

DEAD MAN'S RUN

Une trame de scénario pour Shadowrun

Par Pénombre

Publié sur www.penombre.com le 24 avril 2004

Deadman's Run est une trame d'aventure conçue dans l'optique d'un groupe de runners dépourvus de decker, le but essentiel de l'aventure (même si les joueurs l'ignorent) étant de leur en fournir un en tant que PNJ en évitant les habituels "c'est un type avec lequel vous avez déjà bossé" ou encore "il vous est recommandé par votre fixer" sans parler du sempiternel "vous vous rencontrez durant le rencart avec Mr Johnson".

Il ne s'agit *pas* d'un scénario prêt à jouer avec plans, caractéristiques et descriptions. Juste d'une idée de base et de quelques développements possibles dont vous pouvez faire ce que vous voulez.

SOMMAIRE

Il était une fois...	Page 02
Phase Zéro : Qui entre ici abandonne tout espoir	Page 04
Phase Un : Service d'étage	Page 05
Phase Deux : Rencard sur un parking	Page 07
Phase Trois : Courir les ombres, c'est surtout cou rir	Page 09
Phase Quatre : Sayoonara Jozen-san	Page 11

Il était une fois ...

Trois ans auparavant, Toshikazu Jozen dirigeait le département informatique de Tokugawa Technologies à San Francisco. Encore jeune et marié à la fille cadette du président Tokugawa, descendant d'une illustre famille de la noblesse (son père est le maître d'armes de la famille impériale), son karma, son destin, semblait déterminé une fois pour toutes. Mais plusieurs personnes au sein de sa corporation souhaitaient l'évincer et le handicap majeur de Jozen-san face à ces personnes était son sens de l'honneur très poussé qui lui interdisait les méthodes "paralégales" souvent utilisées par ses collègues pour assurer leur promotion.

Certains de ses ennemis faisant partie d'une faction organisée autour d'un grand actionnaire susceptible de rivaliser avec le président Tokugawa, il leur a vite semblé très utile d'organiser une petite machination permettant de faire d'une pierre deux coups : éliminer Jozen et placer en délicatesse la famille Tokugawa (incapable de protéger son gendre, ce qui vaut son pesant d'humiliation chez les japonais).

Les membres de la faction en question misaient sur le fait que Jozen écarté et le président Tokugawa susceptible d'être viré par son propre conseil d'administration, la seule personne liée à la famille pouvant prétendre à souder le trust derrière elle était la fille Tokugawa (l'épouse de Jozen) et, étant une femme, elle serait facilement écartée (certains japonais ont tendance à évoluer en marche arrière avec les années en ce qui concerne le féminisme ...). C'est pour cela que certains intermédiaires prirent contact avec le principal rival de Tokugawa Technologies à San Francisco, Mitsuham Computer Technologies.

Le plan initial était de provoquer un raid de MCT contre le labo de Jozen durant lequel il périrait dans un "accident" regrettable, grâce à la complicité d'une partie des agents de sécurité du site.

Comme il en va souvent des plans risqués, celui-ci ne se déroula pas exactement comme prévu : MCT utilisa ses considérables ressources et contacts dans le Yakuza pour évaluer précisément l'importance du labo et malgré l'écran de fumée mis en place par la sécurité de Tokugawa, la présence et les qualifications de Jozen furent rapidement découvertes.

Mitsuham ne fit pas mentir sa réputation de corporation entreprenante pour laquelle la fin justifie toujours les moyens : plutôt que d'incendier le labo, l'équipe spéciale (des agents corporatistes de choc) fut chargée d'éliminer tout le monde à l'exception de Jozen. Le vigile de Tokugawa chargé d'arranger "l'accident" fut assez malchanceux pour être parmi les premières victimes.

Voilà comment Jozen se retrouva un beau matin confié aux bons soins d'une équipe médicale MCT chargé de lui implanter une bombe corticale dernier cri ...

Malgré la réussite *presque* totale de leur plan, les comploteurs ne parvinrent pas à s'emparer du pouvoir chez Tokugawa malgré un autre "accident" qui faillit causer la mort du président. Celui-ci fut cependant écarté en difficultés et il eut vite trop à faire pour s'occuper de secourir son gendre. Dans l'intervalle, Mitsuham bouclait l'intéressé dans un bunker haute sécurité avec des gardes chargés de le surveiller de près.

Bien sûr, même une corpo comme Mitsuham qui n'est pas vraiment tendre avec ses employés ne peut agir impunément en toutes circonstances : enlever contre son gré le fils du maître d'armes de la maison impériale fait peut-être partie de la règle du jeu corporatiste mais il y a des choses que l'on ne fait pas, comme laver le cerveau d'une personne aussi respectable, ou exercer des pressions psychologiques ou physiologiques trop intenses. Le tout dans ce domaine est de procéder avec un doigté extrême afin d'obtenir ce que l'on veut tout en parvenant à rester en apparence propre sur soi et honorable.

Fort heureusement pour les responsables de MCT, Jozen se révéla vite plein de bonne volonté malgré ses regrets envers sa famille. Zélé et obéissant, il avait passé sans problème notable les tests psychologiques de MCT et l'on envisageait en haut lieu de procéder éventuellement à l'extraction de sa femme et ses trois enfants histoire de renforcer son lien avec sa nouvelle corporation. Il suffisait d'attendre que les choses se calment un peu. En agitant cette promesse sous le nez de leur nouvel employé, les pontes de MCT pouvaient également s'assurer une collaboration accrue de sa part.

Et le temps passa ...

L'homme qui devait mourir

Sous ses dehors de sarariman modèle et en dépit de sa capacité à tenir sans problème les journées Mitsuham de 15 heures, Jozen est loin d'être un imbécile et certainement pas un individu quelconque. Outre ses compétences de programmeur très conséquentes, il connaît à fond toutes les subtilités de l'étiquette japonaise et est un modèle de courtoisie. En quelques mois, ses gardes-chiourmes personnels le considéraient presque comme un ami de longue date.

Mais au fond de lui Toshikazu Jozen, imprégné du code du Bushido et descendant de samurai, sait bien que les choses ne peuvent pas continuer ainsi. En théorie et selon son éthique personnelle, il aurait dû mourir plutôt que d'accepter de servir MCT mais la peur l'a empêché de profiter de la seule occasion qui lui fut offerte pendant son extraction. Honteux et

désireux de se racheter, il a fini par décider que s'il devait laver l'honneur de ses ancêtres en faisant seppuku, cela ne devait pas avoir lieu de manière ignominieuse. Non, s'il devait mourir, ce devait être en accomplissant sa vengeance. Il n'éprouve que des regrets par rapport à son épouse et ses enfants mais il est hors de question que ses regrets l'empêchent de mener cette vengeance à terme.

Lentement, patiemment, comme "une araignée zen" selon la formule d'un certain William Gibson, Jozen a monté sa machination. Il est parvenu à grappiller des codes d'accès à divers fichiers secrets de basse importance de la branche californienne de MCT. Au lieu de les ouvrir ou de les copier, risquant ainsi d'alerter la sécurité ou d'être démasqué pendant les contrôles fréquents dans son labo, il mémorisa ou nota de manière apparemment anodine toutes les références nécessaires pour y accéder lorsque le moment serait propice (son quotient intellectuel de 237 n'étant pas tout à fait étranger à ses talents d'informaticien).

Dans son idée, il lui fallait arranger sa propre extraction de MCT et il emporterait avec lui des données qui, même sans être d'une importance critique, avaient assez de valeur pour lui payer son billet de sortie et causer du tort à Mitsuhama. Ensuite, et indépendamment des promesses faites à la corpo qui arrangerait cette opération, il se débrouillerait pour s'ouvrir le ventre dans un coin tranquille. Simple et sans bavure, mais même avec un QI de 237, on peut parfois passer à côté de certaines évidences.

Finalement, il y a deux mois, il a appris fortuitement qu'on allait le transférer à Seattle, Tokugawa Technologies finissant de régler ses problèmes internes et le président toujours en place risquant d'organiser un run de récupération contre MCT San Francisco dans un avenir proche. Malgré les risques, Jozen est parvenu à contacter un arrangeur de Seattle. Non seulement cet arrangeur lui a trouvé une corpo désireuse d'acquiescer ses services mais il est parvenu en suivant les instructions de Jozen à faire réaliser par un decker une petite manip dans le système informatique de MCT Seattle. A la suite de cette manip, MCT Seattle est persuadée de ne pas disposer d'appartements convenables pour son nouvel "hôte" (c'est à dire, un logement confortable mais soigneusement isolé de toute influence extérieure et facile à défendre) au sein des propres installations et doit donc se rabattre sur une solution de rechange : congeler en cryocuve le transfert pour éviter toute tentative d'évasion et le "stocker" quelques jours dans un appartement discret utilisé par certains cadres de son Département Sécurité pour leurs parties de jambes en l'air. Dans l'absolu, Jozen est même plutôt satisfait de ces dispositions puisque ses implants cyber seront refroidis avec le reste de sa personne et probablement perturbés au point de ne pouvoir fonctionner. Exit donc la migraine explosive télécommandée en cas d'évasion. Pour être sûr que la corpo qui paye pour son extraction ne va pas tenter de s'emparer de ses fichiers secrets en le laissant dans sa cuve, il les a copiés dans sa mémoire cybernétique verrouillée. Il faudra donc qu'une équipe médicale procède à sa décongélation (et donc neutralise la bombe corticale avant qu'elle ne soit réactivée) avant de pouvoir accéder à sa mémoire interne.

Bien sûr, les choses ne vont pas se passer comme prévu ...

Et nos invités du jour sont...

Dans cette aventure, nos runners sont bien évidemment recrutés pour procéder à l'extraction de Jozen. Ils ignorent l'identité de leur employeur (Microdeck Industries), de même que les intentions réelles de Jozen. Dans leur optique, les joueurs doivent :

- procéder à l'extraction de Jozen et échapper à leurs poursuivants de MCT
- remettre Jozen aux mains d'une équipe médicale camouflée dans un 30 tonnes (afin d'éviter que MCT remonte immédiatement jusqu'à Microdeck si quelque chose tourne mal)
- assurer la couverture de l'équipe pendant qu'elle réanime Jozen après avoir désactivé la bombe corticale
- encaisser leur salaire une fois le transfert des fichiers effectué
- rentrer à la maison en évitant à nouveau Mitsuhama

Mais le MJ aura à cœur de savoir que des "complications minimales" vont surgir sur leur chemin . A titres d'exemples :

- les précautions prises par Mitsuhama pour s'assurer que Jozen de leur fausse pas compagnie
- l'implication probable du Yakuza et par ricochet de la Mafia de Seattle dans la poursuite au programmeur en cavale
- enfin, le fait que Jozen quant à lui est bien décidé à se donner la mort... à moins qu'on ne le persuade du contraire

Garder Toshikazu Jozen en vie et en faire un allié des runners est le véritable objectif de ce scénario. Qu'ils parviennent à l'atteindre ou pas, vos joueurs n'ont pas forcément besoin de le savoir comme nous allons le voir par la suite.

Phase Zéro : Qui entre ici abandonne tout espoir.

On l'aura compris au titre, le contact initial avec le Johnson a lieu dans "l'Enfer", ce petit salon privé situé tout en bas des neuf pistes de danse du Dante's Inferno à Downtown. L'Enfer se présente comme une petite pièce pourvue d'une simple table de conférence, d'un minibar, d'un ensemble de projection tridéo et surtout d'une barrière astrale très conséquente ainsi que d'une panoplie complète de détecteurs de mouchards, de générateurs de bruit blanc et autres contremesures du même genre. Inutile d'essayer d'utiliser un comlink où un téléphone portable une fois qu'on est à l'intérieur. L'accès à la Matrice est toujours possible en se servant de la ligne de l'Enfer mais tous les deckers ne sont pas forcément d'une crédulité si évidente...

La discussion avec le Johnson est laissée à votre entière initiative mais a priori et contrairement à cette légende urbaine qui prétend "un vrai Johnson vous baise toujours deux fois : avant et après la run", il n'y a pas d'entourloupe ou de double jeu en perspective. A vous de voir quel type de récompense peut intéresser vos joueurs.

Le Mr J peut fournir les informations suivantes :

- la photo de la cible, son nom et son employeur actuel : MCT
- le fait que Jozen soit actuellement dans une cryocuve
- le fait qu'il s'agisse d'une extraction "amicale" (Jozen n'a pas du tout l'intention de continuer à plancher chez Mitsuhama). Certains runners ont un truc un peu curieux qu'ils appellent "des principes" et notamment ils sont assez chatouilleux sur les enlèvements en bonne et due forme. Voilà qui devrait les soulager.
- Jozen est très probablement "plombé" c'est-à-dire muni d'implants pour le suivre à la trace ou le tuer
- la localisation de l'appartement ou il est retenu (les types de MCT ont été filés depuis l'aéroport avec leur cargaison).
- Une ou deux précisions qui justifient qu'on n'ait pas tenté d'extraire Jozen entre l'aéroport et l'appartement : c'est ce qui était initialement prévu mais a) prendre d'assaut une Ares Citymaster et ses deux bagnoles d'escorte n'est pas forcément aisé à faire en pleine ville b) les corporations qui assurent conjointement la sécurité de l'aéroport ne font pas dans la dentelle et c) le convoi a suivi un trajet passant par Downtown ainsi que Bellevue, districts de Seattle ou la Lone Star peut très rapidement intervenir sur la voie publique. Accessoirement, le trajet précis et la destination du convoi étaient inconnus des employeurs de nos runners, ce qui rendait assez délicate l'organisation d'une embuscade...
- le nombre d'agents MCT apparemment affectés à sa surveillance (ceux qui sont descendus de l'avion avec lui)
- un plan sommaire de l'appartement et de l'immeuble.

Ses attentes à l'égard des personnages sont simples :

- extraire Jozen
- l'amener jusqu'au lieu de rendez-vous prévu sans le sortir de sa cuve
- couvrir l'équipe médicale pendant le "déplombage"
- toucher le reste du fric et partir sans se retourner et sans poser de questions

Ce qu'il sait mais ne souhaite pas dévoiler :

- le fait que Microdeck Industries paie pour cette mission. Sauf si vos Pjs ont déjà été en *bons* rapports avec Microdeck auquel cas vous pouvez leur ressortir le Johnson avec lequel ils ont déjà été en relations.

Ce qu'il ignore :

- les véritables intentions de Jozen
- les capacités des agents MCT chargés de le surveiller, leur équipement exact (mais il peut fournir une approximation visuelle) et la présence ou non d'une éventuelle et discrète équipe de soutien (ceux qui ont procédé à la filature n'ont rien remarqué mais cela n'est pas forcément une garantie à 100%)
- les procédures et moyens exacts que MCT peut utiliser pour récupérer Jozen. Il peut cependant leur indiquer s'ils ne connaissent pas vraiment Mitsuhama qu'ils sont du genre à frapper dur et fort sans prendre de gants. MCT est également réputée pour son usage intensif des drones et de la magie.

Phase 1 : Service d'Etage

L'extraction de Jozen doit a priori avoir lieu dans un immeuble résidentiel de luxe à Bellevue, l'Artémis. L'Artémis est ce genre de building avec un hélicoptère sur le toit et un "espace communautaire de détente" tous les cinq étages (une combinaison de cafétéria/salle de sport/salon destinée aux habitants qui souhaitent un minimum d'interactions sociales avec leurs voisins "en terrain neutre"). L'immeuble fait trente deux étages et deux des six espaces communautaires n'incluent pas de cafétéria mais des piscines. Selon les étages, il y a de quatre à six appartements qui sont tous d'un certain standing. L'Artémis n'est pas une immeuble de grand grand luxe mais le genre d'endroit où les jeunes cadres en phase ascensionnelle transitent quelques années sur la route du succès (tout au moins ils l'espèrent).

Détails techniques :

- la sécurité de l'immeuble est assurée par une petite société locale, Emerald Security. Emerald a installé ses seize hommes de la manière suivante : quatre au rez de chaussée dans un central qui contrôle l'accès au hall et au parking de l'immeuble. Quatre dans le central de l'avant-dernier étage qui contrôle l'accès à l'héliport. Enfin, les huit autres vigiles patrouillent par deux dans les couloirs et les espaces communautaires de manière aléatoire (comprenez : certains font des kilomètres pendant que d'autres prennent de fréquentes pauses clopes hors champ...). Les gens qui habitent l'Artémis ne sont pas véritablement importants et si quelques uns disposent éventuellement d'un garde du corps à demeure, la plupart ne valent même pas assez pour que leurs patrons respectifs aient payé Emerald pour investir dans des drones ou des mesures de sécurité astrales. Les ascenseurs, le parking, le hall, le toit et les espaces communautaires sont par contre couverts par des caméras reliés aux centraux de sécurité et chaque appartement possède un intercom pour les appels d'urgence aux vigiles, à la Lone Star ou à Franklin Associates (les pompiers).
- Enfin, le système informatique de l'immeuble n'est pas relié en permanence à la Matrice mais uniquement lors des contrôles techniques hebdomadaires. Ceux-ci ont généralement lieu le samedi et durent environ 40 minutes. Un decker (enfin, un technicien branché sur un terminal fixe bas de gamme avec quelques très modestes compétences informatiques) est chargé de les superviser en direct. Les deux postes de sécurité sont reliés entre eux par une ligne téléphonique et dépendent pour leurs communications extérieures du pôle de télécommunications installé dans les sous-sols de l'immeuble. Pirater les caméras qui ne sont pas reliées à autre chose que les postes de sécurité et certainement pas au réseau téléphonique implique de parvenir à en shunter une discrètement sur site pour utiliser sa ligne afin de prendre le contrôle du reste du réseau de surveillance vidéo. La fiabilité du matériel vidéo dans les années 2060 est suffisante pour que les "pannes" de caméra au beau milieu de la nuit incitent Emerald à envoyer un couple de vigiles sur place.

Les vigiles d'Emerald Security

Ils sont équipés de manière légère et à peine plus compétents que ceux que l'on peut croiser dans les Stuffer Shacks. L'archétype de base du garde corpo leur correspond tout à fait. Un pistolet de calibre moyen, une électromatraque, un joli uniforme vert avec casquette et une oreillette radio représentent tout leur arsenal. Pas de hardware implanté ni de gadgets fantaisistes.

Chaque central de sécurité dispose par contre de deux fusils à pompe Mossberg dans des armoires cadenassées et il arrive qu'un des vigiles se promène avec au niveau du hall ou de l'héliport.

En cas de coup dur, les vigiles sautent sur leur ligne directe avec la Lone Star, leur société étant assez short question renforts. Si les runners se contentent de couper ou de neutraliser les lignes téléphoniques de manière visible (c'est-à-dire que les vigiles se rendent compte qu'ils sont isolés), l'un d'entre eux aura rapidement l'idée de se servir de son téléphone portable... cela ne se traduira pas par l'envoi rapide d'une équipe d'intervention comme le contrat Emerald/Lone Star le prévoit mais par une ou deux voitures de patrouille détachées par le commissariat de secteur dans des délais raisonnables (et si la nuit n'est pas trop agitée...). En clair, à vous de voir à quel point vous souhaitez être indulgent si vos runners n'agissent pas de manière totalement pro.

Enfin, même si ce genre de précision devrait s'avérer superflue, la paranoïa ambiante à Shadowrun fait que les sociétés de sécurité ne mettent pas des individus trop laxistes dans les immeubles des quartiers aisés. Entre autres, il n'y a pas d'amateurs de pizzas livrées sur place dans l'équipe d'Emerald et les frigos des locaux de sécurité sont convenablement approvisionnés en nourriture pré-emballée, merci pour eux.

L'appartement de Mitsuhamma

Il s'agit pour l'essentiel d'une garçonnière où certains cadres mariés du Département Sécurité peuvent en toute tranquillité organiser leurs petites affaires extra-conjugales. Cet endroit est particulier en ce sens que ce sont les responsables de la sécurité de MCT Seattle qui en sont les propriétaires bien qu'il apparaisse comme un des actifs immobiliers de la corporation. Ce secret de polichinelle est cautionné par la direction locale et même le service de surveillance des finances car il permet d'entretenir une certaine rivalité entre les pontes du Département Sécurité. En effet, l'endroit n'est pas surveillé par MCT parce que les pontes n'aimeraient pas qu'un truc de ce genre permette à quelqu'un de les faire chanter. Bref, c'est

un boudoir privé de luxe dont le code d'accès est transmis aux "amis" ou aux gens auquel on veut faire une faveur, un moyen de plus pour certaines personnes de s'assurer la coopération d'autres personnes...

Au niveau de cet endroit luxueux, les choses se présentent de manière un peu plus ennuyeuse pour nos runners. Pour autant qu'on puisse le leur dire, l'équipe de sécurité MCT se compose de quatre humains en civil et deux d'entre eux sont visiblement asiatiques. Ils n'ont que des costards renforcés et des automatiques gros calibre à priori.

Ce que Microdeck n'a pas pu révéler aux runners, c'est qu'il y a une cinquième personne, une magicienne de MCT, déjà sur le site. La magicienne a installé une barrière astrale sur une partie du grand appartement (de manière à ce que les employés de MCT puissent y séjourner sans risquer d'être espionnés via l'astral) et un élémentaire de l'air monte la garde à l'intérieur des limites de la barrière.

Les deux services que la magicienne a requis de l'élémentaire sont les suivants :

- neutraliser tout gaz ou fumée à l'intérieur des limites de la barrière (de manière à empêcher qu'on aveugle ou neutralise l'équipe de sécurité par un aérosol ou une grenade...). Pour ce faire, l'élémentaire qui est pour l'essentiel sur le plan physique une masse gazeuse va jouer de sa nature pour disperser les vapeurs suspectes. Cela devrait permettre aux gars de MCT de bénéficier d'un ajustement de -1 ou -2 aux seuils des jets appropriés pour se dépatouiller avec un éventuel mélange gazeux.
- décamper au plus vite si la barrière astrale est détruite pour se rendre jusqu'à un autre mage de MCT afin de donner l'alerte. (L'élémentaire n'aura même pas besoin de délivrer un message, le simple fait qu'il signale sa présence à l'autre mage constituera pour lui la preuve que quelque chose cloche sur le site). Cette consigne a priorité sur la précédente.

L'élémentaire ne pouvant être qu'à un endroit à la fois et les gars de MCT se sont cantonnés dans une partie de l'appartement pour tenir compte de cette restriction, permettre à la magicienne d'avoir une zone moins importante à couvrir via sa barrière astrale et pour grouper autant que possible leur puissance de feu limitée.

Le degré de compétence de l'équipe MCT, les sorts de la magicienne et le hardware interne ou magique dont sont pourvus ces braves sararimen sont laissés à votre entière discrétion.

Phase 2 : Rencard sur un parking

Plutôt que d'installer son antenne chirurgicale dans un entrepôt abandonné, Microdeck a décidé de la dissimuler à l'intérieure d'un 30 tonnes tranquillement installé sur le parking d'un restauroute de l'Interstate 5 direction Vancouver, à Everett. L'échange est prévu durant la nuit et l'endroit offre une bonne vue sur les alentours pour éviter les mauvaises surprises. Microdeck a également pris la précaution de se procurer le camion en passant par des agents à Vancouver ou MCT et le Yakuza n'ont qu'une présence réduite en comparaison de Seattle et d'éventuelles recherches sur l'immatriculation (bidon) où l'origine du camion risquent fort de mener à une impasse.

Le rendez-vous étant censé avoir lieu au beau milieu de la nuit, le restauroute sera fermé et il n'y aura sans doute qu'un ou deux autres camions sur le parking au maximum, avec leurs chauffeurs blottis dans une couverture et tentant de profiter de quelques heures de sommeil inconfortable. La circulation à cette heure de la nuit est faible mais il passe assez de voitures sur l'interstate pour que l'arrêt de l'une d'entre elles sur l'aire routière n'ait que peu de chances de réveiller les camionneurs endormis dans leurs habitacles blindés et insonorisés (les routes de l'ouest américain sont sensiblement moins fréquentables qu'au siècle précédent...).

A priori, tout ce que les runners sont censés faire sur place est de remettre Jozen dans son caisson à l'équipe chirurgicale et de rester deux ou trois heures sur le site pour en assurer la protection. Dès que l'équipe aura terminé de déplomber Jozen et de le réveiller, les runners pourront quitter les lieux, leur négociation initiale avec le Mr J prévoyant à priori que celui-ci procède aux versement financiers appropriés durant la nuit sur des comptes bancaires anonymes (si les runners en possèdent) ou au cours d'un nouveau rencard qu'ils n'auront pas manqué de négocier au préalable dans le cas contraire.

Le camion partira quant à lui vers le nord, comme s'il devait quitter Seattle. Dans les faits, il sortira de l'interstate à la prochaine bretelle et reprendra la même voie dans l'autre sens pour filer jusqu'à un autre point de rendez-vous où Microdeck fera récupérer Jozen par une équipe mison qui l'amènera en lieu sûr dans ses locaux. Les runners étant presque certainement pressés de disparaître à bord de leur véhicule plus rapide que le 30 tonnes, Microdeck juge peu probable qu'ils se rendent compte de quoi que ce soit et à toutes fins utiles l'équipe du camion a pour consigne d'attendre qu'ils soient partis pour se mettre en route.

Les parkings déserts ne sont plus ce qu'ils étaient

C'est sur ce parking que les choses doivent à priori commencer à se compliquer pour vos runners. Il est primordial que d'une manière ou d'une autre MCT soit au courant de l'extraction de Jozen et se soit lancé à la poursuite des runners. Plusieurs astuces sont possibles à cet égard :

- la plus évidente concerne la magicienne et l'élémentaire dans l'appartement. S'ils parviennent à donner l'alerte (ou que les autres agents MCT parviennent à lancer un message avec leurs téléphones ou autres équipements de communication), un mage en projection astrale et/ou un drone aérien tenteront de suivre les runners et de guider une équipe d'agents corporatistes lourdement armés jusqu'à eux. La solution du drone est la plus intéressante pour trois raisons : tout d'abord, MCT est un des experts dans ce domaine précis. Ensuite, un drone peut très bien suivre un véhicule ou une personne via un zoom ou des senseurs électroniques en se trouvant à plusieurs kilomètres de sa cible et donc difficilement repérable. Enfin, un drone ne possède pas de présence particulièrement remarquable dans l'astral comparé à un veilleur ou un mage en projection.

- une autre solution impliquant également un ou plusieurs drones concerne les immeubles autour de celui où se trouve l'appartement abritant Jozen et ses anges gardiens. Si MCT est prévenu assez rapidement, un drone de surveillance en embuscade dans les superstructures d'un immeuble en construction proche ou dans l'ombre d'un building voisin de l'Artémis peut très bien être guidé pour suivre tout véhicule suspect qui quitterait l'Artémis dans les minutes qui suivent l'alerte. (Pendant que nous y sommes, il vous revient de déterminer si la présence de ce drone est liée à celle de Jozen ou si à l'insu de la plupart des "habités" de l'appartement certaines personnes de la Division Sécurité, branche Affaires Internes, ont pris quelques mesures discrètes à toutes fins utiles... pour des raisons de sécurité, ça va sans dire...).

- enfin, le caisson de Jozen peut également être équipé d'un mouchard électronique réactif. C'est-à-dire un bidule qui n'émet aucun signal et demeure passif tant qu'il ne reçoit pas une impulsion codée sur une fréquence précise. Parvenir à le détecter en mode passif au beau milieu d'une extraction est assez peu probable et il faudrait que les runners placent le caisson dans une cage de Faraday ou dans un van où ils pourraient l'examiner à loisir pour qu'ils parviennent à neutraliser le mouchard.

Eventuellement, vu les aptitudes des services de sécurité de Mitsuhamama dans le domaine magique et les procédures de nombreuses corporations, un échantillon corporel de Jozen peut très bien avoir été transféré à Seattle quelques jours avant son vol et permettre donc de retrouver le programmeur par le biais d'un rituel.

Ce qui est important, c'est que MCT parvienne à localiser le caisson *avant* que les chirurgiens aient terminé leur travail. L'équipe d'intervention rapide (avec armures lourdes, fusils d'assaut et soutien magique) devrait dans l'idéal débouler alors que les charcutiers ont terminé le déplombage et sont en train de réveiller le transfuge, donc quelques minutes à peine avant la fin de la phase chirurgicale.

Dans le chaos qui va suivre, il est également important que d'une manière ou d'une autre un Jozen groggy parvienne à quitter le camion sur ses deux jambes pour tomber comme une fleur dans les bras des runners. Ceux-ci n'ont a priori aucune raison d'attendre l'équipe du camion moins bien armée qu'eux et dont le véhicule se traîne alors qu'ils sont sous le feu d'agents MCT particulièrement désireux de faire un carton. Faites en sorte que MCT apparaisse clairement comme déterminée à leur mettre la branlée avec une puissance de feu largement supérieure à la leur. Mitsuhamama sait déjà en gros de quoi les runners sont capables au minimum suite à l'extraction et ils sont comme à l'accoutumée déterminés à frapper le plus fort possible. Les runners doivent avoir très rapidement envie de prendre la tangente plutôt que de rester sur une aire d'autoroute où l'on peut les aligner à l'artillerie lourde à des kilomètres de distance...

Et évidemment, s'ils prennent la tangente avec Jozen, ils peuvent encore espérer reprendre contact avec le Mr J pour toucher le reste de leur fric...

Phase 3 : courir les ombres, c'est surtout courir

A partir de cette phase, vous avez quasiment la main. Parce que pour l'essentiel, tout dépend de la manière dont vos runners évoluent dans les ombres de Seattle. Leur objectif numéro un est normalement de reprendre le plus rapidement possible contact avec Mr J pour arranger un nouveau rencard. Si vous préférez la jouer action rapide et terminer rapidement ce scénario, ils devraient parvenir à contact le Johnson rapidement et obtenir un rendez-vous dans les heures qui suivent. Il leur faut juste cavalier comme des malades et échanger quelques amabilités magiques et ballistiques avec les agents de MCT lancés sur leurs talons.

Si vous souhaitez faire monter la pression, il faut par contre que les runners soient contraints à rester en cavale un certain temps, une ou deux journées par exemple. Contacter le Mr J ne posera pas plus de problèmes que dans l'option "facile" mais lorsqu'il apprendra ce qui s'est passé, il refusera tout net d'organiser une rencontre impromptue n'importe où. Il tentera de persuader (y compris en promettant une rallonge financière) les runners d'attendre son appel quelques heures le temps qu'il arrange quelque chose de convenable. Dans l'intervalle, les patrons du Johnson chercheront à savoir si MCT a mis la main sur un de leurs agents encore en état de raconter de vilaines petites histoires qui pourraient leur être préjudiciables. Si les runners ont eu la bonne idée d'indiquer qu'ils n'ont aperçu aucun survivant et qu'en dehors d'eux et de MCT, Jozen est le seul à avoir quitté en vie le parking, les pontes de Microdeck pourront respirer un grand coup.

Le Johnson aura pour consigne de ne pas accepter les lieux ou les créneaux horaires proposés par les runners, afin de leur faire comprendre que leurs employeurs du moment entendent bien conserver le contrôle de la situation. L'organisation du nouveau rendez-vous prendra sans doute au moins le reste de la nuit car Microdeck veut pouvoir disposer sur place d'un peu d'artillerie et de plusieurs options tactiques au cas où les runners débouleraient avec Mitsuhama sur leurs talons. Un rencard en plein jour est possible mais il y a bien plus de lieux qui sont déserts une fois la nuit tombée ce qui augmente d'autant les chances de passer inaperçus. Dans le meilleur des cas, Mr J pourra donc promettre aux runners un rencard le lendemain soir, assez tard dans la soirée, quasiment vingt quatre heures après le massacre du parking.

Phase 3 bis : Pasta Boys et Sushi Men

Cette phase optionnelle dépend surtout de la manière dont vos Pjs sont liés aux syndicats du crime de Seattle. Je vous propose ici un simple canevas de base que vous pouvez ignorer, compliquer, modifier à votre guise en fonction de vos spécificités.

Il va sans dire que les bons rapports qui unissent MCT et les clans Yakuza incitent rapidement la corporation à parler de ses petits problèmes si ses propres agents ne parviennent pas à retrouver Jozen. Selon ce qui vous arrange, ces complications peuvent survenir dès que vos Pjs échappent à la fusillade sur le parking ou plus tard.

Quoi qu'il en soit, tout PJ ayant de bons contacts au sein du Yakuza (ou d'un Anneau de Seoulpa) sera certainement contacté et apprendra en échange d'argent ou de faveurs que les tatoués sont sur son dos ainsi que sur ceux de ses petits camarades. Pour l'instant, les sources du Pjs peuvent simplement lui préciser que le yakuza a lancé ses indices sur leurs traces et promet des récompenses assez intéressantes bien que minimes pour toute information permettant de les retrouver. Ce que le Yakuza sait dépend de ce que les pjs ont fait dans l'Artémis et sur le parking. Pour peu qu'un ou deux d'entre eux aient laissé voir leurs trombines, les tatoués n'auront aucune difficulté à identifier le reste de leurs associés habituels.

Jouer de la désinformation avec le Yakuza n'est pas une bonne idée et si vos Pjs ne s'en rendent pas compte, il est fort probable que leurs contacts, eux, éviteront de raconter des craques aux tatoués à moins d'avoir de très bonnes raisons de le faire et de bonnes chances d'y survivre (ce qui est déjà moins vraisemblable...)

Les légers remous provoqués par l'intervention du Yakuza dans les Ombres n'échappent pas à la Mafia qui quant à elle n'est pas encore au fait de toute l'histoire. Il suffit pourtant aux pasta boys de savoir que leurs ennemis s'intéressent d'un peu trop près à nos runners pour qu'ils envoient leurs propres mouchards à la recherche de quelques informations supplémentaires.

Tout ça peut rester en arrière-plan de votre aventure car celle-ci est à priori des plus rapides au niveau du rythme mais si vos Pjs traînent un peu trop en pensant avoir échappé à MCT, il se peut qu'une de leurs relations dans les Ombres les vende à un des deux syndicats. Ou qu'un agent de Microdeck avertisse ses patrons que les costards du crime sont de sortie, ce qui amènera le Mr J à reporter de quelques jours le rencard prévu avec les runners. Juste afin d'être sûr qu'ils pourront procéder à la récupération de Jozen sans complications supplémentaires...

Les Yakuza agissent dans l'optique de rendre service à MCT en récupérant Jozen moyennant des faveurs qui restent à déterminer. La Mafia quant à elle souhaite simplement que "les culs tatoués" se retrouvent dans la panade sans qu'on puisse les accuser de lancer une nouvelle guerre des gangs

Il se peut donc que vos Pjs reçoivent des infos anonymes (de la part de la Mafia) leur permettant de garder une longueur d'avance sur leurs poursuivants. Cela peut s'avérer très pratique mais il ne faut pas oublier que plus les syndicats agissent et plus ils risquent d'attirer l'attention d'autres groupes qui pour l'instant ignorent toute l'affaire.

Les Anneaux de Seoulpa, les Triades, la Lone Star, le FBI et compagnie ont autre chose à faire que de courir après Toshikazu Jozen qui n'est pas d'une importance si grande à leurs yeux mais que ne ferait-on pas pour gêner plus ou moins discrètement un syndicat auquel on veut faire du tort ?

Bien évidemment, il est hors de question que tout cela dégénère en un véritable conflit. Il n'est pas impossible que vos runners se retrouvent à un moment pris entre deux feux lorsque les torpedos de la mafia tenteront d'intercepter les kobun du Yakusa alors que ceux-ci s'apprentent enfin à mettre la main sur Jozen. Mais à moins que vos Pjs utilisent leurs contacts pour compliquer les choses à souhait, les choses devraient en rester à ce genre d'escarmouches sans importance. Bien évidemment, un groupe de Pjs futés essaiera de jouer les uns contre les autres s'ils réalisent à qui ils ont affaire mais il y a fort à parier que tôt ou tard les costumes rayés et leurs homologues aux lunettes noires découvrent le pot aux roses et par la suite, cela peut vous aider à meubler un peu votre campagne entre deux scénarii...

De même, tant que vos runners se montreront prudents dans leurs relations avec les criminels, ils éviteront un tas de problèmes potentiels. Même s'ils sont disposés à tuer les runners pour récupérer Jozen, les Yakuzas le font pour des raisons "commerciales" et ils ne vont pas ordonner à leurs hommes de massacrer tout ce qui bouge ou de se jeter sur les balles de vos runners par packs de douze. Tant qu'ils n'ont pas l'impression qu'on veut délibérément les insulter, les tatoués feront donc ce qu'ils ont à faire mais sans animosité particulière. De même, la Mafia (ou les Anneaux de Seoulpa si vous voulez les impliquer dans le coup) veulent surtout mettre des batons dans les roues du Yakuza, pas déclencher une nouvelle guerre des gangs. Il peut donc y avoir quelques fusillades entre syndicats histoire d'augmenter la confusion autour de vos runners qui devront baisser la tête mais il ne s'agit pas non plus de faire dans la surenchère systématique.

Evidemment, si vos runners *eux* font dans le carnage gratuit et remplissent la morgue, il se peut que le conflit dégénère rapidement parce que certains flingueurs en profiteront pour descendre les mecs du camp d'en face... que cette affaire finisse par se tasser d'elle-même ou devienne le prélude à une nouvelle période de guerre froide entre les syndicats du crime, le rôle des runners dans tout ce bordel ne sera pas oublié...

Phase 4 : Sayoonara Jozen-san

Une fois que nos runners auront fini (selon leurs initiatives et votre générosité...) par échapper pour un temps à leurs ennemis, il devraient en toute logique prendre contact avec leur Johnson. Eventuellement, s'ils se sont montrés un peu trop malins et rapides à la détente pour vous, la corporation du Mr J peut juger que les choses doivent se calmer un peu avant de procéder à la récupération. Après tout, il se peut tout à fait que ces respectables costards aient eu vent des quelques échanges amicaux de projectiles haute vélocité auxquels se livrent les tatoués et les ritals à propos de leur paquet cadeau. Il serait assez regrettable que Mitsuhama découvre qui est responsable de l'extraction de Jozen et encore plus ennuyeux que des flingueurs syndiqués fassent quelques cartons de plus sur les employés de la respectable compagnie qui a fait l'acquisition de l'informaticien.

Quoi qu'il en soit, il est essentiel qu'à un moment ou un autre, vos runners aient le temps de souffler... un peu. Qu'ils sentent bien qu'on ne les lachera pas et qu'il leur faut se débarrasser du colis encombrant qu'ils détiennent au plus vite. Et la proposition que Jozen peut leur faire à ce moment précis ne manquera certainement pas de les intéresser.

Parce qu'il est tout à fait disposé à les laisser accéder au contenu de sa mémoire cybernétique s'ils acceptent de le laisser partir. Vis-à-vis de leur employeur, ils pourront au moins offrir des données ayant une certaine valeur à la place du japonais qui de son côté pourra mettre fin tranquillement à ses jours et se venger ainsi de MCT.

Ainsi, Jozen obtient ce qu'il désire, les runners peuvent espérer toucher (après quelques négociations supplémentaires) le solde de leur contrat et demeurer en bons termes avec leur Mr Johnson du moment. L'intéressé et ses patrons peuvent se permettre de faire contre mauvaise fortune bon cœur (après tout, mieux vaut détenir des données modérément importantes à l'insu de MCT plutôt que de mettre la main sur un personnage activement recherché par pas moins de trois groupes peu réputés pour leur civilité et leurs talents diplomatiques). Evidemment, cela demandera un peu d'efforts de la part de tout le monde mais c'est a priori jouable.

Nos runners pourraient même juger le marché particulièrement intéressant puisque ça n'est pas tant eux que leur colis qui est recherché et que se séparer de Jozen peut leur donner un peu plus de temps pour se mettre à l'abri. Et comme le japonais compte se donner la mort sans laisser de doute à Mitsuhama sur ses raisons, la corporation ne chargera pas forcément les pjs avec son décès, ce qui en soi est un léger bonus supplémentaire quand on sait à quel point Mitsuhama aime tenir sa comptabilité au plus propre...

A priori, les runners peuvent très bien réagir à la proposition de Jozen selon l'une des options suivantes :

- ne pas l'écouter et mener la mission à terme. La solution la plus professionnelle. A vous de déterminer si par la suite Jozen parviendra à rejoindre le grand néant par ses propres moyens...
- agréer à la proposition du costard et le laisser mettre fin à ses jours sans jeter un regard en arrière une fois les données de sa mémoire cybernétique transférées en lieu sûr. La solution la plus cynique.
- aller plus loin et vendre les infos de Jozen à leurs employeurs tout en proposant à l'intéressé de rejoindre les Ombres où l'on trouvera certainement matière à utiliser ses aptitudes. Il est informaticien, pas decker, mais il a du talent et peut rapidement devenir quelqu'un d'intéressant à connaître. Si vos joueurs sont malins et s'ils se sont déjà fait arnaquer plusieurs fois dans les ombres (ce qui devrait être le cas a priori), avoir sous la main un decker au sens de l'honneur si extrême devrait leur apparaître comme une aubaine à ne pas laisser passer. Evidemment, persuader Jozen de demeurer en vie ne sera pas une mince affaire, encore que devenir runner pourrait lui offrir un jour une autre occasion de prendre sa revanche sur Mitsuhama...

Il n'y a pas de "bonne" fin à cette petite histoire. Personne, à part MCT qui a déjà une dent contre eux, n'en voudra aux runners s'ils laissent Jozen mener son plan à terme.

Ils peuvent également le remettre à leurs clients et partir des créditubes plein les poches et la conscience professionnelle tranquille.

Où ils peuvent se retrouver avec un decker à l'éthique développée sur les bras... et un tas d'ennuis en perspective.

Il serait regrettable de leur forcer la main en l'occurrence. Faites en sorte qu'à la dernière minute ils réalisent qu'ils ont la possibilité de recruter Jozen s'ils savent s'y prendre correctement et ensuite laissez les jouer leurs personnages. Et s'ils tentent de persuader Jozen de les rejoindre, offrez leur une séance de négociation et de roleplay mémorable ou ce qui est en jeu va beaucoup plus loin que les habituels créditubes...