



- Tinkle Bavard
- Tigres volants
- Chronos
- Dirty Xmas
- Nouveautés
- Commandes

Le Tinkle Bavard

Hors-série Anciens numéros Archives

Pénurie de soleils

Scénario [Cyberpunk 2020](#)

[Tinkle Bavard n°1](#)

Ce que je vous propose ici est plutôt un synopsis que vous pourrez développer en plusieurs scénarios. Une mini-campagne, si vous préférez.

Background

Si vous jouez en campagne, vous pourrez préparer ce scénario un certain temps à l'avance en introduisant progressivement la pénurie de soleils (les soleils sont des comprimés de caféine, qui rendent plus supportables les lendemains qui déchantent ⁽¹⁾).Sinon, vous devrez le présenter comme un fait accompli: depuis un certain temps, les soleils se font rares, au grand dam des habitués de la cuite.

Le principal producteur de soleils ([Novartis](#)) a annoncé que son usine principale était en panne, d'où la rareté du produit. En fait, cette immense corporation pharmaceutique est en train de créer une pénurie artificielle, afin de faire monter les prix.

Manque de pot, un *netrunner* particulièrement entreprenant a découvert le pot-aux-roses. Comme ce n'était pas trop son trip, il a revendu l'information à un *fixer*.

C'est là que les persos entrent en scène. Le fixer peut faire partie du groupe (sachant toutefois que l'information ne se vendra pas en dessous de 1000 E\$). Le groupe peut aussi être contacté par un faux fixer.

Le faux fixer

Les persos sont contactés par un fixer, qui leur propose un deal fantastique. Tellement fantastique, d'ailleurs, qu'il a décidé d'y aller lui-même, plutôt que de vendre l'information: il y a tellement à gagner (un entrepôt plein de soleils!). Évidemment, il ne peut pas y aller tout seul. D'où les persos, à qui il promet un partage équitable.

En fait, cet homme travaille pour [Hoechst](#), qui a décidé de ruiner les plans de [Novartis](#). Pour cela, il doit passer par des indépendants, une action ouverte de [Hoechst](#) risquerait de déclencher une nouvelle guerre corporative que personne ne souhaite.

La situation

[Novartis](#) a constitué une impressionnante réserve de soleils dans une vieille station-entrepôt, en orbite autour de la lune ⁽²⁾.Pour les persos, le problème est donc simple (hum!): il faut aller en orbite et revenir avec les soleils.

Plusieurs possibilités se présentent, chacune pouvant donner lieu à un petit scénario. Primo, les persos peuvent carrément essayer de voler une navette et faire directement l'aller-retour.

Ils peuvent aussi prendre des billets pour le *Palais de Cristal* (l'habitat situé sur le point de Lagrange 1), où ils peuvent essayer de chouraver un petit véhicule orbital (un netrunner peut se procurer des billets en pénétrant la glace de sociétés comme *Orbital Air*). Au Palais de Cristal, on peut trouver de nombreux véhicules orbitaux, appartenant à de riches corporés, qui ont de nombreux programmes de pilotage (ils sont conçus de manière à pouvoir être pilotés par n'importe qui).

Vos joueurs sauront, sans doute, trouver encore d'autres solutions. Ils peuvent aussi renoncer, trouvant le coup trop foireux, mais insistez bien sur la quantité d'argent qu'il y a à gagner. Le fric fait des miracles sur les persos peu motivés.

Zéro G

L'intérêt principal de cette aventure est de faire découvrir aux persos les joies de l'absence de gravité.

Vous ne devrez surtout pas oublier ce bon vieux principe de la mécanique: à toute action correspond une réaction. En zéro-g, il est aussi dangereux de donner un coup de poing sur une table que de tirer avec une arme à feu. Vos persos risquent donc bien de se faire des frayeurs, surtout dans les combats.

La station de [Novartis](#) est un petit assemblage de six modules orbitaux (trois modules-entrepôt, deux modules-habitat et un module-laboratoire).

Les soleils

Dans l'entrepôt, défendu par plusieurs solos de [Novartis](#), il y a quelque 120'000 soleils, une belle somme, les soleils se vendant 10 E\$ les 20. Une belle fortune pour récompenser les efforts des persos.

Il n'y a plus qu'à les ramener sur Terre (si les persos sont accompagnés par le faux fixer, sautez au chapitre suivant). De nouveau, il y a plusieurs solutions: si les persos ont volé une navette, rentrer directement sur Terre (à condition de trouver un endroit pour atterrir). Sinon, ils peuvent revenir à une station et arranger le transport de la "marchandise". Un netrunner peut être très utile dans ces situations.

Trahison!

Si les persos ont été recrutés par le faux fixer, c'est pendant le retour que la trahison sera révélée. Une grosse navette (visiblement bien armée) abordera le véhicule des persos. Des hommes de [Hoechst](#) investiront le vaisseau, confisquant la cargaison et emmenant le faux fixer avec eux. S'il y a un média dans l'équipe, ils lui détruiront toute preuve.

Pigeonnés, mais [Hoechst](#) virera quand même 2000 E\$ sur le compte de chaque perso.

Scénario: Roboduc

© Tinkle Bavard 198

(1) voir "*Gravité à la Manque*", George Alec Effinger, PdF n° 485.

(2) le supplément "*Deep Space*" pourra vous être utile pour cela.