

Ach, Catastrophe !

Contacté par un Arrangeur, un Mécanicien voire un Johnson, les Runners sont invités à ce rendre au "Slim", un bar de Downtown Seattle, à 20 heures le lendemain soir. Ils doivent y rencontrer Mr Stackers, qui les recevra au balcon 5.

Le rendez vous.

"Le Slim" est un bar à l'ambiance un peu particulière: l'entrée est classique mais lorsque les PJs ont dépassé les vestiaires (gratuits), ils arrivent dans une grande salle arrondie. Au centre, un dancefloor arrosé... par du slim fluo et fin avec des gens qui dansent au milieu (le slim glisse sur le corps, ne colle pas quoi et reflète dans tous les sens les lasers...), en face de l'entrée (donc des pjs) un écran géant diffuse le clip des morceaux de musique qui passent à la sono. Autour du dancefloor, une allée avec bar, zone boisson (de tout, du synthétique au plus naturel) et restauration (du plat compliqué à la barre en chocolat chimique). En mezzanine (un seul étage), des boxs avec vision plongeante sur le dancefloor sont disponibles sur réservation. Il y en a 10 en tout.

En se renseignant au bar, ils sont orientés vers le balcon numéro 5. Là ils sont accueillis par un grand gaillard d' 1m 95, en "V", coupe carrée qui accentue son aspect cubique. Sur présentation du nom de rue, il les fait entrer.

Le pj qui entre aperçoit une malette posée sur la table, table entourée de canapés moelleux (et d'autres pjs si ce n'est pas le premier à arriver). Le gars restant à l'extérieur, si on attend encore des pjs.

Une fois tous les Runners entrés, le gars qui les a accueillis ferme la porte et s'assoit en face d'eux.

"Bien Messieurs dames (Il dit "Messieurs-dames" même si il n'y a pas de Runners féminin)... Enchanté de faire votre connaissance..."

Il prend la malette, l'ouvre, et en sort (Nombre de PJs) créditubes, qu'il pose bien régulièrement sur la table.

"La mission n'est normalement pas dangereuse, c'est juste une mission de récupération. Une mission à votre portée, même pour un débutant... On a assez d'infos pour ne pas que vous trainiez dans des fausses pistes. Normalement. Et 7000 nuyens d'avance pour ça, c'est cadeau..."

Gageons que les PJs acceptent.

. "Bien (Il sort une photo, un vieux type caucasien, cheveux blancs, calvitie criante sur le haut du crâne et à l'aspect gras, une grosse tache de naissance sur le côté droit de sa mâchoire...) Ce personnage s'appelle Hans Rippel. C'est ce qu'on peut appeler un génie. Mais, même un génie à ses travers puisque visiblement il ne tient pas parole... En tous les cas, il devait livrer un projet à mes clients, et n'a jamais honoré son contrat... Je souhaiterais que vous récupériez les données pour moi."

Silence, il répond aux questions basiques, laisse les créditubes aux PJs et donne aux pjs une puce (avec une petite étiquette: "Infos Ripel").

"Ah oui, je tiens à préciser que je ne veux pas de morts, ni métahumain, ni animal. Est-ce clair ?"

Il s'assure que les pjs ont bien assimilé cette clause "fondamentale" (dixit Stakers), puis les laisse partir.

"Ah oui, dans la mesure du possible, il me faut les données dans trois jours... Appelez moi régulièrement pour me tenir au courant de l'avancée de la mission... Le numéro qui permet de me joindre est dans la puce que je vous ai donné... Merci, je ne vous retiens plus..."

Les PJs sortent, Stackers referme sa malette.

Les Infos Ripel

_ 3 endroits où on peut théoriquement trouver Hans Ripel sont mentionnés: Une ferme à Snohomish, une maison individuelle dans un secteur résidentiel de Renton la clinique dans les Redmond Barrens.

_ Numéro de téléphone du scientifique (4 numéros, snohomish, Redmond, Renton et numéro de portable).

Infos générales sur Hans Ripel.

*Scientifique allemand, exilé de son Allemagne natale lors de différentes scissions qui ont secoué l'Europe.

*Il a amené son frère jumeau, enfin supposé jumeau parce qu'ils sont très proches au niveau de l'aspect.

*Travaille pour Federated Boeing. Son frère est à la retraite mais il lui donne des coups de main de temps en temps.

*Le collectif Stanvek s'est chargé de lui et de son entrée sur le sol des UCAS.

*Il a ensuite trouvé un job sur Seattle et s'y est tenu jusqu'à maintenant.

* Pas de casier judiciaire.

* Aucune organisation criminelle n'a de contact avec lui.

L'emploi du temps de Hans Ripel

Lorsque les Pjs héritent de la mission, Hans Ripel se trouve chez lui. Il est assez bordélique et n'a pas vraiment d'organisation. Rien de surprenant qu'ils aillent et viennent au hasard.

La journée

Il n'est jamais chez lui le jour.

_ 30 pour cent à la clinique

_ 45 pour cent Snohomish

_ 25 pour cent à l'entrepôt du Collectif Stavek

La nuit

_ Si il était à Snohomish le jour, il dort à Snohomish la nuit. 25 pour cent de chance que lui et son frère décide de faire une petite virée en ville (en ce cas là, ils rentrent à Renton).

_ Si il est à la clinique, il rentre dormir à Renton (25 pour cent de chance qu'il sorte avec son frère, en ce cas il revient à Renton pour dormir.).

_ De l'entrepôt du Collectif, 80 pour cent de chance qu'il aille à la ferme (afin de se mettre à la fouiller frénétiquement), 20 pour cent qu'il rentre à Renton. (25 pour cent de chance qu'il sorte avec son frère le soir même, qu'il soit à Snohomish ou à Renton).

Note importante:

Il est bien au courant que des Shadowrunners essaient de récupérer les données puisque Stackers l'a mis au courant. Il va donc faire semblant d'être réticent puis va collaborer "de force".

Redmond

Le deuxième lieu de travail du scientifique, une clinique auparavant abandonnée, réhabilitée pour divers secteurs scientifiques. Le lieu sert pour les opérations d'implantation de cybernétique, des expériences sur la cybermancie (domaine dans laquelle notre scientifique apprend à maîtriser), la médecine (transplantation et retrait d'organes...), ventes de drogue et matériels tombés du camion (en particulier de la cybernétique, le reste va aux gangs ou autres centres commerciaux clandestins... Le niveau des médecins est plutôt bon et relativement sûrs.

Description

Extérieurement, la grande clinique semble totalement abandonnée. Un grand panneau bleu rouillé indique "Les Chartreux" (en Français dans le texte). Les PJ's peuvent visiter l'intérieur et faire le tour de la façade à pied. L'endroit est sale et entouré de déchets divers et variés.

Si les PJ's visitent l'intérieur, Jet d'Intelligence secret pour chacun d'eux seuil 9;

Si l'un d'entre eux le réussit, il se rend compte qu'ils sautent un étage à chaque fois qu'ils montent, et qu'un grand espace central semble inaccessible. Il est à faire à chaque nouvelle visite du PJ.

Renseignements sur la clinique

*On y accède par l'underground orque.

*5 "gardes" orques surveillent l'entrée à "l'extérieur" et filtrent l'entrée.

*Pour obtenir l'autorisation, il faut contacter un certain Under Stomp.

*Trois scientifiques qui y travaillent, à temps plus ou moins partiel: Kendo Oshiwa (chercheur sur le matériel cybernétique et la cybermancie), Micheal Chale (Opérations de cyber implants) et Kapiton Keskoïova (chercheur sur la cybermancie).

*Elle existe depuis trois ans.

* Il y a un petit service de sécurité, quelques gangers métahumains assez réactifs. Pas de caméra ni de drones, ni de magicien.

* Elle est autogérée et vit en louant du personnel et du matériel pour l'implantation de cyberware. Parfois, elle accepte des dons tant qu'aucun retour n'est demandé (Note au MJ: Néanmoins, une personne faisant un don "généreux" - entre guillemets car tout dépend ce que vous estimez "généreux" - aura plus de facilité pour accéder à l'installation.).

* Toutes les organisations criminelles ont vu leur offre poliment refusé.

* Les services administratifs globaux sont situés à l'entrepôt principal du collectif dans Puyallup.

*Le responsable de sa gestion s'appelle Cleb STROBO.

*Il se rend de temps en temps sur le site.

Renton

Lieu de résidence de Hans RIPPEL.

Note pour le MJ: Vont faire connaissance avec la maison robot du scientifique, et avec son frère jumeau. Helmut RIPPEL.

Description

Extérieurement, on dirait une sorte de grande bicoque ramassée sur elle-même, fabriquée semble-t-il avec des briques, du bois, du mortier, du plastique, bref toutes sortes de matériaux qui donne

l'illusion de bric et de broc. Un petit jardin envahi par les hautes herbes et toutes sortes de parasites entoure la maison, visiblement posée sur une plaque de béton. Il y a un étage et un grenier.

Si les PJs observent la plaque de béton, ils peuvent effectuer un Jet d'Intelligence (= Perception) seuil 10.

Si il est réusssit, les PJs remarquent que ce n'est pas du béton, mais du métal gris clair.
Une seul tentative autorisée "à vie".

Renseignements sur la maison

*Construite des mains mêmes du scientifique et de certains de ces amis.

*Propriété de Hans Rippel, il l'a mise régulièrement en vente avant de se raviser.

Snohomish

La ferme dans laquelle H. Rippel a perdu sa micropuce des plans, avalée mais impossible à digérer, par un pirhana génétiquement modifié.

Intrigue à tiroir, les vidéos "prouvant" que c'est un des poissons carnivores qui ont avalé la micro puce, ont été monnayées par l'agent de sécurité à 2 journalistes d'une petite télé pirate, BEDA. Mais ils ont perdu les bandes.

Description

De loin, elle semble être faite de briques brunes., toit en bois. ramassée sur elle même. Le portail à barreau laisse voir un grand jardin bosselé, un cours d'eau fermé serpentant au sein de la propriété. Un chemin trace du portail au bâtiment. Le portail est quand à lui gardé par un agent de sécurité de Arkos Surity.

Renseignements sur la ferme

*Nom: Wurgentaum Farm

* Elle est affiliée à Federated Boeing mais une clause particulière permet à son propriétaire de la gérer comme Rippel l'entend, faisant des affaires comme il le veut. Néanmoins, Federated peut utiliser le matériel de pointe de la Ferme lorsqu'ils en ont besoin.

* Il y a beaucoup d'espèces rares dans cette Ferme, et elle se concentre sur la reproduction de ces espèces. Federated est libre d'en faire ce qu'elle entend (dans une certaine mesure), mais n'est pas assez folle pour polluer le programme du scientifique en en assechant les ressources dont elle a besoin.

* Il lui arrive de dormir sur place, une suite a été aménagé dans le grenier.

*Rippel est aussi un amateur de bio-mécanique et de mécanique et n'hésite pas à travailler pour des particuliers de façon ponctuel.

* Il est arrivé à Seattle grâce à une organisation de contrebandiers, le "Collectif Stanvek".

* Federated Boeing entretient elle même tout l'aspect technique de la ferme.

L'enquête:

Les PJs vont sûrement s'employer à retrouver le scientifique et le kidnapper afin de l'interroger. Ils peuvent aussi essayer de visiter sans invitation les différents lieux que Rippel fréquente.

Collectif Stanvek:

*Du nom de son fondateur "Stanvek", un Nain qui a réinventé le tuning.

* Le collectif possède de gros entrepôts à Puyallup, à la lisière de Hell's Kitchen.

* Ils ont des liens avec les Orks des Cascades, parfois des jeunes viennent apprendre la mécanique

chez eux, des fois ils font venir du matos tombés d'un camion pour le Collectif.

*Le Collectif est actuellement dirigé par un certain Bibbendum Darril, un Troll.

*Le Collectif a un problème au niveau des dirigeants, ils ne restent pas longtemps. En général, ils ne restent pas plus d'un an et demi.

*Ils organisent des courses de bagnole tunée dans Puyallup, en bloquant les rues, boulevards et avenues nécessaires à leurs courses.

*Le Collectif paie quelques gangs pour s'assurer de la sécurité du "circuit".

*Ils gagnent des nuyens avec la contrebande, en fournissant des véhicules aux contrebandiers et en vendant la diffusion des courses aux télé pirates les plus offrantes.

*Le fonctionnement du Collectif ne nécessite que de l'espace, pas nécessairement de beaucoup d'argent.

*Ce sont eux qui s'assurent de l'entretien en embauchant les familles des gangers (du même gang que ceux qui gardent l'entrée et la sortie). Les tournées sont irrégulières.

Redmond

Under stomp: Il est basé à Seattle, ce qui devrait faciliter les choses. Les Arrangeurs des PJs leur donnent le numéro de Under contre grasse rémunération (entre 1000 et 1300) et à condition qu'ils fournissent une bonne raison (une visite privée à un scientifique n'est pas une raison valable). Relativement facile à joindre, Under Stomp ne lâche pas un laisser-passer aussi facilement. Va falloir expliquer et donner une bonne raison.

Si ils arrivent à le persuader de leur fournir un pass, il leur demande 6000 nuyens. Une fois reçu la commission, ils les envoient le récupérer le lendemain à 20 heures au Stickers, un bar populaire dans Touristville. Ils devront aller voir le barman et demander les boîtes de savon.

Le moment dit à l'endroit dit, pas grand monde dans le bar. Le barman essuie tranquillement quelques verres. Le mot de passe donné, il donne au(x) PJ(s) une enveloppe contenant le nombre de pass correspond à la somme précédemment payées.

L'underground orque: Y entrer nécessite quelques contacts bien placés, et ne se joue que sur ça. Bien payer des contacts correspondants (contrebandiers, orques des cascades, gangers orques, éventuellement organisation criminelle comme mafia, yaks etc...) et on y est.

Les gardiens orques: Ils se relaient de façon chaotique assez régulièrement. Ils jouent aux cartes, boivent des bières mais sont méfiants dès qu'ils entendent une ou plusieurs personnes approcher, et se saisissent de leurs armes assez prestement. Ils n'ont rien contre la discussion, mais gardent leurs armes prêtes à tirer. Ils sont stricts: personne n'entre sans le passe. **Il est possible d'essayer de les corrompre**, mais il faut les prendre individuellement et tomber sur le bon. A ce moment là, il leur indique une date et une heure précise. Les Pjs se rendant alors à l'heure dites, il les fera entrer en baratinant ses collègues. Il accepte de leur servir de cheval de Troie contre 5000 nuyens (négociable aux risques et périls des PJs, il ne descendra pas en dessous de 3500).

Il est aussi possible d'attendre la sortie du scientifique, de le suivre et de le kidnapper: Si les PJs tentent le kidnapping dans l'underground, ils seront repérés et traqués pour interrogatoire (Qu'ils kidnappent une personne ça n'a pas d'importance, mais qu'ils le fassent ailleurs...). En tous les cas, Rippel ressort par une cave d'un bar abandonné dans Redmond. Sortie gardée par une bande de métahumains desoeuvrée (ils ne feront pas attention aux PJs dans le sens de la sortie, par contre, toute tentative d'entrée par cette porte sans autorisation sera très mal perçue.).

L'intérieur de la clinique:

_ Au rez de chaussée, il y a un vaste hall avec un bureau (la porte est fermée, il n'est

ouvert que lorsque de nouveaux scientifiques doivent être accueillis), la salle de garde (qui fait également salle de repos et de repas pour les gardes, et surveillance incendie, et dispose de ses propres toilettes mixtes), des toilettes hommes/femmes et quatre ascenseurs. Un local est réservé pour le générateur, un autre pour le système de ventilation, les déchets de toutes sortes sont directement expédiés au sous sol où ils sont triés et envoyés dans une décharge de Puyallup. Un technicien Nain (nommé Jarvis, inconnu sous ce nom dans les ombres) est spécialement embauché par Under Stomp pour l'entretenir. Il passe de façon très irrégulière, mais travaille très sérieusement. Pour terminer, un petit local pour les produits d'entretien, balais, etc. Seuls les gardes possèdent la clé pour ouvrir et refermer les portes des locaux d'entretien.

Des escaliers permettent d'accéder à tous les étages, en cas d'incendie les gardes ouvrent manuellement les portes. Les scientifiques et les gardes suivent strictement les consignes de sécurité, aucun d'entre eux ne prendra les ascenseurs en cas d'incendie si le feu n'est pas confiné.

Nota bene: Le collectif Stanvek envisage d'installer des échelles extérieures en prévoyant des ouvertures à tous les étages afin d'améliorer les conditions de sécurité.

Trois gardes sont en permanence dans la salle de garde. Trois autres gardes tournent dans l'immeuble. Le service de sécurité intérieur n'est assuré que de jour (de 7 heures à 19 heures) et tourne avec une trentaine d'employés de façon très chaotique.

Quatre ascenseurs sont disposés dans le hall. Un pour chaque étage (ils ne s'arrêtent qu'à leur étage spécifiquement dédié). Le quatrième accède à tous les étages, mais seuls les gardes et le service d'entretien peuvent l'emprunter.

Un porte et un monte charge permettent d'accéder au sous sol (au même niveau que l'underground orque, en fait).

– Au premier étage, section Cybermancie.

Il y a quatre bureaux, dont trois sont actuellement utilisés, l'ascenseur, les escaliers, une bibliothèque hermétique niveau 12 (oui oui, niveau 12 !), une salle de rituel, une salle technique (pour monter les pièces) remplie de pièces de drones, une salle de chirurgie, une salle de réunion, une petite pièce de repos, des toilettes mixtes, des vestiaires, une petite salle de bain et pour finir un petit local où sont rangés les produits d'entretien.

Leurs recherches s'orientent vers une cybermancie moins influencée par la magie. Ainsi, ils pensent pouvoir implanter un cerveau et sa colonne vertébrale correspondante dans une machine, au lieu de bourrer un corps de technologie. Ils préparent un robot dont l'aspect ressemble à celui des Terminator (style Schwarzenegger dans T2).

– Au deuxième étage, section chirurgie.

il y a un bureau, une salle où sont fabriqués les implants, la salle d'opération, les vestiaires séparées pour hommes et femmes, toilettes également, une pièce technique où sont rangés les machines d'opération, une morgue pour conserver les implants en attente d'implantation, une pharmacie, une chambre, une pièce de repos (pour les médecins et infirmiers), une petite cuisine avec sa réserve et pour finir une pièce de stérilisation pour les machines et les instruments médicaux.

Il n'y a personne à cet étage, lorsqu'il n'y a pas d'opération en cours ou de patient en convalescence, sauf le garde de sécurité en ronde et le personnel d'entretien.

Si un patient est en convalescence, un(e) infirmier(e) assure la permanence nuit et jour, avec un cuisinier en renfort pour les repas du midi et du soir (la gestion du petit déjeuner étant pris en charge

par l'infirmier(e) de garde).

– Au troisième étage, recherche cyber-implants.

Il y a trois laboratoires. Un pour la somatoware, l'autre pour la cybernétique et l'autre permet de mélanger plusieurs produits chimiques entre eux, et donc ne participe qu'indirectement à la conception des cyber implants. Des toilettes mixtes, un vestiaire séparé hommes et femmes, quatre bureaux, une salle de repos avec petite cuisine et une pièce avec des coffres pour entreposer les produits et matériaux sur lesquels les scientifiques travaillent.

Chaque labo possède son propre sas de sécurité.

Les petits coffres s'ouvrent grâce à une petite clé à code, chaque scientifique travaillant à cet étage en possède une (les clés sont identiques, donc ouvrent tous les coffres). Si il n'est pas interdit de sortir de la Clinique avec les clés, il a été recommandé aux scientifiques de remettre les clés au poste de garde. Les scientifiques se sont toujours pliés à cette recommandation, mais Rippel a un peu changé la tradition en oubliant régulièrement de rendre les clés.

Hans RIPPEL travaille à cet endroit, et s'occupe principalement des mélanges chimiques.

Il y a 20 pour cent de chance qu'il oublie de rendre les clés au poste de garde chaque fois qu'il sort de la clinique (elle se trouve où le MJ décide qu'elle y soit).

– Le sous-sol: Entretien, vidange et décontamination.

C'est en ces lieux que tout le service entretien est regroupé. Laverie, pièce spécialement aménagée pour nettoyer les produits chimiques, vestiaires, toilettes mixtes et petite salle de repos. C'est encore les familles qui sont embauchées pour s'en occuper.

Si ils arrivent à kidnappé H. Rippel, rendez vous au chapitre correspondant. Les gardes Orques tenteront de protéger le scientifique au mieux de leurs possibilités.

Renton

Si Hans est à la maison, une des lumières de devant est allumée, diffuse par des branchages decharnés. Et ce, même si il fait jour.

Si Hans n'est pas là, pas de lumière..., Il y a 35 pour cent de chance que Helmut, son frère, soit présent, dans ce cas là la lumière est allumée.

Le portail: C'est un gros portail vieil époque qui nécessite l'utilisation d'une grosse clé en fer. Il mesure environ deux mètres 50 de hauteur. Aucune caméra, ni capteurs à l'extérieur (**Jet secret de Intelligence, une seule tentative par jour**). Pour grimper, un jet d'Athlétisme est nécessaire (seuil 6). Un échec sera synonyme de chute. Un échec critique demandera au PJ un jet de constitution (Seuil 4M sans prendre en compte une quelconque armure même magique). Un "raté" sera synonyme de cheville foulée, voire cassée en fonction de la gravité de la chute. Un interphone est situé sur la gauche du portail à hauteur d'homme. Si Hans est présent, un petit baratin lui fera ouvrir le portail. Si son frère est à la maison, il ouvrira sans demander l'identité de la personne.

Le mur: Il est plus haut d'un demi-mètre que le portail. Pour y grimper, jet d'Athlétisme (seuil 9), avec les mêmes risques que pour le portail.

Le jardin: Il n'est pas très grand, et fait le tour de la maison. Des plantes dans leur bac longent chaque mur de côté. Un côté est bloqué par une cabane à outils. Elle n'est pas fermée

à clé. Seul un chemin mal dégagé d'une végétation touffue et mal entretenue permet d'accéder à la porte de la maison.

La porte de la maison: Massive est un mot qui convient. Il y a une petite sonnette sur la gauche de la porte. Si il y a personne, personne n'ouvrira (logique). Si un des frères a ouvert le portail, il ouvre la porte de devant. Il invitera les PJs à entrer. Il n'offrira pas de résistance si il est menacé d'une quelconque manière. **Pour y entrer de force: en plus des malus et bonus habituels, il y a un petit malus de +2 au seuil** pour la crocheter car elle est quelque peu rustique. **Elle a un blindage de 8** si les PJs tentent de la défoncer. Qu'il y est le scientifique, son frère, ou personne, la maison s'échappe (voir plus bas) avec les PJs à bord.

L'intérieur: L'intérieur est un retour aux années 90 raffinées: tout est presque en bois, tableaux (faux), trophées de chasse (faux) vase en porcelaine et fleurs naturelles. L'électroménager est du même acabit dans son apparence (mais dernier cri au niveau fonctionnalités). Le reste est à l'avenant. Les Shadowrunners remarqueront qu'un étage équivaldrait à des runs bien payés toute une année pendant deux ou trois ans... La porte qui mène à la cave est en titane et solidement fermée. Les autres pièces sont accessibles et il n'y a pas de coffres, à vue ou caché.

Le frangin est présent: Il les accueille à bras ouvert. Il parle, parle presque jusqu'au niveau du radotage. Il affirmera être Helmut (SIN d'indice 6 à l'appui, il ne le montrera pas de lui même). Il dira que son frère est au boulot. mais ne sera pas capable de dire où il travaille et quand il rentrera (un jet d'Intelligence confirmera la sincérité de Helmut). Il activera la fuite de la maison dès que possible - des boutons sont disposés un peu partout dans la maison.

Arrivée du frangin: Il sera évidemment surpris de l'accueil. Il prétendra être Helmut, le frère de Hans (SIN indice 6 à l'appui). Il activera la maison de façon à ce qu'elle s'échappe (voir plus loin).

Arrivée d' Hans Rippel: Il tentera de se faire passer pour son frère Helmut (Baratin du scientifique contre Intelligence du meilleur PJ dans ce domaine). Tout dépendra de la suite de la discussion. Si il se sent menacé, il fera en sorte que la maison s'échappe.

Le vrai ou faux frangin et les documents: Il a en effet entendu parler des documents perdus par Hans. Si c'est Hans, il admettra être Hans et pourra les mener à l'endroit où le document a été perdu involontairement. La maison s'échappera alors qu'ils étaient prêt à partir pour aller à la ferme de Snohomish.

La maison s'échappe: La maison se dresse sur ses pattes. Un rideau de blindage bloque la porte et toutes les fenêtres. Les gens à l'intérieur doivent effectuer un jet de Réaction (naturelle) afin de s'accrocher à un endroit stable. Hans/Helmut s'accrochent plutôt bien. La maison "sort" de ses fondations se met sur la route et commence à marcher en direction d'une artère de la ville. Espérons que pour les PJs, elle ne marche pas sur leur(s) véhicule(s) ou ne les endommage. Elle est de vitesse moyenne (10 km/heure) et marche tout droit. Pour aller d'un point A à un point B au sein de la maison, il va falloir effectuer un jet de Réaction seuil ce que vous estimez le plus drôle. Ils peuvent essayer d'en descendre mais se rendront compte que les rideaux blindés sont bien trop costauds pour leurs armes. Ils peuvent essayer de continuer à discuter avec le scientifique présent. Il prétendra ne pas savoir comment arrêter cette machine car elle n'était pas sensée fonctionner, l'une des méthodes seraient de retrouver le processeur et de le déconnecter du système. Les plans sont dans le fratras de sa/la chambre de Hans. Il est possible qu'il se trouve au niveau du plancher, vers le centre. Le plancher a un blindage de 8 (oui c'est du solide !). D'un point du système, Hans Rippel peut situer le processeur, ce que ne peut pas faire Helmut sans les plans. Le temps mis pour retrouver le

processeur a son importance, car plus ils tardent, les PJs ont des chances de se retrouver en zone AAA (quand le MJ le décide) et il ne leur sera alors pas évident de s'échapper des forces de police. Une fois le processeur retiré ou la maison arrivée là où le MJ le désire, la maison titube puis se crash sur sa partie garage. Aux PJs de gérer tout ce pataquès et de s'échapper au mieux en compagnie du scientifique, sachant que quelques rideaux blindés s'ouvrent ou s'abîment, laissant des fenêtres "ouvertes" aux personnes prises à l'intérieur.

Kidnapping: Les PJs peuvent bêtement attendre Hans Rippel à l'extérieur de sa villa et le kidnapper lors de sa arrivée. Tout dépendra de ce que les PJs lui diront. Si il a pu se faire passer pour Helmut, il les amènera dans sa maison et vous pouvez passer à "la maison s'échappe". Sinon, passez à "Kidnappé ! La défense d'Hans Rippel."

Si c'est Hans Rippel qui est avec eux, il fera en sorte de se faire emmener par les PJs. Aller à "Kidnappé ! La défense d'Hans Rippel."

Si Hans Rippel a échappé aux PJs, il apprend rapidement la nouvelle et va se réfugier dans la ferme (mais n'appelle pas de protection en renfort - je vous rappelle qu'il est sensé se faire capturer sans avoir l'air de se rendre...).

Snohomish

A noter qu'Helmut ne se rend jamais à la ferme.

Pénétrer dans la ferme en bonne et due forme: Pour cela, il faudra soit être accompagné de Hans Rippel, ou posséder un badge de Federated Boeing (voir plus loin) ET d'une autorisation à entrer dans la ferme (voir plus loin). Ils pourront circuler dans la ferme et faire leurs affaires. Si Hans Rippel est sur place, ils pourront discuter et discuter avec lui - voire "Kidnappé ! La défense d'Hans Rippel."

Obtenir un badge et une autorisation Federated Boeing: Très cher pour le badge. Pour l'autorisation: Récupération d'un animal, livraisons diverses (nourriture, matériaux de laboratoire divers, produits chimiques). Livrer une pizza ne permettra pas aux PJs d'accéder à la ferme - il devra déposer la pizza au poste de sécurité (un Agent de sécurité ira la déposer à la ferme après le départ du PJ).

Prendre possession du poste de garde et faire entrer les autres PJs: Pourquoi pas, rappelez aux joueurs que leur Johnson a demandé d'éviter les morts.

Pénétrer dans la ferme en douce: C'est faisable. Se faire repérer provoque l'arrivée imminente d'un citymaster avec quatre Agents à son bord accompagné de deux voitures blindées, un chauffeur et deux passagers dans chaque véhicule. Le site est balayé par énormément de caméras de sécurité infrarouge, qui peuvent se switcher en caméra thermographique. Divers animaux terrestres paranormaux traînent sur le site, si les PJs les dérangent cela peut générer une bagarre nocturne - un jet de perception gratuit pour les patrouillent ou les Agents présents devant les caméras de surveillance.

Le garde de sécurité: Un agent le jour (de 7 heures à 19 heures) et deux agents la nuit (de 19 heures à 7 heures). Le jour, l'agent se contente de filtrer les entrées et surveiller les écrans vidéos. La nuit, les deux agents doivent effectuer une ronde toutes les deux heures à l'intérieur de la ferme et surveiller les écrans vidéos. Le garde qui a vendu les vidéos s'appelle Allan Strand..

Lorsque les PJs l'interrogeront sur les vidéos, il fera semblant de les chercher et prétendra les avoir perdu. Hans le croiera, mais peut être pas les PJs (Jet d'opposition Baratin de Strand contre Intelligence des PJs.).

Intervention de Arkos Surity: Ils réagissent en 5 minutes après l'alerte (leur quartier général du quartier est à quelques pâtés de maison de la ferme, dissimulé sous un aspect civile rebutant - une sorte de ferme d'aspect mal entretenu en touré de "marécages").

1ere intervention: Ils envoient une voiture blindée et deux agents. Le passager descend du véhicule quelques mètres avant et laisse son coéquipier en éclaireur. Leur objectif est de se renseigner sur les évènements qui se déroulent. Ils tiennent informer le quartier général de ce qui se passe.

2ème intervention: Ils envoient un citymaster piloté par un interfacé (pas de conducteur derrière le volant) du quartier général de Snohomish avec quatre Agents de base à son bord.

3ème intervention: Ils envoient un deuxième citymaster avec quatre agents de base et deux voitures blindées avec conducteur et deux passagers armés.

Les Agents ne poursuivent pas les PJs, ils se contenteront de prendre un maximum d'informations les concernant et les mettront de côté pour plus tard (en gros pour quand le MJ en a besoin).

Quelque soit la technique employée par les PJs pour rejoindre Hans, une fois le "malentendu" dissipé il les couvre et les PJs pourront circuler relativement librement dans la ferme sous la surveillance d'un groupe de cinq Agents de sécurité Arkos Surity.

La route:

Il est possible que les PJs tentent de le kidnappé sur le chemin entre ses divers lieux de travail. Il est possible qu'ils confondent avec Helmut Rippel, surtout si ils l'attendent devant chez lui. Il fera de même, c'est à dire qu'il les attirera dans sa maison pour l'épisode de "La Maison s'échappe". Autrement, se référer au chapitre "Kidnappé ! La défense d'Hans Rippel."

Kidnappé ! La défense d'Hans Rippel.

Il prétendra que la micropuce utilisée pour contenir les plans a été avalée par un Pirhana génétiquement modifié de la rivière.

Il dit la vérité, mais les PJs peuvent ne pas le croire. **Un jet opposé Baratin du scientifique et Intelligence** des PJs peut les faire douter. Il prétendra qu'une caméra vidéo a pu enregistrer l'évènement (il donnera la date et l'heure exacte de celui ci - qui est d'ailleurs indiqué sur la main courante) pour appuyer ses dires.

Récupération de la vidéo: Elle est actuellement en possession d'une télé pirate microscopique, BEDA. L'Agent de sécurité Allan Strand (Il est facile d'obtenir le planning de cet agent, il suffit de fouiner dans la matrice et trouver Arkos Surity, qui est une vrai passoire. Au MJ de placer la prochaine vacation dudit agent.) prétendra qu'il a perdu la vidéo. Un interrogatoire poussé lui fera avoué qu'il a vendu la vidéo à une télé pirate (BEDA). Va falloir fouiner les ombres pour retrouver les deux techniciens de BEDA. Ils revendront la vidéo cent nuyens (le prix payé était de cinquante nuyens).

La Vidéo: Effectivement, on voit nettement sur la vidéo qu'un Pirhana saute par dessus la table, chope un petit objet des mains du scientifique avant de replonger dans la rivière.

Récupération de la puce.

Les PJs vont donc devoir pêcher les Pirhanas un à un et s'organiser au mieux pour tous les attraper. Plus c'est long, plus ce sera drôle - pour le MJ. Hans Rippel conçoit un appareil qui fera office de détecteur de métal. Le pirhana est introduit dans un tube, pousser par un courant dans une direction. Il passe devant un scanner qui permettra de voir la puce dans le corps de l'animal. L'animal examiné est ensuite mis dans un bassin. Tous les Pirhanas capturés, ils finissent par dénicher celui qui a avalé la puce.

Une opération plus tard, la puce est aux mains des PJs, et les pirhanas remis à l'eau.

Conclusion.

Stackers reçoit les PJs dans un bureau d'un grand hangar. Des tas de véhicules (Motos, voitures, camions, drones...) sont garés un peu en désordre. Beaucoup de techniciens et interfacés s'agitent autour de ces véhicules (réparations, rajouts divers, améliorations..)..

Stackers vérifie tout d'abord la puce. Une fois cela fait, si il s'agit bien de la puce retirée du pirhana, il les écoute attentivement faire leur rapport de mission. Une fois cela fait, il leur demande de patienter. Une voiture arrive alors, de laquelle débarque Hans Rippel. Il monte alors les escaliers et tape à la porte du bureau. Stackers se lève, discute avec Hans pendant cinq petites minutes puis Hans s'en va en faisant un salut aux Pjs. Stackers paie les PJs (+ 7000 nuyens chacun). Si ils n'ont pas causé le moindre mort évitable, il leur donne un bonus de 3000 nuyens et sa carte - ils peuvent le rajouter comme contact niveau I - voire l'appendice le concernant).

Karma: Tout dépendra de ce qu'ils ont fait.

De base: 5 points.

Roleplay: de 1 à 3 point(s).

Bonnes idées: 1 point.

Sans violence inutile: 1 point.

Appendices

BEDA

Pour "Bad Entertainment Deannan Archeology".

Ross Deannan a créé cette petite chaîne pirate sans prétention pour diffuser différentes vidéos funs et/ou gores. C'est surtout du recyclage de vidéos souvent sans intérêt et sont incapables de conserver trop longtemps des vidéos à haut risque, qui d'ailleurs ne les intéresse pas.

Stackers en contact

Il officie comme Johnson pour le collectif Stanveck. Il connaît des Arrangeurs, des Interfacés, des Mécaniciens, des Contrebandiers et des membres de l'underground Orque. Il peut également faire fournisseur de matériaux électroniques et mécaniques pour véhicules de tous types. voire fournir les dits véhicules.

PNJS

Stackers
(Humain)

CON 6
FOR 6 (Bras droit: 9)
RAP 5
CHA 4
INT 4
VOL 5

Reserve de combat: 7

Réaction: 4
Initiative: 1D6 + 4
(3D6 + 8)

Essence: 0,2
Magie: Inactif.

Etat (Armure 4 / 3):

Etourdissement:

Physique:

Arme:

Ruger Super Warhawk (Visée laser)
Diss 4 /6 CC 10M

Balles (Explosives) à dispositions:

Cyberware:

Reflexes Câblés III
Déclencheur de réflexes
Bras droit cybernétique apparent
Accroissement de Force III

Equipement:

Vêtements blindés avec plaques.
Créditube Indice 6 10 000 nuyens
Malette
Menottes a contraction
boîte plaquée argent de cigarettes (/10).
Couteau de Commando (dans ses bottes)

Compétences:

Armes Lourdes 4
Armes Tranchantes 5
Combat Mains Nues 6
Fusils d'Assaut 5
Pistolets 7
Shotguns 4
Athlétisme 6
Furtivité 6

Piloter: Motos 5
Piloter: Voitures 5
Etiquette 6
 Rue 8
 Contrebandiers 6
 Salish Shide 6
Interrogation 4
Négociation 6
Chemins contrebande 6
Argot Contrebandiers 4
Argot Interfacés 4
politique Salish shide 4
Politique Seattle
Contrebandiers Celebres 4

Hans Rippel
(Humain)

CON 4
FOR 3
RAP 2
CHA 3
INT 9
VOL 6

Reserve de combat: 8

Réaction: 5
Initiative: 1D6 + 5

Essence: 6
Magie: Inactif

Etat (Armure 3 / 0):

Etourdissement:

Physique:

Arme:

Fichetti Streetline Special
Diss 8 /6 CC 4L

Chargeurs à disposition:

Cyberware:

Aucune

Equipement:

Vêtements renforcés
PDA
Lecteur de puces Simsens
Puces Simsens
Blouse blanche longue

Compétences:

Pistolets 3
Pilotage (Voiture) 4

Etiquette 5
Rue 4
Scientifiques Seattle 5
Biotech 9
Métahumains 9
Métacréatures 8
Négociation 6
Voitures C/R 4
Métacréatures 7
Cybermancie 3
Chimie 9
Physique 9
Réseaux contrebandiers 5
Allemand (lire/Ecrire/Parler) 8
Anglais (Lire/Ecrire/Parler) 6
Geopolitique 5
Allemagne 8
UCAS 6
CAS 4
Rues Francfort 6
Seattle 4
Agriculture 3

Helmut Rippe!
(Humain)

CON 3
FOR 3
RAP 2
CHA 4
INT 8
VOL 6

Reserve de combat: 8

Réaction: 5
Initiative: 1D6 + 5

Essence: 6
Magie: Inactif.

Etat (Armure 3 / 0):

Etourdissement:

Physique:

Arme:

Colt American L36

Diss 6 /11 SA 6L

Chargeurs à disposition:

Cyberware:

Aucune.

Equipement:

Vêtements renforcés

Mouchoirs en tissus
Blouse blanche longue
Kits outils portable
Elastiques colorés

Compétences:

Pistolets 3
Combat Mains Nues 4
Négociation 8
Biotech 6
Etiquette 4
Rue 5
Scientifique 5
Electronique C/R 6
Mécanique C/R 8
Biotechnologies C/R 9
Physique 9
Chimie 8
Biologie 8
Informatique 6
Football 6
Jeux vidéos 6
Folklore Allemand 6
Guitare Seche 4

Agent de Surveillance Allan Strand
(Humain)

CON 4
FOR 3
RAP 4
CHA 4
INT 3
VOL 4

Reserve de combat: 5

Réaction: 3
Initiative: 1D6 + 3

Essence: 6
Magie: Inactif.

Etat (Armure 4 / 2):

Etourdissement:

Physique:

Armes:

Electro-matraque
Diss 4 Allonge 1 6G Etourdissant

Ares Predator (Visée Laser)
Diss 5 /15 SA 9M

Chargeurs à disposition:

Defiance T250 (Visée Laser)

Diss 4 /5 SA 10G

Balles sur lui:

Defiance Supershock

Diss 4 /4 SA 10G Etourdissant

Chargeurs a disposition:

Note: Ce sont ses armes de service, il n'en sert pas hors de son travail.

Cyberware:

Aucune

Equipement:

Gilet de Sécurité

Casque de sécurité (Indice 1/2)

Créditube 400 nuyens

PDA

10 Puces Films Noirs

Lunettes de soleil

Contrat Doc Wagon Or

Compétences:

Massues 4

Combat Mains Nues 4

Pistolets 5

Shotguns 5

Armes Shock 4

Négociation 4

Procédures de Sécurité Arkos Surity 5

Films Noirs 6

Quartiers Seattle 4

Boites de Sécurité Seattle 6

Forums Cinema 4

Autres Agents de Surveillance Arkos Surity
(Humain/Elfes/Nains)

CON 4

FOR 4

RAP 3

CHA 3

INT 4

VOL 3

Reserve de combat: 5

Réaction: 3

Initiative: 1D6 + 3

Essence: 6

Magie: Inactif.

Etat (Armure 4 / 2):

Etourdissement:**Physique:****Armes:**

Electro-matraque

Diss 4 Allonge 1 6G Etourdissant

Ares Predator (Visée Laser)

Diss 5 /15 SA 9M

Defiance T250 (Visée Laser)

Diss 4 /5 SA 10G

Defiance Supershock

Diss 4 /4 SA 10G Etourdissant

Les Agents possèdent 2 chargeurs de chaque arme sur eux.

Cyberware:

Aucune

Equipement:

Gilet de sécurité

Casque de Sécurité (1/2)

Contrat Doc Wagon or

Compétences:

Combat Mains Nues 4

Massues 4

pistolets 4

Shotguns 5

Armes Shock 6

Agents de Sécurité et d' Intervention Arkos Surity
(Humain/Elfe/Orques)

CON 5

FOR 4

RAP 4

CHA 3

INT 4

VOL 5

Reserve de combat: 6

Réaction: 4

Initiative: 1D6 + 4

Essence: 5,8

Magie: Inactif.

Etat Agent 1 (Armure 4 / 2):**Etourdissement:****Physique:****Etat Agent 2 (Armure 4 / 2):**

Etourdissement:

Physique:

Etat Agent 3 (Armure 4 / 2):

Etourdissement:

Physique:

Etat Agent 4 (Armure 4 / 2):

Etourdissement:

Physique:

Etat Agent 5 (Armure 4 / 2):

Etourdissement:

Physique:

Etat Agent 6 (Armure 4 / 2):

Etourdissement:

Physique:

Etat Agent 7 (Armure 4 / 2):

Etourdissement:

Physique:

Etat Agent 8 (Armure 4 / 2):

Etourdissement:

Physique:

Etat Agent 9 (Armure 4 / 2):

Etourdissement:

Physique:

Etat Agent 10 (Armure 4 / 2):

Etourdissement:

Physique:

Armes

Electro-matraque

Diss 4 Allonge 1 6G Etourdissant

Ares Predator (visée Laser, Interface Externe)

Diss 5 /15 SA 9M

Defiance T250 (Visée Lsaer, Interface Externe)

Diss 4 /5 SA 10G

FH-HAR (Visée Lsaer, Interface Externe)

Diss 2 /35 SA/RAF/AU 8M

Les Agents possèdent 2 chargeurs de chaque arme sur eux.

Cyberware:

Datajack

Equipement:

Gilet de sécurité
Casque de Sécurité (1/2)

Compétences:

Massues 4
Combat Mains Nues 5
pistolets 4
Shotguns 6
Armes Shock 6
Fusils D'assaut 6

Les deux Journalistes de BEDA

Humains)

CON 3
FOR 3
RAP 3
CHA 4
INT 4
VOL 4

Reserve de combat: 5

Réaction: 3

Initiative: 1D6 + 3

Essence: 5,8

Magie: Inactif.

Etat Journaliste 1:

Etourdissement:

Physique:

Etat Journaliste 2:

Etourdissement:

Physique:

Cyberware:

Datajack

Equipement:

Caméra de télévision
Micros
Projecteurs portables
Mémoire externe (1000 Megapulses)
30 Puces vierges
10 Cassettes vidéos vierges
Téléphone Set Oreille
Créditube 500 nuyens
Créditube 400 Nuyens
Ordinateur Portable
kit d'outils
Lampe Torche

Compétences:

Combat Mains Nues 4
Athlétisme 4
Negociations 5
Electronique C/R 4
Mécanique C/R 4
Conduire Voitures 4
Cinéma 5
Télévisions Pirates 6
Etiquette
 Rue 4
 Télévisions 6
Jargon Audiovisuel 6
Rues de Seattle 4

Gardes Orques Entrée de la clinique

CON 5
FOR 4
RAP 3
CHA 2
INT 3
VOL 4

Reserve de combat: 5

Réaction: 3
Initiative: 1D6 + 3

Essence: 6
Magie: Inactif.

Orques 1: Etat (3 / 1):

Etourdissement:
Physique:

Orques 2: Etat (Armure 3 / 1):

Etourdissement:
Physique:

Orques 3: Etat (Armure 3 / 1):

Etourdissement:
Physique:

Orques 4: Etat (Armure 3 / 1):

Etourdissement:
Physique:

Orques 5: Etat (Armure 3 / 1):

Etourdissement:
Physique:

Arme:

Couteau
Diss 5 Allonge 0 FOR + 2 M

Ares Predator (visée Laser)
Diss 5 /15 SA 9M

Chaque orque possède 2 chargeurs.

Cyberware:

Aucune

Equipement:

Jeux de cartes

Vêtements Renforcés

Créditube 200 Nuyens

50 Nuyens en liquide

Bouteilles de bière synthétique

Compétences:

Combat Mains Nues 5

Pistolets 4

Conduire Motos 4

Etiquette 4

Rue 2

Underground 4

Gangs 4

Jouer aux Cartes 5

Rues de Seattle 4

Gangs Seattle 6

Carbarnado 6

Gardes orques de la clinique

CON 5

FOR 4

RAP 4

CHA 3

INT 3

VOL 4

Reserve de combat: 5

Réaction: 3

Initiative: 1D6 +

Essence: 6

Magie: Inactif

Orques 1: Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement:

Physique:

Orques 2: Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement:

Physique:

Orques 3: Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement:

Physique:

Orques 4: Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement:

Physique:

Orques 5: Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement:

Physique:

Arme:

Poing Américain

Diss 6 Allonge 0 FOR + 2 M Etourdissant

Ares Predator (visée Laser)

Diss 5 /15 SA 9M

Les Gardes possèdent deux chargeurs sur eux.

Cyberware:

Aucune

Equipement:

Veste de protection

Telephone bracelet

Talkie Walkie

Piles pour talkie

Lampe Torche

Créditube 300 Nuyens

Compétences:

Combat Mains Nues 6s

Pistolets 5

Conduire Motos 4

Etiquette 4

Rue 4

Gangs 3

Procédures de Sécurité Clinique 4

Rock Ork 6

Vidéosurveillance 4

Recoins de la Clinique 4

Rues de Seattle 4

Gangs Seattle 6

Carbanado 6

Pirhanas Génétiquement Modifiés

CON 4

FOR 4

RAP 9

Reserve de combat: 8

Réaction: 5

CHA 1
INT 1
VOL 6

Initiative: 1D6 + 5

Essence: 6
Magie: Inactif

Etat 1 (Armure naturelle 1 / 1):

Etourdissement:
Physique:

Etat 2 (Armure naturelle 1 / 1):

Etourdissement:
Physique:

Etat 3 (Armure naturelle 1 / 1):

Etourdissement:
Physique:

Etat 4 (Armure naturelle 1 / 1):

Etourdissement:
Physique:

Etat 5 (Armure naturelle 1 / 1):

Etourdissement:
Physique:

Cyberware:

Aucune

Equipement:

Aucun

Compétences:

Athlétisme 6
Morsure 6
Furtivité 6
Se Planquer 6

La Morsure:

Le pirhana saute et mord. Aune armure ne protège de sa morsure, sauf une armure d'impact supérieur à 6. A ce moment là, l'indice est divisé par deux.

Dégât: 10 M

Il a 75 pour cent de chance de s'accrocher et d'exercer une pression de ses dents. Il inflige alors du 6 M sans réussite excédente mais toujours en ignorant l'armure, même les armures d'indice d'Impact supérieur à 6. Il a donc 25 pour cent de chance à chaque fois que cela vient à son tour de relâcher le PJ/PNJ et de replonger dans l'eau.

Pour l'enlever, cela prend une Action Simple, jet d'opposition Force contre Force. Si le PJ y arrive, le fait de l'arracher lui inflige du 10 L (sans aucune protection, quelque soit son niveau). Cela peut

endommager l'Armure, à la discrétion du MJ.

Notes

_ Il est possible d'exploiter les coffres et les scientifiques du troisième étage dans un scénario futur. Il y a eu de la casse et les trois scientifiques s'en sont allés travailler à cet étage ont disparu. STROBO, via Stackers, embauche les PJs afin d'enquêter sur leur disparition.

_ La marque de naissance de Helmut: elle est située au même endroit que celle d'Hans mais elle est légèrement différente. Un examen comparatif poussé permettra de les différencier.