

Ce scénario est destiné à être joué par un groupe essentielle-ment com-posé de corpo-rates (3 à 5), même si un des personnages peut jouer un fixer (ou un solo, à la limite). Amateur de scénario "baston à MACH 3" s'abstenir... Cette aventure montrera une autre facette du jeu CYBER-PUNK. Quand le stylo remplace le mis-sile lancer...

L'ENGAGEMENT

Les PJ doivent à peine sortir de leur école de vente (la même promo, qui sait ?) et vont se présenter tout frais aux bureaux d'une mégacorpo montante : MICROTECH. Un questionnaire est tout d'abord exigé. Les questions sont du type : diplômes re-çus, motivations, qualités, défauts, hob-bies... Faites-le réellement jouer en de-mandant aux joueurs de l'écrire. Attention, un personnage avec de trop grosses qua-lités et sans dé-fauts ne sera pas pris au sérieux. Ils seront reçus ensuite par Kelly MacAl-lister, le manager du département Marketing à Night City. Prenez-les un par un et, en fonction de leurs réponses au questionnaire, essayez de les diriger (subtilement), vers leur futur départe-ment. Des jets de Social et de Percep-tion hu-maine pourront être demandés. Normalement tous devraient être enga-gés. Ils seront alors conviés à une récep-tion d'accueil, au soixante-qua-trième étage de la tour Microtech de la Plaza. Un groom vêtu d'un costume bleu aux motifs de circuits électriques les conduit dans un grand hall. On y trouve des sculptures chromées, ainsi qu'une fontaine de mer-cure sous un dôme. Au fond ,un grand bar est dressé, avec cocktails et fruits natu-rels. Les grands lustres ronds diffusent une lu-mière chaude et claire. Les bates vitrées (2\*8 mètres) permettent de voir la Faune qui grouille en bas. Ici, les conversations vont bon train... Au bout d'une petite demi-heure, un homme monte sur une estrade et de-mande l'attention de tous.

"Bienvenue à vous et bonne soi-rée. Bienvenue dans notre grande famille, celle de MICROTECH, qui vivra aussi longtemps que vous vous battrez pour elle. MICROTECH est un tout et vous en êtes les parties, tout comme moi. Cela peut sembler frus-trant, mais sans les par-ties, le tout n'existe pas. Bienvenue, done (applaudissements)." "Les bureaux régionaux de MICRO-TECH NC vivent un grand tournant dans leur éco-nomie intérieure. Les derniers virages avant une ascension fulgurante déjà bien entamée... MI-CROTECH attire à elle, grâce à son irrésistible gravité, les meilleurs des jeunes cadres arrivant sur le marché. Vous en êtes la preuve vivante. Il faut à MI-CROTECH des racines jeunes et fougueuses pour insuffler cet air régé-nérateur de vo-lonté et de compétition. "Vous ne saviez pas où défourler votre rage, et vous ne saviez pas non plus si cela allait être utile. Croyez que dès que vous aurez levé votre verre, vous serez sûrs d'avoir fait le bon choix ,le seul choix... MICROTECH!"

La soirée se termine une heure plus tard. Discuter avec des responsables sera diffi-cile...

CALENDRIER

Jours Evénements  
**1 Mardi**Engagement par la firme  
**2 Merer** Présentation des locaux  
Présentation du projet  
**3 Jeudi** Début du travail  
Rencontre avec cadre FF  
Visite supermarché  
**4 Vendr** Contacts départements  
**5 Samed** Plan du Fixer  
Briefing  
**6 Diman** Libre  
**7 Lundr**La compétition  
Chute valeur des ac-tions  
**8 Mardi** Partie de golf  
**9 Merer** Briefing re-poussé  
Le projet adverse  
**10 Jeud** Tentative de sabotage  
**11 Vend** Menaces  
Repas dans la Zone  
**12 Same** ?  
**13 Dima** Briefing  
**14 Lund** Réunion géné-rale  
**15 Mard** ?

Ce calendrier peut sembler dirigiste, mais vous aurez à la modifier au fur et à me-sure que les joueurs progresse-ront, de toute façon... Néanmoins, chacun de ses "chapitres" est décrit ci-après.

L'AFFECTATION  
Il faut d'abord affecter les PJ aux divers départements :  
Le Directeur local est Tom Kasey L'assistant au directeur local est Dave Higgins  
**Service Recherche :Expériences et projets**  
Manager : Doc Zylberman (52 ans)  
Equipe 1 : Hector Gassman  
**Service Production : Tests et fabrica-tion**  
Manager : Joe Davids (39 ans)  
Equipe1 : Chritopher Kayne  
**Service Sécurité : Action, défense, trans-port**  
Manager : Jack Palton (41 ans)  
Equipe 1: Mickaël Palton  
Equipe 2: Joey Kallter  
**Service Logistique : Maintenance, inven-taire**  
Manager : Kurt Rubben (42 ans)  
Equipe 1: Paul Hautman  
**Service Marketing : Vente, publicité**  
Manager : Kelly MacAllister (29)  
Aucune équipe

Les joueurs peuvent choisir de mettre leur corpo dans n'importe quel départe-ment, au même titre que les équipes qui y sont déjà...

Les Locaux  
Faites-leur faire le tour du pro-priétaire et donnez-leur des cartes d'ac-cès...

Le Projet  
Un topo leur est fait le lendemain soir par les cinq chefs des départe-ments :

"Vous allez bientôt travailler sur un projet dont la commande nous a été passée récemment. Le Bloecom de New Harbor possède à lui seul plu-sieurs supermarchés gigantesques. Mais il vient juste de s'as-socier avec la célèbre firme Future Food (FF), pour installer des magasins à la limite de la Zone de Combat, où les tarifs, très bas, pourront leur fournir la clientèle de cet endroit. Le système de surveillance, de gestion et de défense devra être sans faille. La firme FF nous a engagé et nous versera le paie-ment après une semaine d'essais et deux semaines d'utilisation.

"Dans ce projet, vous ne serez pas seuls. Non que nous doutions de vos capacités, mais il est bon de mettre plusieurs cadres sur le même projet. Les autres équipes travailleront sous l'égide de Hector Gass-man. Le projet prêt le premier sera retenu. En cas d'égalité, le meilleur sera choisi. Nous voulons des résultats rapidement. Nous vous fournirons des renseigne-ments sur la firme si besoin est. Tous les quatre jours, nous ferons un brie-fing pour faire le point de l'avancée des projets. Si vous êtes absents, nommez dès maintenant un remplaçant, ou contactez-nous par holo-viseur. Quoi qu'il en soit, nous ne pourrons pas nous permettre de vous allouer les fonds nécessaires à la poursuite de votre projet s'il n'est pas terminé dans deux se-maines... Alors bonne chance, vous pou-vez disposer, messieurs"

FUTURE FOOD

Cette firme, créée en février 2019, est dirigée par Mike Oswald à NC. Il pos-sède 9 points de vente à NC si l'on compte les deux qui vont être construits dans la Zone. Le personnel est quasiment inexistant. Deux cadres sont en contact avec vous sur NC. FF possède 10 voitures, 20 camions réfri-gérants, 1 AV, des micros assez ré-cents et 20 hommes loués à ARASA-KA. Le budget alloué au projet est de 1.250.000 ES. Le prix actuel d'une ac-tion de FF est de 21 ES. Leur logo repré-sente deux "F" superposés. Leurs slogans (minables) sont : "Mangez le futur à pleines dents" ou "Affrontez l'avenir le ventre plein"...

Le Cadre de FF

Les personnages sont donc conviés à rencontrer, à midi, un cadre de FF au Fontainebleau-grande cuisine française (pg 146 de NC). Cet envoyé est une jeune femme, d'environ vingt ans, très belle, aux cheveux blond cendré. Elle porte un rouge à lèvres noir et sa robe blanche jette des reflets rouge et argent. Elle s'appelle Jessica Taylor, cadre atta-ché au service Relations Commerciales de Future Food. Elle commande les repas et leur dit qu'elle a reçu leurs collègues il y a vingt minutes. Les mêmes fonds leurs seront alloués mais le meilleur des deux projets se verra attribuer des fonds de plus en plus importants. 500.000 ES comme départ. Les sou-haits sont simples : un sys-tème de gestion rapide, très sûr, car la proximité de la Zone de Combat n'est par rassurante. La nourriture vendue sera es-sentiellement des croquettes. Mais il faut qu'ils soient attirants (pas des bunkers) et très faciles d'emploi. Ce sera aux joueurs, lors des périodes de travail de leurs personnages, de faire les plans précis de fonctionne-ment des ma-chines, du système de sécurité et de l'a-gencement intérieur du magasin. De bien beaux plans en perspective...!

Les locaux sont déjà construits et il est possible de les visiter. Un AV les attendra à 14 heures en haut du Bloc-com de New Harbor, avec des gardes d'ARASAKA.

La Visite  
Les héros survoleront la ville et se dirigeront vers la ZUR (Zone Urbaine à Risques) désolée, puis se poseront sur le toit des locaux vides de FF, un énorme bâtiment orange et bleu. Là, un ascenseur blindé les des-cend dans le supermarché. Les portes d'entrée sont pour l'instant blin-dées, tout comme les néons qui éclairent l'endroit. Il y a un système d'alarme et anti-incendie déjà installé, ainsi qu'un système de lavage automatique des murs et des sols. Un Osprey peut se poser sur le toit.

Contacts avec les Départements

C'est la présentation des lo-caux, des différents cadres et de leurs fonctions. Seul Christopher Kayne est réellement sympa. Les autres sont des collègues, Hector Gassman, chef du projet adverse est froid et Mickaël Palton, le fils du Ma-nager est carré-ment sinistre.

LE PLAN

A 15 des joueurs est Fixer, faites que ce soit par lui que le plan arrive. Si-non, il serait étonnant que le groupe n'ait pas un Fixer dans ses relations. Notre in-dice, donc, prépare un coup fumant. Il vient d'apprendre que les Voodoo Boyz ont reçu une importante cargaison de synthécoke. Assez pour s'attirer les foudres de certains autres gangs de Dorphers. Mais cette cargaison ne leur a pas coûté cher. En effet, cette came est en fait un médicament, le NeurilTran, fabriqué par Pharman Inc. Mais il pro-voque des crises d'épilepsie si on le prend comme de la synthécoke. Il faut donc que le booster-gang trouve un Pharman capable de neu-traliser les effets "néfastes" du médi-cament. Le Fixer a donc été engagé par les Voo-dooos pour trouver ce Pharman. Mais les services (illégaux) de ce bon mon-sieur ne sont pas donnés et les Voo-doo plutôt radins. Le Fixer n'a trouvé d'autres solutions que de taxer son ou ses amis corpos. Il a besoin de 80000 ES. Viva Ressources !!

Le Briefing

A 17 heures, les quatre jours s'é-tant écoulés, il faut faire un rap-port. Le mieux serait qu'un joueur ait tenu des rapports précis de ce qui s'est passé et qu'il le présente sous forme d'une mini-conférence. Dans cette salle se tiennent deux cadres de FF et quel-ques managers de MICROTECH. Selon leurs progrès, les cadres de FF demanderont combien de temps est encore nécessaire, etc.

Puis viendra le tour de l'autre projet. S'il le peut, Hector Gassman repren-dra les points forts des PJ, en les amé-liorant. En fait il est très en retard par rapport aux PJ.

La Compétition  
Avant de quitter son bureau, un des PJ aperçoit la porte du bureau du Doc Zylberman qui s'ouvre. En sort Hector Gassman souriant et à qui le Manager dit "Bien, bien, c'est ac-cordé..."

LE PLAN (suite)

Le soir même, vers 1 heure du matin, le Fixer apprend que les actions de Pharma Inc ne valent plus que 1,3ES, au lieu de 17 ! Il va falloir ex-plier aux cor-pos que l'argent qu'ils ont investi on ne sait où tient mainte-nant dans un porte-monnaie. En fait TraumaTeam a décidé d'alléger son budget en arrêtant la production de certains produits qui ne marchaient pas trop bien, le NeurilTran, par exemple. Puisque Pharma Inc est une firme sous traitante de TTeam, elle a dû obéir et ar-rêter la production. Le NeurilTran est vendu à perte par les pharmacies dans la ville et de nom-breux Boostergangs investissent déjà dans le médicament et dans des Phar-mans peu scrupuleux. Les Voodoo Boyz viennent de se faire en-fler de 300000 ES, et il faut encore qu'ils fourguent leur camelote au prix du ré-glisse. Les PJ eux, ont bel et bien perdu leurs thunes, puisque le Phar-man à déjà été payé par le Fixer...

La Partie de golf

16 heures. Sur un green, à l'exté-rieur de NC, les dirigeants de FF et de MI-CROTECH viennent faire quelque put. Les PJ sont les porteurs des clubs. Il se peut que pendant un moment d'hésitation, les chefs ne sa-chent plus à qui est le tour de jouer, et un PJ audacieux pourra se faire re-marquer en tentant un put. Attention à ne pas le foirer complètement par contre...

Deuxième Briefing  
15h30. Alors que les PJ vont au Briefing, des émeutes surviennent dans la rue et un Boostergang armé d'un fusil d'assaut bousille leur caisse. Ils vont être en retard, et couverts de sueur. De toute façon, le Briefing avait été repoussé à 17h30. Le chef du projet adverse n'est pas là et est remplacé. Leurs progrès ne sont pas terribles, mais ils rendent 300000 ES (!) à FF, en disant qu'ils ont trouvé, pour leur projet, un moyen de réduire grandement leurs frais, ce qui n'est pas pour déplaire aux cadres de FF.

Le Projet Adverse

Le Fixer PJ aura la possibilité de se renseigner sur le projet adverse, s'il est au courant de celui de ses amis et s'il y pense. Si c'est un PNJ, il le fera pour se faire pardonner. En effet, le plan de l'autre équipe diffère un peu de celui des PJ. Hector Gassman est en passe de se faire sponsoriser par TTeam. En effet, la mé-gacorpo pour-rait trouver un marché pour ses nou-veaux antiseptiques révolution-naïres qu'elle vient de fabriquer (les per-sonnages en ont sans doute entendu par-ler à la télévision ou dans des pubs...).

Tentative de Sabotage

Le PJ responsable du Service Pro-duction pourra remarquer que tous ses employés ne travaillent pas au même rythme. Deux d'entre eux (sur les six que constitue l'équipe) jouent pendant leurs heures de travail, rêvas-sent... Et pour cause : l'équipe adverse les a grassement payés pour qu'ils ne foutent rien. Des re-montrances, des promesses d'augmenta-tion ou des primes seront sûrement né-cessaires pour ramener ces petits gars dans le droit chemin. De même, certaines machines sont faussées, les sacs de croquettes sor-tent explosés ou vides...

Menaces

Les PJ, ou leur famille proche échappent de peu à des "accidents", une voiture les rase de trop près, une faible charge les électrocute lorsqu'ils veulent retirer de l'argent sur leur compte...

Repas dans la Zone

Le soir même, les PJ sont convo-qués pour aller "dîner" dans un super-marché FF. Bien sûr, Jessica Taylor a ap-porté sa propre nourriture, mais elle insis-tera pour voir les ma-chines fonctionner un peu. Il serait bon qu'il y ait de réels pro-grès, mais faites peur aux joueurs en fai-sant apparaître un sac à moitié éventré dans une ma-chine qui se met en marche toute seule, par exemple...Même si toutes les au-tres machines fonctionnent bien.

COMMENT S'EN SORTIR ?

Il ne fait pas de doute que c'est le projet adverse qui sera choisi, puisqu'il propose à peu près la même chose que les PJ, mais qu'en plus, il ne leur coûte rien, puisqu'ils seront spon-sorisé par TTeam . Il existe néanmoins un moyen de contrer tout cela .Il en existe sûre-ment d'autres, mais celui-ci est de loin le plus profitable, puisque les PJ pour-ront même récupérer l'argent prêté au Fixer. S'ils ont bien tout suivi, les joueurs pense-ront peut-être que si le Neuril-Tran a chuté, c'est à cause des nou-veaux produits an-tiseptiques que TTeam fabrique. Donc, si la produc-tion de ces coûteux produits venait à être stoppée, TTeam n'aurait d'autre choix que de reprendre la pro-duction des médicaments qu'elle bradait quel-que jours plus tôt... Et ainsi permettre au prix du NeurilTran de remonter. Les Voodoo Boyz sont restés de toute façon les plus gros possesseurs de NeurilTran sur NC et ils ne leur sera pas difficile de rem-bourser le Fixer (et donc les PJ) en quelque jours, étant donné les tarifs bas qu'ils proposent. Le Fixer aura droit à un extra de 50000 ES grâce aux ventes de synthé-coke.

Mais bon. Il reste le problème de "stopper" la production des anti-septiques de TTeam. Le Fixer peut savoir que la firme qui s'occupe de leur fabrication est la CleanLife. Elle est basée dans le Texas, à soixante kilo-mètres au nord de Dallas, dans une zone désertique. Une route en bon état permet aux camions de la firme d'acheminer divers produits dans l'usine.

Sur place, on verra qu'elle est gardée par onze solos de garde et en-tourée de fils de fer barbelés et électri-fiés. Les solos sont armés de Militech Ronin ou de Sternmeyer type 35, por-tent un casque et des vêtements légè-rement blindés. C'est là que les joueurs vont regretter de ne pas être bi-classés solos.

Mais il est tout à fait possible que les PJ parlent de cette triste his-toire de médicaments aux Voodoo Boyz, qui se feront une joie de se payer un voyage au Texas et de ré-duire en poussière l'usine CleanLife de TTeam.

EPILOGUE

En définitive, les PJ vont peut-être ramasser de l'argent qui provient de la vente de la drogue, vont aboutir à leur projet mieux que l'autre groupe, détruire, sans se salir les mains, l'usine qui les gêne et priver d'antiseptiques les couches dé-favorisées de Night-City. Pas mal pour leur premier projet chez MICROTECH...!!!! Bienvenue dans le monde des prédateurs urbains