

MAGNETIC MIND

Un scénario pour Cyberpunk RED par Laurent Astart

<u>SYNOPSIS</u>	<u>1</u>
<u>L'HISTOIRE JUSQUE-LA...</u>	<u>1</u>
<u>WHO'S WHO</u>	<u>2</u>
<u>NOUVEAU CYBERMATERIEL</u>	<u>4</u>
<u>INTRODUCTION</u>	<u>5</u>
<u>SCENE #1 – L'EVASION DE RAD</u>	<u>6</u>
<u>SCENE #2 – J'AI UNE AFFAIRE A VOUS PROPOSER</u>	<u>7</u>
<u>SCENE #3 – L'ULTRAVIOLET</u>	<u>7</u>
<u>SCENE #4 – J'AI UNE DEUXIEME AFFAIRE A VOUS CONFIER</u>	<u>10</u>
<u>SCENE #5 – LA MALLETTE</u>	<u>11</u>
<u>SCENE #6 – L'EXTRACTION</u>	<u>12</u>
<u>SCENE #7 – SUR LES CHAPEAUX DE ROUES</u>	<u>13</u>
<u>SCENE #8 – PIEGES COMME DES RATS</u>	<u>15</u>
<u>SCENE #9 – LE POINT D'EXTRACTION</u>	<u>15</u>
<u>IMPLIQUER LES PERSONNAGES</u>	<u>16</u>
<u>LICENCES</u>	<u>18</u>

SYNOPSIS

Star européenne de la pop, Magnetic Lola est en couple avec Noah Stein, riche CEO de TransMind. Elle est victime d'une relation abusive et veut profiter d'une tournée à Night City pour s'enfuir. Noah Stein a fait développer un tout nouvel implant et compte installer sa corpo à Night City. Il a un plan machiavélique en tête. Dans un premier temps, les personnages seront engagés pour permettre au Fixer de rencontrer la star en toute discrétion. Dans un deuxième temps, ils seront chargés de son extraction.

Ce scénario peut se jouer en deux ou trois séances pour un total d'une dizaine d'heures et peut être le début pour une campagne. Des détails le situent dans les années 2070, mais vous pouvez facilement le transposer à l'ère du rouge si vous le souhaitez.

L'HISTOIRE JUSQUE-LA...

Six mois auparavant, Magnetic Lola fait une overdose à la toute fin de sa tournée européenne. Noah Stein, son nouveau compagnon qui la suspecte de vouloir le quitter, lui propose l'installation d'un prototype pour l'aider à résister à son addiction. Très affaiblie, la star accepte et se fait opérer dans une clinique TransMind et se fait poser un *KlearMind Plus™*. Noah en profite pour faire configurer le cybermatériel afin d'étendre son emprise sur la jeune femme.

Il y a quelques semaines, Magnetic Lola repart en tournée enfin débarrassée de son addiction. Bien que sous l'emprise de Noah Stein, elle commence à suspecter quelque chose devant son incapacité à lui dire non. Profitant d'un examen médical lors de son passage au Crystal Palace, elle demande au

Medtech de jeter un œil à son *KlearMind Plus™*. Le professionnel de l'ESA confirme que le cybermatériel est équipé à minima d'un traceur et que le middleware porte la signature vocale et visuelle de Noah Stein. Cela suffit à Magnetic Lola de la convaincre à se faire extraire.

Profitant d'un moment d'inattention de son garde du corps, elle approche un représentant de Zetatech qui était en contact commercial avec Noah Stein. Elle lui propose de lui offrir le cybermatériel en échange de son extraction. Zetatech lui propose donc un contrat avec la MSM Records et une couverture juridique pour les problèmes de droit de son répertoire détenu par la FIRE en échange d'un dossier complet sur le *KlearMind™*, ainsi qu'un prototype.

La suite de la tournée conduit Magnetic Lola et Noah Stein à Night City. Alors que la star va donner quelques concerts, Noah Stein prévoit d'implanter un centre de production de TransMind. Il passe donc des accords avec la mairie pour fournir des *KlearMind™* gratuits, notamment aux forces du NCPD, et enchaîne les galas et interviews pour faire la promotion de son cybermatériel. Stock, un agent de Zetatech, prend contact avec Goto, un fixer de Charter Hills, afin de monter l'opération d'extraction.

WHO'S WHO

■ PERSONNAGES PRINCIPAUX :

- **Magnetic Lola** : Star européenne classée punk-pop d'origine ukrainienne, de son vrai nom Klara Borshak. Après une absence de plusieurs mois, elle lance une nouvelle tournée qui a débuté au Crystal Palace et doit se poursuivre à Night City. La jeune femme est brisée par sa relation violente avec Noah Stein.
- **Noah Stein** : Corpo d'origine sud-africaine, CEO de TransMind et actionnaire majoritaire de RIG. Sa société vient de développer un tout nouvel implant, le *KlearMind™*, qui permet de conserver son calme en toutes circonstances. Il compte sur ce nouvel atout pour s'implanter à Night City et il compte le faire de la plus ignoble manière. Il est violent et possessif.
- **Frost** : Solo d'origine soviétique, garde du corps et homme de main de Noah Stein. C'est un tueur de sang-froid. Il adore tuer.
- **Marid** : Solo à la botte de Noah Stein, il fait office de garde du corps pour Magnetic Lola. Il garde aussi un œil sur elle pour son possessif patron. Assez agacé par le milieu de la musique qu'il considère frivole, il ne prend pas son rôle très au sérieux. Mais ça paye très bien.
- **Goto** : Fixer de Charter Hills, plutôt spécialisé dans les opérations corpos et/ou la tech. Il est en contact avec Stock qui lui a proposé d'organiser l'extraction. C'est un homme souriant et affable, mais il ne faut pas lui chier dans les bottes car il fera savoir son mécontentement.
- **Walter "Stock" Mayfield** : Corpo, agent spécial de Zetatech à Night City et responsable de l'extraction de Magnetic Lola. Carré, beau gosse et sûr de lui.
- **Davis "Rad" Taylor** : Ganger, chef de bande du Maelstrom, payé par Celtic Denis pour intercepter la mallette qui doit servir d'échange à Magnetic Lola. Il aimerait bien mettre la main sur un *KlearMind™* pour son usage personnel. Son surnom vient d'une grave exposition aux radiations dans le passé.

■ PERSONNAGES SECONDAIRES :

- **Senn** (diminutif de Sennheiser) : Ancien aldecaldos qui travaille pour Goto en tant que chauffeur et garde du corps. Généralement calme et silencieux.
- **John Larabee** : Propriétaire du club l'Ultraviolet, à Charter Hills. Connaissance de Goto.

■ PERSONNAGES OPTIONNELS :

- Edgerunners susceptibles d'être employés par Goto pour compléter l'équipe d'extraction :
 - **Bony Rob** : Cyberdoc, dégingandé, aux doigts bien trop longs et un rictus inquiétant au visage, mais capable d'opérer la cible pendant l'extraction
 - **Knox** : Solo borderline, spécialiste en tir, vétéran des guerres d'Amérique centrale, toujours avec sa vieille machette sur le côté et des histoires flippantes
 - **Overdrive** : Chauffeur jeune et enthousiaste, quoiqu'un peu trop bavard
 - **Deadbeef** : Netrunner discret
- **Celtic Denis** : Corpo, agent spécial de Zetatech, collègue de Stock, corrompu par Arasaka. Hormis si un PJ Corpo prend le rôle de Stock, ce personnage ne devrait pas faire d'apparition.
- **Mike "Commander" Clarke Jr.** : Corpo, chef des opérations spéciales à Zetatech NC, patron de Walter Mayfield et Celtic Denis. Hormis si un PJ Corpo prend le rôle de Stock, ce personnage ne devrait pas faire d'apparition.
- **Kim Jung-Hwa** : Média en recherche d'une interview de Magnetic Lola. Ancien reporter de guerre, il lui arrive encore de se déplacer en zone de combat. Si vous avez un PJ Média, il pourrait commanditer une interview et devenir le point d'accroche de votre PJ dans le scénario.
- **Shams** : Média indépendant spécialisé dans la scène musicale, publie dans le NC Sound, de son vrai nom Dawkins Broyd. Il peut trainer dans l'entourage de la star et se révéler dangereux car il est à l'affût d'un scoop. Si le groupe comporte un PJ Média, il n'hésitera pas à faire pression pour avoir des informations sur l'extraction.
- **Lara Bell** : Corpus, agente de la FIRE à Night City pour Magnetic Lola. Elle sera toujours à proximité lorsque la star sera en public.

■ CORPOS :

- **RIG** (Rock Investments Group) : Groupe financier international
- **TransMind** : corpo européenne spécialisée dans la cybertech, appartenant au groupe RIG
- **FIRE** (Future Icons Records & Entertainment) : Label musical appartenant au groupe RIG
- **MSM Records** : Label musical de Night City
- **Steel Rage Records** : Label musical de Night City
- **Zetatech** : Corpo des NUSA spécialiste du matériel cyber et des neuro-augmentations, en particulier les Sandevistan

■ VISUELS :

Proposer un visuel des personnages principaux de cette histoire est généralement très apprécié par les joueurs. Cela participe à l'immersion. Vous trouverez un tableau ci-dessous qui propose des liens vers des visuels que vous pouvez utiliser.

Personnage	Adresse
Magnetic Lola	https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/034/094/521/large/shai-daniel-night-out.jpg?1611371892
Noah Stein	https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/045/059/665/large/rui-guo-nan-111.jpg?1641833994
Frost	https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/024/691/433/large/tj-foo-elevators.jpg?1583233194

Personnage	Adresse
Marid	https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/021/303/921/large/klaus-wittmann-artstation-final.jpg?1571173706 (personnage de gauche)
Goto	https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/032/688/288/large/vladimir-manyukhin-2077-2.jpg?1607175013
Stock	https://i.pinimg.com/564x/ab/a9/02/aba9027128d90424c9704891a6c11cfc.jpg
Rad	https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/033/444/517/large/loic-liok-bramouille-cp2k77-challenge-chara-d002.jpg?1609629162
Senn	https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/015/076/644/large/mike-fudge-keyshot-b-001.jpg?1546966776
John Larabee	https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/056/073/882/large/digital-forms-gg-dracula-06-party1.jpg?1668418145
Bony Rob	https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/032/962/476/large/amy-cornelson-cyberchipdealer-amycornelson.jpg?1607995738
Knox	https://i.pinimg.com/564x/b5/63/9e/b5639ec1580c3ac967ff4c8e9b460580.jpg
Overdrive	https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/017/371/396/large/sam-risoval-rescuer2-recovered-ff-4.jpg?1555688916
Deadbeef	https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/024/841/166/large/jair-medina-1-jairmedina-elliott-aronnax.jpg?1583715802
Celtic Denis	https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/001/419/374/large/john-grello-trevor-005.jpg?1446347603
Commander Clarke	https://i.pinimg.com/originals/a3/3a/6c/a33a6c2eb674c8694ec675dec4d3b3c1.jpg
Kim Jung-Hwa	https://i.pinimg.com/564x/66/e2/b9/66e2b97b6f13c6bc457cf32fdfe3d6f9.jpg
Shams	https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/002/244/337/large/john-grello-myriad-crew-001b.jpg?1459237377 (deuxième personnage en partant de la gauche)
Lara Bell	https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/006/370/977/large/alexandra-hodgson-byfinalblue.jpg?1498075645

NOUVEAU CYBERMATERIEL

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
KlearMind™	Centre médical	Extension de neuromatériel. Atténue toute panique et offre un bonus de +2 aux jets de Concentration effectués pour garder son calme. Cependant, à chaque fois que le KlearMind™ est activé alors que le personnage assiste à une scène violente, comme une fusillade avec des blessés graves, il perd 1d6/2 PH. Nécessite un câblage neural. KlearMind™ est une exclusivité de TransMind et sa commercialisation commence tout juste.	500 (Onéreux)	3 (1d6)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
KlearMind Plus™	Centre médical	Extension de neuromatériel. Atténue ou amplifie certaines émotions, en fonction de la configuration. Offre un bonus de +2 aux jets de Concentration et de Résistance à la torture/aux drogues. Cependant, à chaque fois que le <i>KlearMindPlus™</i> est activé alors que le personnage assiste à une scène violente, il perd 1d6/2 PH. La configuration peut aussi permettre de rendre le personnage plus susceptible à la manipulation d'une ou plusieurs personnes, ce qui lui donne une pénalité de -2 en VOL pour résister à ces personnes. Nécessite un câblage neural. <i>KlearMind Plus™</i> est un prototype de TransMind et n'est pas encore commercialisé.	1000 (Très onéreux)	3 (1d6)

INTRODUCTION

Voici trois introductions à lire à vos personnages en fonction de leurs intérêts, afin de lancer le scénario. N'hésitez pas à prendre les personnages séparément et à leur faire une introduction adaptée. Vous pouvez vous reporter à la section Impliquer les Personnages plus bas pour imaginer une scène d'introduction pour chacun.

■ N54 NEWS

Voix typique de journaliste télévisé :

« Bonjour. Je suis Nzune Ibukun et vous regardez N54 News. Voici les derniers titres.

Le maire Lucius Rhyne a ouvert le gala annuel du NCPD en compagnie de Noah Stein, l'invité d'honneur cette année. Lors de son discours, le CEO de TransMind a annoncé le lancement d'un programme test. Dans les semaines à venir, 4 équipes de policiers seront sélectionnées et équipées du fameux implant *KlearMind™*, censé leur permettre de conserver leur calme en toute situation. Noah Stein a assuré le comité de pilotage que la baisse des statistiques de la délinquance et des blessures enregistrées par les agents des forces de l'ordre démontreront l'utilité de ce tout nouveau type de cybermatériel. Il a ajouté que TransMind préparait déjà l'implantation d'une usine de production à Night City. Le maire Rhyne s'est félicité de l'arrivée d'un nouveau poids lourd de la cybertech dans notre ville. »

■ CANAL 107.3

Voix survoltée de présentateur radio :

« Salut Night City ! Vous écoutez Abe's waves sur 107.3 !

Il paraît que nous allons encore profiter des pluies acides pendant une bonne semaine, alors sortez couverts.

En tous cas, il y en a une qui ne doit plus avoir l'habitude. Figurez-vous que Magnetic Lola vient d'atterrir à l'astroport de Morro Rock. La jeune star rentre de sa tournée au Crystal Palace et elle est venue tout droit à Night City !

L'Agence Spatiale Européenne nous a régallée de plusieurs enregistrements du concert donné le mois dernier. Et on dit même qu'une BD circulerait sous le manteau ! D'après la FIRE, sa maison de disque,

elle prévoi.e plusieurs dates dans notre belle cité. Il est peut-être encore temps d'aller vendre quelques implants pour pouvoir vous payer un billet ! »

■ HACK-IT!

Voix enjouée d'un hacker qui enregistre un blog audio, sur le ton de la confidence :

« Hey les chooms ! Vous suivez Hack-it!, le canal de tous les netrunners de NC !

Pour une fois, on ne va pas causer de ces tronches de SCOP de NetWatch. Mais j'ai quand même quelque chose qui devrait vous intéresser. Figurez-vous qu'il s'en passe de drôles dans le frigo à viande.

Si je dis Zetatech, je suis sûr que j'ai votre attention maintenant. Un info bro qui se reconnaitra m'a rencardé.

Hier soir, une navi escortée par Kang-Tao est arrivée directement de Frisco. Elle a débarqué des ingés de Zetatech qui transportaient du matériel ultra-secret. Et ils étaient attendus par une équipe des opérations spéciales. D'après les vidéos que j'ai pu voir, leur chef, le commander Clarke est venu superviser le transfert en personne. Vous pouvez me croire, quand les requins sont de sortie, c'est qu'ils ont flairé un beau morceau de barbaque.

Alors, à votre avis, de quoi s'agit-il ? Une nouvelle console ultra-balèze ? Ou un sandevistan expérimental ? En tous cas, si l'un de vous a plus d'infos, vous savez où me joindre ! »

SCENE #1 – L'EVASION DE RAD

Cette scène optionnelle peut permettre à certains personnages de se rencontrer, en particulier si vous avez un Justicier ou n'importe quel personnage qui aurait un contact au NCPD. Si vous l'omettez, vous pouvez simplement en faire référence lors d'un journal de N54 News.

Les personnages sont au Petrel Playgrounds, un centre commercial à l'est de Downtown.

Si les personnages sont intéressés en premier lieu par Magnetic Lola – par exemple si le Média recherche une interview – c'est une excellente opportunité pour les lancer sur la piste de Goto. Dans ce cas, ils veulent rencontrer Anatoliy un commerçant qui tient un stand de sushis. Son blog « Lola Forever » sous-entend qu'il sait où elle va se produire dans les jours à venir.

Interrogé sur sa passion, il est facile à faire parler. Il sait qu'elle va se produire dans quelques jours à l'Ultraviolet. La veille, il avait deux clients qui en parlaient. L'un d'eux vient régulièrement. Le gars s'appelle Goto, mais il ne connaissait pas l'autre (c'était Stock). Il a entendu dire Goto qu'il allait embaucher un groupe de runners. Et ça concernait l'Ultraviolet, le soir même où Magnetic Lola va se produire !

Une fois que les personnages ont pu mener leur petite enquête, faire les boutiques, ou alors qu'ils passent simplement par-là, les choses dégénèrent. Un groupe de jeunes gangers mené par une Maelstrom.euse fait irruption et commence à prendre les passants et les commerçants en otage. Si un personnage Justicier est présent, incitez-le à demander des renforts. Dès qu'une personne fait mine de résister, les gangers menacent d'exécuter certains otages.

Alors que la bagarre fait rage, la radio du NCPD crache un 11-80 (accident de la circulation majeur) à quelques rues de là. Suit un code 145 qui annonce un 10-78, ce qui indique qu'un transport de prisonnier demande de l'assistance. Quelques minutes plus tard, le dispatch émet un 11-99 (qui indique que des officiers ont besoin d'aide), suivi d'un 11-40 (une demande d'ambulance). Malheureusement, toutes les forces à proximité sont actuellement engagées au Petrel Playgrounds.

Une fois les gangers du Petrel Playgrounds défaits ou mis en fuite, les personnages ne pourront que constater que la prise d'otage dans le centre commercial n'était qu'une diversion pour occuper les forces du NCPD. Evidemment, cela veut dire que les jeunes gangers sont sacrifiés. Mais un lieutenant du Maelstrom, un certain Rad, s'est évadé. Le NCPD met sa tête à prix 200 eddies.

SCENE #2 – J'AI UNE AFFAIRE A VOUS PROPOSER

Si vous ne faites pas suivre la piste de Goto à vos personnages, c'est lui qui se chargera de les contacter. Le Fixer trouve que l'affaire est un peu trop risquée à son goût, alors il va éviter de travailler avec des runners habituels. En cas de pépin, il y a moins de chance qu'on remonte jusqu'à lui. Mais ça bien sûr, il va le garder pour lui.

Il finit par donner rendez-vous aux personnages à Lele Park aux environs de midi. La place est bondée à cette heure-ci et une conversation autour d'un repas va sembler anodine. Senn, le garde du corps du Fixer, surveille les lieux depuis une passerelle.

Le job est simple et sans risque. Le Fixer doit rencontrer sa cliente, Magnetic Lola. Mais personne ne doit savoir qu'ils se rencontrent, pas même Marid, le garde du corps de la star. Elle va se produire le lendemain soir à l'Ultraviolet. Avant ou après le concert, ce serait parfait. Il paye 500 eddies à chacun des personnages pour ce boulot facile. Il rajoute qu'il connaît bien John Larabee, le propriétaire de l'Ultraviolet, et qu'il est hors de question que des coups de feu soient tirés. Ça ne le dérange pas si quelques nez doivent être cassés, mais il ne veut pas d'esclandre. Enfin, si les personnages mènent leur mission avec succès, il y a un autre job bien plus lucratif à la clef.

Si les personnages y pensent, ils peuvent interroger Goto au sujet des accès possibles à l'Ultraviolet. Il leur dira ce qu'il sait, en particulier qu'il y a un monte-charge un peu discret accessible depuis le parking souterrain.

SCENE #3 – L'ULTRAVIOLET

L'Ultraviolet se situe à Charter Hills, non loin de Lele Park, au 14^{ème} étage d'un immeuble proche de la station du NCART. Les personnages seraient bien inspirés de repérer les lieux la veille du job.

■ INFILTRER LE CLUB

L'accès public au club est un ascenseur qui donne directement sur l'avant du bâtiment. Un videur Animals filtre les fêtards. Vu la clientèle habituelle, il sera difficile de passer sans un style cadre sup, urbain flash ou pop asiatique (voir Cyberpunk RED p.356). N'hésitez pas à demander un jet d'Habillemeent et style contre un SD de 13, voire davantage si le style du personnage ne semble pas du tout adapté.

Une fois le cerbère passé et l'ascenseur monté, les personnages arrivent devant les caisses et le vestiaire. En passant par-là, il faut s'acquitter d'un prix d'entrée bon marché la veille, et plus onéreux le soir du concert. Notez qu'il y a un accès standard qui donne accès au premier étage, c'est-à-dire à la piste de danse, au bar du premier et aux toilettes, et un accès VIP qui donne en plus accès aux mezzanines du deuxième étage, dont un bar VIP. Les prix sont rappelés dans le tableau suivant. Enfin, il sera difficile de passer une arme. Le vestiaire est essentiellement fait pour cela.

Service	Prix la veille (eddies)	Prix le soir du concert (eddies)
Accès au club	10 (Bon marché)	100 (Très coûteux)
Accès VIP au club	50 (Coûteux)	150 (Très coûteux)

Service	Prix la veille (eddies)	Prix le soir du concert (eddies)
Vestiaire	20 (Ordinaire)	20 (Ordinaire)
Salon VIP (en plus de l'accès)	100 (Très coûteux) à 500 (Onéreux)	100 (Très coûteux) à 500 (Onéreux)
Boisson à la mode	20 (Ordinaire)	20 (Ordinaire)
Boisson coûteuse (champaradise, whisky importé)	50 (Coûteux)	50 (Coûteux)
Synthécoke	50 (Coûteux)	50 (Coûteux)

Alternativement, il existe un monte-charge pour le personnel et les VIP. On peut y accéder depuis le parking souterrain qui donne sur l'arrière du bâtiment. Pour entrer dans ce parking, il faut crocheter une petite porte attenante à la grille automatisée (Crochetage SD 15) ou attendre qu'un véhicule rentre et se glisser sous la grille avant qu'elle ne se referme.

On peut aussi accéder au parking depuis l'hôtel et les restaurants qui donnent au rez-de-chaussée sur le côté du bâtiment. Il faut réussir à repérer les lieux sans se faire remarquer par le personnel, ce qui réclame un jet de Discrétion de SD 15 (13 pendant le coup de feu).

Le monte-charge est disponible grâce à un badge. Il faudra réussir un jet de Sécurité électronique SD 13 ou qu'un Netrunner hacke le nœud de contrôle (l'architecture est très basique et quasiment sans risque pour un runner expérimenté) pour se donner un accès permanent.

Vous trouverez les plans de l'Ultraviolet en annexe. Tous les accès entre les zones du personnel (les loges, les vestiaires, la sécurité, les appartements de John Larabee, etc.) sont gardés par un videur des Animals. Pour se déplacer dans ces zones privées, le meilleur moyen est de voler une tenue de serveur ou de serveuse ainsi qu'un badge d'accès dans les vestiaires qui se trouvent à proximité du monte-charge. Attention cependant car ces zones sont surveillées par caméra. L'agent de sécurité Animals n'est pas toujours très attentif à ce qu'il se passe dans les zones privées, mais s'y promener sans prendre de précautions finira par l'alerter.

■ PIRATER L'ARCHITECTURE DU CLUB

Une fois dans la place, l'architecture NET du club est une excellente source d'information sur le déroulement de la soirée. Il est facile d'apprendre que la star et son groupe auront le plus grand salon VIP de la mezzanine et que Magnetic Lola aura accès à la loge #1 avant et après le concert. L'architecture NET est accessible depuis les caméras ou n'importe quel serveur informatique de l'étage.

Etage	De l'autre côté de la porte	SD
1	Fichier : messagerie interne	(Analyse SD 6)
2	Putois	-
3	Mot de passe	(Porte dérobée SD 8)
4	Nœud de contrôle : caméras, verrouillage de l'ascenseur	(Contrôle SD 8)
5	Cobra	-

Rechercher tout ce qui concerne Magnetic Lola ou la FIRE dans la messagerie interne permet de trouver ces messages :

- « Russel, Assurez-vous que la loge #1 soit prête pour accueillir Madame Lola au plus tard à 17h la veille. À 20h le soir même, assurez-vous qu'on y dépose un bouquet de roses et une bouteille de champaradise. – Shantir, assistante de monsieur Larabee »

- « Silja, La FIRE réserve le grand salon VIP de la mezzanine pour Madame Lola et son groupe. Servez-leur tout ce qu'ils demandent. Lara Bell a fait une commande spéciale. Tex va vous livrer de la synthécoke, à mettre dans le coffre jusque-là. – Shantir, assistante de monsieur Larabee »
- « Tex, La FIRE va envoyer ce soir même un agent pour inspecter les lieux. Veuillez lui laisser un accès complet au backstage. – Shantir, assistante de monsieur Larabee »

■ LA VEILLE DU CONCERT

C'est une soirée normale au club. La clientèle corpo vient se défouler sur la piste de danse et décompresser autour d'un verre et d'un petit rail de synthécoke. La sécurité y est normale et les médias ne sont pas encore présents. C'est le moment idéal pour repérer les lieux et s'assurer des accès.

Le seul véritable risque viendra de Frost – qui se présente comme un envoyé de la FIRE – venu pour inspecter le backstage, et en particulier vérifier qu'il n'y a pas de micros dans la loge. Lorsque les personnages trainent autour de la loge, le solo débarque. Il faudra réussir à se cacher de lui avec un jet de Discrétion contre sa Perception à 11 (heureusement la loge est riche en malles, placards, et même une douche, pour se dissimuler). Alternativement, un personnage déguisé peut se faire passer pour un membre du personnel (Jeu d'acteur contre sa Psychologie à 0). En dernier ressort, il peut se faire passer pour un groupie, mais il se fera virer manu militari et toute intrusion en sera rendue plus difficile.

Les choses peuvent dégénérer avec le Solo, mais les personnages devraient pouvoir s'éclipser sans que ça vire au bain de sang – on se garde ça pour plus tard. Par contre, se faire repérer aura pour effet de faire renforcer la sécurité.

■ LE SOIR DU CONCERT

Le soir du concert, les choses se corsent. Le NCPD est dépêché pour veiller à ce qu'il n'y ait pas de débordements aux abords de l'immeuble. Il y a donc des policiers aux angles des rues et à l'accès principal. En cas de bagarre, ils interviendront et enverront toutes les personnes impliquées au poste.

Un groupe d'une centaine de fans vont se masser à l'entrée du parking souterrain dans l'espoir de pouvoir apercevoir la star lors de son arrivée. Il y aura aussi un média avec une caméra. Il va donc être très compliqué d'entrer ou de sortir par cet accès sans attirer l'attention.

Goto devrait être installé au bar VIP à l'étage, à quelques mètres des salons. Mais il faudra trouver un endroit discret pour qu'il puisse rencontrer Magnetic Lola, d'autant que Lara Bell, l'agente de la FIRE, et Marid ne lâchent pas la star tant qu'elle reste à proximité de la zone VIP. La meilleure option est de trouver un moyen pour que Goto puisse se rendre dans sa loge. Ce n'est pas difficile une fois déguisé en serveur et muni d'un badge d'accès car une porte non gardée mène directement de la plate-forme VIP vers le backstage et les loges.

S'il y a un Média parmi les personnages, vous pouvez utiliser Shams. Le freelance est sur place pour obtenir des images du concert. Le petit manège entre le Fixer et la star devrait attirer son attention. Sauf si les personnages sont particulièrement discrets, il pourra obtenir des vidéos. Il les utilisera plus tard pour passer un marché avec votre Média : s'il n'obtient pas l'exclusivité de ce qui se prépare, il publie un reportage le lendemain qui sous-entend que la star va faire défection vers un autre label. Ça risque de compromettre l'opération. Il faudra l'écarter ou passer un accord avec lui.

Si tout se passe bien, le Fixer est en mesure de rencontrer discrètement la star. L'affaire est conclue en 15 minutes au plus. Goto quitte alors l'Ultraviolet et prévient les personnages par message qu'il les rencontrera le lendemain midi à Lele Park pour procéder au paiement.

SCENE #4 – J’AI UNE DEUXIEME AFFAIRE A VOUS CONFIER

Les personnages retrouvent Goto à Lele Park le lendemain midi. Si l’affaire s’est bien passée, ils sont payés les 500 eddies convenus. Le Fixer leur propose la suite du job, tout en précisant qu’il faudra être professionnels car les choses se corsent. Si les personnages hésitent, appâtez-les en précisant que c’est payé 4000 eddies, à se partager entre les membres du groupe.

Une fois l’affaire conclue, Goto expose la situation.

« La cliente est prisonnière d’un homme violent. Elle veut être extraite. Je lui ai trouvé un contrat avec la MSM Records. Mais pour pouvoir partir, il y a deux difficultés : la première, c’est qu’il faut récupérer un objet qui lui appartient et qui se trouve dans l’appartement du couple, une mallette enfermée dans un coffre-fort. La deuxième, c’est qu’il faut l’opérer pendant l’extraction pour désactiver un traceur qui a été implanté sans son consentement. »

Et pour cela, notre Fixer a un plan tout prêt. Libre aux personnages de le suivre, de l’adapter ou d’imaginer tout autre chose :

« Voici le plan que je vous propose. Dans deux jours, le couple est censé se rendre à un gala en faveur des réfugiés climatiques. Ils y resteront plusieurs heures. L’appartement qui se situe dans le nord de downtown sera alors quasiment sans surveillance. Avec la carte d’accès que j’ai ici, vous vous introduisez dans le parking. De là, vous montez au 23^{ème} et dernier étage. Vous vous introduisez dans le duplex du couple et hackez le coffre-fort pour récupérer la mallette, et ce sans vous faire repérer par la paire de garde qui resteront sur place. Le coffre-fort se situe dans le bureau qui est à l’étage.

Si tout s’est bien passé, vous redescendez au parking et attendez dans l’ambulance que j’ai trouvée pour le job. Lorsque le couple rentre du gala, vous les menacez. À ce moment-là, il ne devrait y avoir que les gardes du corps les plus proches, Marid et Frost. Si vous montrez les muscles et que vous menacez le patron, ils ne devraient rien tenter. Vous embarquez la fille et vous vous taillez le plus vite possible.

Je connais un charcadoc qui accepterait d’être présent lors de l’extraction pour désactiver le traceur. Si vous avez besoin, il a même une petite clinique discrète à l’angle de Brookland et Ferguson, juste à la sortie de la voie rapide, dans Little China. Une fois le traceur désactivé, vous amenez la cible jusqu’au point d’extraction à l’est du Northside, juste à côté du déversoir. Une voiture de la MSM vous y attendra. Vous devrez leur remettre la fille et la mallette et ils vous paieront. Si vous n’avez pas la mallette, il est inutile de poursuivre la mission. »

Il y a fort à parier que votre groupe ne disposera pas de toutes les compétences requises. Le charcadoc est indispensable, mais un Medtech du groupe qui se sent suffisamment compétent peut le remplacer. Dans le cas contraire, Goto proposera les services de Bony Rob. Il faudra aussi un Netrunner, et il proposera Deadbeef si le groupe en manque d’un. Enfin, il insistera pour qu’un pilote soit présent. Overdrive viendra avec une ambulance qui aura pu être maquillée, mais les personnages sont libres de refuser. Enfin, s’il y a besoin d’un gros bras, Knox peut faire l’affaire. Bien évidemment, ils auront tous une part de la paye. Les personnages peuvent négocier avec eux, mais seul Overdrive acceptera une plus petite part.

Il leur reste donc jusqu’au lendemain soir pour se préparer.

SCENE #5 – LA MALLETTE

Le passe électronique donné par Goto permet effectivement d'entrer sans difficulté dans le parking de l'immeuble, puis de là d'utiliser l'ascenseur et de se rendre au duplex du dernier étage. Le passe ouvre aussi la porte du duplex. Par contre, il y a trois gardes au rez-de-chaussée qui profitent des équipements. Dans le séjour, l'un se prélassait devant la télévision, pendant que le deuxième fait une partie de billard. De temps en temps, l'un d'eux va même chercher une bière à la cuisine. Le troisième fait des exercices dans la salle attenante à la piscine. Vous trouverez un plan de l'étage et du duplex en annexe. Voici aussi l'architecture NET de l'immeuble. La porte du garage, les ascenseurs et tous les équipements connectés en sont un point d'accès.

Etage	De l'autre côté de la porte	SD
1	Nœud de contrôle : alarme et caméras	(Contrôle SD 8)
2	Fichier : emploi du temps des gardes	(Analyse SD 6)
3	Mot de passe	(Porte dérobée SD 8)
4	Nœud de contrôle : porte du garage et ascenseurs	(Contrôle SD 8)
5	Corbeau et Feu follet	-
6	Nœud de contrôle : soporifiques des ascenseurs	(Contrôle SD 8)

Il y a deux approches qui donnent le même résultat si elles sont convenablement menées : éliminer les gardes sans leur donner la possibilité de donner l'alerte ou faire preuve de discrétion pour atteindre l'étage du duplex et trouver le bureau. Si les gardes ont le temps de donner l'alerte, cela précipitera le retour de Noah Stein, Magnetic Lola, Frost et Marid. Mais il y aura du monde en plus. Il vaudrait mieux que ça n'arrive pas.

Les personnages peuvent décider de pirater une antenne qui se situe sur le toit afin qu'elle se mette en mode analyse de panne pendant 15 minutes. Cela n'éveillera pas les soupçons et interceptera une alerte intempestive. Deadbeef peut leur en donner l'idée si un personnage est concerné par le risque d'alerte lors du casse.

Une fois dans le bureau, le coffre leur tend les mains. Il peut être ouvert grâce à un jet de Sécurité électronique de SD 21 ou grâce au hacking. L'ordinateur du bureau ou le coffre lui-même peuvent faire office de point d'accès.

Etage	De l'autre côté de la porte	SD
1	Mot de passe	(Porte dérobée SD 6)
2	Nœud de contrôle : équipements sportifs et piscine	(Contrôle SD 6)
3	Scorpion	-
4	Nœud de contrôle : alarme, verrouillage des portes et du coffre-fort	(Contrôle SD 8)
5	Fichier : emploi du temps	(Analyse SD 8)
6	Putois et Cerbère	-
7	Mot de passe	(Porte dérobée SD 10)
8	Fichier : preuves	(Analyse SD 10)
9	Kraken	-

L'emploi du temps de Noah Stein peut renseigner les personnages sur l'heure approximative de son retour au duplex, ainsi que quelques informations annexes :

« 20h : discours

20h45 : rencontre avec représentant Militech
21h10 : rencontre avec représentant NCPD
21h25 : rencontre avec Lucius Rhyne
21h50 : rencontre avec représentant Arasaka »

Les preuves sont plus difficiles d'accès mais sont particulièrement intéressantes pour un Média. Avec un jet de Comptabilité contre un SD de 15, le personnage peut identifier des pots de vin versés à des hommes politiques afin d'obtenir des permis de construire. Les preuves ne permettent pas d'incriminer Noah Stein directement, mais elles peuvent porter un coup grave à sa tentative d'implantation.

Enfin, il y a la mallette. Les personnages devraient éviter de l'ouvrir, mais si l'un d'eux ne peut s'en empêcher ils trouvent plusieurs documents. Tout d'abord, il y a des brochures à destination des corporations pour vanter le *KlearMind™* destiné aux forces de sécurité et le *KlearMind Plus™* qui vise plutôt les décisionnaires et les hommes politiques. Enfin il y a d'épais dossiers d'évaluation. Une analyse approfondie faite par des psychologues et des médecins pourrait révéler ce qui suit : Les deux neuromatériels ont montré des effets intéressants dans le traitement de certaines cyberpsychoses. En revanche, tous les tests ont montré qu'utilisés sur des sujets opérationnels, ils entraînent une déshumanisation progressive qui conduit invariablement à une cyberpsychose. Plus grave encore, le *KlearMind Plus™* a été conçu pour permettre d'influencer subtilement les personnes équipées. En détournant le mécanisme de contrôle des émotions, le cybermatériel parvient à atténuer la volonté du sujet lorsqu'il est confronté à la ou les personnes dont la signature visuelle ou auditive est enregistrée dans le middleware de l'implant.

Bien évidemment, Noah Stein prévoit d'offrir toute une série de *KlearMind Plus™* à des décideurs importants, qu'ils soient corporatistes ou politiques.

SCENE #6 – L'EXTRACTION

Une fois la mallette récupérée, il faut passer à l'extraction. Les personnages devraient redescendre dans le parking. Notez que s'ils ont été repérés et qu'ils prennent la fuite en utilisant les ascenseurs, les gardes déclencheront les pièges soporifiques pour les neutraliser. Mais espérons qu'ils ne foirent pas à ce point.

Vous trouverez un plan du parking en annexe. Il y a deux ascenseurs, celui de gauche dessert les étages impairs et celui de droite les étages pairs. N'oubliez pas l'architecture NET de l'immeuble disponible à la scène précédente, page 11.

La voiture blindée du couple et de leurs gardes du corps arrive vers 22h30, sauf si l'alerte a été donnée. Dans ce dernier cas, les personnages disposent d'au maximum 15 minutes pour se mettre en place. La voiture se gare au fond du parking et les 4 personnes en sortent. Le chauffeur reste à bord.

Les personnages peuvent agir à ce moment-là ou ils peuvent déclencher les soporifiques des ascenseurs. Dans ce dernier cas, seul Frost restera conscient car il est équipé de filtres nasaux. Si les personnages font les gros bras, faites-leur faire des bastons de regard contre les deux gardes du corps (cf. p.194 de Cyberpunk RED) : Demandez des jets opposés de PRES + réputation + 1d10 contre 1d10 + 11 pour Frost et 1d10 + 9 pour Marid. N'hésitez pas à donner des bonus ou malus en fonction du piège des personnages. Si l'un des gardes du corps est intimidé, il n'agira pas tant que le patron ou Magnetic Lola est susceptible de prendre une balle. Le solo qui n'est pas intimidé n'hésitera pas à prendre son arme et à tenter de mettre les assaillants en fuite. Avec un peu d'organisation et de chance, les personnages devraient être capables d'attraper Magnetic Lola, de la fourrer dans l'ambulance et de partir à toute vitesse sans trop de casse.

Mais c'est là que les choses se corsent. La mairie est en contrat avec Militech pour la sécurité du quartier et plusieurs voitures y patrouillent. Si Noah Stein est blessé ou inconscient, son agent interne alerte automatiquement les autorités. Dans le cas contraire, il les appellera lui-même une fois hors de danger. Quoi qu'il en soit, à peine les personnages font quelques mètres dehors qu'ils sont pris en chasse par trois véhicules Militech.

SCENE #7 – SUR LES CHAPEAUX DE ROUES

Une course poursuite s'engage entre l'ambulance, s'ils y ont pensé un éventuel véhicule supplémentaire utilisé par les personnages et trois véhicule Militech. Dans chacun d'entre eux, il y a deux officier. L'un se concentre sur la conduite tandis que l'autre fait feu avec son fusil d'assaut pour tenter d'arrêter l'ambulance.

Initialement le plan devrait être de prendre la passerelle qui conduit à Little China pour se rendre à la planque de Bony Rob qui se situe à l'angle de Brookland et Ferguson. Alternativement, si l'équipe a son propre Medtech, les personnages peuvent vouloir se rendre au point d'extraction à l'est du Northside. Quoi qu'il en soit, la passerelle est le meilleur moyen de prendre de la distance rapidement.

Découpez la course poursuite en rounds. A chaque round, les pilotes doivent faire un jet pour rester dans la course. En cas d'échec pour les poursuivants, ils ne peuvent pas se mettre à portée de tir ce round ci. En cas d'échec pour les fuyards, mettez des pénalités aux jets de tir. En cas de très mauvais jet, le véhicule peut subir des dommages.

Round	Description	SD pilotage
1	<p>Les véhicules traversent rapidement la passerelle pour quitter downtown et arriver à Little China en se faufilant entre les autres véhicules. La sortie de la voie rapide est malheureusement trop encombrée pour être utilisée (il s'agit des Maelstromer, voir ci-dessous). Si les personnages ont accès à la radio, le dispatch signale un code 10-35 à la radio (crime majeur en cours), en précisant que le véhicule pris en chasse est impliqué dans un code 207 (kidnapping). Usage des armes autorisé, mais avec prudence.</p> <p>Pas de tirs ce round ci, même si les fuyards font feu.</p>	15
2	<p>Les véhicules roulent à toute vitesse en direction du nord sur la voie rapide. Ils dépassent la planque de Bony Rob. Les véhicules de Militech demandent un 10-78 (assistance requise) à la radio. Dès qu'un véhicule de patrouille est détruit, les policiers lancent un code 11 (demande d'intervention de la MAX-TAC). Pour l'instant, pas de véhicule du NCPD en vue.</p> <p>Le charcudoc a branché et sédaté la patiente. Alors qu'il lance une analyse du cybermatériel, il beugle qu'il lui faut de la stabilité.</p> <p>Les agents Militech font feu pour arrêter l'ambulance.</p>	13

Round	Description	SD pilotage
3	<p>Les véhicules arrivent à l'angle de Cartwright et Drake avenue, il y a à nouveau un peu de circulation.</p> <p>Le charcudoc repère l'implant <i>KlearMind Plus™</i>. Ne sachant pas ce que c'est, il l'examine pour chercher le traceur. Il émet un sifflement inquiet. Il crie qu'il faut rester au maximum sous des structures pour bloquer le signal. Malheureusement, l'avenue est complètement à découvert.</p>	15
4	<p>Les véhicules sortent de Little China et rentrent dans Northside. La circulation est importante, il y a notamment plus de camions. Plus loin, il y a des pipelines aériens qui viennent de Waldrop et qui passent sur Drake avenue en direction du nord. Le pilote devrait prendre la décision de se mettre à l'abri sous les pipelines.</p> <p>Une NAVI aux couleurs de la MAX-TAC vrombit dans le ciel. Un tireur se met en position, mais il n'a pas d'angle de tir tant que l'ambulance se maintient sous les structures.</p>	15
5	<p>Les véhicules suivent les pipelines à toute vitesse en direction du nord. Le trafic est moins dense.</p> <p>Le charcudoc peut commencer à opérer. Il hurle à chaque embardée que la patiente va y passer s'il n'a pas un peu de stabilité.</p>	13
6	<p>Au niveau de Knoll, les pipelines bifurquent brutalement vers un site industriel. À gauche, les personnages aperçoivent une patrouille robotisée d'Arasaka, mais elle ne bouge pas. Les véhicules ne sont plus à couvert. Le pilote devrait décider de bifurquer vers la droite et de prendre des ruelles entre de hauts bâtiments pour gêner au maximum la NAVI.</p> <p>Le sniper de la MAX-TAC peut faire feu.</p>	13
7+	<p>Le véhicule se déplace anarchiquement dans le Northside pour éviter la NAVI. Dès que les personnages ont pu se débarrasser des véhicules Militech qui les poursuivent et que seule la NAVI subsiste, passez au round final.</p>	15
Final	<p>Le charcudoc finit par désactiver le traceur. En conséquence, une charge EMP se déclenche depuis le cybermatériel.</p> <p>Tous les personnages doivent faire un jet de Cybertech contre un SD 15. En cas d'échec, choisissez deux éléments de cybermatériel ou d'électronique qui cessent de fonctionner pendant une minute. Soyez vaches : les personnages équipés de cyberoptiques deviennent aveugles.</p> <p>La direction et le moteur de l'ambulance sont grillés. Le véhicule file tout droit et descend une rampe qui semble filer vers un parking. S'il le peut toujours, le pilote doit faire un jet pour éviter de se planter.</p>	17

Notez que les maelstromers manœuvrent pour diriger l'équipe d'extraction vers le Northside. Si les personnages tentent de s'éloigner dans une autre direction, ils tomberont invariablement sur un obstacle, comme un camion arrêté au milieu de la rue ou un groupe de voitures en feu.

À la suite de l'EMP, Magnetic Lola tombe dans le coma. Il est impossible de connaître les dégâts sur son esprit, mais il lui faut des secours d'urgence rapidement. Dans le cas contraire, les personnages en seront réduits à livrer un sac de viande.

La NAVI qui volait à basse altitude est touchée par l'EMP. Sans que les personnages en aient conscience, elle fait un atterrissage d'urgence à quelques centaines de mètres. Bien évidemment, des secours seront envoyés et des échauffourées éclateront avec les maelstromers, bien contents de pouvoir occuper les forces du NCPD. Si les personnages se branchent sur les chaînes de médias, ils verront des images de la course poursuite et des échanges de tir sur les lieux du crash.

SCENE #8 – PIEGES COMME DES RATS

Les personnages sont coincés dans un tunnel qui serpente sous le Northside. L'ambulance est morte. Et de toutes façons, l'endroit a été transformé en bidonville et il est impossible d'y circuler à véhicule. Les habitants dévisagent les personnages et évitent de s'en approcher.

Le Medtech réclame un peu de temps pour stabiliser la cible, sans quoi elle finira par mourir. Les autres personnages devraient repérer les lieux, essayer de trouver un autre véhicule, et se préparer à une éventuelle fusillade.

Le tunnel serpente entre l'ouest du Northside et le port au nord, sur environ 500 mètres. Il est très facile de s'y dissimuler. Laissez les personnages se repérer. Lorsqu'ils essayent de sortir, ils vont constater que le maelstrom bloque les deux issues principales. Il y a des accès techniques qui peuvent servir à s'exfiltrer, mais il est impossible d'y faire passer le brancard.

Rad et une bonne quantité de maelstromers bloquent les accès en deux groupes. Au total, ils sont environ le triple du nombre de personnages. Laissez les joueurs envisager un plan avant de les interpeler. Un maelstromer s'avance avec un drapeau blanc pour négocier. Ils réclament la mallette pour laisser partir les Edgerunners et la cible.

S'il le faut, rappelez-leur que sans la mallette, ils ne seront pas payés. À eux de jouer maintenant pour survivre et ramener la mallette et la cible en vie. Si vous avez un personnage Corpo qui a pris la place de Stock, Celtic Denis est en retrait et interviendra à la toute fin pour essayer de faire pencher la balance de son côté.

Le tunnel est très pratique pour tendre des pièges aux gangers. Il est aussi possible de se faufiler à l'extérieur pour les prendre à revers. Un groupe qui se prépare et ne fonce pas dans le tas devrait s'en sortir en un seul morceau.

SCENE #9 – LE POINT D'EXTRACTION

Si tout se passe bien, les personnages devraient se débarrasser du Maelstrom et parvenir jusqu'au point d'extraction à l'est du Northside. Sur place, il y a deux véhicules blindés qui les attendent et environ 6 agents corporatistes sur les dents.

Stock s'avance et demande à voir la mallette. Si elle a été forcée, il fait une remarque désobligeante aux personnages. Il le signalera à Goto qui saura que les personnages sont un peu trop curieux. Il fait transférer Magnetic Lola – ou son corps – dans l'autre véhicule, à la suite de quoi il paye les 4000 eddies promis aux personnages.

Les véhicules partent alors et se séparent. Si les personnages ont l'idée saugrenue de les suivre, faites-leur faire des jets de Discrétion. Le véhicule qui transporte Magnetic Lola se rend sans surprise dans

une clinique privée sponsorisée par la MSM Records. Le véhicule de Stock qui transporte la mallette va directement dans un bâtiment sécurisé de Zetatech.

Dès que l'argent est versé, juste après le départ des corpo-rats, les edgerunners embauchés en plus demandent à être payés et s'en vont. En fonction du comportement des personnages pendant le job, les edgerunners les éviteront ou accepterons à nouveau de travailler avec eux.

IMPLIQUER LES PERSONNAGES

Vous pouvez améliorer largement le scénario en impliquant les personnages. Voici quelques pistes en fonction des rôles dans votre groupe.

■ ROCKEUR

Un Rockeur peut-être un atout pour réussir à approcher Magnetic Lola. Dans ce cas, le plan proposé par Goto sera de se débarrasser d'un musicien censé se produire à l'Ultraviolet et de proposer le Rockeur pour le remplacer. Votre Rockeur pourrait aussi vouloir nouer une relation musicale avec elle, ce qui l'aidera à faire décoller sa carrière.

■ SOLO

On a toujours besoin d'un Solo lors d'une extraction. Si vous voulez impliquer davantage votre Solo, faites-en un ennemi de Rad, le gangster du Maelstrom et mettez-le en possession de cette information : Rad a été payé par un corpo-rat pour mettre la main sur quelque chose en possession de Magnetic Lola. Il y a fort à parier que ça va se passer pendant l'extraction et Goto va l'organiser. Autant aller proposer ses compétences !

■ NETRUNNER

Comme pour le Solo, le Netrunner est indispensable au job. Cela dit, les manœuvres de Zetatech devraient attirer l'attention de votre Netrunner. N'hésitez pas à lui lire l'introduction « Hack-It! ». En l'absence d'un Netrunner dans l'équipe, Goto proposera à l'équipe les services de Deadbeef.

■ TECHIE

Un techie pourra s'intéresser à la piste Zetatech. Dans ce cas, utilisez l'introduction « Hack-It! ». Vous pouvez l'intégrer directement via le fixer Goto pour aider lors de la phase d'infiltration.

■ MEDTECH

L'extraction ne peut être un succès sans un Medtech suffisamment compétent pour opérer Magnetic Lola et lui retirer le traceur. En l'absence d'un Medtech, Goto imposera la participation de Bony Rob. De plus, un charcudoc pourrait être intéressé par le nouveau cybermatériel. Comment résister à l'opportunité d'en savoir davantage ?

■ MEDIA

Il devrait être facile d'impliquer un Média qui s'intéresse aux peuples ou à la scène musicale. S'il s'intéresse à la politique ou à la tech, il suffit de lui donner quelques rumeurs sur la relation entre Noah Stein et Magnetic Lola. Enfin, vous pouvez utiliser Kim Jung-Hwa pour proposer un job au PJ. Ce dernier est prêt à payer pour une interview. Une rumeur concernant Goto peut l'inciter à prendre contact avec lui. Après tout, qu'un Fixer tourne autour de la star devrait attirer son attention.

Le tableau ci-dessous propose quelques rumeurs afin d'alimenter la paranoïa de votre Média.

Sujet de la rumeur	Rumeur	Description	SD passif	SD actif
Magnetic Lola	Vague	Magnetic Lola est une androïde construite par TransMind et contrôlée par une IA.	7	13
	Ordinaire	Magnetic Lola est la fille cachée de Noah Stein. C'est pour ça qu'elle est toujours vue dans la même ville que le CEO de TransMind.	9	15
	Substantielle	Magnetic Lola a subi une opération dans une clinique TransMind il y a six mois. Elle a une relation cachée avec Noah Stein, le CEO de TransMind.	11	17
	Détaillée	Magnetic Lola a fait une overdose en Europe il y a six mois, à la suite de quoi elle s'est faite implanter dans une clinique TransMind. Depuis, elle se déplace toujours avec Noah Stein. Quelque chose se prépare car on dit que le Fixer Goto se renseigne à son sujet.	13	21
Noah Stein	Vague	Le CEO de TransMind a décidé de s'installer à Night City et va virer toutes les autres corpos de la tech. Il va nous libérer de l'oppression. Gloire à lui !	7	13
	Ordinaire	Cela fait plusieurs mois que Noah Stein est en négociation avec la mairie pour acquérir des terrains dans le but d'installer une usine TransMind.	9	15
	Substantielle	Le NCPD, la mairie et TransMind ont passé un accord de non divulgation, malgré les manœuvres des autres corpos. Noah Stein va inonder le marché des neuromatériels à Night City et ça rend fébriles ses concurrents, en particulier Zetatech.	11	17
	Détaillée	Suite à l'accord de non divulgation passé entre le NCPD, la mairie et TransMind, Zetatech a formé une équipe spéciale dirigée Mike Clarke Jr. Il y a aussi de l'agitation dans les divisions d'intelligence d'Arasaka et de Militech.	13	21

■ CORPO

Si votre groupe comprend un Corpo, donnez-lui le rôle de Stock. Il recevra l'ordre de se rendre à un briefing pour le chef des opérations, le Commander Clarke, mais arrivera en retard. Après avoir été réprimandé, votre Corpo se verra faire un récapitulatif par Celtic Denis, un nouveau collègue plutôt sympa. Goto a déjà été approché et le rôle de votre Corpo est de s'assurer que tout se passe bien. Il vaudrait mieux qu'il participe à l'opération jusqu'à l'extraction. Le plus important est de récupérer la mallette.

■ JUSTICIER

Alors que votre personnage Justicier est convoqué au central à downtown pour un entretien RH, ce qui ne lui était jamais arrivé, lisez lui l'introduction « N54 News ». Une fois arrivé au département des ressources humaines, il est interrogé par un employé du NCPD qui souhaite mettre à jour son dossier. En particulier, il s'attarde sur le cybermatériel du Justicier. Si votre personnage ne dispose pas d'un câblage neural, l'employé des RH insistera sur la nécessité de se faire augmenter. Il utilisera de ces techniques pour le convaincre : « Les nouveaux briefings seront communiqués via des puces et il va être indispensable de s'équiper », « le NCPD vous propose un crédit très bon marché pour vous payer votre câblage neural, alors pensez-y ! ». Bref, à la sortie de cet entretien, le joueur devra avoir le sentiment que son équipe risque d'être la cible de l'expérimentation de TransMind.

Vous pouvez ensuite le rendre responsable de l'organisation de la sécurité des abords de l'UltraViolet le soir du concert de Magnetic Lola. Goto l'approchera naturellement pour l'aider à rencontrer la pop star.

■ FIXER

Il y a un accord entre la MSM Records et Zetatech pour faire signer Magnetic Lola. La Steel Rage Records est aussi sur le coup, car elle flaire les désaccords musicaux entre la FIRE et la pop star. Votre Fixer pourrait être mandaté par l'une ou l'autre pour rapprocher la star du label qui l'emploie. Si vous voulez simplifier la tâche de votre Fixer, mettez-le en relation avec Goto pour extraire Magnetic Lola pour la MSM Records. Si vous aimez la difficulté, il faudra que votre fixer détourne la star pour le compte de la Steel Rage Records. Est-ce que ça veut dire qu'il faut planter Zetatech ou trouver un accord avec eux ?


■ NOMADE

Pour cette extraction, il faut un pilote capable de se faufiler dans le trafic tout en permettant à un charcadoc d'opérer à l'arrière du véhicule. On espère que votre Nomade sait piloter les véhicules terrestres, sinon vous risquez fort de vous retrouver avec un cadavre de star sur les bras. Si personne n'est capable de piloter, Goto insistera pour que les personnages embauchent Overdrive, qu'il sait suffisamment compétent pour faire le job.

LICENCES

Cyberpunk RED est Copyright © R. Talsorian Games, Inc.

La version française à laquelle je fais référence est une publication Arkhane Asylum Publishing.

Ce scénario est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. 

Vous pouvez me contacter :

- Sur Mastodon : @LaurentAstart@mastodon.social
- Par email : laurent.astart@gmail.com

Version du 6/06/2023