

CYBERPUNK RED



"WELCOME IN NIGHT CITY" Episode.4
Scenario: Derezzed

Un scénario original de Maxime.B
Mis-en-page et coécrit par Alexis.D

Sommaire :

Scène 1 : Initialisation _____	Page 3
Like a Glitch ! _____	Page 3
Scène 2 : Goldenarm pawnshop _____	Page 5
La boutique _____	Page 5
Sur les coups de 21h _____	Page 6
The Gift _____	Page 6
Scène 3 : Netrunning _____	Page 7
Il est temps de plonger Choom ! _____	Page 7
Aide Meneur : Les caractéristiques _____	Page 9

Résumé :

Ce scénario est le quatrième de la campagne que je fais jouer à mes joueurs. Un de mes joueurs c'est bi-classé en Netrunner, ce scénario est construit pour être un scénario permettant à un joueur de découvrir pas à pas le Netrunning. Le personnage incarne un Netrunner qui doit récupérer des fichiers chez un prêteur sur gage peu commode. Il s'agit d'un scénario original, toute ressemblance avec des scénarii existant serait une coïncidence.

Bestiaire

Jorge Goldenarm

Note :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **MaxBov ou Elian "Legba" Dumas.***

Ce scénario est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr>. Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké. Toute reproduction partielle ou totale (autre que pour l'adaptation à la table de jeux du Meneur) est interdite sans l'autorisation des(s) auteur(s).

Nota :

Les extraits de la carte de Night-city sont issue des cartes de " The Writers' Cthulhu" disponible ici : <https://writersctulhu.com/index.php/2020/12/30/night-city-maps/>

Scène 1 : Initialisation

Like a Glitch !

En milieu de journée du **Mercredi 12 Avril 2045**, "Legba", le fixer du Glen contacte le personnage Netrunner via son agent. Il lui donnera rendez-vous au "Raven", un bar du Glen, quartier général du fixer. Le personnage sera reçu dans un bar des plus calme autour d'une petite table dans un alcove. A coté du Fixer, une jeune femme visiblement d'origine haïtienne scrutera le Netrunner. Legba ouvrira la conversation :

Salut, la dame, présente ici à besoin de ton aide ! Des Choombas, novices chez les Voodoo Boys se sont fait dérober des données sensibles. Il semblerait qu'un psycho a décâblé devant eux et les a pris pour cible. Un seul des quatre s'en est sorti, concernant les autres... c'est un encéphalo plat. Bref, tout cela ne te concerne pas, on a besoin de toi pour récupérer ces données.

Si le personnage demande pourquoi les Choombas des Voodoo-Boys transportaient des données sensibles, Glitch répondra :

Une de nos planques au nord d'University District a été attaqué par un gang rival, nos Choombas avaient pour mission de m'apporter l'éclat de données et c'est sur le chemin du retour qu'ils se sont fait refroidir. Chip a pu s'échapper pour venir me trouver.

Si le personnage demande ou sont les données sensibles à l'heure actuelle, Legba répondra

Glitch a pu retracer le parcours qu'a suivi l'éclat jusqu'au magasin d'un prêteur à gage nommé "*Jorge Goldenarm*" dans le sud du *GLEN*.

Si le personnage demande ce qu'il est advenu du Cyberpsycho, Glitch sourira et répondra :

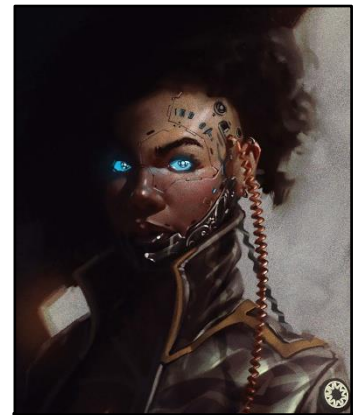
Il a été mis hors d'état de nuire par la *MAX-TAC*. L'éclat est passé entre plusieurs mains trop rapidement sans que les gens ne sache vraiment ce qu'il contenait.

Si le personnage demande pourquoi ces données sont sensibles :

Il y a là-dedans, les localisations de nos planques, la liste de nos certains de nos membres et les diverses missions qu'ils font. Enfin bref, tu vois la merde dans laquelle on est !



Elian "Legba" Dumas



Moana "Glitch" Placide

INITIALISATION

Si le personnage demande pourquoi on voudrait lui confier la mission, à lui, Legba répondra :

Ça éveillera trop les soupçons si un Voodoo Boys était vu près de la boutique de "*Jorge Goldenarm*". Ça pourrait faire capoter toute l'opération. C'est pour ça qu'on a besoin de toi : un indépendant. Et surtout, j'ai besoin de te tester pour savoir si tu es quelqu'un de confiance à qui je pourrais confier d'autres jobs.

Lorsque le personnage demandera qu'elle est la mission, Legba informera que :

On a besoin de tu t'infiltras dans la boutique de "*Goldenarm*", que tu récupères les données de l'éclat et que tu me les rapportes ici au Raven. Profite en pour vérifier qu'il n'a pas fait de copie et pour truquer toutes les données qu'il a sur l'éclat actuel. Sa boutique devrait être vide ce soir vers 21h. Glitch s'occupera de le distraire. Elle a un rendez-vous avec lui pour l'occuper avec une autre affaire qui pourrait nous permettre de trouver notre nouveau spot ou les Voodoo Boys pourraient s'implanter.

Les Voodoo Boys t'ont laissé un paquet à l'arrière de la boutique dans un conduit d'aération près de la porte arrière. Il y aura à l'intérieur tout le matos pour te faufiler à l'intérieur de la boutique. Et bien évidemment, c'est un cadeau que tu pourras garder ça avec toi. C'est un peu la façon qu'on les Voodoo Boys pour te remercier, en plus de la petite prime de 800 e.d qui est assortie au job.

Après l'entrevue, Legba donnera l'adresse de la boutique, le "Goldenarm pawnshop".

Scène 2 : Goldenarm pawnshop

La boutique

La boutique du prêteur sur gage, le "Goldenarm pawnshop" se trouve dans le quartier sud du GLEN. Le propriétaire de la boutique, un certain *Jorge Goldenarm* est réputé pour être intraitable avec ses clients et trouve toujours un moyen de se faire rembourser. Mieux vaut-il vendre un bras que d'avoir à faire à Goldenarm (au sens propre plus qu'au sens figuré).



La boutique aborde une enseigne des plus reconnaissable, un bras en or. Une grande partie des articles à la vente à l'intérieur de la boutique sont des cyber-implants. Il n'y a que très peu d'armes et les quelques objets restants sont juste des vieux bibelots. Jorge est aussi connu par les fixers pour être un revendeur d'objets de collection. Il est capable de trouver une des vieilles guitare de Silverhand en moins de 24 heures montre en main afin de la revendre.

Jorge Goldenarm			
Race	Hispanique	Âge	42 ans
Cheveux	Long et en forme de Dreadlocks	Yeux	Marrons
Taille	2 mètres	Poids	120 kilos de muscles
Corpulence	Montagne de muscles	Divers	Barbe bien fournie et taillés
Équipement	Lance Grenade Popup, SMG Lourde Popup, Cybercobra et Etripeurs		
Implant Cybernétique	Deux bras cyber en or		
Métier	Prêteur sur gage		
Statut	Inconnue		



Jorge Goldenarm



Enseigne de GOLDENARM

Sur les coups de 21h

Si le personnage va ou revient sur les lieux aux alentours des 21h, vous pouvez lui lire la description suivante :

Sur les coups de 21h comme convenu, tu arrives dans le sud du GLEN qui est parsemé d'immenses buildings et de routes qui s'entrecroisent dans les hauteurs du ciel. Tu arpentes la rue bondée de monde en tout genre... éclairé par les néons vacillant des enseignes et les phares de divers véhicules parcourant le macadam.

La boutique de Goldenarm, facilement reconnaissable grâce à son enseigne dorée représentant un bras en or. A première vue, il n'y a personne à l'intérieur, toutes les lumières sont éteintes.

Une cinquantaine de mètres plus loin tu aperçois une ruelle qui semble faire le tour du bâtiment.

The Gift

Le paquet laissé par les Voodoo Boys attend le personnage dans le conduit de ventilation comme convenue contient les équipements suivants :

- Une cyberconsole de mauvaise qualité (100 ED) possédant 5 emplacements ;
- Une paire de lunette de réalité virtuelle ;
- Un programme de soutien : Ver (page 203 du livre de base) - Il donne un bonus de +2 sur tous les jets de Porte dérobée tant que le programme est rezzé. Il est virtuellement représenté par un automate doré en forme de ver aux yeux vert fluo.
- Un programme défensif : Armure (page 203 du livre de base) – Il réduit de 4 tous les dégâts au cerveau que le personnage doit subir tant que le programme est rezzé. Il ne peut exécuter qu'une seule copie de ce programme à la fois. Chaque copie de ce programme ne peut être utilisée qu'une fois par Netrun. Il est virtuellement représenté par une armure dorée transparente portée par le Netrunner
- Un programme offensif : Sabre / antiprogramme (page 204 du livre de base) – Il inflige 3d6 points de dégâts aux GLACE et 2d6 aux autres programmes. Il est virtuellement représenté par un katana énergétique brillant qui apparaît dans la main du Netrunner.
- Un virus : Meta-Eraser – Il efface des données et les remplace par des tonnes de métadonnées sans importance.

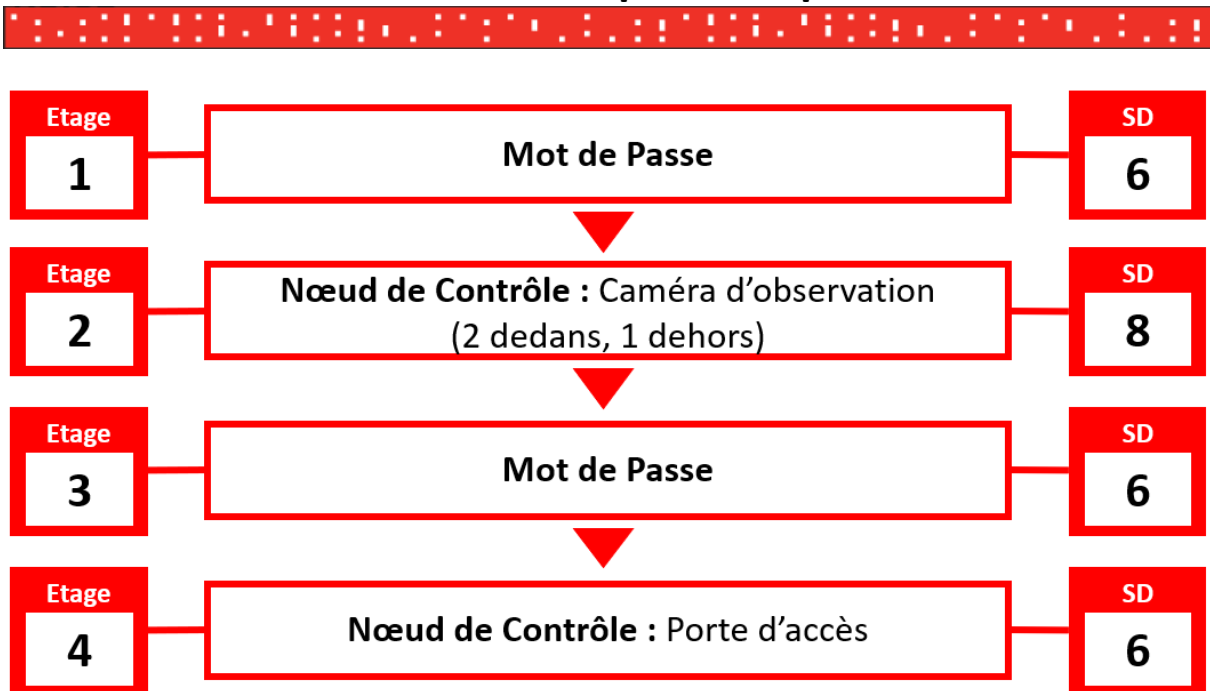
Scène 3 : Netrunning

Il est temps de plonger Choom !

Les fichiers que le personnage doit récupérer dans la boutique est protégée par deux architectes réseau.

- La première architecture permet de créer un accès physique à la boutique (que ce soit par la porte avant ou par la porte arrière). Il existe un point de connexion proche de la porte arrière permettant au Netrunner de se connecter physiquement au réseau.
- La deuxième architecture est une protection de l'ordinateur de Jorge. Jorge souhaitait garder diverses informations dans un deuxième réseau en cas d'intrusion dans le premier réseau. Le Netrunner doit se connecter à l'interface à partir de l'ordinateur.

Architecture du réseau : Accès pawnshop



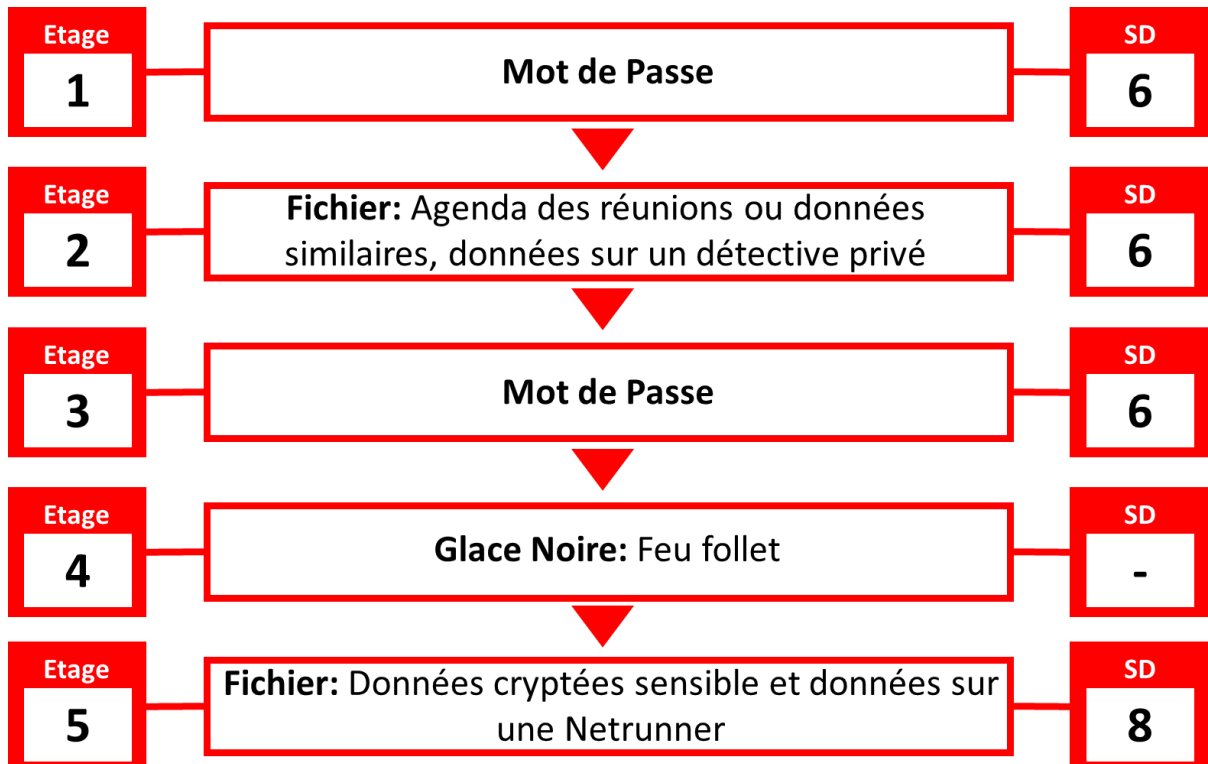
Nœud de contrôle du deuxième étage : Ce nœud de contrôle permet de contrôler 3 caméras :

- 1 caméra à l'entrée du magasin, vue vers l'extérieur
- 1 caméra proche de la caisse
- 1 caméra vue sur le bureau à l'étage

Nœud de contrôle du quatrième étage :

- Déverrouille les portes d'accès avant et arrière de la boutique

Architecture du réseau : Sécurité Informatique



Fichiers étage du deuxième étage : L'amas de fichiers du deuxième étage est composé de l'agenda du Jorge. Il y a en plus des données sur un détective, un certain détective Valentine. Si le personnage pense à revendre ses informations au Fixer, il pourrait empocher une prime de 200 à 300 e.d

Démons installés :

Le démon installé dans cette interface est un **Feu follet**, un GLACE antipersonnel dont les caractéristiques sont les suivantes

- PER : 4
- VIT : 4
- ATT : 4
- DEF : 2
- REZ : 15

Le démon inflige 1d6 points de dégâts directement au cerveau du Netrunner ennemi et réduit la quantité totale d'actions virtuelles qu'il peut accomplir lors de son prochain tour de 1 (mais il lui reste deux actions virtuelles minimum). Il est virtuellement représenté par un orbe de lumière pourvu d'un œil minuscule qui crépite d'énergie.

Fichiers étage du cinquième étage : L'amas de fichiers sensible du cinquième étage est composé des données de l'éclat qui intéressent Glitch. L'éclat est inséré à l'intérieur du système. Le programme Meta-Eraser permet de remplacer les données sur l'éclat une fois que le personnage aura fait une copie. Il y a en plus des données sur une Netrunner nommé Bubbles. Si le personnage pense à revendre ses informations au Fixer, il pourrait empocher une prime de 200 à 300 e.d

Aide Meneur : Les caractéristiques

JORGE GOLDENARM

INT	7	REF	8	DEX	6	TECH	5	PRES	5
VOL	5	CHAN	--	MOUV	4	CORP	6	EMP	6

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

Armes		Armure: Armure pare balle légère	
Lance Grenade Popup	6d6	Tête	11 SP
SMG Lourd Popup	3d6	Corps	11 SP
Cybercobra	4d6		
Etripeurs	3d6		

Skill Base		Compétences d'éducation		Compétences de Tir	
Compétence de Vigilance	Niv Stat	Guide Local (Local)	Niv Stat	Tir à l'arc (Ref)	Niv Stat
Concentration (Vol)	7 2	-> Quartier d'origine	7	Tir automatique x2 (REF)	8
Dissim./Révélation obj (INT)	9 2	->	9 2	Compétences de Sociabilité	Niv Stat
Lecture sur les lèvres (INT)	7	->	7	Conn. De la rue (PRES)	11 6
Perception (INT)	12 5	->	7	Conversation (EMP)	9 4
Pistage (INT)	11 4	Langue connues (INT)	7	Corruption (PRES)	9 4
Compétences de Corps	Niv Stat	-> Argo	9 2	Habillement. Style (PRES)	5
Athlétisme (DEX)	12 6	-> Native	11 4	Interrogatoire (PRES)	8 2
Contorsion (DEX)	6	->	7	Look (PRES)	5
Danse (DEX)	6	Science (INT)	7	Negoce (PRES)	10 5
Discretion (DEX)	10 4	->	7	Persuasion (PRES)	9 4
Endurance (VOL)	11 6	Gestion des affaires (INT)	10 3	Psychologie (EMP)	10 4
Rés. Torture/drogue (VOL)	10 5	Survie en milieu hostile (INT)	14 7	Compétences techniques	Niv Stat
Compétence de Contrôle	Niv Stat	Tactique (INT)	11 4	Aérotech (TECH)	5
Cond. Véhicule terrestre (REF)	10 2	Compétences de Combat	Niv Stat	Armurerie (TECH)	9 4
Equitation (REF)	8	Armes de mêlée (DEX)	14 8	Arts plastiques (TECH)	5
Pil. Véhicule maritimes (REF)	8	Art Martial x2 (DEX)	6	Assistance médicale x2 (TECH)	7 2
Pil. Véhicules aérien x2 (REF)	8	Bagarre (DEX)	8 2	Contrefaçon (TECH)	5
Compétences d'éducation	Niv Stat	Esquive (DEX)	12 6	Corchetage (TECH)	5
Bibliothèque (INT)	7	Compétences de Représentation	Niv Stat	Cybertechnique (TECH)	5
Bureaucratie (INT)	7	Jeu d'acteur (PRES)	5	Electronique (TECH)	9 4
Composition (INT)	7	Instrument (TECH)	5	Explosifs x2 (TECH)	12 7
Comptabilité (INT)	9 2	->	5	Maritechs (TECH)	5
Connaissance (INT)	9 2	->	5	Photos & Films (TECH)	5
Criminologie (INT)	7	Compétences de Tir	Niv Stat	Pickpocket (TECH)	7 2
Cryptographie (INT)	7	Armes d'épaule (REF)	8	Premiers secours (TECH)	7 2
Déduction (INT)	11 4	Armes Lourdes (REF)	14 6	Sécurité électronique (TECH)	9 4
Dressage (INT)	7	Pistolet (REF)	14 6	Teratech (TECH)	7 2
Jeux de Hasard (INT)	7				
Compétence de Classe					

Cyberware & Equipement Spécial		Equipement général		Amélioration Cyber	
Munitions		Agent	1	Cyber-bras	2
Fusil à pompe	25	Communicateur radio	1		
Pistolet Lourd	25				
Grenade Etourdissante	1				
Grenade Fumigène	1				

Programme & Cyberdeck



CYBERPUNK

RED