBIRES (tel que proposé pge.412 du livre de base de Cyberpunk Red) plus adaptés aux personnages. D'autres profils sont disponibles dans les DLC sur le site de la communauté : http://cyberpunk-jdr.fr/dlc_officiel.

Vous pouvez dévoiler le plan ci-dessus aux PJ en cachant le bas de cette feuille (avec la screamsheet par exemple).

(Règle Spéciale) : Complète l'exposition aux éléments (tels de décris page. 181 du livre de base de Cyberpunk RED) : Une heure sous la tempête inflige 1d6 points de dégâts directement sur les Points de Santé. Lancez 1d6 supplémentaire par heure cumulée. La tempête cessera aux alentours de 7h00 le lendemain.

Les routes et transports seront opérationnels à 8h00.

(Entrer dans l'entrepôt) : Tarif: 100 EB.

(Tournois de Bagarre) : Lot: 600 EB et des PAM ! Vous pouvez gérer le tournois et le nombre de participants comme bon vous semble. De même le nombre de spectateurs habitués du bar.



"BACK TO BASICS" OU LA MORT D'UN JEUNE VISIONNAIRE

Par Jericho Hunt – Back To Basics– Posté il y a 32 heures

Reid Dowe, l'architecte derrière le projet MAX-TAC EX "Jaeger" a été retrouvé mort dans son bureau chez *Rocklin Augmentics* ce matin... Les services d'enquêtes privilégient la piste d'un homicide mais d'après nos sources internes, ils ont peu d'espoir de retrouver le coupable car la liste des personnes à qui Reid Dowe a fait du tort est plus profonde que le puit de données duquel vous avez uploadé cette screamsheet. En effet, il y a quelques jours, Reid Dowe de *Rocklin Augmentics* et Lana Sova de *Zhirafa Technical Manufacturing* ont présenté un prototype d'un nouveau cyborg pour les forces de l'ordre.

Toutefois, l'assassinat de Reid Dowe a provoqué quelque chose d'inattendu, le NCPD a commandé au consortium composé par de *Rocklin Augmentics* et *Zhirafa Technical Manufacturing* de nouveaux Cyborgs afin de rendre les rues plus sûres...

Ci-dessous un extract de la déclaration du visage de *Rocklin Augmentics*: Jacinda Hidalgo

*Lorsqu'il était jeune, Reid Dowe a perdu ses deux parents lors de la quatrième guerre des corporations. Il a investi l'argent de son héritage dans son éducation. Mais Reid Dowe était un outsider à l'école parce qu'il était orphelin. Il a donc étudié dur pour obtenir les meilleures notes, car son seul moyen pour poursuivre ses études était d'obtenir une bourse. Grâce à ses excellents résultats, Reid Dowe en a obtenu une mais il a surtout suscité l'intérêt de notre entreprise, qui a payé le reste de ses études. Reid Dowe avait gravi les échelons assez rapidement et a réussi à faire ce qu'aucun autre n'a réussi à faire avant lui... nous faire travailler avec *Zhirafa Technical Manufacturing*. Aujourd'hui, nous pleurons la perte de notre collègue et de tout ce qu'il aurait pu apporter en plus à Night-City*

[Lien : Top des films pré-effondrements visionnaires](#)

[Lien : Reid Dowe, un visionnaire ?](#)

[Lien : Lana Sova, une amante ?!](#)



Lana Sova et Reid Dowe lors de la présentation du bilan de "Jaeger"



UN BORG FONCTIONNEL 24H/24H DANS LES RANGS DU NCPD !

Depuis une dizaine de jours, MAX-TAC EX "Jaeger", un nouveau genre de policier du NCPD patrouille dans la ville. Max Hammerman, la tête du NCPD qui a maintenu un semblant de NCPD assez compétent ne pouvant pas s'occuper de sécuriser toute la ville a eu le plaisir d'intégrer ce nouveau membre parmi ses effectifs. Les résultats des performances de "Jaeger" ont dépassé les attentes les plus folles du NCPD et de ses créateurs.

Pour rappel, "Jaeger" a été créé par la corporation *Rocklin Augmentics* assisté de *Zhirafa Technical Manufacturing*. Ce nouveau prototype de cyborg pour les forces de l'ordre leur a sûrement été inspiré d'un film de Verhoeven pré-effondrement. Ils ont testé leur prototype sur un candidat du NCPD qui s'est porté "volontaire" et ont abouti à MAX-TAC EX "Jaeger", un policier qui fonctionne 24 heures sur 24, qui n'a besoin ni de manger ni de dormir, doté d'une grande puissance de feu et des réflexes adéquats

Pour l'instant déployé en phase de test dans le Glen, "Jaeger" a nettoyé les rues avec des méthodes expéditives, "Jaeger" pourrait d'après les aspirations de ses créateurs prochainement pacifier l'une des zones de guerre.

[Lien : Top des films pré-effondrements visionnaires](#)

[Lien : Qui était MAX-TAC EX "Jaeger"](#)

[Lien : Max Hammerman, de chef de la MAX-TAC à commissaire général](#)



►Informations pour les joueurs◀

Lana Sova, l'un des visages du projet MAX-TAC EX "Jaeger", approche le groupe de personnages par l'intermédiaire d'un Fixer situé dans Upper Marina (les mercenaires à louer ont moins une attitude de Ganger ou peuvent jouir d'une bonne réputation). *Lana Sova* va proposer aux mercenaires un travail peut habituel mais lucratif. La prime est de 3.000 ED chacun. Son ami *Reid Dowe* a été assassiné et l'enquête piétine... Elle a besoin de savoir qui l'a assassiné et veut que les mercenaires intègrent les rangs de la Corporation *Rocklin Augmentics* afin d'enquêter en interne pour déterminer si l'un de ses ex-collègues était un assassin. Il n'y a donc pas de détail sur ce qui attend les personnages à l'intérieur de *Rocklin Augmentics* ... mais 3.000 ED par tête pour quelques jours d'infiltration... c'est une sacrée somme.

►Informations pour le meneur◀

Lana Sova travaille pour *Zhirafa Technical Manufacturing*, elle ne peut donc pas intégrer *Rocklin Augmentics* afin d'enquêter en interne. Elle a tout de même des contacts à l'intérieur de la corporation qui peuvent les faire entrer en temps que Corporatistes ou membre d'une équipe de Corporatistes (Un solo deviendra un garde du corps, un Netrunner, un expert en sécurité, un Techie, un homme à toute faire...).

Une fois embauchés, les personnages seront dans la section vente du projet "MAX-TAC EX" et auront un supérieur hiérarchique du nom de *Lars Holtz* qui sera constamment sur leurs dos.

Affronter MAX-TAC EX "Jaeger", c'est comme affronter la mort, les personnages doivent être conscients qu'ils peuvent y rester. Si les personnages sont deux fois plus nombreux que "Jaeger" et son allié, "Jaeger" jouera deux fois lors d'un tour. Si les adversaires sont trois fois plus nombreux, "Jaeger" jouera trois fois lors d'un tour. Lorsque les points de vie de "Jaeger" tombent à zéro, une autodestruction s'engage.

►Des Obstacles◀

Intégrer la corporation est assez simple (le meneur peut faire passer une sorte d'entretien d'embauche), toutefois, les personnages seront astreints à une routine et devront être présents à divers meetings, ce qui ralentira leur enquête

Le corps de *Reid Dowe* n'est pas identifiable car sa peau a été brûlée et son corps criblé de balles, rendant les éléments d'identification impossible.

Le bureau de *Reid Dowe* est fermé et sous scellé car c'est une scène de crime.

Si les personnages cherchent des informations auprès des rivaux de *Reid Dowe*, ces derniers déballeront des fausses informations ou des rumeurs.

►Comment trouver le coupable ?◀

Une fois que les personnages ont intégré la corporation, plusieurs choix s'offrent à eux :

- Ils pourront s'introduire dans le bureau de *Reid Dowe* afin de pirater ses données personnelles dans son serveur. Le bureau est fermé et sous scellé mais peut être

accessible (via des conduits de ventilation, en passant par l'extérieur...)

- Si les personnages prennent conscience du nombre de commandes de "MAX-TAC EX", ils pourront avoir l'idée de regarder qui peut en tirer profit. Ils trouveront que des sociétés écrans appartenant au défunt *Reid Dowe* ont investi de grosses sommes dans la corporation *Rocklin Augmentics*.
- En fouillant dans les dossiers du projet "MAX-TAC EX", les personnages pourront trouver une note parlant d'un moyen de contrôler le prototype MAX-TAC EX "Jaeger" à l'aide d'une commande et de mots clés.
- *Reid Dowe* avait un rival, *Kita Ruki* qui lui avait juré qu'il le tuerait si son projet était remisé au placard... ce qui s'est produit lorsque le projet "MAX-TAC EX" a été présenté au public.
- Dans le bureau de *Kita Ruki*, les personnages pourront trouver un mail envoyé à *Jacinda Hidalgo* contenant une vidéo de test de "MAX-TAC EX" et des documents sur une société écran de *Reid Dowe*.

►On a enfin trouvé le coupable◀

Une fois que les personnages auront accès au fichier de *Reid Dowe*, ces derniers pourront s'apercevoir que :

- *Reid Dowe* avait monté en cachette des sociétés écrans qui ont acheté des actions chez *Rocklin Augmentics*. Suite à sa mort, les valeurs de ses actions ont triplé.
- Plusieurs vidéos de test de *Reid Dowe* et du prototype "Jaeger". Dans certaines vidéos, "Jaeger" semble obéir au doigt et à l'œil de *Reid Dowe*.
- Dans l'historique de recherche du corpo, ils pourront identifier divers achats comme de la "Viande", et divers appareils électroniques tel qu'un nouvel agent.

Si les personnages comprennent que *Reid* est vivant et assemblent les pièces du puzzle. Ils arriveront à retracer le nouvel agent de ce dernier et pourront comprendre qu'il se dirige désormais avec MAX-TAC EX "Jaeger" chez *Lana Sova* afin de faire disparaître un témoin gênant...

►Le grand final !◀

Sans leur commanditaire, pas de primes... Les personnages seront forcés de se rendre chez *Lana Sova* afin de sauver leurs primes de mission ! Lorsqu'ils arriveront sur place, ils verront MAX-TAC EX "Jaeger" défoncer la porte et auront que quelques secondes pour agir.

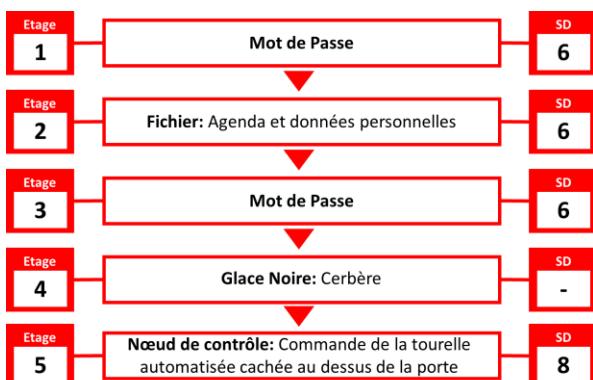
Reid Dowe ne se laissera pas abattre et voudra aussi éliminer des témoins gênants jusqu'à qu'il se sente dépassé, mais si le combat est perdu d'avance, il profitera d'une occasion pour quitter les lieux et venir se venger... plus tard. "Jaeger" se battra jusqu'à la mort. Il choisira un personnage et s'acharnera à le tuer avant de passer au suivant.

►Le petit plus◀

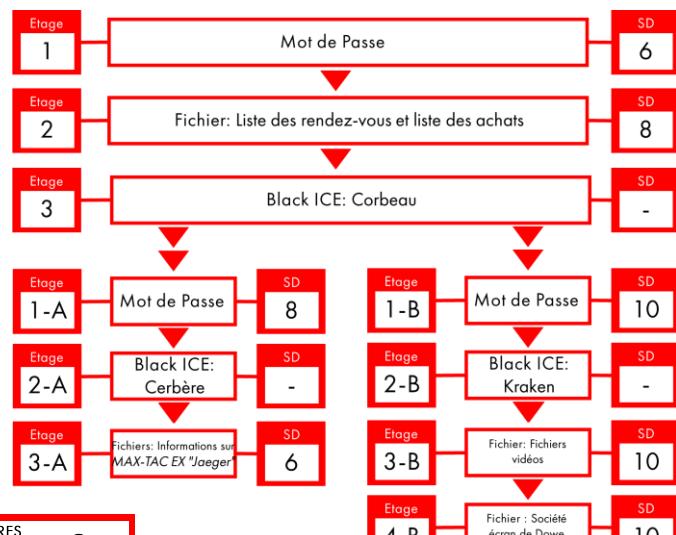
- S'ils le souhaitent, les personnages peuvent à la fin du scénario obtenir une capacité de rôle de Coportatiste de rang 1 et leurs entrées et obligations chez *Rocklin Augmentics*.
- *Reid Dowe* possède un pistolet à munitions multiples de Constitutional Arms.

MASTER OF PUPPETS (par Alexis.D)

Architecture NET de l'appartement de Lana Savo



Architecture NET du serveur de Reid Dowe



Fiche de PNJ

INT	9	REF	5	DEX	8	TECH	5	PRES	8						
VOL	7	CHAN	--	MOUV	6	CORP	7	EMP	6						
Points de vie		Blessure grave			Sauv. contre la mort										
45			20			7									
Armes 3516 de Malorian Arms 5d6															
Armure: Armure L2G7RE Tête 11 SP Corps 11 SP															
Compétences Athlétisme [DEX] [2], Bagarre [DEX] [2], Bibliothèque [INT] [6], Connaissance [INT] [6], Concentration [VOL] [6], Cond. Véhicule terrestre [REF] [4], Conn. De la rue [PRES] [4], Conversation [EMP] [6], Comptabilité [INT] [6], Corruption [PRES] [6], Criminologie [INT] [6], Déduction [INT] [6], Discretio[DEX] [1], Endurance [VOL] [2], Esquive [DEX] [4] Gestion des affaires [INT] [4], Guide Local [Local] [4], Interrogatoire [PRES] [3], Habillement Style [PRES] [5], Look [PRES] [5], Negocie [PRES] [6], Langue connues [INT]: Argo [4], Langue connues [INT]: Native [4], Lecture sur les lèvres [INT] [2], Pistolet [REF] [4], Perception [INT] [5], Persuasion [PRES] [5], Psychologie [EMP] [4], Premiers secours [TECH] [2], Rés. Torture/drogue [VOL] [5]															
Compétences spéciales Travail d'équipe [9], Intermédiaire [4]															
Cyberware & Équipement Spécial Munitions Pistolet Très Lourd 25															
Cyberware Câblage neural, Port d'interface neuronale, Agent Interne, Cyberyeux x2, Luminosité faible/infrarouge/UV, Bandeau, Réalité virtuelle, Analyseur de stress vocal															

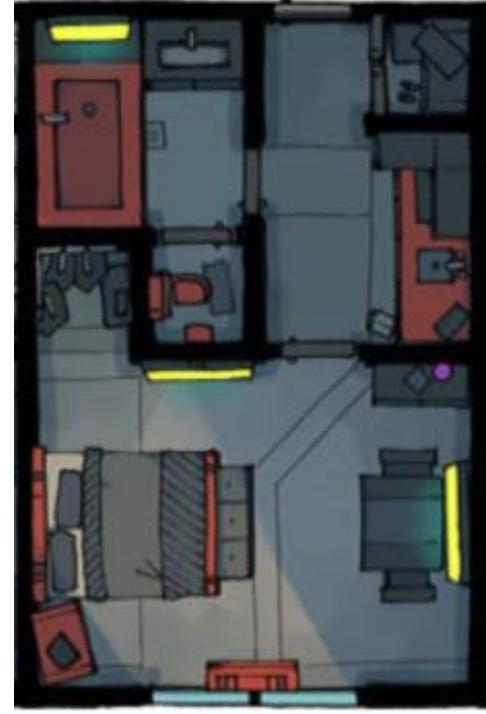
INT	5	REF	8	DEX	8	TECH	5	PRES	5						
VOL	5	CHAN	5	MOUV	8	CORP	12	EMP	1						
Points de vie		Blessure grave			Sauv. contre la mort										
55			25			9									
Armes Mitrailleuse ARS-5 3d6 Lance Grenade 6d6															
Armure: Armure intégrée Tête 11 SP Corps 11 SP															
Compétences Concentration [VOL] [2], Dissim./Révélation obj [INT] [2], Lecture sur les lèvres [INT] [2], Perception [INT] [5], Pistage [INT] [4], Athlétisme [DEX] [6], Discretio[DEX] [1], Endurance [VOL] [6], Rés. Torture/drogue [VOL] [5], Cond. Véhicule terrestre [REF] [4], Bibliothèque [INT] [2], Connaissance [INT] [4], Criminologie [INT] [6], Déduction [INT] [4], Guide Local [Local] [4], Langue connues [INT]: Argo [4], Langue connues [INT]: Native [4], Tactique [INT] [5], Armes de mêlée [DEX] [4], Bagarre [DEX] [6], Esquive [DEX] [6], Armes d'épaule [REF] [6], Armes Lourdes [REF] [6], Pistolet [REF] [6], Tir automatique x2 [REF] [6], Conn. De la rue [PRES] [4], Look [PRES] [3], Persuasion [PRES] [4], Psychologie [EMP] [5], Armurerie [TECH] [2], Electronique [TECH] [2],															
Compétences spéciales: Conscience Tactique [6], Renforts [4]															
Cyberware & Équipement Spécial Munitions Pistolet Lourd 50 Grenade Etourdissante 1 Grenade 1															
Cyberware Câblage neural, Port d'interface neuronale, Enregistreur de danse sensorielle, Agent Interne, Kerenzikov, Cyberyeux x2, Luminosité faible/infrarouge/UV, Bandeau, Téléoptique, Kit Cyberaudio, Amplificateur audio, Communicateur radio, Analyseur de stress vocal, Cyberbras x2, Lance Grenade escamotable, Poignée subdémone, Cyberjambes x2, Holster coché (2 grenades dans l'un d'entre eux), Cybercorps, Filtres nasaux, Charpente linéaire implantée B (bête), Corps plaqué Reinforcement électronique															

Etage	1	Mot de Passe	SD 6
Etage	2	Fichier: Agenda et données personnelles	SD 6
Etage	3	Mot de Passe	SD 6
Etage	4	Glace Noire: Cerbère	SD -
Etage	5	Nœud de contrôle: Commande de la tourelle automatisée cachée au dessus de la porte	SD 8

Emplacement sur la carte



Appartement de Lana Savo



MAX-TAC EX "JAEGGER"

REID DOWE

The background of the poster is a dynamic, futuristic cityscape at night, filled with glowing neon lights, billboards, and flying vehicles. In the foreground, a large, dark, metallic vehicle, possibly a truck or van, is shown from a low angle, appearing to move rapidly through the city. A man with red hair and cybernetic enhancements is perched on top of the vehicle, looking intensely at the viewer. The title "CYBERPUNK" is written in large, yellow, stylized letters with a futuristic font, and "RED EDITION" is written in smaller, blue, outlined letters below it.

CYBERPUNK RED EDITION