

Synopsis : Les personnages sont embauchés pour retrouver une jeune fille disparue dans les bas-fonds de Seattle.

Jeanna Raywood, elfe de 19 ans, issue de la jeunesse dorée de Bellevue est portée disparue. Habitée des frasques en tous genres (une sorte de Paris Hilton), elle n'est pas rentrée après avoir fait le mur. Son père, Gordon Raywood troisième du nom, demande donc à son chef de la sécurité, Hannibal Jones de trouver sa progéniture discrètement pour éviter de faire une fois de plus la une des tabloïds virtuels. Il propose 3000¥ par personne et monte à 5000 si cela se fait rapidement et dans la plus grande discrétion.

Introduire les personnages : vous pouvez le faire de manière classique, via un Johnson ou utiliser l'historique des personnages pour les impliquer plus finement :

- l'un d'entre eux travaille pour la sécurité des Raywood mais n'était pas là le soir de sa disparition ;
- ce peut être un ami de boîte de Jeanna qui avait rendez-vous le jour même ;
- une organisation tierce (type mafia) a eut vent de plusieurs disparitions dans la zone et se demande qui empiète sur ses plates-bandes.

Pour les gens qui connaissent Jeanna ou qui travaillent au service des Raywood :

- Gordon a fait fortune dans l'import/export de vin : vins elfique, californien, chilien, sud américain, etc ;
- Jeanna est complètement désœuvrée et enchaîne scandales, coucheries et cures de désintoxication ;
- Un des gardes de la sécurité s'est fait renvoyer pour avoir couché avec Jeanna.

Une recherche via des réseaux classiques (police, morgues, hôpitaux, etc.) :

- Aucun corps retrouvé ne correspond à la description ;
- Ni de patients amenés dans les dernières 48h (si vous souhaitez lancer une fausse piste, vous pouvez en avoir un qui vient d'être amené aux urgences du Seattle General Hospital) ;
- Il semble qu'au moins 5 autres jeunes elfes pouvant correspondre à la description de Jeanna aient aussi disparu sur la conurbation ces derniers jours, ce qui est au dessus des statistiques habituelles.

Une recherche dans la matrice (catalogue + Recherche d'information), confirmera les frasques de la demoiselle sans donner d'informations supplémentaires. Un programme autonome de recherche d'image peut être installé pour prévenir si une photo d'elle est postée sur les réseaux sociaux.

Voici plusieurs pistes possibles que vous pouvez utiliser pour noyer le poisson :

- fugue (habituellement elle utilise son comlink pour payer et reviens au bout d'une semaine, là son comlink est déconnecté) ;
- vengeance du garde licencié (il est parti avec une bonne indemnité, et franchement est très content d'être débarrassé de Jeanna) ;
- enlèvement contre rançon (aucune rançon n'a été demandée) ;
- enlèvement pour manipulation du père (en ce moment il est en négociation avec un exportateur hongrois pour ce qui est de son commerce de vin, et sa holding financière n'a pas d'investissement hostiles en vue) ;
- traite des « blanches » (il semble que plusieurs jeunes filles correspondant à la description de Jeanna aient aussi disparu) ;
- revente d'organes (vu ce qu'elle prenait, les organes ne devaient pas être en si bon état que cela).

La surveillance vidéo du manoir n'a aucune trace de son départ et aucune alarme n'a été déclenchée. Celle du quartier ne montre pas non plus Jeanna partir.

Les méthodes d'investigation magiques (traque astrale, recherche par des esprits) ne fonctionnent pas ; soit elle est morte, soit elle est dans une zone inaccessible (sous terre, barrière, etc.).

Fouiller la chambre de la demoiselle permet de trouver un journal vidéo caché sous son lit, c'est un ramassis de poncifs où elle se plaint de son père qui la délaisse, des gens qui ne l'aiment que pour son argent et où elle relate ses aventures amoureuses, ses crises et son mal de vivre...

Néanmoins, sa console de salon permet (une fois le mot de passe décrypté) de trouver des traces d'une transaction numérique. Elle a acheté un billet virtuel pour un groupe underground qui s'est produit la nuit précédente. C'est un groupe de Goblin Rock, les Atomic Mother Suckers (AMS), composé de mecs à sale gueule et cheveux gras. Le lieu du concert/rave devait être envoyé au dernier moment, probablement sur son comlink.

Une recherche de données dans la matrice permet de mettre la main sur des photos de réseaux sociaux ou des forums de fans des AMS, permet d'identifier un immeuble en lisière des Redmonds Barrens.

La fenêtre de sa chambre n'est pas verrouillée et une petite corniche permet à quelqu'un d'agile de se déplacer jusqu'à l'ange de la maison puis d'atteindre le haut du mur d'enceinte en sautant. Si un personnage essaie d'emprunter ce chemin, il n'est pas visible, un angle mort des caméras existe donc. (est-ce une manipulation ou cela a t'il toujours été ainsi ?).

Une caméra de surveillance est visible non loin du mur et une recherche approfondie permet de voir Jeanna monter dans un robot taxi. Il est possible de contacter la société de taxi et de récupérer l'itinéraire jusqu'à dans les Barrens. Ou de confirmer l'adresse du concert.

Une petite visite dans les Barrens permet d'arriver devant un bâtiment délabré caractéristique du quartier, quelques zonards se trouvent devant à glander et se proposent de surveiller le véhicule des personnages moyennant quelques nuyens.

Le rez de chaussée est un ancien bar désaffecté assez sale, les débris de la fête de la nuit précédente ont été entassés dans l'entrée pour être évacués. Aucun efforts de réalité augmenté n'a été fait. Personne n'est à l'étage, mais du bruit viens d'en bas. Un escalier assez large permet de descendre au sous-sol. Plusieurs individus s'y trouvent et vaquent à leurs occupations. Certains font les balances d'une pseudo scène pour le concert de ce soir, d'autres déplacent des caisses. Lorsque les personnages ont été repérés, un homme fluet vient à leur rencontre. Il s'agit de Fergus, le régisseur des lieux et l'agent des AMS. C'est un beau mélange entre un tox et un redneck, son QI étant à l'avenant. Il regarde les femmes dans les seins, et se prend pour un cador.

Si on l'interroge sur Jenna, il la traite de bonasse mais ne se souvient pas d'elle (il était défoncé pendant la majorité du concert). Avec quelques nuyen et en insistant un peu il appelle un ork et un troll qui servent de « portiers ». Les videurs reconnaissent la jeune elfe lorsqu'on leur montre la photo, elle a eu une embrouille avec une skin. Rollo, l'ork se souvient de l'humaine : petite blonde, crâne presque rasé avec un T-shirt Hell-ga dont l'inscription était en lettres-éclair. « Sûrement une connasse des Irons Fists. ». Lolo le troll, quand à lui laissera entendre que c'est de la « chair à chanteur » et que cela ne l'étonnerai pas qu'elle ait fini la soirée avec Rax, le chanteur des ASM.

Les ASM sont dans un des hôtels miteux des Barrens. L'adresse peut être indiquée par Fergus si on le persuade que c'est pour leur proposer une scène ou une date de concert. Ils se remettent de la soirée en dormant jusqu'à 16h.

Angus et Claytus sont des cousins de Fergus, un peu moins moche et cons que lui mais assez racistes. C'est d'ailleurs un point de tension avec Rax qui n'en peut plus de ses amis d'enfance. Jeanna n'est rentrée avec aucun d'entre eux et Rax indiquera même qu'il aurait bien aimé et qu'il a

lorgné pendant le concert le moment où elle referait son apparition après l'altercation avec « une connasse blonde ». À part de la dope et une groupie encore défoncée dans le lit de Claytus, il n'y a pas grand chose d'autre à obtenir.

Les Iron Fists forment une cellule de bas du front se revendiquant du polyclub humanis, ils sont aussi bêtes que méchants avec les métahumains qu'ils tiennent responsable de :

- la déchéance du monde (perte des valeurs, pertes de la morale, etc.) ;
- leur situation (ils sont pauvres et alcooliques/drogués).

Leur rendre visite chez eux se terminera vraisemblablement en bagarre si un des personnages est métahumain. (« L'important ce n'est pas d'être blanc ou noir, c'est d'être humain ou métahumain »). Ils squattent un vieil immeuble non loin. Avec un peu de baratin et quelques nuyens, ils se vantent « d'avoir jeté cette petite pute d'elfe dehors, qui n'a pas osé revenir. ».

Les Irons Fists :

- Thor (une masse de 2m20 bodybuildée et chargée comme une mule, à part taper sur ordre il n'est pas bon à grand chose) ;
- Beau-Joe, le « leader » vicieux, teigneux, drogué et libidineux avec Hell-ga ;
- Hell-ga, la « valkyrie » de la bande ; maîtresse de Beau-Joe ;
- Nobody et Noone, deux petits frappeurs aussi négligeables que velléitaires. Bon suiveurs, aucune initiative.

Interroger les habitants du quartier.

Les prostituées du coin qui travaillent dans les ruelles non loin, sont protégées par Sharky, un mac ork avec une mâchoire de métal (et pas mal de cyberware qui lui vient de sa vie d'avant). En cas de problèmes il déboule dans son costume blanc et manteau de fourrure pour calmer le jeu. Enfin « calmer » est un gentil pléonisme car c'est un maître de Sangre y Acero (art martial basé sur l'utilisation d'armes cyber implantées, voir Arsenal). S'il doit intervenir, il commencera par marquer son territoire (par exemple en demandant comme paiement des informations qu'un personnage féminin lui montre ses seins, ou en claquant les fesses d'un personnage masculin).

Une de ses filles a effectivement vu une voiture noire (un 4x4 urbain), vitres teintées et sans immatriculation qui lui semblait louche. Une fois Sharky parti et contre une rallonge, Sally, la prostituée fera signe aux personnages et ajoutera qu'elle a bien « vu » une des personnes de la voiture, car il est venu se faire tailler une pipe pendant que ses collègues étaient dans la voiture. Un mec assez musclé, le cheveux court avec des tatouages (unité militaire au choix). Elle peut faire une description plutôt précise.

Retour sur les lieux du crime.

Une autre soirée aura lieu dans quelques heures. Il est possible qu'une personnage féminin elfe se déguise en victime potentiel pour jouer les appâts ou de monter une surveillance du secteur. Le 4x4 noir se gare un peu plus loin que la boîte. Les mecs attendent qu'une proie potentiel passe à portée et l'enlève. Il est soit possible de les suivre, soit les intercepter. Dans tous les cas, ce sont des anciens militaires. Ils ont du répondant et de la puissance de feu. Avec une pression musclée ils avouent enlever des filles jeunes et jolies pour un riche client à Dubaï. S'ils ont été tués, leurs comlinks et le GPS de la voiture fourniront un numéro de conteneur sur les docks du port de Seattle. Un contact chez les dockers ou un bakchich permettra de le trouver. Une fois ouvert, Jeanna et 6 autres jeunes femmes droguées sont attachées et dans des conditions d'hygiène précaire. Une protection magique (barrière) est tracée sur les parois.

Si un des personnages travaille pour une mafia, il va y avoir une petite complication. Son employeur refusera de libérer les autres filles et remplacera Jeanna par un de leur agent pour remonter la filière.

Une fois Jeanna ramenée saine et sauve, les personnages reçoivent le virement de leur récompense.