

CYBERPUNK RED



HIGHWAY TO EDDIES

SOMMAIRE

INTRODUCTION	5
ON THE ROAD	7
UNE RENCONTRE AU MILIEU DU DÉSERT	10
RETOUR AU BERCAIL	17
DES MITEUX AU MILIEU DES TOURS	18
RENCONTRE AVEC WILL ANDROX	20

CRÉDITS

Scénario de [MegaZur](#)

Maquette et graphisme de [Mattdraco](#)

Conseils scénaristiques de [Eliau « Lègba » Dumas](#)

Du groupe Discord [Cyberpunk JDR papier FR](#)

Highway to Eddies

Highway to Eddies est mon premier scénario.

Il s'agit d'une mission ayant pour but de récupérer un fourgon blindé au milieu du désert Californien sur la Grand-Route. Les joueurs auront à affronter des choix moraux (meurtres, vols) des complications (fuite de carburant, boosters barrant la route) et bien plus si vous le voulez.

C'est le premier scénario d'une campagne que je compte créer. A la fin de la trame scénaristique, les joueurs reçoivent une partie part de la corpo qui les a engagés. Les scénarios suivants consisteront donc à résoudre des problèmes afin que la corpo grandisse, tout en ayant toujours plus importance au sein d'elle, et de se faire **UN MAXIMUM DE POGNON**

J'espère que ce scénario vous plaira, n'hésitez pas à me contacter sur Discord (MegaZur#7148) je suis disponible si vous avez une question ou une suggestion afin d'améliorer le scénario je suis tout ouvert :)

Légende textes :

Ces textes peuvent être dit ou résumés

Titre de partie

Test de Compétence

"Paroles prononcées par un PNJ" N'hésitez pas à adapter les dialogues, ils sont écrits de manière littéraire et ne sont pas très adaptés à être énoncés de manière RP

Information intra diégétique que les joueurs peuvent lire (exemple : un écran)

Information destinée aux joueurs extradiégétiques (exemple : consommation d'un véhicule)

Information MJ Information que seul le MJ a, pour des informations de narrations,

Introduction

Les PJ sont regroupés au bord d'un carrefour de la zone industrielle de Heywood.

C'est un début d'après-midi de mai, le temps est bon, il ne fait ni trop chaud ni trop froid, une brise légère glisse sur la peau.

Un petit groupe d'Edgerunner est regroupé autour de Django, le Fixer qui les a regroupés. Alors que tous se lancent des regards terrifiant Django prend la parole :

« Messieurs, je vois que tout le monde est présent, je viens de recevoir les dernières informations du client. Il souhaite rester anonyme pour l'instant. Vous ne vous connaissez pas et vous n'avez pas besoin de vous connaître, chacun aura à tirer profit de ses compétences respectives pour mener à bien la mission en groupe. Rien ne sera compliqué normalement, vous récupérez un fourgon sur la borne 972 de la Grand Route, un clan de Nomade en provenance de Boston sera à la conduite. Ils savent que vous les attendez. Dites leur bonjour, inspectez la cargaison, s'il y a le moindre dégât notez-le sur votre agent. Après cela, allez jusque Little Europe, à 2 ou 3 rues de là, se situe une petite tour de corpo surmontée d'une immense épine de verre, notre client vous attendra là-bas. Il vous faudra au moins 2 véhicules pour escorter le fourgon, le client insiste énormément là-dessus. Sur ce, je vous laisse vous débrouiller. Recontactez-moi quand vous approchez de Night City, on se donne rendez-vous ici et ensemble nous irons jusque Little Europe. »

Informations que Django a et peut divulguer :

- La famille de Nomade a fait d'une traite le voyage entre Boston et la Grand Route de Night City
- Le client est prêt à payer jusque 750ED par tête
- Le trajet fera entre 250 et 300km aller-retour

Informations que Django a et ne peut pas divulguer :

- Il y aura du grabuge sur la route, c'est une route où de nombreux gangs affamés chassent.
- L'équipe devra tuer et ramener les Nomades.
- Le commanditaire est une microcorpo qui fabrique des smartguns et Willi's Guns.
- Le fourgon contient une caisse remplie de smartguns dernier cri.
- Django reçoit 2 000 ED de la corporation si la mission se déroule sans accroc.

Les joueurs doivent donc trouver 2 véhicules et le carburant qui va avec.

Les véhicules roulant ont une consommation de 5L aux 100km et un réservoir de 40 litres, avec un réservoir plein le véhicule peut faire 800km.

- Django se propose pour louer 2 véhicules à la journée pour 250ED, avec un réservoir plein permettant de faire 800km,
- S'il y a un PJ Nomade, il peut utiliser sa capacité de rôle Moto pour fournir les véhicules, réservoirs de 40 litres remplis à 25L, permettant de faire 500km.
- S'il y a un Fixer dans le groupe, il a un contact pour louer 2 véhicules à 100ED la journée réservoirs de 40 litres remplis à 15L, permettant de faire 300km).
- Les PJ peuvent essayer de voler un véhicule dans la Rue. Faire un SD en Crochetage variant de 15 à 24 en fonction du modèle. Il y a tout type de véhicule autour, allant de la petite citadine en passant par une moto routière en finissant par une grosse berline.

Lancer 1d10 x 10 pour chaque véhicule afin de connaître la quantité d'essence restante.

Décrire à quoi ressemble les véhicules et quel SD conviendrait.

Cependant, un mandat de recherche sera peut-être lancé afin de retrouver le véhicule surtout s'il s'agit d'un véhicule coûteux ou appartenant à un gang ou une corporation.

Lancer 1d4 (+1 s'il s'agit d'un véhicule coûteux (exemple : Voiture de sport) et +2 si le véhicule appartient à un gang ou une corporation, les bonus peuvent-être cumulatifs.

- Si le résultat est inférieur à 2, le véhicule ne sera pas recherché,
- Si le résultat est supérieur ou égal à 2, le véhicule sera recherché, s'il est retrouvé à l'arrêt, les caméras de Night City le reconnaîtront et une équipe d'intervention sera envoyée, l'électronique dans le véhicule sera capable de donner où a été volé et qui sont les voleurs,
- Si le résultat est de 4 ou plus, le véhicule sera activement recherché, il appartenait à une personne ayant les moyens de payer les forces de l'ordre ou il appartenait à un gang, les coins de rues seront surveillés et les voleurs pourront être abattus sans sommation.

Les joueurs sont cependant libres d'utiliser n'importe quel moyen de transport et de faire ceux qu'ils veulent, ils doivent simplement ramener le fourgon en bon état, avec la caisse à l'intérieur au point de rendez-vous avec Django.

On the Road

- S'ils prennent la route, ils se font arrêter par la police corporatiste qui vérifie si leurs véhicules sont en règle et contrôle l'identité de chacun.

Si les PJ sont agressifs, le policier n'hésitera pas à appeler du renfort (*voir compétence de classe du Justicier*)

Si la voiture a été volée et que la voiture a été recherché, le policier corporatiste demande aux PJ se mettre sur le côté de la chaussée pour procéder à leur arrestation.

- Fiche du Policier

INT	3	REF	6	DEX	5	TECH	2	PRES	4		
VOL	4	CHAN	--	MOUV	4	CORP	6	EMP	4		
Points de vie	35			Blessure grave				Sauv. contre la mort			
Armes					Armure						
Fusil à pompe	5d6					Tête	Kevlar PA 7				
Pistolet très lourd	4d6					Corps	Kevlar PA 7				
						Bouclier					
Skill Base											
Compétence de Vigilance		Niv	Stat	Compétences d'éducation		Niv	Stat	Compétences de Tir		Niv	Stat
Concentration (Vol)		6	2	Guide Local (Local)		3		Tir à l'arc (Ref)		6	
Dissim./Révélation obj (INT)		3		→ Quartier d'origine		7	4	Tir automatique x2 (REF)		6	
Lecture sur les lèvres (INT)		3		→		3		Compétences de Sociabilité		Niv	Stat
Perception (INT)		9	6	→		3		Conn. De la rue (PRES)		6	2
Pistage (INT)		3		Langue connues (INT)		3		Conversation (EMP)		6	2
Pistage (INT)		3		→ Argot		7	4	Corruption (PRES)		4	
Compétences de Corps		Niv	Stat	→ Natif		7	4	Habillemt. Style (PRES)		4	
Athlétisme (DEX)		9	4	→		3		Interrogatoire (PRES)		6	2
Contorsion (DEX)		5		Science (INT)		3		Look (PRES)		4	
Danse (DEX)		5		→		3		Negoc (PRES)		4	
Discretion(DEX)		7	2	→		3		Persuasion (PRES)		6	2
Endurance (VOL)		9	5	Gestion des affaires (INT)		3		Psychologie (EMP)		6	2
Rés. Torture/drogue (VOL)		8	4	Survie en milieu hostile		3		Compétences techniques		Niv	Stat
Compétence de Contrôle		Niv	Stat	Tactique (INT)		3		Aérotech (TECH)		2	
Cond. Véhicule terrestre (REF)		6		Compétences de Combat		Niv	Stat	Armurerie (TECH)		2	
Equitation (REF)		6		Armes de mêlée (DEX)		6		Arts plastiques (TECH)		2	
Pil. Véhicule maritimes (REF)		6		Art Martial x2 (DEX)		6		Assistance médicale x2 (TECH)		2	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)		6		Bagarre (DEX)		11	6	Contrefaçon (TECH)		2	
Compétences d'éducation		Niv	Stat	Esquive (DEX)		7	2	Corchetage (TECH)		2	
Bibliothèque (INT)		5	2	Compétences de Représentat		Niv	Stat	Cybertech (TECH)		2	
Bureaucratie (INT)		3		Jeu d'acteur (PRES)		4		Electronique (TECH)		2	
Composition (INT)		3		Instrument (TECH)		2		Explosifs x2 (TECH)		2	
Comptabilité (INT)		3		→		2		Maritechs (TECH)		2	
Connaissance (INT)		5	2	→		2		Photos & Films (TECH)		2	
Criminologie (INT)		3		Compétences de Tir		Niv	Stat	Pickpocket (TECH)		2	
Cryptographie (INT)		3		Armes d'épaule (REF)		10	4	Premiers secours (TECH)		2	
Déduction (INT)		3		Armes Lourdes (REF)		6		Sécurité électronique (TECH)		2	
Dressage (INT)		3		Pistolet (REF)		10	4	Teratech (TECH)		2	
Jeux de Hasard (INT)		3									
Compétence de Classe		Renforts						4			
Cyberware & Equipement Spécial											
Munitions			Equipement général			Amélioration Cyber					
Slug	25		Communicateur radio	1		Kit Cyberaudio					
Pistolet TL	25					Analyseur de stress vocal					
						Enregistreur audio					

Peu après être sortis de Night City, les Agents se mettent à sonner, il n'y a plus de connexion au CitiNet, à part pour des communications par messages textuels (type SMS), il n'est pas possible d'utiliser l'Agent autre que pour une communication en sans-fil local.

Info joueur : La sortie de Night City se trouve à la borne 794. Les joueurs ont donc 200 km à faire à l'aller, 200km au retour. S'ils manquent de carburant, les PJ peuvent faire le plein à la borne 850. Le prix de l'essence est de l'ordre de 1,5ED (Bon marché) le litre d'essence. Les véhicules ont une consommation de 5L aux 100km La Grand Route est une immense route d'asphalte qui court sur tout le pays d'est en ouest. Elle possède à certains endroits des zones adaptées à la haute vitesse, avec des glissières, de goudron de meilleure qualité. Mais dans les faits, la limitation de vitesse est inutile tant les contrôles de police sont inexistantes sur la route.

Dans la partie qui suit, les PJ devront affronter une fuite d'essence d'un de leur véhicule ; ce qui les mènera à devoir s'arrêter sur le bord de la route et vaincre les terribles gangs de boosters qui attendent de plain-pied des voyageurs en panne

FAIRE UN JET DE PERCEPTION SD 12

- Si au moins un joueur réussit le test : leur décrire la situation suivante.
 - Alors que la route se déroulait tout à fait normalement, les PJ s'aperçoivent qu'une trace liquide les suit sur cette route désertique.
 - S'ils décident de s'arrêter de suite, **FAIRE UN JET DE TERRATECH SD 12**
 - **Si le test est réussi**
Les PJ comprennent qu'il y a une fuite d'essence dans le tuyau reliant l'admission et le réservoir, situé, sur le châssis, il est facile de réparer en comblant le trou, on vend des kits de réparation de fuite dans les stations essences pour 20ED (ordinaire), cependant, les PJ ne sont pas du tout obligés d'utiliser cet outil.
 - **Si le test échoue**
Les PJ ne comprennent pas pourquoi la fuite survient et décident d'aller à la station se situant à la borne 850. Faire perdre à chacun des véhicules 2,5L d'essence, sauf celui endommagé qui en perd 6. Ils rejoignent la station essence.
- Si tout le monde échoue au test : leur décrire la situation suivante.

Alors que tout se déroule normalement, après 2 heures et demie de route, un des conducteurs se rend compte que sa barre de carburant réduit très vite. Il n'en aura pas assez pour atteindre la station-service.

 - Il y a 2h de marche pour atteindre la station-service.
 - Les PJ peuvent partager le carburant du véhicule, il faut au minimum 2L d'essence aux véhicules en bon état pour atteindre la station-service, 6L pour le véhicule endommagé.

Une fois à la station-service, les PJ peuvent se reposer légèrement, il s'agit d'une station-service assez classique, 4 pompes à CHOOH², un toit et un petit magasin. Si les PJs rentrent, une odeur de pétrole leur attaque le nez, les fenêtres sont noires de crasses, un vieil homme (70aine d'années) tient la caisse et sourit, une odeur de sueur très désagréable est présente tout autour de lui, il a les cheveux gras et tremble d'un manque de drogue, il accueille les joueurs avec sympathie et leur demande s'ils ont besoin de quelque chose. Le vendeur est capable de remarquer et réparer la fuite d'essence si les PJs ne l'ont toujours pas repéré contre 50ED (Coûteux). Il demande également avec insistance si les PJs n'ont pas une dose pour lui jusqu'à devenir agressif avec eux, il ne représente cependant aucune menace pour les Joueurs.

Un petit magasin est présent à côté de la caisse, il y a de quoi réparer des petites pannes automobiles, des croquettes, des boissons, des friandises etc..

De la station-service, pour atteindre le lieu de rendez-vous avec les Nomades il faut parcourir ≈75 km, 150 km pour atteindre le point de rendez-vous avec Django, 155 km pour aller jusqu'au lieu de rendez-vous final.

Les joueurs ont le droit d'accélérer, de faire du Off Road, au détriment d'une moins bonne accroche à la route et d'une consommation plus élevée !

Alors que tout se profilait bien, les PJ entendent des tirs, de plus en plus proches puis un moteur hurlant, puis deux, les tirs s'intensifient de plus en plus, deux voitures se pourchassent, deux sportives dernier cri au milieu du désert s'envoient des rafales. L'une d'elle vient se cacher proches des PJ tentant d'esquiver les tirs. S'ils le souhaitent, les PJ peuvent essayer de tirer sur la voiture pour la faire partir, ou tenter une embardée pour ne pas prendre de risques. Dans tous les cas, au bout de quelques temps, cette dernière remet les gaz, prends énormément de vitesse avant de déraper sur plusieurs mètres, elle se retrouve pile dans l'axe pour achever son opposant, 4 coups partent, les roues sont touchées, une rafale vient juste après touchant en plein cœur le moteur coupant l'alimentation, de la fumée blanche se dégage du capot, puis des flammes, le conducteur et le passager ont tout juste le temps de sortir que la voiture s'embrase complètement. Cependant, ils ne sont pas sains et saufs pour autant, alors qu'ils courent deux détonations se font entendre, le premier homme tombe par terre, puis le second.

SI LES PJ N'ONT PAS RÉPARÉ LA FUITE, LE VÉHICULES AYANT LA FUITE TOMBE EN PANNE, ILS N'ONT PAS D'AUTRES CHOIX QUE L'ABANDONNER.

Une rencontre au milieu du désert

Alors qu'ils s'approchent du lieu de rendez-vous, un fourgon accompagné de [nombre de PJ/2 (arrondi au supérieur)] voitures ainsi que [nombre de PJ] nomades. Accompagné d'un fourgon.

Les voitures des nomades sont au couleur de leur gang, marron ponctué de bleu cyan.
Le fourgon possède un châssis blindé ainsi que du verre pare-balle.

- Voiture des nomades



Voiture terrestre compacte	Voiture ordinaire alimentée au CHOOR®.	50	4	MOUV 20	161 km/h	30 000 (Super luxueux)
-----------------------------------	--	----	---	---------	----------	---------------------------

- Fourgon



NDM	DESCRIPTION	POINTS DE SANTÉ POINTS D'ARRÊTS	PLACES
	Fourgon blindé alimenté au CHOOR®.	20 15	3
FOURGON BLINDÉ	PLACES	VITESSE	PRIX
	3	15 MOUV 110km/h	60 000ED (Super Luxueux)

En voyant l'heure coïncider, le chef des Nomades demande à sa famille de s'arrêter et de barrer la route.

Seuls au milieu du désert, sur l'asphalte brûlant, le soleil fait suer toutes les personnes présentes, 2 voitures barrent la route derrière les véhicules des PJ, et en face d'eux le fourgon blindé, immense, 3m de haut, 6m de long, et derrière lui, deux voitures Nomades ferment la route.

Les PJ s'arrêtent, sortent et attendent.

○ Fiche des Nomades

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

Points de vie	Blessure grave	Sauv. contre la mort
25	13	3

Armes		Armure : Cuir	
Fusil d'assaut	5d6	Tête	4 PA
Arme de mêlée légère	1d6	Corps	4 PA
		Bouclier	

Nomade (Fusil d'assaut)

Skill Base		Compétences d'éducation		Compétences de Tir	
	Niv	Sta		Niv	Sta
Compétence de Vigilance	5	2	Guide Local (Local)	4	
Concentration (Vol)	4		→ Quartier d'origine	6	2
Dissim./Révélation obj (INT)	4		→	4	
Lecture sur les lèvres (INT)	4		→	4	
Perception (INT)	6	2	Langue connues (INT)	4	
Pistage (INT)	4		→ Argot	6	2
Compétences de Corps			→ Natif	6	2
Athlétisme (DEX)	10	6	→	4	
Contorsion (DEX)	4		Science (INT)	4	
Danse (DEX)	4		→	4	
Discretion(DEX)	8	4	→	4	
Endurance (VOL)	3		Gestion des affaires (INT)	4	
Rés. Torture/droque (VOL)	5	2	Survie en milieu hostile (INT)	8	4
Compétence de Contrôle			Tactique (INT)	4	
Cond. Véhicule terrestre (REF)	12	8	Compétences de Combat		
Equitation (REF)	4		Armes de mêlée (DEX)	8	4
Pil. Véhicule maritimes (REF)	4		Art Martial x2 (DEX)	4	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	4		Bagarre (DEX)	8	4
Compétences d'éducation			Esquive (DEX)	6	2
Bibliothèque (INT)	6	2	Compétences de Représenta		
Bureaucratie (INT)	4		Jeu d'acteur (PRES)	3	
Composition (INT)	4		Instrument (TECH)	4	
Comptabilité (INT)	4		→	4	
Connaissance (INT)	6	2	→	4	
Criminologie (INT)	4		Compétences de Tir		
Cryptographie (INT)	4		Armes d'épaule (REF)	10	6
Déduction (INT)	4		Armes Lourdes (REF)	4	
Dressage (INT)	4		Pistolet (REF)	10	6
Jeu de Hasard (INT)	4				

Compétence de Classe		
-----------------------------	--	--

Cyberware & Equipement Spécial	Equipement général	Amélioration Cyber
Munitions	Corde	Cablage neural
Fusil	1	2
Minution de pistolet M	1	
	Lampe-torche	

Programme & Cyberdeck

Nomade (Sniper)

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

Points de vie	25	Blessure grave	13	Sauv. contre la mort	3
---------------	----	----------------	----	----------------------	---

Armes		Armure : Cuir	
Fusil de précision	5d6	Tête	4 PA
Arme de mêlée légère	1d6	Corps	4 PA
		Bouclier	

Skill Base		Compétences d'éducation		Compétences de Tir	
Niv	Stat	Niv	Stat	Niv	Stat
Compétence de Vigilance		Guide Local (Local)		Tir à l'arc (Ref)	
Concentration (Vol)	5 2	4		4	
Dissim./Révélation obj (INT)	4	→ Quartier d'origine	6 2	4	
Lecture sur les lèvres (INT)	4	→	4	Tir automatique x2 (REF)	4
Perception (INT)	6 2	→	4	Compétences de Sociabilité	Niv Stat
Pistage (INT)	4	Langue connues (INT)	4	Conn. De la rue (PRES)	3
Compétences de Corps	Niv Stat	→ Argot	6 2	Conversation (EMP)	4 1
Athlétisme (DEX)	10 6	→ Natif	6 2	Corruption (PRES)	3
Contorsion (DEX)	4	→	4	Habillement. Style (PRES)	3
Danse (DEX)	4	Science (INT)	4	Interrogatoire (PRES)	3
Discretion(DEX)	8 4	→	4	Look (PRES)	3
Endurance (VOL)	3	→	4	Négoce (PRES)	3
Rés. Torture/drogue (VOL)	5 2	Gestion des affaires (INT)	4	Persuasion (PRES)	5 2
Compétence de Contrôle	Niv Stat	Survie en milieu hostile (INT)	8 4	Psychologie (EMP)	5 2
Cond. Véhicule terrestre (REF)	12 8	Tactique (INT)	4	Compétences techniques	Niv Stat
Equitation (REF)	4	Compétences de Combat	Niv Stat	Aérotech (TECH)	4
Pil. Véhicule maritimes (REF)	4	Armes de mêlée (DEX)	8 4	Armurerie (TECH)	4
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	4	Art Martial x2 (DEX)	4	Arts plastiques (TECH)	4
Compétences d'éducation	Niv Stat	Bagarre (DEX)	8 4	Assistance médicale x2 (TECH)	4
Bibliothèque (INT)	6 2	Esquive (DEX)	6 2	Contrefaçon (TECH)	4
Bureaucratie (INT)	4	Compétences de Représentation	Niv Stat	Corchetage (TECH)	4
Composition (INT)	4	Jeu d'acteur (PRES)	3	Cybertech (TECH)	4
Comptabilité (INT)	4	Instrument (TECH)	4	Electronique (TECH)	4
Connaissance (INT)	6 2	→	4	Explosifs x2 (TECH)	4
Criminologie (INT)	4	→	4	Maritechs (TECH)	4
Cryptographie (INT)	4	Compétences de Tir	Niv Stat	Photos & Films (TECH)	4
Déduction (INT)	4	Armes d'épaule (REF)	10 6	Pickpocket (TECH)	4
Dressage (INT)	4	Armes Lourdes (REF)	4	Premiers secours (TECH)	6 2
Jeux de Hasard (INT)	4	Pistolet (REF)	10 6	Sécurité électronique (TECH)	4
				Teratech (TECH)	12 8
Compétence de Classe					

Cyberware & Equipement Spécial		Equipement général		Amélioration Cyber	
Munitions		Corde		Cablage neural	
Fusil	15	1		2	
Minution de pistolet M	35	Lampe-torche	1		

Programme & Cyberdeck

Chef Nomade

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

Points de vie	40	Blessure grave	20	Sauv. contre la mort	6
---------------	-----------	----------------	-----------	----------------------	----------

Armes		Armure : Cuir	
Pistolet Très Lourd	4d6	Tête	4 PA
Arme de mêlée intermédiaire	2d6	Corps	4 PA
		Bouclier	

Skill Base		Niv	Stat	Niv	Stat	Niv	Stat
Compétence de Vigilance							
Concentration (Vol)		7	2				
Dissim./Révélation obj (INT)		3					
Lecture sur les lèvres (INT)		3					
Perception (INT)		5	2				
Pistage (INT)		3					
Compétences de Corps							
Athlétisme (DEX)		12	6				
Contorsion (DEX)		6					
Danse (DEX)		6					
Discretion (DEX)		10	4				
Endurance (VOL)		5					
Rés. Torture/drogue (VOL)		7	2				
Compétence de Contrôle							
Cond. Véhicule terrestre (REF)		14	8				
Equitation (REF)		6					
Pil. Véhicule maritimes (REF)		6					
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)		6					
Compétences d'éducation							
Bibliothèque (INT)		5	2				
Bureaucratie (INT)		3					
Composition (INT)		3					
Comptabilité (INT)		3					
Connaissance (INT)		5	2				
Criminologie (INT)		3					
Cryptographie (INT)		3					
Déduction (INT)		3					
Dressage (INT)		3					
Jeux de Hasard (INT)		3					
Compétences d'éducation							
Guide Local (Local)		3					
→ Quartier d'origine		5	2				
→		3					
→		3					
Langue connues (INT)		3					
→ Argot		7	4				
→ Natif		7	4				
→		3					
Science (INT)		3					
→		3					
→		3					
Gestion des affaires (INT)		3					
Survie en milieu hostile (INT)		3					
Tactique (INT)		3					
Compétences de Combat							
Armes de mêlée (DEX)		12	6				
Art Martial x2 (DEX)		6					
Bagarre (DEX)		10	4				
Esquive (DEX)		8	2				
Compétences de Représentation							
Jeu d'acteur (PRES)		4					
Instrument (TECH)		5					
→		5					
→		5					
Compétences de Tir							
Armes d'épaule (REF)		6					
Armes Lourdes (REF)		6					
Pistolet (REF)		12	6				
Compétences de Tir							
Tir à l'arc (Ref)		6					
Tir automatique x2 (REF)		6					
Compétences de Sociabilité							
Conn. De la rue (PRES)		4	0				
Conversation (EMP)		6	2				
Corruption (PRES)		4					
Habillement. Style (PRES)		4					
Interrogatoire (PRES)		4					
Look (PRES)		4					
Negoce (PRES)		4					
Persuasion (PRES)		6	2				
Psychologie (EMP)		6	2				
Compétences techniques							
Aérotech (TECH)		5					
Armurerie (TECH)		5					
Arts plastiques (TECH)		5					
Assistance médicale x2 (TECH)		5					
Contrefaçon (TECH)		5					
Corchetage (TECH)		5					
Cybertech (TECH)		5					
Electronique (TECH)		5					
Explosifs x2 (TECH)		5					
Maritech (TECH)		5					
Photos & Films (TECH)		5					
Pickpocket (TECH)		5					
Premiers secours (TECH)		7	2				
Sécurité électronique (TECH)		5					
Teratech (TECH)		13	8				
Compétence de Classe							

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Munition Très Lourde	Agent	Câblage neural
25	1	1

Programme & Cyberdeck

Le chef nomade descend du fourgon en voyant les PJ approcher. Sa famille prépare ses armes, mettent en joue les étrangers, prêts à tirer à l'ordre du chef. 2 fusils de sniper et 2 fusils d'assaut braquent les PJ. Le métal du canon reflète lorsque les PJ jettent leurs yeux sur les Nomades.

Insister sur la tension afin de créer une ambiance pesante.

Le chef a toujours une main sur son holster.

Un duel de regard digne du plus grand des westerns se lance, une broussaille passe trimbalée par le vent. Les PJ comprennent qu'ils ne sont pas en position de confort.

Il leur dit avec un langage parfait :

« Bonjour messieurs, puis-je savoir la raison de votre présence sur ces terres ? »

Laisser les PJ répondre. S'ils veulent avoir l'air terrifiant pour impressionner le chef Nomade, celui-ci d'un signe de la main ordonne un tir qui efflore de peu la tête d'un des PJ. La détonation rompt d'un coup sec avec le silence désertique, agressant l'oreille des PJ.

Après les présentations, il s'avance dans une grande grâce, toujours la main serrée sur le holster prêt à dégainer, puis il scanne tous les PJ avec son agent.

« Bien, je vois que vous ne mentez pas, vous correspondez aux informations qu'on a eu de vous. »

Il lâche son pistolet, sa famille fait de même et se relève sans un bruit. Et prends un ton beaucoup plus amical, et un langage bien moins informel.

Il présente le véhicule, son comportement et affirme qu'il y a quelques éraflures qui était déjà présentes avant qu'ils ne prennent la route, il transmet des photos prouvant la véracité de ses dires.

Alors que les PJ s'approprient à finaliser l'échange, ils reçoivent un Pop-Up sur leur Agent de la part d'un destinataire anonyme :

"Tuez tous les Nomades et amenez leurs dépouilles à votre Fixer pour une hausse de prime".

Les PJ ont le choix de tuer ou non les Nomades, une prime de 300ED sera donnée, il s'agit d'un test moral. Lorsqu'ils récupèrent le fourgon, ce dernier possède un traqueur, il donne aux nomades la position du véhicule, s'ils tuent les Nomades et que le traqueur n'est pas désactivé ou détruit, le famille Nomade va venir causer des noises aux PJs lorsqu'ils sortiront de l'England Tower.

Si les PJ ne tuent pas les Nomades, il leur donne l'indication suivante :

« Des connards de Boosters du gang des Red Specimens nous ont suivis et ont placé un traqueur sur le fourgon et savent où vous êtes, on a réussi à le semer mais il se peut qu'il vous emmerde, mettez leur quelques balles bien placées et ils vous laisseront, vous les remarquerez, ils traînent sur la Grand Route avec des bagnoles rouges et du métal chromatique à fond, s'ils viennent vous causer en face, dites que vous êtes en relation avec Brash Hook, c'est notre chef, et il leur a mis des raclées mémorables, ils tremblent juste à entendre son nom HAHAHA »

Les PJ repartent donc, soit avec le cadavre des Nomades, soit en partant ami-ami avec eux.

Lancer 3d10 qui donneront le type de rencontre, le comportement et comment s'échapper			
Résultat du jet	Nombre et types de véhicule	Comportement	Condition de fuite
1	Personne	Agressif - Tirs en direction de PJ	Aucune - ils laissent les PJ s'éloigner
2	2 motos de route et 1 voiture terrestre compacte	Calme - Gardent leur distance	Monétaire - Contre 1d100 ED ils laissent les PJ partir tranquillement
3	1 moto de route et 1 voiture terrestre compacte	Violent - Embarquée vers les PJ	Abandon d'un des véhicule (le plus cher et/ou amélioré)
4	2 motos et 1 voiture terrestre compacte	Bagarreur - Veulent se battre avec les PJ	Sociabilité - Ils veulent juste impressionner les PJ
5	1 voiture terrestre compacte	Agaçant - Tourment autour des PJ	Aucune - ils laissent les PJ s'éloigner
6	2 voitures terrestres compactes	Rockeur - Se collent et montent le son de leur musique à fond	Monétaire - Contre 1d100 ED ils laissent les PJ partir tranquillement
7	1 moto de route et 1 voiture terrestre compacte	Autorité - Barrent la route	Bataille - Seuls les survivants partiront
8	2 motos de route	Coureur - Veulent faire une course avec les PJ	Aucune - ils laissent les PJ s'éloigner
9	1 moto de route	Impressionnant - Drifts, crissement de pneus, slalom entre les PJ	Abandon d'un des véhicule (le plus cher et/ou amélioré)
10	Personne	Casseur - Viennent tout proche des PJ pour leur rentrer dedans	Bataille - Seuls les survivants partiront

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

Points de vie	25	Blessure grave		Sauv. contre la mort	
---------------	-----------	----------------	--	----------------------	--

Armes	Armure : Cuir
Pistolet très lourd	Tête
4d6	4 PA
Éventeurs	Corps
2d6	4 PA
	Bouclier

Booster

Skill Base		Niv	Stat	Compétences d'éducation		Niv	Stat	Compétences de Tir		Niv	Stat
Compétence de Vigilance		4	2	Guide Local (Local)		2		Tir à l'arc (Ref)		6	
Concentration (Vol)		4	2	→ Quartier d'origine		6	4	Tir automatique x2 (REF)		6	
Dissim./Révélation obj (INT)		2		→		2		Compétences de Sociabilité		Niv	Stat
Lecture sur les lèvres (INT)		8	6	→		2		Conn. De la rue (PRES)		4	1
Perception (INT)		2		Langue connues (INT)		2		Conversation (EMP)		5	1
Pistage (INT)		2		→ Argot		6	4	Corruption (PRES)		4	
Compétences de Corps		Niv	Stat	→ Natif		6	4	Habillemt. Style (PRES)		4	
Athlétisme (DEX)		9	4	→		2		Interrogatoire (PRES)		6	3
Contorsion (DEX)		5		Science (INT)		2		Look (PRES)		4	
Danse (DEX)		5		→		2		Negoce (PRES)		4	
Discretion(DEX)		7	2	Gestion des affaires (INT)		2		Persuasion (PRES)		7	3
Endurance (VOL)		6	4	Survie en milieu hostile (I		2		Psychologie (EMP)		5	2
Rés. Torture/drogue (VOL)		4	2	Tactique (INT)		2		Compétences techniques		Niv	Stat
Compétence de Contrôle		Niv	Stat	Armes de mêlée (DEX)		11	6	Aérotech (TECH)		2	
Cond. Véhicule terrestre (REF)		10	4	Art Martial x2 (DEX)		5		Armurerie (TECH)		2	
Equitation (REF)		6		Bagarre (DEX)		9	4	Arts plastiques (TECH)		2	
Pil. Véhicule maritimes (REF)		6		Esquive (DEX)		7	2	Assistance médicale x2 (TECH)		2	
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)		6		Compétences de Représentation		Niv	Stat	Contrefaçon (TECH)		2	
Compétences d'éducation		Niv	Stat	Jeu d'acteur (PRES)		4		Corchetage (TECH)		2	
Bibliothèque (INT)		4	2	Instrument (TECH)		2		Cybertechn (TECH)		2	
Bureaucratie (INT)		2		→		2		Electronique (TECH)		2	
Composition (INT)		2		Compétences de Tir		Niv	Stat	Explosifs x2 (TECH)		2	
Comptabilité (INT)		2		Armes d'épaule (REF)		6		Maritechs (TECH)		2	
Conaissance (INT)		4	2	Armes Lourdes (REF)		6		Photos & Films (TECH)		2	
Criminologie (INT)		2		Pistolet (REF)		12	6	Pickpocket (TECH)		2	
Cryptographie (INT)		2						Premiers secours (TECH)		4	2
Déduction (INT)		2						Sécurité électronique (TECH)		2	
Dressage (INT)		2						Teratech (TECH)		2	
Jeux de Hasard (INT)		2									
Compétence de Classe											

Cyberware & Equipement Spécial		
Munitions	Equipement général	Amélioration Cyber
Pistolet très lourd	Téléphone jetable	Éventeurs
25	1	2
		Techchev
		1

Programme & Cyberdeck

En fonction du résultat dans la table des rencontres, les PJ rencontrent ou non des Boosters puis reprennent la route vers Heywood pour retrouver Django.

- Si les PJ ont tué les Nomades
Ils vont directement au lieu de rendez-vous pour retrouver Django, la route se fait sans problèmes particuliers.
- Si les PJ ont reçu les conseils des Nomades
Les PJ se rendent à Heywood au point de rendez-vous pour retrouver Django, mais avant de l'appeler, les PJ se décident à s'intéresser à cette histoire de traqueur dont le Nomade avait parlé...

FAIRE UN JET D'ELECTRONIQUE SD 15 (+2 au jet, les PJ sont en avance sur l'heure de rendez-vous et peuvent comprendre plus amplement la situation).

- Si le test échoue
Les PJ ne réussissent pas détruire le traqueur, ils doivent trouver un s'en débarrasser, Django a les bons contacts, il peut arranger cela, il faut avant tout penser à la sécurité du client. Cependant, il y aura du retard et le client sera mécontent. Ils peuvent partir à la rencontre de Django.
- Si le test réussit
Les PJ ont réussi à démonter et il est en assez bon état pour le revendre à Django pour 200ED ou bien le garder, les utilités multiples d'un traceur sont multiples. Ils peuvent partir à la rencontre de Django.

Retour au Bercaïl

Les PJ, accompagné du fourgon retrouvent Django dans un des carrefours de la Zone Industrielle de Heywood. Il attend, appuyé contre un mur en fumant une cigarette. Le soleil se reflète dans les vitres des usines, Django est baigné de lumière, tel un ange. Juste après que les véhicules se soient mis à l'arrêt, il se met directement à inspecter le fourgon, il remarque les éraflures des Nomades, et ne dit rien, cependant, il aperçoit une raillure, elle n'était pas sur les photos des Nomades, Django s'insurge, et fait une tirade aux PJ :

« Vous vous rendez-compte de ce qu'il y a dans ce putain de fourgon ?! Il y a plus d'eddies que vous n'en aurez jamais dans votre vie, si le client voit ça, je vous conseille de vous foutre dans un coin et de vous faire tout petit. Le client est un des plus gros investisseurs des Etats-Unis, et vous vous permettez d'enculer la cargaison ? Je vais ouvrir les portes, si la caisse a UNE égratignure, je vous descends SUR PLACE ? »

Django ouvre la porte, le fourgon est entièrement isolé, l'intérieur est rempli de mousse, une caisse est métal est placé au centre du plancher, elle est sanglée au sol et au plafond, il est impossible de le faire bouger sans un outil pour détendre les sangles. Une légère fumée d'azote liquide coule de la caisse, créant un nuage de fumée qui sort du fourgon.

Heureusement, la caisse n'a rien, un écran est posé sur la caisse montrant l'usure, il est écrit 99%

« Une secousse enregistrée, contenu intact »

« Bon les merdeux, vous avez de la chance on dirait, la caisse est tellement rembourrée qu'elle n'a rien reçu, même pour des as du volant comme vous, allez, en marche, direction Little Europe mes gaillards »

- Si les PJ ont connaissance du traqueur, ils le disent à Django, il appelle un Tchie dans ses contacts, il arrive en 10 minutes, et au bout de 5 minutes il a retiré l'appareil. Les PJ auront 10 minutes de retard.

Des miteux au milieu des tours

Alors qu'ils arrivent en face de la England Tower, [Nombre de PJ + 1] gardes lourdement armés entourent les véhicules et crient d'un ton agressif et militaire :

« QUE FAITES-LA-VOUS LA, DÉCLINEZ VOTRE IDENTITÉ ! »

Django sort, et crie :

"DJANGO KORRIGAN, je suis ici pour livrer le contenu de ce fourgon à la corporation Willi's Gun, 15e étage, numéro de contrat C6H800-336, je suis accompagné de [Nombre de PJ], ils sont avec moi et m'accompagnent jusqu'au bout. »

- Feuille des gardes

RESPONSABLE DE LA SECURITE	INT	4	RÉF	8 (6)	DEX	6 (4)	TECH	4	PRES	6	
	VOL	5	CHA	—	MOUV	6 (4)	COR	7	EMP	4	
	POINTS DE SANTÉ		40		BLESSURE GRAVE		20		JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT		7
	Armes						Armure : tenue pare-balles moyenne				
	Fusil d'assaut		5d6		Arme de mêlée intermédiaire		2d6		Tête		13 PA
	Pistolet très lourd		4d6						Corps		13 PA
	BASES DE COMPÉTENCE										
	Arme de mêlée 10 (8), Armes d'épaule 10 (8), Athlétisme 10 (8), Bagarre 10 (8), Concentration 7, Conduite de véhicule terrestre 12 (10), Connaissance 6, Conversation 6, Déduction 6, Discrétion 8 (6), Esquive 10 (8), Guide local (quartier d'origine) 6, Interrogatoire 8, Langue (argot) 6, Langue (Langue natale) 6, Perception 6, Persuasion 8, Pistolet 10 (8), Premiers secours 6, Psychologie 6, Résistance à la torture/aux drogues 10, Tactique 6, Tir automatique 12 (10)										
	CYBERIMPLANTS ET ÉQUIPEMENT SPÉCIAL										
	munitions de fusil x50, munitions de pistolet TL x30, bouclier balistique (10 PS), jumelles, téléphone portable jetable, lampe-torche, menottes x2, communicateur radio, récepteur radio/lecteur de musique, câblage neural (mégadrénaline Kerenzikov)										

Les soldats répliquent

« Descente du véhicule autorisé, levez les mains en l'air et posez tout objet potentiellement dangereux par terre, ils vous seront rendus lors de votre sortie. »

Les PJ sont obligés d'obtempérer, les Gardes passent usent de lunettes rayon-x pour voir s'il ne reste pas des armes dans les poches des vêtements. Cependant, s'ils possèdent une arme dissimulée DANS leur corps, les gardes ne le voient pas. Après vérification, les gardes, avec un ton conciliant et amical :

« Bonne journée, excusez-nous du dérangement, c'est le protocole. »

Django enchaîne ensuite :

« Ne vous inquiétez pas, on s'y fait à ce protocole de taré, maintenant, j'ai besoin d'un bon gaillard pour porter la caisse avec moi jusque l'escalier, la caisse fait plus de 300 kilos, donc il faut du monde pour porter avec moi, je vais devant, il faut au moins un mec derrière, et si vous vous en sentez capable, un sur le côté. »

Si un seul PJ porte, faire un jet d'Athlétisme SD 15

Si deux PJ portent, faire un jet d'Athlétisme SD 13 mais les DEUX doivent réussir.

- Si le jet est réussi
Les PJ réussissent à porter la caisse sans effort, ils prennent l'ascenseur situé à 10m de l'entrée.
- Si le jet est un échec
Les PJ peinent à la soulever, puis alors qu'ils avancent, l'un deux lâchent, faisant tomber la caisse, elle s'effondre dans un fracas métallique unique et lourd. Un bruit s'échappe de la caisse, un bruit de fuite de gaz, Django s'écrie

« OH PUTAIN NOOON ! MAIS QU'EST-CE QUE VOUS AVEZ FAIT BANDE DE

L'écran présent sur la face affiche

« Usure : 98%, réparation par gaz solidifiant en cours... Usure : 99%... Usure 100%... aucun dégât enregistré »

Django poursuit par :

« Bon... il semblerait que c'est tellement résistant et sécurisé que cela se répare tout seul, camarades, êtes-vous prêts pour rencontrer les clients ? »

Les portes de l'ascenseur se referment, Django appuie sur le bouton où le nombre 13 ressort, après quelques secondes, l'ascenseur se met à monter, Django s'adresse aux PJ :

« Mes camarades, le client est un des hommes les plus influents de Night City, s'il vous propose un contrat, vous avez intérêt à accepter son offre, si vous refusez, vous serez retrouvés morts dans votre lit. Soit il vous enverra dans des missions suicidaires, soit vous deviendrez parmi les huiles les plus importantes de la ville. »

Ils avancent dans le long couloir du 13e étage. Au bout, un grand bureau en verre, un homme est assis derrière, il est de taille moyenne, les cheveux noirs plaqués, des yeux laser rouges fixés sur les PJ il est dans un costard noir sombre uni.

- Image Will Androx



La rencontre avec Will Androx

Il salue les PJ :

« Bonjour, messieurs, je vois que vous avez le colis, puis-je me permettre de vérifier l'intégrité de la caisse ? »

Il inspecte la caisse, regarde l'écran, fait un sourire satisfait en voyant que l'afficheur montre qu'il n'y a pas de dégâts.

« Bien, procédons à l'ouverture de ce magnifique colis ».

« Bien bien bien, Messieurs, avez-vous reçu mon message ? Est-ce que vous avez éliminé les Nomades comme je vous l'ai dit ? »

Il tapote 3 fois sur l'écran puis une petite caméra sort du dessus de l'écran, des lignes horizontales rouges sont projetées sur le visage Will, quelques secondes après, un bruit de serrure qui s'ouvre se fait retentir, puis le capot de la caisse s'ouvre, un nuage d'azote s'écoule sur le sol.

Django s'étonne en entendant ceci, il n'est pas au courant de ce commandement, mais face à l'autorité de Will, il reste de marbre.

- Si les PJ ont tué les Nomades comme convenu
Il sort son agent de la poche, va dans l'application Transfert d'argent, tape la somme de 300ED puis scanne tous les PJ. Ils reçoivent une notification d'un transfert d'argent sur leur compte.

- Si les PJ tentent de mentir à Will

TOUS les PJ doivent faire un jet de Persuasion SD 16

- Si plus de la moitié des PJ réussissent leur jet ET que le jeu d'acteur IRL est crédible
Will les croit sans sourciller
Il sort son agent de la poche, va dans l'application Transfert d'argent, tape la somme de 300ED puis scanne tous les PJ. Ils reçoivent une notification d'un transfert d'argent sur leur compte.
- Si moins de la moitié des PJ réussit leur jet OU que leur jeu d'acteur IRL n'est pas crédible
Will se rend compte du mensonge, et répond avec un peu prétention :

« Enfin les gars ! Ce n'est pas le genre de la maison de mentir ! C'était un test pour savoir si vous étiez capable de tuer un homme froidement sans raison particulière, apparemment non ! Vous n'aurez donc pas de prime ! »

- Si les PJ disent à Will qu'ils n'ont pas tué les Nomades

« Dommage mes camarades ! C'était un test pour savoir si vous étiez capable de tuer un homme froidement sans raison particulière, apparemment non ! Vous n'aurez donc pas de prime ! »

« Maintenant, procédons à la partie qui vous intéresse le plus j'imagine, le paiement. »

La partie qui suit est faite pour être intégrée à une campagne, si vous faites ce scénario en One Shot, passez la partie qui suit, les PJ seront payés entre 800 et 1500ED chacun, Will ne connaît pas très bien les prix habituels, les joueurs doivent être crédibles dans leur acting s'ils demandent plus

« Je vous propose un deal, vous obtenez chacun une petite part de la corporation, disons 0,5% ce qui, à l'heure d'aujourd'hui représente plus de 20 000ED de dividende en fin d'année, nous avons un taux de croissance de +400% sur l'année dernière. Vous deviendrez mon équipe personnelle d'intervention, si vous faites bien votre boulot, non seulement la corporation aura un chiffre d'affaires toujours plus important donc plus de dividende pour vous, et pourquoi pas, avoir une part plus importante de la corporation. »

« Si vous voulez, je peux vous donner de plus amples informations. »

Informations complémentaires si les PJ le souhaitent :

- Will a pour ambition de dépasser Militech en termes de production et de technologie d'armes d'ici les 10ans à venir. La personnalisation son fer de lance pour permettre au client de se fidéliser.
- Il compte fusionner avec Pyrotechnica et l'absorber, afin de réduire le nom de concurrents sur le marché.
- Attaquer en douce ses concurrents ne lui fait pas peur, il a pour projet de faire de l'espionnage industriel, voir du vol de prototypes. Et les PJ seront bien évidemment engagés pour cela.
- Il habite dans la Zone Executive, mais en tant que personne dont l'existence à de l'importance, il souhaite faire des tests d'intrusion dans la ZE afin d'analyser toutes les faiblesses.
- C'est son père qui tient les rênes au niveau administratif, par conséquent, il doit lui demander systématiquement s'il doit faire quelque chose qui demande un minimum de paperasse.
- La conception de cyberimplants l'intéresse notamment ce qui peut permettre d'améliorer ce qui lui permet d'améliorer la latence entre tir et visualisation de l'ennemi lors d'un affrontement.

« Sur ce messieurs, veuillez-vous assoir autour du bureau. »

Des employés apportent suffisamment de chaises pour les PJ, ils s'assoient. Un autre employé court avec un paquet de feuille et les posent près de Will.

Bien bien bien, sur ce contrat, voici les conditions :

- Vous êtes obligés de répondre à une mission, pas forcément de l'accepter, mais y répondre
- vous pouvez travailler pour des corporations, mais seulement si elle n'est pas notre concurrente
- Vous ne pouvez pas revendre vos actions à moins de rompre votre contrat
- Vous ne pouvez pas signer de contrat d'exclusivité avec une autre corporation

« Voici les conditions, elle n'est pas finie, c'est d'ailleurs marqué dans le contrat, pas besoin de le lire, il indique des formalités, notamment vis-à-vis de la loi, mon père souhaite rester clean un maximum. Moi-même je ne l'ai jamais lu. Je connais juste ces conditions qui vous concernent directement. »

Les PJ signent le contrat, saluent et remercient Will, puis partent avec Django.

Fin de la partie consacrée à la campagne

Django leur adresse la parole juste avant de les quitter

« Messieurs, c'est la fin de notre histoire commune, c'est Will aujourd'hui celui qui vous dirige, il se peut que je vous recontacte, mais je ne fais pas de concurrence déloyale à la famille Androx, ils ont beau être des corporatistes, ils font parti des plus réglos et nobles parmi les grands de Night City »

Puis il reste avec Will pour lui parler.

- **Si les PJ ont tué les Nomades et n'ont pas retiré le traceur.**

Alors qu'ils descendent vers l'accueil, ils entendent des tirs, puis des râles. Les portes de l'ascenseur s'ouvrent, et ils voient les soldats de l'entrée à terre dans une mare de sang. Dans la rue, des voitures marrons et bleu cyan sont garées devant la tour. Les voitures de la famille de Nomade. Ils sont venus venger leur chef qui n'avait toujours pas donné de signe de vie et le traqueur une fois dans le CitiNet a envoyé une notification à des membres de la famille qui étaient en affaire à NightCity. Le hall d'entrée de la tour est désert, tout le monde s'est enfui, il reste des bureaux et un comptoir pour se cacher.

Combat entre les PJ et les Nomades.

Nombre de Nomades : [Nombre de PJ - 1]

- Feuille des Nomades (cf. « Rencontre au milieu du désert »)

Dès que les coups de feu deviennent insistants, la police corporatiste intervient, les PJ se cachent dans le building, les Nomades sont abattus. Les policiers fouillent la rue, ils étaient seuls. Peu de temps après, les PJ ressortent de leur cachette, après cette intervention armée...

Les PJ repartent chez eux, un contrat en or entre les mains. En or ? Des chaînes en or ou une poule aux œufs d'or ?...

Personnages et corporations importants

Django Korrigan, le Fixer d'Heywood

Django Korrigan est un pur produit de ce que fait la Rue. Ses parents l'ont abandonné alors qu'il avait une dizaine d'années derrière les usines d'Heywood. Il s'est fait recueillir par le contremaître d'une des usines. Il a traîné toute sa vie dans Heywood, et aujourd'hui il en est un Fixer important, spécialisé dans les petits boulots proposés par les corpos les plus offrantes il recrute ses Edgerunners en fonction de la mission, il croit en la coopération et l'entraide, même entre inconnus, tant que le pognon suit bien sûr. Il a une entière confiance en ses Edgerunners car il sait que face à quelques eddies, ils sont prêts à tout tant que la somme suffit. Il demande à ses clients des prix excessifs par rapport à ses collègues, cependant, il a acquis une bonne réputation grâce à la qualité de son service. Il n'y a pas mieux placé que lui pour les missions impliquant l'escorte de véhicule. Son père adoptif faisait fréquemment des livraisons, et même si c'était il y a 20 ans, les rues n'ont pas tant changées que cela. Les gangs de boosters d'hier ont laissés leur place aux gangs d'aujourd'hui.



Will Androx, le petit génie de l'électronique

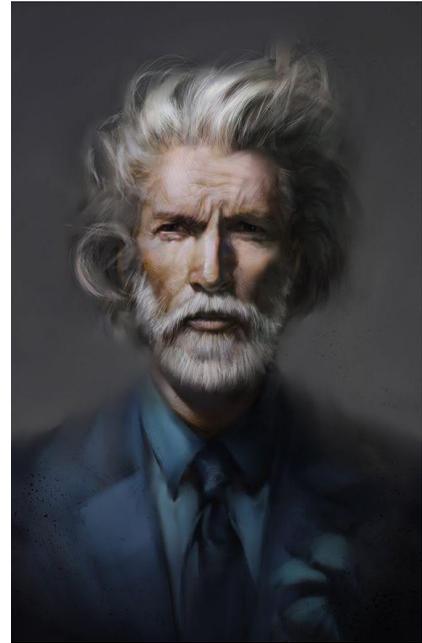


Will Androx, fils de James Androx, est le fils unique d'un des investisseurs les plus influents de Night City. Dès son plus jeune âge, Will alors protégé dans son quartier bourgeois de la zone exécutive, il s'amusait à contourner les sécurités électroniques en le démontants et en les reprogrammant, il est un grand fervent des modifications corporelles, et toutes les parties améliorables du corps humain ont été améliorés. Alors qu'au bord de la cyberpsychose à 20ans, son père lui a payé les meilleurs psychologues pour le raisonner, ce qui a fonctionné. Aujourd'hui il se contente d'améliorer le matériel qu'il a déjà sur lui. Un jour où son père demandait à améliorer la sécurité de la zone exécutive, Will a réfléchi à comment améliorer l'essence même de la protection, les armes. Pourquoi avoir besoin de gardes quand l'arme tire toute seule et avec 100% de précision ? Il s'est donc mis à développer des armes intelligentes pour la garde et les personnes de sa caste. Il s'est associé à la corpo Pyrotechniqua spécialisé dans l'armement dont son père était actionnaire majoritaire pour former la corporation Willi's Gun. Les équipes de Pyrotechniqua étudient les armes sur le marché pour les améliorer, c'est alors que Willi vient fourrer son nez. Au lieu de créer des versions

de séries, il décida de créer des modèles uniques reliés neuralement au propriétaire.

James Androx, l'investisseur

James Androx est une des personnes les plus influentes de Night City dans le secteur corporatiste. Pourquoi ? Car il détient une petite part de toutes les mégacorpos présente sur son territoire, lui permettant d'être plus puissant que certains politiques. Il était au front diplomatique étant donné qu'il est le conseiller de Samantha Lee Young. D'autre part, il investit une partie de sa fortune dans toutes les microcorporations qu'il trouve intéressante. Il mise également sur les Fixers du coin pour avoir des retours sur ce qu'il se passe dans la Rue et les corporations dont il a une part. Il peut donc, à tout moment savoir ce qu'il se passe dans n'importe quel coin de Night City. Il est également responsable de la sécurité des habitants de la zone exécutive en raison des liens qu'il a avec Militech qui s'occupe de cette tâche.



Pyrotechniqua



Pyrotechniqua est une corporation modifiant des armes pour les améliorer. Elle est détenue à 50% par James Androx qui a tout de suite vu le potentiel lors de la création. Alors qu'elle ne faisait que quelques modifications à la main, Androx a fait développer la corporation. Aujourd'hui, une cinquantaine de personnes y travaille à plein temps. Ils prennent toutes les mesures possibles et imaginables, changent les canons, l'architecture etc afin de les rendre plus légères, plus performantes et plus simples d'utilisation. Les armes portent donc le nom qui suit "[Nom Original] Pyrotechniqua". Ils embauchent environ 300 personnes à temps plein. Leurs locaux se situent dans la tour juste à côté de celle de Continental Brands, dans la England Tower, ils occupent les étages 13 à 18.

Willi's Gun



Willi's Gun est une microcorpo née d'une pulsion de bourgeois et du portefeuille du père, Willi's Gun est dirigée par James et Willi Androx. Elle a pour projet de créer des smartguns de 0. Mais en associant à Pyrotechniqua, la corpo modifie des armes déjà modifiées par Pyrotechniqua. Les armes sont faites sur mesures pour des clients élitistes prêts à payer 5000ED pour avoir à leur ceinture le meilleur cracheur existant. Touchant à tous les corps, poignée et gâchette moulée, calibre d'arme personnalisé, clé biométrique inraquable, annulation totale du recul via contrôle des cyberbras, toute technologie possible et imaginable est proposable, moyennant rémunération bien sûr. Pour l'instant, la seule base d'arme disponible est le Militech Naja .50 datant d'avant la 4e guerre corporatiste.



Militech Naja .50	
Type : Pistolet semi-auto très lourd	Munition : .50AE (5D6)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Médiocre	Portée : 50 mètres
Dissimulation : Veste	Prix : 800 eb
Chargeur : 8	Longueur : 33 cm
Cadence : 2	Pays : USA

Ces armes disponibles en grand nombre dans les vieux entrepôts de Militech ont été récupérés par James Androx maintenant qu'ils sont obsolètes sont remis au bout du jour par les équipes de Pyrotechniqua.

Maintenant que modifiées, elles rivalisent de loin avec les armes actuelles.

Cette arme est un des plus grands pistolets disponibles sur le marché, et il est un des seuls assez grands pour le bourrer de technologie. Mais Willi a pour projet de créer une arme de toute pièce pour chacun de ses clients, de la mitrailleuse lourde en passant par le sniper et le petit flingue de poche. Il attend d'avoir suffisamment de clients fidèles et réduire les coûts de production pour se lancer dans son rêve.

Elle embauche une partie des équipes de Pyrotechniqua, c'est-à-dire jusqu'à une trentaine de personnes lorsque le travail est lourd. Le reste du temps, seule une dizaine de personnes travaillent à plein temps. Leurs locaux se trouvent au même endroit que Pyrotechniqua, au 15 et 16e étages.

CYBERPUNK RED

HIGHWAY TO EDDIES EST LE PREMIER SCÉNARIO DE LA CAMPAGNE « **LA MAIN SUR LE HOLSTER DE NIGHT CITY** », IL PEUT ÊTRE JOUÉ INDÉPENDAMMENT DE LA CAMPAGNE.

LA CAMPAGNE IMPLIQUERA LES PERSONNAGES DANS LES AGISSEMENTS DE LA CORPORATION « **WILL'S GUN** ». ILS SERONT EMPLOYÉS PAR LA CORPORATION POUR AGIR EN TANT QUE DÉMARCHEURS COMMERCIAUX, ESPIONS INDUSTRIELS, VOL DE PROTOTYPE ET TOUT CE QUI CE DE MIEUX DANS CE MERVEILLEUX MONDE CORPORATISTE.

DANS CE SCÉNARIO, LES JOUEURS DOIVENT REJOINDRE UN LIEU DE RENDEZ-VOUS UN PEU ÉLOIGNÉ DE NIGHT-CITY POUR RÉCUPÉRER UN COLIS. ATTENTION LES BADLANDS SONT DANGEREUSES ET LEUR COMMANDITAIRE EST-IL COMPLÈTEMENT HONNÊTE ENVERS EUX ?

