

## **LA RECHERCHE**

### **Synopsis**

Les personnages sont chargés de mettre la main sur John Ours Brun, fils d'un important représentant du CTS. Ils se rendent compte qu'il fait partie d'un gang, et qu'à la suite d'une bagarre il a été lésé. Le gang a revendu sors corps pour payer les soins, et un biologiste fou le bourre de drogues pour le maintenir en vie et modifier son ADN. Le biologiste est atteint d'une maladie envahissant qui touche ses membres, et il veut se greffer les membres de John avant d'être complètement infecté. Les personnages devront retrouver John avant que le biologiste en ait fini avec lui.

Nos personnages sont des corpos. Eh! oui, bienvenue dans un monde de brutes. !! sont employés par la *Gaetronics*, corporation qui fournit l'eau et l'électricité à la charmante ville de Seattle. Qui plus est, ils vivent sur lite du Conseil Tribal Souverain (CTS).

### **Chronologie**

- J1, J2, J3 : John est bourré de drogues,
- J4 : John est tué,

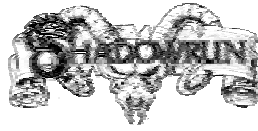
Les personnages devront agir vite. N'oubliez pas que les enquêtes, ça prend du temps, et que les contacts ne sont pas gratuits.

### **Introduction**

En ce petit matin brumeux (de pollution?), ils sont convoqués chez Harald Ours Brun, un des dirigeants de la corporation. !!s sont en fait reçus dans une des loges du Conseil de Seattle. Je vous laisse imaginer le degré de sécurité qui règne, lorsqu'on sait que ce sont les personnes les plus importantes de la ville qui siègent ici.

Harald Ours Brun a un problème. Résidant à Seattle depuis quelques années - son poste de responsable de la communication ne lui permet pas de beaucoup voyager - il y a déménagé sa famille composée uniquement de son fils. Celui-ci habite dans le Downtown, et va à l'Université de Seattle. Mais il a disparu, du moins n'a-t-il pas donné signe de vie depuis une semaine. S'inquiétant pour son sort, Harald Ours Brun somme les personnages de le re-contacter.

Les renseignements que Harald donne aux personnages concernant son fils sont les suivants - il s'appelle John Ours Brun - il habite au 9, Spring Street - sa petite amie, Cynthia Voykd, habite au 11, Spring Street - il suit des cours d'économie à l'Université.



## **Première partie**

### **1. L'appartement**

Pour un étudiant riche, l'appartement est... pourri. Autant l'immeuble est superbe, avec des murs en verre et des couloirs ciselés des plus purs joyaux de l'architecture moderne, autant l'intérieur de l'appartement est sale, tenant plus du squat' que de l'appartement. On y trouve des posters, des graffitis, le tout dans des tons noir et orange. Le mobilier est complètement détruit, il n'y a rien d'utilisable ou de récupérable. La plupart des tags ne sont pas très vieux, et la peinture sur les murs n'est pas vraiment sèche.

### **2. La petite amie**

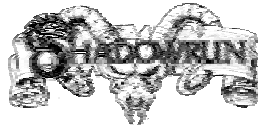
Elle n'habite plus au numéro indiqué qui est occupé par un ork, très poli (si! si!). On peut se renseigner sur sa nouvelle adresse à la poste télématique, à l'Université, ou à un intermédiaire d'un troquet voisin. Une fois arrivés à la retrouver, les personnages apprennent qu'elle s'est faite jeter de l'Université car elle n'allait plus en cours. Elle n'a pas vu John depuis deux mois. A cette époque, il fréquentait tout juste deux hommes, Yann et Jeff. Elle ne sait rien de plus.

### **3. L'Université**

En fait, John a arrêté les cours il y a deux mois environ. Il a arrêté en même temps que Yannick McCullough et Jeffrey Raelson, deux étudiants en balistique. Ils ont rendu leurs cartes d'étudiant en même temps, accompagnés par une autre personne.

"Si! Je me souviens. Y faisait partie des Sonics. Mais si! Les basketteurs humains!" Si les personnages sont calmes, ils peuvent obtenir l'adresse des deux étudiants. Ils partageaient le même appartement, 25, Pine Street. Ce n'est qu'à quelques dizaines de pâtés d'immeuble.

Au 25, Pine Street, l'appartement a été dévasté par l'explosion d'une grenade offensive. Si les personnages se renseignent discrètement dans le voisinage (la Lone Star surveille activement ce quartier), ils apprennent que le coup a été fait par les Disassemblers (les Démembreurs), un gang de trolls vêtus de gris et blanc, tout ce qu'il y a de délicat.



## Deuxième partie

Les Disassemblers sont le gang rival des Halloweeners. En écoutant les nouvelles, les personnages s'aperçoivent qu'il y a eu dernièrement une baston entre eux, semant une excellente récolte de blessés et de morts. La bagarre a eu lieu au nord du Downtown.

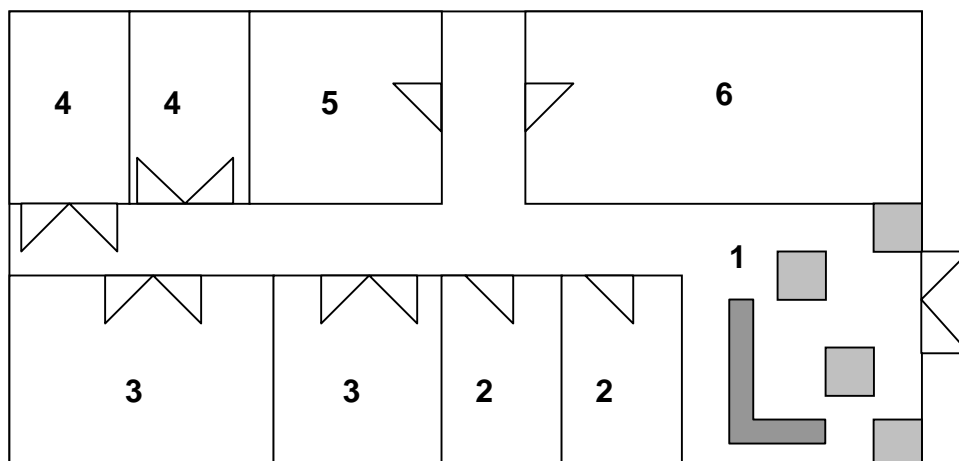
Les personnages vont probablement se renseigner sur les Halloweeners. Les contacts à utiliser ici sont : barman, streetdoc, chef de gang, fic, videur, intermédiaire, et tout contact que vous trouverez approprié. La compétence Etiquette De La Rue (5) peut être utile, elle aussi.

Réussites	Résultat
0	Hé! J'veux as mourir!
1	C'est un gang de quartier. A leur dernière baston, y'a eu des morts chez les bleus.
2	Ils squattent au vieil hangar 21 sur les docks.
3	Ils recrutent pas mal, ces temps-ci, et 'a eu du déchet l'autre jour.
4	Les blessés ont été envoyés au Dr Georges au North Ate Mall.

Si les personnages se rendent dans le Mall, ils verront qu'il est assez grand (10 étages). Il possède deux boîtes de nuit, une salle de concert, des restaurants en pagaille et des boutiques innombrables.

Lorsque les personnages arrivent, un groupe passe au Mall, les *Concret Dreams*, qui déclenchent une émeute (facultatif). Pour ce qui intéresse les personnages, le Mall possède 6 Chop-shops. Le Dr Georges est au 2eme sous-sol, relativement retiré. Sa devanture est discrète.

### Le Chop-shop



1 Hall. Il y a un comptoir, ainsi que des tables où l'on peut voir les différentes modifications possibles. On peut aussi y trouver un garde, membre des Halloweeners.

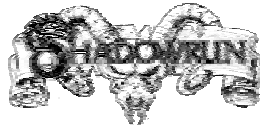
2 Toilettes

3 Salles d'opération (entièrement équipées).

4 Salles de réveil, ou de repos (une personne dans chacune).

5 Réserve de cyberware et de matériel (une chambre peut y être aménagée).

6 bureau (avec les écrans de contrôle, une chambre peut aussi y être aménagée).



Les heures d'ouverture sont de 14 heures à 8 heures du matin.

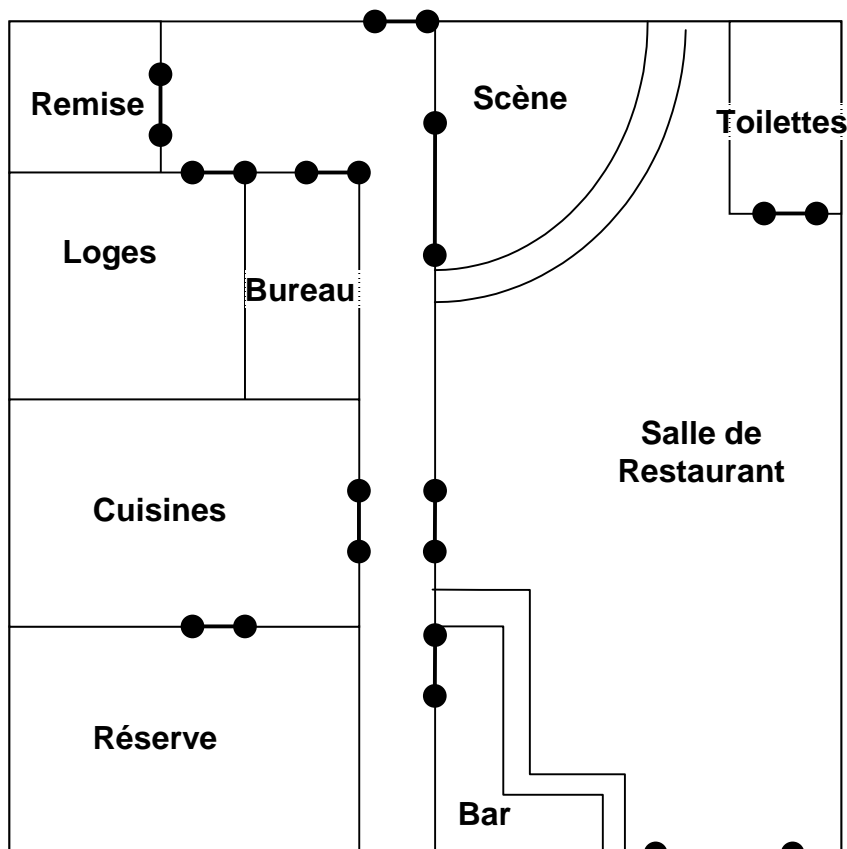
Les personnages, quoi qu'ils fassent pour investir (ou pas) la place, les fichiers qui les intéressent sont bien sûr dans le bureau.

Le fichier leur apprend que ce sont bien les Halloweeners ont effectivement fait un tour ici, et que John était presque mort. Il a donc été vendu au Chop-shop pour payer les soins des autres. Il a été revendu dans la journée à un certain "Crich".

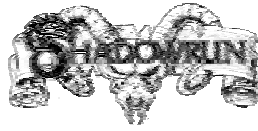
Pour se renseigner, utiliser un Contact approprié et la compétence sus-citée (même seuil).

Réussites	Résultats
0	"Crich"?
1	"Crich" est un petit intermédiaire qui habite Puyallup
2	"Crich" squatte souvent au <i>Bishop 's Corse</i>
3	Il était sur un coup et a pas mal de frise ces jours-ci

### Le Chop-shop



Crich leur apprend qu'il travaillait pour un certain Richardson, richissime propriétaire dans les Puyallup. Tout ce qu'il sait, c'est que Richardson a de gros problèmes de santé, et qu'il veut tuer John pour se faire greffer ses membres. Pour l'instant il le bourre de drogues, de manière à ce que les tissus soient compatibles. Il connaît la maison et son système de sécurité (plus ou moins).



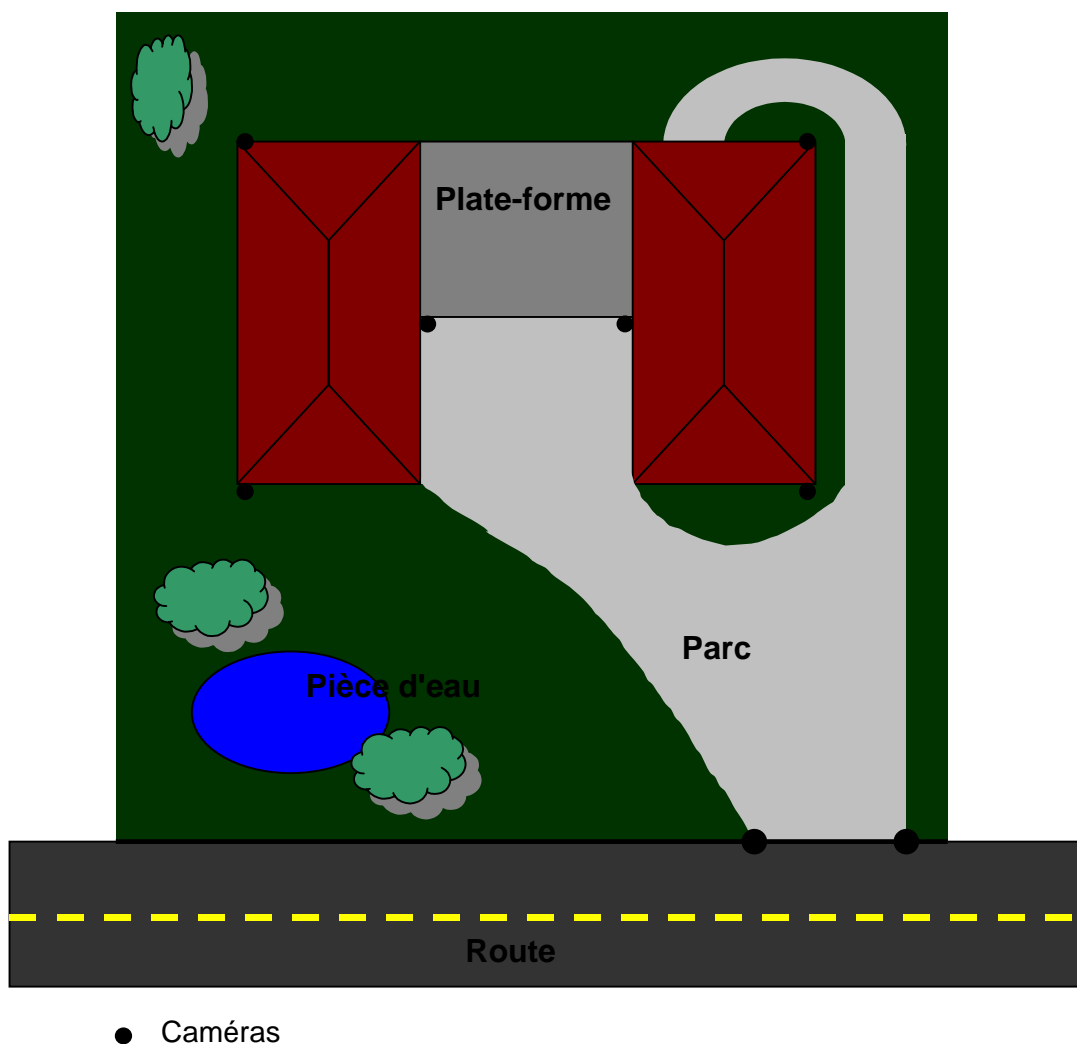
## Troisième partie

### Description de la maison de Richardson:

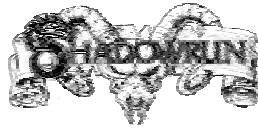
La maison possède une porte à interphone et un mur d'enceinte au sommet électrifié. Le système électrique est relié au système d'alarme interne. Il y a 5 gardes dans la maison, et plusieurs serviteurs. Il n'y a pas d'étage. La serrure externe est à deux codes :

- identificateur rétinien (6),
- serrure maglock (palmaire: 6)

Il y a un garde sur le toit. Les 4 autres peuvent déclencher le PanicButton, et la Lone Star met 1d6 minutes à arriver sur les lieux.

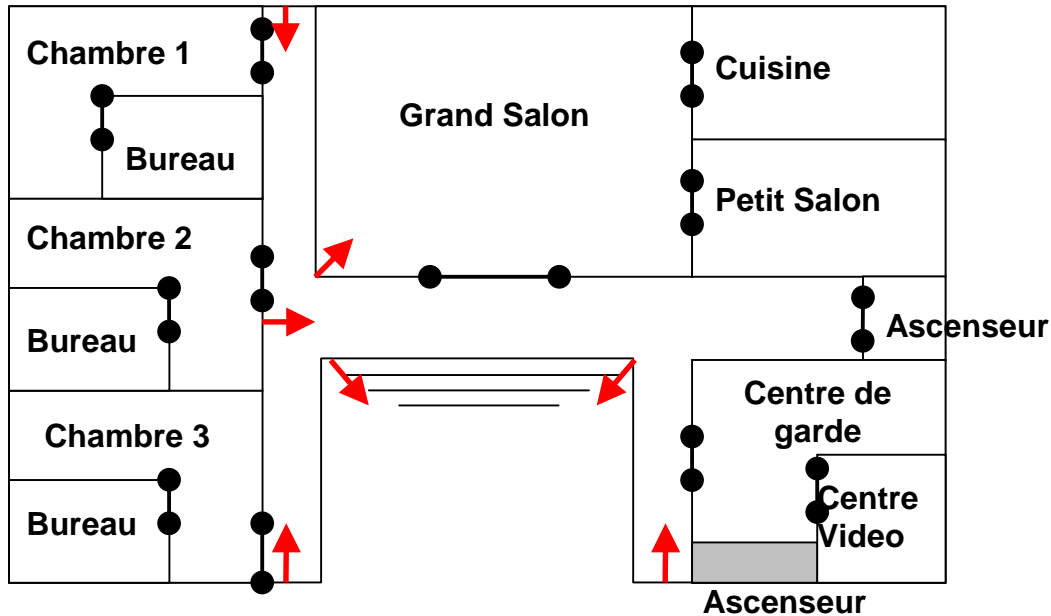


● Caméras

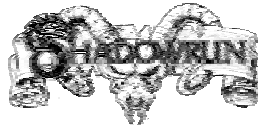


## L'intérieur de la maison

### Sous-sol



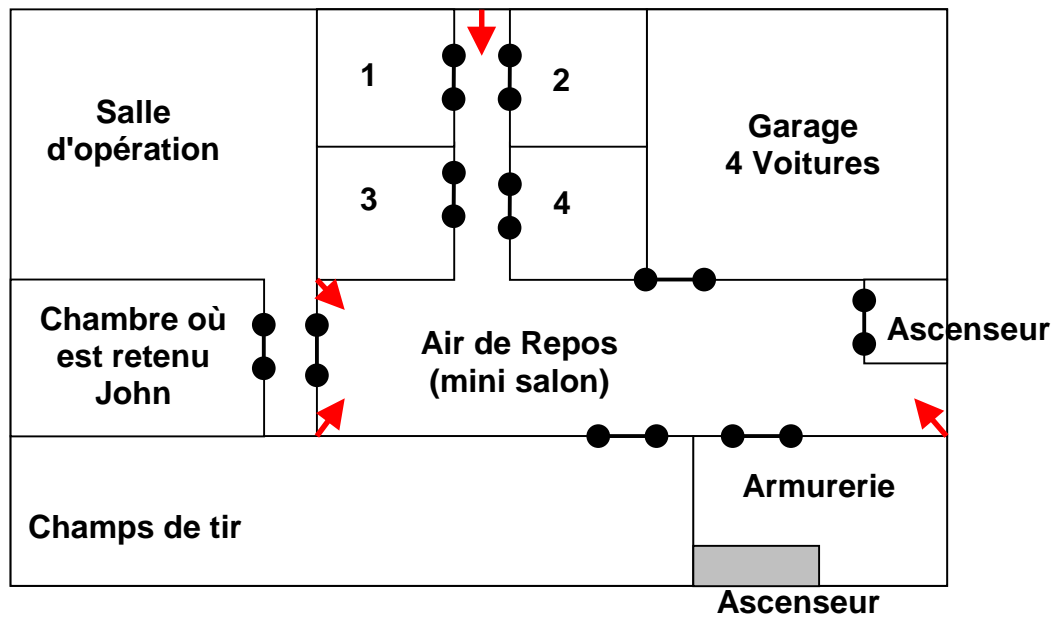
- Grand salon, c'est une immense pièce de réception, dans laquelle on peut trouver une gigantesque fausse cheminée masquant un écran tridéo.
- Petit salon , petite pièce plus intime, richement décorée. Là aussi, beaucoup d'équipement tridéo.
- La cuisine est du dernier cri, avec tous les éléments intégrés
- La chambre 1 est utilisée par Richardson. Seule la chambre 3 est occupée par le chirurgien, excepté celle-ci.
- Le centre de garde a toujours au moins 3 occupants, 2 au repos et un dans la salle vidéo pendant la nuit. Le jour il n'y a que 2 personnes.

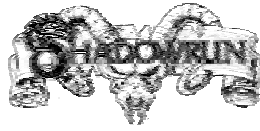


## Sous-sol

- Salles 1 à 4 : appartements des domestiques.
- Chambre de John. Il y a ici un impressionnant matériel de contrôle médical.

Les employés n'ont pas accès au bloc médical, seuls Richardson, les gardes et le Doc le peuvent.  
La serrure a les indices suivants : Maglock (8), palmaire et vocal.





## Les PNJ

### Groupies des *Concret Dreams*

ATTRIBUTS		
	Indice	
Constitution	<u>2</u>	
Rapidité	<u>3</u>	Réaction
Force	<u>3</u>	<div>3</div>
Charisme	<u>3</u>	
Intelligence	<u>3</u>	Initiative
Volonté	<u>4</u>	<div>1d6</div>
Essence	<u>6</u>	
(Magie)	<u>0</u>	

ARMES/SORTS/NOTES
Hurler 3
Frénésie 2
Tomber dans les pommes 1
Faux Cyber-yeux; T-Shirt chromé des Concret Dreams, 1 notepad (pour les dédicaces)

### Gardes des Halloweeners

ATTRIBUTS		
	Indice	
Constitution	<u>4</u>	
Rapidité	<u>3</u>	Réaction
Force	<u>4</u>	<div>5</div>
Charisme	<u>1</u>	
Intelligence	<u>3</u>	Initiative
Volonté	<u>4</u>	<div>2d6</div>
Essence	<u>4</u>	
(Magie)	<u>0</u>	

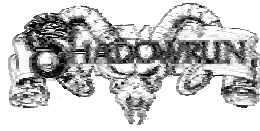
ARMES/SORTS/NOTES
Armes à Feu 2
Combat armé 3
Combat à mains nues 3
Armes de jet 1
Reflexes Câblés Niveau 1
Couteau (4L)
Ruger Super WarHawk (10M)

### Garde de Richardson (Toit)

ATTRIBUTS		
	Indice	
Constitution	<u>4</u>	
Rapidité	<u>3</u>	Réaction
Force	<u>3</u>	<div>3</div>
Charisme	<u>2</u>	
Intelligence	<u>3</u>	Initiative
Volonté	<u>3</u>	<div>1d6</div>
Essence	<u>5,5</u>	
(Magie)	<u>0</u>	

ARMES/SORTS/NOTES
Armes à Feu 4
Interface d'armes
Ingram Valiant (7G)
Remington Roomsweeper (9M)
Gilet à Plaques (B4 ; I3)





### Garde de Richardson (Maison)

ATTRIBUTS		
	Indice	
Constitution	4	
Rapidité	3	Réaction
Force	4	3
Charisme	1	
Intelligence	3	Initiative
Volonté	4	1d6
Essence	5,5	
(Magie)	0	

ARMES/SORTS/NOTES
Armes à Feu 3
Interface d'armes
Ingram Valiant (7G)
Predator(9M)
Gilet Pare-Balles (B2 ; I1)

### Garde de Richardson (Maison)

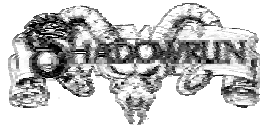
ATTRIBUTS		
	Indice	
Constitution	4	
Rapidité	3	Réaction
Force	4	5
Charisme	4	
Intelligence	3	Initiative
Volonté	4	2d6
Essence	3,5	
(Magie)	0	

ARMES/SORTS/NOTES
Armes à Feu 4
Interface d'armes
Réflexes Câblés (1)
HK 227 (7M)
F5 500a(6L)
Armure lourde Partielle (B6 ; I4)

### Chef des garde de Richardson (Maison)

ATTRIBUTS		
	Indice	
Constitution	4	
Rapidité	4	Réaction
Force	4	8
Charisme	2	
Intelligence	4	Initiative
Volonté	2	3d6
Essence	1,55	
(Magie)	0	

ARMES/SORTS/NOTES
Armes à Feu 4
Combat Armé 3
Interface d'armes
Réflexes Câblés (2)
Bras droit cybernétique
Ares Viper (9G)
Ingram (7G)
Veste Pare-balles (B5 ; I3)



### Garde de Richardson (Sous-Sol)

ATTRIBUTS		
	Indice	
Constitution	<u>3</u>	
Rapidité	<u>5</u>	Réaction
Force	<u>3</u>	<div>7</div>
Charisme	<u>5</u>	
Intelligence	<u>4</u>	Initiative
Volonté	<u>2</u>	<div>2d6</div>
Essence	<u>3.55</u>	
(Magie)	<u>0</u>	

ARMES/SORTS/NOTES
Armes à Feu 4
Combat Armé 3
Armes de Jet 3
Interface d'armes
Réflexes Câblés (1)
MonoKatana (9G)
3 Couteaux de Lancer (3L), Ultra Power (9M)
Gilet Pare-balles (B2 ; I1)

### Domestiques de Richardson

ATTRIBUTS		
	Indice	
Constitution	<u>2</u>	
Rapidité	<u>2</u>	Réaction
Force	<u>2</u>	<div>9</div>
Charisme	<u>3</u>	
Intelligence	<u>4</u>	Initiative
Volonté	<u>2</u>	<div>4d6</div>
Essence	<u>1</u>	
(Magie)	<u>0</u>	

ARMES/SORTS/NOTES
Fuir en Hurlant 4
Esquive 4
Epousseter 5
Demander "ce que l'on désire" 3
Garder une pose impeccable 6
Apparaître au mauvais moment 4
Proposer des rafraîchissements 3
Réflexes Câblés (3) (pour réagir au doigt et à l'œil:-)