



## A destination du Meneur de jeu

Cette mission va amener les Edgerunners (débutants et moyens) à découvrir un Véhicule Amélioré – le fameux *Pacificador* – appartenant à un chef de clan Nomade (Rang 10) dénommé les *Caveirãos* (crânes). Ils vont pouvoir vivre à son bord une courte mais intense course-poursuite notamment.

Le Meneur de jeu est invité tout particulièrement à relire les règles de Combat en véhicule (CF. PAGE 189 et ss.) pour lui gérer la prise en chasse qui va suivre.

Elle a été construite suivant Les série d'arcs (CF. PAGE 395 et ss.) et devrait durer occuper environ 3 heures 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.

## Résumé de la mission

Le groupe parvient sur les lieux d'une attaque qui vient de s'achever dans un bain de sang. Le moteur d'un véhicule blindé – le *Pacificador* – tourne encore. Les armes à feu et tourelles de tir laissent encore échapper de la fumée. Une nuage toxique d'un gaz mortel finit de s'évaporer laissant sur le carreau de nombreux cadavres. Ceux-ci sont tordus de douleur ; exsangues et trempant dans la mare de leur propre sang. Ce sont des Nomades (*Caveirãos*). Quelques assaillants se trouvent tout autour, abattus par balles ou explosés au lance-grenade.

Les PJ peuvent identifier le véhicule et son clan propriétaire et prudemment le ramener chez eux pour toucher une récompense. Il serait bien audacieux et fou de risquer de flouer un clan Nomade du véhicule de leur chef. S'ils fouillent le véhicule, ils peuvent trouver dans une cache de contrebande, une cargaison de grande valeur.

Sur le chemin, ils vont être attaqués par les membres du clan allié aux Nomades. A eux d'arriver à calmer le jeu et leur faire comprendre qu'ils avaient l'intention de le rendre et éviter de se faire exploser évitant les tirs ou enfoncer au bélier pour être envoyé dans le décor.

Ils vont être amenés à leur campement et placés d'abord dans la zone des « Parasites » pour qu'on les invite à se joindre à eux et s'allier et fomenter une attaque qu'ils vont devoir préparer en partant en éclaireurs pour ensuite participer au combat final qui verra cet antagoniste se faire dézinguer. A eux, le pillage pour ajouter un bonus à leur contrat.

*« Pacificador je t'aime Pacificador je t'adore » de pitche [ [verheve\\_AT\\_gmail.com](mailto:verheve_AT_gmail.com) ] 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 : Découverte

Les PJ parcourant les rues de Night City (lieu exact à la convenance du MJ) arrivent sur les lieux d'une violente altercation. Plus personne n'est debout ou en fuite, tous sont sur le carreau.

Au centre de cette scène macabre trône un énorme véhicule blindé (« Pacificador » est inscrit sur son flanc). Son moteur tourne encore...

### ► Pacificador ◀

Le Pacificador est un véhicule blindé lourd et puissant qui possède une cache de contrebande. Son pare-choc renforcé peut venir à bout de n'importe quel obstacle tandis que toutes ces vitres sont pare-balles (30 PS).



Il peut embarquer jusqu'à 8 passagers dont un chauffeur – évidemment – et deux servants de trépieds équipés d'armes lourdes comme le *Helix de Tsunami Arms* et le *lance-grenade Militech « Cowboy » U-56* (cf. PAGE 348) pour arroser leurs adversaires. Les autres passagers ont encore la possibilité de tirer à partir de meurtrières pratiquées dans sa carcasse.

Les caractéristiques du véhicule sont reprises directement avec ces Améliorations (cf. PAGE 189 et 163-164). Celles-ci se trouvent en fin de document.

Les occupants du véhicule, à l'intérieur, sont morts intoxiqués par un gaz mortel (cf. colonne suivante) suivant un test de Déduction (INT) de SD 15. Ils baignent dans la mare de leur propre sang qui a exsudé de tous leurs orifices. Autour, les assaillants ont été décimés par balles ou explosés à coup de lance-grenade. Un véritable carnage de part et d'autre.

### ► Gaz hémotoxique ◀

Ce gaz hémotoxique provoque 8d6 (28) points de dégâts provoquant de si violentes hémorragies et une telle liquéfaction du sang que celui-ci s'échappe par tous les orifices du corps en cas d'échec d'un jet de Résistance à la torture/aux drogues contre un SD 18. C'est assez comparable à ce qu'on peut ressentir si on est mordu par un *boomslang* ; le serpent des arbres.

Analysant la scène, les PJ déduisent les éléments suivants via un test de Déduction (#) (INT) de SD 17 et de Guide local (\*) (INT) de SD 11 et 15.

(\*) D'abord, le véhicule est du type Nomade au vu de tous ses améliorations. Il devait appartenir à un membre de haut rang parmi son clan.

(\*) Ensuite, les occupants du véhicule possèdent un tatouage sur leur épaule gauche représentant une sorte de crâne tribal. Il s'agit de membres du clan des Caveirãos (cf. Alliance pour les détails). Ils ont leur campement en bordure de Night City (lieu exact à la convenance du MJ).

(#) Enfin, il y a une boue typique sur les chaussures et sur le bas de caisse et pneus du véhicule qu'on trouve aux abords de Night City là où des travaux d'extension de la cité sont entrepris.

Quant aux assaillants, ils portent des masques à gaz et des menottes ouverts qui pendent à leurs poignets. Ce sont des boosters du gang *des Bracelets (étincelants)* (cf. Traque pour plus d'infos).

Grâce à un jet de Dissimulation/Révélation d'objet (INT) de SD 17, on révèle la présence d'une cache de contrebande qui contient une Combinaison connectée (cf. PAGE 350) voire une bombe « sale » constituée de déchets radioactifs avec son lot de Radiations (cf. PAGE 181) de niveau élevé quand la cache est ouverte. Au choix du MJ pour disposer d'un enjeu scénaristique plus grand.

Bien sûr, les membres du clan savent que cet objet s'y trouvait et auraient beaucoup de questions à poser aux PJ s'ils ne le retrouvaient plus. À eux d'être convaincants dans leur réponse s'ils veulent tenter le coup.

J'IRAI JUSQU'EN **ENFER**

POUR RÉCUPÉRER LE **PACIFICADOR**.

- OKSANA, ALLIÉE DES CAVEIRÃOS

## Cliffhanger: Poursuite

Que les PJ décident de garder le véhicule ou d'aller le rendre au clan des Caveirãos, ils se mettent en route.

Il serait plus sage et prudent de le rendre car il est connu que les Nomades ne plaisaient concernant leurs véhicules surtout que le Pacificador appartient sans doute à un chef de clan vu son perfectionnement et attirail embarqué.

Assez vite, une poursuite va s'engager contre eux. Ce sont les membres d'un clan allié qui veulent à tout prix arrêter ce véhicule et le récupérer dans leur parc.

Les assaillants ont contacté des nomades alliés aux Caveirãos pour leur souffler que le Pacificador avait été attaqué et ravi par des tiers. Ils vont se tenir à distance respectable de l'embuscade pour rafler le contenu de la cache de contrebande tant convoité.

### ► Force en présence et tactique ◀

Il y a un hélicoptère avec 1 pilote et 1 co-pilote et un tireur de chaque côté de telle manière qu'il y a toujours un moyen de tirer sur les PJ.

Ensuite, à un carrefour, deux véhicules terrestres compacts équipés de Pare-chocs de combat (CF. PAGE 164) vont Charger (CF. PAGE 192) en sandwich le Pacificador et nos PJ. Il sort ensuite des véhicules 2 groupes de 3 Sbières à pied. Leurs pilotes restent dans leurs véhicules.

Les nomades ont le profil et caractéristiques de Gangster nomade (CF. PAGE 413).

Les PJ avec l'appui du Pacificador et de son armement devraient pouvoir faire la différence ou parvenir à désamorcer la situation ?

Les PJ vont sans doute, une fois cette altercation passée, se rendre auprès des Caveirãos. Les assaillants vu la défaite, vont quant à eux rester discrets.

## Développement: Alliance



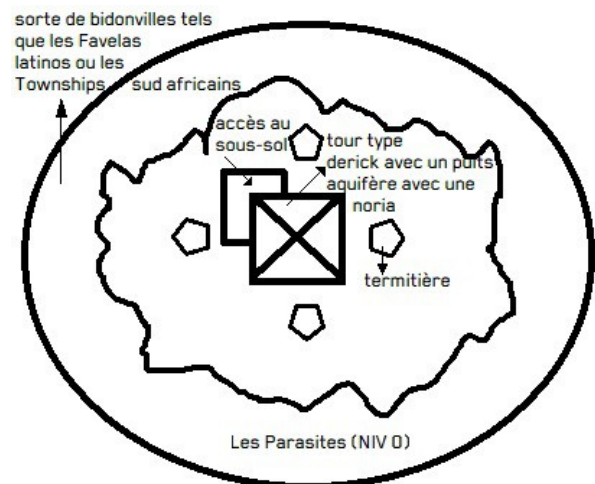
Les PJ atteignent le campement des Caveirãos.

Aux abords, on distingue une sorte de bidonville tandis qu'au centre se trouve une immense tour à laquelle a été adjoint et imbriqué des étages avec des passerelles et des containers.

A leur arrivée, les PJ sont sommés de quitter le véhicule et attendre que leur cas soit traité et discuté en restant au NIV 0 chez les Parasites ; chez ceux et celles qui n'apportent rien de concret à la communauté.

Pour en sortir, il faut justifier d'une maîtrise parfaite en un domaine utile (suivant MJ) en réussissant un test de SD 17 (Professionnel).

Il y a différentes personnes et familles qui traînent ici. L'ambiance est tendue et électrique et des jalousies ou rixes pourraient éclater entre les PJ et les Parasites.



Sous-sol : garage, réserve de carburant et alimentaire ainsi qu'un stock de pièces de rechange.

NIV 0 : zone des Parasites comparables à des Favelas ou des Townships tant pour la crasse qui y règne que pour son niveau de violence exacerbée.

NIV 1 : zone habitable et ateliers annexes.

NIV 2 : centre de commandement.

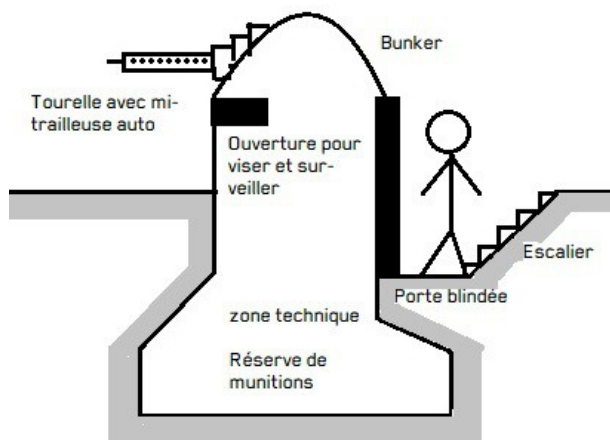
NIV 3 : poste de télécommunications.

NIV 4 : poste de guet avec vigiles, détection radar et dispositif anti-aérien.

Des passerelles entourent chaque niveau avec des meurtrières et pavois métalliques (50 PS) par lesquelles on peut tirer et s'abriter.

Le long de la colonne de forage se trouve un élévateur pour accéder aux différents niveaux. Une noria puise dans une nappe aquifère et fournit l'approvisionnement en eau potable distribuée avec parcimonie sans oublier les Parasites car il n'est pas dit que les Caveirãos ne respectent pas un certain sens de l'hospitalité.

Des tourelles de tir automatiques (CF. PAGE 214) appelées *Termitières* – protégées par un bunker (25 PS) – se trouvent aux quatre points cardinaux pour défendre l'habitacle du clan.



Le chef du clan, Kleber finit par les recevoir dans le centre de commandement. Il les remercie d'avoir sauvé les intérêts du clan et leur offre une récompense (500 ED/par personne) sans compter leur appui dans le futur. Mais il réclame que justice (et punition) soit rendue et les PJ doivent y contribuer car ils ont aussi été offensés. Il leur offre 1 000 ED/par personne pour servir de mercenaires et venir appuyer et renforcer leur force.

Bien sûr, la question de la cache de contrebande va se poser. S'il faut le MJ tranche cela avec un test d'opposition entre Persuasion (PRES) et Psychologie (EMP).

ÇA DOIT SE **REGLER** AU PRIX FORT : LE PRIX DU **SANG** !  
- KLEBER, CHEF DU CLAN DES CAVEIRÃOS

## Cliffhanger: Traque

Il va falloir tout d'abord déterminer quelle est la faction ou quel est le gang à punir. Pour se faire, les PJ peuvent interroger les alliés des Caveirãos qui avaient été lancés erronément à leur poursuite quand il « véhiculait » le Pacificador. Ils peuvent rentrer en contact avec Oksana et discuter avec elle via un jet de Conversation (EMP) de SD 11 pour qu'elle puisse vous révéler le nom de ce gang de Boosters ; *les Bracelets (étincelants)*.

Ces boosters sont connus pour porter à leurs poignées des paires de menottes qui pendouillent qui ont été prises sur les cadavres des policiers qu'ils ont dézingués. De plus, ils portent sur le

torse, un masque à gaz quand la météo est quelque peu « étouffante ». Un jet de Guide local (INT) de SD 15 vous permet d'identifier leur zone d'influence dans Night City que détermine le MJ en fonction de son cadre de jeu.

Le gang tient l'une des stations [transport du type MagLev – système de répulsion magnétique entre le train et les rails – du *Rapide Interurbain de Night City (RINC)*] sous leur contrôle dans un quartier détruit. Beaucoup de stations RINC et de zones ont été inondées, dû à l'effondrement des surfaces piézométriques de Night City. Le métro se convertit depuis en monorail aérien traversant de nouvelles zones urbaines.

Un jet de Discrétion (DEX) de SD 15 est requis pour ne pas se faire repérer en se faufilant parmi les nombreux débris ayant au préalable réussi un jet de Crochetage (TECH) de SD 11 pour passer les grilles de sites désaffectés et à réhabilités. Le parcours le plus sûr obligent les PJ de devoir neutraliser un réseau basique de vidéo-surveillance avec un jet de Sécurité électronique (TECH) de SD 17.

De là, on peut examiner les défenses et effectifs du gang. Ceux-ci séjournent dans d'anciennes rames de métro qui ont été redressées. Ils sont rassemblés sur d'anciens quais en ruines et morcelés, au beau milieu de flaques d'eau et de plus vastes espaces inondés. Pour le MJ, on peut électrocuter (CF. PAGE 180) les personnes qui s'y trouveraient en y propageant de l'électricité.

## Point culminant: Combat final

« Pas de quartier ! » clame Kleber avant de donner l'assaut. Comme antagoniste, le MJ se réfère au Booster (CF. PAGE 412).

Le MJ voit la stratégie générale adoptée et les cibles des PJ pour leur faire vivre ce combat final et narrera les autres actions et combats des Nomades contre le reste du gang. Il est conseillé d'opposer autant de boosters (Sbires) que de PJ.

## Résolution: Antagoniste vaincu

Les boosters qui avaient été commandités pour réaliser l'opération et le vol ont été décimés. L'honneur est sain et sauf. L'ordre et la justice Nomade ont été rétablies.

Il est sûr que ces derniers étaient sous contrat mais le véritable cerveau et décideur de l'opération n'aura pas été débusqué. Peut-être que nos Edgerunners le retrouveront par la suite ?

Véhicule	Description	PDS	Places	Vitesse (combat)	Vitesse (narrative)	Prix
voiture terrestre compacte	voiture ord. alimentée au CHOOH <sup>a</sup>	70	8	Mouv 20	161 km/H	30 000 (super luxueuse)

Rang requis	Amélioration
1	Amélioration de contrebande
1	Amélioration de places assises (x2)
1	Verre pare-balles (30 PS) (x2)
1	Châssis lourd
5	Support d'arme lourde pour véhicule (x2)
1	Pare-choc de combat