

CA SMILE DANS LA RUE

Par Pierre Métaillé (goofax@hotmail.com)

Milieu: urbain-rural

Durée: 1-2 jours

Difficulté: moyen

Type de mission: recherche de données, intrusion

Profil requis: contacts corporatistes, maîtrise des systèmes de sécurité, connaissance des drogues/pharmacologie, conduite de véhicule, sociologie des gangs.

Données historiques

Depuis longtemps, la rue sert aux corporations de "champ d'essai" pour leurs nouveaux projets de produits destinés à un usage de rue (drogues, cybernétiques, armes...). les produits y sont vendus pas cher par des trafiquants au service de la corpo et testés par des cobayes involontaires, leurs effets à moyen terme sont analysés pour enfin produire en série la version commercialisable et définitive desdits produits. Durant la période de test, aucun brevet n'est déposé et si jamais une autre compagnie met la main sur les plans ou la formule du produit et décide de le lancer avant son créateur, elle en a le droit. C'est pour cela que ces produits sont souvent volontairement "bridés" ou même "piégés" afin de réduire les risques de plagiat.

Background

Une nouvelle drogue a fait son apparition dans les milieux underground: le speed minder. C'est un hallucinogène spécial qui donne au consommateur l'illusion d'aller à des vitesses folles en restant immobile. C'est Biotechnica qui a lancé ces capsules dans les rues de Night City afin d'en observer les effets sans avoir à payer des testeurs. Elle fournit de grandes doses à un gang de dorpheurs allumés de la zone, les Smylers, connus pour leur béatitude et leur goût pour tous les hallucinogènes. Biotechnica en a aussi vendu à des gangs de dealers comme les Voodoo Boys ou les reines noires, mais ce sont les Smylers qui sont à leur insu surveillés en permanence par des chercheurs de la corpo pour étudier les effets à forte dose. De nombreuses entreprises portées sur la pharmacologie s'intéressent à cette drogue, mais les chimistes de Biotechnica ont pris soin de plomber la structure moléculaire du speed minder avec des contre agents et des produits anodins afin de brouiller toute tentative de décryptage moléculaire rapide.

Le Speed Minder (nom réel : veloamplificateur neural à effets surcompensés V 1.2)

Effets immédiats: donne une impression de vitesse folle au drogué qui a le sentiment d'aller à 200 à l'heure en marchant, ainsi que la certitude d'être une fusée spatiale en sautant à pieds joints. Inutile de tenter de faire courir le drogué, cela le plonge dans le coma.

Durée: 10-20 minutes

Effets secondaires: tendances à sauter par les fenêtres -mental immédiat-, vomissements et nausées pendant 20 minutes -physique post-, tremblements et spasmes incontrôlés pendant 1 heure -physique post-, pertes d'équilibre et de coordination dans certains cas -physique post-

Seuil de résistance: 12/10/15/8

Prix: encore tres variable (de 2 à 20€ car encore mal connue)

Utilisation: pilules mauves

Temps de latence: 15 minutes

Classification: pas encore classifiée, mais a priori dangeureuse.

Début:

Il est nécessaire qu'au moins un des joueurs ait des contacts avec une grande corporation distribuant entre autres des stupéfiants légaux, de préférence autre que Biotechnica: Pétrochem, Arasaka, Trauma Team... Les PJ peuvent aussi travailler pour un baron de la drogue, mais les crédits seront moindres.

Sarah Stevenson, un cadre supérieur de la branche recherche et développement (R&D pour les habitués) confie à son contact/subalterne/ami la tâche suivante: remonter la filière du Speed Minder. Ils savent que cette drogue est trop complexe pour avoir été lancée par des petits dealers ou des étudiants en chimie. Cela peut venir d'un baron de la drogue d'Amérique centrale, d'une corporation douée en pharmacologie, ou bien d'un chimiste dealer de génie.

Il dispose de 3000€ pour ses frais de mission, somme pouvant être alourdie de 3000 € maximum avec une demande justifiée.

Dans les rues

Pour trouver d'où cette drogue vient n'est pas si facile qu'il n'y paraît. Le gang des Smylers est peu présent dans le centre et discret dans la zone. La plupart des dealers de rue refusent catégoriquement de dire où ils se fournissent, et certaines corporations ont aussi lancé des recherches et les agents risquent de gêner, désorienter voire attaquer les joueurs. Plusieurs techniques d'enquête s'offrent aux joueurs :

-faire parler un shooté au speed-minder (jet de perception > 20 ou de diagnostic > 15) et le faire parler : pas difficile sauf si c'est un Smyler (10% de chances par drogué au Speed minder que ce soit un Smyler). Les drogués diront qu'ils l'ont acheté dans la rue à un dealer. Possibilité de le suivre jusqu'au dealer puis de suivre le dealer jusqu'à son fournisseur (souvent un autre dealer de rue), et ainsi de suite pendant longtemps et avec au moins 1D3 intermédiaires chacun plus méfiant que le précédent. Très long et très difficile.

- Consulter les dossiers de la brigade des stupés : grâce à un contact flic, un netrunner ou un trafiquant d'infos, il est possible de se procurer ces dossiers pour quelques biftons (200-500 selon le contact et le délai demandé) les dossiers sont énormes et il faut plusieurs heures et de la patience pour trouver ce qui se rapporte au Speed minder (jet de bibliothèque >20) : il semble que des membres du gang dorpher les Smylers aient été arrêtés avec de grosses quantités de cette drogue. Des Reines noires ont également été vues en train de dealer ces pilules violettes. Des pirates basés dans un port de la zone ont aussi été arrêtés par la police du port en possession de quelques dizaines de pilules.

DOSSIER DATATERM

NIGHTCITY//GANG//SMYMLERS//DESCRIPTION//01/01/2020

Les Smylers. Gang toxicomane

Echelle de danger : C

Code de danger E4E

Effectif présumé : 80-120

Zone contrôlée : aucune répertoriée

Relations avec les autres gangs : rares, commerciales

Uniforme/couleurs : vêtements sales et légers
(volontaire ?)

Emblème : une happy face bavant

Agressivité : néant, sauf en cas d'overdose d'excitants

Substances favorites : hallucinogènes, euphorisants.

Hiérarchie : inconnue. Peut-être égalitaire.

Situation financière : misère

Education : quasi inexistante. Notions de toxicologie.

Améliorations cybernétiques : rares.

-Le savoir soi-même : avec un petit jet de connaissance de la rue difficile, il est possible de savoir que les smylers sont des experts en matière d'hallucinogènes, et que malgré leur réputation de gros losers de la zone, ils sont toujours au courant (et dépendants) des nouvelles drogues qui te font aller dans la cinquième dimension.

-payer quelqu'un qui sait pour te le dire est aussi un bon moyen d'apprendre : n'importe quel dealer de l'underground peut, avec une question précise et quelques 100€ dire que ce sont les smylers qui fournissent toute la ville en Speed minder.

PS : tout joueur dealer avec un score d'indic supérieur à 5 saura ça.

Une fois les Smylers repérés

Ce sont des junkies comme il y en a partout dans la ville : regard vide, fringues crasseuses, cheveux sales et emmêlés, et eux se démarquent par le sourire béat et perpétuel qui les caractérise. Mine de rien ils sont organisés, et chacun à juré de préserver le secret de leur planque. Ils sont entraînés à semer des poursuivants dans les rues avec une méthode bien amusante : des qu'ils s'aperçoivent qu'ils sont suivis, ils ne rentrent plus au QG, et ne font qu'errer dans les rues et zoner un pu partout, jusqu'à ce que leur poursuivant abandonne, découragé. Les torturer pour les faire parler n'est pas non plus une mince affaire. Ils sont rapides et ont tendance à s'enfuir très vite des qu'il y a des embrouilles là où ils sont. Et au cas ou on les chopperai, ils ont tous sur eux une ou deux capsules de dorph, pour s'immuniser à la douleur pour un bon bout de temps. Et inutile de tenter de les faire parler en les droguant ou en les saoulant, ils sont tellement habitués à être shootés qu'ils savent dissiper les effets de la plupart des substances sur commande.

Les Smylers, membre moyen

Ils sont pacifiques, béats et anarchistes. Leur aspect de loques est un de leur meilleurs atouts : on ne les pense pas capable de mentir ou de manifester de la vivacité.

INT 5 REF 4 CON 4 TECH 5 MV 7 EMP 7 BT 4 SF 8

Résister à la torture et aux drogues 8 se cacher/semer 6 perception 6 esquive 4

connaissance de la rue 4 survie en milieu hostile 5 lutte 3

Cybernétiques : tres peu, jamais de cybermembres ou d'armes implantées.

Matériel : vieilles frusques élimées, 1D6 capsules de Speed Minder, 1D3 doses d'une autre drogue hallucinogène, 1 de Dorph, 1D3 €

Mais alors comment les débusquer ???

Il y a plusieurs moyens de trouver leur planque :

-les suivre discrètement : il faut réussir un jet de suivre/pister >1D10+11, sinon le suiveur réalisera au bout d'1D3+1 heures qu'il s'est fait balader. Si réussi, le Smyler le conduira au QG.

-Les interroger à l'amiable : avec un jet de social >15 et quelques thunes, il est possible de faire avouer à l'un d'eux que leur QG se trouve dans un vieux port de la zone. (il y a en tout 5 installations portuaires désaffectées dans la zone, dont seule une n'est pas squattée par des punks (dangereux) ou des pirates (tres dangereux), à cause d'une contamination bactériologique à tendance radioactive mutagène qui a

contraint les habitants à déménager à cause d'attaques de rats agressifs d'un mètre de long (et oui rien que ça , en tout cas n'y restez pas la nuit).

-Traîner dans les bars : patience et bières à payer essentielles pour cette méthode. Seuls quelques marins et douaniers seront au courant du squatt des Smylers dans un vieux port.

Si les joueurs ne sont pas assez discrets, qu'il avouent qu'ils travaillent pour une corporation ou si ils semblent s'intéresser de manière trop insistante à la source du produit, des équipes d'autres corporations rivales sur le même projet risquent de les repérer et de leur tendre des embuscades plus dissuasives que meurtrières (un sniper qui shoote un pigeon à coté d'eux, un mitraillage intensif de leur bar favori quand ils y sont, pétage de leur gueules à coup de battes dans une ruelle...), menées par des punks du même genre qu'eux.

La Planque des Smylers :

C'est un vieux port désaffecté au cœur de la zone de combat, dans un coin constamment baigné de brumes fétides venant de la mer et des égouts. Au milieu des vieux docks, des énormes tuyaux d'égouts, de carburant, et des milliers de câbles électriques sectionnés, un petit bidonville s'est créé, et le gang vit là dedans en compagnie des rats, des lichens fluorescents au protoxyde de sodium, des cafards et des mouettes déplumées, cette faune étant leur principale source de nourriture.

Les taudis s'entassent sur plusieurs étages, s'effondrant régulièrement. Tous les smylers connaissent le chef Hérisson. C'est un des plus vieux membres, avec 42 ans et toujours en vie malgré les doses qu'il s'enquille chaque jour. C'est en fait à cause d'une amélioration nanochirurgicale qui lui donne une semi immunité aux effets secondaires désastreux des drogues dures. Les seuls inconvénients de cette implantation sont sa paraplégie totale, sa vue médiocre, sa peau couverte de pustules et des crises de folie mégalomane lui faisant dire des prophéties et des révélations mystiques sans fondement ni sens (bien que si vous le désirez ces crises puissent être un don paranormal) que les autres membres interprètent comme des paroles divines. Dans ses phases de lucidité, Hérisson est un brave vieux hippie prêt à aider de pauvres punks en détresse, si ceux ci jettent leurs armes à la mer et partagent leur argent avec la communauté, bien sur...

Les membres sont tous pouilleux, sales et livides. La plupart ont un sourire satisfait aux lèvres et aucun ne montrera de signe d'agressivité, a part un shooté au Thrill (drogue de combat rendant tres méchant, résistant à la douleur et plus rapide au combat) qui essaiera de jeter un joueur à l'eau. Si il est blessé ou tué, les autres membres refuseront de parler à l'équipe et les baisera à la première occasion. Tous disposent de speed minder, et aucun ne dira où il l'a trouvé, ou bien dira que c'est le Hérisson qui leur a donné. Il faut interroger le Hérisson avec pour savoir que ce sont des anges venus de la nuit qui leur apportent des caisses de cette drogue en leur disant de goûter le nectar des dieux, mais qu'ils ne viennent que devant lui seul pour lui indiquer où trouver les caisses cachées dans les ordures du voisinages. Puis il va les chercher à l'aide de ses disciples (quatre filles complètement et perpétuellement perchées qui lui obéissent -attention elles ne sont pas maltraitées ni abusées, Hérisson est naturellement gentil et depuis peu impuissant) et revient les distribuer en se faisant une réserve pour les temps de disette (2054 gélules à ce jour secret connu de lui et de ses disciples).

La vérité est tout autre naturellement : ce sont des chercheurs de Biotechnica en pharmacologie qui ont pris contact avec lui il y a quelques mois pour lui proposer de tester leur nouvelle drogue gratuitement à l'échelle du gang et commencer à faire une

réputation de cette substance dans la rue en la distribuant à des réseaux de dealers. Le système est le suivant : une équipe de distribution s'arrête dans un lieu chaque fois différent du précédent, vérifie que personne n'est dans les parages, puis appelle le Hérisson sur son téléphone portable (dont les membres du gang ignorent l'existence) pour lui donner le lieu de rendez vous. Quand celui-ci arrive avec ses disciples, les hommes de Biotechnica leur donnent une pleine caisse de speed minder (1500 gélules environ) et lui demande ce que le gang a pensé de la drogue cette semaine (chaque caisse est un peu différente de la précédente, la mise au point continuant non stop), puis l'équipe s'en va. Il y a aussi 5 agents de la corporation infiltrés dans le gang ayant pour but d'observer les effets sur les Smylers, les caractéristiques des overdoses, les réaction des sujets... ils gardent profil bas mais risquent de repérer les PJ si jamais ils semblent s'intéresser un peu trop aux petites pilules mauves.

Les agents infiltrés, 26-32 ans, un medtech et 4 solos.

Ils se font passer pour des Smylers mais leur excellent état de santé les trompe. Hélas pas même le Hérisson n'est assez malin pour s'apercevoir de la supercherie. Ils tueront toute personne les ayant démasqué ou suspecte.

REF 9 INT 8 TECH 9 BT 6 MV 6 EMP 5 CON 10

Sens du combat/medtech 7 se cacher/semer 6 perception 5 pharmacologie 6 diagnostic 5 lutte 8 mêlée 6 pistolet 7 athlétisme 5 résister aux drogues 4 PM 4 fusil 6 moto 5
Cybernétiques : Cyberaudio (liaison radio brouillée, éditeur de sons, détecteur de stress), neuromat, prises d'interface, cyberoptiques infrarouges, changement de couleur. Implant anti épidémies (+3 en résistance aux drogues, régénération doublée). Wolfers.

Matériel : habits de Smylers, drogues factices, drogues de combat, speed minder, 5€ Chacun a une cache où il planque des habits civils, une cagoule, une grosse arme (gros pistolet/fusil à pompe/uzi), 1000€ en liquide, les clefs d'une moto cachée dans les parages.

Si les PJ se font repérer :

Les 5 agents leur tendront une embuscade dans une zone un peu éloignée du squat. Ils encercleront les PJ et leur tireront dessus à visages masqués et en habits civils. Les but n'est pas l'extermination mais la dissuasion, ils les laisseront partir si ils commencent à fuir. L'attaque cessera des que les agents auront perdu deux des leurs ou des que les PJ fuiront.

Les PJ seront alors tentés de suivre le Hérisson lors d'une " récolte " :

Le hérisson sort dans la nuit accompagné de ses disciples qui le portent sur un fauteuil " missionnaire ". ils portent des lunettes de vision nocturne et marchent dans les vieux docks et les dépotoirs pendant 15 minutes. Pour les pister sans se faire remarquer il faut réussir un jet de suivre/pister à 15 par personne (13 avec des vêtements sombres). Un échec signifie que la troupe les a vu et rebrousse chemin illico et attendra Si le jet est réussi la petite troupe se dirige dans un terrain vague jonché de vieux débris métalliques et de carcasses de voitures rouillées. L'équipe de distribution: une chimiste, un pilote de jeep, 3 gardes biotechnica en civil armés de fusils d'assaut, le tout dans un mini van 4x4 blindé contenant la caisse de gélules. Deux motos de combat les suivent de loin et en cas d'urgence un AV-6 de combat peut venir à leur rescousse en 2D6 minutes (canons 20mm, roquettes, mitrailleuses 7,62 et blindage renforcé 60PA)

La chimiste pose quelques questions au Hérisson et aux disciples, les gardes déchargent la caisse que les disciples emportent, salutations et au revoir. Chacun repart de son côté. Il faut impérativement suivre le van (banalisé, les PJ n'ont aucune idée de la corporation ou le réseau auquel il appartient). Ils doivent pour cela réussir un jet de suivre/pister à 15 et une jet d'automobile à 12. si le jet de suivre/pister est raté, ils sont repérés et les deux motos les arrosent pendant que le van accélère.

Les deux motards, solos

Ils n'ont pour but que la dissuasion et tireront d'abord une salve de sommation. Si ils subissent une riposte trop dure ou si l'un d'eux est abattu, ils abandonneront mais appelleront l'AV-6...

REF 8 CON 7 moto 5 mitrailleuse 4 pistolet 5 athlétisme 4.

Moto Harley Aile noire : 40PS 15PA 160 km/h maniabilité +1 mitrailleuse double : + 1 5D6 chargeur 20 cadence 20 portée 300m ST. chaque moto a deux minis missiles (+2, 4D6)

chaque pilote à un pistolet 9mm, blouson et pantalon 4PA, casque 15PA, radio.

Finalement, le van quitte l'autoroute pour rejoindre une petite route à l'est du centre ville, dans un coin peu habité et boisé. La route continue dans la forêt puis est bloquée par une barrière.

Voir plan du labo.

Le labo ressemble à un gros bunker : béton épais, portes d'acier à serrure à carte, l'AV-6 mentionné plus haut est posé sur le toit, gardes bien armés.

Il y a un grand parking à côté où sont garées les voitures des chercheurs, les minibus de transport des gardes, ainsi qu'un poids lourds (vide) servant à amener les matières premières.

Les Gardes du labo

Ils ne connaissent pas tous les chercheurs mais se connaissent entre eux. Ils ne se battent pas jusqu'à la mort, et ont plutôt tendance à appeler des renforts en donnant l'alarme. Chacun a une carte clé et un code.

REF 6/7 CON 7 INT 5 MV 6 TECH 5 SF 8 EMP 4 BT 5

Sens du combat 4 mêlée 5 pistolet 5 fusil 4 lutte 6 athlétisme 4 perception 4

Cybernétiques : biomoniteur, amélioration nano-optique des yeux (pas de malus d'obscurité)

Matériel: carte-clé, communicateur, gilet pare-balles 18 PA, matraque, monocouteau, casquette Biotechnica, pistolet 11mm sternmeyer P35, plus un chargeur, fusil à pompe cal.12 sternmeyer stakeout 10, plus un chargeur.

Les chercheurs

Ils élaborent des drogues pour Biotechnica. Ils sont souvent assez râceux du fait qu'ils aiment bien tester leurs créations. Ils ne se battront pas, mais fuiront ou déclencheront l'alarme en cas d'attaque.

REF 4 INT 8 TECH 8 SF 7 CON 6 EMP 7 MV 5

Pharmacologie 6 chimie 5 mathématiques 6 biologie 6 résister aux drogues 4 conduire auto 4

Cybernétiques : biomoniteur, neuromat, prises d'interface, liaison machine, liaison ordinateur.

Matériel: blouse blanche, gants latex, ordinateur de poche type e-book, voiture type

petite compacte, quelques pilules de speed-monder et 1D3 tubes d'awaken, de smash ou quelques pilules de THC concentré, 1D10+10 € en liquide.

L'équipe de sécurité d'alerte

Habités à des missions d'exercice et à des fausses alertes, ils ne seront pas très méfiants à moins d'entendre des coups de feu ou d'être prévenus par quelqu'un que c'est sérieux.

REF 8 CON 8 INT 4 TECH 5 MV 7 SF 8 EMP 3

Sens du combat 6 pistolet 6 fusil 5 arme lourde 5 lutte 8 perception 4 athlétisme 6 conduire 6

Cybernétiques : ligne smartgun, optiques infrarouges, booster de réflexes Vitmat.

Matériel : gilet pare balles 18 PA, casque à visière 20 PA, pistolet sternmeyer 35, plus 1 chargeur, fusil d'assaut léger militech Ronin interfacé, 3 grenades flash, 2 explosives, communicateur, monocouteau, gants de combat (+2 aux dommages de poings).

Le labo est protégé par un système de sécurité performant : chaque employé possède une carte-clé et un code personnel. Si pour passer une porte le code est raté 3 fois, l'alarme type 1 est déclenchée : toutes les portes se verrouillent jusqu'à ce qu'une équipe de sécurité garée à 1 km dans la forêt arrive et éteigne l'alarme. Ils mettent 3 minutes pour arriver.

Si par radio un garde déclenche l'alarme, l'alarme type 2 est déclenchée : l'équipe de sécurité est appelée, les portes du labo sont verrouillées, et l'AV-6 du toit décolle.

Si il semble qu'un réel danger menace (attaque armée, extraction...), la procédure suit l'alarme type 2 et en plus un véhicule de transport blindé type Arasaka combat 10 (50 PA 100PS, 6 roues blindées, canon à obus léger dégâts 8D10, mitrailleuse 7,62, contient 10 soldats en armure lourde metalgear armés de fusils d'assaut lourds)

Pour entrer :

- choper un chercheur ou un garde, lui prendre sa carte et lui faire cracher son code
- entrer par intrusion en bidouillant les serrures (de nuit et avec beaucoup de discrétion).
- entrer en force à coups de fusil et de grenades (faire vite avant que les renforts n'arrivent)
- faire une brèche à l'explosif dans un mur et rentrer (idem ci-dessus)
- se cacher dans une caisse de produits quand le camion décharge (il faut suivre le camion)
- renter en braquant les gardes et en les faisant ouvrir (bien les surveiller)

Le labo, données techniques :

Murs 60 PA 120 PS par mètre.

Portes 40 PA 40 PS. Difficulté de crochetage 20.

Vitres (rares et étroites) 30 PA 20PS insonorisées. 30 cm de haut 2m de large.

Etages : deux (en comptant le rdc) et 1 sous-sol.

Personnel : 1 directeur, 25 agents de sécurité, 23 chercheurs (sans l'équipe de distribution)

Sécurité : gardes armés, caméras de surveillance, AV-6 d'assaut, détecteurs de mouvements.

Portes : 3 (porte principale, grande du hangar, porte de secours (ouverte qu'en cas

d'incendie)

Activité : recherche pharmacologique spécialisée substances psycho-actives.

Horaires d'ouverture : permanent, mais il y a deux fois moins de chercheurs entre 18H et 8H.

Maintenance : robots de nettoyage et monte-charges automatiques.

Extérieur : barrière avec 1 garde, parking, 2 gardes devant chaque porte, 4 en patrouille.

RDC : cantine du personnel sécurité, cantine des chercheurs, hangar à produits, labos secondaires (recherches peu importantes), toilettes, machine à café. 6 gardes, 8 chercheurs.

1^o étage : labos secondaires, salle de surveillance, équipe de pilotage de l'AV-6, stocks de nourriture, de carburant et de munitions, bureau du directeur de labo, infirmerie. 4 gardes, 5 chercheurs.

1^o sous-sol : labo principal (speed-minder), serre avec cultures sensibles, sortie secrète (par sous-terrain et chariot menant 3 km plus loin dans la nature, ordinateur central, stocks de speed-minder (10000 gélules environ, de qualités variables). 8 gardes, 10 chercheurs.

Une fois la formule récupérée dans l'ordinateur central, les PJ doivent donner la formule à Sarah Stevenson qui se fera une joie de les récompenser... en chèques cadeaux de la corpo, en tickets restau, et en T-shirts et casquettes au nom de la corpo. Eventuellement, elle peut leur avoir des produits de la corpo aux 3/4 du prix (armes chez arasaka, implants cyber ou abonnement chez trauma-team, drogues ou produits chimiques bizarres chez pétrochem...).

Tout est bien qui finit bien, et un mois après, le speed-mider sort dans le commerce au prix de 5€ mais en moins puissant. biotechnica intente un procès qui se poursuivra pendant quelques mois, mais cela ne regarde plus les PJ qui auront déjà pleinement profité de toutes les pilules qu'ils ont put ramasser au cours de la mission.