

# CHASSEUR DÉPRIME – Mission:Combat

Document préparé par Dominic Fontaine

---

## Inventaire :

- le joueur doit posséder le pistogun et/ou le *Galvanizer*.
- Un medic-kit oui/non

## Crédits et HP:

- Nombre minimum de ? crédits et de ? HP.

**Notes:** Dans cette mission, une pléthore de coupe-jarrets se fera un plaisir de vous incommoder. Ayez avec vous un [Galvanizer](#), pour sa qualité de propreté....sinon portez au moins votre *Pistogun*, ce sera mieux que rien. Max HP et Max crédits suggérés

**Votre cible :** [Edmond](#), une IA de type *nex-6* d'ancienne génération.

La compagnie Costco corp. avait fait appel au laboratoires *Kurzweil Infinity* pour la création de ce programme très spécifique. La commande était de créer une IA à cognition basique, afin d'implémenter la gamme de mannequins de vitrine, utilisés dans les magasins grandes surfaces de Costco corp. Il semblerait que la tentative récente de la corporation de passer à la version 7.0 de son IA pour mannequin n'a pas été une transition sans heurts. En effet, comme reporté dans le *Nebula News*, "*une rébellion de mannequins dans une succursale isolée, aurait fait plusieurs victimes. Les forces de l'ordre auraient éradiqué la menace*"....ce qui est faux. Selon nos sources, Edmond aurait réussi à *uploader* son Code dans un autre avatar, avant l'annihilation de la rébellion.

Le *dispatch* a intercepté une activité anormale, un signal qui pourrait être celui de Edmond.

**Votre terrain:** Le signal provient de *Oxy*, aussi connue sous le nom de "la poubelle", une planète centrale du cadran galactique. Comme son surnom l'indique, c'est un immense amas des vidanges provenant de la ceinture périphérique. Les très riches planètes pouvant se payer le transport vers *Oxy*, y envoient en toute impunité tous leurs déchets. Malgré son environnement toxique, une industrie de triage et transformation très puissante anime cette planète merdique, littéralement. Bien que la *Guilde du SystèmeZ* y ait des installations officielles, les gangs contrôlent le reste de son économie. Encore là, le *Juriconsult principus* profite de toute cette puante pagaille pour s'en foutre plein les poches.

**Mise en garde:** Ai-je besoin de préciser que *La poubelle* est le plus grand cimetière de droïdes de ce côté de l'Univers? Si Edmond a réussi à prendre possession d'un de ces cadavres robotiques, mieux vaut chercher une aiguille dans une botte de foin.

Vous atterrissez à l'aérogare centrale qui est sous l'administration du *SystèmeZ*. Il vaut mieux tenter d'entrer par cette porte, même sans permis, que par tout autre accès.

## INTERACTION 1:

**La douanière:** “ Mais je rêve, laissez-moi deviner....avec un rafiot pareil et une gueule de *j'en ai rien à cirer*...vous êtes space booner? Ma foi, on en voit plus des comme vous. Tous dans les prisons ou les labo du '*consult* il paraît. Eh bien, pour stationner votre charrette, il va falloir me montrer votre *permis d'affaires*.”

### 2 Choix:

|1.1 Vous montrez un faux permis trafiqué la veille, en y ajoutant un sourire et 50 crédits.

#### Réponse correspondante du NPC:

- **La douanière:** “ Voyons-voir... surface malpropre, code illisible et même pas de filigrane galactique. Du travail d'amateur! Mais je vais pas cracher sur tes 50 crédits. Je prends 100 crédits de plus, et je t'assure que tu retrouveras ton vaisseau....si tu reviens, *booner*.”

1.1.a) Poursuivre si vous payez 150 crédits. (voir réponse 1.2.c)

1.1.b) Vous n'avez pas les crédits nécessaires (voir retour au vaisseau)

**Retour au vaisseau :** Vous êtes escorté à votre vaisseau, et interdit de visite sur OXY. Assurez-vous d'avoir le minimum de crédits nécessaires avant de débiter une mission.

|1.2 Vous n'avez pas de permis, mais vous lui montrez le contrat du *Dispatch*.

- **a) La douanière:** “ Voyons-voir...une récompense pour une *IA nex-6* en cavale...sur OXY! Vraiment, vous avez la folie des grandeurs! Si un “bidule” de ce genre a réussi à s'infiltrer sur notre insondable *poubelle*, bonne chance à vous pour le retracer.”

- À qui je dois m'adresser pour des informations sur ces “bidules” qui passent chez vous?

- **b) La douanière:** “Il n'en passe pas! Pas à mon poste, espèce d'effronté...mais si tu me refiles 50 crédits et des excuses, je te dirige dans la bonne direction, disons.”

1.2.b-1) Vous êtes désolé de votre insinuation et payez 50 crédits.

1.2.b-2) Vous n'avez pas les crédits nécessaires (voir retour au vaisseau)

- **c) La douanière:** “J'ai pas l'habitude, mais ces crédits feront l'affaire, les temps sont durs. Allez vous présenter au comptoir là-bas et demander à voir le *renifleur*, dites-lui que Gladys8 vous envoie. Bonne chance, et soyez de retour avant que votre rafiot ne finisse de pourrir.”

## INTERACTION 2:

Vous arrivez au comptoir indiqué par la douanière. Un humanoïde avec un museau en brioche vous accueille, il a une difficulté d'élocution et cela vous rend inconfortable.

- **le renifleur:** “ Oui, queff que je peuffaire pourfou? Vous zafez égaré quelque fose? Non, pire, on a folé votre préfieuse malette contenant fos fotos de maman?”

Vous n’aimez pas son ton, mais vous vous accommodez rapidement de ce genre de rigolo...et de son agaçante élocution.

- *Gladys8 m’a dit que je pourrais poser quelques questions à celui qui... détecte tout.*

- **le renifleur:** “Ah f’est flatteur! Si elle fous envois, je vous écoute... space booner?”

- *Je suis sur la trace d’un signal, un truc dangereux, du genre un nex-6 en cavale. Vous avez reniflé quelques choses d’irrégulier dans les derniers jours?*

- **le renifleur:** “Non, rien d’anormal, que des *transporteurs* on ne peut plus banals”.

### **3 choix**

**[2.1** Vous lui montrez le contrat du *Dispatch*.

- **le renifleur:** “Je le répète, rien d’anormal, que des transporteurs on ne peut plus banals”.

**2.1.a)** Vous payez 100 crédits. (voir réponse 2.2.a)

**2.1.b)** Vous n’avez pas les crédits nécessaires (voir retour au vaisseau)

**[2.2** Vous lui montrez le contrat du *Dispatch* et 50 crédits.

- **a) le renifleur:** “ Ah radin va, votre réputation est donc vraie. Avec les primes que vous engrangez! Mais parce que c’est Gladys8 qui t’envoie. J’ai bien reniflé un truc étrange récemment...une signature static pas régulière, disons. Un transporteur qui passe souvent par ici, rien d’inquiétant. Il était le gagnant d’une fouille aléatoire ce jour là, odoscan, microscan, puce électronique, tout le protocole. Il était en règle... sauf que le type avait un truc étrange dans son bagage, une peluche du genre petit ours, comme on en retrouvait dans les magasins de jouets. Je vais pas juger, il aime les nounours, ça va! Mais l’odeur de ce Robo-jouet était pas net, un fumet puissant de terre-rares et d’alliage-organique. Jamais senti une Carte-mère aussi saturée.”

- *Vous avez une idée de la raison de sa visite sur OXY, cet amateur de peluche?*

- **b) le renifleur:** “Hum...souviens plus. Mais je me rappel que c’est un costaud du gang du Phoenix qui l’a embarqué à la sortie. Maintenant, booner, laissez-moi travailler. Un conseil, prenez un Taxibolide pour circuler dans les environs, c’est plus sûre!”

- Loot: indice sur le gang du Phoenix.

### **[VOIR INTERACTION 3]**

**[2.3** Vous lui montrez le contrat du *Dispatch* et révélez le Galvanizer à votre ceinturon. (si en inventaire)

- **le renifleur:** “ Oh là! On se calme le tonnerre. Je veux pas d'embrouilles. La dernière chose que je souhaite c'est de me faire frapper par la foudre. J'y pense...J'ai bien reniflé un truc étrange récemment...une signature static pas régulière, disons. Un transporteur qui passe souvent par ici, rien d'inquiétant. Il était gagnant d'une fouille aléatoire ce jour là, odoscan, dermoscan, puce électronique, tout le protocole. Il était en règle... sauf que le type avait un truc étrange dans son bagage, une peluche du genre petit ours, comme on en retrouve dans les magasins de jouets. Je vais pas juger, il aime les nounours, ça va! Mais l'odeur de ce Robo-jouet était pas net, un fumet puissant de terre-rares et d'alliages-organique. Jamais senti un truc aussi... !! *SPLAT KAPLOSH !!*”

La tête du renifleur éclate devant vous, comme un melon. Vous en avez plein les yeux.

### **INTERACTION 3: [Vous engagez le 1er combat, *Teach*]**

C'est la panique dans le poste. Vous vous mettez à couvert en vous disant que ce projectile vous était probablement destiné. Quel chance... pour vous. Vous essuyez votre visage, vous n'aimez pas ce goût.

#### **2 choix**

**[3.1** Regarder dans la pièce par une mince ouverture sous le comptoir qui vous protège.

Vous apercevez des jambes qui avancent dans votre direction, d'un pas menaçant.

**[3.1.1** Vous dégainez votre *pistogun*. (si dans l'inventaire)

Vous prenez une respiration, vous vous levez en apercevant la grande forme qui court vers vous au moment même où vous tirez. Un flash de lumière vous aveugle et une masse lourde vous plaque au sol en vous craquant des côtes. L'humanoïde qui vous écrase lourdement semble neutralisé. Vous avez mal, votre tête tourne, vous tentez de vous dégager, sans succès. Vous sentez une brûlure intense sur votre coup. Vous réussissez à vous extraire tant bien que mal de cette fâcheuse position tout en évitant le liquide acide qui s'écoule du corps inerte. Ça vous brûle.

**[3.1.1.a)** Si vous avez un médic-kit (inventaire), perdez 25 HP.

**[3.1.1.b)** Si vous n'avez pas de médic-kit (inventaire), perdez 75 HP.

Vous êtes dans un piteux état. Vous examinez le corps (+ 200 crédits) et découvrez une marque reconnaissable sur la nuque du droïde suintant. Une colombe à deux têtes.

**[3.1.1.C)** Sortez du bâtiment, trouvez la rue et sautez dans le premier Taxibolide.

- Loot: indices sur le gang du Phoenix + 200 crédits
- VOIR INTERACTION 4

**[3.1.2** Avec précaution, vous sortez le *Galvanizer*. (si dans l'inventaire)

Vous prenez une inspiration, en vous levant d'un bond, vous apercevez la grande forme qui court vers vous au moment même où vous lancez une décharge. Un éclair aveuglant jaillit du Galvanizer dans un crépitement suraiguë qui vous défonce les oreilles. Vous ouvrez les yeux pour voir les dégâts. La salle est fumante, au plafond, un trou fondu par le passage de l'arc électrique, heureusement pour vous. Sous le trou, une silhouette figée debout, à moitié carbonisée, s'effritant en gros morceaux de cendre et de tissus cuits.

**[3.1.2.a)** Vous entendez l'agitation des gardes de sécurité; quittez les lieux!

**[3.2** Regarder par dessus le comptoir pour tenter de voir l'assaillant.

Au moment où vous levez les yeux au dessus du comptoir, vous apercevez une grande forme qui marche rapidement vers vous et aussitôt, un flash de lumière suivi d'une sensation ouatée de chute infinie...

**[blessé, moins HP, infirmerie, accusé, retour au vaisseau, mission failed]  
à écrire**

## INTERACTION 4

...vous sortez du bâtiment en courant pour sauver votre peau et sautez, à bout de souffle, dans le premier Taxibolide. 1.

*Le pilote, grosse tête difforme sous sa casquette, vous accueille sur la banquette avec un grognement de surprise. Il démarre et accélère aussitôt.*

- **Pilote:** " Hey oh! C'est pas des manières, mon bolide c'est pas une chiotte, on y entre avec protocole... Et c'est qui ces types que vous fuyez?"

Choix

**4.1** [[C'est pas de vos foutus oignons, allez, foncé!]] 2.

**4.2** [[Les douaniers qui n'ont pas aimé ma photo de passeport.]] 3.

**4.3** [[C'est mon comité de bienvenue.]] 4.

*Vous ne savez pas à qui vous avez affaires, effronté! Le pilote s'arrête sèchement, votre tête percute violemment la vitrine de protection. Étourdi, vous ressentez une décharge électrique vive et brûlante.*

Choix:

**4.4** [[ Vous perdez conscience.]] **Fin 1**

**4.5** [[ Vous suppliez le pilote, entre vos cris de douleur.]] **Pilote 1**

**4.6** [[ Vous réussissez miraculeusement à sortir du bolide.]] **Trottoir**

**Fin 1:**

*Vous reprenez vos sens, mollement. Vous êtes traîné par les gardes de la douane. Ils vous poussent dans la cellule. Vous vous souviendrez longtemps de votre passage sur OXY et de votre gueule tuméfiée.*

*FIN / retour au vaisseau / hub*

**Pilote 1:**

- **Pilote:** "Impolie et effronté en plus! Je veux des excuses sur le champ, ou je vous envoie une autre décharge."

**4.7** [[ - Je suis désolé, continué à piloter !]] **PILOTE 2**

**4.8** [[ - Hummm.....espèce de.....]] **Fin 1**

**PILOTE 2: (4.2 et 4.3)**

- **Pilotes:** "Je veux pas d'embrouilles, petit rigolo, surtout pas avec un chasseur en fuite. Je vous conduit où ?"

**4.9** [[ - Il paraît que les Taxibolides sont bien informés sur OXY. L'êtes-vous?]] **Pilote 3**

**4.10** [[ - J'ai besoin d'un verre, au Saloon le plus près....monsieur.]] **Pilote 4**

**4.11** [[ - Je suis sur la piste de EDMOND, ça vous dit quelque chose?]] **Trottoir**

**Trottoir**

*Vous reprenez vos sens sur un trottoir crasseux. Ce maudit pilote n'a pas apprécié votre attitude ou vos questions. Le bruit des sirènes de vos poursuivants se rapproche...*

**4.12** [[ - Étourdi, vous vous dirigez vers le bâtiment le plus proche. ]] **Police 1**

**4.13** [[ - Vous prenez une position d'attaque en chargeant votre Galvanizer.]] **Explosion 1**

### **Pilote 3**

- **Pilote:** "Ah! Mes connaissances? Elles sont aussi vastes que votre budget."

**4.14** [[ - Vous demandez des informations sur les planques des fuyitifs sur OXY.]]

**4.15** [[ - Vous demandez des informations sur les planques des fuyitifs, en offrant 100 crédits.]]

**4.16** [[ - Vous demandez des informations sur EDMOND, en sortant 500 crédits.]] **Fin 3**

### **Pilote 4 (Saloon) fin 4**

*Le pilote vous dépose au Saloon le plus miteux et prend vos crédits...*

*.... au comptoir, vous commandez un autre Crog à la serveuse humanoïde. C'est seulement là que vous remarquez la marque sur son poignet: une colombe à deux têtes.*

*Cela éveille vos soupçons....quand vous apercevez une peluche rangée dans un sac à bandoulière, derrière le comptoir. Propriété de cette.... serveuse, assurément.*

*Vous dirigez secrètement votre Scanner dans la direction de l'humanoïde.*

*C'est bien lui, EDMOND, le Scanner ne ment jamais. C'est votre jour de chance.*

*Malgré l'alcool, votre réflexe est parfait. Vous lancez votre Splitter sur la nuque du cyborg qui remplit votre verre. Vous avez presque le temps d'attraper la tête sectionnée au vol, mais les giclures de fluide la rendent glissante.*

*Sacré Splitter, cet outil vous surprendra toujours.*

*Vous ramassez la tête précieuse, la mettez dans un sac, en rotant.*

*C'est du beau boulot, malgré tout.*

*Les probabilités de retrouver une IA Trans-corps étaient très minces, surtout sur OXY.*

*À vous la prime!*

*[[ full HP et 5 000 crédits ]]*

*FIN de mission / retour au vaisseau / hub*

### **Explosion 1**

*Les Douaniers veulent votre peau, ils ont suivis votre trace, ils arrivent en bolide d'assaut.*

*Vous n'aimez pas utiliser votre Galvanizer, mais votre situation nécessite un remède efficace. Il suffit de vous éloigner des métaux, avant de faire feux.*

**4.17** [[- Vous tenté de visez le centre du bolide d'assaut qui s'approche de votre zone.]] **FIN 6**

**4.18** [[- Vous prenez appui sur le conteneur à ordures pour ajuster votre tir.]] **Fin 5**

### **Police 1: FIN 2**

*Vous enfoncez la porte pour vous mettre à couvert. En levant les yeux pour vous orienter, vous prenez conscience de votre erreur. La dizaine de costauds qui vous regardent portent des uniformes et des armes. Sur leur front, un mot tatoué: **POLICE**. Vous levez les bras vers le ciel, len te ment...*

*FIN 2 / vers FIN 1 / retour au vaisseau / hub*

### **Fin 5**

*Le bolide ennemi est dans votre zone de tir, vous appuyez sur la détente. Le plasma électrique jaillit dans un flash... puis le jet se courbe subitement dans votre direction.*

*Vous êtes frappé en pleine tête par l'arc électrique puissant. Vous étiez trop près du conteneur...en acier.*

*FIN 5 / perdez tout les HP game over / retour au vaisseau*

### **Bolide d'assaut ennemi douaniers**

*Le bolide ennemi est dans votre zone de tir, vous appuyez sur la détente. Le plasma électrique jaillit dans un flash et atteint sa cible de plein fouet. Le bolide s'immobilise à vos pieds. Une fumée nauséabonde s'échappe de la tôle de son habitacle fondue. Vous haïssez cette odeur, celle de poils et de viandes rôties.*

*Votre chasse pourra attendre au lendemain, vous avez terriblement besoin d'un verre.*

**4.19** [[- Fuire incognito vers le Saloon le plus près. ]] **FIN 6**

### **Fin 3**



*...Vous avez la tête qui tourne, vous êtes étendu dans un tas d'ordures. Vos poches sont vides, plus d'armes, ni passeport, ni crédits. Votre séjour sur OXY sera définitivement plus court que prévu. Vous ne monterez plus jamais dans un Taxibolide.*

FIN 3 / retour au vaisseau / hub

## **FIN 6**

*... vous atteignez un Saloon miteux sans avoir attiré l'attention, quel miracle!...*

*.... au comptoir, vous commandez un autres Crog à la serveuse humanoïde. C'est seulement là que vous remarquez la marque sur son poignet: une colombe à deux têtes. Cela éveille vos soupçons....quand vous apercevez une peluche rangé dans un sac à bandoulière, derrière le comptoir. Propriété de cette.... serveuse, assurément.*

*Vous dirigez secrètement votre Scanner dans la direction de l'humanoïde. C'est bien lui, EDMOND, le Scanner ne ment jamais. C'est votre jour de chance.*

*Malgré l'alcool, votre réflexe est parfait. Vous lancer votre Splitter sur la nuque du cyborg qui remplit votre verre. Vous avez presque le temps d'attraper la tête sectionnée au vol, mais les giclures de fluide la rendent glissante.*

*Sacré Splitter, cet outil vous surprendra toujours.*

*Vous ramassez la tête précieuse, la mettez dans un sac, en rotant. C'est du beau boulot, malgré tout.*

*Les probabilités de retrouver une IA Trans-corps étaient très minces, surtout ici.*

*À vous la prime!*

*[[ full HP et 5 000 crédits ]]*

FIN de mission / retour au vaisseau / hub