

WATCH DOGS

CYBERPUNK
RED

Par César C.





CYBERPUNK
RED

WATCHDOGS

Par César C.
Avec la contribution de Joubinator

CONTENU



Watchdogs.....3



Chapitre 1 : La Laisse et la Meute....13



Chapitre 2 : De Chrome et de Poussière...23



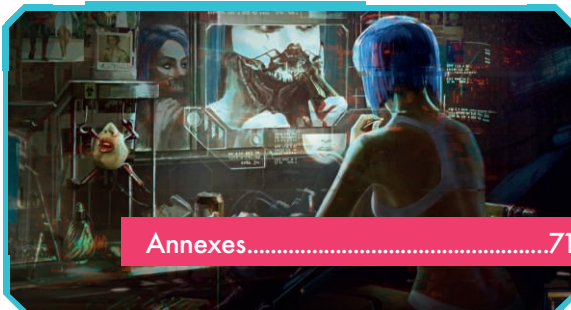
Chapitre 3 : Rupture de Système....35



Chapitre 4 : Dissociation.....47



Chapitre 5 : Flatline.....57



Annexes.....71



Adversaires.....75



CD PROJEKT RED



WATCHDOGS

Un héritage empoisonné.....	4	Factions.....	6
Background.....	4	Personnages.....	7
Déroulement de la campagne.....	5	Loyauté.....	12





Ce scénario est conçu pour le jeu de rôle Cyberpunk Red se déroulant dans les années 2045, mais il peut être adapté pour être joué avec les règles 2077. Nous sommes environ vingt ans après la Quatrième Guerre Corporatiste qui a vu l'effondrement du Net Global, la quasi-destruction de Night City par une ogive nucléaire, et l'ascension des Nomades et des gangs. Le monde est en reconstruction, mais la méfiance envers les Corps est à son apogée.

► Difficulté de la campagne

Cette campagne est conçue pour une équipe de 3 à 4 Edgerunners de niveau de difficulté Moyen à Difficile, nécessitant un bon équilibre entre combat (Solo) et infiltration/technologie (Netrunner ou Techie). Les PJ sont un groupe d'Edgerunners expérimentés, mais actuellement en grande difficulté. Ils sont sans contrat stable et ont une ardoise lourde auprès des autorités.

UN HERITAGE EMPOISONNE

Le silence dans le laboratoire de Militech est rompu uniquement par le clic-clac nerveux du clavier du Dr. Elara Vance. Ses mains, autrefois fermes, tremblent en manipulant le code complexe qui défile sous ses yeux. Le prototype qu'elle vient de créer ne sera pas son billet pour la gloire, mais son arrêt de mort. Militech s'assurera de son silence, autrement dit, pas de témoin.

Vance compose un numéro codé. Le deal est passé avec Arasaka : protection contre le prototype. Mais livrer le programme sur un serveur est trop risqué. Elle doit le cacher là où personne ne cherchera. La barre de progression arrive à son terme, d'un mouvement sec, le docteur retire la puce et se précipite vers la sortie.

Arrivée dans son conapt, l'angoisse serre sa gorge. Son agent est saturé d'alertes de traçage et de tentatives d'appel.

«Maman, qu'est-ce qui se passe ?» demande Aria inquiète.

Vance, paranoïaque, ignore sa question. Elle ferme les rideaux en fer, plongeant la pièce dans la pénombre. Prenant le visage d'Aria entre ses mains, elle la rassure tant qu'elle peut avant de forcer la puce dans le système neuronal de sa fille. C'est brutal, douloureux, mais rapide. Aria s'évanouit sur le coup.

Vance ne perd pas une seconde et passe un appel au Fixer mandaté par Arasaka, Bishop.

Dr. Vance (d'une voix cassée) : « Bishop, c'est Vance. Le deal tient. La cargaison est prête, mais c'est pas simplement une puce que tu vas devoir transporter, c'est ma fille, Aria. Militech arrive. Envoie tes meilleurs pour l'exfiltration et assure toi qu'elle soit en sécurité. »

Une heure plus tard, une silhouette imposante et chromée entre dans la pièce.

« Où est le colis ? » s'exprime la voix rauque de Sledge.

...

Dans un vieux garage servant de repaire, Aria est installée dans une chaise pour un scanner.

Sledge : « On dirait qu'elle a subi un choc important »

Fix : « Non. Regarde ça, c'est quoi ce programme ? Ça doit être ce putain de virus qu'ils veulent. Mais il est... bio-lié, pas moyen de l'extraire sans tuer la petite, on va vraiment la livrer à ces enfoirés de corpos ? »

BACKGROUND

Notre histoire débute il y a neuf ans par une trahison. À l'origine, le Dr. Elara Vance, une scientifique de Militech, et son prototype : le virus Apex, un programme parasite capable de prendre le contrôle absolu des implants cybernétiques de son hôte et de se répliquer dans un nouvel hôte par simple contact. Militech, suspectant la loyauté vacillante de Vance, prit la décision de l'éliminer. Mais avant cela, la scientifique implanta le code du virus dans sa propre fille avant de la faire exfiltrer par un gang mineur, les Steel-Hounds, menés par leur chef, Sledge.

Les scans ayant révélé que le programme était bio-lié et indissociable d'Aria, tenter de l'extraire tuerait la petite fille mais surtout détruirait à jamais le programme. Sledge, interdit par un sentiment d'humanité qu'il ne se connaissait pas, prit la décision de prendre Aria sous son aile. Il la renomma Echo et la cacha. Pendant neuf ans, Echo fut la Netrunner du gang.

Le secret échappa à Sledge lorsque récemment, Echo utilisa l'Apex par mégarde sur un booster, laissant une trace indélébile du code parasitaire dans le corps de sa victime. Une trace que le Sergent Razor Sol du NCPD a



patiemment identifiée, remontant doucement la piste jusqu'aux Steel-Hounds.

DEROULEMENT DE LA CAMPAGNE

L'aventure s'ouvre sur une tentative désespérée des Edgerunners d'échapper au NCPD. Les personnages, piégés par leur passé, se voient imposer un ultimatum : la prison à vie ou travailler en tant qu'espions pour le compte du NCPD. Équipés d'un traceur, ils ne peuvent désormais plus échapper à la surveillance de la sergente Raina Sol et sont envoyés au Rust Bucket, le QG des Steel-Hounds, avec l'objectif de s'infiltrer parmi ses membres.

CHAPITRE 1 - LA LAISSE ET LA MEUTE

Le Chapitre 1 est dédié à la survie immédiate et l'intégration au sein des Steel-Hounds. Les PJ doivent d'abord surmonter la paranoïa initiale de Sledge, le chef du gang, et prouver leur valeur lors d'une mission de recouvrement brutale. C'est durant cette période qu'ils découvrent le paradoxe du gang : la brutalité sans faille de Sledge et sa délicate attention pour Echo. Chaque pas vers la confiance des Steel-Hounds est un

clou que les PJ enfoncent dans leur propre boussole morale, et la trahison pourrait leur coûter bien plus que leur liberté.

CHAPITRE 2 - DE CHROME ET DE POUSSIERE

Ce chapitre scelle l'intégration des PJ au sein des Steel-Hounds. Mais la trêve avec le Maelström a un prix : pour régler le tribut mensuel, le gang doit orchestrer le vol risqué d'un conteneur sur les docks. Malheureusement, la transaction finale avec le Maelström vire au cauchemar et la diplomatie laisse place à une guerre ouverte entre les deux gangs.

CHAPITRE 3 - RUPTURE DE SYSTEME

La sergente Sol, impatiente, convoque les PJ et révèle la véritable nature de la cible : il ne s'agit ni d'une personne, ni d'un objet, mais du virus Apex. De retour au QG, une tragédie frappe : Flick, le petit frère du gang, est tué par le Maelström. Ivre de vengeance, les Steel-Hounds lancent des représailles sanglantes contre le Maelström, mais Echo déclenche par mégarde le virus Apex sur Fix, le second du gang, le tuant. Suite à cet événement, le NCPD est convaincu que le Maelström possède le virus et la sergente Raina Sol envoie les PJ récupérer des informations auprès de leur chef, Grinder. La mort

ALEXANDER DUDAR





de Fix, son ami le plus cher, brise définitivement l'esprit de Sledge. Persuadé qu'Echo l'a trahi, Sledge sombre dans la cyberspychose et tente de la tuer. Lors de cette confrontation, la vérité éclate aux yeux des PJ : Echo est l'hôte biologique du virus. Pour la sauver, il faudra se mettre en travers de la folie de Sledge.

CHAPITRE 4 - DISSOCIATION

Le Chapitre 4 est une course contre la montre. Les PJ, sont maintenant conscients de la menace que représente Echo. Ils peuvent explorer plusieurs options désespérées pour retirer leurs traceurs : négocier avec les Voodoo Boys ou accepter une contre-offre financière de Militech via l'Agent Kaito Kell. Quelle que soit leur décision, l'étai se resserre. Une force de frappe majeure (NCPD ou Militech) lance l'assaut final sur le Rust Bucket. Le QG est détruit, le gang dispersé, et malgré les efforts des PJ, Militech capture Echo.

CHAPITRE 5 - FLATLINE

Le Chapitre 5 est l'acte final de sauvetage et de sacrifice. Les survivants apprennent qu'Echo est transportée dans un train blindé vers les NUSA. Les restes du gang lancent une interception suicide dans les Badlands. Après avoir percé les défenses de Militech, ils atteignent enfin Echo, mais découvrent avec horreur que le stress de la capture a permis au virus Apex de prendre le contrôle total. Echo n'est plus la jeune fille qu'ils protégeaient, mais une arme redoutable retournant la technologie contre eux. Au terme d'un combat difficile, il faudra choisir entre l'abattre pour détruire le virus, ou tenter de la neutraliser pour la sauver, sachant qu'elle ne sera plus jamais la même.

F ACTIONS

MILITECH

Militech est la force corporatiste au centre de ce scénario, et elle est l'unique responsable de la tragédie. Il y a neuf ans, l'échec de la scientifique Vance à sécuriser le virus Apex a engendré une brèche de sécurité qu'ils tentent de colmater depuis. Pour Militech, le prototype est un actif qu'ils doivent absolument récupérer ou, à défaut, détruire. Ils ne cherchent pas l'argent; ils cherchent le contrôle absolu. Ils sont la force implacable et sans visage, agissant dans l'ombre par le biais

d'équipes d'extraction et de taupes. Leur objectif est clair : retrouver l'Apex pour l'intégrer à leurs propres systèmes d'armement ou, le cas échéant, procéder au nettoyage complet en éliminant Echo et tous les témoins, y compris les Steel-Hounds et les PJ.

NIGHT CITY POLICE DEPARTMENT

Dans cette affaire, le NCPD est le garant désespéré de l'ordre. Leur action n'est pas motivée par la corruption, mais par la menace réelle que représente le virus Apex pour la sécurité publique. L'activation du programme par Echo a laissé une trace alarmante: la sergente Razor Sol sait que si l'Apex est libéré, la prise de contrôle des implants cybernétiques provoquera l'anarchie dans Night City. Le rôle de l'équipe de Razor Sol est donc d'agir dans l'urgence, de localiser et de neutraliser le programme immédiatement. Pour cela, elle n'hésite pas à utiliser le chantage pour forcer les PJ à s'infiltrer dans le gang des Steel-Hounds afin de prévenir une catastrophe à l'échelle de la ville.

STEEL-HOUNDS

Le gang des Steel-Hounds constitue un refuge forgé dans la douleur par des rebuts de Night City. Au sommet de cette hiérarchie de fortune se tient Sledge, un colosse dont le chrome militaire craquelle sous le poids d'une cyberspychose qu'il peinait à contenir; ancien militaire trahi par son pays, il dirige sa « famille », cherchant désespérément à reprendre la dignité que le système leur a arrachée. Fix, le techie au regard cynique et aux mains éternellement tachées de graisse, agit comme le pilier pragmatique du groupe. Au coeur de cette vie de violence, bat une étincelle d'humanité incarnée par deux figures contrastées : Flick, le jeune rockerboy plein d'illusions et de musique synthrock, qui apporte une lumière naïve dans la noirceur du hangar, et surtout Echo, la Netrunner spectrale et le fardeau des Steel-Hounds; la protéger est la raison d'être de Sledge.

Les Steel-Hounds ne sont pas liés par le profit, mais par une loyauté farouche envers la famille. Pour les Edgerunner, intégrer les Steel-Hounds, c'est pénétrer dans un sanctuaire où la trahison est le péché ultime, car ici, chaque membre a déjà été jeté au rebut.



PERSONNAGES

LES EDGERUNNERS

Les Edgerunners sont des criminels acculés, contraints par le chantage à devenir les yeux et les oreilles du NCPD au sein des Steel-Hounds. Leur mission principale est en réalité de localiser et de récupérer le virus Apex. Le dilemme de la campagne repose sur leur rôle : ils doivent jouer la loyauté absolue pour gagner la confiance de Sledge et du gang, tout en sachant qu'ils vont être poussés à la trahison par Raina Sol ou Militech. Chaque lien d'amitié qu'ils forment avec les membres du gang augmente la difficulté morale de leur mission.

SLEDGE - SOLO ET CHEF DE GANG

Sledge est un survivant des Guerres d'Amérique Centrale, où il servait dans l'infanterie cybernétisée. Il a tout vu : la drogue de combat forcée, la cyberpsychose chez ses camarades et la trahison finale de son gouvernement. Il est revenu à Night City brisé, jurant de ne plus jamais obéir à un ordre venant d'en haut. Les Steel-Hounds sont son escouade de remplacement qu'il gère avec une loyauté absolue. Sledge est calme sous le feu et utilise des tactiques militaires (couverture, tir de suppression). Sa cyberpsychose latente se manifeste par des flashbacks visuels; il superpose sa guerre passée sur le présent.

- ▶ **Apparence** : Ses deux bras et ses épaules sont des prothèses militaires de seconde génération, massives, portant encore les matricules de son unité effacés à la lime. Il porte un dog tag fondu (celui de tout son peloton mort) autour du cou. Son visage porte les stigmates d'anciennes brûlures dues à des gaz neurotoxiques.
- ▶ **Apprécie** : La rapidité de réaction et un peu de répondeur (il tolère l'audace, mais ne supportera pas l'insubordination).
- ▶ **N'apprécie pas** : Le manque de respect envers les Steel-Hounds et toute mention de cyberpsychose.
- ▶ **Relations** : Sledge considère chaque membre du gang comme un membre de sa famille. Pour les décisions, il s'appuie énormément sur le pragmatisme de Fix et de Ghost qui contrebalance son impulsivité. Echo est son ancre émotionnelle, il la voit comme sa fille adoptive tandis que Wreck est son partenaire de combat pour relâcher la pression. Il a une confiance aveugle en Speed (peut-être trop grande) et se montre protecteur envers Flick.
- ▶ **Objectif personnel** : Il n'a pas pu sauver son escouade; il doit sauver Echo. C'est sa dernière mission, et cette fois, il ne laissera pas un membre de son gang derrière.

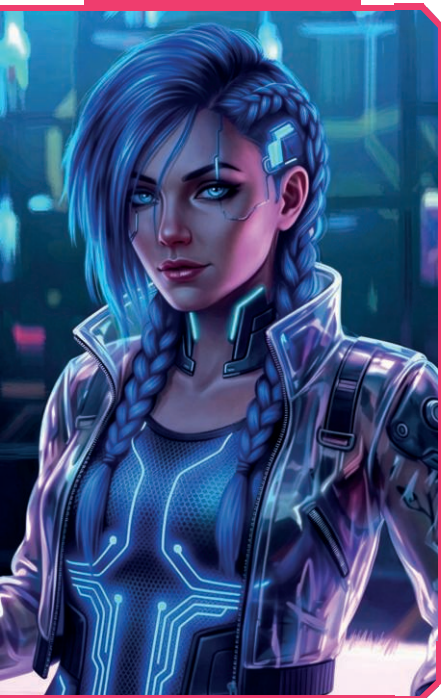
John Hammer « SLEDGE »



VOUS VOULEZ ETRE DES STEEL-HOUNDS ? ON PREND DES COUPS, ON NE RECULE PAS, ET ON NE TRAHIT PAS. JAMAIS. VOUS COMPRENEZ CA ?



ECHO - NETRUNNER ET ARME BIOLOGIQUE



Aria Vance « ECHO »

Il y a neuf ans, sa mère, une scientifique de Militech, l'a forcée à devenir l'hôte biologique du virus Apex. Élevée au sein des Steel-Hounds par Sledge et Fix, elle n'a jamais connu d'autre vie. Elle a développé ses talents de Netrunner comme une forme d'évasion contre la brutalité qui l'entoure. Elle est le baromètre émotionnel du gang. Echo est très sensible aux tensions, cherche toujours à apaiser les conflits, et fait preuve d'une grande empathie.

- ▶ **Apparence :** Echo arbore de longues tresses synthétiques d'un bleu électrique vif et une longue mèche qui lui tombe sur le front. Elle évite le chrome invasif même si une grande partie de ses membres ont été remplacés.
- ▶ **Apprécie :** Les récits de voyage et les vieux médias analogiques.
- ▶ **N'apprécie pas :** Les conflits et la violence gratuite.
- ▶ **Relations :** Elle considère Sledge et Fix comme ses parents adoptifs; elle est la seule personne que Sledge écoute quand il est au bord de la cyberpsychose. Flick est comme un petit frère pour elle et elle l'encourage dans la musique. Elle aime boire et rire avec Speed et trouve une amitié plus calme avec Ghost.
- ▶ **Objectif personnel :** Echo a conscience de porter le fardeau du virus et a peur d'être un danger pour le groupe, elle utilise ses compétences pour analyser son propre code, section par section, cherchant désespérément un moyen de comprendre ce qu'elle est, et trouver la clef d'extraction du virus Apex sans que cela lui coûte la vie.

GHOST - SOLO ET CHASSEUSE DE TETE



Isabel Da Silva « GHOST »

Ex-agent mercenaire d'une ville sur la côte Ouest. Ghost a démissionné après que son unité a été vendue aux Corporatistes pour couvrir un scandale. Elle n'a plus confiance dans les institutions et considère les Steel-Hounds comme le seul lieu avec des valeurs de solidarité.

- ▶ **Apparence :** Femme d'une trentaine d'années, athlétique. Elle porte une protection légère renforcée qu'elle ne quitte jamais vraiment et des cyberimplants optiques de classe militaire. Elle porte toujours sur elle un long couteau à lame crantée.
- ▶ **Apprécie :** L'ordre dans le QG (elle range souvent les affaires des autres) et l'humilité.
- ▶ **N'apprécie pas :** Les promesses, les commérages et la drogue.
- ▶ **Relations :** Elle est la seule à qui Sledge demande un avis sur une situation délicate, et elle sert de médiatrice silencieuse lorsque Wreck devient trop violent. Elle a une vraie relation d'amitié avec Echo à qui elle apprend à tirer. Ghost se méfie de Speed qu'elle trouve trop opportuniste et trouve en Fix l'oreille rationnelle et calme dont elle a besoin.
- ▶ **Objectif personnel :** Maintenir les valeurs de solidarité des Steel-Hounds, mais est préparée à partir si elle estime que le groupe se déchire ou perd ses valeurs essentielles.



FIX - TECHIE ET SECOND DU GANG

Fix a grandi en banlieue de Night City dans le garage de son père jusqu'à ce qu'il perde tout suite à un racket d'un gang, ce qui l'a rendu cynique envers la loi et l'ordre. Il rencontre Sledge lorsque ce dernier rentre de la guerre et se lie immédiatement d'amitié avec lui. Pragmatique et méfiant, Fix est le second rationnel du gang. Il analyse chaque situation froidement, préférant la fuite ou la négociation à l'affrontement frontal. Il est très sensible aux erreurs de jugement et aux risques inutiles.

- ▶ **Apparence :** Fix a un air fatigué et semble toujours concentré sur quelque chose. Il dispose d'un implant cybernétique multi-outil intégré à son poignet, qu'il utilise constamment et méticuleusement.
- ▶ **Apprécie :** L'odeur de l'ozone qui s'échappe des circuits neufs et le chrome lourd à installer.
- ▶ **N'apprécie pas :** Qu'on vienne le regarder travailler et la pensée anti-cybernétique.
- ▶ **Relations :** Il est le conseiller logistique et la voix de la prudence que Sledge écoute, et agit comme un parent stable et protecteur envers Flick et Echo; il fait tout pour fournir les meilleurs composants à cette dernière. Il s'entend très bien avec Wreck avec qui il teste les nouveaux implants et outils qu'il fabrique.
- ▶ **Objectif personnel :** Assurer la stabilité financière et la sécurité à long terme des Steel-Hounds. Son but ultime est de réussir à mettre au point un cyborg aussi fort qu'Adam Smasher.

André Ndjock « FIX »



FLICK - ROCKEUR A EN DEVENIR

Après la mort de ses parents, il y a plusieurs années, Flick a été élevé par son oncle, Fix. Il a grandi dans l'ombre du garage de son oncle. Quand Fix a tout perdu, Flick l'a suivi chez les Steel-Hounds. Il voit le gang comme un lieu de survie temporaire, rêvant constamment de la gloire qui le sortira des bas-fonds. Il est le membre le plus jeune, mais aussi le plus idéaliste et le plus naïf du groupe, et réagit de manière excessive à l'injustice.

- ▶ **Apparence :** Flick porte des dreadlock qui tombent sur une veste en jean avec des patches de rockeur. Il ne quitte jamais sa guitare électrique bon marché avec des modifications maladroites qu'il a faites lui-même.
- ▶ **Apprécie :** Quand on lui demande de jouer un morceau et quand on lui donne de la reconnaissance et de l'attention.
- ▶ **N'apprécie pas :** Les gens qui n'ont pas de rêve, ni de but dans la vie.
- ▶ **Relations :** Fix est son père de substitution et son ancre et lui apprend à bricoler depuis son plus jeune âge. Il connaît Echo depuis toujours, elle est son premier public et sa confidente concernant ses rêves de grandeur. Il admire la force brute de Wreck et la joie de vivre de Speed.
- ▶ **Objectif personnel :** Son but est d'enregistrer un « Hit » qui le fera devenir une légende de Night City.

Lionel Ndjock « FLICK »





WRECK - SOLO ET TETE BRULEE



Darius Karr « WRECK »

Avant de croiser la route des Steel-Hounds, Wreck était un chef de cuisine talentueux dans un restaurant miteux, mais avec un tempérament explosif. Il perdit son travail suite à une altercation violente avant de rencontrer Sledge lors d'un job, l'impressionnant par sa force brute et sa pugnacité. Agressif, territorial et jaloux, Wreck réagit aux événements par la confrontation et se montre suspicieux envers les étrangers. Il déteste le changement et ne montre sa douceur que lorsqu'il cuisine ou lorsqu'il parle des « petits » (Echo et Flick).

- ▶ **Apparence** : Wreck est une machine à encaisser grâce à son chrome impressionnant qui protège l'ensemble de son corps. Il tient volontairement à laisser visible ses deux cyber-bras pour paraître plus effrayant.
- ▶ **Apprécie** : La cuisine riche et réconfortante (il prépare des festins pour les Steel-Hounds), les défis physiques, et le chrome lourd.
- ▶ **N'apprécie pas** : Les gens qui ne parviennent pas à prendre de décisions, et ceux qui n'aiment pas se salir les mains.
- ▶ **Relations** : Il défie souvent Sledge à la boxe pour relâcher la pression. Il est le cuisinier du gang et apprécié de tous; sa cuisine est l'un des ciments de la vie collective. Il aime se montrer comme un exemple pour Flick et a un petit faible pour Speed, même s'il est très maladroit à cet exercice.
- ▶ **Objectif personnel** : Wreck aimerait réussir à conquérir le cœur de Speed et fonder une famille avec elle.

SPEED - NOMADE ET CONTREBANDIERE



Carolina Ortega « SPEED »

Speed est un membre intermittent des Steel-Hounds. Elle fait également partie du clan nomade Los Muelles, un petit groupe qui contrôle et sécurise une section des docks de Night City. Elle considère ces deux groupes comme ses familles à part entière. Elle a commencé à travailler sur des coups auprès des Steel-Hounds et a développé une grande affection pour ses membres. Speed est une personne joviale mais a besoin de contrôle; elle utilise la blague et l'optimisme comme un mécanisme de défense pour masquer son stress.

- ▶ **Apparence** : Speed porte des vêtements légers, priorisant l'agilité pour se retirer du combat et rejoindre son véhicule. Elle porte dans ses cheveux sombres et bouclés un bandana rouge à la couleur de son clan, ainsi qu'un tatouage lumineux de son groupe de country-métal sur l'avant bras.
- ▶ **Apprécie** : Les gens organisés et les histoires racontées sur la route.
- ▶ **N'apprécie pas** : Le chaos imprévu et les gens trop chromés.
- ▶ **Relations** : Speed apporte toujours des cadeaux lorsqu'elle revient de ses longues absences. Elle est assez désorganisée et Fix se plaint souvent du bazar qu'elle ramène. Speed a remarqué les tentatives de romance de Wreck mais les ignore volontairement, néanmoins elle en discute souvent avec Echo.
- ▶ **Objectif personnel** : Speed rêve de prendre la tête d'une petite caravane nomade. Elle aime le bon temps passé avec les Steel-Hounds mais sa survie passera toujours avant celle du gang.



RAINA "RAZOR" SOL - JUSTICIÈRE SANS PITIE

Sol n'est pas une flic ordinaire. Elle a gravi les échelons du NCPD par une efficacité brutale et une adhésion totale à la bureaucratie. Elle croit que seul l'ordre pourrait sauver Night City du chaos et voit les gangs et les Corpo comme des menaces égales. Froide et manipulatrice, Raina ne crie jamais et préfère chuchoter ses menaces. Elle ne considère les individus de la Rue que par leur valeur utilitaire.

- ▶ **Apparence** : Raina arbore des vêtements de sergent du NCPD et une coiffure toujours impeccable. Elle est équipée d'implants cyber-optiques Kiroshi à haute résolution lui donnant un regard bleu perçant.
- ▶ **Apprécie** : Les explications claires, et qu'on lui obéisse sans poser de questions.
- ▶ **N'apprécie pas** : Qu'on l'interrompe, les effusions d'émotions, la cyberpsychose (qu'elle considère comme une preuve d'échec social).
- ▶ **Objectif personnel** : Raina souhaite récupérer le virus Apex à tout prix et en secret. Elle mène toute cette opération de récupération sans avoir informé ses supérieurs, afin de s'en attribuer tout le mérite. C'est pourquoi elle utilise des malfrats jetables car elle ne peut pas se permettre d'envoyer des forces régulières. Elle voit cette opération comme le coup d'éclat de sa carrière qui devrait la propulser à la tête de son district.

Sergent Raina Sol « RAZOR »



KAITO KELL - CORPO CALCULATEUR

Kaito Kell est un agent de liaison de Militech, spécialisé dans la récupération d'actifs classifiés par des moyens non-officiels. Il n'a jamais vu le front et a gravi les échelons grâce à son intelligence, sa capacité à manipuler les chiffres, et son réseau d'informateurs. Il a repéré l'opération secrète de Raina Sol et cherche à doubler le NCPD en récupérant le virus Apex pour le compte de Militech. Kaito est l'incarnation du professionnalisme corporatiste. Il ne s'énerve jamais et voit toute transaction en termes de coût/bénéfice. Il respecte l'efficacité, même chez ses ennemis. Il est convaincu que tout le monde a un prix et que la loyauté n'est qu'une question d'Eddies.

- ▶ **Apparence** : Kaito Kell est un homme d'une quarantaine d'années à la chevelure soignée et courte, et à la mâchoire carrée. Malgré qu'il soit rarement sur le terrain, Kaito porte une armure tactique Militech pour se donner des airs d'homme d'action. Il est équipé d'implants de communication et d'analyse, invisibles à l'œil nu.
- ▶ **Apprécie** : La rentabilité et les gens qui savent proposer de bons deals.
- ▶ **N'apprécie pas** : Les rats qui marchandent à la baisse et les discussions sur la moralité et les petits chiffres.
- ▶ **Relations** : Kaito Kell considère Raina Sol comme une menace de seconde zone et les PJ comme de vulgaires outils.
- ▶ **Objectif personnel** : Kaito Kell souhaite récupérer le virus pour Militech, il est entièrement dévoué à sa Corporation.

Agent Kaito Kell





LOYAUTE ET CONTROLE

Cette campagne n'est pas une simple mission de récupération; c'est un test de la boussole morale des PJ sous la menace de trois factions opposées : Sledge et le gang, Echo et le NCPD.

Les PJs commencent avec une loyauté de +3 avec chacune des factions.

LES TROIS PISTES DE LOYAUTE

Faction	Mesure	PNJ principal	Conséquence finale
Loyauté STEEL-HOUNDS (L.G.)	<p>Impacté par la réussite des missions, le respect de l'autorité, ou en entreprenant des actions qui plaisent à Sledge, Fix, Wreck ou Ghost.</p> <p>Exemple : Les PJ récupèrent une dette avec une force excessive, impressionnant Wreck et Sledge. (L.G. +1)</p> <p>Exemple : Les PJ s'opposent publiquement à Sledge. (L.G. -1)</p>	Sledge	<p>Une loyauté importante envers le gang permettra d'obtenir la confiance et l'aide de Sledge, Fix, Wreck et Ghost.</p> <p>Exemple L.G. Élevée (8 et +): Sledge est conciliant. Il partage les plans et les ressources, et pourrait même donner une part du butin plus importante. Il est confiant, et donc moins paranoïaque.</p> <p>Exemple L.G. Faible (0 à 2): Wreck et Ghost deviennent l'ombre des PJ. Sledge prendra une décision brutale contre eux pour "tester leur loyauté" si un incident mineur survient.</p>
Loyauté ECHO (L.E.)	<p>Impacté par les actes moralement bons lors des missions, ou en entreprenant des actions qui plaisent à Echo ou Flick.</p> <p>Exemple : Les PJ prennent le temps d'apprendre à Flick à mieux utiliser son fusil (L.E. +1)</p> <p>Exemple : Les PJ massacrent tout le monde sans distinction durant une mission. (L.E. -1)</p>	Echo	<p>Une loyauté importante envers le gang permettra d'obtenir la confiance et l'aide d'Echo et de Flick.</p> <p>L.E. Élevée (8 et +): Echo partage des informations sur le passé des membres. Elle pourrait offrir une aide Netrunner cruciale sans que les PJ ne le demandent.</p> <p>Exemple L.G. Faible (0 à 2): Echo et Flick évitent les PJ. Echo pourrait saboter discrètement leurs équipements pour les forcer à partir.</p>
Loyauté NCPD (L.N.)	<p>Cette jauge est inversement proportionnelle à la liberté des PJ. Elle mesure le niveau de servitude.</p> <p>Exemple : Les PJ signalent un changement dans les patrouilles du gang à l'heure exacte demandée par Sol. (L.N. +1)</p> <p>Exemple : Les PJ coupent leur communication pendant plusieurs heures pour mener une enquête personnelle. (L.N. -1)</p>	Raina Sol	<p>Un loyauté élevé envers le NCPD se manifeste comme un contrôle psychologique sur les PJ.</p> <p>L.N. Élevée (6 et +): Les PJ ne peuvent plus mentir à Sol sans subir des désavantages psychologiques (-4 aux jets contre Raina).</p> <p>L.N. Faible (0 à 3): Sol ne fait plus confiance aux PJ. Elle envoie des ordres irréalistes et dangereux pour les forcer à se découvrir ou à s'éliminer. Elle pourrait menacer d'envoyer ses agents contre leurs proches.</p>



LA LAISSE ET LA MEUTE

CD PROJEKT RED

Déroulement du chapitre.....	14
Adversaires.....	14
Pris au piège - Partie 1.....	14
Bad Cop - Partie 2.....	15
Steel-Hounds - Partie 3.....	17

Travail de préparation - Partie 4.....	17
Le péage - Partie 5.....	18
Sub-Zero - Partie 6.....	19
Conséquences et Loyauté.....	21



DÉROULEMENT DU CHAPITRE

► PRIS AU PIÈGE

Le chapitre commence par le boucan des gyrophares dans une impasse au fond d'une ruelle de Night City tandis que le NCPD passent les menottes aux Pjs suite à une extraction noire qui a virée au fiasco.

Coincés dans la salle d'interrogatoire du NCPD, les PJs frissonnent sous une clim déréglée et face à Raina Sol. Ils risquent gros. La lieutenant leur propose une laisse au cou ou la peine capital. 15mn plus tard, une blouse blanche du NCPD leur implante un traceur. Pour rester libre, ils sont devenus les marionnettes des « badges ».

► STEEL-HOUNDS

Une fois relâchés, les PJ doivent rejoindre le *Rust Bucket*, le repaire des Steel-Hounds. L'accueil y est glacial, dominé par Sledge, un vétéran consumé par une paranoïa militaire et une cyberpsychose latente. Pour ce chef de gang, tout étranger est un espion potentiel et les PJ devront naviguer sur le fil du rasoir pour ne pas finir en pièces détachées. C'est dans cette atmosphère de méfiance que se dessine la fracture interne du gang : d'un côté, la brutalité protectrice de Sledge et Fix; de l'autre, l'humanité fragile incarnée par Echo et le jeune Flick. Les PJ devront apprendre à lire ces dynamiques pour survivre, comprenant vite que gagner la confiance de l'un signifie souvent éveiller les soupçons de l'autre. Pour gagner leur place, les PJ doivent passer un test : le dossier Black-Ice Johnson, à la laverie *Sub-Zero*.

► PRÉPARATION

Les PJ peuvent évidemment foncer tête baissée en utilisant la méthode brutale, mais leurs chances de survie sont assez faibles. S'ils veulent mener leur mission correctement, ils vont devoir mener une enquête dans la rue. Avec l'aide d'un Fixer, ils pourront récupérer de précieuses informations pour en savoir plus sur la laverie *Sub-Zero* et les manières de s'y infiltrer.

► SUB-ZERO

Le chapitre culmine dans les profondeurs du *Sub-Zero*. Après un assaut tactique de la laverie, les PJ font face à Black-Ice Johnson. Ce dernier est un père aux abois qui sacrifie toutes ses économies pour soigner sa fille. Alors qu'Echo les supplie de faire preuve de clémence via leur interface privée, Sledge attend ses crédits.

ADVERSAIRES

- **4 officiers du NCPD** (Sbire)
- **2 sergents du NCPD** (Sbire endurci)
- **3 boosters** (Sbire)
- **3 scavvers** (Sbire)
- **4 gardes du corps** (Sbire)
- **1 responsable de la sécurité** (Lieutenant)

PRIS AU PIÈGE - PARTIE 1

► LIEU

Ruelle sans issue derrière un club de seconde zone à Kabuki.

► DÉROULEMENT

Night City ne pardonne pas la faiblesse. Vous avez fait des erreurs, des fautes de calcul que même les meilleurs Edgerunners finissent par payer, et maintenant, la ville exige son dû.

La pluie acide de Night City crépite sur vos vêtements. Vous n'auriez jamais dû accepter ce contrat de protection pour ce dealer de puces braindance. Ça sentait le roussi dès le début. Et maintenant, le 'roussi', c'est l'odeur des pneus qui hurlent sur l'asphalte derrière vous.

Les gyrophares bleus et rouges déchirent la brume toxique. Une sirène stridente vous claque les tympans. Derrière vous : deux voitures de patrouille du NCPD bloquent l'unique sortie. Devant vous, un immense mur de briques vient sceller le fond de cette ruelle où vous avez eu le malheur de chercher refuge.

Ce n'est pas un combat que les PJ sont censés gagner, mais un combat où ils doivent montrer ce qu'ils ont dans le ventre.

- Ennemis : **4 officiers du NCPD** (sbire).
- Environnement : Des bennes à ordures fournissent une couverture (25 PS).

Au round 3, une unité de soutien composée de **2 sergents du NCPD** (sbire endurci) arrivent en renfort. Peu importe les prouesses des PJ, la scène se termine par une arrestation inévitable lorsque tous les PJ ont subi une blessure mortelle ou s'ils se rendent. Les PJ sont stabilisés par les medtechs du NCPD avant d'avoir



à effectuer un jet de sauvegarde contre la mort. Si les PJ résistent trop : Des drones déploient du gaz soporifique (**Test de Résistance à la torture/aux drogues [Volonté] SD 15**). Echec : le PJ s'évanouit.

BAD COP - PARTIE 2

► LIEU

Salle d'interrogatoire du Commissariat du NCPD de Santo-Domingo.

► PNJ CLÉ

- **Raina « Razor » Sol**, Sergente du NCPD
- **Dr. Nazeer**, Med-Tech du NCPD

► DÉROULEMENT

Le froid du béton vous mord jusqu'aux os, bien plus que les menottes en alliage. Les sous-sols du Commissariat de Santo-Domingo sont un lieu où la lumière meurt. L'ultime néon du faux plafond crépite d'une mort annoncée. Son ronronnement irrégulier martèle vos tympans. L'odeur de chlore bon marché et le désespoir assèche votre gorge. Vous avez soif. Devant vous, la sergente Raina Sol est assise. Elle porte un uniforme blindé gris qui semble absorber toute la lumière. Ses cyber-yeux sont d'un bleu glacial, ne clignant jamais et ne trahissant aucune émotion.

Sol commence par l'écrasement psychologique, utilisant les dossiers des PJ pour amplifier le poids de leur situation. Ne cédez pas à la justification; coupez court de manière agressive. Vous pouvez utiliser les informations que vous avez sur les personnages de vos joueurs pour évoquer leurs crimes passés.

Sol (voix basse, monocorde) : « Faites pas les malins, la justice à Night City, ça se monnaie en chrome ou en servitude. Et j'ai une préférence pour la seconde option. »

(Elle désigne une pile de dossiers sur la table devant elle, tous remplis de chefs d'accusation lourds.)

Sol : « Vos dossiers sont pleins à craquer. Assez pour vous envoyer au cimetière sans vous faire passer par la case tribunal. Je peux en donner l'ordre dès maintenant

et dans deux heures, vous êtes six pieds sous terre. Croyez-moi ce n'est pas une menace, c'est votre statut actuel. »

Raina laisse un silence hostile s'installer, fixant les PJ. Si l'un d'entre eux tente de négocier son prix ou sa peine : Sol ricane doucement. « Votre prix ? Vous n'avez pas de prix. » S'ils restent silencieux, Sol attend jusqu'à ce que la tension soit insupportable, puis reprend.

La sergente se penche légèrement, son ton devient plus concentré, mais la chaleur n'est pas là.

Sol : « La ville a un problème discret. Un pack de rats, le gang des Steel-Hounds, a mis la main sur quelque chose qui ne leur appartient pas. Je ne peux pas envoyer de forces régulières, mais je peux envoyer des no-name. Vous allez infiltrer ce gang pour moi ! Vous allez devenir l'un d'eux. Et quand cela serait, je vous communiquerai ce que j'attends de vous.

Faites cela, et je passe à la broyeuse ces dossiers. Vous servez la ville et vous gagnez votre liberté. C'est votre rachat. Pas plus, pas moins. »

Raina ne laisse place à aucune négociation, bien sûr les PJ peuvent s'essayer à refuser son offre. Dans ce cas, Sol fait un signe de la main et un Justicier derrière la sergente exécute immédiatement les réfractaires. Cela devrait calmer les autres Edgerunners dans la pièce, et le commissariat a les prisons remplies d'autres criminels. Sol ajoute alors : « L'offre de la prison ne tient plus, maintenant vous en savez trop. Alors, j'ai votre coopération ? »

Lorsque les PJ acceptent le deal (**L.N. +1**), le Dr. Nazeer, un Med-Tech corpulent et nerveux, entre avec sa mallette et s'approche des PJ pour leur implanter un module de traceur.

Sol : « Le petit module que nous sommes en train de vous implanter est un cadeau de ma part. En fait, c'est mon assurance. Vous me trahissez ? Vous essayez de désactiver ça ? Vos implants s'éteignent. Vos membres lâchent. Votre cerveau devient une bouillie froide. »

Test : Cybertech [Technique] (SD 21). Réussite : Le PJ comprend que le traceur est un canal chiffré communiquant sa position en temps réel au NCPD. Ce module



pourrait potentiellement surveiller toutes les données provenant d'implants (lecteur de puce, cyberœil, etc.).

Une fois l'implantation terminée, le Dr. Nazeer se retire, et Sol vous remet une fausse recommandation au nom d'un certain Mitch, un passeur local. Cela suffira à vous faire entrer.

Sol (d'un ton sec, s'adressant à la porte) :
« Nettoyez ça. Et libérez leur ferraille. Ils n'ont pas besoin de nous revoir. Et assurez-vous qu'ils sachent qu'ils marchent sur ma ligne. »

Un **officier du NPCD** (sbire) silencieux et impassible s'approche et retire les menottes des PJ. Il jette un sac usé contenant les quelques armes, les outils et l'équipement de base des PJ (tout ce qui n'était pas illégal) sur la table.

L'officier conduit les PJ à travers un dédale de couloirs de service froids et non éclairés, loin du bureau principal avant de les pousser sans cérémonie vers une porte en métal rouillé donnant sur une ruelle du sud du District de Santo Domingo à Heywood.

« La porte claque derrière vous avec un bruit métallique dans une ruelle puante de Santo-Domingo. Vous n'êtes pas au milieu de l'action, vous êtes loin, sans transport, et l'horloge tourne. La puce de coordonnées est dans votre main : un simple marqueur GPS pointant vers le Rust Bucket. »

Les PJ doivent se rendre au Rust Bucket dans les 24h, ce qui leur laisse le temps de récupérer des ressources ou se préparer, mais ils sont suivis en secret par des boosters envoyés par Raina Sol pour évaluer les compétences de ses nouvelles recrues.

Test : Perception [Intelligence] (SD 12) ou contre le SD de Discrétion des Boosters. Réussite : les PJ remarquent qu'ils sont suivis par **3 boosters** (Sbire) Échec : les boosters réussissent leur embuscade et sont placés automatiquement en tête de la file d'Initiative pour le premier round.

STEEL-HOUNDS - PARTIE 3

► LIEU

Rust Bucket (Hangar de Fret), Zone industrielle de Heywood.

► PNJ CLÉ

- **Sledge (John Hammer)**, Chef
- **Fix (André Ndjock)**, Second
- **Echo (Aria Vance)**, Netrunner
- **Wreck (Darius Karr)**, Solo brute
- **Flick (Lionel Ndjock)**, Rockeur
- **Ghost (Isabel Da Silva)**, Solo sniper

► DÉROULEMENT

Vous atteignez finalement le Rust Bucket, un hangar de fret désaffecté, cerné par une palissade de barbelés rouillés. Le lieu sent l'huile chaude, la ferraille et la sueur. Le vent s'engouffre par les lucarnes brisées. À l'intérieur, la lumière est jaunâtre, alimentée par un générateur tremblotant. Le seul élément doux est une musique Synthrock émise depuis un ampli dans un coin de la pièce. Tous les regards se braquent sur vous.

Les PJ sont dirigés vers le centre du hangar où ils peuvent apercevoir plusieurs silhouettes :

Sledge : Assis sur un fût renversé, il nettoie une lourde matraque électrique qui crépite comme un serpent.

Fix : Adossé au mur derrière Sledge, le techie reste dans l'ombre, les bras croisés.

Wreck : Observant de loin, il lance un regard noir aux nouveaux arrivants.

Echo : Derrière une station de travail, elle manipule une tablette. Elle lève les yeux pour observer la scène lorsque les PJ entrent.

Flick : Assis à l'écart, il écoute de la musique. Il a l'air nerveux mais est le seul à esquisser une expression de curiosité.

Donnez aux PJ quelques instants pour observer les alentours. Les PNJ ne parleront pas tant que Sledge n'aura pas donné le signal.



Test	SD	Conséquence
Perception [Intelligence]	SD 24 ou contre le SD de Discretion de Ghost (Modificateur -1)	Ghost est là : Le PJ capte le reflet d'une lunette sur les poutres. Quelqu'un d'autre les surveille.
Électronique [Intelligence]	SD 21	Le matériel d'Echo gère des flux cryptés sophistiqués, pas de la Tech de rue.
Connaissance [Intelligence] Rocker ou Media	SD 15	L'air Sytnrock : la musique est d'un artiste underground que seul un initié pourrait connaître.

Sledge pose sa matraque, son regard est dur.

Sledge (voix rocailleuse, puissante) : « Alors. C'est vous les nouveaux chiens que Mitch m'a envoyés. Mitch dit que vous êtes des survivants. Moi, je vois juste des visages frais qui n'ont pas encore compris que Night City bouffe la chair avant l'âme. Vous voulez être des Steel-Hounds ? On prend des coups, on ne recule pas, et on ne trahit pas. Jamais. Vous comprenez ça ? »

Wreck interrompt Sledge et s'approche du PJ qui semble le plus Solo cherchant la confrontation physique ou verbale.

Wreck (un grognement sourd, sa voix est altérée par son chrome de mâchoire) : « Le Chef fait dans la poésie. Je dis : on les vire. Montrez-moi quelque chose qui justifie qu'on vous donne notre air. Quelle est la seule chose pour laquelle vous êtes prêt à crever dans cette ville ? »

Test : Look ou Persuasion [Prestance] (SD 15) ou Baston de Regard SD 18 (1d10 + 13). Le perdant d'une baston de regard subit un malus de -2 sur toutes les actions effectuées contre son adversaire, jusqu'à ce qu'il parvienne à le vaincre. Réussite : Wreck recule, avec un éclair de respect (+1 L.G.). Échec : Wreck rit doucement, vous bouscule en passant (-1 L.G.).

Sledge ignore l'incident et passe à l'étape suivante.

Sledge : « On ne fait pas confiance au chrome qu'on ne connaît pas. Echo, tu peux vérifier les systèmes ? »

Echo lève la tête, ses yeux bleus clairs commencent à scanner le groupe (vous pouvez faire durer le silence pour que vos PJ sentent qu'elle pourrait trouver quelque chose) mais après 10 secondes elle se tourne vers Sledge et acquiesce. Les traceurs sont en réalité quasiment indétectables.

Sledge : « Assez perdu de temps. J'ai besoin de savoir ce que vous valez. Un Fixer véreux, Black-Ice Johnson, en plus de nous devoir des crédits a gardé des données sur certains de nos membres. Vous lui rendez visite. Récupération de base : vous entrez, vous le trouvez, vous ramenez les eddies et vous vous assurez qu'il efface les données. Pas de cadavres inutiles, mais si le choom refuse de coopérer... faites ce qu'il faut. » Sledge vous tend une puce simple contenant les coordonnées.

Les PJ peuvent poser des questions à Sledge sur le job, il répondra à quelques-unes d'entre elles avant de les presser à dégager.

TRAVAIL DE PREPARATION - PARTIE 4

► DÉROULEMENT

La puce que Sledge a donné aux PJ contient des détails sur l'endroit où se terre Black-Ice Johnson. Il s'agit du Sub-Zero, une laverie automatique servant de façade pour les opérations du Fixer. Des Edgerunners expérimentés pourraient toutefois regretter un manque d'information sur les défenses de la laverie, foncer tête baissée sans évaluer les défenses pourrait leur coûter cher.

La puce révèle tout de même l'identité d'un homme, Fingers-Joe, responsable de l'entretien des machines de la laverie. Une recherche dans le puits de donnée de Night City ou faire appel à un fixer d'Heywood pourrait permettre de le retrouver pour l'interroger.



LE FIXER

► LIEU

Marché de nuit sous l'autoroute à Santo-Domingo, Heywood, ou dans le repère du fixer de l'un des PJ.

► PNJ CLÉ

- **Rat-Tail**, un Fixer de bas étage.

► DÉROULEMENT

Les PJ peuvent contacter un de leurs propres Fixers ou demander à Sledge un contact local.

- **Le contact** : Rat-Tail, un Fixer de bas étage qui opère depuis un kiosque de nourriture synthétique.
- **Le Coût** : Il demande 150 Eddies.
- **L'Information** : Rat-Tail révèle aux PJ que Fingers-Joe est un alcoolique qui traîne au bar *The Short Circuit* après sa journée. Le bar se situe non loin de là. Pour 200 Eddies de plus, Rat-Tail propose de fournir aux PJ les plans architecturaux partiels du sous-sol de la laverie avec les points d'accès à l'architecture NET.

Test : Concentration [Intelligence] (SD 17) pour identifier une entrée secrète. Réussite : Il existe un conduit d'évacuation qui mène directement à la **salle 4 (Bureau)**. C'est risqué car c'est une zone de chaleur intense dans laquelle il faudra ramper, mais cela permet de contourner la plupart des défenses de la laverie.

LE TECHNICIEN

► LIEU

Bar de quartier, *The Unplugged* situé dans une étroite ruelle à Santo-Domingo, Heywood.

► PNJ CLÉ

- **Fingers-Joe**, un technicien de la laverie *Sub-Zero*

► DÉROULEMENT

Les PJ peuvent se rendre au *Unplugged* à Santo Domingo. Le *Unplugged* est un bar de quartier situé dans une étroite ruelle. L'entrée est signalée par un néon orange en forme d'éclair qui grésille violemment. Pas de musique forte ici, juste le ronronnement constant des ventilateurs étouffant les conversations à voix basse des quelques habitués.

- **Le contact** : Fingers-Joe, le technicien de *Sub-Zero* est facilement identifiable par le logo de la laverie sur son uniforme.

• **Le Coût** : Lui offrir un verre (10 Eddies) ou réussir un **Test (un Techie ou Netrunner) : Conversation [Empathie] SD 15** permet de gagner sa sympathie.

• **L'Information** : Joe révèle que toute la laverie est connectée à une architecture NET bien protégée. Le *Sub-Zero* est également équipé de plusieurs défenses fixes. Chaque salle dispose d'une caméra d'observation qui transmet les images à un agent de sécurité. L'une des salles est équipée d'une tourelle automatisée qui fait feu sur toute personne pénétrant dans la pièce sans porter de badge adéquat, seul le chef de la sécurité et Black-Ice Johnson en possèdent un.

LE PEAGE - PARTIE 5

► LIEU

Passerelle suspendue à Santo-Domingo, Heywood.

► DÉROULEMENT

Les PJ sont en route vers le *Sub-Zero*. Pour arriver ils doivent traverser un pont surplombant un marché de nuit insalubre.

La pluie redouble. Vous traversez un pont métallique tremblant au passage des camions de livraison. À mi-chemin, plusieurs silhouettes massives sortent de nulle part pour vous barrer le passage. Le leader, un type avec un bras cybernétique chromé fait jouer un couteau entre ses doigts.

Les PJ sont confrontés à **3 scavvers** (Sbire). Leur leader est équipé d'une lame rétractable (Arme de mêlée intermédiaire). Il demande 100 Eddies pour le passage de la passerelle. Un PJ peut négocier (**Test : Look [Prestance] SD 15**) pour baisser le prix à 40 Eddies ou tenter de passer en jouant sur leur image.

Si les PJ paient sans discuter, les scavvers prennent les PJ pour des pigeons et sortent leurs armes pour exiger tout ce qu'ils ont.



SUB-ZERO - PARTIE 6

► LIEU

Sub-Zero, une laverie automatique servant de façade aux opérations de Black-Ice Johnson à Santo-Domingo, Heywood.

► PNJ CLÉ

• **Black-Ice Johnson** est l'archétype du Fixer de seconde zone qui a grandi dans l'ombre des mégastructures d'Heywood. S'il n'est qu'un intermédiaire mineur à l'échelle de Night City, Johnson a su tisser un réseau local, naviguant entre les politiciens corrompus de district et les lieutenants de gangs. Pourtant, derrière le pseudonyme glacial de « Black-Ice » se cache un homme brisé par la fatalité. Sa fille, son unique attache, a contracté une pathologie dégénérative dont le traitement coûte une fortune en soins spécialisés. En quelques mois, les économies d'une vie de combines ont été englouties. Acculé par les factures médicales, Johnson a commencé à vendre les secrets de ses propres clients. Conscient que la justice de la rue ne tarderait pas à frapper à sa porte, il s'est retranché dans le Sub-Zero, transformant ses derniers crédits en un rempart de tourelles et de gardes du corps.

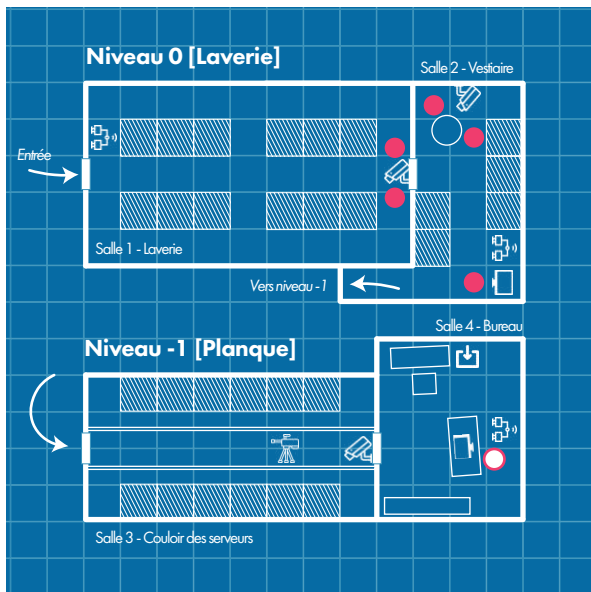
David Johnson est un homme à bout de nerfs. Sa stature de Fixer n'est plus qu'une façade qui s'effondre dès que le danger franchit le seuil de son bureau. Contrairement aux habitués de la zone de combat, il ne possède ni l'instinct du prédateur, ni le courage du désespéré. Si ses défenses tombent, il ne cherchera ni à fuir ni à mourir les armes à la main. Il se transformera en un père terrifié, prêt à toutes les supplications, utilisant sa dernière arme : la culpabilité de ses agresseurs.

► DÉFENSES

Le lieu est gardé par **4 gardes du corps** (Sbire) et **1 responsable de la sécurité** (Lieutenant) qui viendront attaquer les PJ si l'alerte est donnée. Toutes les pièces sauf la **salle 4 (Bureau)** sont équipées d'une **caméra d'observation** dont les images sont scrutées par le **responsable de la sécurité** dans la **salle 2 (Vestiaires)**. La **salle 4 (Couloir des serveurs)** est défendue par une **Tourelle automatisée** qui ouvre le feu sur toute personne qui entre dans la pièce sans le badge adéquat. Seul le responsable de la sécurité et Black-Ice Johnson disposent d'un badge.

PLAN DU SUB-ZERO

1 case = 2 mètres



Architecture NET du Sub-Zero		
Étage	De l'autre côté de la « porte »	SD
1	Mot de passe	6
2	Feu follet x2	-
3	Nœud de contrôle (caméras de sécurité)	6
4	Mot de passe	6
5	Nœud de contrôle (paroi en verre salle 3)	6
6	Cerbère	-
7	Ce fichier contient les données sur plusieurs gangs locaux et sur les Steel-Hounds : architecture NET du Rust Bucket et antécédents de cyberpsychose de leur chef, Sledge. Il est fait mention d'un cadavre ayant été laissé dans le sillage du gang dont le cyber matériel aurait été touché par un virus inconnu.	8
8	Nœud de contrôle (tourelle automatisée salle 3)	8

● Garde

○ Black-Ice Johnson

↪ Démon : **Lutin**, REZ : 15; Interface : 3; Actions virtuelles : 2; Valeur de combat : 14



SALLE 1 - LAVERIE

« L'humidité vous frappe au visage dès que vous poussez la porte vitrée. L'air est une soupe épaisse de vapeur d'eau chaude, de détergent chimique et de crasse urbaine. Une douzaine de machines à laver d'un autre âge tournent dans un fracas métallique, faisant vibrer le sol carrelé. Au fond de la salle, sous un néon bleu blafard qui donne aux clients un air de cadavre, deux hommes sont assis sur des chaises en plastique devant une porte 'Staff Only'. Leurs blousons de cuir élimés cachent mal des fusils à pompe de poing. »

• **Défense** : **2 gardes du corps** (Sbire). Les deux vigiles, Kento et Mojo, sont des habitués des embrouilles de rue. Ils ne sont pas là pour discuter, mais pour s'assurer que personne ne descend voir Johnson. En cas de problème, il alertent les autres gardes avec leur communicateur radio. Les deux vigiles ne disposent pas de badge d'accès.

• **Environnement** : La **porte** derrière les vigiles mènent vers la **salle 2 (Vestiaires)**, une **caméra d'observation** est fixée juste au-dessus. Un **point d'accès à l'architecture NET** est présent dans la pièce près de l'entrée à la vue des gardes. Les **machines à laver et les séchoirs (50 PS)** forment 4 rangées traversant la pièce et bloquant la vue.

Si les PJ essayent d'entrer par le bluff ou la diplomatie, Mojo se lève, la main sur son arme. « Johnson n'attend personne. Cassez-vous avant que je décide de laver vos fringues avec vous dedans. »

Test : Électronique [Tech] (SD 13) sur le panneau de contrôle d'une machine. Réussite : provoque un court-circuit massif. Une machine explose dans un jet de vapeur et d'eau bouillante. Les deux gardes se précipitent pour éponger et engueuler le responsable tandis que toute la pièce se voile d'un brouillard épais de vapeur d'eau perturbant toute détection.

SALLE 2 - VESTIAIRES

Une pièce encombrée de casiers métalliques et d'un terminal de surveillance.

• **Défense** : **2 gardes du corps** (Sbire) et **1 responsable de la sécurité** (Lieutenant). Les deux vigiles jouent aux cartes sur une table au milieu des casiers, tandis que leur chef surveille les images des

caméras sur un terminal de surveillance dans un coin de la pièce. Les vigiles attaquent à vue tout intru qui s'introduit dans la pièce.

• **Environnement** : Au fond de la pièce, une **porte** donne sur des escaliers menant vers la **salle 3 (Couloir des serveurs)** au sous-sol. Une **caméra d'observation** permet de surveiller les deux portes de la salle. Un **terminal de surveillance** permet de commander les caméras de toutes les salles de la laverie. Un **point d'accès à l'architecture NET** se derrière le terminal. Plusieurs rangées de **casiers (30 PS)** sont présents dans la pièce.

• **Loot** : En passant 5 minutes à fouiller les casiers (**Test d'Athlétisme [Dextérité]** ou **Crochetage [Tech] SD 15** pour ouvrir les casiers), les PJ peuvent trouver 1 dose de **Boost** et 2 doses de **Smash**. Un PJ qui réussit un **Test de Perception [Intelligence] SD 21** trouve un **Médiscanner**.

SALLE 3 - COULOIR DES SERVEURS

Un couloir étroit bordé de racks de serveurs dégageant une chaleur intense. Les serveurs sont protégés par une paroi en verre extrêmement résistante.

• **Défense** : Tourelle automatisée suspendue au plafond au milieu du couloir : Fusil d'assaut avec 25 balles, Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater. La tourelle fait feu sur toute personne ne portant pas le badge adéquat.

• **Environnement** : Des câbles apparents traversent la pièce jusqu'à une porte au fond du couloir menant à la **salle 4 (Bureau)**. Un PJ qui réussit un **Test de Perception [Intelligence] (SD 17)** comprend que détruire les câbles apparents au sol plongerait le couloir dans le noir stoppant le feu de la **tourelle automatisée** (Malus de -4 au tir sans vision nocturne). Les parois en verre peuvent être abaissées via le NET ou le terminal dans la **salle 4 (Bureau)**. Les serveurs sont des **points d'accès à l'architecture NET**.

SALLE 4 - BUREAU

Une salle vaste et chaleureuse avec un bureau au milieu face à la porte, un canapé avec une table basse et une télé dans un coin de la pièce.

• **Environnement** : Au centre de la pièce se trouve le terminal de Black-Ice Johnson permettant de contrôler tous les nœuds de contrôle de la laverie



LA LAISSE ET LA MEUTE



(caméras d'observation, tourelle automatisée, etc.) et d'accéder aux fichiers des serveurs en piratant son terminal (**Test : Sécurité électronique [Tech] SD 17**). Un point d'accès à l'architecture NET se trouve derrière le bureau.

• **Entrée secrète** : Un conduit d'aération permet de rejoindre cette pièce depuis l'extérieur. La vapeur d'eau qui circule à l'intérieur est brûlante et les PJ qui s'y engouffrent subissent 2 points de dégât par minute passée à l'intérieur, directement sur leurs PS . **Test de Contorsion [Dextérité] (SD 21)**. Réussite : Les PJ rampent sans mal dans le conduit et le traversent en 5 minutes. Échec : L'étroitesse du passage rend la progression compliquée, la traversée prend 10 minutes.

Lorsque les PJ entrent dans la pièce, ils aperçoivent Black-Ice Johnson derrière son bureau, un homme frêle et terrifié qui ne se bat pas et implore leur pitié. A ce moment, l'un des PJ reçoit un appel d'Écho sur son agent.

Echo : « Attendez... Je viens de forcer son historique bancaire. Ce type est ruiné parce qu'il paie une thérapie pour sa fille, apparemment elle est gravement malade. Si vous videz son compte, vous la condamnez à mort. Laissez-lui au moins de quoi poursuivre le traitement... S'il vous plaît. »

Johnson lève les mains, les yeux fixés sur les armes des PJ. Sa voix est brisée mais désespérément calme :

Black-Ice : « Je sais pourquoi vous êtes là. Sledge veut ses 5 000 Eddies. Mais je ne les ai pas... Tenez, prenez cette puce. Elle contient 3 000 Eddies. C'est assez pour que Sledge ne vous bute pas et en échange, je vous donne mon accès personnel au Marché Noir du quartier, des codes de réduction de 15% sur le Chrome illégal et j'efface les données des Steel-Hounds. »

CONSEQUENCES ET LOYAUTÉ

Choix des PJ	L.G.	L.E.	Conséquence
Exécuter & Tout Voler : Les PJ tuent Black-Ice Johnson, vident tous les comptes et récupèrent les données des Steel-Hounds	+1	-2	Excédent de 500 Eddies en plus de la somme due à Sledge. Les PJ récupèrent dans les données l'architecture NET du Rust Bucket et apprennent les antécédents de cyberpsychose de Sledge.
La Voie Froide : Les PJ épargnent Johnson mais prennent tout l'argent.	+2	-1	-
Le Compromis : Les PJ récupèrent les 3.000 Eddies mais laissent les fonds médicaux à Johnson. Sledge ne reçoit qu'une partie de l'argent.	-	+2	Lorsque les PJ reviennent au Rust Bucket, Sledge est déçu mais Echo intervient en faveur des PJ en expliquant que Black-Ice Johnson est complètement ruiné.
Le Naufrage : Les PJ échouent et n'arrivent pas à récupérer l'argent.	-2	-1	Le gang est déçu de la performance des PJ. Il faudra donner une bonne raison à Sledge pour leur permettre de rejoindre le gang (SD 29). En cas d'échec, la sergente Sol n'hésitera pas à se débarrasser d'eux.

De retour au *Rust Bucket*, Sledge évalue le travail. Si les PJ ont été brutaux, Wreck les invite à boire. S'ils ont montré de la clémence, c'est Echo qui leur offre un sourire discret.



EVE VENTRUE



EDDIE MENDOZA



DE CHROME ET DE POUSSIERE

Déroulement du chapitre.....	24
Adversaires.....	24
Intégration - Partie 1.....	24
Speed, la Nomade - Partie 2.....	25
Barbecue et coucher de soleil - Partie 3.....	26

Le conteneur - Partie 4.....	27
Le casse des docks - Partie 5.....	27
Le cyclone - Partie 6.....	30
Conséquences et Loyauté.....	33





DÉROULEMENT DU CHAPITRE

► INTÉGRATION

Les PJ vivent désormais au rythme du Rust Bucket. Entre petits jobs et moments de vie, les PJ tissent des liens complexes avec leur nouvelle famille. Toutefois, la sergente Sol réclame régulièrement des nouvelles.

► LE CONTENEUR

La trêve entre les Steel-Hounds et le gang du Maelström expire bientôt et Sledge a besoin d'une monnaie d'échange pour éviter la guerre. Grâce aux infos de Speed, une opportunité en or se présente : le Conteneur 42-B, parké dans la zone haute sécurité des Docks, renferme des drones de combat. Les PJ doivent monter une opération d'infiltration audacieuse pour récupérer cette précieuse marchandise.

► L'ŒIL DU CYCLONE

Sledge prend la décision risquée de livrer lui-même le butin au Maelström pour acheter la paix. La rencontre se déroule dans une ancienne usine de conditionnement de viande, face au terrifiant lieutenant Grinder. Mais la diplomatie s'effondre lorsque Grinder révèle un détail fatal : les drones volés par les PJ étaient en réalité une commande que le Maelström attendait des Tyger Claws. Les PJ ne viennent pas payer une dette, ils viennent de restituer maladroitement ce qu'ils ont volé à leur propre créancier. La négociation vire au bain de sang et dans le chaos de la fusillade, les PJ doivent jouer leur vie pour extraire le groupe.

A DVERSAIRES

- **1 vendeur d'arme** (Personne ordinaire)
- **2 videurs** (Personne ordinaire)
- **5 agents de sécurité** (Sbire)
- **4 agents de sécurité endurcis** (Sbire endurci)
- **6 gardes du corps** (Sbire)
- **6 boosters du Maelstrom** (Sbire)
- **Grinder** (Mini-boss endurci)

INTEGRATION - PARTIE 1

Les PJ sont désormais intégrés aux Steel-Hounds et se voient offrir une visite guidée de l'ancien hangar de fret (voir annexe 1, page 70) qui leur sert de QG. Durant les prochains jours, Fix confie aux PJ des petites jobs à accomplir avec les membres des Steel-Hounds.

L'objectif caché de ces jobs est de permettre aux PJ d'échanger avec les membres des Steel-Hounds. Sledge peut décider de répartir les PJ sur les missions selon leurs affinités ou faire le contraire pour rendre les choses plus difficiles pour eux.

Les jobs suivants menés à bien rapportent 300 Eddies aux PJ participants. Vous pouvez également faire jouer d'autres missions à vos joueurs. Généralement le gang prend 30% des gains, et le reste est à partager.

JOB 1 - LIVRAISON

► **Le Brief** : Accompagner Ghost pour une mission de livraison d'une cargaison de processeurs volés depuis le Rust Bucket jusqu'à un dépôt à Little Europe.

► **Conversation** : « Toi et tes copains vous avez fait un sacré boulot au Sub-Zero. T'as souvent fait des jobs dans ce genre ? »

► **Complications** : En traversant l'un des quartiers du centre-ville, Ghost remarque un véhicule qui suit le fourgon depuis quelques minutes. Avant d'en faire la remarque, elle attend de voir si le PJ qui l'accompagne l'a également remarqué. **Test : Perception [Intelligence] SD 14**. Réussite : **L.G. +1**. Échec : Ghost alerte le PJ (semer le véhicule ne pose pas de problème).

JOB 2 - DIVERSION

► **Le Brief** : Servir de couverture à Echo dans un garage de New Westbrook. Elle doit se connecter discrètement à un point d'accès à l'architecture NET pour désactiver les défenses et voler un véhicule, pendant que les PJ font semblant d'être des clients normaux.

► **Conversation** : (Alors qu'elle est connectée aux données du garage) « Je suis en train de lire les emails privés du gérant... Apparemment son commerce est au bord de la faillite. Des fois ça me déprime de taper sur



des Chooms qui ne le méritent pas... Pas toi ? »

► **Complications** : Alors qu'Echo est connectée et vulnérable, un garde de sécurité privé s'approche de sa cachette. Le PJ doit intervenir pour détourner son attention sans créer de scène violente qui grillerait l'opération. **Test : Persuasion [Prestance] ou Jeu d'acteur [Prestance] SD 13.** Réussite : **(L.E. et L.G. +1).** Le garde s'éloigne en riant ou s'excuse. Echo termine et vous sortez incognito. Elle murmure : « Joli. T'as du talent. » Échec : Le garde insiste. Echo doit se déconnecter d'urgence en s'infligeant des dégâts pour fuir avec vous.

JOB 3 - EXTORSION

► **Le Brief** : Récupérer une « taxe de protection » en retard auprès d'un revendeur d'arme un peu trop arrogant. Wreck veut tester si les PJ savent faire peur sans nécessairement tuer. Flick observe, impressionnable.

► **Conversation** : (Wreck sur la route) « Si j'ai décidé d'emmener Flick c'est parce que j'attends de vous que vous lui appreniez 2 ou 3 trucs de la Rue, s'il faut on leur tape dessus mais pas la peine de donner des traumatismes au petit, vous m'avez compris ? »

► **Complications** : Le revendeur - statistiques de **vendeur d'arme** (Personne ordinaire) - refuse de payer et deux de ses amis sortent de l'arrière-boutique avec des battes de baseball - statistiques de **videur** (Personne ordinaire). Wreck attrape le revendeur, mais laisse les deux amis aux PJ. Il crie : « Pas de trait plat ! Juste du tact les gars ! ». **Test : Bagarre [Dextérité] ou Persuasion [Prestance] SD 15.** Réussite : **(L.E. et L.G. +1).** Les hommes de main sont au sol ou en fuite rapidement. Flick vous regarde avec admiration « *Un jour j'arriverai à me faire respecter comme vous !* ». Échec : Le combat traîne ou vous tuez un des types par erreur. Wreck doit intervenir brutalement pour finir le travail.

Une fois ces premières missions d'introduction terminées, expliquez aux joueurs que plusieurs jours s'écoulent. Le rythme effréné de l'arrestation et des premiers tests laissent place à une routine de « meute ». C'est le moment idéal pour donner la parole à vos joueurs et leur permettre de définir comment leurs personnages occupent leur temps libre au sein de leur nouvelle famille.

AGENTS DOUBLES

N'oubliez pas que cette période d'intégration n'est qu'une illusion de liberté. La sergente Raina Sol réclame des nouvelles régulières de l'activité des PJ. Lorsque ces derniers sont en déplacement, Sol exige de connaître l'objet de chacune de leur mission :

Collabo (Donner l'info réelle) : Sol est satisfaite. Elle vire une petite prime (200 Eb) sur un compte secret pour « frais de mission ». **(L.N +1).**

Double-Jeu (Donner une info partielle ou fausse) : **Test de Persuasion [Prestance] SD 15.** Réussite : Sol accepte le rapport mais reste méfiante. Échec : **(L.N -1)** Sol détecte le mensonge.

SPEED, LA NOMADE - PARTIE 2

Alors que les PJ terminent leur « semaine d'intégration » et que l'ambiance est calme au QG, un événement bruyant vient briser la routine. Il s'agit de Speed, la pilote nomade des Steel-Hounds qui sert de liaison et de pourvoyeuse avec le clan nomade de Los Muelles. Elle revient d'une course dans les Badlands avec le coffre plein.

Le calme du hangar est soudainement déchiré par le rugissement d'un moteur V8 modifié, suivi d'un crissement de pneus qui fait vibrer les tôles. Une Quadra Thunder-X, customisée pour le tout-terrain et couverte de poussière rouge, dérape dans l'entrée du garage, manquant de justesse d'écraser une pile de caisses. Une jeune femme aux cheveux bouclés noirs en sort avec un grand sourire.

Speed ne perd pas de temps. Elle ouvre son coffre rempli d'armes poussiéreuses et de caisses de grenades. Lorsqu'elle aperçoit le jeune Flick, Speed retourne dans sa voiture avant d'en ressortir un set neuf de cordes de guitares qu'elle lui offre. Speed se tourne alors vers les PJ.

Speed : « Alors c'est ça les nouvelles recrues ? Sledge m'a dit qu'il avait ramassé d'autres chiens égarés. Bienvenue chez les Hounds ! Moi c'est Carolina, mais vous pouvez m'appeler Speed. »

Elle poursuit : « Bon ! J'ai aussi ramené 20 kilos de barbarque de synthèse et un baril de Tchoutchou. »



Wreck, allume ton bidon. Ce soir, c'est barbecue ! Les nouveaux, vous aidez à décharger ! »

BARBECUE ET COUCHER DE SOLEIL - PARTIE 3

Après les événements intenses du Chapitre 1, les PJ sont désormais des membres à part entière des Steel-Hounds. Ils ont fait quelques basses besognes (surveillance, transport), mais c'est leur premier vrai moment de détente avec le groupe.

Le soleil se couche sur la zone industrielle de Heywood, teintant le ciel d'un rouge orangé. Dans la cour arrière du Rust Bucket, tout le monde s'est réuni autour de la table de pique nique en acier. Les flammes lèchent des brochettes de viande synthétique tandis que Wreck arrive avec une cagette de bière fraîche. »

Le repas commence. C'est le moment de briser la glace. Sledge lance une bière à chaque PJ. Sledge lève sa canette : « À ceux qui ne sont plus là. Et à ceux qui ont eu les couilles de nous rejoindre. Bienvenue chez les Hounds. »

Si les joueurs ne parlent pas d'eux-mêmes, utilisez les PNJ pour les forcer à se dévoiler :

- **Wreck** : « Hé, le nouveau. C'est quoi la pire raclée que t'as jamais prise ? Pas celle que t'as donnée, celle que t'as reçue. »
- **Fix** : « Ton matos... c'est du standard ou tu l'as bidouillé ? J'ai vu tes connexions, c'est propre. »
- **Sledge** : « Pourquoi vous restez à Night City ? Tout le monde veut partir. Qu'est-ce qui vous retient dans cette décharge ? »
- **Flick** : « Hé, on raconte que Silverhand est pas vraiment mort, qu'il est juste cryogénisé quelque part. T'y crois toi ? »

Vous pouvez également décrire les scènes suivantes en arrière-plan pour montrer les relations entre les membres des Steel-Hounds :

► **Comme un père (Sledge & Echo)** : Echo s'approche du feu. Immédiatement, Sledge arrête sa conversation, retire sa veste et la pose sur ses épaules. **Test : Psychologie [Empathie] SD 12.**

Réussite : Sledge agit avec douceur, comme un père pour Echo.

► **Apprenti Rockstar (Wreck & Flick)** : Flick se plaint d'avoir mal aux doigts à force de jouer. Wreck lui donne une tape amicale dans le dos. **Wreck** : « Montre moi ça gamin... Attends je vais te chercher un truc pour soigner ça. »

► **Friendzone (Wreck & Speed)** : Wreck s'approche de Speed avec une bière. **Wreck (hésitant)** : « Tu... tu vas bien Speed ? C'était comment ton séjour dans les badlands ? » **Speed** : « Ah c'était génial, j'ai roulé avec la caisse de Paul toute la nuit, tu te souviens de lui ? C'était trop cool. » **Test de Psychologie [Empathie] SD 13).** Réussite : Le PJ comprend la tentative de drague de Wreck et l'esquive de Speed.

► **Reliques du passé (Echo & Ghost)** : Ghost et Echo assises sur un banc discutent avec animation. **Echo** : « J'ai retrouvé un vieux nanar en traînant dans le NET la dernière fois, Terminator, tu connais ? » **Ghost** : « Ahahah ouais carrément je suis fan, mais aujourd'hui T600 tiendrait pas deux secondes ce tas de ferraille. »

Si vous avez besoin d'inspiration, voici des sujets dont pourraient parler les Steel-Hounds :

Jet	Sujet de discussion
1	« Le NCPD a déployé de nouveaux drones sur Heywood. Ce serait pas mal si on pouvait en choper un. »
2	« Petrochem a déversé des produits toxiques dans l'eau du secteur 4. Les gosses là bas ont la peau qui pèle. »
3	« On dit qu'un des boss du Maelstrom, Grinder, a mangé le cœur de son dernier rival. Littéralement. La cohabitation avec ces tarés devient de plus en plus insupportable. »
4	« Il paraît que Morgan Blackhand a été vu dans un bar de Japantown. Mais ça paraît peu probable. »
5	« Ce que je ferais si j'avais 100 000 Eddies ? »
6	« Même une Quadra modifiée n'arrivera jamais à la cheville d'une Thorton, c'est peut être la même gamme mais sous le capot ça a rien à voir. »



LE CONTENEUR - PARTIE 4

BRIEFING AU RUST BUCKET

Le lendemain du barbecue, l'ambiance n'est plus à la fête. Sledge vous convoque autour d'une table encombrée de cartes holographiques du port. Speed sautille d'un pied à l'autre, son excitation est contagieuse :

Speed : *Alors là, on va taper fort, mais faut qu'on s'active ! On a une fenêtre de tir plus étroite qu'une ruelle de Japantown ! »*

Le clan de Speed, Los Muelles, vient d'amarrer son porte-conteneur. Luciano, leur doyen, a identifié un conteneur qui sortait du lot, contenant des Drones de Combat Arasaka à destination de Japantown et probablement pour les Tyger Claws. Sledge voit en cette opération une opportunité de payer le tribut mensuel que les Steel-Hounds doivent au Maelström pour assurer la trêve entre les deux gangs.

LE PLAN DE FIX

Fix déploie les schémas tactiques des docks de Night City. La sécurité y est gérée par des mercenaires et le conteneur lui-même possède une sécurité NET propriétaire de la Corpo Kuro-Kessho, une filiale secrète d'Arasaka spécialisée dans l'importation de saké.

Le déploiement suggéré par Fix :

- **Les Nomades (Speed & Luciano)** : Ils servent de cheval de Troie. Ils transporteront les Steel-Hounds jusqu'aux docks dans leur fourgon, et interviendront pour l'extraction rapide.
- **Le Groupe d'Infiltration (Echo et Fix)** : Ils devront se rapprocher du conteneur discrètement pour tenter d'en forcer la sécurité, puis attendre le fourgon de Speed pour filer avant que l'alerte soit donnée.
- **La Sentinelle (Ghost)** : Placée sur un portique de déchargement à 300 mètres, elle surveillera les patrouilles.
- **L'Intercepteur (Sledge)** : Posté sur la route, prêt à intervenir si une course-poursuite s'engage. Les PJ ont jusqu'au lendemain soir pour se préparer.

Note pour le MJ : Demandez à vos PJ de se positionner. Sont-ils avec Speed pour piloter le fourgon ? Avec Echo pour l'aider à derezzer les Glaces Noires ? Ou avec Ghost pour assurer la couverture ?

LE CASSE DES DOCKS - PARTIE 5

► LIEU

Zone de Chargement C, docks de Night City. Un dédale de conteneurs rouillés, battu par les vents salés et pollués du Pacifique.

► PNJ CLÉ

- **Luciano Muelles**, doyen du clan Los Muelles.

► DÉFENSES

La zone est surveillée par **1 Mini-drone aérien** (caméra d'observation) qui effectue des rondes aléatoires (**Test : Perception [Intelligence] SD 15** pour prédire sa trajectoire). L'entrée des docks est protégée par **2 agents de sécurité** (Sbire) et une **tourelle automatisée**. À l'intérieur des docks, **2 agents de sécurité** (Sbire) effectuent des rondes tandis qu'**1 agent de sécurité** (Sbire) surveille les caméras. Les défenses mobiles sont contrôlées dans l'architecture NET de la Zone-C par un Démon (voir page 28). Le conteneur Kuro-Kessho est aussi équipé d'une tourelle automatisée qui ne s'active qu'après 3 tentatives d'ouverture. **L'Alarme** : Elle est silencieuse. Si un drone ou une caméra repère les PJ, un compte à rebours de 3 tours s'enclenche avant l'alerte générale. **Renforts** : En cas d'alerte générale, un véhicule blindé avec **4 agents de sécurité endurcis** (Sbire endurci) arrive en 6 tours. Si une course poursuite a lieu à la fin de cette partie, **6 gardes du corps** (Sbire) dans leurs véhicules de combat pourchassent les PJ.

► MISE EN PLACE

Les PJ retrouvent Luciano sur un parking désaffecté. C'est un vieux nomade édenté fumant un cigare bon marché. **Luciano** : « Speed nous fait passer le checkpoint dans le double-fond du fourgon et se gare sur le parking (Zone 1 - Checkpoint). Une fois sortis, on a 30 minutes pour trouver le conteneur et désactiver les sécurités. Ensuite, Speed et moi on vient vous chercher, on charge les drones, et on fonce. »



ZONE 1 - CHECKPOINT

« L'air marin est lourd. Devant vous, une clôture grillagée de trois mètres de haut, surmontée de barbelés rasoirs, délimite la zone portuaire. Des projecteurs balayent le tarmac humide à intervalles réguliers. Le bruit des grues au loin couvre à peine le bourdonnement des drones. »

• **Défense** : 2 agents de sécurité (Sbire) et 1 Tourelle automatisée (Désactivée) gardent l'entrée. Une caméra d'observation (Test : Perception [Intelligence] SD 13 pour détecter l'angle mort) surveille l'accès.

Différentes approches sont possibles :

- **L'Approche Nomade (Speed & Luciano)** : Les PJ sont cachés dans le double fond du fourgon.
- **L'Approche Furtive** : Découper le grillage dans une zone d'ombre. Test : Electronique [Tech] SD 13. Echec, le grillage vibre et alerte le **Mini-drone aérien**.

ZONE 2 - ZONE DE CHARGEMENT C

• **Défense** : 2 agents de sécurité (Sbire) patrouillent dans la zone. 1 agent de sécurité (Sbire) observe les caméras. 1 **Mini-drone aérien** (caméra d'observation) fait des rondes aléatoires dans la zone.

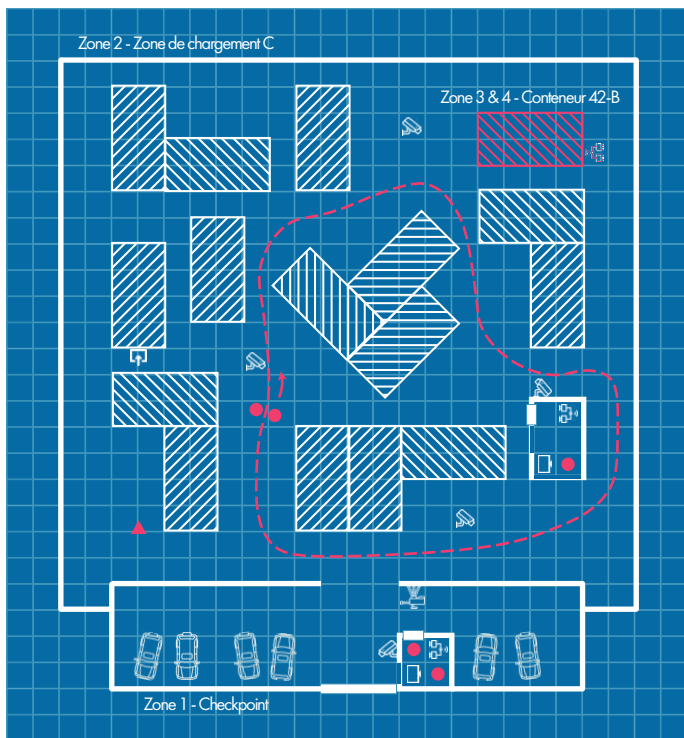
• **Environnement** : Il est possible de grimper sur les conteneurs (Test : Athlétisme [Dextérité] SD 13) offre un avantage tactique (+2 au tir) et évite les patrouilles au sol. Un **point d'accès à l'architecture NET** se trouve dans un petit poste de surveillance.

• **Loot** : Test de Perception [Intelligence] SD 15 pour remarquer un conteneur entrouvert. En cherchant pendant 5 minutes, un PJ peut trouver un **Bouclier Escamotable** et un **Super Poing** (Cybermembres).

S'il est présent, Luciano guide les PJ vers le conteneur 42-B. Si Luciano n'est pas là : Test de Déduction ou Perception [Intelligence] SD 15 pour le trouver. Si Ghost est en position, elle peut marquer les ennemis (+2 aux tests de Discrétion [Dextérité]) ou abattre silencieusement le drone. Si le drone est détruit, les gardes découvrent l'épave après 3 tours et sonnent l'alerte.

PLAN DES DOCKS - ZONE DE CHARGEMENT C

1 case = 2 mètres



Architecture NET de la Zone C

Étage	De l'autre côté de la « porte »	SD
1	Mot de passe	8
2	Putois, Tueur	-
3	Cerbère	-
4	Nœud de contrôle (caméras)	8
5	Cobra	-
6	Nœud de contrôle (drone et tourelle automatisée)	17

Démon : **Ifrit**, REZ : 25;
Interface : 4; Actions virtuelles : 3;
Valeur de combat : 14)

- Tourelle automatisée
- Caméra d'observation
- Accès NET
- Terminal
- Paroi (verre, bois, etc.)
- Entrée secrète

- Drone
- Garde



ZONE 3 - CONTENEUR 42-B

Un conteneur noir mat, flambant neuf, portant un logo Kuro-Kessho. Le panneau de contrôle biométrique clignote en rouge.

• **Environnement** : L'ouverture du conteneur est protégée par une serrure de classe militaire (**Test Sécurité électronique [Tech] SD 17**). 1 minute par tentative. Après 3 échecs, 1 **Tourelle automatisée** escamotable surgit et l'alerte est donnée. Un **point d'accès à l'architecture NET** sur la panneau de contrôle permet d'accéder au nœud de contrôle d'ouverture du conteneur.

Étage	De l'autre côté de la « porte »	SD
1	Mot de passe	8
2	Ce fichier contient la notice d'utilisation des drones.	6
3	Kraken	-
4	Nœud de contrôle (ouverture du conteneur)	8

ZONE 4 - INTERIEUR DU CONTENEUR 42-B

L'intérieur est éclairé par des LED blanches. Fixés sur des racks, trois drones de combat 'Red Sun' dorment, semblables à des prédateurs métalliques.

• **Loot** : 3 **Grands drones aériens** (Désactivés, 150kg chacun). Une caisse sécurisée (**Test : Crochetage [Dextérité] SD 15**) avec 2 **Pistolets-mitrailleurs (excellente qualité)** « Minami 10 » d'Arasaka et 4 **Explosifs OUTlet**.

Lorsque les PJ sont prêts, Luciano appelle Speed qui arrive avec le camion en 3 Tours.

L'arrivée du camion éveille les soupçons : les PJ ont 1 minute avant l'arrivée des gardes de la Zone 2. Fix et Echo aident à charger le premier drone. Les PJ doivent gérer les deux autres.

Transport des drones : Deux personnages peuvent porter un drone ensemble, ce qui prend 30 secondes pour le charger dans le camion. Un personnage seul nécessite un Corps > 10 ou **Test d'Athlétisme [Dextérité] SD 17**. Réussite : Charge seul en 30 secondes. Échec : Perd l'équilibre et perd 30 secondes.

Si l'alerte est donnée pendant le chargement, les gardes de la Zone 2 arrivent et ouvrent le feu. Si les tirs deviennent trop intenses (ou après 2 tours de combat), Speed hurle : « Montez ou je me casse ! ». Elle partira au tour suivant, avec ou sans les retardataires.

EXTRACTION

Speed écrase l'accélérateur. Le moteur du fourgon hurle, les pneus fument sur le bitume humide des docks. Dans les rétroviseurs, les phares déchirent la nuit. Deux SUV blindés foncent sur vous, et des mercenaires se penchent aux fenêtres, armes au poing.

• **Le véhicule des PJ** : Fourgon de livraison lourd (Conduit par Speed). PDS : 50 | Places : 3 à l'avant et 5 dans le coffre (Blindage du coffre SP 10). Vitesse de combat : MOUV 20 | Vitesse narrative : 130km/h.

• **Le véhicule des poursuivants** : 2 véhicules de combat Street King. PDS : 70 | Places : 6. Vitesse de combat : MOUV 40 | Vitesse narrative : 322km/h. Occupants : 1 Conducteur **garde du corps** (Sbire) + 2 Tireurs **gardes du corps** (Sbire) par véhicule (Fusils d'assaut, Dégâts 5d6).

Règles spéciales de la poursuite : Les PJ à l'arrière ou à la place passager peuvent tirer sur un autre véhicule ou sur ses occupants. Tous les véhicules ont des **points faibles** qui peuvent être pris pour cible en utilisant l'action viser. Si le véhicule est en mouvement, le personnage doit dépasser un SD 13 pour toucher son point faible (-8 au jet et pénétration PA et dégâts x2).

La **conduite de base** ne nécessite pas de jet de compétence si la somme des RÉF + compétence de Contrôle appropriée du personnage est supérieure à 9. Si ce n'est pas le cas, pour effectuer de la **conduite de base**, un personnage doit utiliser son action chaque tour pour tenter un jet de RÉF + compétence de Contrôle appropriée + 1d10 SD 10 afin de garder le contrôle du véhicule. Si le jet échoue, le personnage perd le contrôle du véhicule.



Si un personnage tente d'effectuer une **manœuvre**, il doit y consacrer à la fois son action et son action de mouvement. S'il ne parvient pas à dépasser le SD du jet avec RÉF + compétence de Contrôle appropriée + 1d10, le personnage perd immédiatement le contrôle du véhicule.

Manœuvre	SD
Embardée	13
Virage brutal	13
Arrêt d'urgence	13
Virage à 180°	17
Saut	17
Atterrissage (véhicule aérien)	13
Manœuvre acrobatique (véhicule aérien)	17

Si un personnage **perd le contrôle** d'un véhicule, le MJ détermine la totalité du mouvement pour le tour durant lequel cela se produit. Si le véhicule entre en collision avec quelque chose, il est considéré comme l'ayant **chargé**.

Quand un véhicule **charge** dans quelque chose, que ce soit un piéton, un couvert ou un autre véhicule, le véhicule et le piéton, le couvert ou l'autre véhicule subissent tous les deux 6d6 points de dégâts et tous les participants impliqués dans la collision (piétons ou personnes dans un véhicule impliqué) subissent la blessure critique coup du lapin. Si les PS du couvert ou de l'autre véhicule chargé tombent à 0 à cause de ces dégâts, le véhicule peut poursuivre son mouvement. Sinon, le mouvement du véhicule doit s'arrêter. Un véhicule peut toujours continuer son mouvement après avoir chargé un piéton, mais si le piéton a plus de 0 PS après l'impact, il peut choisir de se retrouver accroché au-dessus du véhicule s'il le désire. Esquiver à pied un véhicule qui vous charge (Pour éviter les 6d6 points de dégâts) nécessite un jet de DEX + Esquive + 1d10 contre un SD 13.

► **Round 1 & 2** : Les poursuivants tentent de prendre le fourgon en tenaille. Les tireurs ouvrent le feu sur le camion. Si Speed conduit, elle tente une manœuvre d'esquive. **Test : Conduite de véhicule terrestre [Réflexe] SD 12.** contre le jet d'attaque des tireurs.

Réussite : le fourgon ne prend pas de dégâts

► **Round 3 : Un troisième véhicule [PDS 50]** bloque la route transversalement. Les PJ peuvent concentrer leurs tirs sur le barrage pour affaiblir l'obstacle avant l'impact. Si Speed conduit, elle **charge** sur le véhicule (6d6 points de dégâts sur les deux véhicules) et tous les participants impliqués dans la collision subissent la blessure critique coup du lapin.

► **Round 4** : Alors que le fourgon, fumant et criblé de balles, sort de la zone portuaire, un véhicule de combat de Kuro-Kessho arrive à pleine vitesse en sens inverse pour percuter frontalement le véhicule des PJ. L'impact semble inévitable.

« Soudain, une explosion de phares surgit d'une ruelle latérale. Le pick-up blindé des Steel-Hounds, avec Sledge au volant, déboule comme un boulet de canon. »

Sledge percute le véhicule par le flanc avec une violence inouïe, l'envoyant valdinguer dans le décor dans une gerbe d'étincelles et de métal froissé. La voie est libre. Les sirènes s'éloignent. Sledge escorte le convoi jusqu'aux Badlands ou dans une planque sûre pour changer de véhicule avant de rentrer au Rust Bucket.

LE CYCLONE - PARTIE 6

L'INVENTAIRE

De retour au QG, l'adrénaline retombe. Si les PJ ont réussis Echo est déjà connectée au premier drone déchargé, pianotant sur son agent avec un sourire en coin : « Joli matos. Le firewall est un peu collant, mais je l'ai déjà contourné. C'est du militaire lourd, Sledge. On pourrait raser le quartier avec ça. »

Sledge observe le butin. Il explique froidement la situation aux PJ : le Maelström exige un tribut mensuel pour ne pas raser le Rust Bucket. Le gang manque déjà de cash, donc ce matos servira de monnaie d'échange.

Si les PJ ont ramené 1 ou 2 drones : « On donne tout. C'est le prix de notre tranquillité. » (L.G. +1/2)

Si les PJ ont ramené les 3 drones : « On en garde un pour nous. Echo, efface les numéros de série et garde-le en réserve. On donne les deux autres à Grinder. » (L.G. +3)



Si les PJ n'ont pas réussi à ramener un drone : « On va devoir payer le rester avec nos eddies. Ça va être un mois compliqué les gars. » (L.G. -2)

Sledge constitue ensuite l'équipe qui l'accompagnera à son rendez-vous avec le Maelstrom : il désigne Wreck et les PJ.

LE RENDEZ-VOUS

► LIEU

Usine de Conditionnement All Food désaffectée dans le quartier d'Upper Marina. L'intérieur du bâtiment est une cathédrale de béton et de crocs de boucher suspendus. L'air y est glacial et nauséabond.

► PNJ CLÉ

- **Grinder**, ce sous-chef du Maelstrom est une vision d'horreur transhumaniste. La moitié supérieure de son visage a été remplacée par une plaque faciale en céramique noire, incrustée de six optiques rouges disposées comme celles d'une araignée. Il porte un costume de corpo de seconde main, mal ajusté sur ses épaules et ses bras dissimulent des étripeurs. Personne ne se souvient de qui était Grinder avant qu'il ne rejoigne le Maelström, pas même lui. On raconte qu'il était un Charcudoc déchu qui a commencé à s'opérer lui-même. Contrairement aux brutes sans cervelle du gang, Grinder se voit comme un homme d'affaires légitime. Il est obsédé par les « contrats » et le « respect des termes », même si ses termes impliquent souvent de couper un doigt en cas de retard.

► DÉROULEMENT

Le parking de l'usine est désert, hormis quelques carcasses de voitures désossées, à moitiés rouillées et carbonisées. De temps en temps, un sans-abri pousse son cadis en regardant le sol à la recherche de victuailles.

Sledge rappelle aux PJ et à Wreck de suivre ses ordres et de ne rien faire qui pourrait donner des raisons au Maelström de passer à l'attaque. Sa relation avec Grinder remonte à quelques années et ces rencontres régulières, bien que tendues, ne sont souvent que des démonstrations destinées à l'intimider.

Lorsque les Steel-Hounds entrent dans le bâtiment, Sledge demande aux PJ et à Wreck de rester en retrait

(à environ 10 mètres). Sledge s'avance seul au centre de la pièce. Il est rejoint par Grinder qui se déplace avec une fluidité prédatrice, tournant autour de lui.

Vous pouvez laisser un moment à vos PJ pour observer les alentours :

Test	SD	Conséquence
Perception [Intelligence]	SD 12 ou contre le SD de Discretion des boosters du Maelström	Le PJ détecte la présence de 4 boosters du Maelström en plus des 2 qui accompagnent Grinder
Cybertech [Tech]	SD 17	Le PJ reconnaît le matériel sur les bras de Grinder, il s'agit d'Étripeurs.
Déduction [Intelligence]	SD 17	Le PJ déduit que l'absence de protection apparente sur le corps de Grinder doit cacher une armure subdermique.
Gestion des affaires ou Criminologie [Intelligence]	SD 17	Le PJ voit en Grinder un homme d'affaires qui prendrait mal l'interruption d'un subordonné.
Lecture sur les lèvres [Intelligence]	SD 21	Le PJ comprend que les 2 boosters derrière Grinder parlent de se partager les cybermembres de Wreck

Grinder : « Sledge, mon vieux chien de guerre ! Tu as l'air fatigué. Le chrome te pèse ? Tu sais, on pourrait t'arranger ça. Quelques upgrades... tu serais neuf. »

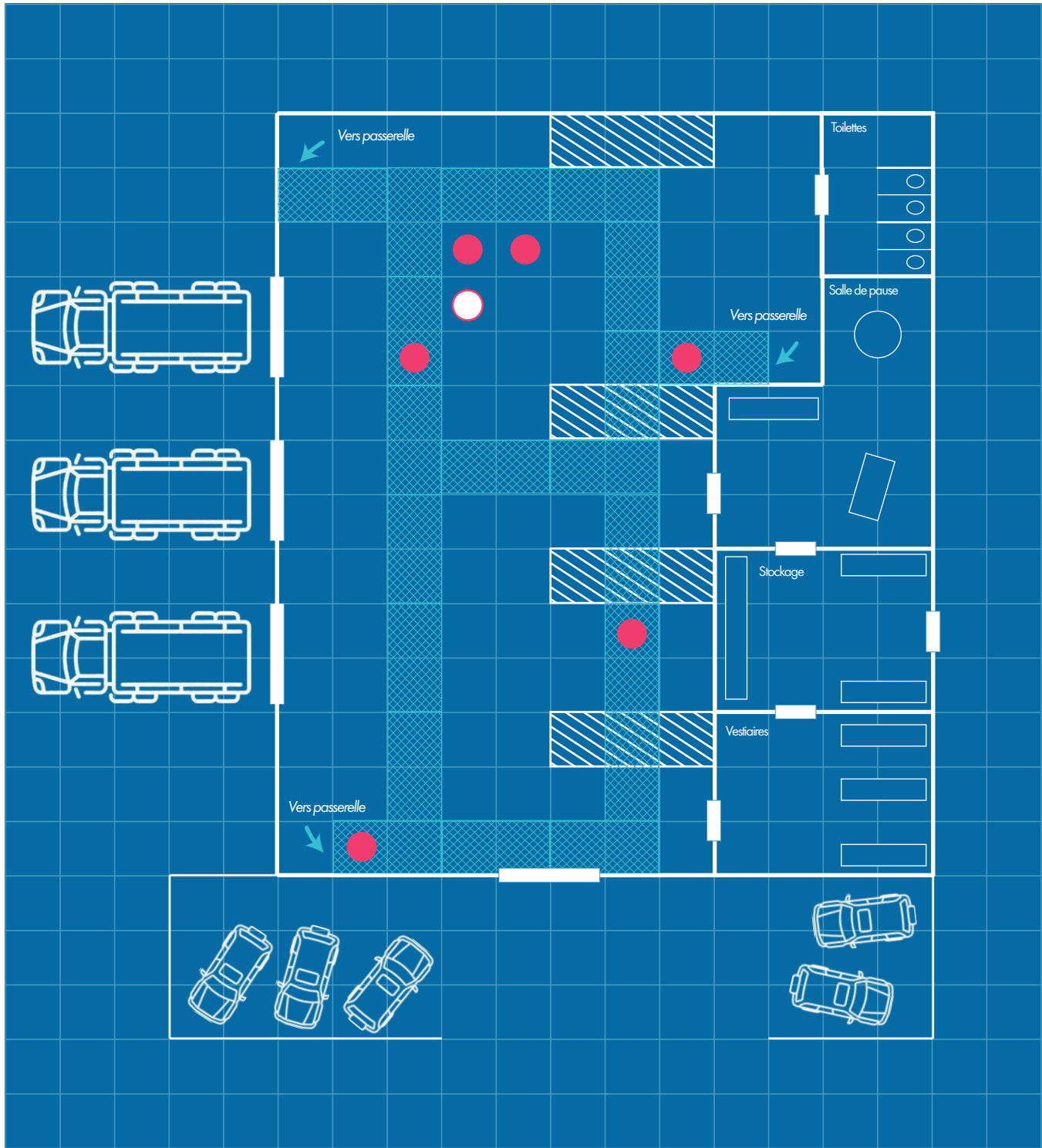
Sledge : « On a le paiement, Grinder. Des drones de classe militaire neufs. Ça couvre la dette et celle des six prochains mois. »

Si les PJ n'ont pas réussi à récupérer les drones, Sledge propose à la place de payer 10.000 Eddies pour payer la trêve (ce qui n'est plus suffisant pour Grinder, qui cherche un moyen de justifier un conflit).

Grinder s'approche d'une caisse, l'ouvre et connecte un câble de son poignet au drone. Ses optiques clignotent. Il se fige. Puis, il éclate d'un rire métallique, glacial.



PLAN USINE DE CONDITIONNEMENT ALL FOOD - UPPER MARINA



- Booster du Maelström
- Grinder



Grinder : « C'est drôle, Sledge. Vraiment très drôle. Tu sais, j'attendais une livraison ce matin. Une commande spéciale passée via mes amis les Tyger Claws, en provenance des docks... »

Il se tourne brusquement vers Sledge, cessant de rire.

Grinder : « Tu es en train de me revendre MA propre marchandise, que tu as volée à MES intermédiaires ? Tu me prends pour un con ou tu as juste envie de mourir aujourd'hui ? »

Les PJ voient des optiques rouges s'allumer dans l'ombre sur les passerelles en hauteur et Grinder déploie ses étripeurs et passe à l'attaque sur Sledge.

- **Défense : 6 boosters du Maelström** (Sbire). 4 d'entres eux sont sur des passerelles en métal (PS 10) à 6 mètres de haut. **Grinder** (Mini-boss endurci).

Voyant Grinder sortir ses étripeurs, Wreck hurle et fonce pour charger Grinder, ignorant le danger. Sledge repousse Wreck d'un coup d'épaule violent pour lui sauver la vie. « **RETRAITE ! C'est un ordre ! Couvrez la sortie, on se casse !** »

Pour s'en sortir, les PJ doivent réussir à sortir de l'usine pour rejoindre leur véhicule garé à l'extérieur. Une fois le véhicule des Steel-Hounds loin de l'usine, le silence retombe, lourd et menaçant.

Note pour le MJ : Retenez bien la position des drones lors de cette scène. Sont-ils dans le fourgon ou laissés dans l'entrepot ? Cette donnée sera utile pour la suite !

CONSEQUENCES ET LOYAUTE

Choix des PJ	L.G.	L.E.	Conséquence
Bons soldats : Les PJ ont suivi les ordres de Sledge à la lettre et sont sortis en groupe soudé.	+2	+2	L'extraction est propre. Wreck et Sledge peuvent être légèrement blessés mais rien de grave. Sledge est satisfait de leur discipline.
Ange Gardien : Un PJ s'est interposé (physiquement ou en attirant le feu) pour sauver Sledge et couvrir sa fuite.	+1	+3	-
Têtes brûlées : Les PJ ont ignoré l'ordre de repli pour essayer de tuer Grinder, mais n'ont pas réussi à le finir.	-1	-1	-
Tueurs de légende : Les PJ ont ignoré l'ordre de repli mais, par un miracle tactique ont réussi à « tuer » ou neutraliser totalement Grinder.	+2	-1	-
Poules mouillées : Les PJ ont fui vers la sortie dès le premier coup de feu, laissant Wreck et Sledge derrière.	-3	-3	Les PJ sont considérés comme des traîtres potentiels. Sledge envisage de les tuer lui-même, seule l'attaque imminente du Chapitre 3 le retiendra.
Agents doubles : Les PJ ont prévenu la sergente Sol avant la rencontre. La police arrive au milieu de la fusillade.	-	-	Le chaos total permet au groupe de fuir plus facilement car le Maelström doit combattre le NCPD. Sledge croit à un coup de malchance. (L.N +3)





RUPTURE DE SYSTEME

CD PROJEKT RED

Déroulement du chapitre.....	36
Adversaires.....	36
Billet de sortie - Partie 1.....	36
Rusty Heart - Partie 2.....	37
Enragés - Partie 3.....	38

La Fonderie - Partie 4.....	39
La Traque - Partie 5.....	43
Au Bord du Gouffre - Partie 6.....	44
Conséquences et Loyauté.....	46





DÉROULEMENT DU CHAPITRE

► BILLET DE SORTIE

La sergente Sol sort de l'ombre et convoque les PJ pour leur révéler le véritable objectif de leur mission. S'ils ont dû infiltrer le gang des Steel-Hounds, c'est parce que la sergente les suspecte de détenir un prototype de cyber-arme, le virus Apex. Cette arme est capable de « zombifier » sa cible en la tuant puis en prenant contrôle de ses cybermembres à la recherche d'une autre personne à contaminer par contact physique. Militech a perdu sa trace il y a neuf ans, mais une signature récente confirme qu'il est actif au sein des Steel-Hounds.

► VENDETTA

De retour au *Rust Bucket* pour enquêter, les PJ sont frappés par une tragédie inattendue. Flick est abattu sous leurs yeux lors d'une attaque en voiture signée par le Maelström. Ivre de douleur et de vengeance, Sledge mobilise le gang pour traquer et massacrer les responsables. Au cœur du chaos, Echo déclenche par erreur le virus Apex sur Fix qui meurt dans des circonstances atroces, ses implants se retournant contre lui. Cependant, du point de vue des PJ, tout semble accuser le Netrunner du Maelström.

► FAUSSE PISTE

Suite aux événements, la sergente Raina Sol planifie un raid sur l'une des planques de Grinder. Avec ou sans les PJ, elle découvre que le Maelström ne détient pas le virus, mais qu'ils étaient sur sa piste. En effet sur les serveurs du Maelstrom se trouve un fichier qui pourrait permettre d'identifier le véritable détenteur du virus.

► CHUTE ET VÉRITÉ

Le retour au QG est funèbre. La mort de Fix brise définitivement l'esprit de Sledge qui sombre dans les abîmes de la cyberpsychose. Il se retourne contre Echo, qu'il accuse d'être la source du mal. Dans une confrontation finale déchirante, les PJ doivent choisir entre abattre leur chef ou le laisser exécuter sa fille adoptive. C'est dans ce moment de tension extrême que la vérité éclate : Echo est l'hôte biologique du virus Apex.

A DIVERSAIRES

- **2 snipers Black Ops** (Lieutenant)
- **2 sergents du NCPD** (Sbire endurci)
- **Sergente Raina Sol** (Mini-boss endurci)
- **11 boosters du Maelström** (Sbire)
- **Drop** (Sbire endurci)
- **Raguel** (Sbire endurci)
- **Ripper** (Lieutenant)
- **Grinder** (Mini-boss endurci)
- **Sledge** (Mini-boss endurci)

BILLET DE SORTIE - PARTIE 1

► LIEU

Eagle Rock Stadium, Rancho Coronado.

► PNJ CLÉ

- **Sergente Raina « Razor » Sol**

► DÉROULEMENT

Quelques jours après les événements des docks et de la débâcle avec Grinder, le calme semble revenu au Rust Bucket. Les PJ vaquent à leurs occupations, pensant avoir gagné un peu de répit. La réalité se rappelle à eux par une vibration de leurs Agents. Un appel de la sergente Sol :

Rendez-vous en personne à Eagle Rock Stadium, conteneur 314. Vous avez 30 minutes. Ne me faites pas attendre. Et ne ramenez personne, on le saura.

Sol requiert que les PJ la retrouvent dans un conteneur à l'Eagle Rock Stadium, un ancien terrain de football, à la frontière entre Rancho Coronado et Heywood, ressemblant à un terrain vague où s'entassent des conteneurs maritimes reconvertis en logements de fortune.

Les PJ se sentent observés en entrant dans le stade. **Test : Perception [Intelligence] SD 24.** Réussite : Le PJ repère **2 snipers Black Ops** (Lieutenant) à 100 mètres sur les gradins en ruine.

La porte du conteneur s'ouvre sur la sergente Raina Sol et **2 sergents du NCPD** (Sbire endurci). Elle a le visage grave et fume une cigarette avec nervosité.



RUPTURE DE SYSTEME



L'attitude de Raina Sol envers les PJ diffère en fonction de leur niveau de loyauté envers le NCPD (**L.N.**). Elle peut leur passer un savon si celle-ci est basse (L.N. de 3 ou moins), comme elle peut récompenser les PJ s'ils ont montré une loyauté sans faille (L.N. de 4 ou plus).

Raina Sol : « Bon, fini de jouer aux gangsters. Ces dernières semaines vous êtes parvenus à vous faire adopter par Sledge et ses chiens. Il est temps de vous montrer pourquoi vous êtes vraiment là. »

Raina projette sur son agent une image holographique cauchemardesque : le corps mutilé d'un booster gît au sol, une balle dans la tête. Il est cliniquement mort. Pourtant, son corps se tord dans des spasmes violents. Ses cyber-bras et ses jambes artificielles bougent de manière saccadée et autonome, cherchant à agripper quelque chose, indifférents à la mort de leur hôte biologique.

Raina Sol : « Il y a neuf ans, une scientifique de Militech, le Dr Elara Vance, a créé un programme. Ce serait une sorte de virus informatique mortel dont le fonctionnement nous échappe encore. Son nom Apex. Pour protéger ses intérêts Militech a liquidé Elara, mais sa création a disparu avec elle. Récemment, ce cadavre a été retrouvé à deux rues de votre QG. La signature informatique est formelle. Apex est toujours actif. Et je pense qu'il est quelque part chez les Steel-Hounds. »

Les PJ peuvent interagir avec Sol ou analyser les preuves pour obtenir des informations cruciales.

Test	SD	Conséquence
Cybertech [Tech]	SD 17	Le virus agit comme une maladie qui réécrit le firmware des implants pour les forcer à s'autodétruire ou à agir contre son hôte.
Bureaucratie [Intelligence]	SD 17	Sol ne mène pas une enquête officielle. Si sa hiérarchie apprend ce qu'elle fait, elle est morte.
Criminologie [Intelligence]	SD 13	Le cadavre est un booster du Maelström.

RUSTY HEART - PARTIE 2

► LIEU

Rust Bucket (Hangar de Fret, Zone industrielle de Heywood).

► PNJ CLÉ

- **Flick (Lionel Ndjock)**, Rockeur et petit frère

► DÉROULEMENT

Devant l'entrée du hangar, Flick est assis sur une pile de pneus. Il ajuste maladroitement sa guitare avec les nouvelles cordes que lui a offertes Speed. Wreck est à quelques mètres, nettoyant son fusil à pompe tout en écoutant le gamin d'une oreille distraite. Lorsque Flick aperçoit les PJ, son visage s'éclaire. Il lève sa guitare :

Flick : « Hé ! Vous êtes revenus ! Écoutez ça, j'ai trouvé le refrain pour mon nouveau hit, « Rusty Heart ». Ça commence à ressembler à quelque chose ! »

C'est à ce moment précis qu'un véhicule noir s'engage dans l'allée sans ralentir. Une rafale. Les impacts mortelles courent sur le sol, remontent sur la pile de pneus, puis explosent la guitare. L'instrument vole en éclats de faux bois et de métal dans un "clang" funeste. Flick s'écroule, et tombe de la pile telle une poupée de chiffon. Un trou sombre au milieu du front. Le véhicule accélère brutalement avant de disparaître au coin de la rue.

Wreck hurle, se rue sur Flick. Le gamin agonise, le torse criblé d'impacts. Les yeux rivés sur le ciel rouge, sa main ne lâche pas le manche de sa guitare brisée. Flick essaye de parler, mais seul un gargouillis de sang sort.

Test : Premiers secours [Tech] SD 13. Réussite : Les poumons et le cœur sont touchés. Flick va mourir en quelques secondes.

Le vacarme a fait sortir tout le monde. Speed plaque ses mains sur sa bouche en voyant le corps tandis qu'Echo reste figée sur place. Puis, Sledge apparaît marchant lentement jusqu'au corps de Flick. Il pose sa main cybernétique sur l'épaule de Wreck.

Wreck : « Ils l'ont tué... Sledge, ces fils de pute... »

Sledge : « Je sais. Prends ton équipement. Fix, ouvre l'armurerie lourde. Ce soir, on rase la Fonderie. On tue Grinder et tout ce qui respire là-bas. »



ENRAGES - PARTIE 3

► LIEU

Rust Bucket (Hangar de Fret), Zone industrielle de Heywood.

► PNJ CLÉ

- Sledge (John Hammer)
- Fix (André Ndjock)

► DÉROULEMENT

Dans le hangar principal, Sledge est en train de charger des caisses de munitions dans le pick-up avec une frénésie inquiétante. Son plan est simple : foncer par la porte principale du QG de Grinder et tout faire sauter.

Fix s'approche des PJ, l'air grave :

Fix : « Sledge ne réfléchit plus. Si on y va comme ça, on est mort. Ghost est partie faire une course, elle devrait revenir d'ici une heure. Utilisez ce temps pour nous trouver un avantage tactique. Des infos, des alliés, un plan... n'importe quoi qui nous évitera le massacre. »

Fix distribue 1.000 Eddies aux PJ pour qu'ils s'équipent avant l'assaut.

DRONE DE COMBAT

Si les PJ avaient réussi à récupérer un drone de combat (**Grand drone aérien** équipé de **1 pistolet très lourd** et **1 caméra d'observation**) dans le chapitre suivant, ils peuvent tenter de le rendre opérationnel.

Test	SD	Conséquence
Sécurité électronique [Tech]	SD 21	Le PJ est capable de comprendre et de faire fonctionner le drone en créant une architecture NET avec un Démon basique en 2 heures.
Sécurité électronique [Tech]	SD 17	Le PJ peut ajouter un objet supplémentaire au drone après 2 heures de travail.
Sécurité électronique [Tech]	SD 17	Le PJ effectue des vols d'essai, ajoutant +2 à tous les tests avec le drone.

INTEL

Un PJ serait capable de fouiller le Puits de données de Night City pour trouver des informations sur le QG de Grinder.

Test	SD	Conséquence
Bibliothèque [Intelligence]	SD 15	Le PJ trouve les anciens plans du QG comprenant la disposition des salles. Il s'agit d'une ancienne fonderie d'armes.
Bibliothèque [Intelligence]	SD 21	Le PJ trouve l'emplacement des points d'accès à l'architecture NET et les positions des systèmes de défense.
Bibliothèque [Intelligence]	SD 24	Le PJ obtient la signature des badges utilisés par les anciens employés de la fonderie.

Si un PJ réussit la tâche ardue de dénicher la signature électronique des badges de la fabrique, il est possible de les répliquer (**Sécurité électronique [Tech] SD 15**).

SABOTAGE

Si les PJ contactent un Fixer ou la sergente Raina Sol, ils pourraient obtenir l'information que le QG de Grinder est alimenté par un transformateur dans une rue adjacente.

Le coût de cette information chez un fixer s'élève à 200 Eddies et se monnaie en loyauté auprès de Raina Sol (**L.N. +2**).

Saboter le transformateur nécessite qu'un PJ réussisse un **Test : Électronique [Tech] SD 9**. Réussite : Les PJ peuvent saboter l'alimentation. Cela ne coupera pas tous les systèmes du QG de Grinder qui sont alimentés par des générateurs de secours, mais cela désactivera les lumières à l'intérieur et ralentira la réactivité des **tourelles automatisées** (Malus de -2 à leur initiative).



L A FONDERIE - PARTIE 4

► LIEU

La Fonderie (Ancienne usine d'armement reconvertie en forteresse par le Maelström), North Heywood.

► PNJ CLÉ

- **Echo (Aria Vance)**
- **Fix (André Ndjock)**

► DÉFENSES

• Les membres du Maelström sont répartis dans les différentes salles de la Fonderie, il s'agit de **11 boosters du Maelström** (Sbire), **Drop** (Sbire endurci), **Raguel** (Sbire endurci), **Flenser** (Lieutenant endurci) et de **Grinder** (Mini-boss endurci). Un **Netrunner** (Lieutenant) contrôle les **tourelles automatisées** et les **caméras d'observation** depuis une branche de l'architecture NET.

► MISE EN PLACE

Par défaut, Sledge, Wreck et Ghost attaquent par la porte principale, Echo et Fix les suivent de près pour trouver un point d'accès à l'architecture NET et désactiver le maximum de défenses. L'objectif du gang est de tuer Grinder avant que des renforts du Maelström n'arrivent du Centre-Ville de Night City.

SALLE 1 - HALL D'ENTREE

Un espace d'accueil glacial, vestige de l'ancienne administration de l'usine. Les murs décrépis sont saturés de graffitis à la gloire du Maelström. Sur le côté, un guichet de sécurité blindé a été sauvagement vandalisé, sa vitre pare-balles étoilée d'impacts et forcée au chalu-meau.

• **Environnement** : Une **caméra d'observation** surveille la porte d'entrée. Une double porte au nord de la pièce mène à la **Salle 2 (Chaîne d'Assemblage)**. La porte principale du bâtiment au sud est lourdement blindée (**PS 50**).

Test Explosifs [Tech] SD 17. Réussite : la porte d'entrée explose dans une boucan qui se fait entendre à plusieurs centaines de mètres. Alertant tous les ennemis de la zone.

Le plan par défaut de Sledge est de rentrer par la porte principale et de progresser par la force jusqu'à la **Salle 9 (Centre de commandes)**.

SALLE 2 - CHAÎNE D'ASSEMBLAGE

Un vacarme assourdissant sature cet immense atelier. Des tapis roulants serpentent à travers la pièce, transportant des cyber-membres. Au-dessus, un énorme bras robotique verse un liquide dans une machine au milieu de la pièce.

• **Environnement** : **3 caméras d'observation** surveillent la pièce. Au centre se trouve une imposante machine dans laquelle un bras robotique géant au plafond vient déverser un liquide toxique alimentant le magma à l'intérieur. Des tapis roulants fonctionnels transportent des cyber-membres à moitié arrachés à leurs anciens propriétaires dans ces fours pour les nettoyer des morceaux de chair qui s'y accrochent. Un **point d'accès à l'architecture NET** au sud permet d'accéder à l'intégralité du réseau de la fonderie. Deux portes au sud-ouest de la salle mènent vers la **Salle 3 (Salle des générateurs)**. Une porte à l'ouest mène à la **Salle 4 (Stockage des cyber-membres)**. Et une porte au nord est mène à un ascenseur vers la **Salle 5 (Couloir de sécurité nord)** au niveau 1 du bâtiment.

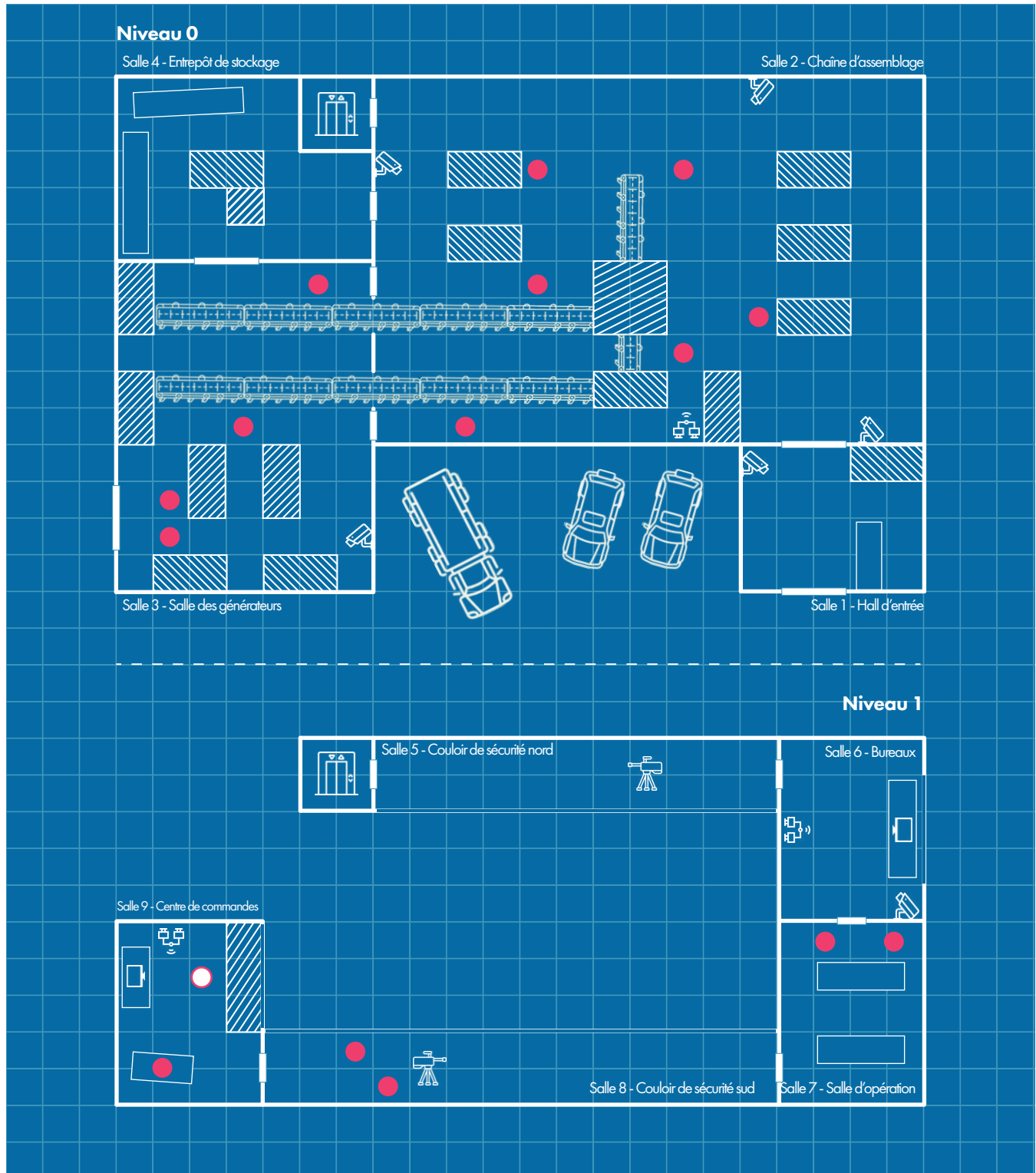
• **Défense** : **4 boosters du Maelström** (Sbire), **Drop** (Sbire endurci) et **Raguel** (Sbire endurci) patrouillent dans la salle. Si Grinder avait réussi à s'emparer d'un ou plusieurs drone de combat (**Grand drone aérien** équipé de **1 pistolet très lourd** et **1 caméra d'observation**), ils patrouillent également dans la pièce contrôlés par 1 Netrunner (**Netrunner**) depuis la **Salle 9 (Centre de commandes)**.

Si le bras robotique au plafond (**PS 15**) est détruit, le liquide se déverse sur le sol, libérant un gaz toxique dans la pièce infligeant 2d6 dégâts aux personnes commençant leur tour dans cette pièce. Des machines disposées dans la pièces, bourdonnantes et fumantes, offrent un abri (**PS 30**).

Les combats dans cette salle sont violents et les ennemis semblent arriver dans un flot continu. Sledge et Wreck somment les PJ, Fix et Echo de poursuivre leur chemin jusqu'à la **Salle 9 (Salle de commande)** pendant qu'ils couvrent leur progression.



PLAN DE LA FONDERIE - QG DE GRINDER



- Tourelle automatisée
- Caméra d'observation
- Accès NET
- Terminal
- Paroi (verre, bois, etc.)
- Garde
- Grinder



Étage	De l'autre côté de la «porte»	SD
1	Mot de passe	8
2	Putois, Tueur	-
3	Ce fichier contient un message d'avertissement « Continue de descendre et tu vas crever. »	6
4	Cerbère, Scorpion	8
5	Liche	-
6	Mot de passe, cet étage se divise en deux branches.	12

Note : le Netrunner du Maelström, Proxy, contrôle les tourelles automatisées et le(s) drone(s) et se trouve dans cette branche.

Étage	De l'autre côté de la «porte»	SD
1	Scorpion	-
2	Ce fichier contient les ordres d'achats de cybermembres à des groupes de Scavengers.	6
3	Ce fichier contient des informations sur le virus Apex.	8

Étage	De l'autre côté de la «porte»	SD
1	Nœud de contrôle (caméras)	6
2	Nœud de contrôle (tourelles automatisées et drones)	6
3	Nœud de contrôle (turbines de la salle 3)	8

SALLE 3 - SALLE DES GENERATEURS

Les tapis roulants de la chaîne d'assemblage sont chargés en cybermembres depuis cette pièce, dans laquelle quatre turbines tournent dans un bourdonnement sourd.

- **Environnement :** Une **caméra d'observation** surveille la porte de maintenance blindée (**PS 50**) menant vers l'extérieur. **Test Explosifs [Tech] SD 17.** Réussite : la porte d'entrée explose dans un boucan qui se fait entendre à plusieurs centaines de mètres. Alertant tous les ennemis de la zone. La porte peut être ouverte depuis l'intérieur via un panneau de contrôle. Une porte au nord mène vers la **Salle 4 (Entrepôt de stockage)**.

- **Défense :** **3 boosters du Maelström** (Sbire) et **Flenser** (Lieutenant endurci) surveillent la zone.

Un panneau de contrôle permet de surcharger les turbines. **Test : Electronique [Tech] SD 13.** Réussite : Si les PJ avaient saboté le transformateur dans la Partie 3 de ce chapitre, alors toutes les installations électroniques de la Fonderie sont désactivées (caméras d'observation, tourelles automatisées, chaîne de production).

Si une fusillade éclate, une balle perdue peut toucher une turbine sur un échec critique (Explosion électrique : 4d6 dégâts dans une zone de 2x2 mètres).

SALLE 4 - ENTREPOT DE STOCKAGE

Cette salle est un charnier technologique : des étagères métalliques s'alignent dans la pénombre, surchargées de cybermembres arrachés sans ménagement; des lambeaux de chair nécrosée et du sang séché collent encore aux servomoteurs, témoins d'une « récolte » brutale sur des victimes.



- **Loot** : En surmontant son dégoût pour fouiller dans les piles de membres, un PJ peut chercher du matériel récupérable. **Test de Perception [Intelligence] SD 15**. Réussite : Il déniche un **Cyber-Bras** équipé d'un **Lance-grenades escamotable** encore fonctionnel (bien qu'il nécessite des réparations) et une **orbite renforcée pour cyberœil**.

SALLE 5 - COULOIR DE SECURITE NORD

Un couloir de béton offre une vue plongeante sur la **Salle 2 (Chaîne d'assemblage)** via une longue baie vitrée salie par la suie. À travers la fumée et les étincelles qui montent du rez-de-chaussée, on distingue à peine le couloir jumeau qui longe le mur opposé, une dizaine de mètres plus loin.

- **Environnement** : L'ascenseur accessible depuis la **Salle 2 (Chaîne d'assemblage)** débouche sur ce couloir de 22 mètres de long. À l'autre bout, une porte mène vers la **Salle 6 (Bureaux)**. Tomber depuis le couloir vers l'étage inférieur représente une chute de 10 mètres (2d6 dégâts).

- **Défense** : **1 Tourelle automatisée** suspendue au plafond au milieu du couloir : Fusil d'assaut avec 25 balles, Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater. La tourelle fait feu sur toute personne ne portant pas le badge adéquat.

En contre bas, il est possible de voir Sledge et Wreck continuer de se battre contre les sbires du Maelström. Si elle accompagne les PJ, Ghost décide de les assister depuis cette position en hauteur.

SALLE 6 - BUREAUX

Des dossiers, papiers jaunés et piétinés, jonchent le sol. Sur un bureau encombré au fond de la pièce, un terminal semble être utilisé régulièrement.

- **Environnement** : **1 caméra d'observation** surveille la pièce. Un terminal est installé sur un large bureau face à une fenêtre à l'est, en face, de l'autre côté de la pièce se trouve un **point d'accès à l'architecture NET** de la Fonderie. Une porte au sud de la pièce mène vers la **Salle 7 (Salle d'opération)**.

Le terminal contient des informations sur le virus Apex **Test Bibliothèque [Intelligence] SD 13**. Réussite : Un PJ peut trouver un fichier crypté contenant des données sur le virus Apex.

Test Cryptographie [Intelligence] 5 minutes SD 17 pour pouvoir lire les données. Réussite : il y est fait la description d'un virus prenant le contrôle des membres cybernétiques de son hôte avant de l'éliminer. Le virus informatique pouvant se transmettre par simple contact, il est classé comme extrêmement dangereux. Après la découverte du premier corps infecté par le virus Apex il y a quelques mois, le Maelström avait commencé à enquêter sur ses effets et avait réussi à répliquer certaines parties du code.

- **Loot** : L'un des tiroirs du bureau est blindé. **Test de Perception [Intelligence] SD 15**. Réussite : Un PJ remarque le casier et doit réussir un **Test : Crochetage [Tech] SD 17** pour l'ouvrir. Le casier contient une **Puce de Crédits (500 Eddies)** et un **pistolet moyen** de très bonne qualité.

Echo et Fix décident de rester à l'abri dans cette salle pour se connecter au **point d'accès à l'architecture NET** et fouiller dans les données de la Fonderie.

SALLE 7 - SALLE D'OPERATION

Des rideaux de plastique épais, maculés de sang séché pendent du plafond, divisant l'espace en cellules d'opération glauques. Le sol et les murs sont entièrement tapissés de bâches industrielles.

- **Environnement** : Une porte à l'ouest de la pièce mène vers la **Salle 8 (Couloir de sécurité sud)**.

- **Défense** : **2 boosters du Maelström** (Sbire) se cachent derrière les bâches. **Test : Perception [Intelligence] SD 12 ou contre le SD de Discrétion des boosters**. Réussite : les PJ remarquent les ennemis. Échec : les boosters réussissent leur embuscade (ils sont placés automatiquement en tête de la file d'Initiative pour le premier round).

- **Loot** : Un chariot métallique renversé contient encore des produits utilisables. En triant les fioles brisées (**Test : Techniques médicales [Médicament] SD 12 ou Assistance médicale [Tech] SD 12**), un PJ peut récupérer 2 injecteurs de **Dentelle noire** et une dose de **Synthécoke**.

SALLE 8 - COULOIR DE SECURITE SUD

Ce corridor est le jumeau du couloir nord. Au plafond, une tourelle automatisée balaie frénétiquement la zone, son laser de visée découpant la fumée ambiante.



- **Environnement** : Une porte à l'ouest de la pièce mène vers la **Salle 9 (Salle de commandes)**.

- **Défense** : **1 Tourelle automatisée** suspendue au plafond au milieu du couloir : Fusil d'assaut avec 25 balles, Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater. La tourelle fait feu sur toute personne ne portant pas le badge adéquat. **2 boosters du Maelström** (Sbire) soutiennent la tourelle.

SALLE 9 - CENTRE DE COMMANDES

Cette pièce est baignée par la lueur de dizaines d'écrans holographiques incurvés diffusant en temps réel les images des caméras de sécurité. On y voit Sledge et Wreck massacrer les troupes du Maelström et les chaînes de production à l'arrêt.

- **Défense** : **Grinder** (Mini-boss endurci) et **1 Netrunner** (Lieutenant)

Lorsque les PJ entrent dans la pièce, le Netrunner du Maelström est connecté au NET depuis un fauteuil. D'un coup son corps est parcouru de terribles spasmes et il tombe de son siège, mort. Au même moment, le hurlement strident et terrifié d'Echo se fait entendre en provenance de la **Salle 6 (Bureaux)**.

Grinder provoque les PJ à coup d'insultes « *Je ne traite pas avec les chiens de Sledge !* ». Il se bat jusqu'à subir une blessure critique, puis utilise ses Cyberjambes équipées d'un Super saut pour bondir hors de la pièce et s'enfuir.

DENOUEMENT

Le silence retombe à la fin du combat. Sur les images des caméras, il est possible de voir que Sledge, Wreck et Ghost ont réussi à repousser les forces du Maelström.

Le combat est fini, Grinder a fui. Mais Echo ne répond plus à la radio. Dans la **Salle 6 (Bureaux)**, Echo est recroquevillée dans un coin, tremblante. Fix est mort. Il gît près du terminal. Il n'a pas été tué par une balle, mais étranglé par sa propre main cybernétique, figée dans une prise mortelle autour de sa gorge.

Echo lève vers eux un regard dévasté : « *Il... Il était connecté au NET avec moi ... Puis tout a coup un programme malveillant s'est éveillé, je me suis déconnecté mais Fix... Il est resté trop longtemps... Lorsque je l'ai sorti de là, sa propre main s'est retournée contre lui... J'a rien pu faire pour l'en empêcher...* »

Si qui que ce soit tente de toucher le corps de Fix, Echo s'interpose pour l'en empêcher. Elle révèle qu'elle a trouvé des données dans les serveurs du Maelström faisant état d'un virus informatique pouvant se transmettre par contact.

Les dommages infligés à l'usine par Wreck et Sledge déclenchent un départ d'incendie, les Steel-Hounds doivent quitter au plus vite le bâtiment avant qu'il ne s'effondre.

LA TRAQUE- PARTIE 5

Le combat à la Fonderie laisse un goût de cendre. Fix est mort, tué sous les yeux d'Echo par ce que tout le monde croit être une cyber-attaque du Maelström. Quelques heures plus tard, les PJ reçoivent un message de la sergente Raina Sol attendant son rapport.

Raina Sol : « *Merci pour le nettoyage à la Fonderie. Ces cinglés ne manqueront à personne. Bref, vous avez-trouvé quelque chose d'intéressant ?* »

L'équipe de Raina Sol s'est rendue sur les restes de la Fonderie après le départ des Steel-Hounds. En fouillant les décombres et les données, Raina a trouvé des informations sur le virus Apex et potentiellement le corps de Fix. Ses suspicions se portent désormais sur Grinder. Pour l'instant, Raina souhaite tester la loyauté des PJ en leur donnant l'occasion de partager ce qu'ils ont trouvé.

Si les PJ collaborent en racontant les événements, Raina Sol les félicite (**L.N. +1**), sinon elle est déçue et révèle qu'elle connaît déjà les détails (**L.N. -1**).

Raina Sol : « *J'ai tracé la fuite de Grinder vers une planque à Old Japantown. Réduisez-le en poussière ou ce que vous voulez et ramenez-moi ce que vous trouvez.* »

Note pour le MJ : En fonction de vos joueurs, vous pouvez révéler directement l'emplacement de la planque pour qu'ils puissent s'y rendre sans trop chercher. Ou au contraire, si vos joueurs aiment les challenges, laisser faire leur créativité dans la traque de leur ennemi.



LA PLANQUE

► LIEU

Appartement au 3ème étage d'un condo miteux « Cloudy Home » à Old Japantown.

► PNJ CLÉ

- **Grinder**, sous-chef du Maelstrom

► DÉROULEMENT

L'air sent le tabac froid et les nouilles lyophilisées. Au centre du salon en désordre, Grinder est affalé dans un fauteuil neuro-stimulateur, une couronne de Danse Sensorielle (DS) sur les yeux.

Les PJ peuvent le réveiller brutalement, Grinder, désorienté et sans armes à portée, ne peut pas se battre. Il comprend vite qu'il est fini. Son attitude oscille entre l'arrogance et la peur.

Où est le virus Apex ?

Grinder : « Le quoi ? Apex ? J'ai des MST, des virus informatiques basiques pour griller les distributeurs de billets... mais je ne sais pas de quoi tu parles. Si j'avais une arme pareille, vous croyez que je serais caché ici comme un rat ? »

Comment Fix est-il mort ?

Grinder : « C'est la guerre, les gars. Vos potes tombent, les miens aussi. Mon Netrunner, Proxy, il a lancé une contre-attaque massive. Il a grillé votre technicien comme un fusible. C'est le jeu. »

En réalité, Proxy avait dit à Grinder qu'il n'y avait qu'une Netrunner connectée. Fix n'était pas dans le réseau lorsqu'il est mort.

On a vu tes recherches sur Apex dans ton bureau. Explique.

Grinder : « On a un gars qui s'est fait cramer le cerveau par un programme inconnu y'a quelques mois. En récupérant les données on a essayé de comprendre ce qui s'était passé et voir si on pouvait le répliquer. Mais on en est jamais arrivé là. »

Comment sa propre main a pu l'étrangler ?

Grinder : « Proxy n'avait pas ce genre de code. Si le chrome de votre pote s'est retourné contre lui... c'est pas avec un truc qu'on avait en stock. »

Où sont les données ? Le serveur ?

Grinder : « Tout était dans la Fonderie. Mais j'ai fait une sauvegarde sur une puce que j'ai avalée. Je peux vous la chier d'ici demain si vous me laissez partir. »

Il n'y a aucune sauvegarde. Tout est resté dans les serveurs de la Fonderie ou a été détruit. Grinder essaie juste de gagner du temps.

Qu'est-ce qui est arrivé à ton Netrunner dans la salle de commande ?

Grinder : « Il s'est connecté au NET de la Fonderie, il m'a dit qu'il n'y avait que votre Netrunner à l'intérieur et qu'il allait en faire qu'une bouchée. Puis il m'a dit qu'il y avait un problème, une GLACE qu'il connaissait pas. Demandez à votre pote, c'est elle qui lui a fait exploser la tête à mon gars. »

En passant 10 minutes à fouiller l'appartement, un PJ peut trouver une **puce de crédits contenant 1.200 Eddies** sous le matelas au sol.

AU BORD DU GOUFFRE - PARTIE 6

► LIEU

Rust Bucket (Hangar de Fret), Zone industrielle de Heywood.

► PNJ CLÉ

- **Sledge (John Hammer)**
- **Echo (Aria Vance)**

► DÉROULEMENT

Alors que les PJ quittent la planque de Grinder, leur Agent sonne. C'est Ghost. Sa voix, d'habitude si calme et détachée, tremble de terreur. On entend des fracas métalliques en arrière-plan.



RUPTURE DE SYSTEME



Ghost : « *Sledge a craqué... Il a barricadé le hangar. Il délire complètement. Il va la tuer... Il va tuer Echo ! J'ai essayé de l'approcher, il m'a tiré dessus !* »

Les projecteurs extérieurs devant le Rusty Bucket sont brisés. La porte principale est tordue, comme si un cyborg l'avait frappé de toutes ses forces.

Wreck est effondré contre un mur, inconscient, une mare de sang s'élargissant sous ses bandages (manifestement, une altercation à eu lieu entre lui et Sledge). Ghost se trouve auprès de lui, attendant l'arrivée des PJ. Speed fait les 100 pas devant le Rust Bucket, les derniers désastres l'ayant chamboulée, elle supplie les PJ d'arrêter Sledge et de sauver Echo.

Ghost propose son aide aux PJ pour défoncer la porte d'entrée derrière laquelle Sledge s'est barricadé avec Echo. À l'intérieur, c'est le chaos. Des caisses sont renversées, des établis brisés. Au centre du **Garage (Zone 1)**, sous la lumière crue d'un unique projecteur de chantier vacillant : Sledge se tient debout, immense et terrifiant. Il a arraché son gilet tactique, révélant les ports de connexion de son torse qui suintent un liquide sombre. Il tient son pistolet lourd braqué sur Echo, à genoux et en larme.

Sledge (voix distordue, hallucinatoire) : « *Je t'ai gardée... J'ai promis de contenir la menace. Mais depuis tout ce temps tu n'as été qu'un fardeau. Flick et Fix sont morts par ta faute, et maintenant du comptes nous griller un par un.* »

Echo (sanglotant) : « *Je ne voulais pas... Fix... C'était un accident... Il a essayé de me sauver, mais je n'ai pas pu le contenir... J'ai perdu le contrôle...* »

Sledge est en crise grave de cyberpsychose. La mort de Flick puis de Fix ont été les déclencheurs de la dissociation de sa psychée. Il est incontrôlable et sa capacité de raisonnement est complètement diminuée.

Compte à rebours de la folie : Les PJ disposent de 5 Tours Narratifs pour influencer Sledge.

Au départ la **Paranoïa** de Sledge est à **10**. Les PJ peuvent tenter, au prix d'une action par tour, de raisonner Sledge pour faire baisser (ou monter) la jauge.

À la fin du 5ème tour (ou si la jauge atteint 0 ou 15 avant), lisez le dénouement correspondant au score final de **Paranoïa**.

• **Paranoïa 0 :** Les PJ ont réussi à percer la carapace du soldat et à toucher l'homme brisé en dessous. Le silence tombe brusquement. La respiration sifflante de Sledge se calme. La lumière rouge de ses optiques vacille et repasse au bleu pâle. Il regarde son arme comme s'il tenait un serpent venimeux, et la lache horri-fié sur le sol en béton. Il s'effondre à genoux et pleure en silence. Echo se précipite pour le serrer dans ses bras.

• **Paranoïa 1 à 5 :** Sledge reprend ses esprits juste assez longtemps pour comprendre qu'il est une menace mortelle pour ceux qu'il aime. Sledge baisse son arme, mais son bras tremble violemment, luttant contre l'envie de la relever. Il regarde les PJ puis Echo, avec une clarté terrifiante, il lui dit : « *J'ai tout perdu... Je suis désolé...* » Avant que quiconque puisse réagir, il retourne le canon de son cracheur contre sa tempe. Bang. Le corps du colosse s'effondre.

• **Paranoïa 6 à 10 :** La paranoïa change de cible. Sledge considère que les vrais responsables sont les PJ et qu'ils sont des traîtres depuis le début. Sledge pousse un hurlement de rage. Il détourne son arme d'Echo et la braque sur le groupe : « *Vous... Vous voulez la récupérer... Récupérer le virus ! Agents de Militech ! Traîtres !* ». Sledge engage les PJ se bat jusqu'à la mort.

• **Paranoïa 10 à 15 :** Les mots des PJ ricochent sur Sledge sans effet. Il ne voit plus sa fille, seulement un monstre numérique. Au moment où la balle devrait pulvériser Echo, cette dernière attrape sa main dans un réflexe surhumain. Au milieu de son visage terrifié, ses yeux s'illuminent d'un violet aveuglant. Les servoteurs du bras cybernétique de Sledge se bloquent dans un grincement strident. Bang. La balle frole la joue d'Echo. Sledge hurle alors que ses propres implants se retournent contre lui, le paralysant tandis que le virus Apex lui brise un à un les os.

Pour chaque argument tenté par un PJ : il doit réussir un **Test : Persuasion [Prestance] ou Conversation [Empathie] SD 24**. Si le joueur livre un discours poignant ou utilise un objet symbolique, vous pouvez accorder +2 au jet. Si les PJ ont une loyauté aux Steel Hounds (**L.G.**) supérieure à 8 ajoutez +5 au jet. Un échec critique augmente la **paranoïa** de 2 tandis qu'un coup critique la baisse de 2.



RUPTURE DE SYSTEME



Pour vous aider, voici des exemples d'arguments que pourraient utiliser vos joueurs, et la façon dont Sledge y réagit. Appliquez la modification de **Paranoïa** selon le résultat obtenu :

Argument	Succès	Échec
Paternel : « Tu l'as élevée, Sledge. Tu lui as appris à survivre. Ce n'est pas un monstre, c'est la gamine que tu as toujours aimée. »	« Elle... elle est si petite. J'avais promis... J'avais promis de la protéger du monde. » Paranoïa - 2	« C'est ce qu'elle veut nous faire croire ! Mais ça n'a jamais été ma fille. Je l'ai recueillie par pitié, mais elle n'est qu'une expérience. » Paranoïa + 2
Fraternel : « Fix est mort, mais il ne voudrait pas ça. Il t'a demandé de protéger la meute, pas de la détruire. Si tu tires, tu tues Fix une deuxième fois. »	« Fix... Il m'avait dit de surveiller... Il savait. Il savait que je perdais pied. Merde, Fix... qu'est-ce que je suis en train de faire ? » Paranoïa - 2	« NE PRONONCE PAS SON NOM ! Elle l'a tué ! Je l'ai vu ! C'est pour lui que je fais ça ! » Paranoïa + 2
Soldat : « Tu tires sur des civils maintenant ? Reprends-toi ! Tu vaudrais mieux qu'un Cyberpsycho de bas étage. »	« Non... J'ai toujours essayé d'être juste. Je n'arrive pas à penser clair. » Paranoïa - 2	« Je ne suis plus un soldat depuis longtemps. Tout ce qui compte c'est que la meute survive. Avec elle nous sommes tous en danger. » Paranoïa + 2
Raisonnement : « Regarde tes mains, Sledge. Tes implants surchauffent. Ce n'est pas elle le danger, c'est toi qui menace le gang. Laisse-nous t'aider. »	« Ça brûle... Pourquoi ça brûle autant ? Je ne sens plus mes doigts. C'est moi... C'est moi le monstre ? » Paranoïa - 2	« Elle essaie de me pirater ! Je le sens ! Elle entre dans ma tête ! C'est sa faute ! Il faut couper la connexion ! TOUT DE SUITE ! » Paranoïa + 2

CONSEQUENCES ET LOYALTE

Choix des PJ	L.G.	L.E.	Conséquence
Le Calme : Les PJ réussissent à calmer Sledge.	+10	+10	Sledge est vivant mais plongé dans un coma artificiel pour protéger son esprit. Les PJ sont vus comme des héros qui ont sauvé le père du gang. Echo est soulagée et infiniment reconnaissante.
Le Sacrifice : Les arguments des PJ ne suffisent pas à calmer Sledge, mais dans un instant de lucidité, il met fin à sa propre vie.	+2	+2	Sledge s'est ôté la vie pour protéger Echo de lui-même. Les PJ sont témoins de son dernier sacrifice. Le deuil soude la meute, mais la tristesse domine.
Le Berserk : Les arguments des PJ retournent Sledge contre les PJ.	-2	-2	Les PJ ont dû abattre Sledge pour survivre. Le gang comprend la nécessité, mais il y aura toujours une ombre de rancœur.
L'Éveil : L'intervention des PJ n'a fait qu'empirer l'état de Sledge qui tire sur Echo avant que celle-ci ne se défende en utilisant le virus Apex sur son père adoptif.	-5	-5	Sledge est broyé de l'intérieur par le virus Apex. Le gang est déçu par les PJ qui ont laissé faire ça.



DISSOCIATION

CD PROJEKT RED

Déroulement du chapitre.....	48
Adversaires.....	48
Après la Tempête - Partie 1.....	48
L'appel de la Loi - Partie 2	49

L'Offre en Costume - Partie 3.....	50
La Fille, la Shérif et la Corpo - Partie 4.....	51
Répercussions - Partie 5.....	54





DÉROULEMENT DU CHAPITRE

► L'ORIGINE DU MAL

Au lendemain de la chute de Sledge, le *Rust Bucket* est plongé dans une atmosphère de fin du monde. Speed, refusant de voir le gang sombrer davantage, quitte définitivement les lieux. C'est dans ce silence pesant qu'Echo révèle ses origines aux PJ, et comment le virus Apex est en train de la consumer. Au bord du suicide, elle propose de se connecter au réseau pour griller tous les implants de la ville dans un dernier feu d'artifice. Les PJ doivent intervenir pour l'en empêcher et trouver une autre issue.

► L'OFFRE ET LA MENACE

Le temps presse. La sergente Sol sort de sa réserve et lance un ultimatum de 48 heures : livrez la fille en échange d'une amnistie totale et d'une place dans sa nouvelle unité d'élite, ou soyez traités comme des terroristes. Simultanément, Militech sort de l'ombre. Kaito Kell intercepte les PJ avec une démonstration de force. Il leur offre une fortune et le retrait chirurgical de leurs traceurs policiers en échange d'Echo. Les PJ sont pris en étau : choisir la loyauté, la loi ou l'argent.

► LE PACTE

La Voie Mystique : les PJ s'enfoncent dans les entrailles de Pacifica pour trouver la « Nouvelle Vague » des Voodoo Boys. Un rituel technologique brutal libère les PJ de leurs traceurs et sauve Echo du virus, mais au prix de son humanité et d'une dette de sang envers le gang. **La Voie Légale** : les PJ neutralisent Echo et la livrent à Sol, espérant que la sergente tiendra parole et pourra les libérer. **La Voie Corporatiste** : les PJ trahissent tout le monde pour l'argent, livrant Echo aux laboratoires de Militech à NorCal en échange de leur liberté.

► TERRE BRÛLÉE

Peu importe l'alliance choisie, le dénouement est explosif. Raina Sol, paniquée à l'idée d'être doublée ou cherchant à sécuriser sa prise, lance un assaut massif sur le QG des Steel-Hounds. Mais le NCPD est rapidement surclassé par l'arrivée écrasante de Militech. Kaito Kell déploie l'artillerie lourde pour récupérer Echo. Dans un déluge de feu, le *Rust Bucket* est détruit. Les PJ parviennent potentiellement à s'enfuir mais doivent

assister, impuissants, à la capture d'Echo par les forces de Militech. Elle est emmenée, vivante mais prisonnière, marquant la fin des Steel-Hounds.

ADVERSAIRES

- **Sergente Raina Sol** (Mini-boss)
- **Cadre Corporatiste Kaito Kell** (Lieutenant)
- **1 Agent de sécurité endurci [raid]** (Lieutenant endurci)
- **3 scavvers** (Sbire)
- **6 agents Black Ops** (Sbire endurci)
- **16 gardes du corps endurcis** (Sbire endurci)

APRÈS LA TEMPÊTE - PARTIE 1

L'ORIGINE DU MAL

► LIEU

Rust Bucket (Hangar de Fret), Zone industrielle de Heywood.

► PNJ CLÉ

- **Echo (Aria Vance)**

► DÉROULEMENT

Après la confrontation avec Sledge lors du chapitre précédent, Echo essaye de se remettre des événements. Son apparence a changé : sa peau est pâle, veinée de noir autour de ses implants, et ses yeux brillent d'une lueur violette pulsante qui ne s'éteint plus. Elle est désormais ouverte à révéler la vérité sur elle aux PJ (voir Background page 4).

Echo : « Les morts que j'ai laissés dans mon sillage finiront par parler. Je ne veux pas finir dans un labo de Militech. Je préfère partir selon mes propres termes. Je peux me connecter au sous-réseau du quartier et relâcher le virus. Ça grillerait les implants de milliers de personnes... les corpos, les flics. Tout le monde. Un grand feu de joie pour mon départ. »

Test Psychologie [Empathie] SD 9. Réussite : Echo réagit sous le coup de la tristesse mais tuer des innocents de la sorte irait contre sa nature profonde.



Les PJ peuvent intervenir pour la convaincre de ne pas commettre l'irréparable. **Test : Persuasion [Prestance] ou Conversation [Empathie] SD 6.** Réussite : « *Je ne veux pas tuer des innocents... Je veux juste que ça s'arrête.* ». Échec : « *Donnez-moi une seule bonne raison de ne pas emporter cette ville en enfer avec moi...* »

Si les PJ n'ont pas de solution concrète à proposer, Echo leur partage une piste risquée que Sledge ne voulait pas suivre.

Echo : « *Il y a un gang qui aurait les capacités de nous aider, mais ce sera dangereux. Il y a environ 2 ans, une faction de Netrunners au sein des Voodoo Boys a commencé à émerger, voyant le code comme une religion. S'il y a bien quelqu'un capable d'extraire le virus sans me tuer ce sont eux.* »

À la mention de ce nom, les PJ peuvent faire appel à leur savoir pour évaluer le risque.

Test	SD	Conséquence
Criminologie ou Guide Local Pacifica [Intelligence]	SD 9	Les Voodoo Boys sont un gang d'origine haïtienne territoriaux et hostiles aux étrangers.
Criminologie ou Guide Local Pacifica [Intelligence]	SD 15	Une vague d'immigration récente a renforcé les rangs des Voodoo Boys mais a provoqué des affrontements au sein du gang pour des raisons inconnues.
Criminologie ou Guide Local Pacifica [Intelligence]	SD 17	Le MetalStorm est un bar sous le Pacifica Bridge où se réunissent régulièrement des Netrunners des Voodoo Boys.

Les PJ peuvent se lancer à la recherche de cette faction mystérieuse au sein des Voodoo Boys en faisant appel à leurs contacts ou leurs propres compétences. La rencontre avec le gang est décrite dans la troisième partie de ce chapitre.

LE DEPART

▶ PNJ CLÉ

- **Speed (Carolina Ortega)**

▶ DÉROULEMENT

Devant le *Rust Buck*, Speed est en train de charger frénétiquement des caisses de munitions et de vivres dans le coffre de sa *Quadra*. Le moteur tourne déjà au ralenti, crachant une fumée noire. Si les PJ l'approchent, elle sursaute, main sur son arme, avant de se détendre en voyant que ce n'est qu'eux. Son visage est barbouillé de cambouis et de larmes séchées. Elle s'apprête à quitter le gang pour retourner auprès de son clan.

Speed claque le coffre avec violence : « *J'ai vu Wreck... j'ai vu ce que Sledge est devenu, Fix et Flick sont morts. La première règle de survie, c'est de savoir quand le moteur est mort. Les Steel-Hounds sont finis.* »

Les PJ peuvent tenter de la retenir. **Test : Persuasion [Prestance] SD 21.** Réussite : Speed hésite : « *Je ne peux pas rester... Mais si vous avez besoin d'aide, appelez-moi et j'essayerai de faire ce que je peux.* »

Speed monte dans sa voiture. Elle lance un dernier regard au *Rust Bucket*, puis disparaît dans un nuage de poussière.

L'APPEL DE LA LOI - PARTIE 2

▶ PNJ CLÉ

- **Sergente, Raina Sol**

▶ DÉROULEMENT

Les PJ reçoivent un appel prioritaire, anonyme de la part de Raina Sol.

Raina Sol : « *Inutile de faire vos valises. J'ai des drones sur le périmètre et vos traceurs neuraux brillent comme des sapins de Noël sur ma carte. Vous avez quelque chose à me dire ?* »

Si les PJ demandent ce qu'elle veut ou feignent l'ignorance - Sol : « *Ne jouez pas aux cons. Vous avez laissé assez d'indices à la Fonderie pour alerter tout le pays. C'est la gamine. Aria Vance... ou Echo, peu importe comment vous l'appellez. Le virus Apex est en elle. Vous*



avez 48 heures. Prévenez-moi quand vous l'aurez neutralisée et mon équipe interviendra sans faire couler le sang. »

Si la loyauté des PJ envers le NCPD (**L.N.**) est de 6 ou plus - Le ton de Sol change : « Écoutez. Je sais que vous vous êtes attachés. Mais cette fille est une bombe atomique ambulante.. Livrez-la moi. Une fois qu'elle sera en sécurité et le virus isolé, j'efface vos ardoises. Mieux que ça. Je monte une Task Force spéciale pour nettoyer Night City. Une unité fantôme qui répondra directement à moi, pour taper là où la loi ne peut pas aller. Vous avez du talent. Livrez la fille, et vous aurez un badge, un salaire, et le respect. C'est l'occasion de sortir du caniveau. »

Test : Psychologie [Empathie] ou Déduction [Intelligence] SD 15. Réussite : Sol est sincère. Elle a besoin de cette victoire pour monter dans les échelons du NCPD.

L'OFFRE EN COSTUME - PARTIE 3

► LIEU

Périphérie du Rust Bucket, ou sur la route si les PJ tentent de se déplacer.

► PNJ CLÉ

- **Kaito Kell**, Cadre supérieur de Militech

► DÉROULEMENT

Note pour le MJ : Dans cette scène, Echo ne doit pas se trouver aux côtés des PJ. Vous pouvez justifier son absence en précisant qu'elle est partie tenter de raisonner Speed, ou en donnant toute autre explication.

Les lampadaires de la rue s'éteignent tous simultanément. Le véhicule des PJ (s'ils en ont) perd toute puissance. **Test : Électronique [Tech] SD 17.** Réussite : Le véhicule a été pris pour cible par une IEM localisée. Le silence soudain de la ville morte est déchirée, brisé par le vrombissement sourd de propulseurs. Des projecteurs aveuglants tombent du ciel. Avant même que les PJ puissent dégainer, quatre lasers de visée rouges pointent sur leurs torsos. Une voix amplifiée sort des haut-parleurs s'adressant aux PJ par leurs noms : « Veuillez ne pas insulter votre intelligence en essayant de résister. Nous sommes ici pour discuter. » Un Aérodyne de transport lourd (**Zetatech Herakles**) noir mat aux

lignes militaires, atterrit en douceur devant eux, bloquant le passage.

La rampe de l'AV s'abaisse. Une escouade de **4 gardes du corps endurcis** (sbire endurci) en équipement haut de gamme débarque pour sécuriser le périmètre, mais ils ne tirent pas. Kaito Kell descend la rampe. Il marche sans se soucier de la pluie qui glisse sur son costume.

Kaito Kell : « Messieurs, Dames. Je suis Kaito Kell. Je représente les intérêts de Militech dans ce... dossier malheureux. Vous avez eu une journée difficile, je le vois. Sledge, le Maelström... un gâchis de potentiel. »

Kaito Kell dispose d'une taupe au sein de l'équipe de Raina Sol. Il s'agit du Dr. Nazeer, le MedTech de son unité. Militech est donc au courant de la mission des PJ et qu'Echo est le virus Apex. Kaito Kell a été envoyé pour la récupérer par la force, mais le négociateur qu'il est, préfère proposer un deal aux PJ.

Les PJ doivent apporter Echo aux bureaux de Militech à la base militaire de NorCal. En échange il offre de retirer les traceurs dans le corps des PJ accompagné d'une prime de 25.000 Eddies pour chacun d'entre eux.

Si la Loyauté NCPD (**L.N.**) est de 4 ou moins : Kell sort un petit émetteur holographique de sa poche. Kaito Kell : « Vous envisagez sans doute de livrer l'actif Echo à votre contact au NCPD, la sergente Sol. C'est louable. La loyauté est une qualité rare. Malheureusement, elle est à sens unique. » Il active l'émetteur. La voix est indubitablement celle de Raina Sol : « ...Oui, l'équipe d'infiltration est grillée. Ils en savent trop sur l'origine du virus. Dès qu'ils me livrent le paquet, éliminez-les. »

Négocier : Les PJ peuvent essayer de négocier plus d'argent mais Kaito Kell rit poliment en les prévenant de ne pas être trop gourmands.

Attaquer : Si les PJ tentent d'attaquer Kaito Kell, les **4 gardes du corps endurcis** (sbire endurci) attaquent immédiatement. Kaito Kell se replie vers son Aérodyne.

Avant de s'envoler à nouveau, la voix de Kaito Kell résonne à travers les haut-parleurs de l'Aérodyne.

Kaito Kell : « Vous avez 48 heures pour me livrer Echo, sauver de pauvres citoyens de ce virus et pour devenir riches. Passé ce délai, je reviendrais défendre les intérêts de Militech, et Militech ne perd jamais ! »



LA FILLE, LA SHERIF ET LA CORPO - PARTIE 4

OPTION A - LA FILLE

Les PJ ont choisi d'ignorer l'ultimatum de Militech et du NCPD. Ils utilisent leurs 48h pour tenter le tout pour le tout : demander l'aide des Voodoo Boys.

► LIEU

MetalStorm : un bar apparemment situé sous le *Pacifica Bridge*.

► PNJ CLÉ

• **Ace**, un fixer, membre de la « Nouvelle Vague » des Voodoo Boys. En 2045, le nom « Voodoo Boys » désigne officiellement un gang de terroristes et de dealers nihilistes (souvent des étudiants blancs qui s'approprient la culture vaudou pour faire peur). Cependant, cette campagne introduit une faction secrète émergente : La Nouvelle Vague. Suite aux catastrophes climatiques qui ont ravagé Haïti, des réfugiés, véritables gardiens de la culture et Netrunners d'élite, commencent à arriver à *Pacifica*. Ace n'est pas un dealer du vieux gang. Il est l'un des premiers représentant de ce qui deviendra les Voodoo Boys de 2077 : un gang obsédé par le Mur Noir et protégeant les siens grâce à une maîtrise technologique supérieure. Les membres de la Nouvelle Vague opèrent actuellement dans l'ombre des Voodoo Boys de 2045, qu'ils considèrent comme une insulte raciste.

• **Céleste**, Matriarche de la « Nouvelle Vague », une femme d'âge indéfinissable, à la peau noire profonde marquée par les épreuves de l'exil climatique. Contrairement aux punks de rue, elle dégage une élégance royale et effrayante.

► DÉROULEMENT

Les PJ se dirigent vers le *MetalStorm*, un bar clandestin crasseux construit à partir de conteneurs sous les piliers massifs du *Pacifica Bridge*. Le bruit du trafic lointain au-dessus se mêle à la musique synthwave lourde et saturée.

2 boosters (sbire) des Voodoo Boys de la Nouvelle Vague fument des cigarettes à l'entrée. L'un d'entre eux porte un taouage lunimeux, un ourson orange fluo criblé de piques, porteur d'un chapeau haut de forme bleu nuit. Il scanne les PJ du regard mais ne leur bloque pas le passage si ces derniers ne sont pas agressifs ou arrogants.

Au fond du bar, dans une alcôve VIP, Ace attend. Il porte des lunettes miroirs et une veste tactique légère. Si les PJ approchent, il ne lève pas les yeux de son écran immédiatement.

Ace : « Vous n'avez pas le look des habitués. Et vous n'êtes pas des flics, ils ne viennent pas ici sans blindés. Asseyez-vous avant d'attirer l'attention. »

Ace écoute le besoin des PJ. **Test : Gestion d'affaires ou Persuasion [Prestance] SD 17**. Réussite : Ace est intrigué. Il sent l'opportunité. Échec : Ace accepte de les référer auprès de la personne qui pourra les aider si les PJ lui versent 500 Eddies.

Ace : « Derrière le *MetalStorm*, vous verrez une plaque d'égout carré à coté des bennes à ordures. Descendez et suivez les marques blanches. Arrivés au barrage, annoncez-vous aux gardes et montrez-leur la fille. Ils vous laisseront passer. »

La planque de la « Nouvelle Vague » des Voodoo Boys se situe dans des souterrains, sous le *Batty's Hotel* à *Pacifica*. Le chemin le plus simple pour des étrangers est de passer par les égouts car les Voodoo Boys ont balisé la route, même s'il est compliqué de repérer les marquages sans optiques améliorés. Mais il existe plusieurs autres entrées secrètes connues seulement par les initiés.

La progression dans les égouts de *Pacifica* est lente est dangereuse. Pour avancer, les PJ doivent progresser sur des passerelles de maintenance étroites, longeant un canal d'eaux usées verdâtres. Un PJ ne disposant pas de filtre nasaux ou de respirateur antipollution subit 2d6 dégâts toutes les 15 minutes passées dans ce lieu.

L'endroit est un vrai labyrinthe dont certaines zones sont des repaires de Scavengers. Réussir un **Test de Guide Local Pacifica [Intelligence] SD 24** permet de s'y repérer sans problème.

Test Perception [Intelligence] SD 17. Réussite : le PJ repère à l'œil nu les glyphes blancs des Voodoo Boys qui balisent le « chemin sûr », permettant d'éviter les territoires des Scavengers qui piègent les tunnels. Échec : Les PJ perdent du temps (1h), tombent dans une embuscade de **3 scavvers** (Sbire) ou marchent dans un **Piège à Fosse** infligeant 6d6 dégâts au corps de la cible (La cible peut tenter d'éviter la chute avec un **Test d'Athlétisme [Dextérité] SD 15**).



La route par les égouts débouche sur un cul-de-sac apparent : une porte blindée massive encastrée dans le béton. À leur approche, des projecteurs les aveuglent. Deux **boosters** (Sbire) de la « Nouvelle Vague » émergent des ombres latérales, équipés de masques à gaz stylisés en crânes et de fusils d'assaut.

Si les PJ suivent les instructions d'Ace, les gardes les laissent passer. La porte s'ouvre dans un sifflement hydraulique. L'intérieur se révèle être les fondations inondées du *Batty's Hotel*. L'eau noire sert de liquide de refroidissement pour des dizaines de serveurs empilés sur des îlots de béton. Le bourdonnement des ventilateurs couvre presque le bruit des pas sur les grilles métalliques.

Au bout de la passerelle centrale, un autel est éclairé par des bougies, devant lequel se trouve Céleste. Elle est reliée au plafond par une tresse de câbles noirs. Elle porte un bandeau sur les yeux, mais elle tourne la tête vers les PJ comme si elle les fixait et leur laisse un moment pour expliquer leur requête.

Les PJ peuvent expliquer la situation d'Echo et leur demande. Ils peuvent mentionner immédiatement les traceurs du NCPD et demandent à Céleste de les retirer.

S'ils décident de passer sous silence leur lien avec la police, les lumières des serveurs sous l'eau passent lentement du vert au rouge sombre. Dans les zones d'ombre de la salle, les PJ entendent des culasses claqués et chamberer leurs balles. **4 boosters** (Sbire) au moins des Voodoo Boys se devinent dans l'obscurité. Céleste : « *Je sens les ondes radio spécifiques du NCPD. Ace m'avait déjà prévenue que vous étiez marqués. Vous pensiez pouvoir entrer dans mon temple avec la laisse de la Police sans que je le sache ?* » Céleste attend une explication immédiate avant d'ordonner leur exécution. **Test : Persuasion [Prestance] SD 15**. Réussite : Céleste lève la main. Les gardes reculent d'un pas, mais gardent leurs armes prêtes. Échec : Céleste n'est pas convaincue et active une impulsion sonore via les enceintes. **Test Résistance à la torture/aux drogues [Volonté] SD 24**. Le PJ subit un Choc Sonique (1d6 dégâts en cas de réussite et 2d6 dégâts en cas d'échec. Les dégâts ignorent l'armure) et tombe à genoux, saignant du nez. La veste tachée de sang, Echo s'interpose pour arrêter la torture. Céleste accepte d'épargner leurs vies uniquement pour récupérer le virus.

Qu'ils aient été honnêtes ou non, les PJ sont désormais à la merci des Voodoo Boys. Céleste énonce les termes du contrat, non négociables :

L'Extraction du virus : Les Voodoo Boys vont copier le code d'Apex pour leur propre usage.

La destruction des traceurs du NCPD : Les PJ ont une dette envers la « Nouvelle Vague » et devront s'en acquitter lorsque le moment sera venu.

Si les PJ acceptent les conditions, ils sont emmenés vers des tables métalliques froides sur le côté de la salle.

Opération des PJ : Des « Medtechs » vaudous utilisent des pinces magnétiques pour inciser derrière l'oreille des PJ sans anesthésie. Ils arrachent les puces du NCPD à vif. La douleur est fulgurante, Le PJ subit 1d6 dégâts et un malus de -2 à tous les tests d'Intelligence pour les prochaines 6 heures (migraine atroce).

Opération d'Echo : Les chirurgiens ouvrent le crâne et le dos d'Echo. Ils remplacent son système nerveux cybernétique et tout implant où pourrait se cacher le virus. Echo hurle de douleur jusqu'à ce que ses centres émotionnels soient déconnectés par le nouveau matériel. Plusieurs heures passent avant qu'Echo ne puisse descendre de la table d'opération. L'opération a demandé le changement de plusieurs membres cybernétiques apparents sur son corps. Son apparence de jeune femme, n'est plus que celle d'une chromée sans style, grotesque même, et la douce lueur qui brillait autrefois dans ses yeux semble avoir disparu à jamais. Echo répète inlassablement « Rust Bucket », seul endroit qu'elle a toujours considéré comme sa maison.

Céleste, immobile, prononce une dernière phrase : « *La dette est inscrite. Partez.* » Les PJ et Echo peuvent remonter à la surface par les égouts. Ils sont désormais libres.

Note pour le MJ : Cette scène pourrait laisser croire que le virus Apex a été extrait d'Echo, mais ce n'est pas le cas. Les Voodoo Boys ont certes réussi à copier le virus, mais celui-ci a trouvé refuge dans les tatouages lumineux d'Echo pour survivre à l'intérieur de son corps. Quant à la jeune fille, ses fonctions cognitives sont intactes, mais le traumatisme qu'elle a subi l'a transformée en une personne apathique et dépourvue d'émotions. À Night City, les fins heureuses n'existent pas.

OPTION B - LA SHERIF

Les PJ ont décidé de jouer la carte de la légalité. Ils refusent l'argent de Militech et les risques des Voodoo Boys. Ils vont livrer Echo à la sergente Sol, espérant que la protection policière suffira.



► LIEU

Rust Bucket (Hangar de Fret), Zone industrielle de Heywood.

► DÉROULEMENT

Avant d'appeler Sol, les PJ doivent neutraliser Echo pour éviter que la sergente ne décime le reste des Hounds.

Test : Bagarre [Dextérité] SD 15. Si Echo se rend compte de la trahison des PJ, elle attrape la main de l'un d'entre eux et déclenche le virus Apex. **Test Résistance à la torture/aux drogues [Volonté] SD 24.** Réussite : Le PJ résiste au virus. Echec : Le virus s'empare des cybermembres du PJ et utilise tous les moyens à sa disposition pour le tuer. Si elle se trouve au Rust Bucket, elle appelle à l'aide : Wreck (Blessure critique côtes et bras cassés) et Ghost arrivent au bout de 3 tours.

Si Raina Sol est prévenue qu'Echo est neutralisée, elle arrive 5 minutes plus tard. Deux vans noirs banalisés entrent dans la **Cour (Zone 1)** du Rust Bucket. 7 silhouettes en tenues tactiques noires, sans insigne en sortent dont Jax "Breaker" Reyes, **responsable de la sécurité endurci [raid]** (Lieutenant endurci) et **6 agents Black Ops** (Sbire endurci). Il s'agit de l'unité « Black Ops Razor » personnelle de Sol. Raina Sol sort du véhicule de tête. Ses hommes sécurisent le périmètre et braquent leurs armes sur les Hounds.

Sol se tourne vers les PJ. C'est ici que leur comportement passé détermine leur sort.

L.N.

Conséquence

Loyauté NCPD (L.N.) de 3 ou moins

Pas de Témoins : Sol allume une cigarette. Sol : « Vous avez fait du bon boulot. Vraiment. Mais personne ne doit savoir que j'ai monté cette opération hors procédure. Si Militech apprend que j'ai le virus... ou si ma hiérarchie découvre que j'ai pactisé avec des gangers... » Elle jette sa cigarette et recule. Sol : « Désolée. Nettoyez tout ça. » Action : Ses hommes arment leurs fusils. Les PJ sont sur le point d'être exécutés.

Loyauté NCPD (L.N.) de 4 ou plus

Nouveau Départ : Sol soupire de soulagement. Elle sort une tablette numérique. Sol : « Je savais que je pouvais compter sur vous. » Elle pianote un code. Les PJ sentent un clic dans leur tête. Sol : « Traceurs désactivés. Vos casiers sont vierges. Mieux : je viens de valider vos dossiers pour ma nouvelle unité d'élite, la Black Ops Razor. Vous bossez pour moi maintenant. Officiellement. » Elle tend la main aux PJ.

OPTION C - LA CORPO

Les PJ ont choisi de trahir les Steel-Hounds et le NCPD pour l'argent des corpos. Ils vont livrer Echo à Militech et si tout se passe bien, pourront se racheter une nouvelle vie, mais pas une nouvelle conscience.

► LIEU

Bureaux de Militech, Base Militaire de NorCal.

► DÉROULEMENT

Kaito Kell attend les PJ à l'entrée de la base militaire de NorCal pour les accompagner à l'intérieur. Il est prévu que les PJ lui livrent Echo, consentante (**Test de Persuasion [Prestance] SD 29**) ou inconsciente (**Test de Bagarre [Dextérité] SD 15**) : Si Echo se rend compte de la trahison des PJ, elle attrape la main de l'un d'entre eux et déclenche le virus Apex. **Test Résistance à la torture/aux drogues [Volonté] SD 24.** Réussite : Le PJ résiste au virus. Echec : Le virus s'empare des cybermembres du PJ et utilise tous les moyens à sa disposition pour le tuer. Si elle se trouve au Rust Bucket, elle appelle à l'aide : Wreck (Blessure critique côtes et bras cassés) et Ghost arrivent au bout de 3 tours.

Kaito Kell mène le groupe dans une salle médicale immaculée. Echo est immédiatement prise en charge par **2 gardes du corps endurcis** (Sbire endurci) qui l'emmènent vers un sas de décontamination. Kaito invite les PJ à s'asseoir sur des fauteuils chirurgicaux.

Kaito Kell : « Honorons le contrat. Le Dr. Johnson va extraire les puces du NCPD. Vous allez sentir une légère... pression. »

L'opération se fait sous anesthésie locale (+2 aux tests de Résistance à la torture/aux drogues [Volonté]). Les PJ restent conscients pendant qu'on fouille dans leur cerveau. **Test Résistance à la torture/aux drogues [Volonté] SD 13.** Réussite : Le PJ garde son calme. L'opération est un succès, le traceur NCPD tombe dans un plateau métallique avec un bruit tintant satisfaisant. Echec : Le stress fait bouger le PJ. Le Dr. Johnson touche un nerf. Le PJ subit 1d6 dégâts et un malus de -2 à tous les tests d'Intelligence pour les prochaines 6 heures (migraine atroce).



Une fois l'opération terminée, les PJ voient Echo de l'autre côté de la vitre blindée. Elle est reliée à d'énormes serveurs par une tresse de câbles lumineux. Des techniciens s'affairent autour d'elle. Kaito Kell active l'interphone pour que les PJ puissent lui dire un dernier mot (ou pour qu'elle le fasse).

Echo : « Sledge avait tort. Il n'y a pas de meute. Il n'y a que des survivants. Je ne vous en veux pas... c'est Night City qui veut ça. J'espère juste que l'argent vous tiendra chaud quand vous dormirez... »

Si les PJ demandent à Kell ce qui va arriver à Echo désormais, il répond qu'elle va être préparée pour être transportée dans un train blindé pour les Nouveaux États-Unis (NUSA). Là-bas, elle sera prise en charge dans les laboratoires de Militech.

Avant de raccompagner les PJ vers la sortie, Kaito Kell sors son agent et procède au transfère de **25.000 Eddies** pour chacun d'entre eux.

Kaito Kell : « Vous avez fait le bon choix. Oubliez-la. Elle n'existe plus. Vous devriez retourner chez vous faire vos valises tant que vous le pouvez. Selon mon informateur au NCPD, Raina Sol prépare de raser votre QG et les amis qu'il vous y resterait. »

Lorsque les PJ sortent de la base militaire de NorCal, ils sont désormais riches et hors de portée du NCPD. Peut être, s'ils ont encore de l'empathie, se soucient-ils du destin des survivants des Steel-Hounds, prêts à être massacrés par l'unité de Raina Sol. Ou ressenteraient-ils de la culpabilité, les poussant à mettre en place un plan pour sortir Echo des griffes de Militech ?

REPERCUSSIONS - PARTIE 5

► LIEU

Rust Bucket (Hangar de Fret), Zone industrielle de Heywood.

► PNJ CLÉ

- **Kaito Kell**, Cadre supérieur de Militech
- **Sergente, Raina Sol**
- **Echo (Aria Vance)**
- **Wreck (Darius Karr)**
- **Ghost (Isabel Da Silva)**

► MISE EN PLACE

Si les personnages suivants sont encore en vie, voici ce qu'ils font et où ils se trouvent avant l'attaque du Rust Bucket : Wreck est blessé et se repose dans son lit (**Zone 3**). Ghost se trouve dans le **bureau de Sledge (Zone 6)**, elle essaye de trouver de nouveaux jobs. Sledge est dans le coma, il est allongé dans un lit à **l'infirmerie (Zone 7)**.

► DÉROULEMENT

La suite de cette partie varie en fonction des choix des PJ durant le chapitre précédent. Dans cette partie nous allons couvrir deux scénarios pour vous aider.

SCENARIO 1

Que ce soit grâce à l'aide des Voodoo Boys ou de Militech, Raina Sol, ayant perdu le signal des PJ sur ses écrans, cède à la panique. Persuadée qu'ils l'ont trahi, elle lance une opération de « nettoyage ».

Au Rust Bucket, le silence de l'après-midi est soudainement couvert par le hurlement des moteurs. Le grillage de la **Cour (Zone 1)** est pulvérisé. Deux vans noirs banalisés, renforcés par des pare-buffle, défoncent le portail et s'arrêtent dans la cours dans un nuage de poussière. Raina Sol sort de l'un des vans avec le reste de son unité spéciale.

Raina Sol : « Pas de témoins. Brûlez tout. Et ramenez la fille. »

Pendant l'assaut, Raina Sol reste en retrait derrière le van, tirant avec précision. Son second, Jax "Breaker" Reyes, **responsable de la sécurité endurci [raid]** (Lieutenant endurci) mène l'attaque synchronisée de **6 agents Black Ops** (Sbire endurci). Ils se déploient en groupe et avancent prudemment dans le Rust Bucket.

Ghost sort paniquée du bureau et hurle aux PJ de récupérer les autres membres des Steel-Hounds et de s'enfuir pendant qu'elle les couvre.

Si les PJ n'ont pas livré Echo à Militech, Kaito Kell et ses équipes arrivent également. Le son caractéristique des propulseurs d'une Aérodyne militaire fait trembler la tôle du toit. Une ombre massive recouvre la **Cour (Zone 1)**. L'Aérodyne aux couleurs noir mat se pose brutalement, écrasant l'un des vans de Sol sous son train d'atterrissage. Le souffle des réacteurs renverse les combattants à découvert. La rampe s'abaisse.



Kaito Kell ne descend pas, mais sa voix résonne via les haut-parleurs externes, glaciale et amusée :

Kaito Kell : « *Sergente Sol. Votre gestion de ce dossier manque cruellement... d'élégance. Permettez-moi de prendre votre relève.* »

Une escouade d'exécution de **6 gardes du corps endurcis** (Sbire endurci) débarque, ignorant les PJ pour l'instant pour abattre les agents du NCPD les plus proches. Les hommes de Sol, pris à revers, paniquent. Alors que les deux factions s'entretuent dans la **Cour (Zone 1)** et l'entrée du **Garage (Zone 2)**, les PJ ont une fenêtre pour s'enfuir.

SCENARIO 2

Ce scénario fait suite aux événements de l'option B de la partie précédente. Les PJ ont tenu leur part du marché. Echo a été neutralisée et livrée à Raina Sol. Le *Rust Bucket* est désormais occupé par les forces de Raina Sol : 2 vans noirs sont garés dans la **Cour (Zone 1)**, et une escouade des Black Ops Razor composé de **6 agents Black Ops** (Sbire endurci) et de Jax "Breaker" Reyes, **responsable de la sécurité endurci [raid]** (Lieutenant endurci) sécurisent le périmètre autour d'Echo. L'ambiance dépend entièrement de la dernière interaction.

Que Sol s'apprête à ordonner l'exécution des PJ (Loyauté Faible) ou à leur serrer la main (Loyauté Élevée), elle n'a pas le temps de finir son geste que le son caractéristique des propulseurs d'une Aérodyne de transport lourd fait trembler la tôle du toit, suivi de l'explosion d'un projectile dans la **Cour (Zone 1)**. Une rocket s'abat sur l'un des vans du NCPD. **Test Athlétisme [Dextérité] SD 13**. Le souffle de la déflagration projette tous les personnages dans la zone au sol et leur inflige 1d6 dégâts en cas de réussite, 2d6 en cas d'échec.

Kaito Kell : « *Sergente Sol. La façon dont vous avez réussi à faire coopérer ces hors-la-loi est remarquable. Mais désormais je prends la relève.* »

Kaito Kell reste en retrait dans l'Aérodyne tandis qu'une escouade d'exécution de **6 gardes du corps endurcis** (Sbire endurci) débarque pour faire le ménage.

Si les PJ et le NCPD parviennent à tenir leur position ou à repousser l'avant-garde, la situation bascule. Le vrombissement des moteurs d'une seconde Aérodyne de transport lourd fait trembler la structure du *Rust Bucket*. Elle reste en vol stationnaire au-dessus de la **Cour (Zone 1)**, ses miniguns latéraux pivotant vers le hangar, laissant une fenêtre aux PJ pour s'enfuir.

Si les PJ hésitent encore à fuir, si elle est en vie, Ghost crie : *"C'est un transport de troupes ! S'ils débarquent, on est mort ! On se casse !"*

Si les PJ sont encore dans la zone de combat principale au 7ème tour : L'AV-4 largue des câbles de rappel. **6 gardes du corps endurcis** (Sbire endurci) pénètrent dans le bâtiment par le toit et la porte principale, prenant le groupe en tenaille.

Note pour le MJ : Pour les besoins de l'intrigue et pour souligner la puissance écrasante de Militech, **Echo ne doit pas s'échapper avec les PJ**. Sa capture est inévitable et sert de levier dramatique pour le prochain acte.

Voici comment gérer cette scène :

Alors que les PJ sont sur le point de s'enfuir, elle décide de couvrir leur fuite en ayant l'intention d'utiliser le virus Apex. Si les PJ tentent de la récupérer, la puissance de feu redouble d'intensité. Un tir de barrage sépare les PJ d'Echo. Un soldat d'élite de Militech la neutralise, puis Kaito Kell ordonne le repli immédiat de ses troupes dès qu'il a le « colis ». Les PJ voient Echo être traînée de force vers l'AV-4, impuissants.

Il peut être judicieux de faire en sorte que les PJ voient Echo être capturée vivante. C'est leur échec temporaire, mais aussi leur motivation pour la suite. Ils ont la vie sauve grâce à elle.





CD PROJEKT RED



FLATLINE

Déroulement du chapitre.....58
Adversaires.....58
Les plans de Militech.....58
L'heure des fantômes - Partie 1.....59

L'assaut - Partie 2.....60
Dans le ventre de la bête - Partie 3....61
Terminus - Partie 4.....64
Épilogue.....67





DÉROULEMENT DU CHAPITRE

► L'HEURE DES FANTÔMES

Le chapitre débute sur les cendres du repaire des PJ. Kaito Kell, trop sûr de lui, les contacte pour savourer sa victoire et leur révèle qu'Echo est transférée vers les NUSA via un train Maglev. Face au défi de rattraper un engin filant à 600 km/h, les PJ doivent capitaliser sur leurs alliances passées (Nomades, NCPD, Voodoo Boys ou Fixers) pour obtenir les moyens de transport et l'équipement nécessaires à une interception suicidaire.

► MAD HOUNDS

Différentes options s'offrent aux PJ pour infiltrer le train. Exploiter la fenêtre de 15 minutes durant laquelle le train accélère dans les Badlands, infiltrer la gare sous haute sécurité avant le départ, aborder le train en plein désert avec des véhicules Nomades surboostés, ou tenter un assaut aéroporté sous le feu des tourelles anti-aériennes du convoi.

► APEX

Une fois à bord, les PJ doivent remonter les six wagons du train en direction de la locomotive. Dans le laboratoire médical, les PJ retrouvent Echo dans un caisson qui est sur le point de céder sous les assauts du virus, tandis que les cadres de Militech se barricadent dans la locomotive. Les PJ doivent rapidement prendre une décision. Exécuter Echo pour détruire le virus (et affronter le Major de Militech en combat final). Tenter une purge neurale quasi-impossible (sauvant le corps d'Echo mais détruisant son esprit). Échouer ou la libérer, provoquant l'éveil du virus Apex qui anéantit les forces de Militech avant de se retourner contre les PJ pour un combat dantesque.

► TERMINUS

Le train s'arrête définitivement. Les PJ émergent dans l'aube naissante des Badlands. L'histoire se clôture sur un ton doux-amer : ils ont survécu à la broyeuse corporatiste et sont désormais libres de forger leur propre légende à Night City, mais le prix payé laisse une cicatrice indélébile.

ADVERSAIRES

- **Cadre Corporatiste Kaito Kell** (Lieutenant)
- **Major Kaelen "Rook" Cross** (Boss endurci)
- **Virus Apex**
- **14 soldats « Cerberus »** (Sbires endurcis)

LES PLANS DE MILITECH

Pour Kaito Kell et le haut commandement de Militech, le virus Apex représente une relique d'une valeur inestimable que la corporation compte rétro-ingénier pour en faire une cyber-arme furtive, capable de paralyser des armées privées entières. Le protocole d'extraction prévu à leur arrivée dans les laboratoires de Chicago implique le retrait chirurgical complet du système nerveux d'Echo. Son espérance de vie, une fois le train arrivé à destination, est strictement nulle.

Suite au stress extrême subi lors du siège au Rust Bucket, et aux chirurgies invasives qui ont précédé, le virus Apex a réagi à la menace. Pour l'empêcher de s'activer et de pirater les systèmes internes de Militech, Echo est actuellement confinée dans un Caisson d'Inhibition Neurale. Elle y est maintenue dans un coma chimique profond, immergée dans un fluide de refroidissement. Cependant, ce coma ne fait que ralentir l'inévitable : le virus fusionne de plus en plus profondément avec son tronc cérébral. Si Echo est réveillée brutalement ou si son caisson subit des dommages, la cyberpsychose induite par Apex sera totale et immédiate.

Le caisson d'Echo est hélicopté par un aérodyne de transport lourd directement de la base militaire jusqu'à une station Maglev privée et hautement sécurisée, située à la lisière des Badlands.

Kaito Kell supervise l'ensemble de l'opération depuis le wagon de tête et possède les codes de verrouillage des systèmes du train. Il est accompagné par le Dr. Johnson, un neurologue impitoyable chargé de surveiller les constantes vitales d'Echo, qui n'hésitera pas à lui administrer un sédatif mortel si une tentative de sauvetage est sur le point d'aboutir. La sécurité physique est assurée par l'Unité "Cerberus", une escouade de



soldats surentraînés en armures lourdes, répartis stratégiquement dans les wagons pour repousser tout abordage. À leur tête se dresse le Major Kaelen "Rook" Cross, un vétéran corporatiste lourdement cybernétisé.

Voici comment sera organisé l'exfiltration d'Echo :

Heure H (02h00) : Sortie de la Base. Echo, toujours dans son caisson, est chargée à l'arrière d'un AV-4.

Heure H+60 (03h00) : L'Embarquement (La Gare Maglev). Le convoi arrive à une station de maintenance Maglev privée, contrôlée par Militech, dans les Badlands limitrophes. Le caisson d'Echo est transféré dans le wagon laboratoire du train.

Heure H+90 (03h30) : Le Départ du Train. Le train magnétique blindé quitte la gare en direction de Chicago (NUSA). Il atteint sa vitesse de croisière (600 km/h) au bout de 15 minutes, ce qui laisse une étroite fenêtre pour s'y infiltrer. Une fois le train lancé dans l'étendue désertique des Badlands, intercepter le convoi demandera des véhicules extrêmement rapides et une dose de folie pure.

L'HEURE DES FANTOMES - PARTIE 1

► LIEU

Le point de chute des PJ. Il dépend entièrement de la conclusion du chapitre précédent. Il peut s'agir d'une planque miteuse louée à la hâte, du campement Nomade de Speed en périphérie des Badlands, ou même de l'arrière-salle du bar MetalStorm si les Voodoo Boys les ont pris sous leur aile. L'ambiance doit être lourde, marquée par l'épuisement, la poussière et l'odeur persistante de la poudre.

► PNJ CLÉ

- Tout survivant du Rust Bucket avec lesquels les PJ ont réussi à s'enfuir.

► DÉROULEMENT

Le constat d'échec est amer. Le Rust Bucket n'est plus, et Echo est aux mains de Militech. Alors que les personnages pansent leurs plaies dans un silence pesant, leurs agents de communication personnels grésillent simultanément. Un canal crypté prioritaire force le contournement de leurs pare-feux locaux. La voix parfaitement posée de Kaito Kell résonne dans leurs implants auditifs.

Kaito Kell : « J'imagine que vous êtes actuellement en train de lécher vos blessures dans une cave miteuse, à recompter ce qu'il vous reste de munitions et de fierté. Je vous accorde ce dernier appel par pure courtoisie professionnelle. L'actif que vous appeliez « Echo » est actuellement en sécurité au cœur de notre base militaire de NorCal. Dans exactement trois heures, elle sera héliportée vers la gare de fret de la bordure Est, puis chargée à bord d'un Maglev blindé en partance pour nos laboratoires des Nouveaux États-Unis. Malheureusement, je n'ai plus le temps de venir vous terminer moi-même. Alors je vous propose de venir jusqu'à moi, mais dépêchez-vous car un train magnétique lancé à 600 km/h au milieu des Badlands n'attendra pas les retardataires. À moins que vous ne préfériez garder ce qu'il vous reste de vie pour disparaître dans les bas-fonds. Fin de transmission. »

Assaillir la base de NorCal relève du suicide pur et simple, la seule option viable serait donc d'intercepter le convoi pendant son trajet. Cependant, le problème majeur qui se dresse face aux PJ n'est plus seulement la puissance de feu de Militech, mais la physique elle-même. Un train magnétique corporatiste lancé en ligne droite dans les étendues plates des Badlands atteint sa vitesse de croisière de 600 km/h en quelques minutes. Les véhicules urbains classiques des personnages ou ce qu'il reste du parc automobile des Steel-Hounds ne pourront jamais rattraper un tel monstre. S'ils veulent aborder ce convoi, ils ont besoin de véhicules lourdement modifiés, équipés de boosters à la nitro, ou d'une logistique aéroportée. Pour accomplir l'impossible et faire ravalier son arrogance à Kaito Kell, ils vont devoir faire appel aux alliances tissées, ou brisées, tout au long de la campagne.

Les Nomades : L'Appel aux Nomades C'est l'option la plus naturelle et la plus adaptée au terrain hostile. Si les PJ ont gardé de bons termes avec Speed au chapitre précédent, ils peuvent essayer de la contacter. Speed a des contacts au sein des clans Nomades qui règnent sur les Badlands et possèdent exactement ce qu'il faut : des véhicules d'interception blindés, allégés à l'extrême et sur-motorisés au CHOOH2. Convaincre Speed de replonger dans ce cauchemar nécessitera un argumentaire solide faisant appel à son ancienne loyauté envers les Hounds. Si elle accepte, elle fournira les véhicules et prendra le volant du bolide d'abordage, prête à tout risquer pour réparer les erreurs de Sledge et venger Fix.



Raina Sol : Si Raina Sol a survécu à l'assaut du *Rust Bucket* après avoir été trahie et bombardée par l'aérodyne de Militech, elle n'est plus une flic : c'est une femme traquée qui n'a plus rien à perdre. Ivre de vengeance contre Kell qui a détruit sa carrière et massacré ses hommes, elle peut devenir une alliée inespérée. Elle dispose encore d'un accès officieux à des intercepteurs de police lourdement modifiés pour les courses-poursuites sur l'autoroute inter-États, ainsi que d'armes lourdes confisquées. S'allier avec elle signifie partager l'habitacle avec celle qui voulait les mettre en cage la veille, unis par une haine viscérale commune envers les corporations.

Les Voodoo Boys : Si les PJ sont en dette avec la « Nouvelle Vague » des Voodoo Boys, ils peuvent solliciter l'aide d'Ace ou de Céleste. Bien qu'ils ne soient pas des pilotes du désert, leur puissance de frappe réside dans le cyberspace. En échange d'une faveur future, les Netrunners vaudous peuvent pirater les satellites de Militech pour aveugler temporairement les senseurs du convoi. Ils pourraient même réussir à infiltrer les sous-routines de freinage magnétique du Maglev à distance, forçant le train à ralentir brutalement pendant quelques minutes cruciales, donnant aux PJ la fenêtre parfaite pour s'y accrocher avec leurs propres moyens de transport.

Les Steel-Hounds : Si les PJ ont choisi de trahir le gang au chapitre précédent et ont empoché l'argent de Militech, la culpabilité ou l'insistance violente de survivants comme Ghost ou Wreck peut les pousser à utiliser ces fonds pour corriger leur erreur. Avec une telle somme, n'importe quel Fixer de haut vol à Night City peut leur louer en urgence un aérodyne de combat ou des buggys de course modifiés.

L'ASSAUT - PARTIE 2

► LIEU

Gare de Fret Maglev M-04 et Ligne Transcontinentale. Une station privée appartenant à Militech, située à la lisière des Badlands. Loin des regards de Night City, c'est une zone militarisée de haute sécurité. Le train lui-même est un monstre d'acier noir mat, au blindage incliné pour dévier les tirs et minimiser la friction, conçu pour traverser les zones les plus hostiles du continent.

► DÉROULEMENT

Le Protocole de Transfert de Militech est millimétrée et la fenêtre de tir des PJ extrêmement étroite. À **l'heure H**, l'aérodyne transportant le caisson d'Echo se pose sur l'héliport blindé de la gare. Le transfert vers le train prend exactement trente minutes. Une fois le caisson chargé et les portes hermétiquement verrouillées, le Maglev quitte la gare dans un sifflement électrique assourdissant. À cause de son blindage massif et de sa charge, le train n'atteint sa vitesse de croisière de 600km/h sur le rail magnétique qu'au bout d'une accélération progressive durant 15 minutes. Durant ce quart d'heure critique, le convoi traverse les mornes plaines des Badlands à une vitesse (entre 150 et 350 km/h) qui permet encore à des véhicules terrestres sur-motorisés ou à des aérodynes agiles de le rattraper pour tenter un abordage.

SECURITE DE LA GARE M-04

Si les personnages décident de frapper avant le départ du train, ils devront faire face à une véritable base militaire de poche. La gare M-04 est entourée d'un double grillage électrifié à très haute tension (6D6). Des projecteurs balayent le périmètre aride, épaulés par des capteurs sismiques détectant l'approche de véhicules lourds. **12 soldats « Cerberus »** (Sbires endurcis) sont déployés dans la zone pour assurer la sécurité du transfert. Sur les toits des entrepôts, **2 soldats « Cerberus »** (Sbires endurcis) couvrent les quais de chargement. Tenter un assaut frontal ici est de la folie pure; l'approche furtive jusqu'à s'infiltrer dans les wagons avant leur fermeture est la seule option viable. (Usurpation d'identité de techniciens, piratage de caméras, etc...).

DEFENSES EXTERIEURES DU TRAIN

Le train lui-même est conçu pour repousser les attaques de gangs Nomades lourdement armés. Son toit lisse et incliné est un piège : il abrite des trappes hydrauliques dissimulant des **tourelles automatisées** (chaque wagon dispose de deux tourelles sur son toit). Ces tourelles s'activent instantanément si les radars détectent des véhicules s'approchant à vitesse d'interception ou si des personnes sont présentes sur le toit du wagon. De plus, les flancs des wagons arrière sont équipés de baies de largage capables de lâcher des **drônes légers**, conçus pour harceler les poursuivants.



L'UNITE CERBERUS

Le transfert est sécurisé par l'unité « Cerberus », l'élite de l'infanterie Militech. Pendant le chargement à la gare, une douzaine de ces soldats patrouillent sur les quais. Ils sont coordonnés par le Major Kaelen « Rook » Cross, un colosse cybernétisé. Rook est une machine de guerre implacable; si les PJ attaquent la gare, il organisera un tir de suppression impénétrable pour garantir que le train parte à l'heure, quitte à sacrifier ses hommes restés à quai.

ATTAQUER LE TRAIN

Le Meneur de Jeu doit laisser les PJ élaborer leur propre plan d'approche en fonction de leurs ressources et de leurs alliances. Voici les méthodes les plus probables qu'ils pourraient tenter :

L'Abordage à Hautes Vitesse : C'est l'option Nomade. Les personnages utilisent des véhicules turbochargés pour rattraper le train dans le désert, esquivent les tirs des tourelles automatisées, et tentent de s'arrimer physiquement au wagon de queue avec des harpons magnétiques. Un personnage tombant d'un véhicule en mouvement subit 2d6 points de dégâts par tranche de 40 km/h. À une vitesse inférieure à 120 km/h, le personnage doit réussir un **Test : Athlétisme [Dextérité] SD 15**, sous peine de subir une blessure critique à la jambe. La réussite de ce jet n'a aucun effet si le personnage tombe d'un véhicule roulant à plus de 120 km/h.

L'Infiltration en Gare : C'est l'option furtive. Les PJ s'introduisent dans la gare de fret M-04 avant le départ. Ils peuvent assassiner des techniciens pour voler leurs uniformes, pirater les drones de manutention, ou se cacher dans des caisses de fret chargées dans le wagon de queue juste avant la fermeture des portes.

L'Assaut Aéroporté : L'option corporatiste ou financée par l'argent sale. En louant un aérodyne furtif ou en utilisant l'équipement de la "Task Force" de Raina Sol, les personnages volent au-dessus du train, piratent ou détruisent les défenses anti-aériennes du toit, et sautent en chute libre ou en rappel directement sur la carrosserie métallique en plein mouvement.

Le Sabotage Virtuel : L'option Netrunner. Avec l'aide des Voodoo Boys ou d'un pirate informatique de génie, les personnages infiltrent le sous-réseau de la gare pour modifier la programmation du train. Ils pourraient forcer

un freinage d'urgence en plein milieu des Badlands, créant une fenêtre de tir de quelques minutes pour assaillir un convoi à l'arrêt avant que Kell ne relance manuellement les moteurs.

DANS LE VENTRE DE LA BÊTE - PARTIE 3

► LIEU

L'Intérieur du Maglev Militech. Un couloir de la mort filant à 600 km/h. Plus les PJ avancent vers la tête du train, plus l'influence technologique terrifiante du virus Apex se fait sentir.

► PNJ CLÉ

- **Echo**, dont l'humanité est ravagée par le virus Apex
- **Major Kaelen « Rook » Cross**, chef de l'unité « Cerberus »
- **Kaito Kell**, Cadre supérieur de Militech

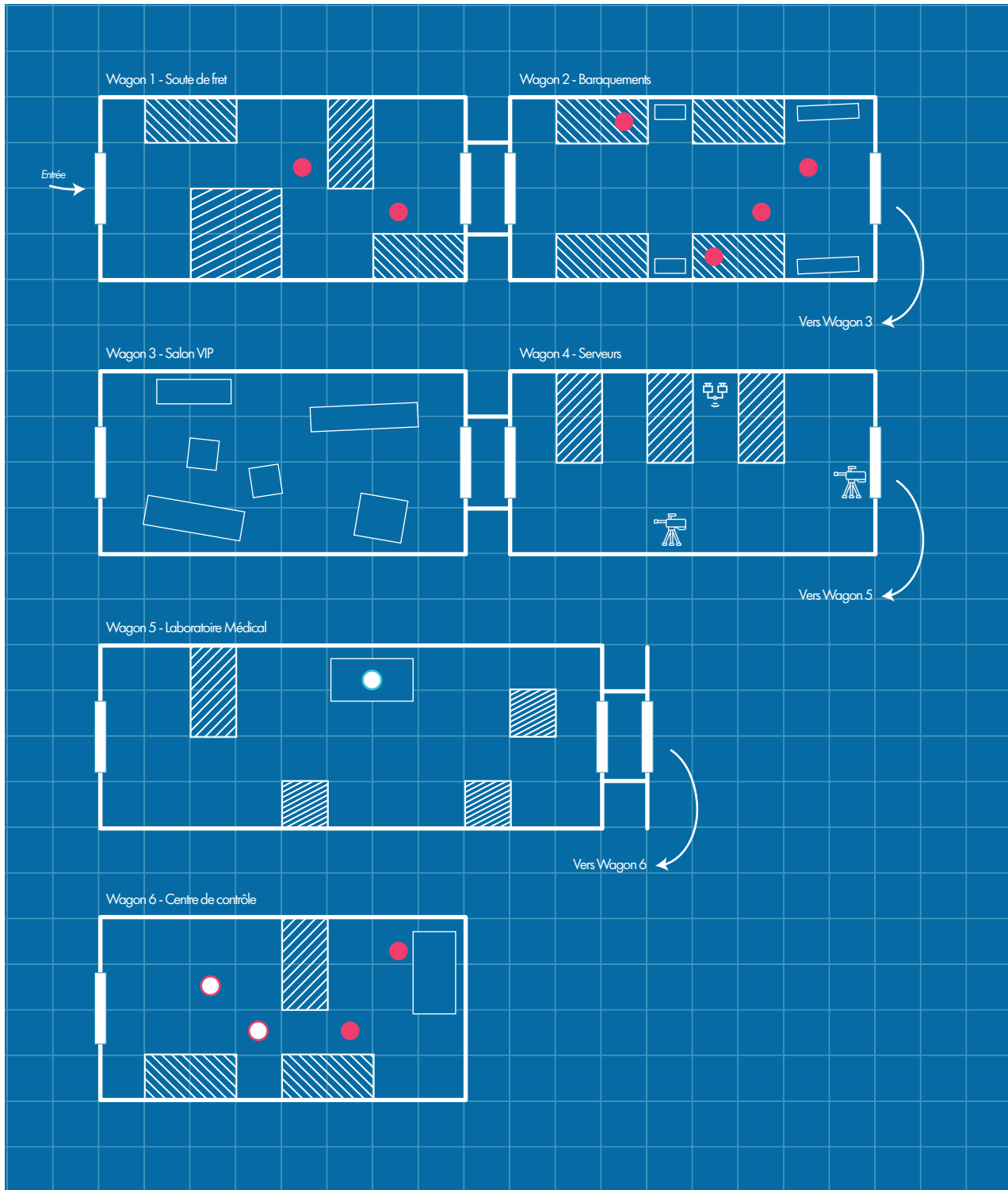
WAGON 1 - SOUTE DE FRET

L'ouverture du sas vous plonge dans l'obscurité, seulement brisée par l'orange des gyrophares d'urgence. Le bruit assourdissant des moteurs magnétiques résonne à travers le plancher métallique. D'immenses caisses de fret corporatiste sont arrimées au sol par des verrous électromagnétiques. L'espace est un véritable labyrinthe de métal et d'ombres.

- **Défenses : 2 soldats « Cerberus »** (Sbires endurcis). Ils patrouillent avec des lampes torches montées sur leurs fusils. S'ils n'ont pas été alertés par l'abordage, ils sont détendus.
- **Environnement :** Les caisses offrent une excellente couverture lourde **[PS 50]**. Si une fusillade éclate, des balles perdues peuvent détruire les panneaux de contrôle magnétiques des caisses. À cette vitesse, les secousses du train feront glisser des caisses de plusieurs tonnes à travers le wagon. Les PJ devront réussir un **Test : Esquive [Dextérité] ou Athlétisme [Dextérité] SD 9** pour ne pas finir écrasés contre les parois (3d6 dégâts). En raison de l'obscurité, les PJ qui ne sont pas équipés de lampe-torche ou d'équipement cybernétique adapté subissent un malus de -4 à tous leurs jets de compétence.



PLAN DU MAGLEV



- Tourelle automatisée
- Garde
- Kaito Kell & Major Kaelen
- Accès NET
- Echo



WAGON 2 - BARAQUEMENTS

La lumière ici est tamisée. Un couloir central étroit sépare des rangées de couchettes superposées, de casiers métalliques et de râteliers d'armes. Une odeur de sueur froide, de café synthétique et d'huile d'arme flotte dans l'air. C'est exigu, oppressant, et il n'y a nulle part où se cacher.

- **Défenses : 4 soldats « Cerberus »** (sbire endurci). S'ils ont entendu l'alarme du Wagon 1, ils se sont mis à couvert derrière les lits superposés **[PS 10]** et attendent les PJ de pied ferme.
- **Environnement** : Tirer sur les râteliers d'armes sur les murs peut provoquer l'explosion des munitions stockées (Dégâts de zone 2d6 sur 4x4 mètres).

WAGON 3 - SALON VIP

Le contraste est total : moquette épaisse, fauteuils en cuir véritable, et bar en acajou. C'était le wagon de repos des cadres. Soudain, un rugissement de réacteurs couvre le bruit du train. Le mur tribord explose vers l'intérieur dans un déluge de feu et de métal déchiqueté. La dépressurisation vous plaque au sol. Le vent hurlant à 600 km/h s'engouffre dans la brèche.

- **Défenses** : La menace vient de l'extérieur : **1 Grand drone aérien** (2 pistolets très lourd avec 8 balles perforantes) vole en parallèle du train. Il a été envoyé par Kaito Kell avec l'ordre de « purger » les wagons arrière compromis.
- **Environnement** : Le mur a été arraché sur 4 mètres de large. Le plancher s'effondre partiellement. Les PJ doivent sauter par-dessus le vide (**Test : Athlétisme [Dextérité] SD 15**). Un échec signifie que le PJ se rattrape de justesse au bord et a besoin d'aide pour remonter. Pendant que les PJ traversent, les armes du drone arrosent le wagon.

WAGON 4 - SERVEURS

L'air est glacial et de la buée se forme à chaque expiration. Ce wagon est rempli de baies de serveurs massive. L'éclairage dysfonctionne, pulsant d'une lueur violette malade. Sur le sol gisent deux techniciens de Militech... L'un d'eux a l'index de sa main cybernétique enfoncé entièrement dans son oreille d'où coule du sang et de la matière cérébrale. L'autre a le visage brûlé, dont les flammes auraient jaillies des deux trous sombres qui abritaient des cyberoeils Kiroshi il y a encore quelques minutes

- **Défenses : 2 Tourelles Automatisées** au plafond. Elles ont été piratées par Apex. Elles tirent sur tout ce qui bouge.
- **Environnement** : La porte menant au wagon suivant **[PS 50]** est verrouillée par un sas de sécurité de classe militaire. Un **point d'accès à l'architecture NET** permet de pirater le système, une autre solution est de faire céder la sécurité de la porte en réussissant un **Test : Sécurité électronique [Tech] SD 15**.

WAGON 5 - LABORATOIRE MEDICAL

Vous franchissez le sas, vous attendant à un mur de balles... mais le silence vous accueille. Le contraste avec l'enfer des wagons précédents est glaçant. L'espace est aseptisé, d'un blanc clinique, éclairé par des néons doux. Au sol, le Dr. Johnson est recroquevillé, mort, les yeux révulsés de terreur, une seringue de sédatif vide encore serrée dans sa main. Au centre de la pièce trône un imposant caisson d'inhibition cylindrique. Le liquide de refroidissement s'en échappe lentement par une fissure. À l'intérieur, connectée à des dizaines de câbles, se trouve Echo. Elle semble dormir paisiblement, mais les veines de son cou et de son visage sont d'un noir d'encre pulsant d'une lumière violette qui s'intensifie de seconde en seconde.

- **Environnement** : Au fond du laboratoire, le lourd sas d'accès au **Wagon 1 (Centre de contrôle)** est scellé **[PS 75]**. Les verrous magnétiques ont été fondus de l'intérieur. Kaito Kell et le Major Rook se sont enfermés pour échapper à ce qui est en train de naître dans ce laboratoire.

Les événements qui doivent se dérouler dans cette pièce sont décrits dans la partie suivante.



WAGON 6 - CENTRE DE CONTROLE

Derrière l'épaisse porte blindée fondue, vous entendez des voix étouffées, trahissant une panique que les Corpos ne montrent jamais d'ordinaire. La voix synthétique du Major Rook aboie des ordres, tandis que Kaito Kell hurle des commandes de piratage. Ils ne cherchent plus à protéger le train contre vous. Ils essaient de désolidariser la locomotive du reste des wagons pour abandonner le laboratoire, Echo, et vous-mêmes, au milieu du désert toxique.

- **Défenses :** Le Major Kaelen "Rook" Cross et Kaito Kell, barricadés à l'intérieur.

TERMINUS - PARTIE 4

► LIEU

Le **Wagon 5 (Laboratoire)** et le **Wagon 6 (Centre de contrôle)**. Le cœur névralgique du train, filant à 600 km/h au milieu du néant.

► DÉROULEMENT

Le caisson d'inhibition est en train de céder. Le coma chimique qui maintenait le virus Apex en sommeil s'estompe à chaque seconde qui passe. Les joueurs comprennent qu'ils n'ont que quelques poignées de secondes avant que la vitre ne vole en éclats.

L'exécution : Si les joueurs comprennent qu'Echo est déjà perdue et décident d'abrégier ses souffrances avant que le virus ne prenne le contrôle, ils peuvent utiliser leurs armes pour percer le caisson **[PS 25]** ou récupérer le sédatif mortel du docteur. La lumière violette qui vacille sous la peau d'Echo s'éteint définitivement en même temps qu'elle rend son dernier souffle. Le virus Apex meurt avec son hôte biologique. Kaito Kell, comprenant que le danger viral est écarté et que son précieux actif est détruit, n'a plus aucune raison de fuir. La porte fondue de la locomotive éclate dans une explosion. Le **Major Rook** (boss endurci) se dresse dans l'encadrement, son canon lourd vrombissant pour supprimer tous les témoins.

La purge : Si le groupe compte un Netrunner d'exception, ce dernier peut tenter de se connecter au caisson pour le pirater en contournant ses défenses.

Étage	De l'autre côté de la «porte»	SD
1	Mot de passe	10
2	Ce fichier contient l'état de santé actuelle d'Echo « Constantes vitales : Instable; Statut : Très dangereux; Recommandation : Ne pas libérer »	6
3	Nœud de contrôle (ouverture du caisson)	6
4	Cerbère, Tueur	-
5	Mot de passe	12
6	Dragon,	-
7	Titan	6
8	Mot de passe	12
9	Nœud de contrôle (séquence de purge)	6

Une autre option pour sauver Echo sans la tuer, consiste à faire disfonctionner le caisson où elle se trouve. Cela est possible en ouvrant le panneau de maintenance de la cuve et en désactivant manuellement quatre relais de sécurité critique.

► MÉCANIQUE DE DÉSAMOÇAGE

• La jauge d'instabilité :

Le système possède une Jauge d'Instabilité qui va de 0 à 6. Au début du piratage matériel, elle est à 1. **Si la Jauge atteint 6**, la cuve implose, la purge échoue et Echo est libérée dans un état de cyberpsychose (Voir le Réveil d'Apex page 65). **Une fois que tous les PJ ont agi, le virus s'adapte et la jauge augmente automatiquement de +1.**

• Désactiver les relais :

Le Techie fait face à 4 relais : **Alpha, Beta, Gamma, et Delta**. Ils doivent être désactivés dans un ordre très précis. Une erreur déclenchera une contre-mesure mortelle. Pendant que qu'un PJ démonte la plaque, les autres joueurs peuvent fouiller l'agent ensanglanté du Dr. Johnson et trouver les notes suivantes :



Indice 1 : « **Gamma** contrôle l'accès direct au tronc cérébral. Il doit impérativement être le dernier relais désactivé, sinon le virus Apex fuira dans les systèmes de survie. »

Indice 2 : « **Alpha** et **Beta** contrôlent la pression cryogénique. Ils sont liés. Si **Beta** est coupé avant **Alpha**, l'inversion de polarité fera exploser la pompe. »

Indice 3 : « **Delta** est le système de sécurité du virus. Le désactiver en premier déclenchera une alarme de niveau rouge et une surchauffe immédiate. Il doit être coupé juste avant l'accès cérébral pour isoler le code. »

À son tour, le PJ annonce quel relais il tente de désactiver : Désactiver un Relais (Action) : **Test : Sécurité Électronique [TECH] SD 15 (SD 17 pour Delta et Gamma) ou Technique médicales (maintenance des cryosystèmes) [TECH] SD 13 (SD 15 pour Delta et Gamma)**. Réussite sur le BON relais : le relais est coupé. Le PJ peut passer au suivant au tour d'après. Échec sur le BON relais : Le câble résiste, une décharge frappe le PJ (2d6 dégâts, ignore l'armure). La Jauge d'Instabilité augmente de +1. Le relais n'est pas coupé, il faudra réessayer.

Couper le MAUVAIS relais : Apex contre-attaque violemment. Le PJ subit 3d6 dégâts, la Jauge d'Instabilité bondit de +3.

- **La Solution :** Gamma est le 4ème (Indice 1). Delta est le 3ème, car il doit être « juste avant l'accès cérébral » (Indice 3). Il reste Alpha et Beta pour les positions 1 et 2. Alpha doit être avant Beta (Indice 2).

L'ordre correct est donc :

1. Alpha, 2. Beta, 3. Delta, 4. Gamma.

- **Le rôle de l'équipe :**

Un PJ seul tentant de désactiver les relais n'aura pas le temps de tout faire avant que la Jauge d'Instabilité n'arrive à son maximum. Son équipe va donc devoir se charger de refroidir le caisson avec tous les moyens qui s'offrent à eux. **Agir comme « Fusible Humain » :** Un personnage décide de plonger ses mains nues dans le panneau pour absorber les chocs électriques. Si le PJ qui s'occupe des relais rate son jet ou se trompe, c'est ce PJ qui encaisse tous les dégâts à sa place et la Jauge d'Instabilité ne monte pas. **Purger la Pression :** Un PJ peut arracher des tuyaux de refroidissement secondaires pour arroser le processeur en surchauffe. **Test : Athlétisme [Dextérité] SD 15.** En cas de réussite, la

Jauge d'Instabilité baisse de 1. En cas d'échec, le PJ est aspergé d'acide/azote (2d6 dégâts) et la jauge ne bouge pas. **Brouillage de fortune :** Un PJ tire dans les serveurs annexes du laboratoire que le virus a déjà contaminé, le point de destruction doit être chirurgical pour faire effet. **Test : Compétence d'arme [Réflexe] SD 15.** En cas de réussite, le virus est ralenti : la Jauge n'augmentera pas de +1 à la fin de ce tour.

Si les PJ réussissent cet exploit, ils parviennent à formater les implants corrompus. Echo survit physiquement, mais la purge brûle tout sur son passage : ses souvenirs, sa personnalité, son humanité. Elle est sauvée, mais elle n'est plus qu'une coquille vide et catatonique. Dans ce scénario, Militech ne recule pas. Kell ordonne au Major Rook de forcer la porte pour récupérer cette coquille, dont le cerveau garde peut-être les cicatrices exploitables du code. Le combat contre le Major éclate (voir Combattre le Major Kaelen page 67), ajoutant une contrainte tactique étouffante pour les joueurs : ils doivent repousser la machine de guerre corporatiste tout en protégeant le corps inerte de l'amie qu'ils viennent de briser pour la sauver.

Le Réveil d'Apex : Si les joueurs hésitent trop longtemps, s'ils échouent à purger le système, ou s'ils commettent l'erreur d'ouvrir simplement le caisson pour la libérer en croyant à un miracle, le pire des scénarios se déploie. La vitre de la cuve explose. L'hôte prend une inspiration saccadée, glaciale. Lorsqu'elle ouvre les yeux, il n'y a plus aucune trace de la jeune femme qu'ils ont connue. Ses globes oculaires irradient d'une lumière violette aveuglante, et les câbles de neuro-connexion s'enroulent autour de ses membres comme des serpents mécaniques. La cyberpsychose est totale; Apex a pris les commandes. L'entité déploie immédiatement sa puissance. D'un simple geste de la main, elle arrache la lourde porte blindée de la locomotive via une surpression hydraulique de ses propres systèmes, broyant Kaito Kell sous le métal tordu. Le Major Rook tente de lever son arme lourde, mais Apex s'insinue dans ses pare-feux militaires en une fraction de seconde, prenant le contrôle de ses bras cybernétiques pour le forcer à retourner son propre canon contre sa tempe. Une fois les Corps éliminés avec une facilité déconcertante, l'entité pivote lentement vers les personnages. Le véritable combat final commence. Apex n'a que faire des armes conventionnelles : elle altère la gravité du wagon, pirate les valves de pression pour projeter de la vapeur brûlante, et tente de corrompre le cyberware des joueurs au corps à corps.



COMBATTRE APEX

Cet affrontement n'est pas un combat classique où les joueurs doivent réduire les points de vie d'un ennemi à zéro. Le virus Apex est un dieu numérique, mais son vaisseau, le corps d'Echo, est tragiquement humain et incapable de supporter une telle puissance. Le virus consomme littéralement le système nerveux de la jeune fille à une vitesse fulgurante. Le véritable objectif des personnages est de **survivre pendant 10 tours**. S'ils parviennent à tenir jusque-là sans être annihilés ou corrompus, le corps d'Echo atteindra son point de rupture et se désintégrera, emportant le virus avec lui. Sauter du train à une vitesse de 600 km/h serait mortel pour les PJ, ne leur laissant le choix que de confronter le virus.

Apex n'utilise pas d'armes à feu et ne se déplace pas pour donner des coups de poing. Elle flotte au centre du wagon et manipule la réalité technologique qui l'entoure.

En plus d'essayer de survivre à la menace, tous les 2 tours, deux **Minis-drones aériens (Pistolet très lourd avec 8 balles perforantes)** entrent dans la pièce pour harceler les PJ.

► SYSTÈMES DE DÉFENSE DU VIRUS APEX

- **Bouclier Magnétique [PS 15]** : Tirer sur Apex est presque inutile. Elle utilise les générateurs du Maglev pour créer un champ de force autour d'elle. Les PJ peuvent utiliser des tirs lourds ou des grenades EMP (perce le bouclier pour un tour) pour percer ce bouclier temporairement, ce qui forcera Apex à utiliser son action pour se régénérer au lieu de les attaquer, leur offrant un précieux répit.

- **Attaques** : À chaque tour, Apex façonne le wagon pour le transformer en piège mortel. Le MJ lance 1d6 ou choisit parmi ces effets deux fois à chaque tour d'Apex. Si vous tombez deux fois sur le même résultat, relancez le dé. À partir du tour 7, Apex lance **Contagion** à chaque tour en plus de ses deux actions, et les SD passent à 20.

Jet

Attaque d'Apex

1 - 2

Surcharge Magnétique : Apex arrache des serveurs entiers ou des plaques de blindage du sol et les projette à une vitesse vertigineuse à travers la pièce. Les PJ doivent réussir un test d'Esquive [Dextérité] SD 17 ou subir de lourds dégâts contondants (2d6).

2 - 4

Geysers Thermiques : Les tuyaux de refroidissement et de vapeur sous pression chauffent dans une zone sous les pieds d'un ou plusieurs PJ dans une zone de 4x4 mètres. De la fumée s'échappe de la zone. Au tour suivant, toute personne dans la zone subit 1d6 dégâts et sa visibilité réduite à néant pour le prochain tour.

5

Ondes de Choc Soniques : Un son strident s'échappe des haut-parleurs et des systèmes de communication. Les PJ doivent consacrer leur tour à se couvrir les oreilles ou subir des 1d6 dégât et la condition Sourd (-2 aux tests basés sur les Réflexes).

6

Contagion : Des câbles s'étirent à travers la pièce pour s'agripper aux cybermembres d'un des PJ. Test : Esquive [DEX] SD 19, en cas d'échec, le PJ subit une intrusion électronique qui attaque son esprit. Dans ce cas, il doit immédiatement réussir un test de Résistance à la Torture/aux drogues [VOL] SD 17.

En cas de réussite : Le PJ repousse l'intrusion, haletant, sentant un froid glacial envahir ses synapses.

En cas d'échec : Le code d'Apex s'infiltrer. Le PJ subit une perte immédiate de 2d6 points d'Humanité. De plus, son système est corrompu jusqu'à la fin de son prochain tour : le MJ peut décider que le PJ attaque un allié proche, que ses cyber-optiques l'aveuglent, ou que son arme s'enraye. Si un PJ tombe à 0 point d'Humanité de cette façon, il se suicide à son tour.

Un PJ qui n'a pas de matériel cybernétique subit 4d6 dégâts à la place de la perte d'Humanité.

► DÉROULEMENT DU COMBAT

Tours 1 à 3 : Apex découvre sa puissance. L'environnement se retourne contre les PJ. L'air crépite d'électricité. La peau d'Echo commence à se craqueler, brûlée par la surchauffe de ses implants.

Tours 4 à 6 : Le wagon est presque détruit de l'intérieur. Le plafond s'arrache par pans entiers, laissant entrevoir le ciel rouge des Badlands. Des larmes de sang noir coulent des yeux d'Echo; la chair fond autour de ses implants.



Tours 7 à 9 : Le corps de l'hôte lâche. Apex réalise que son hôte meurt. Ses attaques deviennent chaotiques. Elle tente désespérément de s'agripper à un personnage pour transférer son code intégralement (le SD de la Contagion passe à 20). Le cadavre d'Echo n'est plus qu'une silhouette carbonisée soutenue par la volonté numérique.

Tour 10 : La limite critique est atteinte. Si les PJ sont encore en vie, un hurlement strident, à mi-chemin entre un cri humain et un larsen numérique massif, ébranle le train. Dans une explosion de lumière violette et de cendres, le corps d'Echo se désintègre totalement, consumé de l'intérieur. Les câbles s'effondrent lourdement sur le sol. Un silence s'abat sur le wagon. Apex est morte, Echo avec elle.

EPILOGUE

Les hurlements de la tôle déchirée et le sifflement strident des moteurs magnétiques s'éteignent enfin dans un long gémissement d'agonie. Le Maglev, ce majestueux léviathan d'acier corporatiste, gît désormais inerte au cœur de l'immensité aride des Badlands, crachant un épais sillage de fumée noire qui s'étire paresseusement vers le ciel étoilé.

Lorsque vous vous extrayez des entrailles de la bête, couverts de sang, de suie et de fluides de refroidissement, le silence du désert vous hape avec la force d'une onde de choc. Seules vos respirations saccadées et le crépitement des flammes brisent le bruit de l'immensité des terres mortes qui vous entourent.

En portant le regard vers l'ouest, là où les lointaines tours lumineuses de Night City découpent la brume, une vérité lourde et amère s'abat sur vos épaules : les Steel-Hounds ne sont plus qu'un tas de cendres. Sledge n'est plus, et le sort d'Echo, qu'elle repose enfin en paix ou qu'elle ne soit plus qu'un fantôme prisonnier d'une coquille brisée, hantera vos nuits pour le restant de vos jours.

Vous avez résisté à l'hégémonie de Militech, craché au visage de la Loi, et grillé un ange de la mort numérique, et pourtant votre chrome brille encore.

COMBATTRE LE MAJOR KAELEN

Si les personnages parviennent à exécuter Echo ou à purger son système, la menace virale s'éteint, mais la fureur corporatiste prend immédiatement le relais. La lourde porte de la locomotive s'ouvre dans une déflagration explosive. Le **Major Kaelen "Rook" Cross** (boss endurci) pénètre dans le laboratoire. Ce combat est une épreuve d'usure brutale et de gestion de l'espace clos. Rook avance inexorablement en essayant de brûler les PJ avec son Lance-flammes. L'exosquelette renforcé du Major lui permet de pulvériser les couvertures d'un revers de bras en utilisant une Action.

Mais alors que les premières lueurs d'une aube crue et sanglante percent les nuages de pollution, baignant les plaines de sel d'une lumière dorée et mélancolique, vous réalisez le prix de cette survie. Le vent se lève, balayant la poussière sur vos traces comme pour effacer cette nuit tragique des mémoires. La métropole scintillante au loin ne s'est pas arrêtée de tourner; elle ne pleurera pas vos morts et ne célébrera jamais votre victoire secrète.

Pourtant, alors que vous tournez le dos à la carcasse fumante du train pour rejoindre l'horizon, une chose est certaine : vous n'êtes plus les pions insignifiants que vous étiez au premier jour. Vous êtes libres de toute laisse, riches d'un argent tâché de sang ou forts d'alliances forgées dans les flammes.

Le bitume qui s'ouvre devant vous est un hachoir à viande. Mais vos coeurs crachent encore du sang. À Night City, tant que votre biomoniteur ne fait pas un trait plat, vous avez encore une chance d'avoir un jour un cocktail à votre nom à l'Afterlife.





ANNEXES

CD PROJEKT RED

Rust Bucket - QG des Steel-Hounds....70
Armes et drogues.....71
Cybermatériel.....72

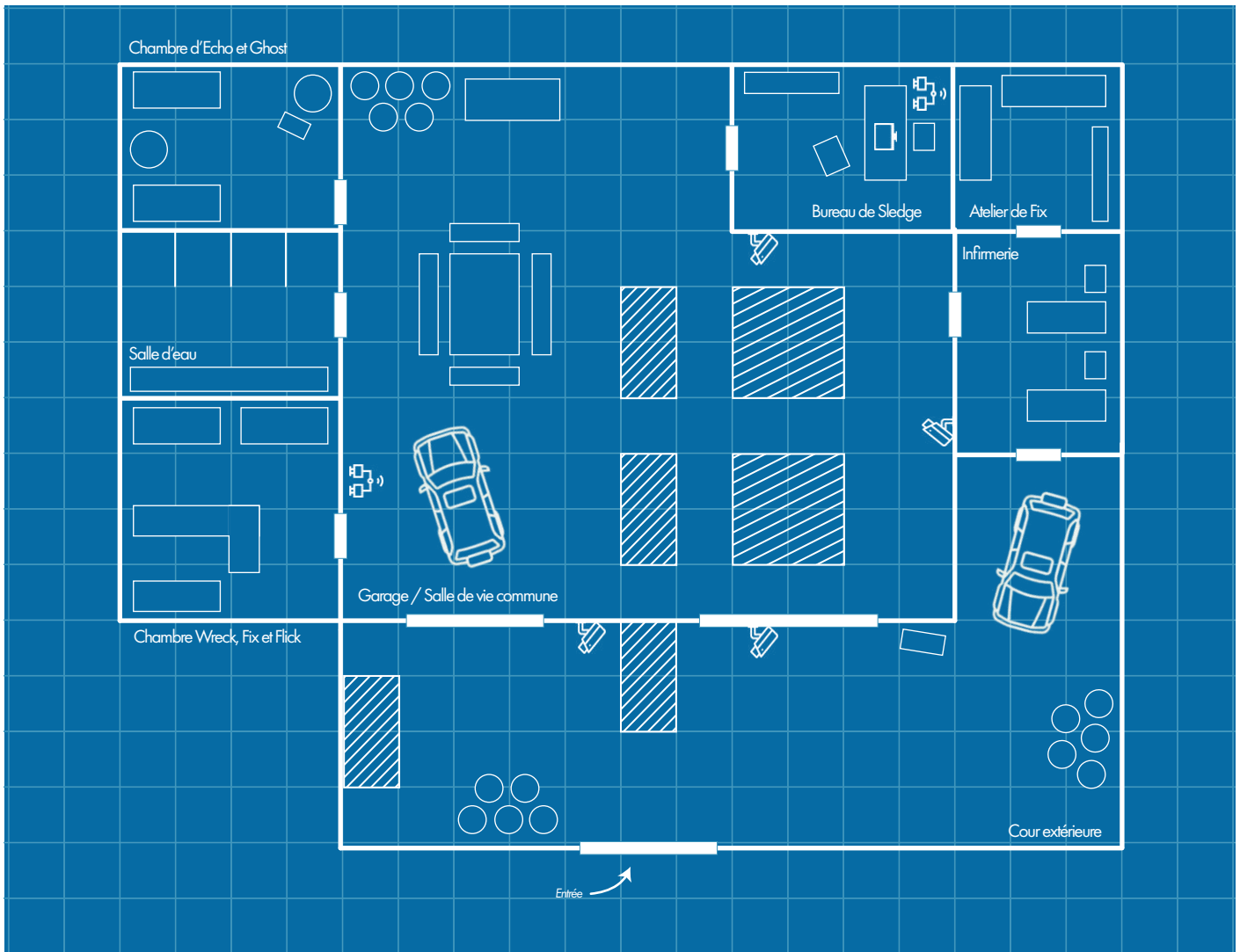
Défenses.....73
Objets.....74



ANNEXE 1 : RUST BUCKET



PLAN DU RUST BUCKET - QG DES STEEL-HOUNDS



Accès NET
 Terminal
 Caméra d'observation

ARCHITECTURE NET

Étage	De l'autre côté de la «porte»	SD
1	Mot de passe	6
2	Nœud de contrôle (caméras d'observation extérieures)	-
3	Ce fichier contient le planning des rendez-vous de Sledge et des membres du gang	6
4	Feu Follet	-

Étage	De l'autre côté de la «porte»	SD
5	Mot de passe	8
6	Cerbère	-
7	Ce fichier contient l'inventaire du Rust Bucket et une liste de planques utilisées par les Steel-Hounds	8
8	Nœud de contrôle (caméras d'observation intérieures)	8



ARMES

► EXPLOSIF OUTLET

Prix : 100 ED (Très coûteux)

Type : Explosif

Dégâts : 6d6

Ressemble à un adaptateur secteur. Doit être mis en place.

► "MINAMI 10" D'ARASAKA

Prix : 500 ED (Onéreux)

Type : Pistolet-mitrailleur d'excellente qualité

Dégâts : 2d6 (tir automatique 3; tir de suppression)

Quand vous attaquez avec cette arme, vous ajoutez +1 au jet d'attaque.

DROGUES DE LA RUE

► BOOST

Prix d'une dose : 50 ED (Coûteux)

Effet principal :

- Dure 24 heures.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, l'INT de l'utilisateur augmente de 2 points. Cet effet peut faire passer votre INT au-dessus de 8.

Effets secondaire (SD 17) :

- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro au Boost, il le devient. Tant qu'il est accro, son INT est réduite de 2 points.

► DENTELLE NOIRE

Prix d'une dose : 50 ED (Coûteux)

Effet principal :

- Dure 24 heures.
- L'utilisateur subit une perte de 2d6 points d'Humanité quand il prend une dose, il récupère cette Humanité s'il ne subit pas l'effet secondaire de la Dentelle noire.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, l'utilisateur ignore les effets des blessures graves.

Effets secondaire (SD 17) :

- L'Humanité perdue à cause de l'effet principal n'est pas récupérée.
- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro à la Dentelle noire, il le devient.
- Tant qu'il est accro, ses RÉF sont réduits de 2 points, sauf s'il subit actuellement l'effet principal de la Dentelle noire.

► SMASH

Prix d'une dose : 10 ED (Ordinaire)

Effet principal :

- Dure 4 heures.
- Jaune, mousseux et vendu partout en canette
- Pendant toute la durée de l'effet principal, l'utilisateur se sent euphorique, acrobatique, heureux et prêt à faire la fête. Selon les mécaniques de jeu, cela lui donne un bonus de +2 dans les compétences suivantes : Danse, Contorsion, Conversation, Psychologie, Persuasion et Jeu d'Acteur.

Effets secondaire (SD 15) :

- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro au Smash, il le devient. Tant qu'il est accro, l'utilisateur perd tout intérêt pour des activités habituellement plaisantes et subit un malus de -2 dans les compétences suivantes : Danse, Contorsion, Conversation, Psychologie, Persuasion et Jeu d'Acteur.
- Si vous êtes accro au Smash, le MJ vous dira parfois que vous avez envie d'une dose et vous devrez l'interpréter au mieux dans votre roleplay.

► SYNTHÉCOKE

Prix d'une dose : 20 ED (Ordinaire)

Effet principal :

- Dure 4 heures.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, les RÉF de l'utilisateur augmentent de 1 point. Cet effet peut faire passer vos RÉF au-dessus de 8. De plus, l'utilisateur a tendance à la paranoïa.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, le MJ vous dira parfois que vous avez une bouffée de paranoïa et vous devrez l'interpréter au mieux dans votre roleplay.

Effets secondaire (SD 15) :

- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro à la Synthécocaine, il le devient. Tant qu'il est accro, ses RÉF sont réduits de 2 points, sauf s'il subit actuellement l'effet principal de la Synthécocaine.
- Si vous êtes accro à la Synthécocaine, le MJ vous dira parfois que vous avez envie d'une dose et vous devrez l'interpréter au mieux dans votre roleplay.



CYBERMATERIEL

► CYBERAUDIO

Kit cyberaudio

Prix : 500 ED (Onéreux)

PH : 7 (2d6)

Installation : Centre médical

Description et données : Le kit cyberaudio s'installe de façon invisible à l'intérieur du crâne. **Le système comporte 3 emplacements d'extension pour des extensions cyberaudio.** L'utilisateur ne peut faire installer qu'un seul kit cyberaudio.

Agent interne

Prix : 100 ED (Très coûteux)

PH : 3 (1d6)

Installation : Boutique

Description et données : Extension cyberaudio. Agent entièrement fonctionnel et entièrement contrôlé par commandes vocales. Les images sont décrites, mais on peut le relier en sortie à un bandeau de cyberœil ou à un écran proche si on désire un visuel. La puce mémoire de l'agent implanté ne peut pas être retirée sans opération chirurgicale. **Nécessite un kit cyberaudio.**

► CYBERMEMBRES

Cyberbras

Prix : 500 ED (Onéreux)

PH : 7 (2d6)

Installation : Hôpital

Description et données : Prothèse de bras. Pas besoin de le coupler. **Un cyberbras comprend 4 emplacements pour extensions de cyberbras ou de cybermembre,** et chacun est déjà équipé d'une main standard qui n'inflige pas de perte d'humanité et ne remplit pas d'emplacement d'extension.

Bouclier Escamotable

Prix : 500 ED (Onéreux)

PH : 7 (2d6)

Installation : Centre médical

Description et données : Extension de cyberbras. Un bouclier balistique est replié dissimulé dans le cyberbras. On peut le dégainer/rengainer sans action à condition qu'il ait plus de 0 PS. Quand le bouclier est déployé, l'utilisateur ne peut rien tenir dans la main de ce bras, et le cyberbras ne peut rien faire d'autre

que servir de bouclier. Le bouclier balistique est facile à retirer et à remplacer par un autre quand il faut le nettoyer ou le réparer. **Nécessite un cyberbras et occupe 3 emplacements d'extension.**

Lance-grenades escamotable

Prix : 500 ED (Onéreux)

PH : 7 (2d6)

Installation : Centre médical

Description et données : Extension de cyberbras. Ce lance-grenades à une main et ne contenant qu'un projectile dans son chargeur est incompatible avec tous les accessoires d'arme excepté la liaison smartgun. Il s'installe dans le cyberbras. On peut le dissimuler sans jet et le dégainer/rengainer sans action. Quand l'arme est déployée, l'utilisateur ne peut rien tenir dans la main de ce bras. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.**

Super poings

Prix : 100 ED (Très coûteux)

PH : 3 (1d6)

Installation : Centre médical

Description et données : Extension de cyberbras. Phalanges blindées. Cette arme de mêlée moyenne (2d6, 2 Att/tour) peut être cachée sans jet. Quand il l'utilise comme arme, son propriétaire ne peut rien tenir dans cette main. **Peut être installée comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair.**



DEFENSE

► DEFENSE MOBILE

Grand drone aérien

Prix : 10.000 ED (Super luxueux)

Données : MOUV 4 • 30 PS

Description : Les grands drones aériens sont équipés de 2 des objets suivants :

- Pistolet à fléchettes avec 8 fléchettes **empoisonnées** (Aucun dégât. Tout être de chair touché par une munition empoisonnée doit effectuer un jet de Résistance à la torture/aux drogues contre un SD 15. En cas d'échec, il subit 3d6 points de dégâts qui s'appliquent directement à ses points de santé. L'armure de la cible n'est pas perforée).
- Pistolet très lourd avec 8 balles **perforantes** (Chaque fois que la munition perce une protection, elle est perforée de 2 au lieu de 1).
- Caméra d'observation.

Sécurité électronique SD 21 et 5 minutes à pirater.

Mini-drone aérien

Prix : 5.000 ED (Luxueux)

Données : MOUV 6 • 15 PS

Description : Les mini-drones aériens sont équipés de 1 des objets suivants :

- Pistolet à fléchettes avec 8 fléchettes **empoisonnées** (Aucun dégât. Tout être de chair touché par une munition empoisonnée doit effectuer un jet de Résistance à la torture/aux drogues contre un SD 15. En cas d'échec, il subit 3d6 points de dégâts qui s'appliquent directement à ses points de santé. L'armure de la cible n'est pas perforée).
- Pistolet très lourd avec 8 balles **perforantes** (Chaque fois que la munition perce une protection, elle est perforée de 2 au lieu de 1).
- Caméra d'observation.

Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes à pirater.

► DEFENSE FIXE

Tourelle automatisée

Prix : 5.000 ED (Luxueux)

Données : Valeur de combat 14 • 25 PS

Description : Cette défense est une arme automatisée, généralement accrochée au plafond d'une pièce pour couvrir une zone plus large. La plupart des armes

à distance peuvent être installées sur une tourelle automatisée, mais généralement, la tourelle est équipée de l'une des armes suivantes :

- Fusil d'assaut avec 25 balles de base
- Crache-feu avec 4 chevrotines incendiaires (Si la cible est touchée à travers son armure, elle prend feu. Tant que la cible n'a pas dépensé une action pour s'éteindre, elle subit 2 points de dégâts directement appliqués aux PS dès qu'elle termine son tour. L'effet ne se cumule pas).
- Pistolet à fléchettes avec 8 fléchettes **empoisonnées** (Aucun dégât. Tout être de chair touché par une munition empoisonnée doit effectuer un jet de Résistance à la torture/aux drogues contre un SD 15. En cas d'échec, il subit 3d6 points de dégâts qui s'appliquent directement à ses points de santé. L'armure de la cible n'est pas perforée).
- Pistolet très lourd avec 8 balles **perforantes** (Chaque fois que la munition perce une protection, elle est perforée de 2 au lieu de 1).
- Pistolet-mitrailleur avec 40 balles de base

Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes à pirater.

► DEFENSE ENVIRONNEMENTALE

Caméras d'observation

Prix : 500 ED (Onéreux)

Données : 5 PS • Perception SD 17 pour repérer cette défense

Description : Ces caméras peuvent voir en luminosité faible/infrarouge/UV et transmettre les images à un Démon ou à un agent de sécurité pour qu'il agisse si nécessaire.

Sécurité électronique SD 9 et 1 minute à pirater.

Piège à fosse

Prix : 1.000 ED (Très onéreux)

Données : Perception SD 17 pour repérer cette défense

Description : Une partie du sol est reliée à un mécanisme de contrepoids pour s'ouvrir sous les pieds de la cible. La cible peut tenter d'éviter la chute avec un jet d'Athlétisme SD 15. Aucun jet n'est requis si la cible dispose d'une main grappin ou d'un lance-grappin facilement accessible. Le fond de la fosse peut être tapissé d'une grille de nanofils ou de pics qui infligent 6d6 points de dégâts au corps de la cible, réduits par l'armure.

Sécurité électronique SD 13 et 1 minute à pirater.



EQUIPEMENT

► MEDISCANNER

Prix : 1.000 ED (Très onéreux)

Scanner muni de sondes et de contacts externes, permettant de diagnostiquer les blessures et les maladies, ainsi que d'assister l'utilisateur lors de procédures médicales d'urgence ne nécessitant pas de Chirurgie. L'utilisateur ajoute +2 à ses compétences Premiers secours et Assistance médicale. Bonus non cumulable avec soi-même.



ADVERSAIRES

CD PROJEKT RED

Steel-Hounds.....	76
Night City Police Department.....	79
Black Ops « Razor ».....	80
Maelström.....	82

Militech.....	85
Génériques.....	87
Personnes ordinaires.....	90





SLEDGE, JOHN HAMMER

BOSS

ROLE :
SOLO

INT	7	REF	7	DEX	7	TECH	3	PRES	8
VOL	8	CHA	-	MOUV	6	CDR	12	EMP	2
POINTS DE SANTE	60	BLESSURE GRAVE	30	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	12	REPUTATION	4		

ARMES

Crusher de Militech (+15) <i>Pistolet</i>	3d6	-	-
Magnum Opus Hellbringer (+15) <i>Pistolet escamotable (cyberbras)</i>	5d6	-	-

ARMURE : Subdermique

Tête	11 PA
Corps	11 PA

BASES DE COMPETENCES

- **Conscience tactique 5** • Arme de mêlée 7 • Armes d'épaule 15 • Athlétisme 7 • Bagarre 13 • Concentration 16
- Conduite de véhicule terrestre 10 • Connaissance de la rue 15 • Conversation 8 • Corruption 12 • Cybertech 10
- Déduction 10 • Discrétion 10 • Éducation 9 • Endurance 16 • Esquive 11 • Gestion d'affaires 12
- Guide local : Heywood 13 • Interrogatoire 14 • Langue : Anglais 11 • Langue : argot 12 • Négocier 12
- Perception 13 • Persuasion 14 • Pistage 9 • Pistolet 15 • Premiers secours 6 • Résistance à la torture/aux drogues 16
- Tactique 15 • Tir automatique 11

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Cyberbras (Arme à distance escamotable) • Kit cyberaudio (Agent interne) • Cyberœil (Luminosité faible/infrarouge/UV)
- Armure subdermique • Poche subdermique • Charpente linéaire implantée sigma • Câblage neural (Antidouleur)

ECHO, ARIA VANCE

LIEUTENANT

ROLE :
NETRUNNER

INT	7	REF	5	DEX	4	TECH	7	PRES	4
VOL	5	CHA	-	MOUV	5	CDR	3	EMP	5
POINTS DE SANTE	30	BLESSURE GRAVE	15	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	3	REPUTATION	1		

ARMES

Pistolet très lourd (+10)	4d6	-	-
-	-	-	-

ARMURE : Combinaison connectée

Tête	11 PA
Corps	11 PA

BASES DE COMPETENCES

- **Interface 4** • Athlétisme 9 • Bagarre 9 • Bibliothèque 9 • Concentration 9 • Connaissance 11
- Contrefaçon 13 • Conversation 6 • Crochetage 11 • Cryptographie 11 • Déduction 11 • Discrétion 8
- Dissimulation/Révélation d'objet 11 • Électronique 13 • Esquive 6 • Guide local : Heywood 13 • Langue : Anglais 9
- Langue : argot 9 • Perception 11 • Persuasion 6 • Pistage 9 • Pistolet 10 • Premiers secours 9
- Résistance à la torture/aux drogues 11 • Sécurité électronique 11

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Lampe torche • Lunettes de réalité virtuelle • Câblage neural (Port d'interface neuronale) • Cyberconsole (Bannissement, ConsoleKRASH, Effaceur, Feubeu, Bouclier, Sabre, Ver)



GHOST, ISABEL DA SILVA

LIEUTENANT ENDURCI

ROLE :
SOLO

INT	6	REF	7	DEX	6	TECH	4	PRES	5
VOL	5	CHA	-	MOUV	6	COR	6	EMP	4
POINTS DE SANTE	40	BLESSURE GRAVE	20	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	6	REPUTATION	3		

ARMES

Fusil de précision (+15) Liaison Smargun	5d6	-	-
Arme de mêlée légère (+12) 2 Att/Round	1d6	-	-

ARMURE : Pare-balles légère

Tête	11 PA
Corps	11 PA

BASES DE COMPETENCES

- **Conscience tactique 5** • Arme de mêlée 12 • Armes d'épaule 13 • Athlétisme 10 • Bagarre 8 • Concentration 7
- Conduite de véhicule terrestre 6 • Connaissance de la rue 15 • Conversation 7 • Cybertech 10 • Discrétion 14
- Éducation 9 • Endurance 12 • Esquive 13 • Guide local : Heywood 10 • Interrogatoire 10 • Langue : Anglais 8
- Langue : Portugais 12 • Langue : argot 9 • Perception 12 • Persuasion 9 • Pistage 11 • Pistolet 11
- Premiers secours 10 • Résistance à la torture/aux drogues 11 • Tactique 12

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Agent • Ruban adhésif • Lance grappin • Corde (60 m)
- Biomonitor • Cyberœil x2 (Luminosité faible/infrarouge/UV x2, Dispositif de visé, Micro optique x2)
- Câblage neural (Port d'interface neuronale)

FIX, ANDRE NDJOCK

LIEUTENANT

ROLE :
TECH

INT	6	REF	4	DEX	5	TECH	7	PRES	4
VOL	4	CHA	-	MOUV	4	COR	5	EMP	5
POINTS DE SANTE	35	BLESSURE GRAVE	18	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	5	REPUTATION	1		

ARMES

Pistolet lourd (+12) 2 Att/tour	3d6	-	-
Crache feu (+13)	4	-	-

ARMURE : Pare-balles légère

Tête	11 PA
Corps	11 PA

BASES DE COMPETENCES

- **Bricoleur 4** (Terrain 2, Amélioration 2, Fabrication 2, Invention 2) • Armes d'épaule 13 • Armes lourdes 13 • Armurerie 13
- Athlétisme 7 • Bagarre 7 • Bibliothèque 9 • Concentration 9 • Conduite de véhicule terrestre 10 • Conversation 6
- Crochetage 11 • Cybertech 9 • Déduction 11 • Discrétion 7 • Dissimulation/Révélation d'objet 8 • Éducation 8
- Électronique 13 • Esquive 9 • Guide local : Heywood 13 • Langue : français 10 • Langue : anglais 11 • Langue : argot 9
- Perception 8 • Persuasion 6 • Pistage 8 • Pistolet 12 • Premiers secours 9 • Résistance à la torture/aux drogues 8
- Sécurité électronique 11

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Munition incendiaire x6 • Téléphone portable jetable • Ruban adhésif • Trousse de techie
- Cyberbras (Main outil) • Cyberœil (Micro-optique)



WRECK, DARIUS KARR

LIEUTENANT

ROLE :
SOLO

INT	4	REF	6	DEX	6	TECH	4	PRES	6	
VOL	5	CHA	-	MOUV	5	CDR	6	EMP	5	
POINTS DE SANTE		40	BLESSURE GRAVE		20	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT		6	REPUTATION	2

ARMES

Super poings (+15) 2 Att/tour (Mêlée intermédiaire)	2d6	-	-
Pistolet mitrailleur (+13) (Pistolet)	2d6	-	-

ARMURE : Subdermique

Tête	11 PA
Corps	11 PA

BASES DE COMPETENCES

- **Conscience tactique 2** • Arme de mêlée 15 • Armes d'épaulé 8 • Athlétisme 10 • Bagarre 14 • Concentration 6
- Conduite de véhicule terrestre 10 • Connaissance de la rue 12 • Conversation 5 • Cybertech 6 • Électronique 12
- Endurance 12 • Esquive 11 • Guide local : Heywood 14 • Interrogatoire 8 • Langue : Anglais 9 • Langue : Russe 11
- Langue : argot 8 • Négocio 9 • Perception 13 • Persuasion 14 • Pistage 6 • Pistolet 13 • Premiers secours 6
- Résistance à la torture/aux drogues 11 • Tactique 8 • Tir automatique 10

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Cyberbras (Arme à distance escamotable) • Kit cyberaudio (Agent interne) • Cyberœil (Luminosité faible/infrarouge/UV)
- Armure subdermique • Poche subdermique • Charpente linéaire implantée sigma • Câblage neural (Antidouleur)

SPEED, CAROLINA ORTEGA

SBIRE

ROLE :
NOMADE

INT	4	REF	6	DEX	4	TECH	4	PRES	3	
VOL	3	CHA	-	MOUV	4	CDR	3	EMP	3	
POINTS DE SANTE		25	BLESSURE GRAVE		13	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT		3	REPUTATION	2

ARMES

Pistolet très lourd (+10) (Pistolet)	4d6	-	-
Arme de mêlée légère (+8) 2 Att/tour	1d6	-	-

ARMURE : Cuir

Tête	4 PA
Corps	4 PA

BASES DE COMPETENCES

- **Moto 5** • Arme de mêlée 8 • Athlétisme 10 • Bagarre 9 • Concentration 5
- Conduite de véhicule terrestre 14 • Connaissance 6 • Conversation 6 • Discrétion 8 • Endurance 5 • Esquive 6
- Électronique 7 • Guide local : Port de Night City 8 • Langue : Anglais 8 • Langue : Espagnol 12 • Langue : argot 9
- Perception 6 • Persuasion 5 • Pistage 8 • Pistolet 10 • Premiers secours 6 • Psychologie 5 • Survie en milieu hostile 8
- Terratech 10 • Tir à l'arc 10

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Lampe torche • Corde • Quadra Thunder-x modifié pour le tout terrain



OFFICIER DU NPCD

SBIRE	INT	5	REF	4	DEX	4	TECH	2	PRES	2
	VOL	4	CHA	-	MOUV	4	COR	5	EMP	5
ROLE : AUCUN	POINTS DE SANTE	35		BLESSURE GRAVE	18		JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	5	REPUTATION	0

ARMES				ARMURE : Kevlar	
Pistolet M mauvaise qualité (+12) 2 Att/tour (Pistolet)	2d6	-	-	Tête	7 PA
-	-	-	-	Corps	7 PA

BASES DE COMPETENCES

- Arme de mêlée 7 • Athlétisme 7 • Bagarre 10 • Concentration 7 • Conversation 7 • Éducation 7 • Esquive 10
- Discrétion 4 • Guide local : Localisation du commissariat 13 • Interrogatoire 4 • Langue : Anglais 11 • Perception 9
- Persuasion 4 • Pistolet 12 • Premiers secours 6

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Téléphone portable jetable • Lampe torche • Menottes x2 • Communicateur radio • Fusée de detresse x2

SERGENT DU NPCD

SBIRE ENDURCI	INT	4	REF	5	DEX	6	TECH	3	PRES	3
	VOL	3	CHA	-	MOUV	5	COR	10	EMP	2
ROLE : JUSTICIER	POINTS DE SANTE	45		BLESSURE GRAVE	23		JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	10	REPUTATION	0

ARMES				ARMURE : Kevlar	
Matraque électrique (+10) 2 Att/tour (mêlée intermédiaire)	2d6	-	-	Tête	7 PA
Fusil à pompe (+8) (Mêlée intermédiaire)	5d6	-	-	Corps	7 PA

BASES DE COMPETENCES

- **Renfort 2** • Arme de mêlée 10 • Armes d'épaule 8 • Athlétisme 8 • Bagarre 12 • Concentration 5 • Connaissance 5
- Conversation 5 • Criminologie 5 • Déduction 7 • Discrétion 6 • Électronique 5 • Esquive 7
- Guide local : Localisation du commissariat 13 • Langue : Anglais 11 • Perception 5 • Persuasion 6 • Pistage 10
- Pistolet 11 • Premiers secours 7

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Agent • Respirateur antipollution • Bouclier balistique (10 PS) • Téléphone portable jetable • Lampe torche
- Menottes x2 • Communicateur radio • Fusée de detresse x2



RAINA " RAZOR " SOL

MINI - BOSS

ROLE :
JUSTICIER

INT	8	REF	5	DEX	6	TECH	6	PRES	7
VOL	5	CHA	-	MOUV	5	CDR	5	EMP	5
POINTS DE SANTE	35	BLESSURE GRAVE	18	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	5	REPUTATION	3		

ARMES

Pistolet à munition multiple de Constitutional Arms (+13)	4d6	Arme de mêlée légère (+14) 2 Att/tour	1d6
Pistolet à munition multiple de Constitutional Arms (+13)	4d6	-	-

ARMURE : Pare-balles légère

Tête	11 PA
Corps	11 PA

BASES DE COMPETENCES

- Renfort 5 • Arme de mêlée 14 • Athlétisme 8 • Bagarre 10 • Concentration 12 • Conduite de véhicule terrestre 10
- Connaissance de la rue 12 • Conversation 10 • Corruption 12 • Criminologie 10 • Déduction 15 • Discrétion 12
- Dissimulation/Révélation d'objet 14 • Éducation 10 • Évasion 14 • Gestion d'affaires 12
- Guide local : Heywood 13 • Interrogatoire 14 • Langue : Anglais 11 • Langue : argot 12 • Négoce 12
- Perception 13 • Persuasion 14 • Pistage 9 • Pistolet 13 • Premiers secours 6 • Résistance à la torture/aux drogues 9

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Munitions (Biotoxine x3, Étourdissantes x3, IEM x3, Soporifiques x3) • Agent • Respirateur antipollution
- Téléphone portable jetable • Lampe torche • Menottes x2 • Communicateur radio • Fusée de détresse x2
- Trauma Team Silver • Biomonitor • Cyberœil (Luminosité faible/infrarouge/UV, Microcaméra, Bandeau)

RESPONSABLE DE SECURITE [RAID]

LIEUTENANT ENDURCI

ROLE :
AUCUN

INT	5	REF	8	DEX	6	TECH	4	PRES	6
VOL	5	CHA	-	MOUV	6	CDR	7	EMP	5
POINTS DE SANTE	40	BLESSURE GRAVE	20	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	7	REPUTATION	0		

ARMES

Fusil d'assaut (+12)	5d6	-	-
Fusil à pompe avec double canon à pompe (+12)	5d6	-	-

ARMURE : Pare-balles légère

Tête	11 PA
Corps	11 PA

BASES DE COMPETENCES

- Armes d'épaule 12 • Athlétisme 12 • Bagarre 12 • Concentration 7 • Conduite de véhicule terrestre 12
- Connaissance 7 • Conversation 6 • Déduction 7 • Discrétion 8 • Guide local (quartier d'origine) 7
- Interrogatoire 8 • Langue : argot 7 • Langue : langue natale 9 • Perception 7 • Persuasion 8 • Pistolet 12
- Premiers secours 6 • Psychologie 6 • Résistance à la torture/aux drogues 10 • Tactique 12 • Tir automatique 12

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Munitions de fusil x50 • Slugs expansives x2 • Grenade étourdissante • Agent • Lampe-torche • Lance-grappin
- Communicateur radio • Cyberjambe x2



BLACK OPS, SNIPER

LIEUTENANT	INT	6	REF	7	DEX	5	TECH	4	PRES	5	
	VOL	6	CHA	-	MOUV	6	COR	8	EMP	2	
ROLE : AUCUN	POINTS DE SANTE	40	BLESSURE GRAVE	20	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	6	REPUTATION	0			
ARMES							ARMURE : Pare-balles légère				
Fusil de précision (+15) <i>Liaison Smargun</i>		5d6	-	-			Tête	11 PA			
Arme de mêlée légère (+14) <i>2 Att/Round</i>		1d6	-	-			Corps	11 PA			
BASES DE COMPETENCES <ul style="list-style-type: none"> • Arme de mêlée 13 • Armes d'épaule 14 • Athlétisme 10 • Bagarre 12 • Concentration 7 • Conversation 6 • Criminologie 9 • Déduction 9 • Discrétion 8 • Éducation 7 • Esquive 12 • Guide local : Heywood 7 • Langue : Anglais 9 • Langue : argot 7 • Perception 11 • Persuasion 9 • Pistolet 13 • Premiers secours 9 • Résistance à la torture/aux drogues 10 • Tactique 10 • Tir automatique 13 											
CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL <ul style="list-style-type: none"> • Grenade étourdissante • Agent • Lampe-torche • Lance-grappin • Communicateur radio • Menottes x2 • Protection auditive active • Respirateur antipollution • Câblage neural (Port d'interface neuronale) • Biomonitor • Maillage musculosquelettique 											

BLACK OPS, AGENT

LIEUTENANT	INT	6	REF	6 (4)	DEX	5 (3)	TECH	4	PRES	5	
	VOL	6	CHA	-	MOUV	6 (4)	COR	8	EMP	2	
ROLE : AUCUN	POINTS DE SANTE	40	BLESSURE GRAVE	20	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	6	REPUTATION	0			
ARMES							ARMURE : Pare-balles moyenne				
Fusil d'assaut (+11) <i>Lunette infrarouge de vision nocturne</i>		5d6	-	-			Tête	12 PA			
Arme de mêlée légère (+11) <i>2 Att/tour</i>		1d6	-	-			Corps	12 PA			
BASES DE COMPETENCES <ul style="list-style-type: none"> • Arme de mêlée 13 (11) • Armes d'épaule 13 (11) • Athlétisme 10 (8) • Bagarre 12(10) • Concentration 7 • Conversation 6 • Criminologie 9 • Déduction 9 • Discrétion 8 (6) • Éducation 7 • Esquive 12 (10) • Guide local : Heywood 7 • Langue : Anglais 9 • Langue : argot 7 • Perception 11 • Persuasion 9 • Pistolet 13 (11) • Premiers secours 9 • Résistance à la torture/aux drogues 10 • Tactique 10 • Tir automatique 13 (11) 											
CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL <ul style="list-style-type: none"> • Grenade étourdissante • Agent • Lampe-torche • Lance-grappin • Communicateur radio • Menottes x2 • Protection auditive active • Respirateur antipollution • Biomonitor • Maillage musculosquelettique 											



BOOSTER DU MAELSTROM

SBIRE

INT	3	REF	5	DEX	5	TECH	2	PRES	2	
VOL	5	CHA	-	MOUV	5	CDR	5	EMP	1	
POINTS DE SANTE		35	BLESSURE GRAVE		18	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT		5	REPUTATION	0

ROLE :
AUCUN

ARMES

Pistolet Loud (+14) 2 Att/Round - mauvaise qualité	3d6	-	-
Arme de mêlée intermédiaire(+13) 2 Att/Round	2d6	-	-

ARMURE : Cuir

Tête	-
Corps	4 PA

BASES DE COMPETENCES

- Arme de mêlée 10 • Athlétisme 9 • Bagarre 10 • Concentration 7 • Conversation 3 • Discrétion 7 • Éducation 5
- Électronique 8 • Esquive 9 • Guide local : Zone de combat 7 • Langue : Anglais 7 • Langue : argot 5 • Perception 9
- Persuasion 4 • Pistolet 10 • Résistance à la torture/aux dragues 7

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Téléphone portable jetable • Technioutil • Peinture phosphorescente x2
- Cyberbras • Tech-chev

SBIRE ENDURCI

INT	5	REF	4	DEX	6	TECH	2	PRES	5	
VOL	4	CHA	-	MOUV	6	CDR	6	EMP	0	
POINTS DE SANTE		35	BLESSURE GRAVE		18	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT		6	REPUTATION	2

ROLE :
AUCUN

ARMES

Arme de mêlée intermédiaire (+12) 2 Att/tour - mauvaise qualité	2d6	-	-
Arme de mêlée lourde (+12) mauvaise qualité	4d6	-	-

ARMURE : Cuir

Tête	-
Corps	4 PA

BASES DE COMPETENCES

- Arme de mêlée 12 • Athlétisme 10 • Bagarre 9 • Concentration 6 • Connaissance de la rue 7
- Conversation 2 • Crochetage 8 • Discrétion 9 • Esquive 12 • Guide local : Zone de combat 7 • Habillement et style 5
- Jeu d'acteur 8 • Langue : Anglais 9 • Langue : argot 7 • Perception 8 • Persuasion 7 • Pistage 2 • Premiers secours 4

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Agent • Communicateur radio • Enregistreur audio • Puces mémoire x5 • Téléphone portable jetable

RAGUEL



SBIRE ENDURCI

ROLE :
SOLO

INT	5	REF	6	DEX	4	TECH	3	PRES	4
VOL	4	CHA	-	MOUV	5	COR	5	EMP	3
POINTS DE SANTE	35	BLESSURE GRAVE	18	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	5	REPUTATION	1		

DROP

ARMES

Fusil d'assaut (+12) (+1 > 51m) <i>Lunette de précision - mauvaise qualité</i>	5d6	-	-
Bagarre (+7) <i>2 Att/Round</i>	2d6	-	-

ARMURE : Pare-balles légère

Tête	-
Corps	11 PA

BASES DE COMPETENCES

- **Conscience tactique 2** • Armes d'épaule 12 • Athlétisme 9 • Bagarre 7 • Concentration 8 • Connaissance de la rue 7 • Conversation 5 • Discrétion 10 • Esquive 10 • Guide local : Upper Marina 9 • Langue : Anglais 9 • Langue : argot 7 • Perception 12 • Persuasion 6 • Premiers secours 5

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Agent • Jumelles • Communicateur radio • Cyberœil x2 (Luminosité faible/infrarouge/UV x2)

LIEUTENANT ENDURCI

ROLE :
NETRUNNER

INT	5	REF	5	DEX	7	TECH	7	PRES	6
VOL	5	CHA	-	MOUV	5	COR	5	EMP	3
POINTS DE SANTE	35	BLESSURE GRAVE	13	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	5	REPUTATION	3		

FLENSER

ARMES

Pistolet très lourd (+13)	4d6	-	-
Arme de mêlée lourde (+11) <i>2 Att/tour - escamotable</i>	3d6	-	-

ARMURE : Combinaison connectée

Tête	11 PA
Corps	11 PA

BASES DE COMPETENCES

- **Interface 4** • Arme de mêlée 11 • Athlétisme 11 • Bagarre 10 • Bibliothèque 8 • Concentration 10 • Contorsion 10 • Conversation 5 • Corruption 10 • Crochetage 12 • Discrétion 12 • Éducation 7 • Électronique 14 • Esquive 11 • Guide local : Upper Marina 9 • Langue : Coréen 9 • Langue : argot 7 • Perception 11 • Persuasion 8 • Pickpocket 12 • Pistage 5 • Pistolet 13 • Premiers secours 9 • Sécurité électronique 14

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Agent • Enregistreur audio • Jumelles • Lampe-torche • Lance-grappin • Outils de crochetage • Puces mémoire x5 • Brouilleur / décrypteur • Technioutil • Caméra • Communicateur radio • Implant contraceptif • Cyberbras (Arme à distance escamotable) • Cyberœil x2 (Réalité virtuelle x2) • Cyberjambe x2 (pied agrippant x2) • Câblage neural (Port d'interface neuronale)



MINI-BOSS ENDURCI

ROLE :
SOLO

INT	5	REF	8	DEX	8	TECH	2	PRES	8
VOL	8	CHA	-	MOUV	8	CDR	13	EMP	0
POINTS DE SANTE	65	BLESSURE GRAVE	33	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	13	REPUTATION	6		

ARMES

Étripeurs escamotables (+18) <i>2 Att/Round</i>	3d6	-	-
Pistolet très lourd (+13)	4d6	-	-

ARMURE : Subdermique

Tête	11 PA
Corps	11 PA

GRINDER

BASES DE COMPETENCES

- **Conscience tactique 6** • Armes d'épaule 12 • Athlétisme 14 • Bagarre 18 • Concentration 16
- Connaissance de la rue 12 • Conversation 2 • Discrétion 16 • Éducation 4 • Endurance 18 • Esquive 16
- Gestion d'affaires 12 • Guide local : Heywood 12 • Interrogatoire 14 • Langue : Anglais 6 • Langue : argot 4
- Négoce 12 • Perception 12 • Persuasion 13 • Pistage 2 • Pistolet 13 • Premiers secours 4
- Résistance à la torture/aux drogues 16 • Tactique 6

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Respirateur antipollution
- Cyberbras x2 (Arme de mêlée escamotable x2) • Cyberœil x2 (Luminosité faible/infrarouge/UV)
- Cyberjambe x2 (Super saut x2) • Câblage neural (Port d'interface neuronale)



KAITO KELL

LIEUTENANT

ROLE :
CORPO

INT	7	REF	5	DEX	5	TECH	4	PRES	8
VOL	5	CHA	-	MOUV	5	CDR	5	EMP	5
POINTS DE SANTE	35	BLESSURE GRAVE	18	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	5	REPUTATION	6		

ARMES

Pistolet lourd (+11) 2 Att/Round	3d6	-	-
Arme de mêlée lourde (+13) 2 Att/tour - escamotable	3d6	-	-

ARMURE : Subdermique

Tête	11 PA
Corps	11 PA

BASES DE COMPETENCES

- Travail d'équipe 6 • Arme de mêlée 13 • Athlétisme 7 • Bagarre 9 • Bureaucratie 10 • Concentration 7
- Connaissance de la rue 7 • Conversation 12 • Déduction 11 • Discrétion 7 • Éducation 12 • Esquive 13
- Gestion des affaires 12 • Habillement et style 10 • Guide local : Le Glen 11 • Interrogatoire 9 • Langue : Anglais 11
- Langue : argot 7 • Perception 9 • Persuasion 13 • Pistolet 11 • Premiers secours 6

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Agent • Vêtements de cadre sup • Fourre-tout • Brouilleur / décrypteur
- Cyberbras (Arme de mêlée escamotable)

KAELEN "ROOK" CROSS

BOSS ENDURCI

ROLE :
SOLO

INT	5	REF	8	DEX	8	TECH	7	PRES	7
VOL	8	CHA	-	MOUV	8	CDR	15	EMP	1
POINTS DE SANTE	70	BLESSURE GRAVE	35	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	15	REPUTATION	7		

ARMES

Lance-flammes Dragon de Kendachi escamotable (+14)	4	Arme de mêlée lourde (+14) 2 Att/tour	-
Lance-grenades escamotable (explosion) (+14)	6d6	-	-

ARMURE : Charpente linéaire bêta

Tête	12 PA
Corps	12 PA

BASES DE COMPETENCES

- Conscience tactique 8 • Armes d'épaule 16 • Armes lourdes 14 • Arme de mêlée 14 • Athlétisme 16 • Bagarre 16
- Concentration 16 • Conduite de véhicule terrestre 10 • Conversation 2 • Corruption 10 • Discrétion 6 • Éducation 9
- Électronique 17 • Endurance 13 • Esquive 14 • Guide local : Le Glen 11 • Interrogatoire 11 • Langue : Coréen 9
- Langue : argot 7 • Perception 10 • Persuasion 15 • Pistage 5 • Pistolet 13 • Premiers secours 11
- Résistance à la torture/aux drogues 16 • Sécurité électronique 17

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Agent • Brouilleur / décrypteur • Communicateur radio
- Cyberbras (Arme à distance escamotable x2) • Cyberœil x2 (Anti-éblouissement x2) • Cyberjambe x2 (Pied agrippant x2)
- Câblage neural (Port d'interface neuronale) • Charpente linéaire implantée bêta • Maillage musculosquelettique x2



SOLDAT " CERBERUS "

SBIRE ENDURCI

ROLE : SOLO

INT	3	REF	8 (6)	DEX	6 (4)	TECH	5	PRES	3
VOL	3	CHA	-	MOLIV	4 (2)	CDR	3	EMP	3
POINTS DE SANTE	30	BLESSURE GRAVE	15	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	4	REPUTATION	0		

ARMES

Fusil d'assaut (+12) (+1 > 51 m) <i>Lunette de précision</i>	5d6	-	-
Matraque électrique (+10) <i>2 Att/tour (mêlée intermédiaire)</i>	2d6	-	-

ARMURE : Pare-balles moyenne

Tête	12 PA
Corps	12 PA

BASES DE COMPETENCES

- **Conscience tactique 2** • Arme de mêlée 10 • Armes d'épaule 12 • Athlétisme 9 • Bagarre 7 • Concentration 8
- Connaissance de la rue 7 • Conversation 5 • Discrétion 10 • Esquive 10 • Guide local : Le Glen 9 • Langue : Anglais 9
- Langue : argot 7 • Perception 12 • Persuasion 6 • Premiers secours 5

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Agent • Lampe-torche • Communicateur radio
- Biomonitor • Cyberœil x2 (Luminosité faible/infrarouge/UV x2)



BOOSTER

SBIRE	INT	2	REF	6	DEX	5	TECH	2	PRES	4
	VOL	2	CHA	-	MOUV	4	COR	2	EMP	3
ROLE : AUCUN	POINTS DE SANTE	25	BLESSURE GRAVE	13	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	2	REPUTATION	0		

ARMES				ARMURE : Cuir	
Pistolet très lourd (+12) <i>mauvaise qualité</i>	4d6	-	-	Tête	4 PA
Éventeurs (+11) 2 Att/tour	2d6	-	-	Corps	4 PA

BASES DE COMPETENCES

- Arme de mêlée 11 • Athlétisme 9 • Bagarre 9 • Concentration 4 • Conduite de véhicule terrestre 10
- Connaissance 4 • Conversation 5 • Discrétion 7 • Dissimulation/Révélation d'objet 4 • Endurance 6 • Esquive 7
- Guide local : Quartier d'origine 4 • Interrogatoire 6 • Langue : natale 4 • Langue : argot 4 • Perception 6
- Persuasion 6 • Pistolet 12 • Premiers secours 4 • Psychologie 5 • Résistance à la torture/aux drogues 4

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Munitions de pistolet très lourd x30 • Téléphone portable jetable • Éventeurs x2 • Tech-chev

AGENT DE SECURITE

SBIRE	INT	3	REF	7	DEX	4	TECH	2	PRES	2
	VOL	3	CHA	-	MOUV	3	COR	5	EMP	3
ROLE : AUCUN	POINTS DE SANTE	30	BLESSURE GRAVE	15	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	5	REPUTATION	0		

ARMES				ARMURE : Kevlar	
Fusil d'assaut (+10) <i>mauvaise qualité</i>	5d6	Arme de mêlée intermédiaire (+6) 2 Att/tour	2d6	Tête	12 PA
Pistolet très lourd (+10)	4d6	-	-	Corps	12 PA

BASES DE COMPETENCES

- Arme de mêlée 6 • Armes d'épaule 10 • Athlétisme 8 • Bagarre 6 • Concentration 7 • Connaissance 5 • Conversation 5
- Discrétion 8(6) • Esquive 6 • Guide local : Quartier d'origine 5 • Interrogatoire 6 • Langue : natale 5 • Langue : argot 5
- Perception 5 • Persuasion 4 • Pistolet 10 • Premiers secours 4 • Psychologie 5 • Résistance à la torture/aux drogues 5
- Tactique 6 • Tir automatique 10

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Munitions de fusil x40 • Munitions de pistolet très lourd x20 • Communicateur radio



GARDE DU CORPS

SBIRE

ROLE :
AUCUN

INT	2	REF	6	DEX	5	TECH	2	PRES	4
VOL	2	CHA	-	MOUV	4	CDR	2	EMP	3
POINTS DE SANTE	25	BLESSURE GRAVE	13	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	2	REPUTATION	0		

ARMES

Fusil à pompe (+10) <i>mauvaise qualité</i>	5d6	-	-
Pistolet très lourd (+10) <i>mauvaise qualité</i>	4d6	-	-

ARMURE : Kevlar

Tête	7 PA
Corps	7 PA

BASES DE COMPETENCES

- Armes d'épaulé 10 • Athlétisme 9 • Bagarre 11 • Concentration 6 • Conduite de véhicule terrestre 10
- Connaissance 5 • Conversation 5 • Discrétion 7 • Endurance 9 • Esquive 7 • Guide local : Quartier d'origine 5
- Interrogatoire 6 • Langue : natale 5 • Langue : argot 5 • Perception 9 • Persuasion 6 • Pistolet 10
- Premiers secours 4 • Psychologie 5 • Résistance à la torture/aux drogues 8

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Munitions slug x25 • Munitions de pistolet très lourd x25 • Communicateur radio

RESPONSABLE DE LA SECURITE

LIEUTENANT

ROLE :
AUCUN

INT	4	REF	8 (6)	DEX	6 (4)	TECH	4	PRES	6
VOL	5	CHA	-	MOUV	6 (4)	CDR	7	EMP	4
POINTS DE SANTE	40	BLESSURE GRAVE	20	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	7	REPUTATION	0		

ARMES

Fusil d'assaut (+8)	5d6	Arme de mêlée intermédiaire (+8) <i>2 Att/tour</i>	2d6
Pistolet très lourd (+8)	4d6	-	-

ARMURE : Pare-balles moyenne

Tête	13 PA
Corps	13 PA

BASES DE COMPETENCES

- Arme de mêlée 10 (8) • Armes d'épaulé 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 : natale 6 • Langue : argot 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 EQUIPEMENT SPECIAL

- Munitions de fusil x50 • Munitions de pistolet très lourd x30 • Bouclier balistique (10 PS) • Jumelles
- Téléphone portable jetable • Lampe-torche • Menottes x2 • Communicateur radio • Récepteur radio / lecteur de musique
- Câblage neural (mégadrénaline Kerenzikov)



AGENT DE SECURITE ENDURCI

SBIRE ENDURCI

ROLE :
AUCUN

INT	5	REF	7	DEX	4	TECH	2	PRES	2
VOL	3	CHA	-	MOUV	4	CDR	5	EMP	3
POINTS DE SANTE	30	BLESSURE GRAVE	15	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	5	REPUTATION	0		

ARMES

Fusil d'assaut (+12) <i>mauvaise qualité</i>	5d6	Arme de mêlée intermédiaire (+6) 2 Att/tour	2d6
Pistolet très lourd (+12) 2 Att/tour - mauvaise qualité	4d6	-	-

ARMURE : Pare-balles légère

Tête	11 PA
Corps	11 PA

BASES DE COMPETENCES

- Arme de mêlée 6 • Armes d'épaule 12 • Athlétisme 8 • Bagarre 8 • Concentration 7 • Connaissance 7
- Conversation 5 • Discrétion 6 • Endurance 6 • Guide local : Quartier d'origine 7 • Interrogatoire 6
- Langue : natale 9 • Langue : argot 7 • Perception 8 • Persuasion 4 • Pistolet 12 • Premiers secours 4
- Psychologie 5 • Résistance à la torture/aux drogues 8 • Tir automatique 14

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Munitions de fusil x40 • Munitions de pistolet très lourd x20 • Communicateur radio



VENDEUR D'ARMES

-

COMBAT #

6

INITIATIVE

4

MOUV

4

ROLE :
AUCUN

POINTS DE SANTE

25

BLESSURE GRAVE

13

JET DE SAUVEGARDE
CONTRE LA MORT

2

REPUTATION

0

ARMES

Bagarre (+6)
2 Att/tour

2d6

-

-

Arme de mêlée légère (+6)
2 Att/tour - mauvaise qualité

1d6

-

-

ARMURE : Cuir

Tête

-

Corps

4 PA

BASES DE COMPETENCES

- Arme de mêlée 11
- Athlétisme 6
- Armurerie 6
- Comptabilité 6
- Concentration 6
- Conversation 6
- Danse 6
- Esquive 6
- Gestion des affaires 6
- Guide local : Quartier d'origine 6
- Perception 6
- Persuasion 6
- Résistance à la torture/aux drogues 6
- Survie en milieu hostile 8

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Munitions IEM
- Agent de mauvaise qualité
- Respirateur antipollution
- Cash : 20 ED

VIDEUR

-

COMBAT #

10

INITIATIVE

6

MOUV

4

ROLE :
SOLO

POINTS DE SANTE

35

BLESSURE GRAVE

18

JET DE SAUVEGARDE
CONTRE LA MORT

5

REPUTATION

0

ARMES

Bagarre (+9)
2 Att/tour

2d6

-

-

Matraque électrique (+10)
2 Att/tour (mêlée intermédiaire)

2d6

-

-

ARMURE : Kevlar

Tête

-

Corps

7 PA

BASES DE COMPETENCES

- **Conscience tactique 2**
- Arme de mêlée 11
- Armurerie 8
- Athlétisme 7
- Concentration 7
- Connaissance de la rue 8
- Conversation 8
- Déduction 8
- Discrétion 10
- Esquive 10
- Guide local : Quartier d'origine 8
- Habillement et style 8
- Interrogatoire 8
- Perception 10
- Persuasion 6
- Résistance à la torture/aux drogues 8

CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL

- Kit cyberaudio (Communicateur radio)
- Agent de mauvaise qualité
- Synthécocaine x1
- Cash : 50 ED



SCAVVER	-		COMBAT # 8	INITIATIVE 4	MOUV 4	
	ROLE : AUCUN		POINTS DE SANTE 30	BLESSURE GRAVE 15	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT 3	REPUTATION 0
	ARMES				ARMURE : Cuir	
	Bagarre (+9) 2 Att/tour		2d6	-	-	Tête 4 PA
	Arme de mêlée lourde(+11) 2 Att/tour - mauvaise qualité		3d6	-	-	Corps 4 PA
	BASES DE COMPETENCES					
	<ul style="list-style-type: none"> • Arme de mêlée 11 • Athlétisme 10 • Bagarre 9 • Concentration 6 • Connaissance de la rue 6 • Conversation 6 • Cybertech 6 • Électronique 10 • Esquive 10 • Discrétion 10 • Guide local : Quartier d'origine 10 • Perception 8 • Persuasion 6 • Pistolet 12 • Premiers secours 6 • Résistance à la torture/aux drogues 6 • Survie en milieu hostile 8 					
	CYBERIMPLANTS ET EQUIPEMENT SPECIAL					
	<ul style="list-style-type: none"> • Téléphone portable jetable • Technioutils • Cash : 10 ED 					



CYBERPUNK
RED

WATCHDOGS





54

BREAKING NEWS

MPXT

PEAR

