



## A destination du Meneur de jeu

Cette mission amène nos edgerunners à tout d'abord protéger un convoi et un chantier aux abords extérieurs de Night City (cf. PAGES 296 et 299), à Los Oso proche de Morro Bay dans les Badlands - ou périmètre des néo-colons - proche d'un estuaire et des anciennes installations Stacks, vestiges d'un passé industriel glorieux mai qu'on souhaite peupler à nouveau comme les terres alentours. Là, ils vont faire une surprenante rencontre - *Miaou ?* - qui va les prendre en amitié et leur proposer un job. *Meow !*

Elle a été construite suivant une série d'arcs (cf. PAGE 395 et ss.) et devrait durer environ 4 heures de temps de jeu. Cette mission pourrait dès lors 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



Engagés par la Zetatech (cf. PAGE 270), les personnages joueurs vont devoir escorter et protéger un convoi d'engins lourds destinés à un chantier controversé et cible de sabotage à l'extérieur de Night City à Los Osos dans les Badlands. Bien sûr, ça va être musclé et se corser un peu plus, esseulés qu'ils seront.

Sur place, ils vont sauver in extremis une membre de Danger Girl (cf. PAGE 271) qui allait servir de « fondation » à un nouvel immeuble. Suite, à cela, Paprika ^.\_.^ va littéralement se prendre d'affection pour eux et se lier d'amitié très sincèrement avec eux pour leur proposer un job car elle n'a pas confiance en sa corpo suspectant une trahison ou de la corruption. Nos edgerunner vont pouvoir découvrir l'autre réalité de l'univers du Neko-Sama (NDA : Maître Chat) et de quelques particularités propres au *Danger Girl* que j'extrapole autour du personnage de Paprika.

Un monde en construction, en devenir dominé par des maraudeurs masculins s'oppose à une certaine « civilisation » plus féminine où les Danger girls mèneraient la danse. Une fois en dehors de leur zone de confort, les repères se perdent et les dangers augmentent pour eux. On voit aussi l'opposition des Blue-collar face aux hommes en White-collar issus de Night City. Au sein des Badlands, les barrières et les convenances tombent et tout y est plus brutal et violent. Directement.

« ^.\_.^ Ho ! Le pauv' petit chat » 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. » L'illustration est tirée de [visitlosososbaywood](#) chez Instagram.

## Amorce : Alliance

Un puissant groupement de néo-colons - dénommé « Grizzlis » - a pour projet de rebâtir une ville à Los Osos - NDA : Les Ours - autour des anciennes installations industrielles de Stacks qui doivent fournir à terme la région en énergie. Ils ont fait appel à la puissante compagnie Zetatech pour mettre en œuvre ces gros travaux de génie civil et de construction sur place. Les enjeux et contrats sont colossaux.

Les PJ engagés par Zetatech vont donc s'allier à eux et à leur projet qu'ils se doivent de protéger et préserver leurs intérêts sur place.



Ils font affaire avec Lurline (Fixeuse), un brin de fille, combative et rousse - inspirée de *Mouvement* (2025) de Suzane - qui zone dans la Zone de loisirs de Pacifica (cf. PAGE 298) en marge d'Heywood (Santo Domingo). On peut la trouver grâce à un jet de Guide local (INT) de SD 17.

Elle opère pour le compte de Zetatech qui propose 500 ED par personne pour un Contrat Facile. Surveiller l'équipement, les travaux... *chill*. Intuitivement, les PJ peuvent avec un jet de Guide (INT) local (Badlands) de SD 15 comprendre que tout n'est pas si rose et violette et qu'une réévaluation à 1 000 ED serait plus conforme. L'un d'eux peut aussi effectuer un jet de Négoce (PRES) de SD 17.

## Cliffhanger: Obstacles

Il s'agit d'un convoi de plusieurs bétonneuses et d'un camion-remorque transportant une pelleteuse de chantier lourd. Il y a autant de véhicules que de PNJ. Ces derniers montent à bord des véhicules de leur choix ou à part dans leur propre transport. Ils définissent aussi l'ordre de marche de convoi ou toutes autres dispositions.

**NOTES :** un PNJ chauffeur-type a un score de 8 en RÉF et 14 en Conduite de véhicule terrestre.

Le MJ est invité à typer et animer sa galerie de chauffeurs avec des PNJ atypiques ou peu communs (*un nain assis sur un rehausseur, une*

*camionneuse au style J-Pop, etc.*). Il peut créer de l'affect' et du relationnel durant le voyage ce qui aura d'autant plus d'impacts lors de l'embuscade à venir. Il y a quelques heures de trajet à environ 50 Km/H. A priori, les PJ ne conduisent pas mais ça n'est pas interdit.

Un **check-point** au sortir de Night-City oblige le convoi à s'arrêter sauf s'il force le passage mais il sera alors poursuivi par les autorités. Les PJ peuvent être suspicieux quant à un guet-apens. On leur demande des infos sur la cargaison et destination. Les fonctionnaires sont zélés mais pas incorruptibles. Aux PJ de régler ces tracasseries administratives.

**Crevaision** soudain d'un pneu qui oblige le conducteur à effectuer une Manœuvre (cf. PAGE 192) et contraint à un arrêt total du convoi le temps de la réparation. Des boosters ou des gratteurs peuvent faire mine de s'approcher un peu trop près et s'intéresser un peu trop au convoi. Aux PJ de réagir.

Le convoi traverse une zone abondamment surpeuplé et démunie et les **mendiants** et **vendeurs à la sauvette** - tendant de marchandises dans des paniers à hauteur des vitres - tentent de grappiller un peu d'attention et quelques ED. Comment vont réagir les PJ ?

## Cliffhanger: Embuscade

Les gangsters nomades (cf. PAGE 413) vont venir discrètement et silencieusement, tout moteurs coupés planer jusqu'à encercler le convoi pour le harceler tel un essaim de moustiques. Ce sont plutôt des nomades de l'air (accessoirement terrestre).

Le MJ requiert un jet d'opposition entre la compétence Perception (INT) et Discréption (DEX) (cf. PAGE 399).

## ► Buggy volant ◀

**Description :** véhicule hybride conçu pour rouler sur terre comme un buggy tout-terrain et voler comme un aéronef grâce à une voile de parapente et un moteur d'ULM (illustration en fin de texte). Il a besoin de seulement 10' pour pouvoir s'envoler et de 50-100 m. et ensuite atterrir avec 10-30 m. nécessaires après 3 heures de vol (au maximum. Il peut monter à 3 000 m. d'altitude et possède une hélice silencieuse et peut planer un long moment sans aucun bruit. Le pilote peut tirer à la Mitrailleuse intégrée (cf. PAGE 163).

**PDS** : 35

**Places** : 2

**Vitesse (combat)** : MOUV 20 (en l'air/sur route)

**Vitesse (narratif)** : 60-80 Km/H en vol et 100 Km/H sur route.

Une fois l'attaque lancée, ils vont faire vrombir leurs moteurs et voltiger dans les airs pour être plus difficiles à atteindre. Par contre s'ils subissent une grave avarie, ils vont être contraints à atterrir et évoluer (ou pas) comme un véhicule terrestre (similaire à une Moto de route).

Le passager du buggy volant va tenter de faire pleuvoir des explosifs occasionnant 6d6 suivant Explosions (cf. PAGE 174) sur les véhicules en contrebas (possédant 83 PDS) après que le pilote se soit bien positionné. Ça requiert un Jet d'Athlétisme (DEX) au SD variable.

**0 à 6 m   7 à 12 m   13 à 25 m**

<b>Grenade</b>	16	15	15
----------------	----	----	----

Ce dernier peut parfois couper son moteur, **tomber en chute libre pour feinter** et repartir de plus belle juste avant de s'écraser au sol.

Les PJ peuvent monter à bord des véhicules de chantier telle **pelleteuse pour tenter d'intercepter ces importuns** et les balayer d'un coup de pelle.

En dernier recours, tel un **kamikaze**, un pilote peut **charger** (cf. PAGE 192) l'un des véhicules.

Etc.

### ► Combat en véhicules ◀

Dans cette section, il est entendu que les PJ ne conduisent pas les véhicules, il y a des chauffeurs professionnels pour se faire. Il n'y a donc aucun jet à effectuer pour une Conduite de base (cf. PAGE 192). Leur rôle sera de riposter et contre-attaquer face à cette embuscade et mettre en déroute leurs assaillants.

Mais ils peuvent ordonner aux chauffeurs d'effectuer les Manœuvres au véhicule qu'ils souhaitent afin de prendre l'ascendant ou tenter d'audacieuse échappatoire. Voire de carrément passer à l'offensive en les Chargeant sans vergogne quand l'un d'eux passe à leur portée notamment après une Manœuvre.

**NOTES** : un PNJ chauffeur-type a un score de 8 en RÉF et 14 en Conduite de véhicule terrestre.

Le MJ doit veiller à équilibrer les forces en présence et organiser tant une attaque aérienne que terrestre pour offrir aux joueurs une plus grande variété de moyens de réaction et d'action.

## **Développement: Apparence trompeuse**

Une fois sur place, les PJ vont se rendre compte que les lieux ne sont pas déserts et à simplement reconquérir et reconstruire. Un petit clan Nomade - les Storm Hunters - s'est en effet installé dans la centrale énergétique au gaz qu'on veut ré-exploiter pour fournir l'électricité nécessaire au quartier résidentiel en construction.

### ► Storm Hunters ◀

Ils sont autant que les PJ-2 et même si le combat ne serait pas évident, en les prenant par surprise ou avec un sur-armement, il serait possible de les « pulvériser » en un temps record avant qu'ils n'aient le temps de dire « ouf ».

En plus, il y a des 1d4 femmes qui se battent tout autant que les hommes et des mioches (1d4) qui n'hésitent pas à harceler les PJ de divers projectiles lancées et leur tourner autour comme des sales moustiques énervants et insaisissables.

Ces kids *grossio modo* n'ont pas d'armure et possèdent la Compétence Tir à l'arc 10 mais usent d'Armes comme des frondes (2d6) ou des pierres (1d6) et possèdent 20 Points de santé avec un score de 2 en COR et VOL.

Étant en bordure des côtes, ils possèdent quelques véhicules amphibies ; des sortes d'aéroglisseur. Prenez les caractéristiques précédentes du *Buggy volant* jusque l'engin fonctionne sur ici sur la terre et en mer.

Ces derniers ont d'ailleurs collé des affiches sur les murs et piliers des anciennes installations et sur les nouvelles infrastructures qui s'érigent non loin pour revendiquer les lieux et faire état de leur message, non équivoque.



Mais ils ne sont pas contraires à faire cracher le plomb également.

Il va soit falloir les déloger manu militari car ils occupent l'espace et empêchent tout ingénieur et technicien à s'approcher et remettre les choses en place ou tout du moins évaluer la situation. Ils ont leur installation au pied des trois cheminées emblématiques qui surgissent de l'horizon, visibles à des kilomètres à la ronde (point de repère).

Ou soit négocier avec eux en leur proposant l'un ou l'autre deal et leur demander d'aller voir si l'herbe n'est pas plus verte finalement ailleurs. Des jets de Négoce (PRE) ou Persuasion (PRE) de SD 21 ou 24 seraient requis. Des bonus peuvent être apportées si le négociateur possède des leviers ou quelque chose d'attractif à leur proposer en échange ou en cadeau. Rien n'empêche les PJ de contacter leur employeur (ou Fixer) pour en discuter.

Une bonne option serait de la jouer diplomate dans un premier temps, l'occasion de se reposer et évaluer les forces en présence pour ensuite - si nécessaire - foncer dans le tas en mode *blitzkrieg*.

### Développement: Sabotage

L'un des PJ est de faction comme vigile à la surveillance du chantier. Il est positionné sur un point surélevé ou effectue une ronde en contact avec ses collègues et avec les responsables du chantier. Qu'il déambule parmi les fondations creusées et tourelles de tiges métalliques ceintes de coffrage en bois ou assis dans la cabine d'un bulldozer avec une vue sur le vaste chantier, il est alerté par quelque chose de suspect qui attire son attention suite à un jet de Perception (INT) opposé à leur Discréption (DEX). Un bruit, un faisceau de lumière, un détail louche...

Un petit groupe de personnes (2) s'enfuyaient déjà discrètement et lentement vient de poser un explosif au pied d'une citerne de CHOOH<sup>2</sup> qui sert à approvisionner les véhicules de chantier. S'il ne réagit pas de suite, ils vont parvenir à s'enfuir et s'il tente de désamorcer la bombe, l'un d'eux la fera exploser à distance ! Le MJ verra bien dans quel ordre les choses se passeront pour le PJ et PNJ. A courte portée ou bout portant, il s'agit d'un Feu d'Intensité Forte (cf. PAGE 180) alors qu'un peu éloigné c'est comparable à une Intensité Faible. Il est nécessaire de se rouler au sol grâce à un jet de Contorsion (DEX) de SD 9 pour étouffer les flammes. Mais avant cela, tous vont subir une Explosion de 6d6 (cf. PAGE 174). Ça va chauffer !

Ensuite, une fois ce problème résolu, il est contacté par un responsable qui lui révèle un bien curieux incident. Une femme habillée en chat - nekomimi - est ligotée de fil de fer et bâillonnée d'un accessoire sado-masochiste et jetée au fond d'une fondation dans un recoin sombre qui devait être rempli de béton dès l'aube. Sans peine, il arrive sur place et la délivre tout en la remontant de la fosse des fondations.



Elle possède des écouteurs roses avec des oreilles de chat et des « patounes » - NDA : pattes avec coussinets - et une queue de chat qui lui donne tout autant un aspect kawaii et mystérieux. Elle est désarmée et une rapide inspection permet de voir qu'elle possède des cyber-implants tels que Dermteinte et lentilles polychromes et Tech-Chev (cf. PAGES 111 et 398). Elle est rousse, d'un tempérament audacieux et intrépide et elle dit se prénommer « Paprika » (membre des Danger Girls ! (cf. PAGE 271) !

### Développement: Changement de camp

A l'apercevoir, vu son accoutrement (habillement et implants), avec un jet de Déduction (INT) de SD 17, effectivement, on peut deviner aisément qu'elle possède tous les marqueurs d'une Danger Girl. Elle présente des contusions et d'autres signes d'avoir été molestée. Cette dernière se prend d'amitié pour les PJ en s'exprimant sur un ton et mode lexical « chat-va » fort porté sur les chats voire à adopter une pose presque féline tel que s'asseoir en mode yoga et les fixant intensément en décalant la tête pour les suivre du regard.

Elle va bien vite leur apprendre qu'elle fait partie des Danger Girls et qu'on a attenté à sa vie

ce qui ne lui sied pas du tout. Elle sent une trahison ou corruption dans la façon dont elle a été neutralisée et le message qu'on a voulu faire passer ; enterrer la problématique qu'elle pose pour de bon. Elle ne s'étend pas sur ces considérations dans un premier temps et s'en épanchera dans la section suivant d'autant si les PJ acceptent sa proposition.

Elle est prête à engager nos PJ sur-le-champ avec un Contrat (équivalent à Dangereux) fort rémunérateur (2 000 ED/personne). Elle peut jouer l'entregent avec Zetatech pour les « libérer » de leurs obligations si cela devait les freiner.

A priori, à ce stade, les PJ doivent avoir « solutionné » d'une manière ou d'une autre l'opposition des nomades des Storm Hunters.

Si le groupe de PJ refuse catégoriquement l'offre d'emploi, le scénario se termine donc sur leur engagement avec Zetatech et la place nette effectuée sur le site du quartier de Stacks.

Si les joueurs ne s'engagent pas dans cette voie, toute cette seconde partie de scénario n'a pas lieu d'être et leurs personnages terminent en mode « ronron » leur engagement initial.

### Développement: Entrevue secrète

Elle convient avec eux d'un lieu de rendez-vous qui se trouve fort éloigné du siège des Danger Girls - sub. 13 - de Night City (cf. PAGE 310) car elle vient à leur expliquer de visu qu'elle suspecte une trahison ou corruption dans son entourage professionnel. Surtout elle préfère que ça soit un lieu plutôt public mais suffisant *chill* tout en étant *safe* et discret. Il s'agit d'un Neko Café « Chacripan » situé dans la zone de loisir de Pacifica où l'on peut câliner des félins affectueux tout en se détendant, siroter un verre et papoter entre amoureux des chats.

Elle leur explique qu'elle a l'impression d'être suivie et souhaite que les PJ la pistent discrètement et découvrent ce qu'il en est. Elle pense qu'il s'agit d'une rivale mais d'après ces dires, il semblerait que ça soit au final un véritable panier de crabes entre elles malgré la belle unité que la sororité représente à l'extérieur. Elles sont très indépendantes essayant de tirer la couverture à eux pour être « lovées » au mieux, « au chaud » sur les « genoux » de leur patronne, Michiko SANDERSON.

Durant ses explications, les questions-réponses et autres discussions, le MJ doit glisser des éléments de superstition liés au chat. Tel que par exemple, un chat qui se frotte la face est annonciation d'une visite ou de pluie. Comme par exemple ce chat qui se nettoie les joues avec sa patte tout proche d'eux et à leur sortie du Neko Café, une « pluie rouge » typique de Night City - tel un niveau élevé de radiations sans parapluie (cf. PAGE 181) - les surprend. Elle les interpelle et leur fait remarquer la corrélation. Comme elle leur recommande de se méfier du chat à longue queue qui se métamorphose et n'est pas celui qu'on croit.

### Développement: Révélation d'avantage

A un moment où les PJ ont commencé leurs investigations et pistages, le MJ peut introduire cet élément de background fantastique ou mystique voire ésotérique.

Ils vont parvenir dans leur repaire et une chatte tricolore se lave consciencieusement la face devant eux sans être intimidée ou gênée pour le moins du monde. Les joueurs peuvent se rappeler ce que leur avait dit Paprika. Et de fait, ils vont recevoir la visite d'inopportuns qui avaient prévu d'assaillir et investir leur repaire. Grâce à cela, à cette sorte de prémonition, ils vont éviter l'attaque surprise. Même mieux, ils peuvent s'offrir le luxe de les attaquer par surprise ! Le tour d'Initiative ne sera lancé que par la suite. C'est un groupe de Boosters (cf. PAGE 412) qui veulent un peu les bousculer et leur rappeler de se mêler de leurs affaires.

Remonter la piste de leur engagement n'amènera rien car d'intermédiaires en intermédiaires, il n'y a rien de concret. Sauf qu'avec la capacité d'Intermédiaire d'un Fixeur local, il peut être appris qu'ils sont engagés habituellement pour montrer les crocs ou faire comprendre que vous gênez ad minimum voire réduire cet ennui à zéro.

### Développement: Révélation

Le MJ trouve par la suite, quelques péripéties à vivre par les PJ lors du pistage de leur employeur afin de voir qui lui colle au train.

A force de la suivre, ils vont pouvoir déduire et remarquer via un jet de Perception (INT) de SD 21 ou suivant la description du MJ, un détail qui va leur apporter un certain avantage. En effet, à chaque endroit *safe* pour les Danger Girls, il y a la

présence d'un *Maneki Neko* (chat-qui-invite) pour chaque lieu « allié » tel un signe codé. Le *Maneki Neko* apporte chance et clients pour les commerçants dans la tradition japonaise apprend-on avec un jet de Connaissances (INT) de SD 15.

Ils vont aussi pouvoir apercevoir une personne nekomimi à la longue queue qui se retrouve souvent présente et n'est pas celle qu'elle prétend être. Elle travaille pour la Danger Girl adverse et sert au maillage nécessaire du pistage faisant intervenir plusieurs suiveurs. Ce groupe de nekomimis sous des allures « folkloriques ou récréatifs » sont en fait un groupe de pisteurs professionnels. Les PJ vont pouvoir le découvrir surtout s'ils interceptent et le passent à la question via un jet d'Interrogatoire (PRES) contre Résistance à la torture/aux drogues (vol). Ce groupe se relaie pour ne pas perdre de vue leur cible.

Paprika a rendez-vous **au siège de sa corpo** afin de rencontrer une des Fixeuses employées là-bas qui servent d'intermédiaires avec leurs clients et opérateurs de service. Les PJ peuvent tenir à l'œil Paprika en prétextant une prise de renseignements. A eux de trouver la meilleure couverture pour leur groupe pour donner le change. On vient proche d'elle l'espionner à l'aide d'un gadget et puis discuter avec la fixeuse avec lequel elle s'est entretenue pour connaître tous les détails du contrat qu'elle a passé.

Elle va se rendre **dans un marché de nuit**. Les PJ vont pouvoir surprendre que pas mal de fixeurs sont abordés préalablement à sa venue et vont poliment « refuser » de traiter avec elle la mettant dans l'embarras ; elle qui avait besoin de refourguer un tas de trucs et se rééquiper d'un tas d'autres.

C'est flagrant qu'on sabote sa préparation et qu'on lui met des bâtons dans les roues.

Enfin, des personnes surveillent **ses quartiers** - conapt corporatiste (cf. PAGE 379) - et ses moindres faits et gestes aux alentours. Ils sont postés en nombre et l'espionnent. Elle réside comme toute corpo aux abords du siège des Danger Girls dans un lotissement ressemblant à ceux de *Harajuku*, *Shibuya* ou *Ginza* à Tokyo.

Les PJ doivent finir par rassembler assez de preuves ou d'éléments pour pouvoir constituer un dossier à charge et dénoncer ces faits à la hiérarchie compétente.

### **Point culminant: Révélation finale**

Devant ses consœurs, Paprika peut révéler les manigances de sa rivale qui l'a visée. Les preuves ont été collectées par les PJ minutieusement, progressivement et méthodiquement. Cette dernière avait dû sentir le vent tourné et n'est pas présente à cette convocation. Face à ce déballage c'est son absence qui brille.

### **Résolution: Antagoniste vaincu**

La rivale est évincée. Elle a été confondue et sa traîtrise exposée à toutes. Elle est en fuite mais ça n'est qu'une question de temps avant que les Danger Girls la rattrapent et prononcent une sentence... de mort pour ces crimes. Paprika n'a plus rien à craindre et réintègre sa sororité en toute quiétude et sûreté. Les ED pleurent comme ils se doivent sur leurs Agents respectifs. Ça sonne la fin de Mission comme la notification de paiement.

### ► Groupe de Glucoza ◀

Dans ce groupe de Edgerunners, il y a Glucoza qui est une Netrunneuse qui pose son talon pour se connecter et tapoter de ces doigts dans la paume de sa main. Aussi, Gregor qui a plutôt un profil de Solo possédant une mâchoire métallique qui peut broyer et mordre sauvagement ces adversaires ou arracher des particules d'acier. Il se bat avec des armes lourdes. Possède une main articulée détachable.

Inspiré de [Leningrad ft. Gluk'oZa ft. ST - ZHU-](#) que je vous conseille de visionner °\_°

Et enfin, Hornet qui possède aussi un doberman qui lui obéit aux doigts et à l'œil et à qui on peut injecter des drogues de combats. Cette dernière aime par-dessus tout tirer avec un pistolet à fléchettes (cf. PAGE 349) garnies de des munitions à biotoxine/empoisonnées (cf. PAGE 345).

Ce sont des rivaux « bon enfant » avec le groupe des PJ qui aime les chambrer amicalement ou qui peuvent leur prêter main-forte notamment s'ils ont besoin de netrunning ou d'une escaoude coup-de-poing en renfort.

### ► Aperçu de Los Oso (Morro Bay) ◀



inspiré du  
Pégase par Vaylon

