

CYBERPUNK RED



LES DAEDRAS DE NIGHT CITY

Crée par ZhtWu
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D
Relu et corrigé par Florian.G

Sommaire :

#1 : Azura	page 3
#2 : Boethiah	page 3
#3 : Clavicus Vile	page 4
#4 : Hermaeus Mora	page 4
#5 : Hircine	page 4
#6 : Jyggalag	page 5
#7 : Malacath	page 5
#8 : Mehrunes Dagon	page 5
#9 : Mephala	page 6
#10 : Meridia	page 6
#11 : Molag Bal	page 6
#12 : Namira	page 7
#13 : Nocturnal	page 7
#14 : Peryite	page 8
#15 : Sanguine	page 8
#16 : Sheogorath	page 8
#17 : Vaermina	page 9

Note :

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

*Ce document est une fan-règle proposée par **ZhtWu**. Il s'agit d'un document non officiel pour étoffer le jeu de rôle Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site où il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible dans le fil Reddit Suivant :*

https://www.reddit.com/r/cyberpunkred/comments/m9xv6c/xenos_%E3%83%8E%E3%83%BC%E3%83%88_daedra_princes_of_night_city/

Les Daedras de Night City est un contenu non officiel fourni dans le cadre de la politique de contenu Homebrew de R. Talsorian Games et n'est ni approuvé ni cautionné par RTG. Ce contenu fait référence à des matériaux qui sont la propriété de R. Talsorian Games et de ses licenciés. Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document.

Ce document est destiné à servir de base aux Meneurs de Jeu à la recherche de méchants à thème pour leurs aventures dans Night City. En tant que tel, on peut s'attendre à trouver des informations de base sur chacun d'entre eux : leur but, leurs moyens, leur localisation, leur occupation et leur récompense thématique.

Comme d'habitude, ces informations sont fournies gratuitement et dans le but de susciter des idées pour vos aventures plutôt que d'être utilisées strictement comme telles.

#1 : AZURA

Type : L'équilibre entre le jour et la nuit

Depuis des mois maintenant, Azura travaille dans la rue, de part et d'autre de la loi : elle vend des tuyaux sur les malfrats aux flics, et vice-versa. Un jeu lucratif mais périlleux. Mais peut-être que son véritable gain ne se compte pas en pourboires, mais en influence sur la ville ? Quoi qu'il en soit, le but d'Azura est de protéger l'équilibre entre les deux camps, en veillant à ce que personne ne prenne le dessus plus que temporairement. Et elle est toujours à la recherche d'une aide supplémentaire...

Si vous êtes intéressé, essayez de faire du stop à un taxi de Watson Dev, à l'aube ou au crépuscule. Cherchez une femme aux cheveux violets et aux tatouages en forme d'étoile. Après ça, débrouillez-vous. Peut-être vous demandera-t-elle de travailler pour, ou contre, la loi. Ou même un autre Daedras ; mieux vaut être prêt. On dit qu'elle porte un outil capable d'analyser et de stocker le profil génétique complet de n'importe quel individu au moindre contact, ce qui serait une belle récompense.

#2 : BOETHIAH

Type : Tromperie, secret, conspiration et éviction illégale de l'autorité.

Celui-là aime se mettre à l'abri des regards indiscrets, non pas par souci d'intimité, mais pour conspirer. Son seul intérêt réside dans le pouvoir et plus précisément dans le fait de le soustraire aux figures d'autorité. Pour lui, quiconque est en mesure de diriger Night City est une proie facile. Peut-être que vous aimeriez l'aider ? Ou peut-être avez-vous une cible pour votre vendetta très personnelle ? Boethiah est la personne à contacter, si vous ne pensez pas au prix.

Si vous avez le cran d'emprunter cette voie, rendez-vous dans South Night City et poussez la porte du Slammer. On dit que Boethiah a un penchant pour les fosses de combat, choisissant les gagnants pour sa garde personnelle. Trouver Boethiah là-bas ne devrait donc pas être difficile, cherchez simplement le type le plus grand, le plus dur et le plus méchant de la pièce. Battez-vous bien, refusez de plier le genou et peut-être vous offrir a-t-il son jouet favori : un mono-katana personnalisé en or fluo.

#3 : CLAVICUS VILE

Type : Affaires, Pactes, Marchands, Sérénité par l'accomplissement de souhaits

Peu le savent, mais nombreux sont ceux qui, à Night City, ont été tentés par certaines des offres de Clavicus Vile, sous une forme ou une autre. Personne ne sait ce que Vile obtient de ces offres apparemment généreuses, mais quelques-uns peuvent vous dire ce qu'ils ont obtenu de leur côté. Un gars qui demande à devenir célèbre ? Il a fini par être le plus recherché de Night City. Un autre voulait des drogues pour être le plus fort ? Il est devenu aussi encombrant qu'un camion du SWAT, avec le niveau d'humanité correspondant.

Actuellement, Vile est constamment à la recherche d'un marché à conclure. Donc, si vous aimez son sens de l'humour bizarre, vous pouvez essayer de chercher dans les marchés de nuit de New Westbrook. Clavicus a tendance à privilégier une apparence de jeune homme, avec un charme de vendeur d'huile de serpent et des prothèses en corne qui dépassent de sa tête. Une sacrée allure, on dirait. Pourtant, il est censé avoir accès à un cybermembre facial unique en son genre qui donne à son porteur une langue d'argent.

#4 : HERMAEUS MORA

Type : Mémoire, Possession de la connaissance

Celui-ci est un peu spécial, même parmi cette liste d'énergumènes. Il est facile de rencontrer des gens qui ont travaillé pour Mora, mais personne ne pourra jamais vous dire à quoi ils ressemblent. Et leur travail est toujours dangereux, obligeant les "Edgerunners" à marcher sur le fil du rasoir avec leur vie et leur santé mentale en jeu. Textes obscurs, artefacts perdus depuis longtemps, antiquités inestimables, icônes ésotériques, Hermaeus Mora les veut tous, et paie généreusement.

Si vous tombez par hasard sur un texte ou une œuvre d'art assez bizarre, il y a des chances que Mora l'achète. Ou peut-être qu'il vous engagera pour aller en chercher une. Dans tous les cas, la procédure pour contacter Mora est toujours la même : accédez à la bibliothèque de l'université de Night-City et faites une demande pour "Oghma Infinium". Quelqu'un contactera votre agent. Attendez-vous à l'inattendu et peut-être survivrez-vous en mettant la main sur l'une des puces spéciales de connaissances ésotériques de Mora.

#5 : HIRCINE

Type : Chasse, Sport

De temps en temps, quelqu'un demande "Hé, qu'est-ce qui est arrivé à ce vieux choomba ?" et la réponse est "Ils ont été chez Hircine". C'est généralement là que la conversation s'arrête, ou du moins passe à autre chose. Ce qui veut dire que ceux qui sont assez désespérés pour parier avec Hircine ou, pire, pour prendre part à l'un de ses jeux spéciaux, ne reviennent généralement jamais pour en parler. Ce qui convient parfaitement à Hircine, si quelqu'un le demande.

Quiconque est intéressé par un peu de jeu peut tenter sa chance à Heywood et chercher le bel établissement d'Hircine : Bloodmoon. Les paris sont pris sur toute action légale ou illégale. Mais si vous en voulez plus, consultez le propriétaire derrière le bar. Si vous êtes assez fou pour survivre à l'une de ses "chasses", en tant

que chasseur ou proie, vous recevrez de l'argent et des implants (Chrome) sur le thème des animaux. Qu'on se le dise : " *Hircine est équitable*".

#6 : JYGGALAG

Type : Logique, Ordre, Déduction

Si les autres Daedras sont un peu plus difficiles à localiser et à trouver, retrouver Jyggalag ne devrait pas être un problème majeur pour tout Edgerunner motivé. Après tout, tout endroit où un justicier obsédé par la logique et l'ordre est voué à se distinguer dans la Night City de 2045. La question n'est donc pas de savoir où opère Jyggalag, mais qui est Jyggalag dans Little Europe. Et on peut parier sur un membre des forces de l'ordre.

Et bien même s'il n'y travaille pas, Jyggalag vit effectivement dans Little Europe. Ancien médecin de la Trauma Team, travaillant désormais pour la NCPD, Jyggalag est prêt à tout pour maintenir une forme d'ordre logique dans sa ville. Qu'il s'agisse d'affronter des agents du chaos, d'autres Daedras ou même son propre frère Sheogorath. Une équipe travaillant avec ou pour Jyggalag devra faire passer la satisfaction de protéger sa ville avant toute autre récompense.

#7 : MALACATH

Type : Les éconduits et les ostracisés

Nous nous sommes tous fait voler le succès à un moment ou à un autre de notre vie. Nous savons tous combien cela nous a coûté et le temps qu'il nous a fallu pour nous en remettre. Il n'est donc pas étonnant que, dans un environnement aussi compétitif que Night City, quelqu'un ait décidé de se faire le champion des brisés, des éconduits et des oubliés. Certains se demandent pourquoi Malacath le fait, d'autres se demandent pourquoi il doit le faire de manière si brutale. Mais personne n'a envie d'affronter sa colère.

Ancien footballeur des Rangers, Malacath a fait tous les sacrifices nécessaires que sa carrière exigeait. Mais lorsque la direction, les fans et même son agent ont refusé de reconnaître ses réalisations, il a décidé qu'il était temps d'agir. Devenu lui-même agent, Malacath opère depuis son bureau dans le vieux Japantown, cherchant de l'aide pour protéger et venger les siens. Toute personne qui l'aide aura accès aux médicaments et au matériel d'amélioration corporelle de Malacath.

#8 : MEHRUNES DAGON

Type : Destruction, énergie et ambition mortelle

Lorsqu'il est question de chaos et de destruction à Night City, un nom figure souvent à la une des Screensheets locales : Mehrunes Dagon. Braquages, libérations de cyberpsychos, tentatives d'attentats à la bombe sur des ponts, tout est permis lorsqu'il s'agit de la vendetta de Dagon contre Night City et ses habitants. De nombreuses équipes sont soupçonnées d'avoir travaillé pour lui, et un très petit nombre d'entre elles sont revenues pour en parler. On ne peut pas dire que vous n'avez pas été prévenus.

LES DAEDRAS DE NIGHT CITY

Le fait que seules quelques personnes choisies savent que Mehrunes Dagon est l'un des gestionnaires de fonds spéculatifs les plus agressifs de Night City. Basé dans le Glen et canalisant ses investissements dans des projets ambitieux et toxiques, Dagon utilise ses bénéfices pour financer des approches plus "cinématiques" de la chute de Night City. Tout sbire survivant à une opération critique pourra réclamer la dague dentelée que Dagon utilise comme symbole.

#9 : MEPHALA

Type : Complots méconnus, obscurcissement, manipulation et discorde

Mephala est un nom que l'on ne murmure que dans les coins sombres d'une ville déjà délétère. Pour ceux qui cherchent la racine commune de tous les problèmes, Mephala est le nom qui revient toujours. La rumeur dit qu'elle n'aime rien autant que d'utiliser des pions pour atteindre ses propres objectifs, même d'autres Daedras si nécessaire. Quiconque travaille pour la ville, une néo-corps, les gangs ou un Daedra peut découvrir qu'elle a toujours dansé sur la mélodie de Mephala.

La dure vérité du pourquoi est que Mephala s'ennui. Veuve à un jeune âge, plus riche que Crésus, elle ne trouve aucun autre plaisir que de manipuler et de semer la discorde. Mensonges, séduction, corruption, confrontation, tout est bon à prendre pourvu que l'Araignée en sorte vainqueur. Quasiment inatteignable dans sa tour du Quartier Exécutif, elle jouit d'un charme et de données sensibles qui lui permettent de récompenser grassement n'importe quel sous-fifre assez retors, si elle le souhaite.

#10 : MERIDIA

Type : Energie de la vie, Ennemi des morts-vivants

Night City a toujours eu des problèmes et des conflits intérieurs, mais peu sont aussi fédérateurs que la lutte contre la cyber-psychose. Des services hospitaliers aux Max-Tac dans les rues, la perte d'humanité a été l'ombre de l'évolution technologique. Nombreux sont ceux qui combattent les cyber-psychos dans les rues : certains pour survivre, d'autres pour un salaire, mais personne ne les combat avec la passion ardente de Meridia, en utilisant tous les moyens disponibles de la C-Squad.

Membre profondément religieux de la Max-Tac, Meridia se considère comme une paladin des temps modernes, luttant contre les morts-vivants partout dans la ville. Personne ne sait vraiment pourquoi elle les déteste avec autant de ferveur, mais le fait est qu'elle cherche toujours à les abattre. Si vous cherchez ce genre d'ennuis, rendez-vous au JJ's Kosher Deli dans l'ancienne zone de combat. Combattez honorablement et survivez, pour peut-être gagner son unique railgun personnalisé ?

#11 : MOLAG BAL

Type : Domination et asservissement spirituel

Molag Bal est un sérieux problème. Au même titre que les pires d'entre eux, son seul but dans la vie est la domination. Molag Bal n'est pas intéressé par la ruine pure et simple comme Mehrunes Dagon, car la destruction est ô combien stérile. Molag Bal s'épanouit dans l'asservissement. Et il est prêt à tout pour obtenir

ce qu'il considère comme son dû. Les rumeurs disent que son rêve est d'asservir un autre Daedra, avec des bonus si ladite victime s'appelle Boethiah, sa némésis.

Les personnes assez insensées pour tenter de conclure un marché avec Molag Bal ont de bonnes chances de le trouver chez lui, à Pacifica Playground : The Gilded Cage, un hôtel de luxe. La plupart des travailleurs y sont de pauvres esclaves ébréchés, que Molag Bal utilise comme bon lui semble. À ceux qui partagent ses goûts et méritent son respect, Molag Bal peut accorder l'un de ses kits d'asservissement spéciaux, avec drogues, paralyseur, micro-ondes, etc...

#12 : NAMIRA

Type : Les ténèbres anciennes et tout ce qui est répugnant

Dans une liste réunissant des personnages tels que Mephala ou Nocturnal, il en faut beaucoup pour être encore plus discret qu'eux. Pourtant, Namira le fait. Pas par nécessité ou pour le plaisir, juste parce que c'est sa façon de faire. Car Namira est la protectrice naturelle de tout ce qui est répugnant, habitant les vieilles ténèbres. Ce qui, dans Night City, couvre plus de choses que vous ne le pensez, avec des exemples tels que les Sewer Rats ou les Scavvers des vieux quartiers.

Si vous souhaitez aider Namira, on dit que vous devriez vous rendre au Ghost Sanctuary, une soupe populaire et un refuge, en marge du Vieux Centre Médical. Namira dirige l'endroit et y travaille, affichant son visage abîmé et sa maladie de peau aux yeux de tous. Pour ceux qui l'aident à protéger les groupes vivant dans les égouts et les tunnels effondrés contre les incursions extérieures, elle les récompensera par de jolis implants renforçant la résistance.

#13 : NOCTURNAL

Type : Nuit, ténèbres et secrets

Je ne vais pas vous mentir : J'ai un faible pour Nocturnal. Comme tout espion ou cambrioleur vivant à Night City. Sans le travail inlassable de la Maîtresse de la Nuit, aucun d'entre nous n'aurait de réseaux d'informateurs, de planques ou de barrières. Nocturnal, c'est se faufiler et voler. Non pas avec un gain d'ordre pécuniaire à l'esprit en soi, mais plutôt pour l'art de le faire, la furtivité pour elle-même et jamais avec violence.

En plus d'être une figure idéalisée mêlant affection maternelle et qualités de compagnon utopique pour les rôdeurs et les espions de toutes sortes, Nocturnal cherche toujours à étendre ses réseaux et à développer sa collection d'artefacts. Si vous pensez être à la hauteur de la tâche, essayez les bars de contrebandiers de Little China. Si vous remplissez suffisamment de contrats, vous pourrez peut-être faire sa connaissance, et les rumeurs disent qu'elle a une Clé Squelette à laquelle aucune serrure ne pourrait résister, à léguer à son champion.

#14 : PERYITE

Type : Peste et Pestilence

Encore une rumeur qui est sortie de nulle part ces derniers jours, et c'est une rumeur inquiétante. Bien que l'on ait tendance à s'y habituer avec les individus en question ici. L'histoire dit qu'un cinglé sous le nom de Peryite est déterminé à libérer une autre peste sur Night City. Comme si la peste des déchets, celle du carbone et les attaques biologiques de la quatrième guerre des corporations n'étaient pas déjà assez sinistres. Que pouvez-vous faire ?

Cette fois, l'enquête sera difficile, car derrière l'alias se cache un hacker de génie, obsédé par les pandémies. Toujours en mouvement et utilisant du matériel de pointe, Peryite pirate surtout les usines automatisées du parc industriel de Heywood pour produire le fléau "purificateur" qu'il veut libérer sur Night City. Quiconque est assez courageux pour l'arrêter devra subir des enquêtes tortueuses pour l'atteindre, lui et son équipement de hacker stellaire.

#15 : SANGUINE

Type : Hédonisme, débauche, indulgence et farces.

Un autre des Daedras dont la réputation est sûre de diviser une assemblée. Je suppose qu'être considéré comme la personnification de la "Débauche, de l'Hédonisme et des Farces" ne peut que faire cela. Certains disent que Sanguine s'est hissé au sommet de la pile d'ordures en répondant à tous les appétits humains ; plus c'est sombre, mieux c'est. On dit aussi qu'il est à la tête des Vampyres philharmoniques, car ils aiment bien les farces.

Plaisanterie mise à part, Sanguine dirige également l'un des repaires les plus crasseux de Night City, le Rabbit Hole, à Rancho Coronado ; un établissement terrier où les niveaux inférieurs sont destinés à satisfaire les désirs les plus sordides. Travailler pour Sanguine peut signifier n'importe quoi, une nuit de farces alcoolisées ou des missions beaucoup plus sombres. Mais on peut penser que cela vaut la peine de se donner la peine d'obtenir le badge Rose, un laissez-passer VIP pour tous les repaires de plaisir de la ville.

#16 : SHEOGORATH

Type : Prince de la folie

Des fables émergent toujours du puits sans fin qu'est le vieux centre Corpo. Des richesses oubliées depuis longtemps sous les décombres, des opérations spéciales d'entreprises se cachant dans les ruines, et même l'histoire d'un fou et de sa cour personnelle de survivants. Cette dernière histoire est apparue de temps en temps au cours des derniers mois, mais maintenant elle porte aussi un nom : Sheogorath, le Prince de la Folie. Si un tel individu existe, ses motivations et ses objectifs ne sont qu'un mystère.

Ceux qui sont assez fous pour s'aventurer dans le vieux centre Corporatif mériteront probablement le sort macabre qu'ils y rencontreront. Avec un peu de chance, vous pourrez trouver un guide assez sain d'esprit pour vous guider à travers les deux cours de la Mania et de la Démence. Ce n'est qu'en surmontant les deux

cours que l'on peut espérer dîner en compagnie du prince de la folie, un gentleman élégant et mûr. Ce qui ne veut pas dire que l'on doit accepter aveuglément ses armes ou ses logiciels.

#17 : VAERMINA

Type : Rêves, cauchemars, mauvais et sombres présages.

Ce nom particulier est apparu récemment lorsqu'un lot de braindances inquiétantes est apparu sur les étagères des marchés de nuit de Night City. La plupart d'entre elles ont donné aux utilisateurs des sueurs froides, des tremblements et des cauchemars pendant des semaines après leur utilisation et quelques fixeurs ont essayé de creuser la question. Mais rien n'est ressorti, à part le logo représentant un visage de vieille femme sévère, et le nom Vaermina. Ce qui n'était pas grand-chose, mais déjà suffisant pour ceux qui ne voulaient pas s'impliquer.

En fait, Vaermina est l'identité particulière de la propriétaire de "Hive", une franchise de pod motel qui parsème le paysage de Santo-Domingo. Son logo de reine des abeilles est devenu un phare pour les gens de passage, les clochards, les junkies et autres marginaux. La plupart d'entre eux sont drogués à leur insu avec certains des gaz spéciaux de Vaermina, leurs cauchemars ultérieurs sont enregistrés et vendus. Toute personne digne de ce nom peut être récompensée par une partie des drogues de Vermina, mais à quel prix ?



CYBERPUNK
RED