



Tinkle Bavard

Tigres volants

Chronos

Dirty Xmas

Nouveautés

Commandes

Le Tinkle Bavard

Hors-série

Anciens numéros

Archives

Opération Overkill

Scénario [Cyberpunk 2020](#)

[Tinkle Bavard n°7](#)

Ce scénario est prévu pour un groupe de persos plutôt expérimentés, qui assurent bien du côté de la baston. Avec les divers mercenaires, gardes du corps et autres francs-tireurs qui parsèment le chemin des persos, je vous garantis que leur vie ne va être un fleuve ni long, ni tranquille.

Vous ne devriez pas avoir trop de problèmes à adapter ce scénario à n'importe quel jeu cyberpunk (les stats données ici sont valables pour Cyberpunk v. 2.0.2.0) et à l'endroit où vous jouez d'habitude (je joue dans la conurbation Genève-Lausanne).

Introduction

Les persos sont contactés par un dealer de faible envergure, appelé *Le Blaireau*. Il veut que les persos récupèrent la formule d'une nouvelle drogue qui a récemment envahi le marché et qui est en train d'assurer une véritable fortune à un dealer concurrent, *Shadowfox*. Cette drogue s'appelle le "*skyrise*", de nom scientifique **PANG** (voir encadré). Pour 5'000 E\$ par personne (2'000 tout de suite), les persos doivent voler la formule du PANG et en détruire les stocks existants. La somme est considérable, mais *Le Blaireau* leur assurera que, vu la difficulté de la mission, ce n'est pas exagéré. De plus, les profits qu'il en retirera compenseront largement ces quelques frais.

Introduction... plus sérieuse

Bien sûr, pour notre cher MJ, on ne va pas en rester là. Comment *Le Blaireau* fait-il pour pouvoir proposer autant d'argent? D'où vient le PANG à l'origine? Ces questions n'ont qu'une seule réponse: **42**. Euh, non... [Novartis](#). En effet, [Novartis](#) a développé cette nouvelle drogue dans ses laboratoires de **Rolle** ([Novartis](#) possède une usine et des labos dans la ZI de **Rolle**). Un netrunner entreprenant du nom de QuickSilver, qui allait faire un tour par là pour voir s'il n'y avait pas quelque chose d'intéressant, a entendu parler de la drogue (il est rentré dans le bulletin board de [Novartis](#) et a surpris les échanges entre deux scientifiques à propos du PANG). Du coup, il se mit en chasse de la formule de la drogue, la trouva dans une mémoire, scratcha le tout et s'en repartit en laissant un fameux bordel derrière lui. Il revendit la formule à *Shadowfox* pour un joli pécule, dont il ne profita pas longtemps, puisque *Shadowfox* le fit éliminer peu après, au cas où il aurait fait des copies de la formule.

[Novartis](#) se mit tout de suite en chasse et contacta *Le Blaireau*, petit dealer de **Genève**, qui fut facilement appâté par la somme proposée par [Novartis](#) (qui n'allait quand même pas agir au grand jour, non mais!). Ainsi donc, voilà pourquoi les persos se voient proposer une aussi belle somme.

Note: si ça vous arrange, vous pouvez remplacer *Le Blaireau* par un dealer connu (par les persos) de votre coin. Cette note est d'ailleurs valable pour un peu tous les PNJ de ce scénario.

En chasse!

Les persos pourront s'étonner de la forte somme qu'on leur propose (il me semble que j'ai déjà dit ça quelque part). S'ils se renseignent un peu, ils pourront apprendre que *Le Blaireau* est un assez petit dealer, qui n'a certainement pas tous ces moyens. Il a donc vraisemblablement quelqu'un derrière lui. Il faut, par contre, mener une filature très serrée pour découvrir ses contacts avec [Novartis](#). Et comme il vient d'engager deux nouveaux gorilles particulièrement redoutables (en fait, des solos de [Novartis](#)), ça peut être assez délicat.

Si les persos découvrent ce contact, ils peuvent s'intéresser de plus près à [Novartis](#). L'usine la plus proche étant celle de **Rolle**, c'est plutôt là qu'ils risquent de chercher. Un netrunner pourra trouver, dans la mémoire "Caisses noires", l'histoire du vol de la drogue et les contacts pris dans la Conurb' pour la retrouver.

On peut essayer de se renseigner sur cette nouvelle drogue, la *skyrise*. En entendre parler n'est pas difficile: c'est le gros trip du moment! Beaucoup de camés s'y sont mis, car elle procure vraiment des trips balèzes, mais on ne peut pas encore en voir les effets à long terme, car son introduction est trop récente.

Trouver un dealer qui fourgue de la *skyrise* n'est pas dur non plus: *Shadowfox* s'est installé un laboratoire très bien fourni et capable d'une production quasi-industrielle. Les persos peuvent alors s'amuser à remonter la piste, de dealer en dealer, pour découvrir où se planque *Shadowfox* et son usine. C'est une méthode lente, mais efficace, si l'on n'oublie toutefois pas que, la drogue étant assez nouvelle, *Shadowfox* surveille son réseau de près. Autrement dit, si les persos ne sont pas discrets, il risque de les voir venir de loin et essaiera d'abord de les corrompre, puis, si ça ne marche pas, de les abattre.

Bien sûr, l'argent parle et, à condition de graisser quelques pattes bien placées, on peut apprendre où se planque *Shadowfox*. On peut aussi répandre la rumeur que l'on veut lui parler, mais la rencontre ne se fera pas dans son bureau, mais dans un bistrot dont le tenancier est son pote (autrement dit, sur un terrain assez hostile envers les persos). De plus, ils auront, dès lors, attiré l'attention de *Shadowfox* sur eux. A propos de ce dernier, on peut encore dire qu'il est bien connu dans la Conurb', suffisamment pour que les persos aient déjà entendu parler de lui lors d'affaires précédentes.

Rentrer dans le bureau de *Shadowfox* n'est pas une mince affaire (cf. encadré "Garde du corps moyen"), vu qu'il y a une demi-douzaine de gros balèzes qui le défendent en permanence. Par contre, on pourra y trouver la formule de la drogue et l'adresse de l'usine (si les persos ne l'ont pas trouvée en remontant la filière des dealers). Un netrunner du groupe peut aussi essayer de rentrer dans l'ordinateur de *Shadowfox*, un système assez petit, mais très méchamment gardé (*Shadowfox* a un netrunner qui travaille pour lui).

L'usine est elle aussi très bien gardée: on y trouve cinq ou six "gardes-du-corps-moyens" et surtout *Chainsaw*, un solo très fortement modifié, qui doit son nom à la tronçonneuse qu'il cache dans sa main cybernétique. *Chainsaw* aurait dû sombrer depuis longtemps dans la cyberpsychose depuis ses dernières modifications, mais l'ingestion massive de PANG l'en a préservé. Il fait donc un redoutable combattant. Histoire de faire vraiment "overkill", l'idée est que *Chainsaw* s'échappe (après un combat digne de ce nom) quand les persos attaquent l'usine (le seul moyen pour détruire les stocks de drogue). Du coup, ils se retrouveront avec un cyberpsycho sur les bras, *Chainsaw* n'ayant plus de drogue à disposition. Vous devriez avoir alors une séance de pur massacre. Rââââh! A propos de l'attaque de l'usine: la préparation de la drogue implique un certain nombre de produits volatiles. N'hésitez donc pas à parsemer le tout d'explosions tonitruantes.

Aftermath

Si les persos ont réussi leur coup, ils seront payés rubis sur l'ongle. Par contre, ils se seront fait un ennemi de *Shadowfox*, ce qui n'est pas vraiment avantageux. Si, corrompus, ils ont rejoint *Shadowfox*, ils auront sur le dos les solos de [Novartis](#), ce qui est encore plus gênant. Dernière possibilité: ils essayent de garder la formule pour eux et tout le monde leur tombe dessus, un plan très mauvais pour la santé.

Un peu de mise en scène

Vous l'avez compris (bravo!), ce scénario est particulièrement sanglant. Pour en profiter pleinement, il faut que ça baigne dans le sang. *Chainsaw* devrait vous permettre des plans du genre **Terminator**, vu l'armure qu'il se trimbale et sa grande résistance physique. N'hésitez pas à parsemer le tout de nombreuses explosions hollywoodiennes (c'est-à-dire pas réalistes du tout, mais très jolies). Pour ce scénario, la meilleure source d'inspiration reste encore **Robocop 2**.

Un dernier petit détail, au cas où un perso voudrait essayer un peu de *skyrise*: cette drogue provoque une forte accoutumance.

La drogue "Skyrise"

De son vrai nom Poly-Acétyle-Nitro-Glucasil (PANG), cette drogue est un produit extrêmement redoutable. Elle agit de manière similaire au LSD, c'est-à-dire au niveau des connexions entre les neurones. A cet endroit, la drogue affaiblit les influx nerveux, ce qui donne à son utilisateur l'impression de planer. Le problème du PANG c'est que, comme son nom l'indique, il polymérise. Autrement dit, le PANG solidifie au niveau des synapses, formant une couche de plastique. Et, comme chacun sait, le plastique est isolant. Résultat des courses, l'influx nerveux ne circule plus et la personne, au fur et à mesure des utilisations, reste de plus en plus stone. Cette dégénérescence est très progressive, mais largement plus radicale que le PCP. Une dose de PANG se présente sous forme d'une gélule (en argot, *ge*!) qu'il n'y a plus qu'à avaler.

En termes de jeu: une dose de PANG coûte 100 E\$ (pas cher, pas cher!). A chaque dose ingérée lancez 1d6 pour l'intelligence et les réflexes. Additionnez le résultat à celui des doses précédentes et réduisez ces deux caractéristiques comme l'empathie pour la cyber-psychose (1 point perdu tous les 10 points accumulés). Quand vous arrivez à zéro, vous êtes mort.

Shadowfox

"It is money that rules the world"

Gamma Ray

La première réaction de *Shadowfox* sera d'essayer de corrompre les persos, ce qui est tout à fait logique: il a assez de fric pour pouvoir se le permettre et il a toujours besoin de personnes en plus à son service (ou, tout au moins, bien disposées envers lui). Il offrira jusqu'à 10'000 E\$ par personne! Voilà qui devrait en faire hésiter plus d'un. En fait, il serait tout à fait logique, de la part d'un perso cyberpunk qu'il accepte cette offre (on ne parle pas de preux chevaliers ici). Vous devrez vous plier à cela de bonne grâce, même si ça peut écourter le scénario. Toutefois, une chose peut sérieusement faire hésiter les retourneurs de veste: changer de camp, c'est se mettre [Novartis](#) sur le dos...

Scénario: Roboduc

© Tinkle Bavard 199

[Haut de page](#)