



# CETTE SEMAINE DANS NIGHT CITY

## LE SAVIEZ VOUS ?

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

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

## DES ÉPÉES POUR DÉFENDRE LES PLUMES :

La doyenne de l'Université de Night City, Meline Yueh, a annoncé l'arrivée prochaine de tourelles de défense Militech Df-3456 pour la protection des étudiants contre les intrusions et exactions de gangs sur le campus et dans les salles de cours :

« Il est temps de protéger se qui deviendra l'élite de notre ville, chaque jour nos étudiants sont la cible de boostergangs qui viennent les dépouiller, les blesser voire les tuer, comme ce fut le cas pour Issac Horshdet il y a 3 semaines. Nous nous efforçons d'intégrer dans nos rangs des jeunes de tous milieux sociaux. Je vous l'affirme, la peur va changer de camp. »

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



## DÉBLAIEMENT DU VIEUX CENTRE VILLE :

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

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



## DERNIÈRE CHEVAUCHÉE (PAR MALOHIN)

### INFORMATIONS POUR LES JOUEURS :

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

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

### LA MISSION :

Slice est au courant de la livraison prochaine de tourelles de défense Militech Df-3456 pour l'université, 4 camions contenant chacun 10 tourelles doivent passer par un trajet dont il a eu vent. Il souhaiterait le chargement d'un seul camion. La prime se porte à 1000 eddies par personne, ce montant est fixe mais le montant peut être indiqué au fixer (si c'est un PJ) qui s'occupera de la répartition.

Le chargement arrive par l'US 16, 4 camions banalisés, accompagnés de deux vans banalisés avec 5 membres de Militech (4 agents et 1 responsable de la sécurité, pp 413 et 415) dans chaque véhicule. Chaque tourelle est équipée d'une puce de localisation qu'il faudra désactiver. Un des quatre chauffeurs (Johann Désir) est sa taupe, un apache infiltré et un homme de confiance, il sera dans le dernier camion. Le convoi arrivera par le nord dans deux jours, le matin aux environs de 9 heures. La formation devrait être un camion, un van, deux camions, second van et quatrième camion.

### INFORMATIONS AU MENEUR:

-Le Maelstrom veut faire place nette des Apaches et capturer si possible Slice.

-Une corpo, ou un membre du conseil municipal (déterminez celle que vous souhaitez) aide le Maelstrom en sous main, une zone de guerre, c'est des ventes d'armes, d'armures, location de milice... De l'argent facile à gagner ou à détourner.

-Johann Désir est mort, avant d'être abattu il a été torturé et a fini par donner le plan de Slice. Toutes les tourelles ont été équipées d'un second jeu de puces de localisation qui sera activée lors de la mise en route des tourelles. Provoquant du même coup une attaque violente de Militech qui pourrait mettre fin à la vision de Slice. Si les joueurs prennent le dernier camion le chauffeur à été remplacé, sous la contrainte (Intimidation SD15) le nouveau chauffeur peut leur avouer qu'il remplace Johann sur le pouce et que celui-ci est mort.

### PRÉPARATION:

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

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

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

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

-Isoler un des camions entre les feux et les travaux, le passage à niveau ou le pont basculant.

-Utiliser une grue de chantier pour voler un des containers.

-Vider un conteneur alors que le camion roule.

-L'attaque frontale.

L'attaque frontale est déconseillée, en cas d'assaut lancé contre les gardes, les agents de Militech lanceront l'alerte, déclenchant l'arrivée de renforts (drones et véhicules) dans un délai variable. (4 tours pour les drones et entre 10 et 15 tours pour les véhicules). 1D4 drones aériens et 1D6 véhicules avec 3 agents de sécurité et 1 responsable de la sécurité dans chaque véhicule.

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

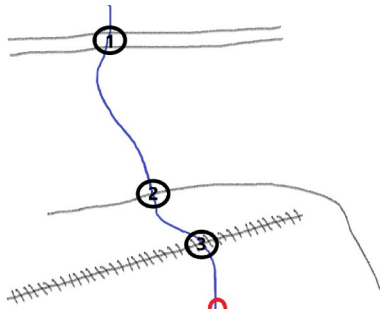
### LIVRAISON :

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

### ET APRÈS ?

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

# Route US16



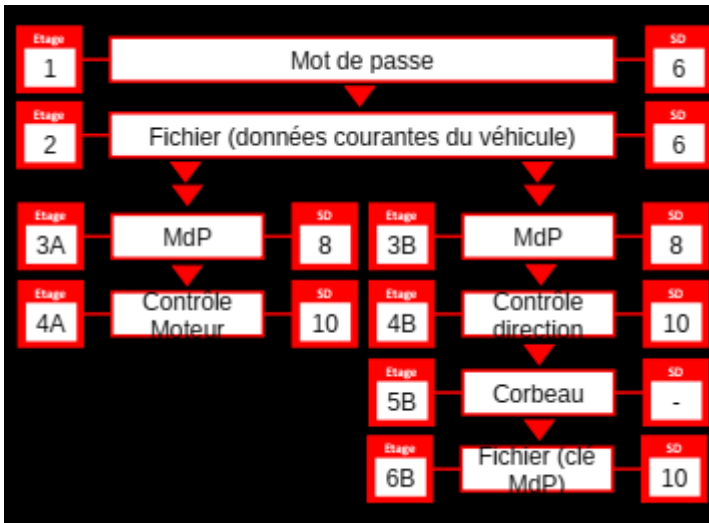
- | Trajet du convoi
- | Zones de travaux
- ① Pont basculant
- ② Limite de Night City
- ③ Passage à niveau
- Canal Nord
- ⊥ Chemin de fer



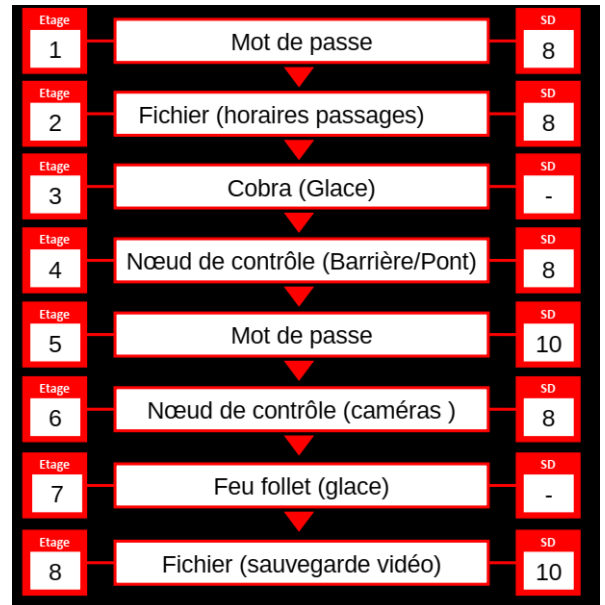
ThorTon Mackinaw



Kauzak Bratsk



Architecture camions et vans



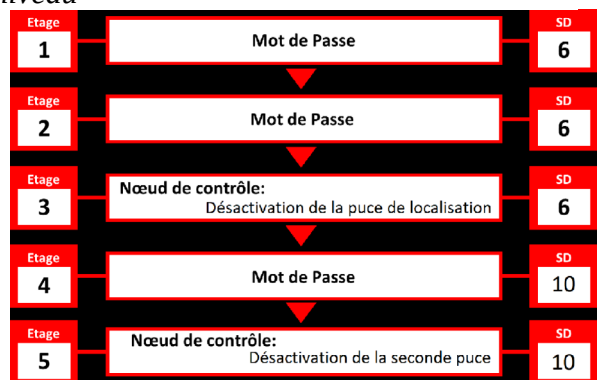
Architecture Pont basculant et passage à niveau

## DRONE AÉRIEN DE COMBAT

MOV 8  
REF 6

PS 15  
Armure 7

Arme Fusil d'assaut base 12 dommages 5D6



Architecture Tourelles