

## Pacifica, pas tant que ça !

Remarques préliminaires : ce scénario est prévu pour être joué avec un système de règles remanié. Le D10 a été remplacé par un D20, les difficultés sont donc à ajuster.  
Scénario pour 3,4 joueurs, personnages débutants.

### Synopsis :

les joueurs sont engagés pour découvrir la source de vols au sein d'un entreprise locale, filiale d'une importante corporation. En fait, le directeur local est le coupable et il engage les P.J. afin de se couvrir et de servir de boues émissaires; le chef du personnel se verra accuser de complicité au moyen de fausses preuves. Le directeur, grâce à ses contacts a eu vent d'une enquête interne et a décidé de parer au danger.

### I. engagement.

Les joueurs sont recrutés par un intermédiaire pour une opération noire.  
le rendez vous est pris dans un bar de la petite Italie ; leur contact est un homme d'âge mûr, Vincenzo lamas, bras droit d'un directeur corpo. Celui ci sera habillé d'un complet strict gris anthracite, d'une cravate et d'une mallette contenant un dossier et 10000 EB en liquide.  
Vincenzo leur décrit leur mission à venir: se faire engager dans l'entreprise pour arriver à démasquer le coupable soupçonné d'être l'instigateur d'importants vols de matériel électronique de son entreprise. il leur faudra se présenter à l'embauche le lendemain, munis des fausses recommandations incluses dans le dossier. Le dossier comprend également des fausses identités et un appartement sera mis à leur disposition dans un quartier de Pacifica.  
Une fois la mission acceptée, Vincenzo prend congé; une limousine aux vitres teintées vient le prendre devant le bar. Si les joueurs le suivent ou arrive à remonter jusqu'à la voiture, Vincenzo se fait déposer devant une boîte à la mode, les Nuits des arcs en ciel(réf 33 p205 LR). Là, il change de look et ressort incognito.

### II. entreprise.

Free Newark Lmt est la succursale locale d'une corporation de moyenne importance spécialisée dans la fabrication de pièces électroniques; elle a pour clients les plus grandes entreprises telle EBM ou Orbital Air. Les locaux de F.N.L. sont situés à Pacifica, près de l'autoroute. Ils sont constitués d'un ensemble de trois bâtiments continus. Le premier sert à la réception et au stockage des composants et couvre 1000m2 sur 6 mètres de haut, le deuxième est l'atelier de montage des circuits imprimés et couvre 500m2 sur 4 mètres de haut, le dernier sert de bureaux et en est le prolongement, il couvre 150m2. 10 personnes travaillent dans le 1, 125 dans le 2 et 10 dans les bureaux.  
La société a eu à faire face à des départs et cherche du monde. Les joueurs n'auront aucun mal à se faire embaucher compte tenu des faux C.V. fournis mais pourront-ils faire illusion? C'est une tout autre affaire!  
Un joueur aux entrepôts et deux dans l'atelier.  
Test Tech + Electronique ND 25 ou test Réf + Conduire auto ND 30.  
Les horaires de l'entreprise sont de 8 à 22 heures en deux postes. Les livraisons se font en général le matin vers 6h (l'entrepôt est en horaire décalé) et les enlèvements vers 18h.

### III. couverture des joueurs dans la boîte.

Voir 1.

### IV. journée de travail

Les journées sont divisées en deux postes de travail de 8 h chacun. les gars des entrepôts travaillent de 6 à 20h.

### V. organisation des vols

Le directeur fournissait les codes d'accès des entrepôts et les codes sources matriciels des systèmes de sécurité ainsi que la liste des caisses intéressantes à voler.  
4 hommes se chargeaient du transfert. les points de contrôle de Pacifica étaient passés à l'aide de faux.

### VI. le chef du personnel

Josh Carpenter, la quarantaine, marié 2 enfants. Employé fidèle sur qui va s'abattre la foudre.

### VII. le directeur

Howard Jenkins, cadre corporatiste de 38 ans, ambitieux et compétent mais doté d'une passion dévorante et coûteuse, le jeu. Ses dettes s'accumulant, il a mis sur pied une opération de détournement de fournitures extrêmement profitable; il utilise comme revendeur un commissionnaire de bonne stature dont le nom lui a été fourni par Vincenzo; tous les échanges d'argent se font en cash et Howard utilise le casino à son insu pour justifier ses rentrées exceptionnelles.  
Il habite une luxueuse villa sur Pacifica.

### VIII. les complices

Howard jenkins le cerveau  
Vincenzo lamas, l'exécuteur des basses oeuvres.  
Sam Fowley, le commissionnaire. 40 ans, à la tête d'une gros marché clandestin spécialisé dans l'électronique. Il a un personnel nombreux et jouit d'une bonne sécurité. C'est un indépendant au caractère bien trempé qui n'hésite pas à recourir à la violence en cas de litiges.  
Son entrepôt est situé à deux rues au sud de Lake park.

### IX. le bras droit du directeur

Vincenzo Lamas est un solo à la solde du directeur de la filiale qui se charge de toutes les opérations délictueuses que celui-ci entreprend.  
Il s'est chargé de toute l'opération de diversion. Il a une trentaine d'année; jeune solo débutant, il s'est retrouvé dans une misère noire après des débuts catastrophiques. le directeur l'a recueilli, équipé et entraîné pour en faire sa créature. Réussite complète, il est d'une fidélité sans faille.

### X. l'équipe d'enquêteur de la corporation.

Deux solos expérimentés.

### XI. les fausses preuves

Un virement de 10000 EB provenant d'une banque relais d'un paradis fiscal ainsi qu'un retrait en liquide le jour de l'engagement des joueurs. Un compte ouvert à la West City bank avec 10000 E.B. en compte.  
une fausse carte d'identité dissimulée au domicile du chef du personnel correspondant au compte de la WCB.  
Un dossier concernant les joueurs ainsi que le double de tous les faux papiers et C.V.  
Un rendez vous organisé entre le chef du personnel et un homme de main d'un commissionnaire de Night city. L'homme de main se fait passer pour un responsable d'une société de service auprès du chef du personnel mais si les joueurs assistent à l'entrevue et filent le bonhomme, son identité pourra être facilement établie.  
Une tentative de cambriolage effectuée par 6 membres d'un gang qui se font capturés par la milice, opportunément présente. Leur mystérieux employeur a été identifié et un portrait robot dressé. On informe le directeur de l'identité du suspect ( le chef du personnel!) et celui-ci prend les mesures qui s'imposent. Il informe sa maison mère qui charge 2 solos de régler le problème. Découverte des preuves chez le chef du personnel qui est arrêté et les joueurs vont être éliminés.

### XII. planning des journées.

jour 1 rien d'anormal  
jour 2 le chef du personnel à un rendez vous avec un sous traitant potentiel qui est en réalité un petit trafiquant déguisé mais il l'ignore.  
jour 3 Vers Minuit, un groupe de boosters force la sécurité des entrepôts( ils ont les codes) mais les alarmes passives se déclenchent.  
jour 4 Le matin le directeur est prévenu par Militech( milice chargée de la protection de la ville de Pacifica) de l'identification d'un complice et informe sa hiérarchie qui envoie deux enquêteurs régler le problème.  
fin de journée, le chef du personnel est emmené par les deux solos.  
jour 5 des bruits se répandent, le chef du personnel est accusé de vol et ses complices démasqués. Si les joueurs viennent travailler, les deux solos sont là pour les arrêter! L'interrogatoire sera vraiment déplaisant.

### XIII. vraies preuves.

a) Il existe bien un important trafic de pièces détachées d'électronique de bonne qualité sur Night city. Quelques recherches devraient permettre de localiser la source, un commissionnaire de bonne envergure. test Connaissance rue ND 35 plus Indie ND 30. b) Le train de vie pharaonique du directeur. c) Inventaire des stocks trafiqués. d) 4 gros bras complices ont été liquidés. Ils travaillaient pour le commissionnaire et faisaient les enlèvements de marchandises. e) le relevé des appels d'Howard montre des contacts journaliers avec un bar, le Forlon Hope, sis au sud de little china. C'est là que Vincenzo tient ses quartiers et prend ses ordres. On pourra tendre une embuscade à Vincenzo à l'extérieur du Forlon Hope. A l'intérieur c'est impossible, compte tenu de la clientèle. f) le passage régulier de camions aux points de contrôle de la ville conduits par les quatre gros bras. g) L'appartement de Vincenzo. Son agenda contient la trace de séjours en clinique . Ses comptes font état d'une paye mensuelle en cash. h) La clinique: les opérations ont été réglées par Jenkins.

### 14 Tout va mal.

Normalement, les joueurs se voient accusés de complicité de vol et vu leur statut, il est probable qu'ils se doutent de leur élimination prévisible. En cas de capture par les enquêteurs, ils auront une petite chance de retarder l'inévitable en négociant serré avec les enquêteurs; peut-être auront-ils un délai? Les joueurs capturés seront interrogés rudement par les deux enquêteurs de la maison mère ; faire effectuer des tests de Résistance torture aux joueurs ( ND 35 ). Au bout d'un certain temps ou volontairement, les joueurs capturés finiront par tout avouer. Les deux solos auront alors un doute et décideront de laisser une petite chance aux Pjs de se disculper. Par mesure de précaution, les solos prennent des précautions :

- Au choix :
- un otage

• les solos sont en possession de renseignements très précis sur les joueurs et s'estiment capables de les retrouver.

• Une toxine est injectée dans leur sang, l'antidote devant être administré dans les 36 heures.

Vincenzo va alors tout faire pour les éliminer si on leur laisse un répit.