

>>> Sauvez J.Cage <<<

<http://www.lapagode.net/>

Introduction	2
---------------------	---

Déroulement possible :	2
------------------------	---

CHAPITRE 1 - RENCONTRE VIRTUELLE	3
-----------------------------------------	---

Dîtes-le avec des mots	3
------------------------	---

L'envers du décor	3
-------------------	---

Antivirus	4
-----------	---

CHAPITRE 2 – LA MATRICE	4
--------------------------------	---

Dîtes-le avec des mots	4
------------------------	---

Organisation du Système de l'Hôpital	5
--------------------------------------	---

L'envers du décor	5
-------------------	---

Decker de la clinique (1)	6
---------------------------	---

Fichiers du sous-système	6
--------------------------	---

Antivirus	7
-----------	---

CHAPITRE 3 – TRANSFERT OU ECHANGE DE CORPS.	8
----------------------------------------------------	---

Dîtes-le avec des mots	8
------------------------	---

L'envers du décor	8
-------------------	---

Antivirus	9
-----------	---

CHAPITRE 4 – INFILTRATION OU INTERVENTION	9
--------------------------------------------------	---

Dîtes-le avec des mots	9
------------------------	---

L'envers du décor	9
-------------------	---

Plans de la Clinique :	11
------------------------	----

OMBRES PORTEES	14
-----------------------	----

Redstar	14
---------	----

Tino	14
------	----

Boomer	14
--------	----

ANNEXE : Fiche de Decker	16
---------------------------------	----

Ce scénario est une aventure solo pour decker débutant (En annexe, la fiche d'un personnage pré-tiré). Mais il peut également être adapté pour 3 ou 4 joueurs supplémentaires (pour libérer le patient).

C'est une aventure assez libre.

Le but de la mission est simple mais le joueur est libre d'élaborer le plan qu'il souhaite, en fonction de ses envies et des informations qu'il aura récolter dans la matrice.

Introduction

John Cage, ridicule ce pseudo, c'était le personnage principal d'un vieux film de série Z, un navet de toutes façons. Mais quand je suis rentré dans les ombres c'est le premier qui m'est venu à l'esprit. Après quelques runs, ma réputation était faite. Mes spécialités : Systèmes de sécurité, Interconnexions matricielles, Piratages informatiques. Je m'infiltrais avec une première équipe dans les bureaux corpos, ma console et ma boîte à outils sous le bras. Je raccordais les réseaux privés sur la matrice, après quoi un decker s'occupait du piratage proprement dit.

Au bout de quelques années de ce train de vie, j'avais décidé de raccrocher doucement. Je m'étais dégoté un petit boulot plus « tranquille » : videur dans une boîte de nuit des Barrens. La perspective de devoir sortir un troll furieux peut paraître incongru mais c'est toujours mieux que de devoir affronter les mages corpos et leurs élémentaux. Et puis ça me permettait de rester en contact avec les ombres.

Bref, ce jour-là, il s'agissait de dépanner Redstar, une petite que j'ai rencontrée il y a quelques années. C'est une elfe, magicienne, avec, comme atout principal, un corps de rêve auquel je ne peux rien refuser ! Même lorsqu'elle m'a demandé de détourner un convoi d'armes.

Sauf que cette fois-là était de trop... Un piège. Ils nous attendaient. Ou plutôt, c'est elle qu'ils voulaient coincer ; et c'est moi qu'ils ont eu ! Mes réflexes câblés alpha ont déliré, comme enraillés, impossible de bouger. Tout est allé très vite et moi je voyais la scène au ralenti. Pour la première fois de ma vie de runner, je n'ai pas eu le temps d'agir. Ils étaient une bonne quinzaine ; ils nous ont rapidement encerclés, braqués et criblés de balles.

Une véritable exécution.

Redstar était occupée à essayer de se protéger et n'a rien pu faire pour moi...Moi, je voyais, comme dans un rêve, les balles rebondir sur son bouclier magique, me rendant à peine compte qu'autant de balles m'arrivaient dessus.

Et puis, le trou noir...

Au loin, les sirènes des ambulances et la turbine d'un hélicoptère. Et des mains qui me soulèvent...

Je me réveille dans ce qui ressemble à une chambre d'hôpital. A moins que ce ne soit qu'un rêve... Le temps d'une sensation brûlante sur mon bras et à nouveau les ténèbres...

Déroulement possible :

- ① Le decker est contacté un soir par son fixer habituel pour un petit boulot bien payé. Le rendez-vous se fait dans la Matrice.
- ② Il se connecte au système de la clinique et efface le patient, « John Cage », des fichiers informatiques.
- ③ Puis, suivant les informations qu'il récolte, il élabore un plan : organiser un transfert bidon ou s'infiltrer dans la clinique (prochaine équipe d'entretien ou d'infirmiers)...
- ④ Si l'une de ces options douces tourne mal, le decker trompe le système de sécurité pour faciliter l'infiltration d'une deuxième équipe à l'intérieur même des locaux.

CHAPITRE 1 - RENCONTRE VIRTUELLE

Le PJ est contacté, vers 20h30 par son fixer habituel pour une petite cyber-run facile et bien payée. Le Rendez-vous se fait sur l'adresse matricielle d'un cyber-bar, bien connu par les shadowrunners pour sa discrétion...

Le mot de passe de cette mission est « Redstar ».

Dîtes-le avec des mots

L'adresse matricielle vous conduit à l'intérieur d'un bar virtuel, l'ambiance y est moite et enfumée. De part et d'autres, vous distinguez des personas de toutes sortes, fantaisistes, inquiétants, sophistiqués.

Vous n'arrivez à distinguer aucune conversation du brouhaha général : ces conversations sont certainement brouillées. Au bar, un Batman discute avec une princesse tout droit sortie d'un vieux conte de fées ringard. Le barman, lui-même, est une créature mi-homme mi-machine, avec une multitude de bras lui permettant de servir tout le monde en même temps.

Vous vous approchez et prononcez le mot de passe : « Redstar ». Il vous tend alors une clé électronique. Vous la saisissez et soudain tous les personas qui vous entouraient l'instant d'avant disparaissent. Vous vous retrouvez dans un luxueux salon privé devant l'image d'un homme en costume sombre et cravate :

Bonsoir. Je suis Mr.Johnson. Il y a de cela 1 heure maintenant, suite à une fusillade, une personne a été admise dans une clinique privée de la société Doc Wagon. Cet homme est en danger dans cette clinique. Des personnes influentes sont en ce moment à sa recherche. Ce n'est qu'une affaire d'heures avant qu'ils ne le retrouvent. Les dernières infos que j'ai reçues indiquent que notre homme est sorti du bloc il y a peu. Son état est critique. Comme son contrat l'implique, Doc Wagon fera tout pour le sauver. Mais si ses poursuivants le rattrapent, il n'aura aucune chance.

La mission est simple : il vous faut vous introduire dans la matrice de cette clinique et modifier les fichiers afin de l'extraire de la manière la plus discrète possible. Une équipe est déjà postée à l'extérieur et attend votre intervention et vos directives pour agir.

Vous serez payé 2000 ¥, plus 1000 ¥ si le client est secouru dans l'heure.

Si le runner accepte la mission :

L'homme tend alors un disque virtuel.

Si vous acceptez le contrat prenez ce disque, il contient toutes les infos dont vous avez besoin.

Explications de Johnson

Je ne connais absolument pas les détails. Désolé, il vous faudra vous contenter de ce que je vous ai dit. N'oubliez pas que cette mission est urgente, si vous avez un doute, nous pouvons toujours faire appel à un autre decker.

L'envers du décor

• Infos contenues dans le disque :

☉ Sur le patient :

L'homme s'appelle John Cage. C'est sous ce nom que l'hôpital a enregistré son admission. Il est dans la chambre 501, au cinquième étage. Son état est critique, il vient d'être opéré et la gravité de ses blessures fait qu'il oscille entre la vie et la mort. L'infirmier passe toutes les heures vérifier ses constantes. De plus, l'étage est sécurisé par un poste de gardes.

☉ Un numéro protégé où contacter Redstar.

☉ Sur la clinique :

C'est la clinique Doc Wagon de Bellevue. Sur le disque se trouvent l'adresse matricielle de la clinique ainsi qu'une clé d'accès.

☉ Pour le paiement :

L'adresse matricielle d'un site de transactions financières pour le paiement après mission.

• La Sécurité de la clinique (voir plans)

• Mr. Johnson

C'est un Mr.Johnson intérimaire. Il s'occupe de trouver des runners pour des missions que leur confient de vrais Mr.Johnson. Sa véritable identité n'est pas importante dans cette mission. C'est un professionnel et il ne divulguera pas la véritable identité de Redstar. Il n'a pas de temps à perdre : il a recruté un débutant à cause de la faible rémunération, mais il ne l'avouera pas, bien sûr.

****TEST Négociation (5) pour faire monter le prix de 20%.**

• Redstar (voir Ombres Portées)

Le joueur n'aura accès qu'à ces informations s'il décide de composer le numéro de la puce.

Redstar a 22 ans. Elle fait partie de l'équipe qui attend en bas de la clinique. C'est une elfe d'origine africaine, cheveux courts rouges et grands yeux noirs. Elle s'habille toujours de cuir rouge. Elle est jolie, svelte et très charismatique.

C'est une magicienne illusionniste.

Runner elle-même, son comportement envers le PJ est assuré et professionnel. Elle répondra à toutes les questions mais refusera de donner des détails sur la fusillade, considérant son échec comme une grave erreur. Elle regrette d'avoir entraîné John dans ce piège et se sent responsable.

Antivirus

Si le joueur refuse le contrat, faites lui comprendre qu'étant débutant, il ne retrouvera pas forcément une occasion comme celle-ci...

De plus, il pourra toujours retrouver Redstar et John Cage dans une autre aventure. Mais cette fois, c'est peut-être lui qui sera dans le besoin. A vous de voir si le PJ saura les convaincre...

CHAPITRE 2 – LA MATRICE

21h00...*L'adresse matricielle se trouve sur le disque virtuel remis par Mr.Johnson. (voir le chapitre précédent)*

Dîtes-le avec des mots

Vous entrez dans le hall classique d'une clinique Doc Wagon standard. Devant vous : une réceptionniste en blouse blanche avec un décolleté qui achèverait n'importe quel patient en phase terminale. Vous vous approchez et lui présentez le pass de la puce. Elle lève de magnifiques yeux roses vers vous. Après avoir passé le badge magnétique dans son système, elle vous adresse un étrange sourire, quelque peu synthétique : « *Bienvenue Dr.Nally. On vous attend en salle 3* »

Une infirmière se matérialise, comme par enchantement à votre droite et vous aide à passer une blouse blanche, des gants et un masque. Lorsque vous êtes habillé, elle disparaît aussi étrangement qu'elle est venue et la pièce se met à tourner autour de vous. Vous vous retrouvez soudain pile en face d'une double porte.

Lorsque vous approchez, cette porte s'ouvre en grand sur ce qui semble être une salle d'opération. La lumière est très blanche et se reflète dans les murs clairs de la pièce. Au centre, un corps est allongé sur une table. Il semble endormi ou peut-être inconscient. Des odeurs de médicaments et de formol vous assaillent.

Derrière le corps, des bio-moniteurs indiquent les constantes vitales de l'individu. Tout est représenté en 3 dimensions. Des courbes et des tableaux de chiffres tournent sur eux-mêmes dans de grands flacons.

Devant vous, le ventre du malheureux est ouvert, vous dévoilant sans pudeur son intérieur.

Organisation du Système de l'Hôpital

Orange – 8/12/12/13/12/14
Code Sécu – Valeur/Accès/Contrôle/Index/Fichier/Esclave

Echelon de Sécurité	Mesure de Sécurité
6	Sonde-6
12	Trace-5 (Killer-5)
18	Rippler Marqueur (Masque)-6
22	ALERTE PASSIVE : Trace-9 (Killer-8)
33	Sonde-7
36	ALERTE ACTIVE Envoi du decker + Activation d'une alarme physique. Brouillage-7
40	Trace-8 (Foudre-7)
45	Rippler Ecorcheur (Solidité)-7
50	COUPURE

L'envers du décor

En fait, les flacons se trouvant devant les bio-moniteurs sont les fichiers publics du système (informations présentes dans la section « Contacts »).
Les cliniques Doc Wagon conservent leurs fichiers importants dans un sous-système.

En termes de jeu, le PJ réalise ici son test d'accès au système :

Côté PJ : Test Informatique
SR = Indice Accès du système – Mystification

Le joueur doit obtenir plus de succès que le MJ.

Côté MJ : Test Valeur de Sécurité du Noeud
SR = Facteur de Détection du decker

Le decker peut être en relation avec le monde extérieur par la parole, par une imprimante, par un écran... (mais l'initiative est réduit d'1D6 sauf si électrodes ou dinosaures).

Pour trouver le sous-système caché : le decker a plusieurs possibilités :

Test Informatique
SR = Index - Catalogue

Test Informatique
SR = Sous-Système - Analyse

Tout d'un coup vous vous sentez comme aspiré dans le corps du malheureux allongé sur la table. Vous accédez à un sous-système. Là, les fichiers sont des représentations holographiques des organes du patient, parmi lesquels vous évoluez dans une espèce de vaisseau.

Les Noeuds Esclaves

Le moniteur de surveillance de chaque patient peut être contrôlé depuis la matrice, ainsi que les alarmes et les caméras de chaque niveau.

*****TEST Informatique (14 – Commande)***
(+ Réserve matricielle)
Temps de Base = 1 heure / nombre de succès obtenus

Les Cis

Sonde : Globule rouge qui semble plus gros que les autres.

Trace : Petite forme jaune qui ressemble à un spermatozoïde (et qui semble suivre le drone)

Brouillage : Fumée (qui perturbe le champ de vision -> les données ne sont plus visibles pour le decker)

Killer : Virus (Globule rouge Sonde qui sort ses pics et essaie d'attaquer le vaisseau si activé)

Foudre : Virus (le globule rouge Sonde s'enflamme et cherche à s'accrocher au vaisseau)

Rippler : Le decker perd le contrôle des instruments de bord et donc le contrôle du vaisseau tout entier.

Decker de la clinique (1)

Le persona du decker de la clinique est un médecin psychopathe. Son visage est caché par le masque qu'il porte et des poches de sa blouse dépassent de nombreux instruments de torture : scalpels, ciseaux, pinces étranges...

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
2	4	2	3	6	4	5,5	0

Réaction : 4 (6*) **Initiative :** 4 + 1D6
6 + 2D6 *

* dans la matrice

Réserves de Dés :	
Combat 6	Matrice 4

Compétences Actives :

Pistolets 3
Etiquette (matrice) 4
Etiquette (corpo) 3
Informatique 6
Informatique B/R 5

Connaissances :

Serveurs de Données 3
Lois 4
Médecine 5

Cyberdeck :

MPCP-6/5/4/5/4
Interface ASSIST
Accroisst de Réponse 1
Renfort 4
Mémoire active : 500 Mp
Mémoire de stockage : 1000 Mp
Vitesse E/S : 240 Mp/s

Programmes :

Analyse – 6
Armure – 3
Attaque – 6G
Catalogue – 4
Commande – 4
Communications – 2
Décryptage – 5
Lecture/Ecriture – 4
Scanner – 4

Fichiers du sous-système

Votre vaisseau avance parmi les globules et la représentation des différents organes du patient. Certains globules sont plus gros et semblent avoir des informations écrites sur eux.

**TEST Informatique (5) (+ Réserve matricielle)

Le nombre de Succès détermine le nombre de fichiers qui seront jugés utiles pour le decker et qui seront récupérés.

Si le nombre de succès est inférieur à 6, les fichiers seront choisis suivant la nature de la recherche faite par le decker : "Recherche sur les malades et les admissions" ou "Recherche sur le personnel médical de la clinique"...

Pour toute autre tentative (toutes les heures), SR+2.

☉ **Dossiers des Malades** (Taille : 25Mp + 2D6)

Description : fichiers sur les admissions des patients, les numéros de chambres, les médicaments qui leur sont administrés, les éventuels transferts prévus...

****TEST Informatique (12 – Lecture/Ecriture) ou TEST Informatique (13 – Catalogue) pour juste consulter (+ Réserve matricielle)**

NOMBRE DE SUCCES	INFOS
1	A
2 - 3	B
4 +	C

Infos A : Cage occupe la chambre 501. Il est sous sédatifs, à l'étage 5 des cas critiques.

Infos B : Toaster occupe la chambre à côté de Cage : 503.

Infos C : Un patient est mort dans la chambre 601 et prévu pour un transfert vers la morgue.

☉ **Procédures de Transfert** (Taille : 20Mp + 2D6)

Description : fichier qui décrit la procédure à suivre en cas de transfert vers la morgue ou vers un autre hôpital.

****TEST Informatique (12 – Lecture/Ecriture) TEST Informatique (13 – Catalogue) pour juste consulter (+ Réserve matricielle)**

NOMBRE DE SUCCES	INFOS
1	A
2 - 3	B
4 +	C

Infos A : Le transfert d'un malade peut se faire vers une autre clinique Doc Wagon ou vers la morgue.

Infos B : Le transfert se fait soit par hélicoptère (pour les cas les plus critiques), soit par ambulance (pour les cas transportables et les cadavres) et toujours vers une autre clinique Doc Wagon.

Infos C : 1 garde est affecté à un transfert de malade, en plus du personnel médical nécessaire (minimum : 1 médecin et 1 infirmier).

☉ **Procédures d'Urgence** (Taille : 25Mp + 2D6)

Description : fichier qui décrit la procédure en cas d'incendie, d'attaques, de coupure de courant etc ...

****TEST Informatique (12 – Lecture/Ecriture) TEST Informatique (13 – Catalogue) pour juste consulter (+ Réserve matricielle)**

NOMBRE DE SUCCES	INFOS
1 - 2	A
3 +	B

Infos A : En cas de coupure de courant, des générateurs (dans les sous sols du bâtiment) sont automatiquement et rapidement activés pour assurer le fonctionnement des appareils indispensables : surveillance des patients critiques, appareils d'urgence...

Infos B : En cas d'incendie, ou de toute autre situation qui pourrait mettre en danger les malades, le ou les étages concernés sont vidés. Les malades les moins transportables, sont emmenés en hélicoptère, les autres par ambulances... Les patients sont répartis par étage dans les 2 cliniques Doc Wagon les plus proches.

☉ **Mise en quarantaine** (Taille : 25Mp + 2D6)

Description : procédure en cas de risque de contamination des patients (attaque chamanique toxique, maladie virale...)

****TEST Informatique (12 – Lecture/Ecriture)**
TEST Informatique (13 – Catalogue) pour juste consulter
 (+ Réserve matricielle)

NOMBRE DE SUCCES	INFOS
1	A
2 - 3	B
4 +	C

Infos A : En cas de risque de contamination virale, le personnel médical doit s'assurer de « limiter les risques » en redoublant de prudence : personnel réduit de moitié, personnel d'entretien exempté, malades légers libérés, transfert des étages les plus risqués...

Infos B : Si le risque est d'origine magique, le mage de la clinique est prévenu par un veilleur.

Infos C : Quelque soit la cause de contamination, une équipe d'urgence intervient pour éradiquer le mal, prévenu par le chef d'équipe et par ligne sécurisée.

☉ **Sécurité et tours de garde** (Taille : 35Mp + 2D6)

Description : systèmes de surveillance, tours de garde...

****TEST Informatique (12 – Lecture/Ecriture)**
TEST Informatique (13 – Catalogue) pour juste consulter
 (+ Réserve matricielle)

NOMBRE DE SUCCES	INFOS
1 - 2	A
3 +	B

Infos A : Le nombre de caméras par étage, caméra dans chaque ascenseur + authentification de badges dans les ascenseurs réservés au personnel. (voir plans)

Infos B : 3 équipes de garde se relayent à 6h, 14h et 22h
 (La prochaine relève est celle de 22h, dans ½ h)

☉ **Personnel de la clinique** (Taille : 25Mp + 2D6)

Description : tours de service des infirmiers et des médecins.

Information intéressante : le changement d'équipe le soir est prévu à 21h, c'est à dire dans ¾ d'heures.

****TEST Informatique (12 – Lecture/Ecriture)**
TEST Informatique (13 – Catalogue) pour juste consulter
 (+ Réserve matricielle)

NOMBRE DE SUCCES	INFOS
1	A

2	B
3 +	C

Infos A : 3 équipes d'infirmiers et de médecins se relayent à 6h15, 14h15 et 22h15. De jour : 5 infirmiers et 3 médecins par étage. De nuit : 3 infirmiers par étage et 1 médecin + 1 médecin d'astreinte (joignable chez lui en cas de problèmes)

Infos B : Le changement du personnel médical est prévu dans ¾ d'heures.

Infos C : Autre personnel de la clinique : les gardes et le nom des sociétés que la clinique appelle si elle a besoin de personnes supplémentaires (protection d'une célébrité hospitalisée, risque de contamination...)

Antivirus

En fonction des informations que pourra récolter le decker dans la matrice, il pourra décider d'un plan. Si toutefois, il n'a aucune idée, le plan de l'intrusion de base lui sera suggéré par le MJ.

CHAPITRE 3 – TRANSFERT OU ECHANGE DE CORPS.

Le decker peut choisir de faire transférer le patient par l'entrée des urgences ou par l'héliport. Ou encore il peut tenter d'envoyer John Cage à la morgue en le faisant passer pour mort en échangeant les données des fichiers de la clinique.

Dîtes-le avec des mots

Vers la morgue

Faire passer John Cage pour mort ou échanger les données.

****TEST Informatique (12 – Lecture/Ecriture)**
(+ Réserve matricielle)

Temps de Base : 1h / nombre de succès.

Par Ambulance

Vous suivez toute la scène en vous connectant aux caméras de la clinique. D'abord le corps de John Cage est amené en brancard jusqu'aux ascenseurs des urgences, escorté par 1 médecin et 1 infirmier.

A peine 20 secondes et un second brancard les rejoint. On distingue à peine le patient : tout son corps est recouvert de bandages.

Changement de caméra et vous voilà dans l'ascenseur avec les 2 brancards, les malades, les médecins et les infirmiers. Arrivée au niveau 0. Les portes s'ouvrent et les 2 brancards vont vers la sortie des malades, celui de John en tête.

Une autre caméra vous permet d'observer les 2 ambulances Doc Wagon qui attendent derrière la clinique. Là, 2 gardes supplémentaires et 2 ambulanciers attendent le cortège.

Par Hélico

Vous suivez toute la scène en vous connectant aux caméras de la clinique.

Le corps de John Cage est amené en brancard jusqu'aux ascenseurs, escorté par 2 infirmiers.

Changement de caméras, et vous pouvez observer l'arrivée de l'hélico sur le toit de la clinique...

L'envers du décor

• Les gardes

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
4	4	4	3	6	3	3.26	0

Réaction : 5 (9)

Initiative : 9 + 3D6

Armure : Veste Pare-Balles 3/5

Réserves de Dés :

Combat 6

Compétences Actives :

Athlétisme 4

Biotech 4

Pistolets 5

Fusils 4

Combat à Mains nues 4

Etiquette (corpo) 3

Furtivité 4

Connaissances :

Biologie 2

Sécurité corpo 4

Procédures Polices 4

Cyber :

Communicateur (niv. 4)

Oreilles modifiées (Radio niv. 4) (α)

Micro subvocal (α)

Modificateurs rétinien (compensateur de lumière) (α)

Filtre à air (niv. 6)

Réflexes boostés (niv.2) (α)

Equipement :

Ares Predator 9M + 4 chargeurs, compensateur de recul.

Grenades Fumigènes (5). Masque à gaz.

Flash-Pack.

Bio moniteur. Contrat Doc Wagon Platine. 2 Médikits.

Veste Pare-Balles 3/5, couteau de survie 6L.

• Les Infirmiers et ambulanciers

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
3	3	4	1	2	5	6	0

Réaction : 4

Initiative : 4 + 1D6

Armure : no

Réserves de Dés :

Combat 4

Compétences Actives :

Pistolets 2
 Combat à Mains nues 2
 Etiquette (médecins) 3

Connaissances :

Médecine 4

Equipement :

Bio moniteur. Contrat Doc Wagon Platine. 2 Médikits.
 Patches tranquilisants (2).

Hélicoptère Doc Wagon

Man	Vit	Acc	Struct	Blind	Sig	Auto	Sens	FC	Charge	Places
5	250	18	4	0	3	3	1	50	1800	6

Entrées : 2 ds + 1 s

Carburant : Jet (1,250L)

Conso : 0,2 Km/L

Equipement :

Antivol 6

Matériel de traitement médical (1 patient)

Ambulance Doc Wagon

Man	Vit	Acc	Struct	Blind	Sig	Auto	Sens	FC	Charge	Places
4/10	120	6	5	8	2	2	0	340	1450	2

Entrées : 2 + 1 double porte arrière

Carburant : Dies (250l)

Conso : 3 Km/L

Equipement :

Antivol 6

Clinique médicale (2 patients, ind 4)

Antivirus

Les gardes déjà présents, pourraient appeler en renfort 1D6 autres gardes suivant l'ampleur de la situation.

Si les choses tournent mal ou si le transfert tourne à la boucherie, le decker aura toujours la possibilité de contacter Redstar et ses amis pour « limiter la casse » et l'intervention physique sera certainement la prochaine étape (voir chap. 4 : Infiltration ou intervention).

CHAPITRE 4 – INFILTRATION OU INTERVENTION

Le decker peut être amené à cette solution car l'une des méthodes « douces » précédentes a échoué. Redstar voudra intervenir physiquement avant que l'alarme ne soit donnée par qui que ce soit. Il dispose de plusieurs moyens d'action :

1. Tromper la sécurité pour une intervention musclée.
2. Faire une diversion (procédures de désintoxication ou d'urgences).
3. Faire passer les runners pour du personnel autorisé (infirmiers, médecins ou personnel d'entretien)

Dîtes-le avec des mots

Le hall de l'entrée (voir plans)

La chambre 501 est celle du fond du couloir. Dans ce côté du couloir, seulement 2 chambres sont occupées : la 501 et la 503.

Des odeurs de médicaments vous agressent dès que vous sortez de l'ascenseur.

Personne dans le couloir, si ce n'est le garde au fond. Mais celui-ci est en grande conversation avec 2 infirmiers et aucun d'eux ne semble avoir remarqué votre arrivée. Il va pourtant falloir vous rapprochez, la chambre de John Cage est juste près de son poste de surveillance.

L'envers du décor

- **Le garde d'étage**

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
4	4	4	3	6	3	3.26	0

Réaction : 5 (9)

Initiative : 9 + 3D6

Armure : Veste Pare-Balles 3/5

Réserves de Dés :

Combat 6

Compétences Actives :

Athlétisme 4
 Biotech 4
 Pistolets 5
 Fusils 4
 Combat à Mains nues 4
 Etiquette (corpo) 3
 Furtivité 4

Connaissances :

Biologie 2
 Sécurité corpo 4
 Procédures Polices 4

Cyber :

Communicateur (niv. 4)

Oreilles modifiées (Radio niv. 4) (α)

Micro subvocal (α)

Modificateurs rétiniens (compensateur de lumière) (α)

Filtre à air (niv. 6)

Réflexes boostés (niv.2) (α)

Equipement :

2 Ares Predator 9M + 4 chargeurs, compensateur de recul.

Grenades Fumigènes (5). Masque à gaz.

Flash-Pack.

Bio moniteur. Contrat Doc Wagon Platine. 2 Médikits.

Veste Pare-Balles 3/5, couteau de survie 6L.

- Les Infirmiers (2 à cet étage)**

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
3	3	4	1	2	5	6	0

Réaction : 4

Initiative : 4 + 1D6

Armure : no

Réserves de Dés :

Combat 4

Compétences Actives :

Pistolets 2

Combat à Mains nues 2

Etiquette (médecins) 3

Connaissances :

Médecine 4

Equipement :

Bio moniteur. Contrat Doc Wagon Platine. 2 Médikits.

Patchs tranquillisants (2).

- Toaster (occupant de la chambre voisine 503) :**

C'est le seul autre patient de cette partie du 2ème étage

C'est un pyromane. Le genre de gars complètement taré que personne n'aimerait avoir comme ami. C'est un petit magicien utilise sa magie surtout pour allumer de petits feux de ci de là. Son corps est complètement recouvert de bandages mais il est conscient.

Compétences Actives :

Pistolets 3

Maniement des feux : 5

Maquillage 7

Combat à Mains nues 4

Etiquette (corpo) 3

Etiquette (rue) 3

Dénichage 3 (matériel spécial 5)

Connaissances :

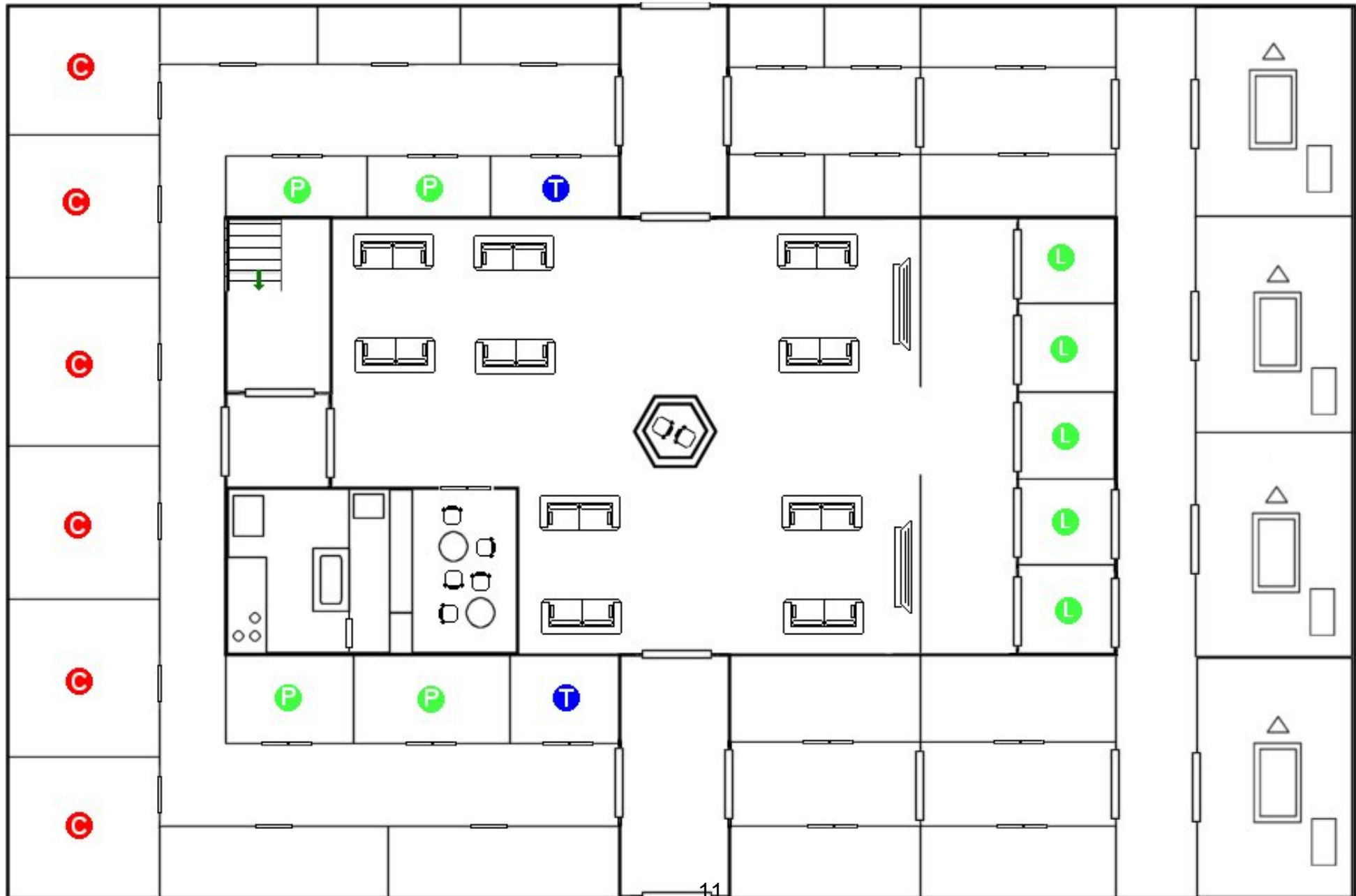
Tactique de Sécurité 4

Méthodes des pompiers 5

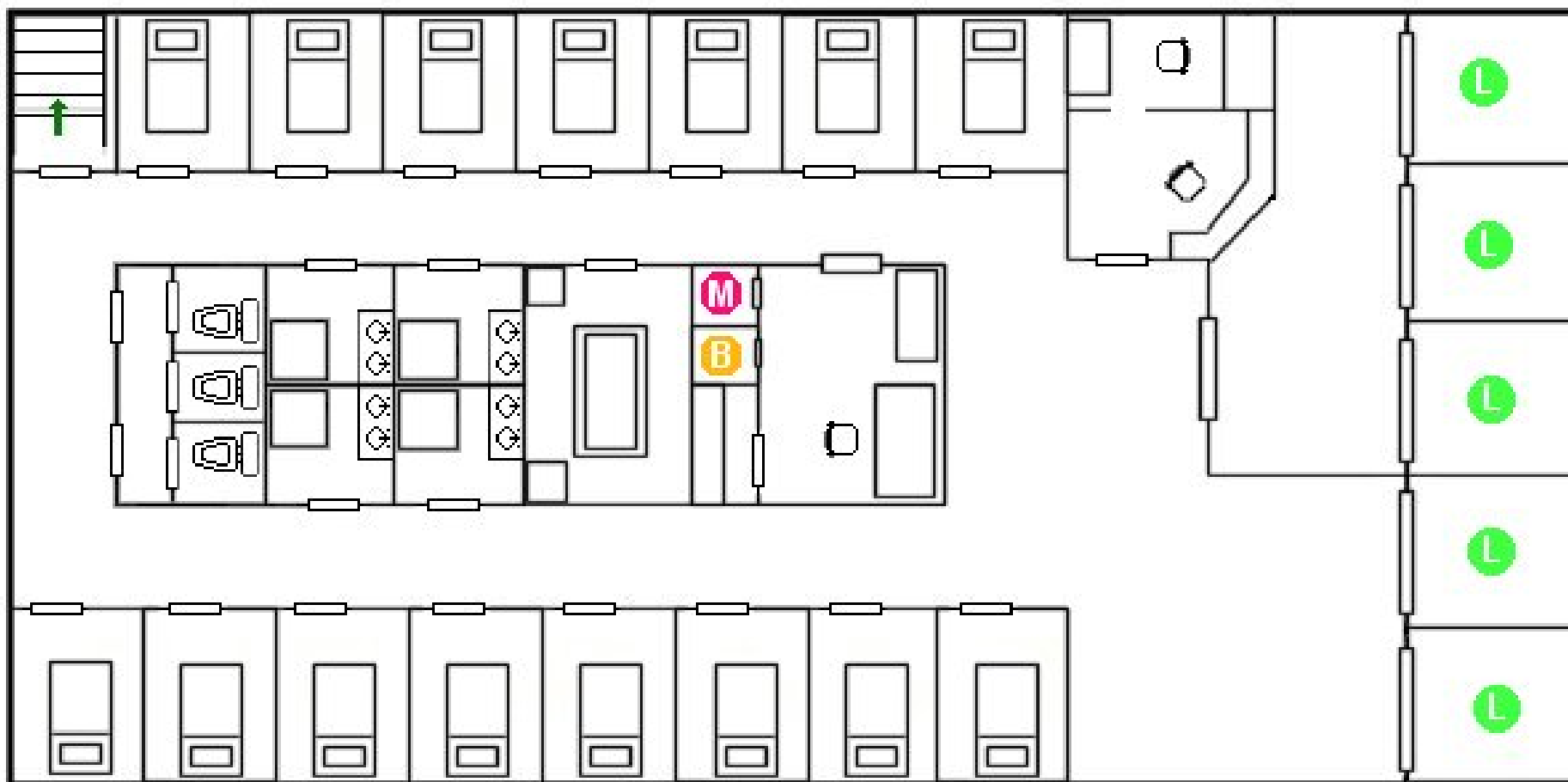
Lone Star 3

Plans de la Clinique :

- Le Hall (RDC) :



- **Les Chambres :**



- **Légende :**

- L :** Ascenseurs : les 3 du haut sont pour les visiteurs alors que les 2 autres sont réservés aux urgences et au personnel médical
- C :** Consultations : au rez-de-chaussée, les cabinets des consultations.
- P :** Pharmacie : médicaments et réserve d'appareils médicaux.
- T :** Local Technique : Cablages informatiques et électriques, coupe circuit, concentrateur etc ...
- M :** Monte-charge : permettant de relier les étages entre eux pour toutes les petites choses. (médicaments, nourriture ...)
- B :** Buanderie : Un grand tuyau, le linge y est lancé et atterrit à la laverie au sous sol.

LA SUITE.

Une fois la mission terminée, le decker se connecte au site financier de la puce. Suivant son professionnalisme et son efficacité sur cette mission, il pourrait être re-contacté par Mr.Johnson ou Redstar elle-même (il pourra les rajouter dans sa liste de contacts.)

Les fichiers pourront être revendus par le decker.

Une fois John Cage sauvé, Redstar va l'emmener en convalescence dans une clinique privée. Pendant ces quelques jours elle va vouloir savoir comment elle a pu se faire rouler. Pour cela elle peut proposer au runner d'investiguer sur un certain parrain local, qui aurait organisé le convoi.

Il lui faudra alors fouiller la matrice à la recherche d'infos sur ce parrain, rencontrer des contacts. Une fois tout cela réuni, Redstar organisera une expédition punitive et demandera au runner de l'aider en piratant les système, elle prendra le rôle de John Cage lors de cette run

CONTACTS

La Clinique (4) :

(Tout contact dans le corps médical)

Nombres réussites	Informations
0	Informations publiques : Coordonnées. Visites du lundi au vendredi de 10h à 18h... Pubs sur les différents types de contrats Doc Wagon.
1+	“Sont très discrets sur les noms des patients qu'ils reçoivent... Mais je les soupçonne de revendre les infos a d'autres corpos !

Redstar (5) :

(Tout contact des ombres...)

Nombres réussites	Informations
0-1	“Ce nom me dit quelque chose...”
2-3	“Je connais cette nana. Elle bosse dans les ombres !
4+	“Sa spécialité c'est l'illusion !

OMBRES PORTEES

Redstar

22 ans.

Elfe d'origine africaine.

Magicienne Illusionniste.

Peau noire. Cheveux rouges très courts. Grands yeux noirs.

Elle mesure environ 1.70 et est plutôt mince.

Elle s'habille toujours de cuir rouge et est très sexy.

Elle vient de survivre à l'embuscade et en est ressortie très affaiblie. Un mage verrait tout de suite qu'elle a fait un sort de Fraîcheur pour paraître plus présentable.

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
5	5	1	8	7	7	6	8

Réaction : 6

Initiative : 6 + 1D6

Rés Combat : 9

Rés Astrale : 11

Compétences Actives :

Sorcellerie 7

Invocation 7

Pistolets 4

Etiquette (corpo) 4

Connaissances :

Théorie magique 8

Spérethiel 7

Procédures de Sécurité 5

Anglais (R/W) 5(3)

Psychologie 4

Grimoire

Barrière Pare-Balles	4	P	CDV	6	M	[(P/2) + 2] M
Armure	3	P	L	4	M	[(P/2) + 2] M
Maquillage	4	P	CDV	4	P	[(P/2) + 2] M (10)
Chaos		P	CDV	Int (R)	M	[(P/2) + 2] M
Rêve		M	CDV	Vol (R)	M	(P/2) L
Fraîcheur		P	T	4	P	(P/2) L (5)
Masque		M	T	4	M	(P/2) L
Masque de Véhicule		P	T	6	M	(P/2) L
Masque Physique		P	T	4	M	[(P/2) + 1] L

Tino

30 ans. Membre de l'équipe d'intervention de Redstar.

Profession : Assassin. Origines italiennes.

Il porte toujours des costumes bien taillés.

Ses cheveux noirs sont mi-longs et sont attachés.

Dans l'action, il est très professionnel et très efficace. Il tue par contrat, juste pour de l'argent. Il est connu et apprécié dans les ombres pour sa discrétion professionnelle...

En dehors des missions, c'est un beau-parleur...

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
4	6	4	4	6	3	5.2	-

Réaction : 6

Initiative : 6 + 1D6

Rés Combat : 7

Compétences Actives :

Explosifs (4)

Pistolets (6)

Fusils (4)

Combat armé (4)

Mitraillettes (5)

Combat à mains nues (5)

Déguisement (4)

Etiquette (rues) (4)

Furtivité (6)

Cyberware :

Yeux cybernétiques (compensateur de lumière, vision thermographique, anti-flash, agrandissement)

Visée.

Equipement :

Ares Predator (interfacé) 9M, 2 chargeurs,

AK-97 8M + 2 chargeurs, Visée laser,

Trousse électronique,

Kit de déguisement,

Manteau long de sécurité 4/2, Vêtements de sécurité (3/0), Grenades Flashes,

Plastique (C4, 10Kg), radio détonateur.

Téléphone cellulaire.

Boomer

Age inconnu. Autre membre de l'équipe d'intervention. Profession : Assassin. Origines italiennes.

Toujours en pantalon de treillis et blouson kaki de l'armée.
C'est une brute qui ne fait pas toujours dans la dentelle.

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
6/9	6/8	6/8	3	4	6	2.48	-

Réaction : 6 / 10

Initiative : 10 + 2D6

Rés Combat : 8

Compétences Actives :

Pistolets (5)

Fusils (4)

Combat armé (5)

Mitraillettes (4)

Combat à mains nues (6) >>> Kickboxing (8)

Etiquette (rues) (3)

Furtivité (3)

Athlétisme (4)

Motos (2)

Biotech (3)

Cyberware :

Yeux cybernétiques (compensateur de lumière, vision thermographique, anti-flash, agrandissement)

Visée.

Accélérateur Synoptique.

Equipement :

Ares Predator (interfacé) 9M, 3 chargeurs,

AK-97 8M + 2 chargeurs, Visée laser,

Médi-Kit,

Vest Pare-Balles 3/5.

Connaissances :

Tact. Militaires (3)

Sécurité (4)

Anglais (5/2)

ANNEXE : Fiche de Decker

Nom de Runner : *Troubleshoot*

Sexe : à choisir

Race : humain

Age : 20 + 2D6

Attributs

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
3	4	2	3	6	6	3.25	-

Réaction : 6 **Initiative** : 6 + 1D6

Réac. Matric. : 10 Init. Matric. : 7

Armure : 3/5

Réserves de Dés :

Combat 6

Matricielle 5

Compétences Actives

Informatique (C/R) : 6 (6)

Electronique (C/R) : 6 (6)

Pistolets : 4

Etiquette (Matrice) : 4

Voiture : 2

+ *au choix* : 2

Connaissances

Jargon Informatique : 2

Théorie Informatique : 6

Jeux Vidéos : 3

Théorie Programmation : 4

Lieu de connexion : 5

Topographie Matric. : 5

Anglais (deckers) : 5 (7)

Ecrit/Parlé : 2/3

Japonais (Ecr/Parl) : 3 (1)

+ *au choix* : 3

+ *au choix* : 2

Cyberware

Link Utilitaire de connaissances (alpha)

Datajack (2)

Mémoire 300 Mp (alpha)

Yeux cybernétiques : Anti-fumée, anti-flash, lumière faible.

Cyberdeck

MPCP : 8/6/6/6/6

Hot ASIST

Hardening : 8

Mémoire active : 1,500 Mp

Mémoire stockage : 3,000 Mp

Mémoire offline : 6,000 Mp

Vitesse E/S : 480 Mp/sec

Accroissement de Réponse : +2

Filtre ICCM

Interface Satellite

Utilitaires (1.904 Mp)

☉ **Armure** : 6 108 Mp
Défensif

Réduit la puissance des dégâts reçus.

☉ **Attaque** : 6G (Furtivité 6) 392 Mp
Offensif

Combats matricielles contre Cis, Persones...

☉ **Analyse** : 6 108 Mp
Opérationnel

Analyse Serveur, Ci, Icône, Sous-systèmes...

☉ **Camouflage** : 6 108 Mp
Opérationnel

Redirige les pistes de données.

☉ **Catalogue** : 6 36 Mp
Opérationnel

Localise Esclaves, Fichiers...

☉ **Commande** : 6 108 Mp
Opérationnel

Contrôle d'Esclave.

☉ **Décryptage** : 5 75 Mp
Opérationnel

Décrypte Esclaves, Fichiers...

☉ **Désamorçage** : 6 72Mp
Opérationnel

Désamorçe les bombes de données.

☉ **Evaluation** : 6 36 Mp
Opérationnel

Localise les données de valeur.

☉ **Lire/Ecrire** : 6 72 Mp
Opérationnel

Lecture de données. Envoi/Téléchargement...

☉ **Médecin** : 6 144 Mp
Défensif

Réduit les cases du moniteur icône.

☉ **Mystification** : 6 72 Mp
Opérationnel

Connexions, Déconnexions douces

☉ **Relocalisation** : 6 72 Mp

- Opérationnel
Relocalise les Cis Trace.
- ☉ Restauration : 6 108 Mp
 Défensif
Répare les dégâts des Cis Crippers/Rippers.
- ☉ Validation : 6 144 Mp
 Opérationnel
(In)Validation de Comptes, Affichage de messages système, Restriction...
- ☉ Verrouillage : 6 108 Mp
 Opérationnel
Diminue les tests de Senseur.
- ☉ Voile : 6 108 Mp
 Défensif
Diminue les SR d'une Evasion.

Equipement :

Colt America L36 (visée laser) 6L, 2 chargeurs, 40 munitions normales, holster.
 Veste Pare-balles (3/5)
 Téléphone portable
 Ordinateur de bureau
 Ordinateur portable
 Accessoires de programmation
 Connecteurs satellites (standards)
 7 puces d'utilitaires de cyberdeck
 Câble fibre-optique
 Contrat de Base Doc Wagon
 Voiture : Chrysler-Nissan Jackrabbitt (Métane)

Argent

206 + 3D6 ¥

Contacts :

3 au choix (niveau 1)