



A destination du Meneur de jeu

Cette mission est destinée à un petit groupe d'Edgerunners débutants ou moyens. En effet, l'opposition face à eux n'est pas des plus fortes car l'adversité provient de la situation factuelle. Si les PJ ont pu s'attirer les foudres d'un PNJ ou d'un groupe adverse, ce retour de flamme peut s'appliquer durant ce scénario où vengeance et rancœur se conjuguent pour plonger les PJ dans un sale pétrin. Le Meneur de jeu peut aussi la jouer et décider ensuite, suivant les suspicions des joueurs, quel adversaire ou groupe, les PJ ont froissé et dans quelle circonstance précédente. Le Meneur de jeu nourrit ainsi son intrigue avec la propre dynamique de ses joueurs ce qui permet d'être très immersif et crédible.

Elle a été construite suivant Les série d'arcs (cf. PAGE 395 et ss.) et devrait durer occuper environ 3 heures 30 de temps de jeu. Cette mission devrait se jouer en une seule session et n'apporter que le nombre de PAM distribués par le MJ après chaque séance de jeu en se basant sur la réussite de leur mission (cf. PAGE 410 et ss.). Il ne devrait pas y avoir de PAM attribués sur base du style de jeu.

Elle s'inspire de ces films catastrophe ou d'action où les protagonistes sont à bord d'un véhicule « fou » et lancé à toute vitesse vers sa perte ou une catastrophe cataclysmique. Et dans l'esprit du Cyberpunk, la fin ne sera que noire... Aussi inspiré du phénomène de pillages de wagons de marchandises à Los Angeles.

Résumé de la mission

Le groupe est engagé pour escorter un train de marchandises précieuses et/ou rares et les protéger du pillage en cours de route jusqu'aux entrepôts. Seulement voilà, les PJ ont attiré le courroux d'un puissant ennemi (déterminé par le Meneur de jeu) qui a décidé de les envoyer s'encastrier au terminus... fatal ayant saboté les aiguillages et les envoyant sur une voie de garage.

Un groupe de voleurs de haut-vol a bien des vues sur la cargaison mais eux non plus, ne connaissent pas la destination funeste du convoi car ce fret est pour le moins instable et explosif, en fait ! Après quelque échauffourées, leur cheffe Rappiera (PNJ repris à la fin) ayant découvert le coup-fourré (ou coup-foireux) va leur proposer de s'allier pour s'en sortir le plus indemne possible.

Ils vont finalement atteindre le poste de conduite où les commandes de freinage ont été détruites et choisir entre leurs vies sauvées tout de suite et la mort de milliers de banlieusards désœuvrés ou l'explosion sur la butée du « Game Over » ?!

« Terminus ! Tout le monde explose » de pitche est un contenu non officiel fourni dans le cadre de la politique de contenu Homebrew de R. Talsorian Games et n'est ni approuvé ni cautionné par RTG. Ce contenu fait référence à des matériaux qui sont la propriété de R. Talsorian Games et de ses licenciés. »

Amorce: Apparences trompeuses

Les PJ sont engagés pour servir d'escorte à un convoi de fret ferroviaire qui contient des marchandises/matières premières rares et/ou précieuses (à la discrétion du MJ).

L'Agent du Fixer du groupe sonne et le met en contact avec Harp Industries. Avec un test de Gestion d'affaire (INT) de SD 13, on dispose d'informations complètes.

► Harp Industries ◀



« Plus d'une corde à son instrument » tel est le slogan de cette société de logistique.

- **Quartier général** : Night City
- **Succursales** : aucunes
- **PDG** : Brendan Walsh
- **Employés** : 150

Cette petite société fondée par un irlandais pure souche et d'origine offre un service souple et polyvalent vu sa petite taille. Elle peut se couper en quatre et très vite s'adapter ce qui en fait sa force. Elle jouit d'une bonne réputation et son patron est grand buveur de *Guinness*, une bière ancestrale irlandaise qu'il offre et trinque à l'occasion de la signature des contrats. Cette bière est rare et chère avec son malt hautement torréfié et ses grains d'orge grillés et l'azote qu'on lui adjoint.

Il s'agit d'une société « écran » qui sert de couverture au véritable employeur. Un test de Comptabilité (INT) de SD 21 peut mettre la puce à l'oreille à un Corpo attentif que cette société paraît trop nette et connue pour être honnête.

Celui-ci propose un contrat Habituel de 1 000 ED/personne pour escorter un train entre Metalstorm (38) (à l'ouest de Heywood et au nord de Rancho Coronado proche du pont qui permet d'atteindre la partie sud de Night City jusqu'au camp Aldecaldos (36) à l'est de Heywood (CF. PAGE 314).

Ils doivent éviter le pillage de la marchandise par les mendiants, sans-abris et autres va-nus-pieds qui tentent leur coup aux ralentissements, arrêts ou aiguillages. Le MJ s'occupe de placer cette opposition mineure et subsidiaire à son choix ou pas du tout, comme le serait un Mc Guffin.



► Faire place nette (zoom Règles) ◀

À ce sujet, voici quelques moyens pour s'en débarrasser rapidement sans arrêter le convoi et faire place nette. D'abord, user de Tir de suppression (CF. PAGE 174) qui oblige les inopportuns (Valeur de combat 8) de s'écarter du convoi tandis qu'il traverse une zone infestée de pillards avides et un peu trop décidés.

Ensuite, user de grenades (lancées à la main) équipées de munition fumigènes (CF. PAGE 346) via un jet de DEX + Athlétisme + 1d10 à 25 m de distance maximale. Voici le SD à atteindre :

	0 à 6 m	7 à 12 m	13 à 25 m
Grenade	16	15	15

Le lance-grenades offre une plus grande portée.

Primo, il s'agit en fait d'une matière hautement explosive et sensible comme le serait le TNT.

Et surtout, deuzio le « véritable » employeur a décidé de se venger d'eux et de les envoyer au terminus... fatal !

Développement: Sabotage

Peu après le pont, à l'ouest d'Heywood et au nord de Rancho Coronado, il se fait entendre une légère explosion à hauteur du n° 37 sur le plan - voir carte de Night City (cf. PAGE 310). Il s'agit du sabotage d'un aiguillage qui fait dévier le convoi vers le nord-est, en dehors du trajet convenu traversant Santo Domingo et la zone industrielle d'Heywood.

Le train poursuit sa course avec constance alors que le conducteur ne répond plus. Il a été abattu par un sniper. La conduite automatique s'est enclenchée contrôlant la vitesse pour éviter l'emballement et le déraillement et le respect des signaux de circulation émis par des balises et émetteurs radio.

Partant de la locomotive, le convoi se poursuit par un wagon technique, suivi du wagon de la marchandise à escorter par les PJ et la voiture blindée des PJ avec meurtrières et possibilité d'installer une arme de type mitrailleuse sur trépied avec une tourelle multidirectionnelle. Ensuite, ce sont des wagons de marchandises classiques (type containers).

Cliffhanger: Embuscade

Venant des wagons derrière celui des PJ, ces derniers vont être pris dans une embuscade menée par une femme (Rappiera) au style particulier (cf. dernière page) reconnaissable avec un test de Connaissances de la rue (PRES) de SD 17.

Elle est accompagnée de Sbires type Gangster nomade (cf. PAGE 413). Le MJ en fait pleuvoir un nombre infini pour submerger les PJ et permettre à Rappiera d'atteindre le wagon de tête.

Elle va veiller à ne pas être dézinguée par les PJ; elle se tient prudemment à l'écart des hostilités. Le MJ note qu'elle doit mener des tractations par la suite avec les PJ.

Elle va profiter de l'attaque surprise pour arriver à atteindre le wagon au chargement « précieux » via des tests d'Athlétisme (DEX) pour avoir l'occasion de l'analyser sur place.

Développement: Dans la même galère

Après cette échauffourée, Rappiera va rentrer en pourparlers avec les PJ en agitant une sorte de drapeau blanc. Elle a été inspecter le wagon au chargement « précieux » et s'est rendue compte qu'il contenait une importante quantité de matière hautement explosive et dévastatrice. Les PJ vont

comprendre qu'ils ont été piégés et qu'on les envoie à la mort.

Le fait que le train soit entraîné par un conducteur fantôme (le moins qu'on puisse dire ; il est mort). Les commandes ont été sabotés et il finira par s'écraser contre sa butée en fin de parcours qu'elle détermine comme les bureaux de Zhirafa.

Dans cette optique, il vaut mieux qu'ils unissent leurs forces et fassent une trêve pour espérer sans sortir au mieux peut-on comprendre avec un test de Persuasion (PRES) de SD 15.

Cliffhanger: Obstacles

Les PJ vont devoir voltiger, virevolter et faire moult acrobaties pour rejoindre le wagon de tête avec une série de test d'Athlétisme (DEX) de SD 17 avec peut-être quelques équipements adéquats tels que Lance-grappin (cf. PAGE 354). On peut ainsi tirer une corde jusqu'au wagon de tête pour ensuite se pendre au câble et avancer sans pénalité et éviter les tests d'Athlétisme pour les PJ pas très dégourdis.

De là, ils vont pouvoir remarquer qu'on ne peut stopper la locomotive mais qu'il est toujours loisible de désolidariser la locomotive du reste du convoi, il leur faut faire cela manuellement sur les tampons entre les wagons et mener une opération d'attelage avec un test de Crochetage (TECH) de SD 17 après avoir atteint cet endroit exigu et difficile d'accès via un un test de Contorsion (DEX) de SD 15.

Une fois cela fait, le train va prendre de la vitesse car il est considérablement allégé au grand dam des PJ s'ils comptaient le faire dérailler.

Point culminant: Acte final

Avec leur convoi explosif non déclaré comme tel, les PJ ont plusieurs solutions pour s'en débarrasser. Ils vont devoir en choisir une et assumer la responsabilité de leurs actes et de leurs choix.

► Déraillement ◀

Organiser un déraillement avec un test d'Électronique (TECH) de SD 17 et le faire exploser en plein Santo Domingo. Ça passera pour un accident malheureux et ça fera place nette pour la reconstruction et réhabilitation du quartier.

► Laisser filer à la butée du terminus ◀



Le chemin de fer va finir par se terminer et atteindre son terminus. Celui-ci s'achève en plein milieu du parc des bureaux de Zhirafa. Cela va être pris pour un acte terroriste et ça va influencer le cours boursier des actions de Zhirafa. Il n'y a rien à faire, inéluctablement le convoi atteindra cette destination.

► L'aiguiller vers une voie de garage ◀

En interférant avec les ondes radios, on peut forcer manuellement avec un test d'Électronique (TECH) de SD 17 une commande d'aiguillage et faire dévier le convoi de la mort sur une voie de garage pour qu'il finisse par percuter la butée et exploser en plein Santo Domingo entraînant un nombre importants de victimes qu'on verra comme un accident malheureux laissant place nette à de nouveaux projets immobiliers.

Résolution: Edgerunners s'échappent

Les PJ vont pouvoir s'échapper de ce piège fatal sans avoir fait exploser le convoi piégé quelque part dans Night City en choisissant quel quartier et le nombre de personnes qui allaient périr au même coup.

Partant de là, les Screamsheets vont-elles parler d'un accident malheureux ou d'un acte terroriste ? Les PJ vont devoir se disculper avec un test de Comptabilité (INT) de SD 21 et de Persuasion (PRES) de SD 17 de leur implication mettant en avant le fait qu'ils aient été piégés.

Le véritable donneur de mission va pouvoir savourer la place nette faite au sein de Santo Domingo pour construire de nouveaux quartiers ou mettre à mal la société Zhirafa avec l'anéantissement de leurs bureaux.



Rappeira

INT	5	REF	5	DEX	7	TECH	5	PRES	6
VOL	4	CHA	-	MOUV	4	COR	4	EMP	4
Points de santé	30			Blessure grave	15		Jet de sauvegarde contre la mort		
Armes					Armure: Tenue pare-balles légères				
Attaque de mêlée lourde			3d6	Tête			11 PA		
Pistolet-mitrailleur lourd			3d6	Corps			11 PA		
Base de compétence		Arme de mêlée 12, Athlétisme 8, Contorsion 8, Conversation 8, Criminologie 7, Crochetage 10, Cryptographie 7, Déduction 7, Discrétion 10, Électronique 9, Esquive 10, Langue 6, Lecture sur les lèvres 6, Look 8, Négocio 7, Perception 9, Persuasion 7, Pickpocket 10, Pistage 6, Pistolet 10, Premiers secours 9, Psychologie 7, Résistance à la torture/aux drogues 6, Sécurité électronique 11, Tactique 7							
Cyberimplants et Equipement spécial		Katana, Lampe-torche, Lance-grappin, Lunettes connectées avec Dispositif de visée et Haute résolution (cf. page 112), Médiscanner, Menottes, Outils de crochetage, Téléphone jetable, Trousse de Techie, Filtres nasaux , Kit cyberaudio avec Agent interne, Communicateur radio et Amplificateur audio (cf. page 113)							

Rappeira est une monte-en-l'air de haut vol. Tout en grâce et discrétion. Elle réalise les vols les plus audacieux et intrépides dans les endroits les plus improbables et inatteignables.

Elle possède un look de (cyber goth) *Industrial Dance* en se battant au katana avec un masque filtres nasaux et des cheveux en dreadlocks colorés en turquoise et une couleur vestimentaire majoritairement blanche.

Elle n'est pas dénuée d'intelligence et de bon sens. S'il faut, elle n'hésitera pas arroser au pistolet-mitrailleur lourd ses adversaires.

Ce PNJ est construit comme un lieutenant avec la même répartition de points qu'au livre de base (cf. PAGE 414). Ses caractéristiques se trouvent ci-dessus.

