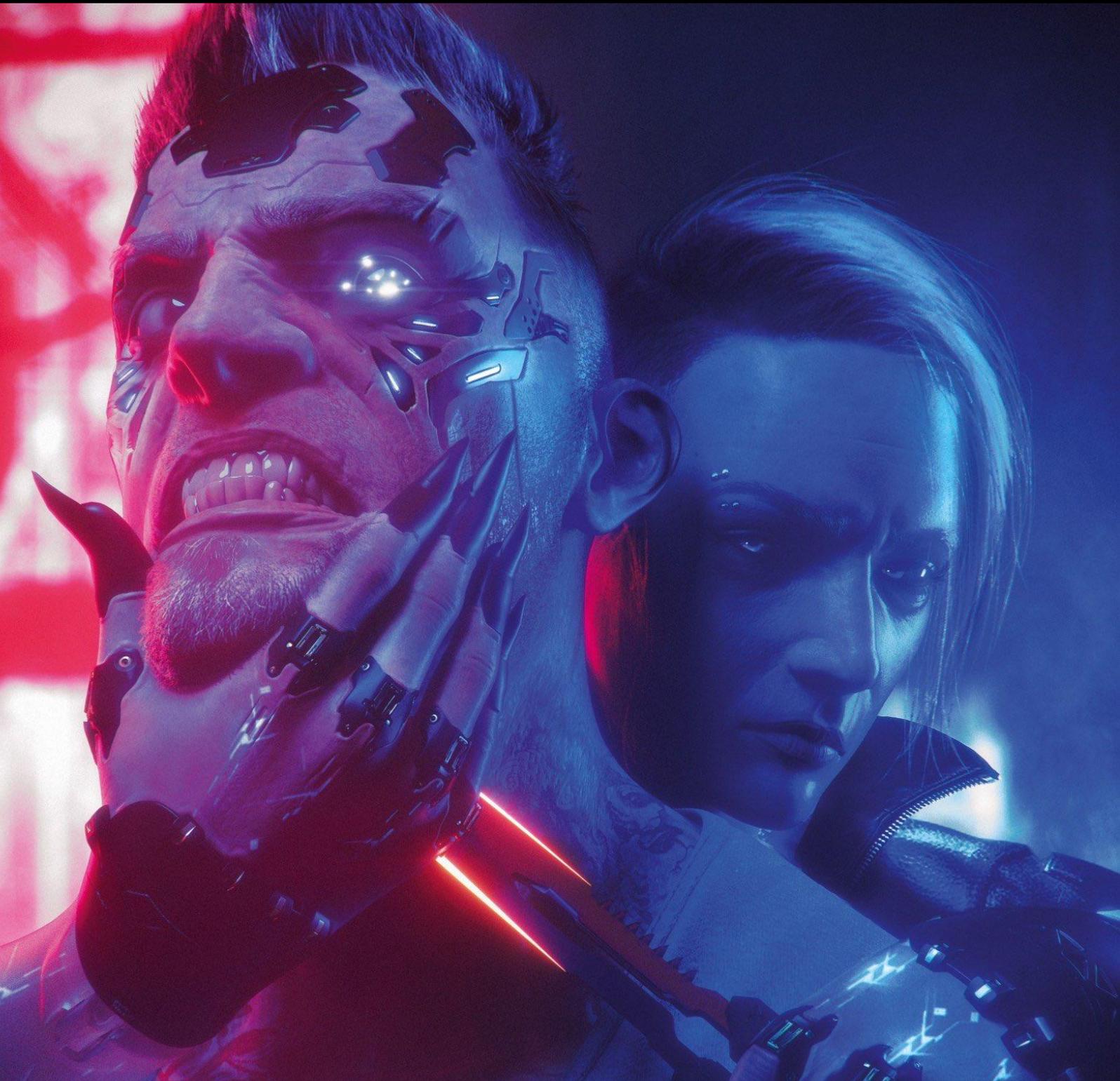


# CYBERPUNK RED



**RED CHROME CARGO**  
Une Sreamsheet pour Cyberpunk RED

Crée par Cody Pondsmith  
Pour le compte de la société R. Talsorian Games  
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D  
Relecture et corrections : Dryss

## Sommaire :

La guerre des gangs éclate dans la zone de combat _____	page 3
Informations pour les joueurs _____	page 4
Informations pour les Meneurs _____	page 4
Plan du train cargo hammerhead _____	page 5

## Note :

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

*Ce document est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr>. Il s'agit d'un document DLC de R. Talsorian Games pour le jeu de rôle Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :*

<https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2020/12/RTG-CPR-RedChromeCargo-RED.pdf>

## La guerre des gangs éclate dans la zone de combat

par Jericho Hunt

Plus tôt dans la journée, le secteur nord de la Combat Zone/Zone de combat a été plongé dans le chaos, les tensions entre les Iron Sights et la légion du Chrome Rouge ayant explosé en un conflit à grande échelle. Les balles ont volé et les éboueurs ont tranché alors que ces deux gangs violents ont libéré des mois d'hostilité accumulée l'un sur l'autre et sur tout résident malheureux de Night City qui s'est aventuré dans leur querelle sanglante. Les officiers de la NCPD sont déjà sur place pour tenter de réprimer cette violence insensée, mais la présence de plusieurs conversions intégrales dans la mêlée a nécessité l'intervention du C-SWAT. Il ne fait aucun doute que ce conflit va déborder de la zone de combat au fur et à mesure de son escalade.

Mais qu'est-ce qui a pu provoquer ce bain de sang ? Ce conflit pourrait-il avoir d'autres causes que des frontières mal définies et des propos incendiaires ? Serait-ce l'œuvre d'un acteur extérieur obscur et sournois ? Night City Today vous livre toute l'histoire, avec tous les détails dramatiques.

Il est facile de supposer que ce conflit découle des escarmouches territoriales mineures auxquelles se livrent la Légion du Chrome Rouge et les Iron Sights depuis quelques années, les membres de la Légion du Chrome Rouge ayant commencé à recruter des jeunes sur les territoires traditionnellement détenus par les Iron Sights. Après la chute d'Arasaka lors de la 4ème guerre corporatiste, les Iron Sights, soutenus par cette même corpo, ont perdu une grande partie de leur influence. En conséquence, la Légion, parmi d'autres gangs, a jeté son dévolu sur les Iron Sights. La Légion du Chrome Rouge est bien connue pour écraser les gangs rivaux, annexer leur territoire et endoctriner les jeunes membres dans leur groupe néo-fasciste, mais de récentes batailles indiquent que les Iron Sights font plus que défendre leur territoire et agissent en fait en tant qu'agresseur dans la guerre des gangs. Les journalistes de Night City Today ont déterré une piste qui pointe vers une raison troublante pour ce changement de tactique des gangs.

Comme tous les habitants du nord de Night City le savent, les Iron Sights, autrefois puissants, ont fait un retour miraculeux ces dernières années. Séparés du financement d'Arasaka, les Iron Sights, dont les membres sont presque entièrement composés de conversions intégrales et d'individus lourdement augmentés, au bord ou sous l'emprise de la cyberpsychose, ont perdu leur influence et leur territoire pendant l'ère du Rouge. Ce

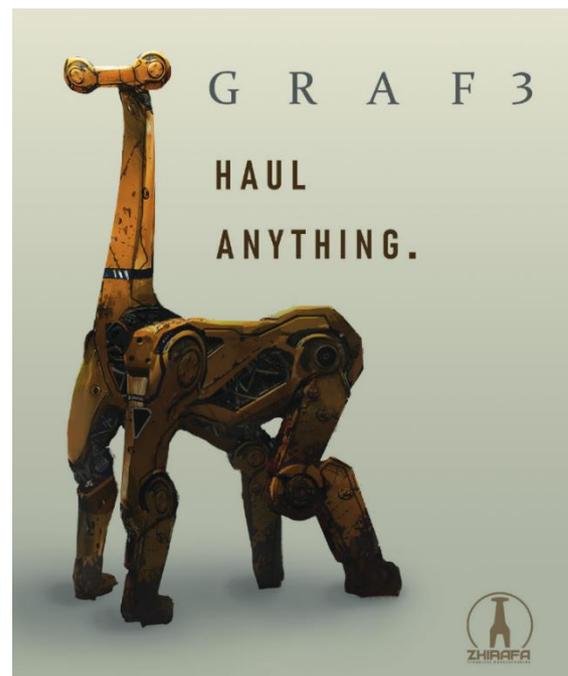
Iron Sights ont commencé à voir le nombre de leurs membres augmenter à nouveau. Cette augmentation de leurs rangs a été initialement attribuée à des individus souffrant de cyberpsychose après qu'ils aient échoué à se réincorporer dans la société. Mais récemment, l'intrépide reporter Jericho Hunt a fait une découverte qui va choquer la ville et qui va certainement faire la lumière sur ce massacre. Sous couverture, dans une gare exploitée par des Nomades dans la banlieue de Night City, Hunt a été témoin d'un échange entre des affiliés connus d'Iron Sights et une mystérieuse cabale d'hommes en costumes noirs. Cette transaction a permis aux Iron Sights de récupérer plusieurs caisses de matériel militaire dont Hunt a remarqué qu'elles provenaient d'un marché de minuit. Il semble que les Iron Sights soient en effet soutenus par un nouveau bienfaiteur.

Quelques jours seulement après le transfert, la police a signalé une attaque de la Légion du Chrome Rouge contre un camion banalisé entrant dans la ville. Le camion transportait sans doute une nouvelle cargaison de la cabale de l'ombre. Hunt pense que la tournure la plus récente des événements dans la guerre des gangs est une vengeance de la part des Iron Sights qui cherchent à détruire la Légion du Chrome Rouge et à reprendre ce qui leur a été volé.

[Lien : Les Iron Sights obtiennent de nouvelles armes](#)

[Lien : Répartition du paysage des gangs de Night City](#)

[Lien : Troisième détournement de camion cette semaine](#)



### ► Informations pour les joueurs ◀

Un célèbre Fixer nommé Hornet (**Page 305 du livre de base**) approche le groupe par l'intermédiaire de leur Fixer local et leur propose un travail lucratif mais dangereux. Hornet leur offre 2.000eb chacun pour récupérer une cargaison qui a été volée par la Légion du Chrome Rouge (**Page 309 du livre de base**). La cargaison se compose de quatre grandes caisses avec des serrures codées par ADN. Hornet n'a pas dit au groupe ce que contiennent les caisses, mais seulement qu'ils doivent être très prudents lorsqu'ils les transportent. La cargaison est transportée vers une installation de la Légion du Chrome Rouge en dehors de la ville via le Hammerhead, un train-cargo Militech lourdement blindé que le gang a détourné. Il n'y a pas de détails sur ce qui attend les personnages à l'intérieur du train, mais 2.000 eb par tête, c'est un sacré butin. Ça ne peut pas être si terrible...

### ► Informations pour le meneur ◀

Trois des caisses que les personnages doivent récupérer sont remplies d'explosifs de qualité militaire et de logiciels informatiques destinés à l'origine aux Iron Sights (**Page 308 du livre de base**). Le dernier conteneur contient plusieurs bidons d'une neurotoxine mortelle conçue par Hornet lui-même.

Cette neurotoxine a été achetée à prix d'or pour servir d'atout aux Iron Sights contre la Légion du Chrome Rouge et tout autre gang qui se révélerait être un problème important. La Légion du Chrome Rouge a volé les conteneurs, mais les serrures codées à l'ADN et les parois en métal épais se sont avérées trop difficiles à pénétrer sans endommager le contenu.

Actuellement, la cargaison se dirige vers une ville abandonnée à la périphérie nord de Night City, où un Techie employé par la Légion du Chrome Rouge peut faire sauter les serrures.

Hornet organise le passage des personnages à bord de son propre train, qui sera parallèle à la locomotive de la Légion du Chrome Rouge. Lorsque les deux trains se rapprochent, les personnages doivent sauter du haut du train de Hornet sur le train de la Légion avec un test d'athlétisme (SD de 13). S'il ne réussit pas ce test, le saut du personnage est trop court et il percute la paroi du wagon arrière. Il réussira néanmoins à s'accrocher et à ne pas tomber au sol, mais la collision avertit les gardes à l'intérieur du train d'un potentiel danger.

Une fois à bord du train, les personnages doivent ouvrir la trappe de maintenance située sur le toit de la voiture arrière avec un test d'électronique (SD de 13). Cela leur donne accès à l'intérieur du train. Il y a deux gardes de la Légion du Chrome Rouge dans le wagon arrière (**Dont le profil est celui d'un Booster, page 412 du livre de base** ; Ajouter un Fusil à pompe ; Augmenter le nombre de gardes de 1 s'il y a 5 personnages ou plus).

Les caisses du wagon sont suffisamment hautes pour dissimuler la trappe de maintenance du train et permettre aux personnages de tenter une entrée furtive afin de surprendre les gardes.

Si les personnages atteignent le wagon du milieu, ils découvrent qu'il est vide, à l'exception de quelques caisses et d'un port de maintenance. Ce port de maintenance peut être piraté par un Netrunner (voir l'architecture de l'unité centrale du train cargo Hammerhead). L'accès au Manifeste de la cargaison du Hammerhead donne aux personnages une liste de tous les objets se trouvant à bord du train lorsqu'il a été détourné par la Légion du Chrome Rouge. Un Meneur de Jeu astucieux peut donner aux personnages un nouvel équipement ou insérer quelques éléments d'intrigue à partir de cette liste. Si le Netrunner conquiert le nœud de contrôle de la tourelle, non seulement il apprend l'existence de la tourelle dans le wagon suivant, mais il peut en prendre le contrôle.

Dans le wagon avant, les personnages trouvent un nombre de gardes de la Légion du Chrome Rouge (**Dont le profil est celui d'un Booster, page 412 du livre de base** ; Ajouter un Fusil à pompe) égal au nombre de personnages moins 1, et un officier de la Légion du Chrome Rouge (**Dont le profil est celui d'un Responsable de la Sécurité page 413 du livre de base**). Si les gardes ont été alertés par l'abordage du train par les personnages, alors la tourelle automatisée (**Utiliser la tourelle automatisée page 214 du livre de base**) au centre de la pièce est active.

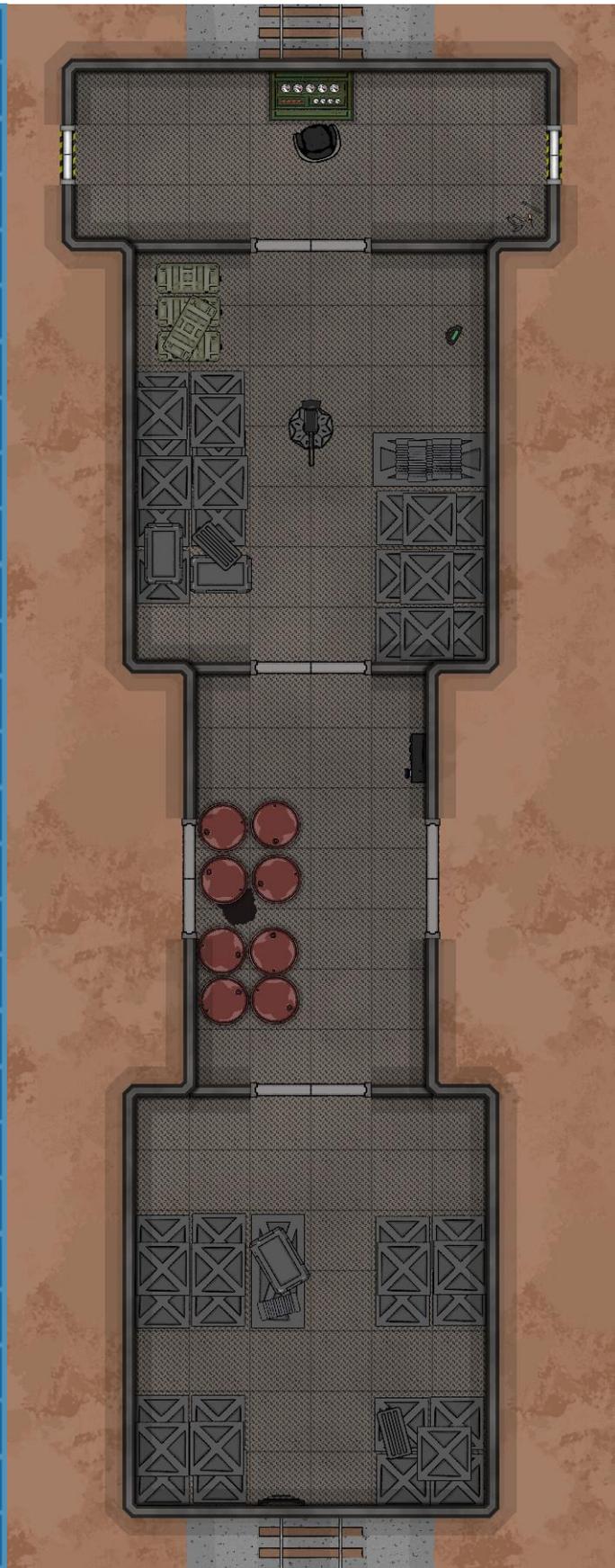
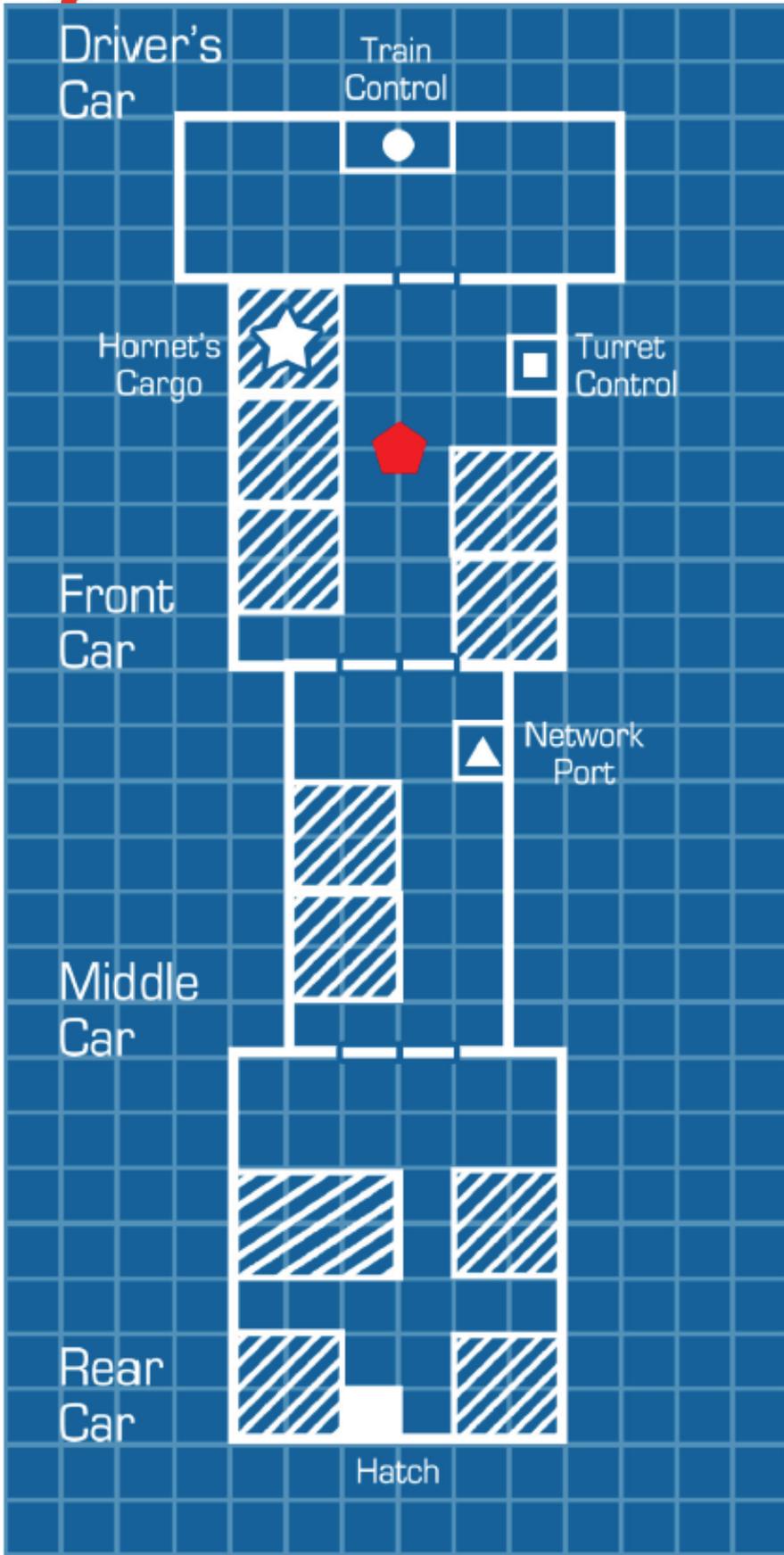
Si la tourelle n'a pas été activée, l'un des gardes de la Légion utilisera son premier tour pour se précipiter vers les commandes de la tourelle et l'activer.

Les caisses que les personnages recherchent se trouvent dans le wagon avant. Chacune d'elle peut être portée par un seul personnage mais nécessite deux mains. Les personnages peuvent soit arrêter le Hammerhead, qui est normalement automatisé, en utilisant les commandes de la cabine du conducteur avec un test de conduite de véhicule terrestre (SD de 9), soit sortir par le chemin par lequel ils sont entrés et retourner au train de Hornet.

Le test d'Athlétisme pour le saut en portant une caisse a un SD fixé à 15. Lancer un conteneur dans l'autre train nécessite un test d'Athlétisme avec un SD de 13.

Une fois de retour à bord du train de Hornet, les personnages peuvent remettre les conteneurs à Hornet et se faire payer. À la fin de la semaine, la guerre des gangs dans le nord de la zone de combat prend fin lorsque les Iron Sights utilisent leur nouvelle cargaison de technologie et de poison pour écraser la Légion du Chrome Rouge.

Etage	De l'autre côté de la "Porte"	SD
1	<b>Mot de passe</b>	6
2	<b>Fichier:</b> Manifeste original de la cargaison du Hammerhead.	8
3	<b>Mot de passe</b>	8
4	<b>Black Ice:</b> Hellhound	-
5	<b>Nœud de contrôle:</b> Commande de la tourelle automatisée	8



## LE TRAIN CARGO HAMMERHEAD





# CYBERPUNK RED