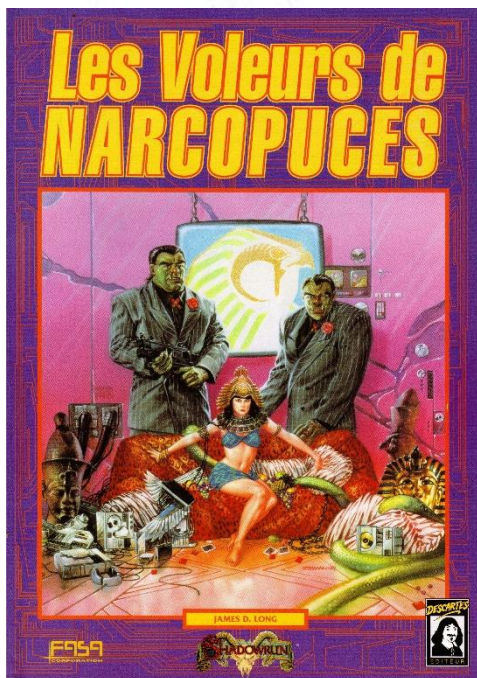


LES VOLEURS DE NARCOPUCES



Mots clés :

Simsens, BTL, Personafix, Cléopâtre, Gengis Kahn, Jack l'éventreur

CONTEXTE

Global Technologies, un petit producteur de simsense basé à Bellevue, a développé plusieurs puces expérimentales capables de remplacer la personnalité, les connaissances et les compétences de l'utilisateur par un ensemble préprogrammé (NdT : je rappelle au cas où que ce scénario date de janvier 1989 et n'est donc pas inspiré de cyberpunk 2077).

A la mort du fondateur de la corporation, son fils ork, Junior, a vu les parts de l'entreprise revenir au meilleur

ami et associé de son père, Urlan Manes. Rongé par la rancœur, il a engagé des shadowrunners pour voler ces prototypes juste avant le conseil d'administration pour permettre à HSE, un concurrent de prendre le contrôle de la corporation et y placer Junior à sa tête. Le vol a réussi, mais trois des runners ont inséré les puces : la rigger est ainsi devenu Cléopâtre, le samouraï des rues sème la mort en incarnant Jack l'Éventreur, et le face de l'équipe unifie les go-gangs de Redmond en une armée sous la personnalité de Gengis Khan.

OFFRE DU JOHNSON

Ullan Manes, PDG de Global Technologies, accompagné de sa charismatique et débrouillarde assistante Roxanne Wunter (qui a peut-être d'abord contacté directement les PJs pour organiser ce rendez-vous), reçoit les PJs dans l'arrière salle du Banshee, un bar de Redmond, pour leur confier un travail. Manes explique que trois prototypes de logiciels de compétences ont été dérobés à la veille d'un événement corporatiste majeur. S'ils ne sont pas récupérés à temps, Global Technologies court à la ruine. Le cambriolage a été mené par des pros, mais pas sans accrocs : ils savaient exactement où aller et comment déjouer la sécurité, mais un des voleurs a tout de même été blessé et a laissé du sang derrière lui. Le decker de la corpo et responsable du projet, Tee-Hee, a également disparu. Manes pense que Tee-Hee est le cerveau du vol et qu'en le retrouvant, on retrouvera les puces. Il met alors Roxanne, son assistante, à disposition des runners en leur expliquant qu'elle sera leur interlocuteur pour la suite et s'apprête à se lever.

A cet instant, Junior débarque avec ses deux énormes gardes du corps orks sous le regard consterné de Manes

et de Roxane. Junior prend ses aises et tente de jouer les durs dans une parodie de lutte d'influence "Urlan... Il semblerait qu'on ne m'ait pas averti de cette petite réunion impromptue... Alors voilà ton "équipe" ? Charmant. J'espère qu'ils se montreront plus efficaces et dévoués que ton petit protégé, Tee Hee." Il lance une dernière pique du type "si tu as besoin de mon aide, Urlan, tu sais où me trouver..." puis quitte la pièce. Urlan s'excusera auprès des runners, leur expliquant qui est Junior. L'objectif est ici d'introduire l'ork tout en le faisant passer pour une gêne plus que comme une menace.

Une fois Junior et Manes parti, Roxane explique que Tee-hee peut être très prudent matriciellement comme l'atteste l'effacement de toutes les données de sécurité, logs matriciel et images des caméras inclus, mais aussi très naïf dans la vraie vie. Une équipe a été envoyée chez Tee-hee, mais le decker a oublié de payer son loyer et a été expulsé de son logement il y a trois semaines. L'appartement n'a pas été utilisé depuis et n'a rien appris aux corpos. Roxane dépose cependant un carton devant les runners et leur explique que ce sont les effets personnels de Tee-hee récupérés dans son bureau, elle espère qu'ils puissent y trouver des indices permettant de remonter jusqu'au decker.

OBJECTIFS

- Retrouver et interroger Tee-Hee
- Survivre à l'embuscade de Junior
- Récupérer la personafix Cléopâtre
- Récupérer la personafix Gengis Kahn
- Récupérer la personafix Jack l'éventreur

INTRIGUES

SCENE 1

Une fois sortie du Banshee, la première chose que les runners devront faire est de découvrir où se cache Tee-Hee. C'est un decker compétent, mais ce n'est pas un shadowrunner chevronné. Les effets personnels de Tee-Hee mènent les runners sur la piste d'un quartier (gobelet de café à emporter datant du matin de la run avec l'adresse de l'établissement où il a été acheté dessus) et de Flair, un professeur d'informatique à la retraite et vieil ami de Tee-hee (photo d'université sur un holocube, kit d'électronique dédicacé). Après un peu de legwork les runners retrouvent Tee-hee chez son ami, branché à la matrice pour échapper à la réalité. Le decker, ne cherchera pas à se battre contre une équipe de runners. Il pourra essayer de fuir, mais il sera lamentable à ce jeu. Il pleurera,

implorera qu'on l'épargne et dira aux runners tout ce qu'ils veulent savoir.

Ce que leur dit Tee-Hee, c'est qu'il n'est pas le cerveau du vol : c'est Junior qui l'a forcé à participer à son plan. Tee-Hee leur dira aussi que les personafix sont dangereuses et qu'elles ne devraient pas être utilisées : pour obtenir un effet maximal, elles remplacent la personnalité de l'utilisateur par une personnalité de synthèse. Les prototypes volés sont conçus pour transformer l'utilisateur en une figure historique spécifique. L'une est Cléopâtre, mais les deux autres sont Gengis Khan et Jack l'Éventreur.

Tee-Hee révélera aussi aux PJ que l'équipe qui a réalisé le cambriolage était composée de lui-même, d'un samouraï des rues au regard froid nommé Griffin, d'une rigger nommée Victoria, du face Cooperman, et d'une chamane nommée Freya (qui a été blessée par balle et laissée sur place, elle a réussi à gagner une clinique des ombres par elle-même et, se sentant trahis, débarrera volontiers ce qu'elle sait de la run si les runners la retrouve. Elle sait notamment où se trouve la planque de Cooperman (voir scène 4)). Tee-Hee pense que Cooperman ou Junior détient désormais les puces.

Et c'est à ce stade que les runners devraient remarquer quelqu'un en train de les observer des jumelles. S'ils l'attrapent et l'interrogent, l'indic leur dit seulement qu'il a été engagé anonymement pour suivre l'équipe (ou surveiller Tee-hee si la filature est peu crédible) et rapporter leurs activités. Il ignore le pourquoi, et son seul contact est un numéro de téléphone qui tombe directement sur une messagerie vocale lorsqu'on l'appelle. Avec un peu d'effort, les PJs pourront remonter le numéro jusqu'à un téléphone jetable acheté par Junior.

SCENE 2

A ce stade, les runners auront probablement envie de rendre compte à Roxanne et s'ils ne le font pas, c'est elle qui les appelle pour leur demander où ils en sont. Si les runners lui disent qu'ils ont retrouvé Tee-Hee, elle préférera discuter de l'affaire en personne, dans l'arrière-salle du Banshee. Là-bas, si les PJ l'interrogent sur l'éthique ou la sagesse de créer des puces comme celle de Jack l'Éventreur, elle admettra que laisser Tee-hee choisir les personnalités qui le fascinait pour mener à bien ce projet n'était pas la meilleure des décisions. Ces puces n'étaient jamais censées être utilisées en dehors de conditions de laboratoire. Les retrouver est d'autant plus important.

Lorsque la réunion semble toucher à sa fin, un groupe d'orks lourdement armés débarque et commence à tirer partout. Il s'agit de Junior, accompagné de ses gardes du corps personnels. Il a soudoyé le videur pour qu'il prenne une pause, ce qui a permis à ses hommes d'entrer AK-97 en main. Son objectif est de tuer Roxane ainsi que les runners.

Si Junior est tué durant l'attaque, son commlink contient des notes détaillées révélant ses plans et ses activités. Il n'a jamais envisagé que quelqu'un puisse y avoir accès... et s'il est capturé vivant, il finira par tout avouer lui-même sur un air de défi et de fierté : il a négocié avec Pengrave, un puissant cadre de Hollywood Simsense Entertainment et a organisé le coup en échange d'une grosse somme d'argent et d'un poste de directeur de Global Tech une fois la corporation rachetée suite au fiasco de la prochaine AG.

Quant aux puces, il pense que les runners les ont gardés. Il en veut pour preuve le comportement de Val, la rigger du groupe qui a apparemment réussi à séduire Booker Pengrave puisqu'il en a fait l'invitée d'honneur d'une fête donnée le lendemain soir. Quant aux autres runners, il ignore ce qu'ils sont devenus, mais d'après les informations de la tridéo, Jack l'éventreur est de retour...

Si les runners s'échappent sans vaincre Junior et ses sbires, utilisez Roxanne pour révéler les informations : elle aura mené ses propres recherches et recollera les morceaux après la tentative d'assassinat. Et si Roxanne a été tuée, inventez une autre façon de leur donner les informations nécessaires. Peut-être que les runners auront à cœur de retrouver Junior ou peut-être qu'une collègue de Roxanne recollera les morceaux pour eux.

Quoi qu'il en soit, les runners doivent désormais retrouver chacune des trois puces, mais par qui commencer ? L'option la plus probable est Cléopâtre, puisque la fête débute dans seulement quelques heures ! Mais si les runners veulent s'attaquer aux autres en premier, ce n'est pas un problème. L'ordre des prochaines scènes n'a pas d'importance pour l'histoire.

SCENE 3

Lorsque Val reçut de Cooperman la puce en guise de paiement pour la run, elle n'en a pas eu grand-chose à faire et a juré de ne plus jamais travailler avec lui. Mais elle a décidé d'insérer la puce pour en estimer sa valeur. À ce moment-là, Val s'est perdue elle-même et est devenue Cléopâtre. Elle a rapidement conclu que la meilleure façon

de commencer son ascension dans cette nouvelle ère serait de séduire un homme riche et puissant, et a jeté son dévolu sur Booker Pengrave. Celui-ci est vite tombé sous ses charmes et a fait d'elle son invitée d'honneur lors d'un gala à venir.

Entrer à la soirée devrait être facile si les runners ont obtenu des invitations. Sinon, ils devront pirater, s'infiltrer ou baratiner pour y entrer. Le gala se tient dans le siège de Hollywood Simsense Entertainment, à Downtown. La sécurité y est stricte mais discrète, afin de ne pas importuner ou effrayer les invités riches et puissants. Le service traiteur est somptueux et peut offrir un point d'entrée aux runners.

Une fois à l'intérieur, les runners doivent trouver où se trouve Val, alias Cléo. Au milieu des discussions mondaines, ils peuvent entendre parler de leur hôte ou de sa nouvelle muse, de quoi les orienter. Ils trouveront alors une charismatique jeune femme entourée de plusieurs prétendants qui tentent désespérément (et en vain) d'attirer son attention. Prendre la puce à ce moment-là pourrait s'avérer compliqué. Elle ne permettra à personne de la toucher, nie l'existence de la puce, et s'emporte contre tout runner qui suggérerait qu'elle devrait l'enlever. Elle est experte dans l'art de faire un scandale et la sécurité ne sera jamais bien loin.

Si les runners attendent et observent, Pengrave ne tarde pas à apparaître pour la rejoindre, et tous deux quittent le bâtiment. Ils prennent une limousine en direction d'une jetée voisine pour une balade privée en bateau. C'est la meilleure occasion de récupérer la puce. Pengrave est armé et défend Cléo avec férocité (mais pas jusqu'à la mort) tandis que celle-ci tente de fuir. Lorsqu'elle est rattrapée, Cléo ordonne aux runners de partir, et finit par dégainer un Slivergun pour les dissuader d'approcher, elle n'hésite pas à s'en servir sans chercher à se protéger ou à se cacher, convaincue que personne n'oserait lui faire du mal.

Une fois que les runners auront réussi, d'une manière ou d'une autre, à retirer la puce de Cléopâtre du chipjack de Val, ils auront accompli un tiers de leur mission. Si Val survit, elle souffrira d'une terrible migraine, mais sera extrêmement reconnaissante envers les runners. Interrogée, elle racontera ce dont elle se rappelle et pourra indiquer aux PJs où se trouve la planque de Cooperman. Elle n'a aucun souvenir de ce qu'elle a fait sous l'influence de la personafix.

SCÈNE 4

Retrouver Cooperman sera beaucoup plus facile une fois que les runners sauront qu'il possède la personafix de Gengis Khan, plus encore si les PJs savent où se trouve sa planque. Des rumeurs circulent dans la rue depuis quelques jours : une guerre des gangs semble se préparer et il y aurait un grand rassemblement de go-gangs de prévu.

Ce rassemblement est facile à localiser avec les bons contacts. Les runners trouveront Cooperman/Khan en train d'exciter les chefs de plusieurs des go-gangs les plus violents de Redmond. La tension est à son comble, mais les gangs semblent sur le point de s'unir sous la bannière de Khan. La réunion se tient au cœur des Barrens, dans un vieil entrepôt. Pendant la réunion, le bâtiment est encerclé par des dizaines de go-gangers déchaînés sur leur moto. Ces derniers nourrissent des rancunes de longue date, à peine contenues, et sont pour beaucoup en train de s'imbiber d'alcool...

Atteindre l'entrepôt puis retirer la puce de la tête de Cooperman sans se faire tuer dans une guerre de gangs généralisée, qui ne manquera pas d'éclater au moindre signe d'affrontement sera délicat, mais si les runners attendent trop, tous les go-gangs finiront par se mettre en marche ensemble, guidés par leur "Kahn", et se lanceront dans une campagne de violence et de destruction gratuite à travers les Barrens. A moins d'être arrêté, ils tueront aveuglément quiconque croise leur chemin. Et puisque la Lone Star n'envoie jamais de patrouilles au-delà de Touristville, les gangs déchaînés sèmeront le chaos pendant des jours avant de marcher vers Bellevue, où les forces de sécurité finiront cette fois par intervenir et les écraser.

Une fois la puce retirée de la tête de Cooperman, une décharge de biofeedback le tue (s'il n'était pas déjà mort) : il s'était trop fortement fusionné avec la personafix et ne survivra pas au choc d'éjection. Personne ne peut le sauver.

SCÈNE 5

Connaître la nature de la personafix de Jack l'Éventreur rend également plus simple la traque de Griffin/Jack : il a déjà assassiné plusieurs prostituées, toutes dans le quartier de Touristville, à Redmond. Comme les meurtres ont lieu à Redmond et qu'aucun porteur de SIN n'a encore été tué, la Lone Star n'a rien fait pour enquêter.

Tandis qu'en cette période de l'année les nuits de Redmond sont plongées dans une sorte de bruine

brouillardeuse, les médias locaux ont commencé à rapporter les étranges meurtres qui s'y sont déroulés, presque immédiatement, histoire de faire le buzz. Tout ce que les runners ont à faire est de délimiter la zone où Jack opère et surveiller le quartier, peut-être en utilisant l'un des membres de l'équipe comme appât.

Après les récents meurtres, la plupart des prostituées du quartier ont décidé de tenter leur chance plus loin, ou en groupe, aussi les PJs ont de bonne chance d'attirer l'attention de Jack... mais aussi d'une patrouille de la Start qui suggère à l'appât de ne pas traîner dans le coin, ou de quelques clients potentiels dont un street sam du coin qui ne cherche en réalité qu'un peu de bonne compagnie... ou encore un SDF qui s'approche et dit "Eh, ma p'tite étoile, on voit ta constellation !" (Traduction : tu es un agent de la Lone Star en civil et tes collègues te couvrent de trop près. Utilisez cette rencontre pour desserrer un peu les mailles du filet). Et au bout d'un moment, s'ils ne font pas de gaffe un nouveau client potentiel s'approche, interpelle l'appât et... lui saute dessus câblage activé et griffes rétractiles dehors.

Griffin/Jack est un adversaire redoutable, mais un défi relativement direct. Tout comme avec Cooperman, une fois la puce retirée de Griffin, une décharge de biofeedback le tue (s'il n'était pas déjà mort).

EPILOGUE

Une fois que les runners auront récupéré les trois personafix, ils devront décider de ce qu'ils en font : les remettre à Global Technologies et encaisser leur paye, les garder pour les revendre, les détruire car elles sont trop dangereuses, ou même tenter de les insérer. A noter cela dit, qu'aucune des personafix ne fonctionnera sans être remise à neuf et réinitialisée par Global Technologies.

Quel que soit le choix des runners, les puces ne seront jamais mises sur le marché, mais il se pourrait que, des années plus tard, quelqu'un entende parler de ce projet et tente de récupérer de vieilles données pour reproduire l'expérience...