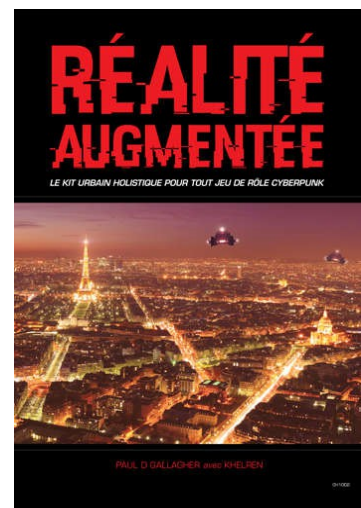




A destination du Meneur de jeu

Cette aide de jeu offre au Meneur de jeu quelques courtes et sympathiques péripéties que peuvent vivre l'Équipe de vos joueurs. Elles peuvent servir de point de départ d'un coup plus gros ou juste intervenir au moment où la tension et la dynamique se relâchent un peu ou carrément, perturber vos joueurs, qui se jetteront tête baissée dans une fausse piste. Elles permettent d'ajouter quelques nuances et touches dites « couleur locale » à votre Mission en cours.

Elles sont inspirées de cet excellent ouvrage « Réalité augmentée » de Paul D. Gallagher avec *Khelren* que je vous recommande chaudement d'acquérir, un indispensable pour tout amateur de *Cyberpunk*.



Résumé

Elles sont au nombre de quatre. Elles sont décrites par la suite et peuvent facilement s'intercaler dans votre trame. Au besoin, j'ajoute quelques spécificités de règles pour le Meneur de jeu.

« La chance ; ça tombe du ciel ? ». Un coup de chance qui leur tombe littéralement sur la tête. Un cadavre s'écrase à leurs pieds, dans ses poches intérieures, un sérieux avantage pour les personnages.

« Mais qu'est-ce qui se passe ici ? ». En pleine voie publique, les PJ sont embrigadés dans une opération policière qui n'a rien à voir avec eux mais qui pourrait bien les surprendre, les retarder ou les mettre mal à l'aise ?

« Pourquoi faire simple ? ». L'Équipe des PJ est posée là - *chill* - à attendre un contact que son fixer leur a arrangé. Quand soudain... Rassurez-vous rien de grave mais plutôt de surprenant.

« Y a un truc pas net qui se trame là ». Les PJ sont les témoins de quelque chose de pas très catholique ou peu orthodoxe. Que vont-ils faire ? S'intriguer, s'en mêler ou faire comme s'ils n'avaient rien vu ?

« Et pour quelques ED de plus » de *pitche* [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.

La chance ; ça tombe du ciel ?

Alors que les PJ marchent ou déambulent en rue, un cadavre vient littéralement s'écraser à leurs pieds. Il gît là, complètement désarticulé. Un rapide jet de Premiers secours (TECH) de SD 15 apprend qu'il ne porte aucun autre stigmate que ceux provoqués par sa chute mortelle. D'instinct, en regardant en hauteur, on ne distingue rien...

Si les PJ procèdent à une rapide fouille de celui-ci via un jet de Dissimulation/Révélation d'objet (INT) de SD 13, ils trouvent dans ses habits de *Salary man*, soit une Enveloppe plastique contenant une Carte d'accès et l'adresse d'une cyberclinique extrêmement se(dis)crète ou une Carte noire avec un logo (au choix du MJ) qui est en fait une Carte de fidélité d'une corpo (au choix du MJ) et qui offre à son porteur de généreuses réductions sur son achalandage.

C'est jour de chance car ce sont de puissantes et utiles ressources pour des edgerunners comme les PJ.

Le Meneur du jeu peut exiger qu'un jet de Persuasion (PRES) de SD 15 soit effectué pour donner le change parfait et éviter de mettre la puce à l'oreille aux fournisseurs de service.

► Régle ou pas ? ◀

Les services offerts sont bien réels et seront fournis sans aucun problème et ils valent une petite fortune et ils sont une opportunité dingue pour l'Équipe des PJ. Un peu comme un marché de nuit.

Mais peut-être, il y aura un petit prix à payer ? On peut leur demander un petit service à rendre en retour ? C'est au choix du Meneur de jeu. Il peut leur proposer une mission de petite importance et de faible envergure qui ne devrait pas être bien compliquée. Une occasion pour le MJ d'intercaler une Mission toute autre, en *one shot* dans sa campagne par exemple.

Mais qu'est-ce qui se passe ici ?

Les PJ promènent en rue dans *Night City*. Qu'importe l'endroit, le crime est partout ici. Soudain des inspecteurs de police en civil abhorrant des brassards ou des vestes aux couleurs criardes et fluo les abordent leurs badges en main.

Ils sont plutôt tranquilles et assurés peut-on comprendre avec un jet de Psychologie (EMP) de SD 15. Ils pensent maîtriser la situation et être *safe*.

Ils exécutent une mission de contrôle voire de fouille des citoyens. Rien de bien grave ou de méchant mais qui sait qui sont les PJ et ce qu'ils transportent à ce moment ? Ont-ils des choses à cacher, un casier judiciaire, etc.

Il va falloir se montrer soit convaincant ou discret via des jets de Conversation/Corruption/Persuasion (EMP/RES) de SD 15 et de Dissimulation/Révélation d'objet (INT) de SD 17.

Pourquoi faire simple ?

Les PJ se baladent dans *Night City* dans l'attente que leur fixer les recontacte. Il y aurait une offre de contrat qui devrait tomber sous peu. Ils longent notamment une rangée de téléphones publics quand ceux-ci se mettent tous à sonner provoquant un tintamarre de tous les diables. Au alentour, les gens restent interloqués.



► Décroche ou pas ? ◀

Si les PJ ne répondent pas, ça se reproduira tant que l'un d'eux ne décroche pas un cornet en passant devant d'autres appareils.

Si les PJ décrochent, on leur explique leur Mission et ses conditions. On répond à leurs questions si possible ou suivant ce que décide le Meneur de jeu.

Au moment où le PJ raccroche, un gamin tout famélique, habillé en guenilles, les lèvres gercées, les cheveux crasseux et en bataille, le visage maculé de tâches, leur tend une carte de visite en aluminium brossé. Il y a un numéro de téléphone inscrit dessus. « Quand c'est fait, téléphonez là » en tapotant de l'index les chiffres gravés.

► Pour le Meneur de jeu ◀

Vos joueurs vont sans doute s'interroger. Voilà de quoi satisfaire leur curiosité ou suspicion bien légitimes.

Pourquoi une manière si alambiquée ? Car ça reste personnalisé et montre bien qu'on a les moyens de le faire et que d'une certaine manière, on vous surveille. On a le dessus.

Pourquoi un intermédiaire si secret ? Le meilleur moyen de ne pas révéler ; c'est de ne pas savoir ? Vous ne trouvez pas ?

Pourquoi tant de mystère ? Ça donne un genre, un style que votre Employeur affectionne.

Y a un truc pas net qui se trame là

Les PJ passent devant un immeuble (au choix du MJ pour sa localisation et son état/apparence), et ils voient des hommes de main type « yakuza » sortir précipitamment, essuyant leurs katanas – Arme de mêlée lourde (CF. PAGE 92).

Ils peuvent faire partie de la corpo Arasaka (CF. PAGE 267) ou d'un Gang typé asiatique. Usez du profil de Booster (CF. PAGE 412) en l'équipant d'un Pistolet TL et d'un Katana, le tout avec une Armure Kevlar (7 PA au Corps), car vêtu d'un simple costume noir très classe, à la chemise blanche distinguée.

► Pour Équipe curieuse ou proactive ◀

Une fois les présentations de faites, voilà ce qu'il va se passer si les PJ s'en intriguent ou carrément s'en mêlent. Avec un jet de Perception (INT) de SD 15, les PJ peuvent identifier leurs équipements.

Assez vite, le groupe se sépare et chacun monte sur une moto puissante et quitte les lieux dans la plus grande tranquillité. De là, les PJ

peuvent effectuer un jet de Connaissance de la rue (PRES) de SD 17 pour identifier leur appartenance éventuelle à un gang.

S'ils sont interpellés par les PJ, ils vont tout faire pour s'enfuir rapidement en se dispersant et bondissant sur leurs puissants bolides à deux roues. S'ils sont attaqués, l'un d'eux exécutera un tir de barrage et défendra la fuite des autres. Quitte à en mourir.

En pénétrant dans l'immeuble, on remarque avec un jet de Criminologie (INT) de SD 17 qu'on a systématiquement parcouru méthodiquement chaque couloir et pièce pour égorger ou pourfendre ses occupants.

Il s'agit d'une famille complète. Rien ne semble avoir été dérobé peut-on déduire avec un jet de Perception (INT) de SD 15.

Il n'y aucun survivant peut-on constater avec un jet de Premiers secours (TECH) de SD 13.

Les PJ peuvent emporter l'un ou l'autre équipement ou bien précieux sur place mais ils risquent de se compromettre dans l'enquête pour homicide qui va suivre peuvent-ils déduire avec un jet de Déduction (INT) de SD 13 à moins de réussir un jet de Dissimulation/Révélation d'objet (INT) de SD 17.

Très vite, les forces de l'ordre vont arriver et boucler le bâtiment et toutes ses sorties. Ils sont en nombre et puissamment armés vu le contexte décrit.

Suivant un jet de Déduction (INT) de SD 13, il doit s'agir d'une vengeance ou d'un règlement de compte.

T'ES JAMAIS *◀HILL*

EN DÉAMBULANT DANS *◀NIGHT CITY*.

— ILONA PEREZ MARQUEZ, SOLO