

Cyberpunk 3 : Alice's last trip

Synopsis

Le scénario repose sur le principe de l'extraction. Les PJs devront kidnapper un scientifique pour le livrer à leur employeur. Cependant les choses ne sont pas si simples : tout d'abord, ils ne connaissent pas exactement l'identité de la personne qu'ils doivent kidnapper. Ils devront donc, dans une première partie, retrouver le scientifique avec les indications de leur employeur. Mais le scientifique, las de sa situation, a déjà engagé une équipe pour simuler son kidnapping et ainsi se faire la malle. Cette équipe va donc rentrer en concurrence avec celle des PJs.

Il y a 4 mois, l'alterculture Desnaï a réussi à kidnapper le scientifique Roger Laplanche, un edgerunner pionier de nouvelles technologies prometteuses. Ils l'ont transporté jusqu'à leur enclave de Londres où ils l'installèrent dans leurs laboratoires et le forcèrent à travailler pour eux.

La néocorpo Kiroshii, spécialisée dans la cybertechnologie et ayant des bureaux à Londres, a eu vent de cette histoire. Elle ignore quel est le nom de ce scientifique mais elle sait que les Desnaï ont, grâce à une extraction réussie dans une autre corpo, un scientifique très brillant dans leurs rangs. Kiroshii a donc recruté un mercenaire, Kamel Bentala, pour qu'il s'engage en tant qu'agent de sécurité au parc d'attraction Desnaï. Il leur servirait plus tard d'agent double. Elle a attendu qu'il se fasse à son poste et a engagé une équipe pour enquêter sur qui pourrait être ce scientifique et faire l'extraction pour eux.

De son côté, le scientifique Robert Laplanche, écœuré par le mémé Desnaï ainsi que par ses conditions de travail, a décidé de réagir. Il a réussi à rentrer en contact avec un fixeur qui pouvait lui arranger une combine pour le faire sortir de là en échange de l'argent que Laplanche avait accumulé au cours de sa carrière. Le fixeur a alors contacté une équipe de punks pour kidnapper Laplanche (et ainsi simuler son départ en kidnapping).

Scène 1 :

Avant de distribuer les PJs, décrivez leur une salle de réunion sombre et enfumée. Des personnages en costume sont assis et parlent affaire. Il s'agit du conseil d'administration de Kiroshii, mais les joueurs ne le savent pas. Ils évoquent le problème du scientifique Desnaï. L'un d'eux annonce aux autres qu'il a réussi à trouver l'équipe nécessaire pour faire le boulot. Il présente vite fait les membres en demandant à chacun de choisir un des dossiers à étudier (il s'agit là de la distribution des PJs)

Kamel Bentala : « Il s'agit de notre homme déjà infiltré sur place. Un mercenaire polyvalent qui a de bonnes capacités de combat et de dissimulation. »

Sergueï Kabalevski : « voici le combattant du groupe. Un guerrier complètement modifié. Une véritable machine de guerre »

Louis : « Un tueur à gage de renommée. Il est craint et on dit de lui qu'il est presque invisible quand il le désire.

C'est l'homme discret du groupe »

Akisumi Osiko, dis angel : « Un netrunner très qualifié. Il travaille toujours avec Louis. C'est un pirate hors pair »

Sasha Green : « Une média et une négociatrice de talent. De plus sa plastique peut lui ouvrir bien des portes »

Mr et Mme It : «Un drôle d'oiseaux, psychologiquement très instable. Il se prend pour un clown et on raconte que ce serait un bozos. C'est cependant le meilleur pilote que nous avons pu dénicher. »

Une fois que les joueurs ont choisi leur personnage, prenez chacun à part, donnez leur les aides de jeu et expliquez le background.

Kamel Bentala : a été engagé il y a trois mois par Kiroshii pour servir d'agent double dans le parc. Il est responsable de la sécurité d'une des ailes du parc. Il dispose d'une plaque d'identité Desnaï. Il ne rend ses comptes qu'aux Desnaï. Il a sous ses ordres une vingtaine d'agents déguisés en carte à jouer. Il a accès aux caméras de surveillances.

Sergueï Kabalevski : Il est membre de la garde d'acier. Si il apprend que des edgerunners sont en ville, ou dans le groupe, il cherchera à les éliminer.

Louis et Angel : Ce sont 2 edgerunners. Ils ont des contacts avec l'enclave secrète de Londres et ont chacun une plaque d'identité edgerunner. Il y a de fortes chances pour qu'ils souhaitent que Laplanche retourne chez les edgerunners et qu'ils décident donc de faire ce qu'il faut. Sasha green : Elle a de nombreux contacts avec les journaux mais bosse en freelance.

It : Est un bozos psycho. Le joueur qui désire de le jouer doit réaliser qu'il va interpréter un fou. Un peu comme le joker de Batman.

Scène 2 :

Un cadre de Kiroshii donne rendez vous aux PJs dans un bar/ boîte de nuit de votre choix. Là, il leur explique la mission. Ils doivent retrouver, par tous les moyens, un scientifique travaillant de force pour les Desnaï. Ce scientifique serait spécialisé dans les cybertechnologies. Il a été kidnappé il y a 4 mois aux Etats Unis. Il a été transporté jusqu'ici et il travaille dans les laboratoires Desnaï. Une fois identifié, il faudra le capturer et l'emmener jusqu'aux côtes françaises, à Brest. Plus précisément, dans l'entrepôt Lagarde, filiale Française de Kiroshii. Ils seront payés 1 millions d'euros Dollars pour le groupe, dont 200 000 d'avance pour les frais.

Ils sont désormais libres de procéder comme ils le souhaitent.

Avant de décrire leurs possibilités voici comment ils

Cyberpunk 3 : Alice's last trip

peuvent obtenir les plaques d'identités de l'enclave Desnaï de Londres. Chercher à en obtenir peut survenir à n'importe quel moment du scénario.

Les plaques d'identité

Tout d'abord, il faut savoir que le parc est accessible sans plaque. En effet il faut que tout le monde puisse venir s'amuser (et payer). Les zones qui demandent une plaque sont l'administration et les ailes réservées au personnel, ainsi évidemment que les laboratoires et les ateliers. Si on s'aventure dans ces zones sans plaque, les capteurs le détectent de suite. Les mesures de sécurité dépendent de vous : simple alarme, tazer ou gaz paralysant ou bien mitrailleuse.

Cependant une plaque n'est pas une autorisation sans limites. Si on se fait attraper dans un quartier haute sécurité de l'enclave avec une plaque mais qu'on est juste agent de sécurité ou reporter, ça risque de chauffer. Si on ne se fait pas attraper par contre aucun capteur ne trouvera si on a ou pas les autorisations nécessaires.

Kamel a déjà sa plaque.

Sergueï peut se faire engager (sur les recommandations de Kamel), comme agent de sécurité.

Il est possible de se faire passer pour des journalistes préparant un article sur le parc et l'alterculture. Les Desnaï pourront délivrer jusqu'à 2 plaques : une pour le journaliste, l'autre pour son assistant. Cependant les Desnaï vont se renseigner sur les références des « journalistes ». S'ils bossent effectivement pour un journal, il n'y a pas de problème. Sinon ils peuvent leur tomber dessus en pleine visite.

Il est possible de séduire un Desnaï de façon à ce qu'il en fasse une. Mais ce n'est pas simple, il va falloir débiller des trésors de roleplay.

Il est enfin possible, en piratant le réseau Desnaï de savoir où les plaques sont fabriquées. Il s'agit d'un atelier en périphérie de la ville. A partir de là tout est possible: séduire les employés, les intimider, les corrompre ou bien encore en donnant l'assaut et en se débrouillant pour en fabriquer.

Partie 1 : Trouver le scientifique

L'endroit le plus logique pour commencer les recherches est le parc.

En séduisant un cadre, (invitation restaurant, bar etc) ou en l'intimidant, on peut apprendre qu'un des derniers scientifiques débarqué aurait été volé aux edgerunners. Il pourrait apporter de nouvelles technologies très portables.

Un journaliste qui se débrouille bien peut apprendre que l'enclave s'apprête à connaître de grandes avancées technologiques grâce à un scientifique. En insistant ou en

proposant un bakchich on peut avoir un nom : Le docteur Laplanche.

On peut également pirater le réseau de l'enclave. Il y a 2 types de réseaux : le réseau de sécurité et le réseau de l'enclave. Les niveaux de difficulté et sécurité sont laissés à votre discrétion.

Pour le réseau de sécurité il est assez facile de s'y introduire grâce à Kamel.

Voici ce qu'il est possible d'y faire/d'apprendre :

- accès aux caméras extérieures
- accès aux contrôles des portes et des systèmes de sécurité du parc
- Liste de toutes les autorisations, plaques, ainsi que leurs dates d'entrée.

Le réseau de l'enclave demande de s'infiltrer à l'intérieur des bâtiments administratifs, cela est donc très difficile.

Voici ce qu'on peut y apprendre :

- accès à toutes les informations de l'enclave
- accès aux plans, caméras et systèmes de sécurité
- accès à la comptabilité : on peut y voir où sont produites les plaques d'identité.
- pôle recherche et développement : on peut voir que 3 scientifiques ont intégré les labos il y a 4 mois : Adam Campbell, Samuel Lindom et Roger Laplanche.
- L'emploi du temps du personnel dans lequel on peut voir celui de Laplanche, qui, dans une semaine, prendra un avion pour Tokyo.

Dans la rue :

Connaissance de la rue permet d'en apprendre plus sur l'idéologie Desnaï. En lançant des contacts, on peut apprendre les infos qu'il est possible d'obtenir dans le parc. Cependant attention cela doit être considéré comme une sorte de joker si les joueurs pataugent. Ce serait sinon bien trop facile.

Demander l'aide des edgerunners : Louis et Angel peuvent aller à l'enclave edgerunner. S'ils savent que le scientifique est un ancien de l'alterculture, les edgers se renseignent.

Le lendemain ils auront le nom du scientifique : Le docteur Robert Laplanche. Cependant Louis et Angel devront désormais le ramener aux edgerunners et donc trahir le groupe.

Partie 2 : l'extraction

Ils savent désormais qu'ils doivent capturer le Dr. Laplanche. À eux de trouver son emploi du temps dans les ordinateurs ou en posant les bonnes questions aux bonnes personnes. À eux également de développer la logistique pour le transporter jusqu'à Brest.

Voici les lieux où il est possible de faire l'extraction :

Les laboratoires Desnaï :

Le lieu de travail de Laplanche. Les laboratoires sont situés dans les sous sols du parc. C'est une forteresse

Cyberpunk 3 : Alice's last trip

imprenable. Remplis de pièges et d'agents de sécurité surentraînés. Il est quasiment impossible de réussir à le kidnapper ici.

Le quartier résidentiel :

Situé juste à l'extérieur du parc. C'est l'endroit où Laplanche dort. Il y est escorté par une équipe de garde. Une fois à l'intérieur il est libre de ses mouvements. L'endroit est très sécurisé mais quand même beaucoup moins que les laboratoires.

La réunion d'affaire dans l'immeuble Zetatech :

Un jour de la semaine de votre choix. Laplanche doit se rendre en compagnie de cadres Desnaï dans le new city's district.

Le déplacement se fait en limousine blindée escortée de 2 voitures de combats, 6 motos, ainsi qu'un AV qui reste hors de vue et intervient dès qu'il y a du grabuge.

L'immeuble de Zetatech est bien sécurisé : équipe sérieuses, pièges, vidéo-surveillance etc.

Le festival Desnaï :

Il a lieu le dernier jour avant le départ de Laplanche. C'est une grande fête pour présenter les idéologies et technologies Desnaï au grand public. Le bâtiment dans lequel se passent les conférences a été désécurisé : on a enlevé les capteurs de plaques d'identités pour que le public puisse y avoir accès. Cependant de nombreuses zones de services restent équipées de capteurs.

Dans une petite salle, Laplanche présente ses derniers résultats. La salle est gardée par 3 molosses qui le suivent partout. Laplanche bougera cependant : pour aller chercher des documents dans la zone de service, aller boire un coup ou bien aller aux toilettes.

On a un problème

Alors que leurs plans sont en place pour l'extraction et qu'ils commencent à se lancer ils vont tomber sur un os. L'équipe que Laplanche a commandée pour son extraction débarque exactement au même moment (quel que soit le lieu de l'action).

Ils sont déguisés couleur local (costumes de cadres dans le quartier de new city, costume de lapin blanc...)

Voici une idée de ce que peut être l'équipe adverse :

1 netrunker, 3 solo légers, 1 solo lourd, 1 ninja, 1 pilote de fourgon, 1 pilote d'AV, 1 sniper.

A vous de mettre en scène leur arrivée. Ils peuvent prendre des otages, faire sauter des murs, pirater les systèmes de sécurité. Ils ne sont pas au courant que les pjs sont sur le coup et seront aussi surpris qu'eux. Cependant, ils sont prêts à tuer pour arriver à leurs fins.

Partie 3 : The end complete

L'issue de l'extraction est incertaine. Voici normalement les possibilités :

-Les PJs liquident l'équipe adverse et s'enfuient avec Laplanche, probablement avec les Desnaï au cul.

-Les PJs faussent compagnie à l'équipe adverse et s'en-

fuient avec Laplanche. L'équipe adverse et les Desnaï au cul.

-L'équipe adverse se fait la malle avec Laplanche. Les PJs vont devoir les poursuivre. Mais les Desnaï seront aussi sur le coup.

Les Desnaï ne lésinent pas sur les moyens de la poursuite : armée de méchas dans les rues de Londres etc.

Si l'équipe adverse se tire avec Laplanche, ils iront se cacher dans une usine abandonnée au sud de l'Angleterre en attendant leurs employeurs.

Si les PJs arrivent à Brest à vous de choisir une fin qui vous semble bien. Ils peuvent simplement être payés. Ils peuvent les arnaquer. Peuvent tuer Sergueï pour se faire payer par les edgerunners, peuvent tuer Louis et Angel pour obtenir les faveurs de la garde damnée etc...

Annexe : Londres 203x

La ville s'est remise tant bien que mal de la quatrième guerre corporatiste. Les néo corpo ont repris les rênes de l'ancienne économie et les punks ont pris les armes pour gagner eux aussi du terrain. La ville est entourée de quartiers industriels qui continuent de projeter une sorte de « fog » sur la cité. Dans la périphérie, les immeubles ruches dans lesquels s'entassaient les ouvriers côtoient les zones de combats les plus violentes. Le détail des principaux quartiers se trouve plus bas.

Les altercultures et l'Angleterre :

Les altercultures sont quasiment inconnues en Angleterre. La plupart des gens savent que c'est le chaos en Amérique, qu'il y a des « nations invisibles » un peu partout et qu'elles luttent entre elles.

On a encore du mal à faire la différence entre les cyberpunks et les edgerunners. Ces derniers souhaitent s'implanter dans le vieux continent et leur première enclave est à Londres. Mais elle doit rester pour le moment secrète pour ne pas attirer l'attention des Desnaï, et ainsi mieux pouvoir les combattre.

Le reef est totalement inconnu. Personne ne sait quoi que ce soit à propos d'hommes poissons. S'il y en a à Londres alors ils gardent profil bas.

Les Desnaï sont connus de tous. Ils occupent actuellement Hyde Park dans Londres. Ils ont de plus en plus de succès vis à vis de la population.

Le rollingstate est aux yeux des gens la même chose que les nomades. Ils commencent toutefois à venir en Europe. En Angleterre, une petite communauté parcourt les étendues désolées de l'Écosse post-guerre.

Le riptide est connu de tous. Cependant peu sont en Angleterre. A Londres il y a quelques bateaux reliés entre eux sur la tamise. C'est leur quartier général.

Cyberpunk 3 : Alice's last trip

Enfin seules quelques rumeurs courent à propos du cee Metal. On raconte en fait que des robots se seraient révoltés contre leurs maîtres et auraient fondé des cités dans le désert. Le peu de popularité des altercultures fait que la néocyb est encore plus rare qu'en Amérique. Elle est inconnue de quasiment tout le monde. Dans le vieux continent, la vieille cybernétique est encore monnaie courante...

Quartiers corpos :

New city's district :

Géographie : Ce grand quartier comprend les quartiers contemporains de la city et une bonne partie du nord des quartiers au Sud de la Tamise. Il englobe les 3 ponts de southwark au London Bridge. Le centre des affaires de Londres, du Royaume (dés)Unis et même de ce qu'il reste de l'Europe. Ici les néos corpos ont signé une trêve et se partagent le financement d'une police suréquipée et en surnombre, de la défense des murs ainsi que d'une autorité régissant le crime en col blanc (évidemment cette autorité, appelée business cops, s'engraisse de pots de vins et favorise ceux qui payent le mieux.). Les buildings sont immenses (les plus hauts de la mégalopole) et regroupent de très nombreuses corpos. Les rues sont propres, aérées, et très policées. Aucun endroit n'échappe à la surveillance des caméras. Ici, le crime est rare, même les plus grands assassins évitent de s'aventurer dans le quartier. Cependant il arrive qu'il y ait certains empoisonnements, «accidents» et autres «suicides». Le quartier est délimité par de hauts murs équipés de tourelles. Les accès se font par les 6 portes du quartier ou bien par les tunnels, aussi bien gardés qu'un sanctuaire. Ce quartier est entouré de divers quartiers résidentiels pour ceux qui y travaillent.

New Kensington :

L'ancien quartier résidentiel pour la classe supérieure située à l'ouest de hyde park est tombé. Pendant la quatrième guerre corporatiste, les punks et les défavorisés en ont pris le contrôle. Les anciens hôtels particuliers victoriens sont désormais transformés en squats géants. Et sur leurs toits les nouveaux habitants ont bâti de quoi s'élever jusqu'au ciel, avec tous les matériaux qui leurs sont tombés sous la main. Du bois, du plastique, du carton etc. Ce quartier est un joyeux bordel, dans lequel le marché noir a pignon sur rue. Bien qu'il ne faille pas s'aventurer dans certains endroits, ce quartier est relativement sûr si vous n'avez pas l'air de touristes visitant un zoo et si vous ne cherchez pas à vous encanailler. Si vous connaissez, inspirez vous du pont de San Francisco dans la bridge trilogy de William Gibson. Les cops et les forces corporatistes se tiennent éloignés de ce quartier. Il est en effet entouré d'une barricade de fortune équipée de vieilles DCA et de mitrailleuses lourdes. De plus, une sorte de milice parcourt les ruelles pour s'assurer que personne ne vienne troubler cet îlot de liberté. Une enclave edgerunner est cachée depuis peu au cœur du quartier.

Nothing Hill :

Ce quartier aussi est entouré de barricades. Mais pas pour empêcher les gens d'y rentrer... Depuis qu'une catastrophe scientifique a eu lieu, les immeubles de cet ancien quartier paisible se sont vidés. C'est désormais un quartier fantôme. Le peu de personnes qui y sont entrées et qui ont réussi à s'en sortir vivant, sont devenues complètement psychos et délirent à propos de fantômes, de choses horribles et de hordes de fous hurlant à la mort. Ce quartier est hanté, cela ne fait aucun doute. Et personne n'a envie d'aller vérifier si c'est vrai ou pas..

Hyde Park :

Le parc a été acheté par l'alterculture Desnai. Ils y ont implanté un immense parc d'attraction sur le thème d'Alice au pays des merveilles. En plus de l'argent, ils fournissent des patrouilles de mechas à la ville. Ils tentent d'implanter leurs idéaux du même corporatiste dans l'esprit d'un maximum de gens : «Soyez cool ! Rentrez dans le moule !»

Le parc comporte une grande arcologie s'élevant vers le ciel. Elle n'est évidemment accessible qu'aux Desnais. Les autres quartiers et districts de la ville sont laissés à votre propre imagination.