

Tinkle Bavard

Tigres volants

Chronos

Dirty Xmas

Nouveautés

Commandes

Le Tinkle Bavard

Hors-série

Anciens numéros

Archives

Les aventuriers du panzer perdu

Scénario Cyberpunk 2020

Tinkle Bavard n°5

Introduction

Notes

Les persos sont tranquillement en train d'essayer de survivre dans leur zone de combat favorite, se reposant dans un bar entre deux bastons. Un type dans la trentaine, plutôt petit, des vêtements assez usés, les yeux cachés derrière des verres-miroir, s'approche d'eux et s'assoit à leur table.

"J'ai une affaire à vous proposer, dit la voix émergeant entre deux rangées de dents brunâtres, j'ai une information de première et je suis prêt à la partager avec vous. Vous voyez, d'habitude, mes infos je me contente de les vendre. Toutefois, ça a vraiment l'air d'un gros morceau et j'ai décidé de m'en occuper moi-même. Avec un peu de main-d'oeuvre bien sûr..."

"Résultat, paulo, tout à y gagner: je vous file le tuyau, vous m'aidez et vous gardez la moitié du butin. Évidemment, je peux pas vous en dire plus comme ça. Faut la toper d'abord."

Si les persos ne marchent pas, sortez vos dominos et pensez à autre chose. S'ils acceptent, ils recevront les détails suivants.

"C'est vraiment le coup juteux, quoi! Y a deux jours, un panzer s'est fait attaquer et détruit. Avant de se faire effacer, le panzerboy a réussi à planquer sa machine dans les grottes du ... (remplissez avec des grottes pas trop éloignées). D'après ce que je sais, personne n'a encore récupéré la cargaison. Je ne sais pas ce qu'elle contient, mais c'est sûrement juteux: les panzers transportent pas des cachous. Rassemblez votre matos, on y va tout de suite!"

Allô, les renseignements?

Si vos persos sont vraiment cyberpunk, ils seront vraiment paranos et voudront sans doute se renseigner un peu plus. Voici donc ce qu'ils peuvent recueillir à droite et à gauche.

1. En traînant dans les bars, surtout dans ceux fréquentés par les panzerboys, on peut apprendre (contre un montant suffisant de breuvages alcoolisés) que *Rasoir* (le panzerboy qui s'est fait descendre) effectuait une course pour *Novartis* (grosse corpo pharmaceutique suisse). La personne la plus susceptible de donner ce renseignement est *Fusée*, la petite amie endeuillée de *Rasoir*.

2. En rentrant dans les fichiers haute sécurité du réseau *Novartis* local, on peut découvrir qu'un chargement top secret a été envoyé par panzer (il s'agirait d'un médicament révolutionnaire). Le panzer n'est jamais arrivé, la corpo est sur les dents.

3. En lui tapant dessus, on peut faire avouer à *Kevlar* qu'il travaille pour *ICI* (*Imperial Chemical Industry*, grande corpo pharmaceutique anglaise). On peut aussi obtenir ce renseignement de plusieurs fixers, pour un prix modeste (100 E\$). Le problème, c'est que les persos auront, dorénavant, quelques amis de *Kevlar* sur le dos (il n'aime pas qu'on ne lui fasse pas confiance).

4. En fouillant dans les fichiers haute sécurité d'*ICI*, on peut trouver que la corpo s'est fait piquer un vaccin expérimental. L'attaque a été menée par un groupe de streetpunks, mais ils étaient, sans doute, au service d'une autre corpo. Le produit n'a toujours pas été retrouvé et *ICI* est aussi sur les dents.

5. Il est bien connu (jet d'**INT difficulté 10**), que les grottes en question sont occupées par les Caverneux, une bande d'ahuris fanatiques d'Indiana Jones, un film des années 80. Ils s'amusent à bourrer leurs couloirs de pièges. Un certain *Kamikaze*, un solo totalement allumé, est allé là-bas une fois, pour rire.

6. Si l'on parvient à trouver *Kamikaze* (en faisant la tournée des bars), on peut encore apprendre que: pour faire partie des Caverneux, il faut éviter tous les pièges. Il est le seul "étranger" à y être parvenu, mais il refusera de révéler la nature des pièges (il est lié par un serment avec les Caverneux). De toute façon, dira-t-il, ça change tout le temps.

Un peu de spéléo

Donc, de toute évidence, le panzer est dans les grottes des Caverneux (les persos pourront chercher dans d'autres grottes, mais ils devront bien finir par se rendre à l'évidence). Or, pour rentrer en contact avec les Caverneux, un seul moyen: traverser les grottes. Voici donc une brève description des divers pièges qui attendent nos intrépides aventuriers.

Grottes (premier niveau)

Les grottes des caverneux (premier niveau)

1. Grosse porte blindée. Visiblement, le panzer est passé par là. La porte est totalement barricadée de l'intérieur. Si les persos la défoncent, ils auront droit à une monstre embuscade de Caverneux. N'hésitez pas à les tuer pour leur montrer où conduit l'imprudence.

2. Après un petit couloir sinueux, parsemée de crânes, les persos devront réussir un **INT/Attention diff 20** ou marcher allègrement sur une plaque à pression, déclenchant le passage d'une grande lame (horizontale): dégâts 6D+6, réduction avec un jet de REF/Athlétisme diff 15.

3. Petite passerelle, au-dessus de l'eau (10 mètres plus bas). Deux balançoires permettent à deux Caverneux de voler au-dessus des persos, en les arrosant avec des Uzis. Tout jet d'Athlétisme voit sa difficulté augmenter de 5. Un échec signifie un plongeon.

4. Cette salle est divisée en 120 dalles, toutes marquées d'une lettre. Il faut commencer par le premier "I" et marcher sur les autres dalles pour former le mot "INDIANAJONES". Ces dalles sont hachurées sur le plan. Les autres dalles s'effondreront sous le poids du maladroit, qui tombera dans l'eau, dix mètres plus bas (à moins de réussir un **REF/Athlétisme diff 15** pour se rattraper à une bonne dalle).

Salle en damier

Salle en damier

5. Dans cette salle se trouve le panzer, avec des marques de brûlure évidentes. Toutes les soutes sont ouvertes et... vides. Des torches éclairent la salle, alors qu'un grand écran vidéo diffuse "Les Aventuriers de l'Arche Perdue". Dès qu'ils rentrent dans la salle, les persos se fônt canarder par les abrutis en 6.

6. Six Caverneux attendent les persos derrière les meurtrières, armés d'arbalètes. Ils ne tireront qu'un coup, avant de s'enfuir dans le labyrinthe.

7. Un joli petit labyrinthe.

Grottes (second niveau)

Les grottes des caverneux (deuxième niveau)

8. Des cellules photoélectriques barrent le passage. Il faut se glisser entre les rayons (les quatre configurations sont indiquées sur le plan, avec la difficulté du jet de REF). Un seul jet raté signifie que la grosse boule de pierre (en 8) va se mettre en mouvement. Elle ne fait pas de bruit et les persos ne devraient s'en douter qu'une fois qu'ils l'ont dans le dos.

Les cellules photoelectriques

Les cellules photoélectriques

9. Il faut alors sprinter jusque là (**REF/Athlétisme diff 15**), pour se jeter dans le trou, la sphère allant s'arrêter dans la salle voisine.

10. Une grande salle, dont le fond est constitué par de l'eau, 10 mètres plus bas. Des piliers permettent de traverser. Pour sauter d'un pilier à l'autre, il faut réussir un **REF/Athlétisme diff 15**.

11. Les Caverneux attendent les persos dans cette salle (le précieux container est posé sur un autel). Un Caverneux est caché derrière chaque colonne, armé d'une épée. Toutefois, il n'y aura pas de combat: le chef des Caverneux apparaîtra derrière l'autel et félicitera les persos et les nommera Caverneux-honoraires. Dorénavant, ils bénéficieront d'un *Family Status* +2 une fois par an, envers les Caverneux. Ceux-ci les aideront à regagner la sortie en évitant tout nouveau piège.

Et les corporations, alors?

Quand les persos émergent, ils seront attaqués par des hommes de main d'*ICI*, *Kevlar* leur ayant vendu le morceau pour une somme juteuse. Vous êtes libres quant à la force de ce groupe. Vous pouvez aussi faire intervenir un groupe de *Novartis*. Les persos peuvent appeler à des négociations et tirer environ 10'000 E\$ pour le container. Ils peuvent faire des enchères entre les deux corpos et obtenir jusqu'à 50'000 E\$. En tout cas, s'ils se montrent trop prétentieux, ils seront effacés par les corpos, qui pourront continuer à se disputer tranquillement (elles veulent bien lâcher un peu d'argent, mais faut pas pousser!).

Scénario: Roboduc

© Tinkle Bavard 199

Haut de page

[ Introduction | Hors-série | Anciens numéros | Archives ]