



Sommaire

- ▶ Intrigues & Rencontres ◀..... 1
 - ▶ Informations pour les JOUEURS ◀..... 1
 - ▶ Notes pour le MAÎTRE DE JEU ◀..... 1
- ▶ Plans, PNJ & Créations ◀..... 2
 - ▶ Plans ◀..... 2
 - ▶ PNJ ◀..... 2
 - ▶ Créations ◀..... 2

▶ INTRIGUES & RENCONTRES ◀

▶ Informations pour les JOUEURS ◀

Vers 10h00 du matin, après la lecture des infos sélectionnées par vos agents [**CF. SCREAMSHEET**], vous partez vous occuper de vos affaires dans la zone de **Rancho Coronado** [**P. 299 CPR**]+[**PLAN 1**]. Toute la journée, les conditions météorologiques se sont progressivement dégradées. C'est une fin d'hiver comme on n'en a jamais vu ! Au moment du retour vers le centre de Night-City, à la nuit tombante, la pluie verglaçante et le brouillard s'intensifient d'un coup. Vous êtes bloqués à l'entrée du pont au-dessus du **MetalStorm** [**P.314 CPR**]+[**PLAN 1, BULLE 38**]. Des barrages routiers ont été mis en place. Les transports en commun sont arrêtés. La tempête redouble, on n'y voit pas à plus de 10 m. « Sans déconner Choomba, mon agent capte que dalle ! Fais chier ! Ça caille ! », vous dites-vous. Les quelques véhicules imprudents qui continuaient de circuler finissent par s'encaster dans le décors ou se percuter. Vous avez déjà mis vos véhicules à l'abri, si vous en aviez. Les seules âmes que vous voyez sont une silhouette massive qui semble se diriger doucement vers le bas du pont et, la bonne surprise, les visages d'edgerunners que vous connaissez. Il est 20H00, dans le blizzard...

▶ Notes pour le MAÎTRE DE JEU ◀

[**RÈGLE SPÉCIALE**] [**CF CRÉATIONS**]

0▶ Les conditions météo sont dues aux facteurs naturels extrêmes et à des incidents graves en zone industrielle, tout au sud de **Rancho Coronado**. C'est là qu'ont lieu les expériences secrètes du projet « **Containers Météo - Terre alimentaire** », avec des filiales de **Continental Brands**, **Biotechnica** et **Zhirafa** [**P.267... CPR**]. Les incidents seront réglés cette nuit.

1▶ De 19h50 jusqu'à demain matin 08h00, les routes sont impraticables à cause du verglas et de la tempête. Pas de réseau pour les agents cette nuit ! Température : - 6 à - 8C°.

2▶ La silhouette massive est un borg intégral du

nom d'**Achile « T-Rex » Kunda** : [**PNJ**]: utilisez le **Cyberpsycho** [**P. 416 CPR**] avec cyberœil x2 (anti-éblouissement x2), 1 point d'empathie, et 5 en réputation. Dans un état de torpeur, il se dirige vers le **MetalStorm**. Il n'attaquera pas si on l'agresse . Il préférera fuir rapidement. Si les PJ l'interpellent, il se contentera de les regarder de ses cyberoptiques bovins, en montrant du doigt la direction en contrebass. Sans dire un mot, **T-Rex** suit son chemin...

3▶ Par la force des choses les Pj n'ont qu'un refuge possible : le Bar. Un **GROS SON DE ROCK CHROMATIQUE** commence à se faire entendre.

Les PJ doivent descendre sans tomber : (2 x Athlétisme SD 15) (pas de dégât en cas de chute).

4▶ Arrivée au **MetalStorm**, deux chromeurs massifs assurent les places de **Videur** : [**PNJ**]: utilisez le **Cyberpsycho** avec cyberaudio (Analyseur de stress vocal) et 1 point d'empathie. Il y a une troisième personne. **Youssef « BARAKA » Azumar** [**PNJ**]: utilisez le **Cyberpsycho** avec cyberaudio (Analyseur de stress vocal), 2 point d'empathie, et 5 points en réputation, corruption, gestion d'affaires et négoce. Ajouter la **capacité de rôle Intermédiaire** : Rang 5. [**P. 160 CPR**]. Quelles que soient les interactions avec ces PNJ, les PJ seront cordialement redirigés vers un petit entrepôt. On leur explique avec le sourire : « c'est 100 EB la nuit au chaud, couvrantes fournies ! Vous avez du bol, la **BAGARRE** va commencer, **600 EDDIES** pour le vainqueur ! ».

5▶ [**ENTRER DANS L'ENTREPÔT**] [**CF CRÉATIONS**]: **Videur** x4 . Les armes sont consignées dans un gros coffre-fort. L'entrepôt est une pièce unique chauffée de 20 m sur 20 m. Un ring de rue occupe l'avant, avec la table d'inscription tenue par « **BARAKA** ». [**PRIX D'ENTRÉE 100 EB**]. Les PJ peuvent ne pas participer au [**TOURNOIS DE BAGARRE**] [**CF CRÉATIONS**].

Combattant [**PNJ**]: utilisez x1 **Garde du corps** [**P. 412 CPR**] par PJ. Chaises, tables et couchages au sol sont disposés derrière. Il y a une cabine avec WC et robinet. **CA SENT LA CROQUETTE NON ? ON DORT DIRECT OU ON FAIT UN PEU DE SPORT AVANT ? EN TOUT CAS... Y'A PAS UN DEGRÉ DE TROP...**

▶ PAS UN DEGRÉ DE TROP ◀

▶ PLANS, PNJ & CRÉATIONS ◀

▶ Plans ◀



▶ PNJ ◀

ACHILE « T-REX » KUNDA est un vétéran de la quatrième guerre corporatiste. C'est un borg intégral, membre des **bagarreurs de Back Alley** (RTG). Il a élu domicile depuis peu au MetalStorm. Il est sous traitement expérimental et n'attaque pas si on ne l'agresse pas.

YOUSOUF « BARAKA » AZUMAR est un vétéran de la quatrième guerre corporatiste. C'est un fixer qui fait office de patron temporaire du MetalStorm.

VIDEUR est un vétéran de la quatrième guerre corporatiste de n'importe quelle origine. C'est un borg intégral, membre des **bagarreurs de Back Alley**. Il travaille au MetalStorm. Il n'attaque pas si on ne l'agresse pas. Il est sous traitement expérimental.

COMBATTANT est un habitant lambda (ou pas) de Night City, coincé ici comme les PJ.

Vous pouvez utiliser des **SBIRES** (P.412... CPR) plus adaptés aux PJ. D'autres profils sont disponibles dans les DLC sur le site de la communauté :

http://cyberpunk-jdr.fr/dlc_officiel.

▶ Créations ◀

Vous pouvez dévoiler le plan ci-dessus aux PJ en cachant le bas de cette feuille (avec la screamsheet par exemple).

(RÈGLE SPÉCIALE) : Complète l'exposition aux éléments.

(P. 181 CPR) : Une HEURE sous la tempête inflige 1d6 points de dégâts directement sur les PS. Lancez 1d6 supplémentaire par heure cumulée. La tempête cessera demain matin 7h00. Les routes et transports seront opérationnels à 8h00.

(ENTRER DANS L'ENTREPÔT) : Tarif : 100 EB.

(TOURNOIS DE BAGARRE) : Lot : 600 EB et des PAM ! Vous pouvez gérer le tournoi et le nombre de participants comme bon vous semble. De même le nombre de spectateurs habitués du bar.