

Par Dryss



The ATLANTIS

Une aide de jeu non officielle pour Cyberpunk RED



« The Atlantis » est un contenu non officiel fourni en vertu de la politique de contenu Homebrew de R. Talsorian Games et n'est ni approuvé ni supporté par RTG. Ce contenu fait référence à des éléments qui sont la propriété de R. Talsorian Games et de ses ayant-droits.

Le « livre de règles » de Cyberpunk RED est publié par Arkhane Asylum Publishing

Le logo « The Atlantis » de la page de couverture et des cartes du club provient du magnifique (et tellement utile) site de Valency Graphics :

<https://www.valencygraphics.com/cyberpunk-2077>

Les assets DungeonDraft pour les cartes de l'Atlantis proviennent essentiellement de Tyger_purr et Gnomefactory sur le site Cartography Assets :

<https://cartographyassets.com/asset-category/specific-assets/dungeondraft/>

Playtesteurs

Un grand merci à mes chers joueurs pour le playtest et les relectures : Catboomer, Darkbizu, JCD, Tuannon et VanReignard

Vous pouvez me trouver régulièrement (Dryss) sur les serveurs Discord « Cyberpunk JDR papier FR » et « R Talsorian Games ». N'hésitez pas à venir papoter et à faire un petit retour sur cette aide de jeu afin que je puisse l'améliorer pour la communauté.

Note : Par soucis de simplification, j'ai écrit en utilisant le genre masculin mais utilisez celui qui vous semble le plus adéquat.

Have fun !

Version 1.3 au 24/12/2021

ENTRETIEN

L'Atlantis ? C'est plus qu'un simple club, gato, c'est une institution ! Non seulement tu y as le meilleur son avec des DJ célèbres comme « Prodigy » Evinskaya mais en plus l'ambiance est juste in-cro-yable. Tu te perds dans les couloirs, au milieu des illusions et des couleurs. Tiens, tu savais qu'ils les changeaient toutes les semaines ? Alors ok, bien sûr, y'en a qui disent que c'est plus comme avant, que depuis qu'il y a le nouveau patron la clientèle est plus select, plus corpo mais si tu regardes bien, tu verras que ce n'est pas que ça. Certains soirs, tu tombes sur des boosters, des exotics et des choom qui s'entretueraient dans la Rue mais qui ne font que se dévisager méchamment ici, parce que tout le monde est le bienvenu, tu vois. Tant que tu payes ton entrée et respectes les règles, c'est cool. Bon faut dire, il blague pas avec la sécurité, le patron. Tu connais leurs dictons ? « Si vous commencez une bagarre, on la finie ». J'ai d'jà vu des pauvres gonks se faire dégager en piteux état par leurs videurs, oh que oui. Ils sont pas comme les cylon, mais pas loin ! Mais bon, si tu viens pour le fun, alors tu trouveras toujours du son qui te plaira. Après tout il y a quatre pistes ! Et en été, c'est génial de pouvoir danser sur le rooftop. En hiver aussi bien sûr, mais il fait plus froid c'est certain, enfin, sauf si tu te réchauffes aux « collé-serrés », pas vrai ? Et je t'ai parlé des bars ? Non ? Waaa, les bars, gato, tu trouves de tout, même des vrais jus de fruit ! Et si tu as un peu de chance, tu pourras aussi voir des célébrités du Puit de données. Y'en a qui viennent régulièrement. Et moi ? Ben l'Atlantis, c'est ma deuxième maison, cinq nuits par semaine !

Jane Hilkinson, clubbeuse

SOMMAIRE

PRESENTATION DU CLUB	3
LE NIVEAU 0	3
LE NIVEAU 1	7
LE TOIT	9
LE PERSONNEL DE L'ATLANTIS	10
LES SECRETS DE L'ATLANTIS	11
TABLE D'EVENEMENTS ALEATOIRES	12
TABLE DE SOIREES SPECIALES	13
PNJ IMPORTANTS	14
LES ARCHITECTURES NET	15
LES PLANS DE L'ATLANTIS	22

PRESENTATION DU CLUB

En 2040, après un changement de direction et de location le club a été racheté par Mister Kernaghan¹ qui en a fait son QG officiel.

Si le club est toujours le lieu de rendez-vous d'un certain nombre d'edgerunners, sa plus grosse clientèle est désormais des Execs et des étudiants. Il est ouvert cinq nuits par semaine (mardi, jeudi, vendredi, samedi et dimanche), de 22h à 6h du matin.

La taille de l'Atlantis est impressionnante, il est constitué de deux derniers étages et du toit d'un immeuble de bureaux qui en comprend huit au total. Pour accéder au club, il n'y a qu'une seule option : trois ascenseurs qui montent directement du rez-de-chaussée jusqu'au hall d'entrée de l'Atlantis.

Le style de l'Atlantis est un mélange audacieux de glamour, de hautes technologies et d'effets stratégiquement placés. Il reprend aussi ce qui a fait son succès depuis les années 2020, à savoir des escaliers mouvants et des trompes l'oeil tant sous forme de miroirs que d'écrans holographiques et autres petites raretés. Après tout, Mister Kernaghan a les moyens de ses ambitions. Il comprend aussi quatre pistes de dance : la Galactic (qui s'étend sur deux étages), la Gig, la StairMaze et la Rooftop.

Concernant la sécurité, la règle de base est qu'aucun des clubbers n'est autorisé à dégainer une arme quelle qu'elle soit ni à utiliser de cyberware pouvant porter atteinte à un autre invité. Le non respect de cette règle entraîne une intervention immédiate des agents de sécurité qui mettront hors d'état de nuire le contrevenant sans hésitation, d'abord à l'aide de techniques d'arts martiaux puis en utilisant des armes si nécessaires.

¹ Mister Kernaghan est décrit à la page 305 du livre de règles de Cyberpunk RED

Parmi les edgerunners, le Giri² est traditionnellement respecté, personne n'ayant envie de se mettre à dos l'un des plus puissants Fixer de Night City et de voir sa réputation tomber vers celle d'un Svoluch (bâtard). Même les gangers et les mobsters ont tendance à se comporter correctement lorsqu'ils viennent, l'Atlantis étant considéré par beaucoup comme un terrain neutre, propice au business.

Les « célébrités » du Puit de donnée de Night City viennent aussi régulièrement, pour se montrer et faire leur promotion.

Le prix d'entrée est de 25 ED.

LE NIVEAU 0

01- Le hall d'entrée

Le hall d'entrée est composé des trois ascenseurs à gaz soporifiques³, indépendants du reste du bâtiment, qui viennent directement du rez-de-chaussée. Ils sont reliés au Poste de sécurité via l'Architecture NET générale et peuvent être activés et désactivés depuis ce lieu.

En face des ascenseurs se trouve un grand panneau avec écrit en lettres bleues « The Atlantis ». En dessous sont inscrites les règles de base du club :

- Dépôt des armes à la réception obligatoire
- Si vous commencez une bagarre, nous la terminerons

Une camera mobile avec filtre IR/UV est aussi installée dans le hall d'entrée et reliée directement au poste de sécurité via l'architecture NET générale du club.

Devant la double porte en vitres blindées (30 HP) se trouvent deux agents de sécurité⁴.

² Terme japonais désignant « le code d'honneur des voleurs » et indiquant le respect lie aux clients dans un business. Cf. Wildside p.16

³ Cf. Livre de regles p.375

⁴ Cf. p.10 pour leurs profils. Tous les agents de sécurité sont reliés entre eux et au Poste de sécurité grâce à

02- La réception

La réception comprend un grand écran à rayons X permettant de détecter les cyberwares et armes dissimulés.

Les clients sont alors classés en trois catégories : vert pour ceux ayant des cyberware détectés comme ne représentant pas une menace particulière, jaune pour ceux ayant des cyberware considérés comme pouvant infliger des dommages à autrui et enfin rouge pour ceux ayant des cyberarmes. Les informations sont envoyées non seulement aux deux réceptionnistes et à l'agent de sécurité présent mais aussi au Poste de sécurité via l'architecture NET générale du club.

Les armes doivent être remises aux réceptionnistes qui les stockeront dans des casiers privés. Ils remettront ensuite un bracelet irisé phosphorescent à chaque clubber. Chaque bracelet contient une puce GPS – jet d'électronique DV 17 pour la repérer - permettant de localiser la personne en temps réel dans le club mais aussi d'indiquer la catégorie du clubber et les cyberwares détectés.

Chacun des réceptionnistes est en contact permanent avec le poste de sécurité par communicateur crypté. En cas de danger un panic bouton peut être pressé, déclenchant la chute d'un panneau en acier épais (50 HP) permettant de clore l'espace de réception et d'isoler en sécurité les réceptionnistes. Deux agents de sécurité supplémentaires arriveront alors en 1d6 rounds équipés de l'armement se trouvant au Poste de sécurité.

Le mur Est contient aussi un grand miroir d'infinité qui laisse penser que la pièce est beaucoup plus grande qu'elle n'est en réalité. Le mur Nord contient quant à lui quatre écrans, chacun montrant l'une des pistes de danse,

avec un décalage de 40 secondes par rapport au direct.

03- La Galactic

La Galactic est la plus grande piste de danse de l'Atlantis, ouverte sur deux étages. La hauteur sous plafond est d'une dizaine de mètres. Elle peut accueillir facilement 800 clubbers. Anya « Prodigy » Evinskaya⁵, la DJ prodige de la Pacifica Confederation, est habituellement aux platines.

Le style de musique de Prodigy est essentiellement de la dance et des musiques électroniques avec de nombreux mix de ce qui se fait de mieux dans le Puit de données de Night City et de la côte Ouest. Les clubbers viennent parfois de loin pour avoir la chance de danser sur le son d'Anya. Est-il besoin de rappeler qu'elle n'a que 17 ans et est en train de devenir une légende ?

Le volume sonore est relativement fort et il est compliqué de s'entendre correctement lors d'une discussion (- 4 en Perception auditive). La salle a tendance à sentir la sueur assez rapidement bien qu'un important système de ventilation rafraichisse l'air en permanence.



un communicateur intra-auriculaire a fréquence cryptée.

5 Cf. profil p.14

Une grande baie vitrée blindée polychromatique (30 HP) contrôlée par le DJ se trouve dans la partie Nord et permet d'avoir une belle vue sur la Hot zone et les ruines, tout en restant à bonne distance.

Au milieu de cet espacement trône une gigantesque statue-robot de 6 m de haut qui peut bouger dans un semblant de danse en fonction des morceaux utilisés par Prodigy.

Le « le grand bar » (avec 4 barmen) est aussi présent dans cette zone. Il propose aux clubbers tout une panoplie de boissons, des plus simples aux plus chères, en passant par des cocktails avec des ingrédients venus des quatre coins du monde mais aussi des jus de vrais fruits ! La boisson signature de ce bar est le Deep Blue (20 Eb – Ordinaire), un mélange de vodka, de glaçons parfumés à la mandarine et de curaçao.

Dans la partie Est de la Galactic se trouve une scène de concert de 6 m de large qui sert aussi de dancefloor pour les clubbers souhaitant se montrer davantage. Quand il n'y a personne sur la scène, l'écran holographique se trouvant au mur s'actionne automatiquement.

La plateforme du DJ se trouve juste à côté. Elle est équipée d'une technologie dernier cri et permet de contrôler le son mais aussi les lumières et effets de la salle⁶.

Dans la partie Sud se trouve l'escalier permettant de monter au premier étage de la Galactic mais aussi un ensemble de confortables canapés, chaises et tables basse pour ceux et celles qui veulent profiter du spectacle et des boissons.

La partie Ouest, quant à elle, contient le salon VIP, un accès permettant d'aller dans les autres parties de cet étage ainsi qu'un autre écran holographique.

Il y a quatre caméras dans cette salle ainsi que 3 agents de sécurité en permanence.

04- Le salon VIP

Le salon VIP est un salon privé ouvert sur la Galactic. A l'entrée se trouvent deux agents de sécurité qui s'assurent que les clubbers qui veulent y accéder en ait bien le droit. L'accès est sur invitation de Mister Kernaghan ou de la gérante, Mme Suzy.

Au niveau de la séparation entre le salon VIP et la Galactic se trouve un atténuateur de son qui divise le volume sonore par quatre, ce qui fait que l'on peut s'entendre parler sans avoir à crier.

L'ambiance est ici feutrée avec des teintes essentiellement dorées mais qui peuvent changer en fonction des moments de la soirée et du choix du barman. Le bar privé est très bien fourni, avec des alcools de qualité.

Les vitres donnant sur l'extérieur sont polychromatiques et blindées (30 HP). Une caméra mobile permet de surveiller l'ensemble de cet espace.

L'ascenseur privé se trouvant dans le coin Nord-Est ne peut être activé que par Mr Kernaghan ou son garde du corps à l'aide d'une reconnaissance rétinienne et vocale. Il dessert la terrasse privée sur le toit, le bureau de Mr Kernaghan, le salon VIP et le parking privé au sous-sol de l'immeuble. Il est relié à l'architecture NET du bureau de M. Kernaghan⁷. A l'intérieur de l'ascenseur se trouvent une caméra de surveillance ainsi qu'une grille de lasers⁸.

05- La Gig

Le Gig est la plus petite des quatre pistes de l'Atlantis, elle peut accueillir entre 150 et 200 clubbers.

6 Cf. Architecture NET de la Galactic, p.16

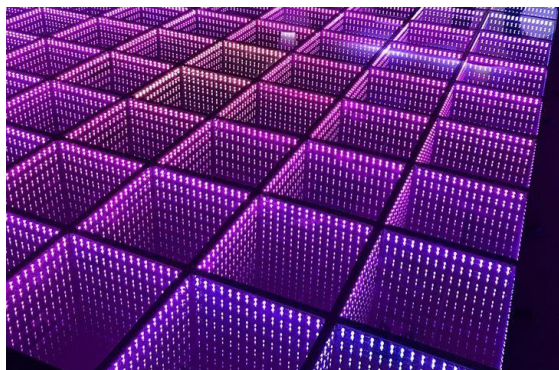
7 Cf. p.21

8 Cf. Livre de règles p.374

Sa spécialité est un mélange de musique pop, disco et funk avec une forte préférence pour tout ce qui est « rétro » et bon enfant.

DJ Ahmed « Sheik » Bourafta sait que la vie dans les rues et dans les corpos peut être sans merci alors il a à cœur de donner un peu de légèreté, de folie et de plaisir à « ses » clubbers, comme il les appelle.

A part un escalier en colimaçon qui ne mène nul part en plein milieu de la piste, la particularité de cette dernière est le sol qui est en fait un écran géant pouvant afficher aussi bien un damier de couleurs disco qu'un ensemble de miroir d'infinités en passant par tout un tas de paysages et autres effets spéciaux. Sur le mur ouest se trouve un autre écran géant, de 4m x 4m, contenant N'gie⁹, la « partenaire » virtuelle de Sheik avec qui ils se challengent régulièrement dans des duels musicaux. Du fun on vous dit, du fun ! Il y a quand même deux agents de sécurité et deux cameras au cas où.



Le bar est une fois de plus bien fourni mais ici, une particularité : pas d'alcool. La spécialité, un « mocktail » qui s'appelle le Funkadelic (20 ED - Ordinaire), est un mélange de goyave, de

⁹ N'gie est une IA limitée programmée seulement dans le but de distraire les clubbers. Elle peut lancer de la musique et des effets quand Sheik l'y autorise mais aussi répondre à des questions de connaissances et culture musicale posées par les clubbers. Elle se manifeste sous la forme d'une jeune femme à la peau dorée, aux cheveux multicolores avec une coupe afro et avec des yeux orange. Elle est vêtue d'habits disco/funk.

citron vert, de spiruline et d'eau de coco avec une touche de smash.

06- La loge des artistes

Cette pièce équipée de confortables sofas, d'un coin repas ainsi que d'un espace pour se changer est réservée aux artistes qui viennent donner des concerts au club. La programmation est très éclectique et se fait toujours en début de soirée.

ENTRETIEN

Mon travail ? C'est de faire en sorte que tout se passe bien. Que chaque clubber passe une bonne soirée, sans se sentir menacé par la racaille qui traîne dans la Rue. Et ici, on accepte tout le monde. Les Bozos ? Quoi les Bozos ? Vous êtes certain que vous tenez à rester le bienvenu ici ? Bon, reprenons. Vous pourriez dire à vos lecteurs que c'est pour ça que l'on a quatre dancefloors avec des musiques du monde entier et des ambiances complètement différentes. Pour ça que l'on propose des boissons uniques aux goûts de chacun. Trop cher ? Vous pensez vraiment que Mr Kernaghan fait dans le caritatif ? Si vous voulez du "moins cher", allez faire un tour à l'Afterlife. En attendant, profitez-bien de l'espace VIP, le champagne vient directement de France.

La gérante, Mme Suzy

07- Le poste de sécurité

Le poste de sécurité permet de surveiller l'ensemble de ce qui se passe dans le club grâce aux différentes caméras.

La pièce est complètement insonorisée et il est possible d'interroger une personne en toute tranquillité si besoin.

Il y a toujours au moins de présent SkyM, le netrunner du club¹⁰, et un agent de sécurité servant de réserve.

Se trouve aussi dans les placard l'équipement suivant :

- 10 fusil d'assaut
- 10 pistolet lourds
- 10 casques en kevlar
- 10 pistolets à impulsion électrique

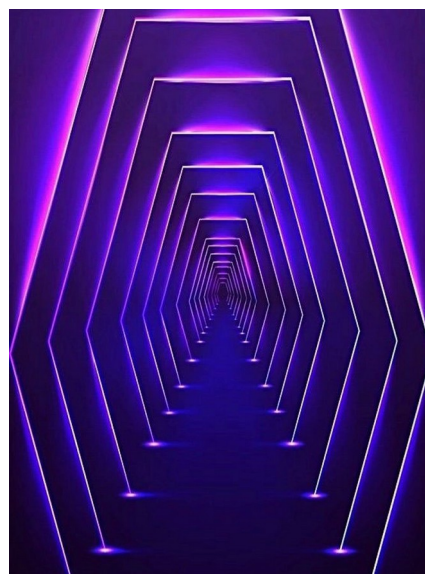
08- La réserve

C'est dans cette pièce que sont entreposées les réserves de boissons, les pièces de remplacement pour les systèmes audio et lumineux du club ainsi que les produits d'entretien et de nettoyage.

La porte ne peut être ouverte qu'avec une carte d'identification.

Les couloirs et escaliers

Les couloirs et escaliers du club font aussi sa réputation. Ce sont le plus souvent des trompes l'oeil qui cherchent à perturber le sens spatial des clubbers qui s'y aventurent (ce qui a posé problème plus d'une fois à ceux et celles ayant une « envie pressante » et ne connaissant pas très bien les lieux). En jouant sur les distances, les angles, les lumières et en ajoutant des fumigènes, les couloirs semblent devenir de vrais labyrinthes. Les effets sont changés toutes les semaines afin que personne ne puisse s'y habituer vraiment et certains clubbers viennent quasi uniquement pour les (re)découvrir.



09- Les WC hommes et les WC femmes

Rien de particulier pour ces deux pièces, elles sont en général bien propres en début de soirée et peuvent l'être bien moins vers la fin. Un agent de sécurité passe au moins une fois par heure afin de s'assurer que tout va bien.

LE NIVEAU 1

10- La Galactic

La partie Sud du niveau 1 est une grande piste de danse ouverte sur la Galactic dont le rebord nord est essentiellement constitué de vitres transparentes d'1m20 de haut afin de voir ce qui se passe en bas. C'est aussi de cette partie du club que l'on voit le mieux le nuage de micro-drones lumineux quand Prodigy l'active. Cette piste peut atteindre facilement une capacité de 250 clubbers.

L'escalier côté Est permet d'accéder au RoofTop et ceux côté Ouest d'accéder à la StairMaze.

Il y a une caméra dans cette pièce et un agent de sécurité. Le bar est très bien achalandé et les barmen sont capable de faire quasi n'importe quel cocktail à la demande. La spécialité de ce bar se nomme le Paradoxe (20 ED – Ordinaire), un mélange de Gin, de vin

¹⁰ Cf. profil p.10

blanc, de sirop de cassis, avec un soupçon de poivre et de piment. Le « Tueur » (20 ED – Ordinaire) est aussi de retour pour la première fois depuis les années 2020¹¹. Le barman donne 5 anneaux au clubber, qui les jette autour d'une série de bouteilles sans étiquettes alignées derrière le bar. Le cocktail est ensuite un mélange des cinq.

11- La StairMaze

Le StairMaze est dans la ligne droite du style qui a fait la renommée de l'Atlantis dans les années 2020. C'est une salle remplie d'escaliers qui bougent, qui ne mènent nul part et qui se croisent. Un hommage direct à la « House of Stairs » de M.C. Escher. Un vrai chaos mouvant qui se prête très bien aux danses, gesticulations et sauts des 400 à 500 clubbers qui s'agitent sur les rythmes rock et métal de Gary « Mac Panic » Miller. Des classiques de la fin du 20e siècle jusqu'aux derniers morceaux de Rock chromatique en passant par du Métal pur et dur, tout y passe avec Mac Panic !

Sur cette piste, la sécurité est renforcée avec la présence permanente de trois agents de sécurité et de deux caméras mobiles. Après un certain nombre d'accidents, Mme Suzy a décidé que des escaliers mouvants, du métal rock et des alcools n'étaient pas la meilleure combinaison pour l'Atlantis. Il n'y a donc plus de bar ici.

Dans le couloir au Nord de la Stairmaze se trouve l'accès à la loge VIP Ultra. Elle est surveillée par une caméra supplémentaire et un agent de sécurité lourdement cybernétisé.

12- La loge VIP Ultra

La loge VIP Ultra n'est accessible que sur invitation personnelle de Mister Kernaghan. Elle possède des vitres polychromatiques blindées

(30 HP). A droite en entrant, (derrière la porte vitrée) se trouve un scanner à rayon X identique à celui de la réception.

A l'intérieur de la pièce, quand Mister Kernaghan est présent dans son bureau, se trouve Adama, son garde du corps personnel, un ex-solo venu d'Afrique centrale et ayant travaillé pour Orbital Corps.

Le sol est fait de lame de bois véritable et l'ambiance est extrêmement confortable. Le petit bar possède uniquement des boissons de la meilleure qualité venant des quatre coins du monde, allant d'anciens saké japonais en passant par les meilleures rakia des balkans et de très vieux whisky single malt.

Une petite corbeille de vrais fruits est aussi posée sur chaque table.

Le plafond de la salle est un gigantesque écran permettant d'avoir une « vue » tant bien sur l'espace intersidéral que sur d'autres paysages pré-programmés. Le parfum général de la salle peut varier en fonction de l'ambiance sélectionnée par le barman. Ce dernier (tout comme Mr Kernaghan depuis son bureau) peut aussi, en cas de nécessité, déclencher un nuage de drones aériens.

13- Le bureau de Mister Kernaghan

C'est une pièce luxueuse, à mi-chemin entre un musée et un centre de contrôle spatial.

Tout ce qui s'y trouve est fabriqué avec les meilleurs matériaux possibles et vient du monde entier. Il n'y a que des originaux bien sûr.

Le visiteur est accueilli par deux grandes effigies de proue de bateaux venues du Danemark se tenant de chaque côté de la porte d'entrée.

L'éclairage est tamisé, dans des teintes chaudes et il n'y a en général pas de bruit (sauf parfois le ronronnement de Kosmos). La pièce sent un mélange de cuir, de produits d'entretien pour le bois mais aussi d'une eau de Cologne très coûteuse et de cigarettes bon marché (les vieilles habitudes sont dures à perdre).

11 Cf. supplément Night City, p.23

En face de la porte, au niveau du plafond, on ne peut s'empêcher de remarquer les deux tourelles qui feront automatiquement feu sur toute personne ne possédant pas une invitation remise par Mr Kernaghan, sortant une arme ou bien essayent de franchir son bureau.

Le sol est en bois véritable, intégrant un treillisage électrique quasi invisible à l'oeil nu (Perception DV 17).

Une grande peau de bête recouvre le sol (elle est électrifiée aussi), dans la partie Nord se trouve une vieille bibliothèque avec des livres et manuscrits protégés derrière une vitre. Parmi eux : l'Origine des espèces de Darwin, une très vieille édition de l'Art de la guerre de Sun Tzu, des parchemins datant des pharaons égyptiens et bien d'autres trésors manuscrits.

Le bureau de Mister Kernaghan est en chêne massif, le plateau soutenu par deux statues en granit ayant appartenues à la cathédrale de Cologne, en Allemagne. Derrière se trouve un écran géant lui permettant d'avoir des nouvelles du monde entier grâce à la liaison satellite dédiée que WorldSat lui loue à prix d'or. De chaque côtés de cet écran se trouvent des collections de livres reliés plein cuir. Le matériel informatique est dernier cri avec un projecteur holographique de grande taille.

En haut à gauche de la pièce se trouve un meuble à tiroirs coulissants contenant des archives importantes, des preuves de transactions, des plans techniques, ... L'ouverture ne peut se faire qu'avec l'empreinte digitale de Mister Kernaghan.

A côté, se trouvent des canapés en cuir et un petit portant avec des alcool raffinés venant de nombreux pays.

Le tapis sur lequel ils reposent est un Tabriz iranien du début du 20e siècle.

En bas à gauche se trouve le bureau de la Gérante derrière lequel trônent deux tableaux

de maîtres européens du 18eme siècle ainsi qu'un morceau original du mur de Berlin.

Un coffre-fort à ouverture mixte, mécanique et électronique, est dissimulé sous la peau de bête. Lorsqu'il est ouvert, son contenu monte du sol.

Pour pirater le coffre il faut d'abord réussir un jet d'Electronique/Sécurité DV 19 (ou passer par l'architecture NET) puis un jet de Crocheter DV 17. Si l'un des deux jets est manqué, une alarme silencieuse reliée à l'agent de Mr Kernaghan se déclenche et un nuage sanglant automatisé¹² est relâché.

Les vitres sont polychromatiques et blindées (30 HP)

Chaque nuit, il y a 75 % que Mr Kernaghan soit présent.

L'architecture NET de cette pièce est totalement indépendante du reste du club¹³.

LE TOIT

20- Le Rooftop

Le RoofTop est un cas à part à Night City, c'est en effet la seule piste silencieuse qui existe. Elle peut accueillir jusqu'à 400 clubbers plus ceux qui souhaitent profiter des canapés et sièges.

Chaque clubber peut récupérer un casque à côté de l'entrée de la Rooftop.

Anaëlle « Frenchie » Delacroix est habituellement aux platines et sa spécialité est un mélange de musiques ethniques, de zouk et de trip-hop. Il est toujours impressionnant de voir plusieurs centaines de clubbers danser en silence alors que l'on est tranquillement en train de siroter un cocktail préparé par l'équipe du bar. Leur spécialité s'appelle le Collé-serré (20 ED - Ordinaire) : du rhum arrangé aux épices et à la vanille avec une touche de citron vert.

¹² Cf. Livre de règles p.373

¹³ Cf. p.21

De nuit la lumière qui baigne le Rooftop est essentiellement le bleu, la couleur officielle de l'Atlantis, Mais Anaëlle n'hésite pas à ajouter sa propre palette afin d'accorder le visuel aux sons qu'elle façonne.

Les murs des façades Est, Ouest et Sud sont un mélange de vitres épaisses (30 HP) et de blocs opaque de 2 mètres de haut, pour protéger tout autant du vent, très souvent présent, que ceux qui auraient envie de savoir s'ils peuvent voler.

En été le Rooftop est l'un des lieux les plus prisés de Night City.

Il y a ici deux agents de sécurité et trois cameras.



21- La terrasse privée

La terrasse privée est le lieu où Mr Kernaghan amène ses invités lorsqu'il veut profiter du beau temps. Elle est directement reliée à son bureau par l'ascenseur privé.

L'ambiance y est ici aussi très confortable, avec des meubles de qualité mais aussi des plantes résistant au climat changeant de Night City, développées tout spécialement par Biotechnica. Les murs entourant la terrasse sont surmontés d'un maillage électrique infligeant 6d6 dommages à ceux qui oseraient vouloir déranger les occupants de la terrasse ainsi que d'un générateur de bruit blanc permettant de ne pas entendre les conversations, d'un côté comme de l'autre.

La terrasse est de plus reliée au Rooftop grâce à une porte blindée surveillée en permanence par une caméra.

22- La partie technique

C'est dans cette partie que se trouvent les systèmes de ventilation de l'Atlantis ainsi que toutes les antennes de communication, les panneaux solaires et les puits de lumière donnant sur la Galactic.

L'entrée dans cette partie ne peut se faire qu'avec un pass biométrique (ou Sécurité/Electronique DV 17 pour pirater).

LE PERSONNEL DE L'ATLANTIS

Le personnel régulier de l'Atlantis est constitué de quarante trois personnes :

- deux réceptionnistes (Psychologie 12)
- quatre DJ permanents (Jouer instrument - Platines & mix 12)¹⁴
- quinze barmen (Boissons & Cocktails 12 ; les barmen des espaces VIP sont aussi des agents de sécurité sans arme)
- vingt agents de sécurité (profil Hardened security operative avec Art martiaux – Aikido 12, Bagarre 12, Perception 12, Evasion 12, Psychologie 8. Equipement : Matraque électrique, communicateur radio, costume en kevlar)
- un netrunner (Interface 7, Profil Hardened Netrunner Anti-Personnel¹⁵, Cyberdeck d'excellente qualité, tous les programmes nécessaires)
- Mme Suzy, la Gérante¹⁶.

Des extras peuvent se rajouter si besoin, en fonctions des soirées spéciales et des événements.

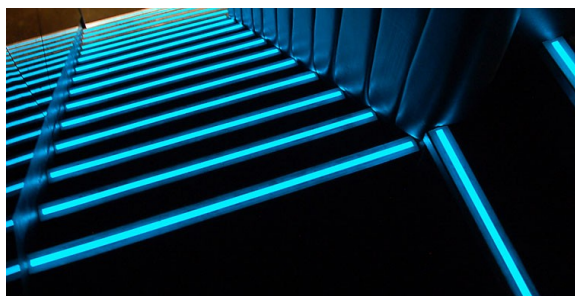
¹⁴ Son profil est détaillé p.14

¹⁵ Cf. La DLC « Hardened Lieutenants » pour Cyberpunk RED

¹⁶ Son profil est détaillé p.14

Chacun des agent de sécurité est recruté par le garde du corps de Mr Kernaghan. Le reste du personnel est recruté par Mme Suzy.

Le processus de sélection est très strict et chaque antécédent est vérifié plusieurs fois, ainsi que les motivations et compétences. La paye est correcte et une réduction sur les billets d'entrée du club est incluse.



ENTRETIEN

Oui, oui, oui, il y a des rumeurs ! Des combats avec de gros enjeux, des enchères sur du matériel hautement illégal venu des quatre coins du monde. On a bien essayé de fouiller un peu, on est à Night City après tout. Mais c'est difficile de trouver quoi que ce soit. Dans les rares cas où un membre du personnel a essayé de jouer double jeu avec M. Kernaghan, les poissons du port se sont régalés, enfin, c'est ce qu'on dit, tu vois.

Et les ordres viennent des huiles, alors on fait profil bas et on laisse l'Atlantis tranquille. Pas le choix ... Oui, je vais me reprendre un verre.

Sgt. Ryker, NCPD

LES SECRETS DE L'ATLANTIS

Des enchères

Deux fois par an (un peu avant Noël et le lundi suivant le solstice d'Été), Mr Kernaghan organise des enchères réservées uniquement à l'élite de Night City. Elles sont strictement privées et la sécurité à ces occasions est très renforcée. Les plus hautes instances du NCPD sont au courant mais n'interviennent pas car certains des conseillers municipaux sont présents.

Des pièces rares et exceptionnelles (Super luxueuses) venues du monde entier sont mises en vente, allant du tableau de grand maître en passant par des IA récupérées illégalement à la barbe de Netwatch. Mister Kernaghan prend 10 % sur toute transaction.

Des marchés de minuit

Tous les trois mois, le mercredi, le club Atlantis se transforme en marché de Minuit.

Mister K loue alors des emplacement à des vendeurs sélectionnés pour la qualité de leurs produits et/ou de leurs services¹⁷.

Sans invitation, les clients ne peuvent pas rentrer. A cette occasion encore, la sécurité est renforcée.

Des combats « low impact »

Avant de devenir l'un des fixer les plus importants de Night City, Mister Kernaghan a travaillé pour l'Autorité Portuaire de la ville. S'il n'a jamais participé lui-même (il était dans le service informatique), il a eu l'occasion de voir déjà à cette époque un certain nombre de combats « low impact »¹⁸organisés se dérouler sur les docks.

¹⁷ Des exemples de vendeurs peuvent être trouves p.31 dans le Data pack pour Cyberpunk RED

¹⁸ La mort d'un combattant n'est pas l'objectif mais ... elle arrive parfois. cf. Wildside, p.72

Bien que manquant de classe à son goût, il a toujours aimé ce mélange d'excitation et de frissons. C'est aussi pour lui un moyen de se rappeler d'où il vient et du chemin parcouru.

Il organise donc une soirée tous les trois mois, avec paris autorisés (il prend 5 % de toutes les recettes). Le NCPD est là encore au courant mais n'intervient pas car Mr Kernaghan sait se montrer généreux.

Les combattants sont scrupuleusement sélectionnés parmi les meilleurs de Night City et de la côté Ouest et c'est en général un gage de qualité que de participer à un combat à l'Atlantis.

Les Bozos et l'Atlantis

Peu de personnes s'en rappellent vraiment mais le seul gang à être interdit à l'Atlantis est celui des Bozos.

Il y a trois ans, la Gérante avait organisée une soirée spéciale « Ballons et magie ». Les Bozos ont décidé de venir en force y participer. Maintenant, il faut imaginer ce mélange de clowns psychopathes errants dans les couloirs remplis d'illusions et de pauvres clubbers perdus, de ballons qui tombent du plafond se mélangeant avec ceux remplis de produits chimiques lancés par les clowns, de tours de passe-passe avec des jeux de cartes entrecoupés de lames de rasoir. Ils ont transformé l'Atlantis en maison des horreurs et un certain nombre de clubber n'y ont tout simplement pas survécu alors que d'autres ont du avoir recours à des thérapies importantes. La publicité négative rapportée par les médias n'a pas du tout été du goût ni de Mme Suzy, ni de Mr Kernaghan. Ce n'est pas bon pour le business. Depuis lors, à chaque Hilaria¹⁹, des Bozos essayent de commémorer cet événement en tentant de s'infiltrer dans le club. Les consignes des agents de sécurité à leur sujet sont ... radicales.

¹⁹ La fête officielle annuelle des Bozos. Cf. la screamsheet « Hilaria 2045 » du Data pack pour Cyberpunk RED

Quand l'Atlantis est fermé

Quand l'Atlantis est fermé, c'est un endroit qui devient dangereux puisque chaque salle est dotée d'une grille de lasers qui se déclenche dès qu'un intrus est détecté. Une alarme est de plus transmise automatiquement à Mr Kernaghan et à la Gérante.

TABLE D'ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Chaque soirée passée à l'Atlantis est unique, avec des bonnes comme des mauvaises surprises.

01	Un PJ pense apercevoir une personne disparue dans la foule
02	Un Netrunner arrive à pirater l'architecture NET d'une piste
03	Un PJ voit une femme mettre un produit dans le verre d'un homme alors que celui-ci ne s'en aperçoit pas
04	Un clubber en habit de cowboy entraîne un PJ sur la piste pour un duel de danse
05	Un clubber confond un PJ avec quelqu'un d'autre et commence à le serrer dans ses bras
06	Une bagarre éclate entre deux jeunes Exec
07	Un dealer en survêtement et casquette offre des pilules magiques
08	Un ennemi des PJ est présent dans le carre VIP
09	Une personnalité de Night City vient se montrer et souhaiter une bonne soirée aux clubbers présents dans la salle
10	Une silhouette à l'autre bout de la salle paye une tournée aux PJ
11	Un gangster fortement éméché bouscule violemment un PJ
12	Une creditchip contenant 200 ED se trouve sur un sofa
13	Un fight club illégal se tient dans les toilettes

14	Un clubber essaye de grimper par dessus les protections du rooftop pour se jeter dans le vide
15	Une petite boîte contenant 3 puces de données se trouve sous un siège
16	Une jeune femme tremblante tend un téléphone jetable à un PJ et disparaît dans la foule
17	Des agents en civil du NCPD arrêtent un clubber à quelques pas d'un PJ
18	Un clubber essaye de faire les poches à un PJ
19	Un couple de jeunes clubbers vient aborder un PJ afin de savoir s'il voudrait finir la soirée avec eux
20	Une belle femme asiatique en habits de nomade danse en scrutant la salle. Elle semble tendue et se préparer au pire.

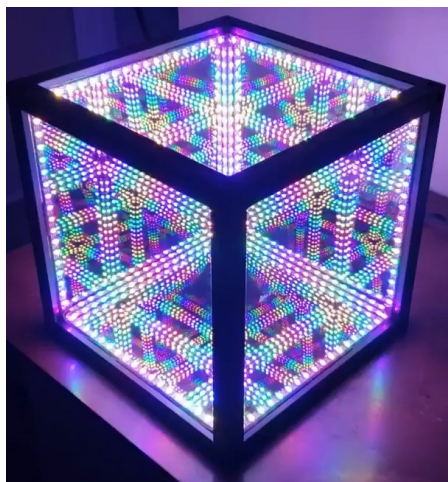


TABLE DE SOIREES SPECIALES

L'Atlantis est un club ouvert à tous et toutes, tant que les clubbers payent leur billet et respectent les règles. Une fois par mois, il y a une soirée spéciale.

01	Soirée Bass & trap japonais Entre samouraï médiévaux et kawaii modernes, beaucoup de Tiger claws sont présents.
----	--

02	Soirée corporatiste Des plus bas échelons jusqu'aux plus hauts, ils sont tous là. Parce qu'aucun ne souhaiterait manquer une occasion de se faire mieux voir et mieux connaître de ses supérieurs.
03	Soirée Elflines online (sponsorisée par Segatori) Votre lignée est prête, des objets exclusifs vont pouvoir être gagnés. Faites attention aux autres Elflines, ils seront présents aussi ! Mais IRL, qui est qui ?
04	Soirée LGBTQ+ Homme pour homme, femme pour femme, borg pour borg, quel que soit votre préférence, c'est ici que ça se passe
05	Soirée Caraïbes Du déhanché, de la chaleur et du rythme. Frenchie prend les platines de la Galactic et les Voodoo boys célèbrent leurs origines.
06	Soirée live Des classiques live, par un vrai groupe, jusqu'à 3h du matin, dans la chaleur du dancefloor.
07	Soirée couleur Dress code obligatoire. Du bleu, du vert, du rouge, tout l'arc en ciel y passe et même plus.
08	Soirée mousse Des bulles, encore des bulles et toujours des bulles. Difficile de voir qui est qui, mais tant qu'on s'amuse, c'est le principal, pas vrai ?
09	Soirée célibataires Alors, on vient chercher son âme sœur ? Perdez-vous avec délectation dans les couloirs et salles du club. On ne sait jamais sur qui on peut tomber ...
10	Soirée habillée a thème (Halloween, Noël, films et séries, BDSM, ...) Soyez original ou bien une copie. C'est vous qui voyez, c'est eux qui vous voient !

PNJ IMPORTANTS

La Gérante – Mme Suzy



Mme Suzy travaille depuis plus de 15 ans avec Mr Kernaghan et lui voue une loyauté sans faille depuis qu'il l'a sauvée d'une tentative d'assassinat commanditée par ses anciens employeurs. Elle est exigeante et certains disent même sans pitié. Extrêmement douée dans la gestion du club, sa réputation dans les milieux administratifs et financiers n'est plus à faire. Tout comme Mr Kernaghan, elle possède de nombreux contacts dans les corporations de Night City mais aussi dans les services administratifs de la ville elle-même.

Elle ne porte aucun cyberware et n'en n'est pas une grande fan mais est toujours habillée avec le plus grand soin dans des vêtements sur mesure (doublés en Kevlar).

Quand le club est ouvert, elle est toujours présente, passant d'une piste à l'autre, vérifiant que tout se passe bien et saluant les clubbers réguliers ainsi que les « célébrités ».

C'est elle qui organise les soirées spéciales, qui font là aussi la réputation de l'Atlantis par leur succès.

Elle considère qu'en ces temps compliqués, les habitants de Night City ont besoin de distractions et est prête à leur offrir ce qu'il y a

de meilleur, en échange du prix qui convient bien entendu.

Psychologie :

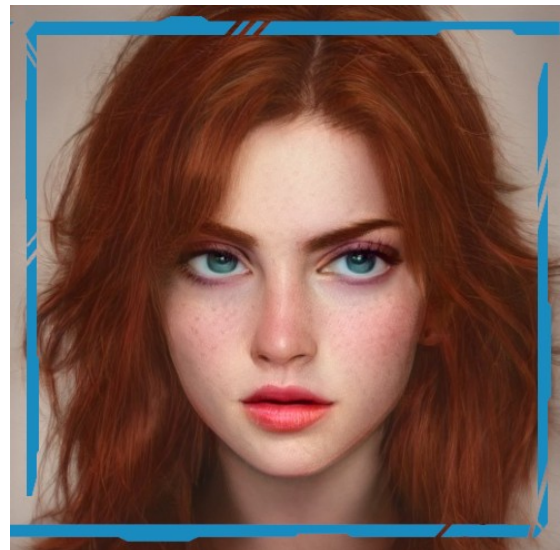
- Motivation : Le respect et le succès
- Attitude extérieure : ouverte d'esprit et professionnelle
- Attitude intérieure : calculatrice et froide

INT 8, REF 5, DEX 4, TECH 3, PRES 8, VOL 8, CHA 6, MOUV 5, COR 4, EMP 7

Profil : Exec Niveau 8 (un garde du corps et un chauffeur), Fixeur 4

Esquive 8, Résister tortures & drogues 12, Bureaucratie 14, Connaissances 12, Comptabilité 16, Gestion d'affaires 16, Guide local - Le Glen 12, Guide local - Little Europe 9, Argot 12, Français 10, Espagnol 11, Russe 10, toutes les compétences de sociabilité à 12 sauf Habillement et style et Look à 14, Lire sur les lèvres 12.

Anya « Prodigy » Evinskaya



Personne ne sait comment Anya est arrivée sur le continent américain. Oh, bien sur, il y a des rumeurs qui circulent mais tout ce que l'on sait vraiment, c'est qu'il y a deux ans à peine, alors qu'elle venait d'avoir 15 ans, elle a commencé

à se mettre aux platines dans des soirées plus ou moins privées de Night City. Une « petite rouquine avec un accent russe à couper au couteau et aux grands yeux bleus », « une jeune femme au sourire désarmant et à la culture musicale troublante », « une choombatta qui fait groover le flow » sont des commentaires qui ont commencé à courir dans la Rue. Comme à son habitude, Mme Suzy, toujours à la recherche de perles rares, n'a pas tardé à la repérer et à la recruter. Depuis, c'est une véritable poule aux œufs d'or qui alimente l'Atlantis. Un « génie créatif tel qu'on n'en a plus vu depuis Silverhand » d'après Rockerboy Magazine, « une MC génialissime avec un don pour le mix » d'après Night City Today. Tout le monde semble l'aimer. Tout le monde ? Non, parce que Prodigy fait de l'ombre à certains, plus agés, plus expérimentés, jaloux de sa renommée fulgurante. Parce qu'elle tient aussi un blog public, sur le Jardin de Ziggurat²⁰ et critique régulièrement la même cible : Sovoil. Il semblerait que cela soit personnel, très personnel même. Au point où, l'année passée, Prodigy décida de boycotter la soirée corporatiste Sovoil organisée au club et où elle le fit clairement savoir avec une vidéo diffusée dans le Puit de donnée de la ville. Un résultat catastrophique pour Sovoil, pour l'Atlantis et qui aurait pu être fatal pour Prodigy elle-même dans les semaines qui suivirent sans l'intervention d'un solo de l'équipe de Queen Morosha. Désormais plus prudente, et après ce qui semble avoir été une négociation mouvementée avec Mme Suzy, elle n'animera pas les futures soirées Sovoil et n'en appellera plus à leur boycott. Espérons que la mégacorpo, dans un esprit de camaraderie russe, sera aussi capable de passer à autre chose ...

Psychologie :

- Motivation : La célébrité et la vengeance
- Attitude extérieure : revendicatrice et fêtarde

²⁰ Cf. Livre de règles p. 330

- Attitude intérieure : apeurée, en deuil

INT 5, REF 6, DEX 6, TECH 8, PRES 8, VOL 6, CHA 6, MOUV 5, COR 4, EMP 6

Profil : Rockerboy 7

Bagarre 9, Danse 10, Discrétion 8, Composition 9, Connaissance 10, Langue – Russe 14, Instrument – Platines & Mix 14, Look 10, Electronique 12, Photos & films 11, Concentration 10, Pilotage de véhicule maritime 9.

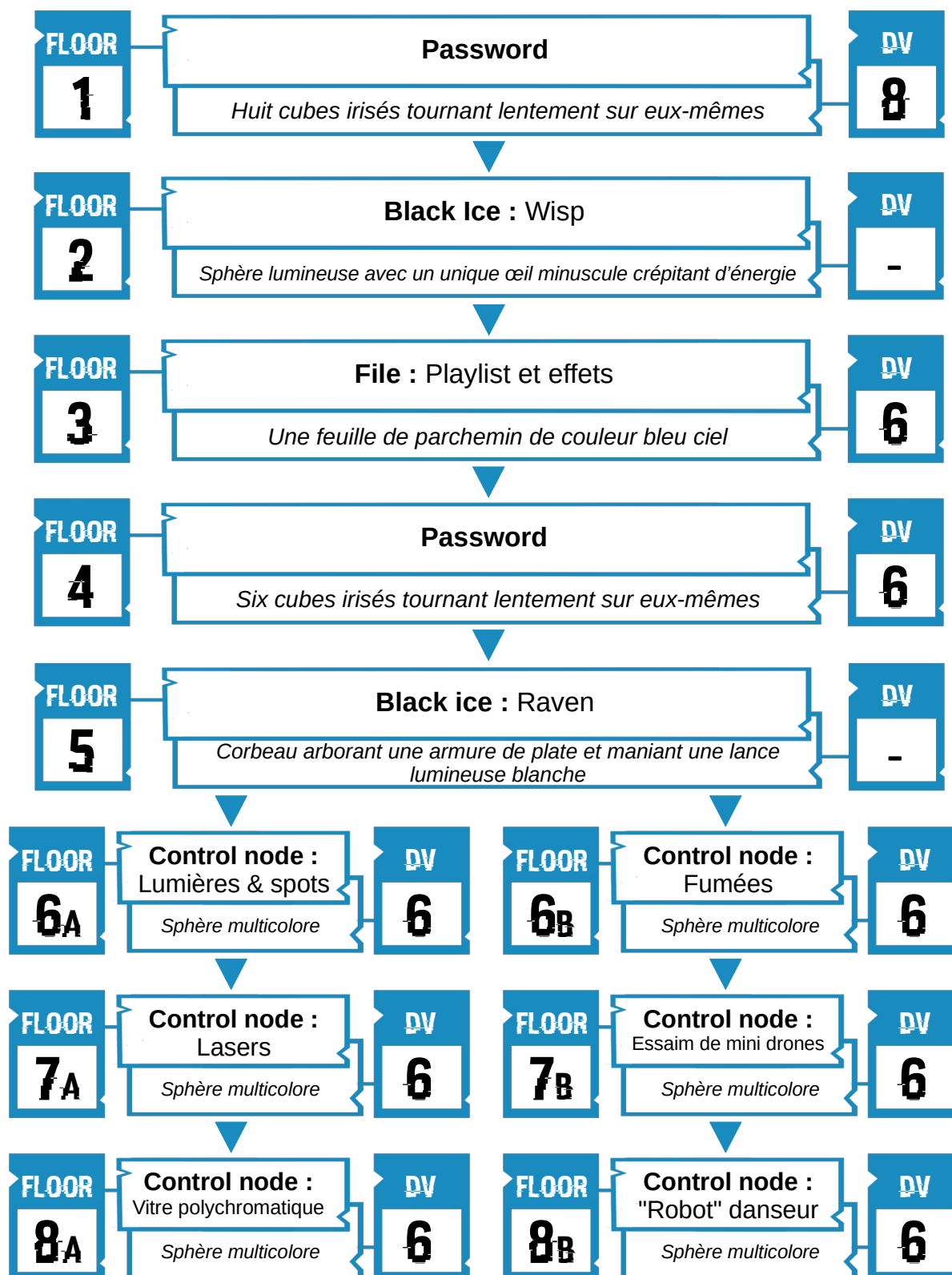
Cyberware : Chemskin, Light tattoo, Techair, Cyberaudio suite, Audio recorder, Level damper, Music player, Enhanced antibodies

LES ARCHITECTURES NET

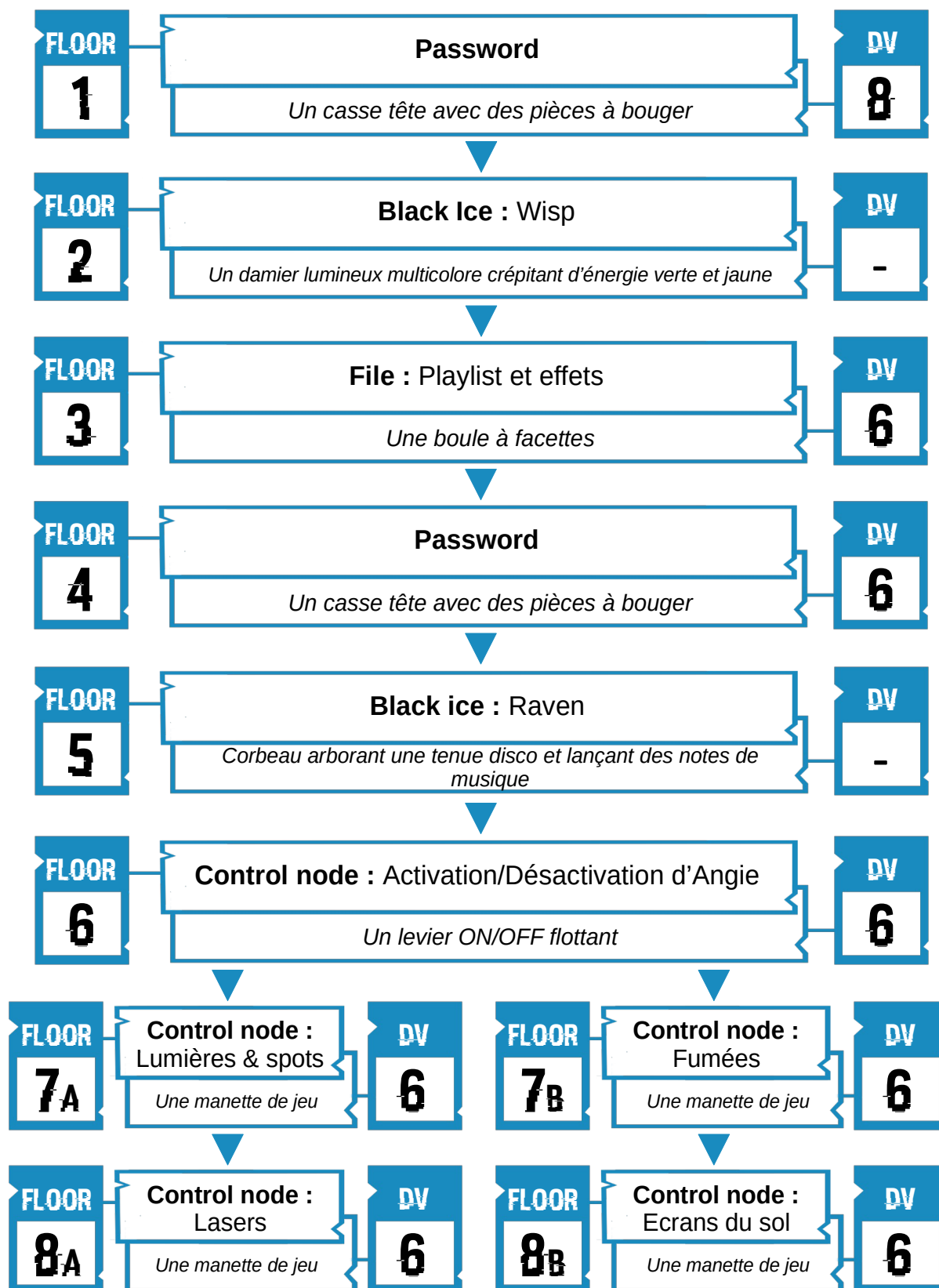
L'Atlantis possède cinq architectures NET, surveillées en permanence par SkyM le netrunner du club, et une sixième, qui est celle du bureau de M. Kernaghan.



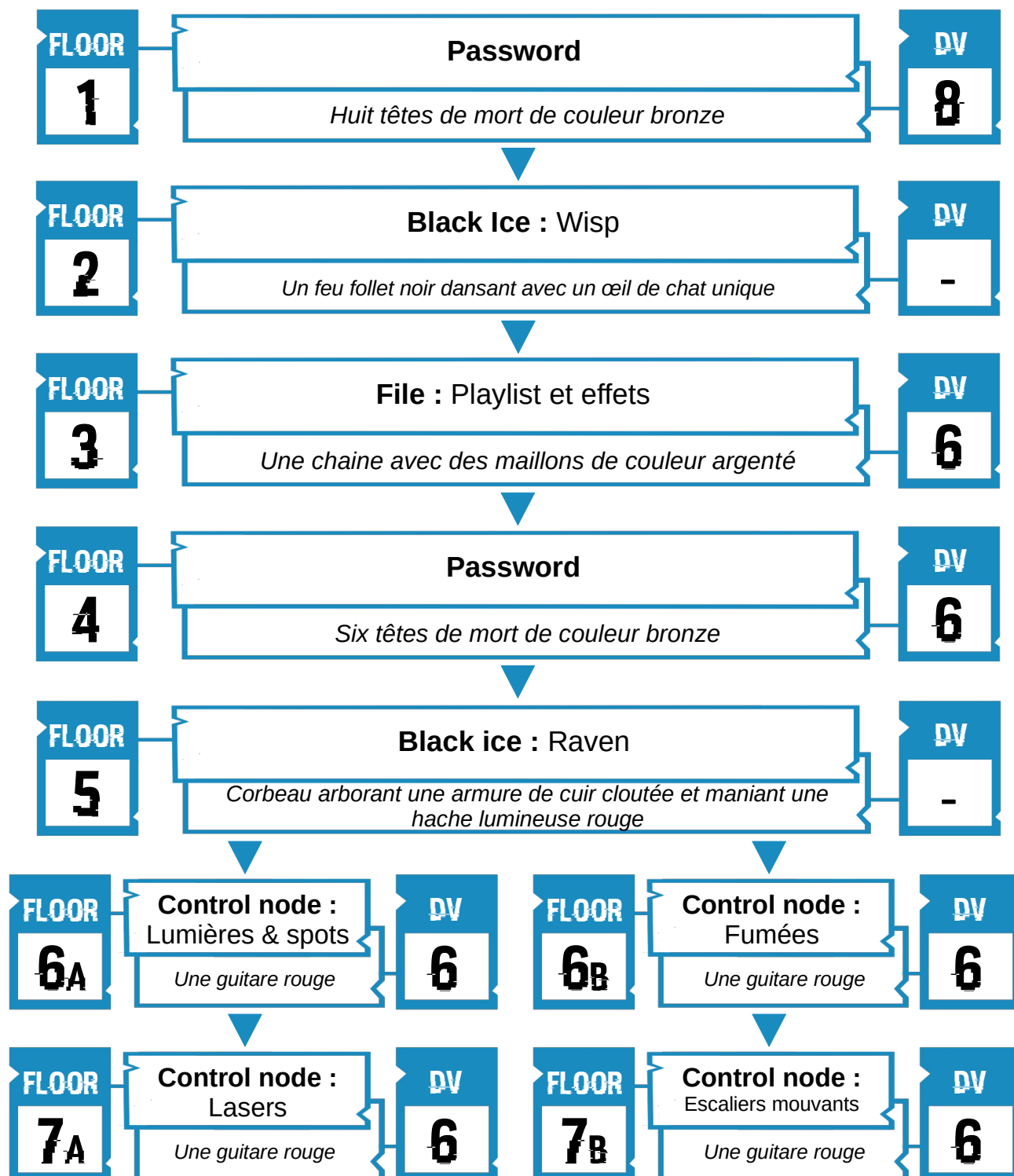
L'architecture NET de la Galactic



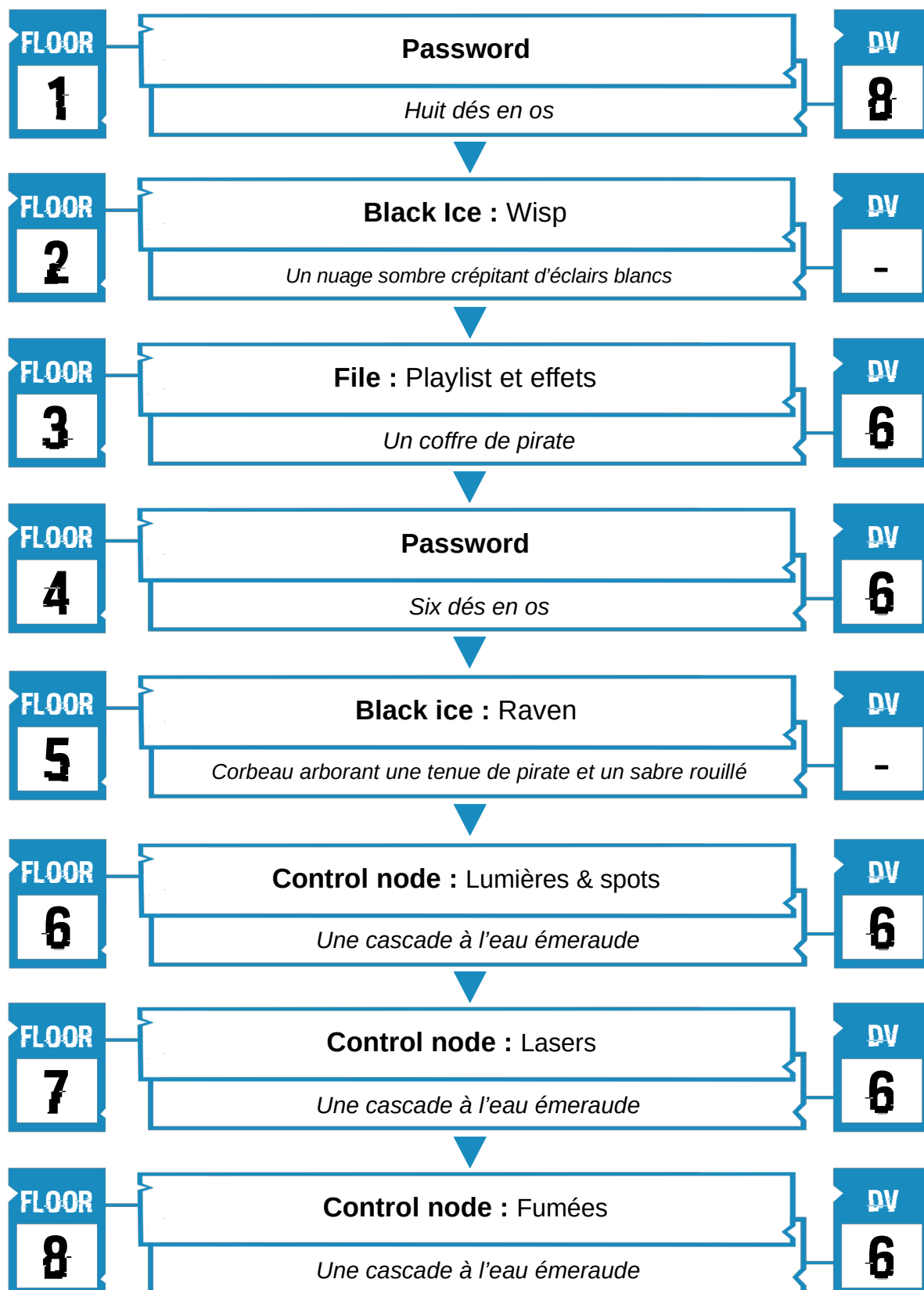
L'architecture NET de la Gig



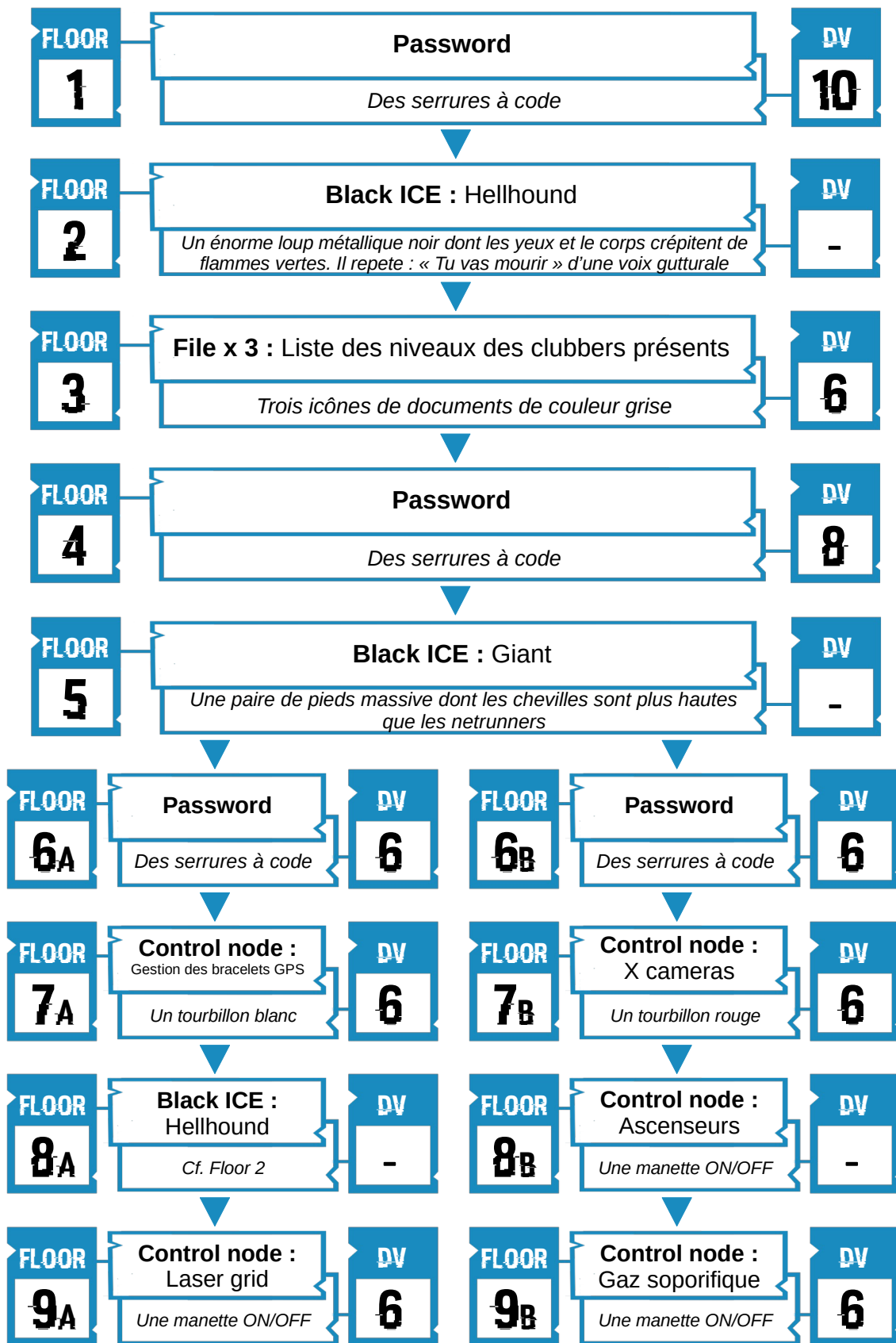
L'architecture NET de la StairMaze



L'architecture NET de la Rooftop

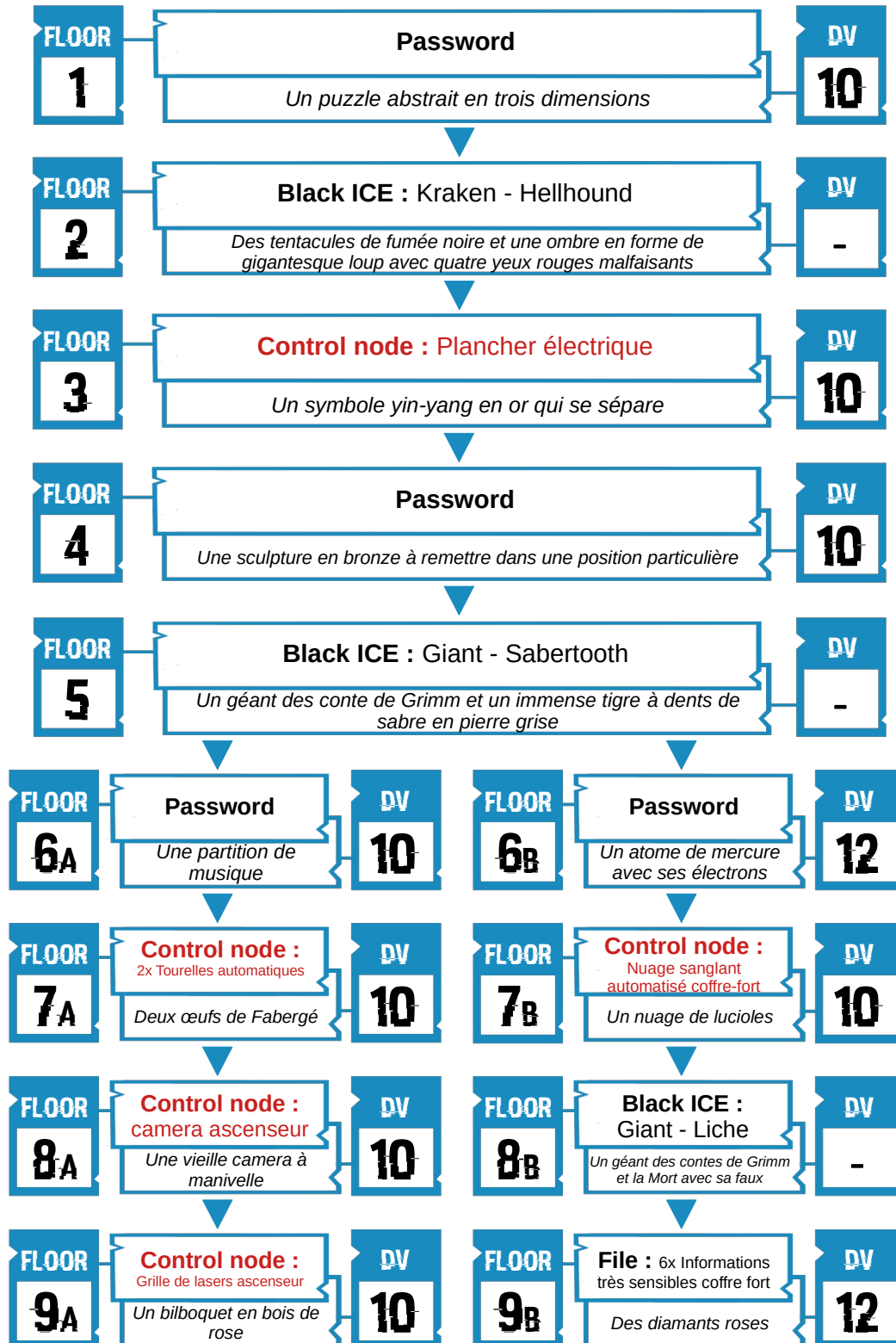


L'architecture NET générale de l'Atlantis

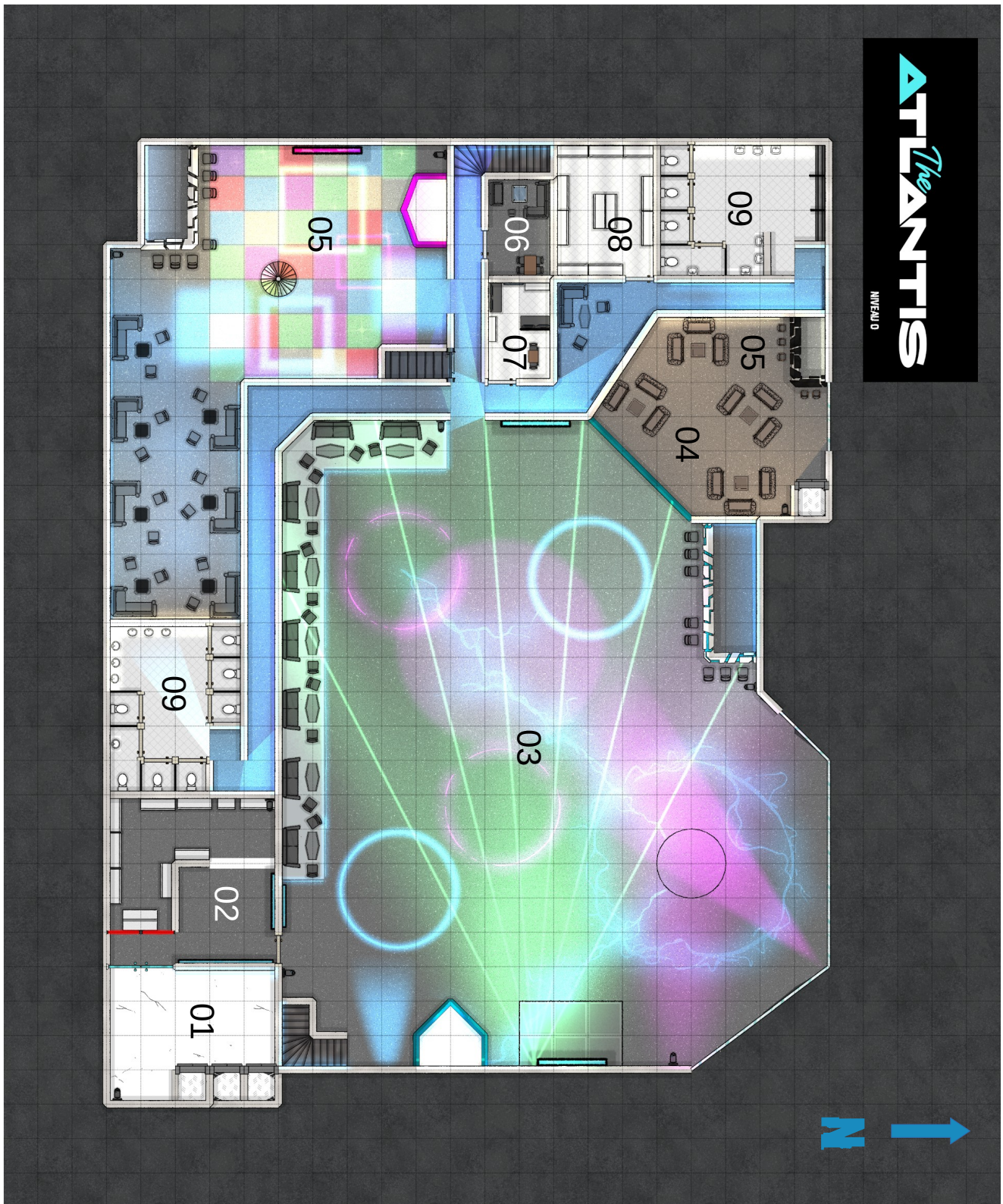


L'architecture NET du bureau de Mr Kernaghan

Les éléments en rouge sont contrôlés par un Balron (Livre de règles p.212) quand Mr Kernaghan n'est pas présent ou quand il le souhaite

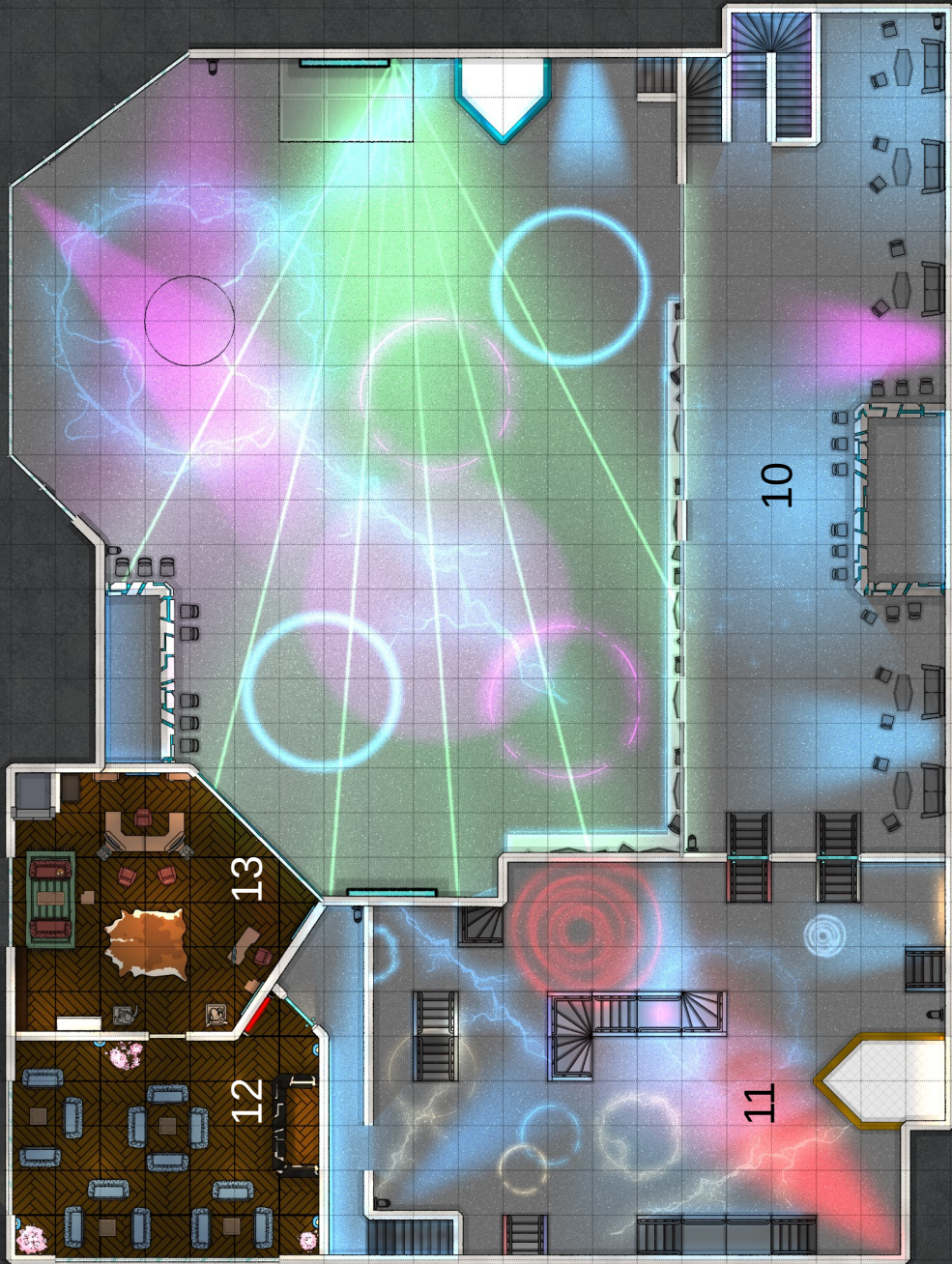


LES PLANS DE L'ATLANTIS



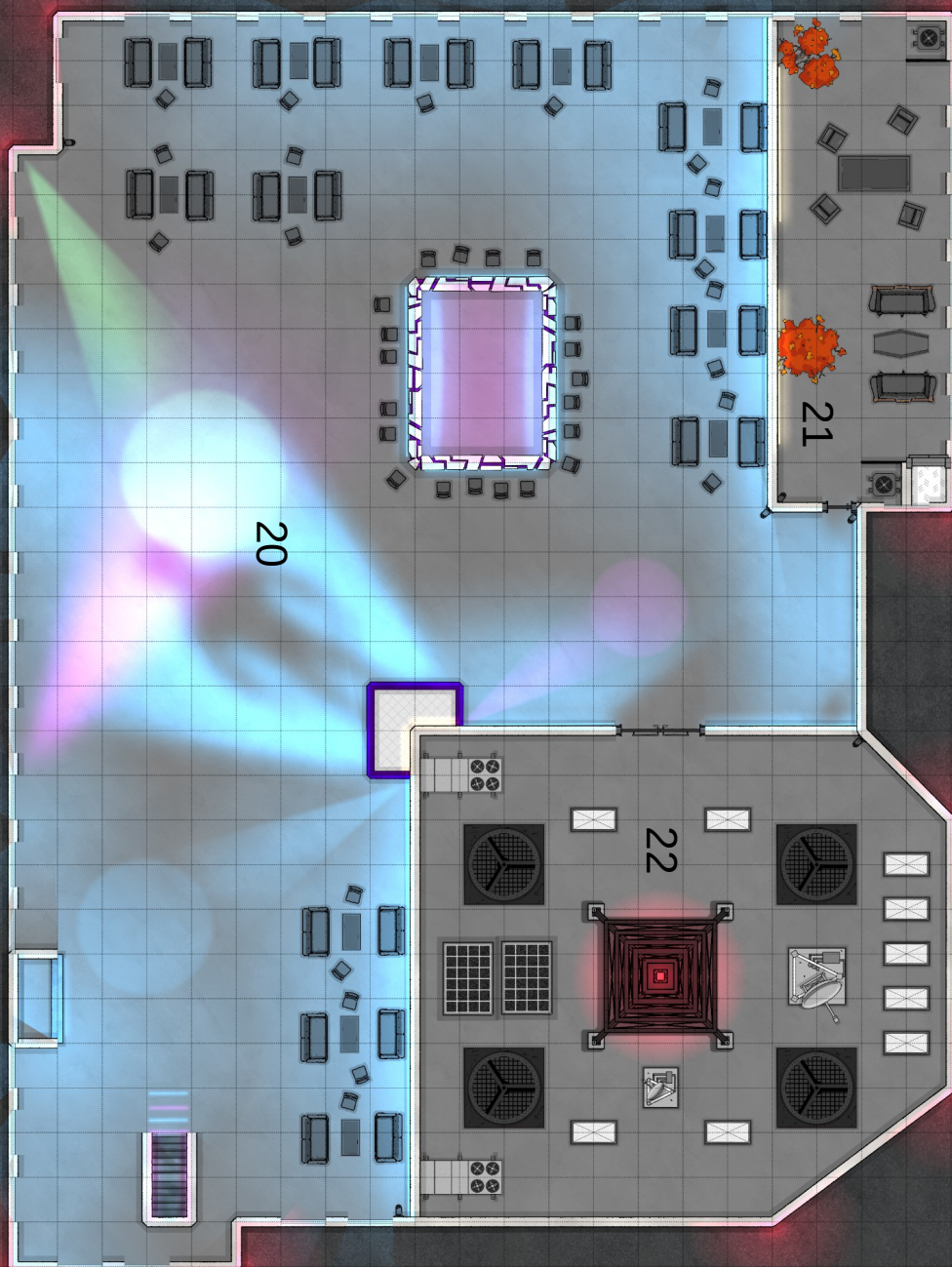


The ATLANTIS
NIVEAU 1



ATLANTIS

NIVEAU 2



ENTRETIEN

L'Atlantis ? Hmm, oui, j'aime y passer mes soirées. Elles sont toujours différentes. Avec toutes ces lumières, ces sons et ces ambiances qui changent, c'est un moment de plaisir et de surprise à chaque fois. J'aime me perdre dans les illusions des couloirs, et voir les autres s'y perdre aussi, oui. Ils les changent toutes les semaines, vous savez. Je ne pourrais pas en manquer une, j'aime trop ça. Et tous ces gens qui dansent, qui flirtent, qui rient. C'est beau, ça donne envie, ça m'excite. J'aime aller de piste en piste, j'aime les observer, dissimulée dans les ombres, en pleine lumière ou derrière un faux sourire. Et quand je suis chanceuse, hmm oui, je trouve mon prochain élu, ma prochaine ... "victime", comme aime à dire la police. Je l'étudie, silencieusement, méthodiquement. Je la suis dans le club, patiemment, sans être repérée et jusqu'au bout de la nuit s'il le faut. Quand il sort du club bien sûr, c'est parfois à mon bras, et si c'est le cas je sais que ce sera sa dernière nuit ... et qu'il mérite déjà ce qui lui arrivera.

Anony# %!HELP\$£8§*