

Introduction :

Depuis quelques semaines, les syntharettes se font rares. Le principal fabricant de syntharettes (*Malboster*) a annoncé une panne majeure dans ses unités de production, l'obligeant à une diminution de production de près de cinquante pourcent sur près de cinq semaines. Ses Concurrents directs (au nombres de 4) n'ayant pas la capacité de combler les besoins du marché, la soudaine raréfaction de syntharettes en fait augmenter le prix de façon inattendu dans le secteur...

Et Pourtant !

Dans les faits, une kultiste de la boîte abyssale (Lucy Ohpster) a réussi à inciter un kultiste de l'avarice (Hug Inns) de louer un entrepôt et de commander (disons détourner) un maximum de synths pour les stocker le temps que la demande augmente, et que l'offre ne soit plus suffisante.

En parallèle elle a soudoyé un kultiste de la machine (Brendan Poll) pour que celui-ci endommage sérieusement le programme de fabrication de Malboster, au titre d'une lutte contre le kulte des chimiques.

Tout cela afin de se débarrasser de futurs rivaux. En effet comme tout Kultiste de la boîte elle connaît les circonstances de sa mort véritable. Celle-ci seront dû, dans deux ans, à l'intervention d'un kultiste de l'avarice dont les initiales sont HG. Elle a donc décidée de prendre les choses en mains.

L'attentat contre Malboster a bien eut lieu, plus puissant que prévu et engendre effectivement une pénurie de syntharettes, ayant une conséquence assez rapide sur la flambée des prix.

Parce que il y a toujours un hic !

Par malheur, le détective Will Tucton enquêtait, pour le compte du protectorat sur les agissements de Brendan Poll soupçonnée d'avoir des liens avec les kultistes de la machine. C'est en suivant ce dernier que Will a découvert l'entrepôt et la marchandise.

Ce soir là Brendan Poll se fait assassiner, par une femme dont il n'a pas vu le visage, qu'il sait être kultiste sans savoir de quel cercle, car il a vu des mains sortir du sol pour immobiliser sa victime avant que la femme (Lucy) ne le lacère de coup de couteaux. Le corps fût ensuite caché dans l'entrepôt. Peu de temps après un van de la société Malboster mal maquillé entre dans l'entrepôt et en ressort 2 heures plus tard.

Will Tucton hésita un peu avant de faire un rapport et puis découvrit rapidement (en tant due fumeur lui-même) que quelque chose se tramait.

Will décide alors de se faire de l'argent sur le dos de la corpo, qu'il soupçonne être à l'origine de ce marché de dupe, pour se faire de l'argent. Il ne dit rien à la Loi et au protectorat et contact des connaissances et ami capable de l'aider à récupérer et écouler la marchandise.

Les PJ entrent en scène :

Will Tucton, devrait faire parti des contacts, de préférences majeurs des PJ (on ne propose pas facilement à des inconnus de partager un magots de quelques dizaines de milliers de Cr)

Will expliquera assez clairement et sereinement la situation et comme il ne peut pas réaliser seul cette opération, il propose un partage équitable du fruit de la vente des synths aux joueurs.

L'entrepôt :

Dans l'entrepôt, défendu par plusieurs mercenaire (4 hommes bien équipé et armés), et quelques système de sécurité il y a quelque 200'000 syntharettas, planqué dans des colis de pièces détachées sans grande valeur, à raison de 2 cartouches de 20 paquets par caisse cela représente tout de même 10000 colis soit l'équivalent d'un transporteur si le tri ne se fait pas sur place !

En cette période de pénurie cela représente la coquette somme de 150 000 CR. Les syntharettas ayant atteint 15 CR les 20.

Mais avant de toucher au butin, il faudra tout de même sortir les synths de l'entrepôt et les écouler. Une fois l'alerte déclencher les gardes déclencheront le signal d'appel des renforts entre 3 à 6 tours après l'évaluation de la menace. Les renforts arriveront environs 4-5 minutes après le signal. Autant dire qu'ils ont intérêts à être efficaces et rapide.

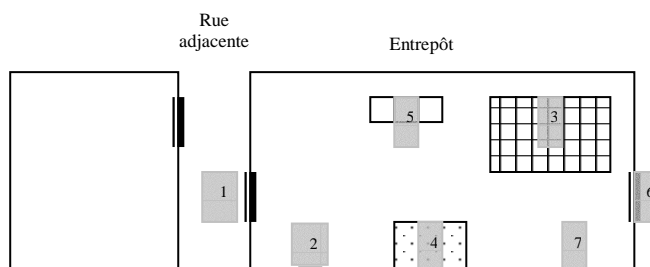
Afin d'évaluer le nombre de caisse emporter dans leur véhicule si il ne prennent pas trop le temps d'attendre les renfort, faite faire un jet de porter aux joueurs. Cela correspond au nombre de colis chargé en une minute. (A vous de savoir quel degré d'enrichissement vous souhaitez faire bénéficier vos joueurs...)

Berline Oréole Modifiée

Armure : 15
Conduite : - Niv de diff
Vit max : 150 Km/h
Accélération : 45 km/h
Pts ancrage : 6
Energie : 50
Km/PE : 75

- Extincteur
- Indicateur d'angle mort
- Brouilleur
- Radar

- 1- Porte mécanique protégé par caméra et dalle tactile (P218)
- 2- Porte mécanique simple protéger par panneau d'accès (p219)
- 3- La marchandise
- 4- La salle de vie des gardes.
- 5- La voiture des gardes corporatistes
- 6- Une sortie masquée de l'extérieure (Chercher 12 ou Remarquer 18), porte mécanique.
- 7- Fenêtre sous alarme silencieuse



Une fois sortie :

Les pjs devront faire preuve de subtilité et de discrétion pour revendre ces clopes.

- C'est lors de l'opération de revente que Malboster, prendra contact avec les PJ. Un Vanguard de la corpo proposera de « racheter » le stock (en offrant 60% de la valeur de ce qu'il ont récupéré à se partager et pas plainte à la Loi) sinon elle enverra une troupe de soldat Corporatiste les faire changer d'avis (5 hommes très bien équipé)(voir la ressource « Troupe de choc » Obsidian p170)

Aux joueurs de décider :

- 1- 60% en CR de ce qu'ils ont et sans problèmes apparent.
 - 2- Ou 100 % voir plus si ils arrivent à négocier à se partager mais avec pas mal d'emmerde !
- C'est aussi à ce moment là que les hommes de Hugg Inns prendront contact avec les Pjs afin de

Les gardes

Dex:: 2D+3*; Arme 4D+3*; Mêlée 3D+3
For: 3D
Tech: 2D; Conduite: 4D
Con: 2D ;
Per: 3D
Men: 2D ;Mémoire :3D

Essence: 16 Endurance: 17
Esprit : lancé 1D6 à chaque mort
Cybernétique
*Bio-booster classe I (+3 dex)

Possession

Arme de Classe II: RevQo
Armure prisme (PA 10)
Casque blindé (PA 6)
Signe en acétamine (pour le chef)

En manque de clopes...

récupérer leur marchandise ! Ils seront bien moins délicats que les hommes de Malboster.

- Finalement ils rencontreront Bertrand Frontt, Corporatiste chez Chest&Field Corp. Une corporation de niveau 3 nouvellement implantée dans le secteur suite à la fusion aboutie de 3 Sociétés de niveau 1 (Chester inc, fabricant de Syntharette, Field Corp, Laboratoire de recherche sur les drogues légales, et sa filiale, Field Inc, société de logistique et transport en matière sensibles (dans le sens conditionnement difficile)). Cet homme a eut l'information par un indic de la rue et propose de racheter toute la cargaison pour 100% de sa valeur véritable (pas celle du marché). Il ne s'en cache pas cela lui permettra de lancer sur le marché des syntharettes à moindres coûts, il n'auront qu'à changer l'emballage....

Intermèdes :

Les pjs peuvent être amenés à rencontrer bon nombre d'autres personnes, surtout s'ils décident de vendre les synths par paquet de 10 et au prix fort :

- Rencontre avec un groupe de jeune souhaitant des clopes et qui ne cesse de suivre le pj tend que celui-ci n'a pas donné un paquet.
- Un zonard/charognards décide d'agresser physiquement un pj pour obtenir un paquet.
- Une prostituée offre un service d'une heure en échange d'une cartouche.
- Un groupe de zonard mené par un kultiste des chimiques cherche à voler ce que le Pj possède, à moins qu'il ne file ces synths.
- A force de fréquenter les lieux fumeurs, les Pj sont tenté par une synth, puis une autres...
- Un groupe mafieux s'intéresse aux pjs pour leur faucher leur cargaison !

Finalement il y a pas mal de solutions pour que les pj se fassent pas mal de Crédits, et il doit y avoir au moins autant de solutions pour que les pjs se fassent des ennemis plus ou moins puissant.

L'échange :

Si les Pjs organisent un échange avec Malboster ou avec les kultistes, ils tomberont, comme ils doivent s'en douter dans un piège ! Aucune des parties ayant été volé n'a l'intention de payer pour quelque chose qui lui appartient. La situation variera énormément en fonction des choix des joueurs. Il se peut même que l'autre faction intervienne aussi pour récupérer sa part du butin ! (Petit clin d'œil au film True Romance, et grosse fusillade en perspective...)

Concernant la boîte Abyssale :

Quant à Lucy Ohpster son but était de pouvoir se débarrasser de personnes qui auraient pu devenir gênantes à l'avenir (les deux Kultistes) et ne cherchera jamais la confrontation direct. Pourtant, les pjs verront de temps en temps le dessin d'une glyphe (une étoile à neuf branches dans un cube) et apercevront la silhouette de Lucy. Au mieux ils la verront de loin, au pire on leur en parlera.

Sera-t-elle une ennemie pour les Pjs ? La boîte n'avait elle pas entrevu une manne financière capable de faire grossir ses rangs ? Ou les kultistes de la souffrance ne sont-ils au delà de ce matérialisme financier ?

Bien heureux qui comprend les desseins de la boîte abyssale, encore que...

Les implications avec la boîte restent ouvertes et peuvent dépendent de votre campagne ou votre désir de faire resurgir une ancienne ennemie.