

## Résumé

L'équipe est engagée pour infiltrer le penthouse hautement sécurisé Simon Rikke, copier les données contenus dans son ordinateur quantique et faire croire à un simple cambriolage.

## Accroche

M. Lee est un fixer travaillant directement pour certaines corpos. Il contactera l'équipe par l'intermédiaire de Philip et leur donnera rendez-vous dans un club plutôt huppé dans le Valhalla.

Le travail est relativement simple : infiltrer le penthouse de Simon Rikke situé dans la nouvelle arcologie Ionienne, trouver son ordinateur quantique, copier ses fichiers personnels et faire croire à un simple cambriolage.

## Directives de Mission

- Lorsque vous acceptez le poste, marquez votre expérience.
- Lorsque vous infiltrer le condo, marquez l'expérience.
- Lorsque vous copiez le lecteur, marquez expérience.
- Lorsque la mission se termine, marquez deux expériences.

## Compte à rebours d'Investigation

- 1200 Tout est cool.
- 1500 L'équipe fait du bruit, mais rien de grave ... pour l'instant.
- 1800, Terra Nova entend de vagues rumeurs d'un projet contre l'arcologie.
- 2100 Terra Nova entend des rumeurs précises, mais non confirmées, d'une mission contre l'arcologie. Le compte à rebours d'action commence à 1500.
- 2200 Terra Nova apprend que la mission visera le penthouse de Rikke. Cobra est alerté. Le compte à rebours d'action commence à 1800.
- 2300 Cobra dispose d'informations fiables sur l'équipe. Si la mission réussit, démarrer un compte à rebours de menace pour Cobra. Le compte à rebours d'action commence à 2100.
- 0000 L'équipe est identifiée avec précision. Si Cobra est en vie, , démarrer un compte à rebours de menace. Si Cobra n'est pas en vie, avancez l'horloge de Terra Nova normalement.

## Compte à rebours d'action

- 1200 La sécurité de pointe de l'arcologie est en alerte. La sécurité personnelle de Rikke (+ élégantes vestes blindées [1 armure], + élégants pistolets [2 blessures]) est sur le qui-vive.
- 1500 La sécurité de l'arcologie est particulièrement vigilante dans le filtrage des visiteurs en arcologie. La sécurité personnelle de Rikke est méfiante et alerte.
- 1800 Le système expert du penthouse passe en alerte maximale et commence à scanner activement les lieux et le système pour détecter les intrus.
- 2100 L'équipe de sécurité personnelle de Rikke commence à balayer le penthouse. Le système tente de rompre la connexion avec l'arcologie.
- 2200 Des renforts de sécurité arrivent d'en bas et d'en haut. Deux équipes de quatre homme de sécurité portant une armure corporelle [2] et des armes d'assaut [3 blessure]. Le système ICE s'active à chaque nœud du système.
- 2300 Des ressources militaires supplémentaires arrivent d'en bas et d'en haut. Deux autres équipes de 10 hommes de sécurité portant des combinaisons [3 armures] et des armes d'assaut [3 blessures]. Le système expert verrouille tout.
- 0000 Une force écrasante arrive, isolant la zone.

## Questions

Demandez aux joueurs en cours de jeu quand ils enquêtent :

- Est-ce que Rikke est chez lui lors de l'opération ?
- Qui d'autre est dans la suite de Rikke ?
- Où est située l'arcologie ? Pourquoi cet endroit est-il si important ?
- Quel fichier en particulier leur employeur recherche-t-il ?

## People and Places

Simon Rikke est l'un des directeur exécutif de Nanosys, une société que Terra Nova et BioRépliquant à parts égales. C'est un homme solitaire, qui passe le plus clair de son temps dans son somptueux penthouse. Depuis peu, on le voit rarement dans le reste de l'arcologie, et encore moins en public. Néanmoins, il est incroyablement bien connecté et reçoit régulièrement des visiteurs.

L'arcologie Ionienne appartient pour sa part à Terra Nova. Elle intègre les dernières technologies pour offrir un environnement de vie et de travail confortable et autonome aux scientifiques, ingénieurs, programmeurs, cadres et personnel de service qui l'habitent. Encore plus remarquable qu'une arcologie de premier ordre, les systèmes de filtration d'eau, de purification de l'air et de culture hydroponique génèrent un surplus considérable et rentable contrairement à la plupart des autres arcologies qui parviennent tant bien que mal à l'autosuffisance.

Son système matriciel est à la pointe de la technologie et étroitement surveillé, mais il est tellement nouveau que l'équipe n'aura pas de mal à trouver des informations fiables. A noter toutefois que ses systèmes ont plus de glace que l'Antarctique.

Le Penthouse de Simon Rikke est situé dans les étages supérieurs de l'arcologie ; il est relié au reste de l'arcologie par un ascenseur et des escaliers. Il dispose, à proprement parlé, de deux entrées :

- Un hélicoptère privé et un poste de contrôle des invités
- Une salle de sécurité et une salle d'attente pour les visiteurs

À l'intérieur du condo, on trouve :

- Un quartier d'habitation opulent
- Une suite bureautique privée pour Rikke avec une élégante salle de réunion et de plus petits bureaux privés à l'usage des employés de Rikke
- Des dépendances pour l'assistant personnel, le responsable des médias et les gardes du corps personnels de Rikke

- Une salle antipanique
- Un centre de sécurité
- Une salle de serveurs, près du centre de sécurité

Rikke a plusieurs gardes du corps d'élite hautement qualifiés dans les arts martiaux et le combat rapproché avec des cyber-armes. Son équipe de sécurité est dirigée par Cobra, un ex-agent fantôme extrêmement fidèle et extrêmement fidèle. Cobra accompagne Rikke en tout temps. Lorsque Rikke et Cobra sont de sortie, Cobra reste en contact opérationnel avec l'équipe de sécurité statique du penthouse.

Le système informatique de Rikke est un réseau semi-isolé. Il est connecté par un lien crypté au réseau informatique hautement sécurisé de l'arcologie. Toutes les connexions entre le système de Rikke et la matrice passent par l'arcologie. Les tentatives de piratage depuis l'extérieur de l'arcologie supposent donc d'abord se connecter à l'arcologie, puis de se reconnecter au serveur sécurisé.

Le système de sécurité est à la pointe de la technologie : les scanners biométriques, les détecteurs de mouvement et de chaleur, ainsi que la sécurité physique et matricielle sont surveillés par un système expert. Le reste de l'arcologie a toutes sortes de personnels de sécurité et militaires entièrement armés et équipés.

## Faire jouer la mission

Comment l'équipe va-t-elle s'infiltrer dans un endroit aussi sécurisé ? Grâce à une utilisation imaginative des contacts, des équipements et des informations. Insistez sur la difficulté de la tâche lors de la phase d'Investigation, mais donnez-leur des points d'entrée. Peut-être ces scanners biométriques à la pointe de la technologie sont-ils encore en train d'être affinés et nécessitent un entretien régulier. C'est une nouvelle installation, ce qui fait qu'il y a beaucoup de nouveaux occupants qui s'installent dans l'arcologie, et offre ainsi des possibilités de piratage social.

Si l'équipe a accès à un véhicule volant, une infiltration aérienne et une exfiltration à travers l'héliport seront probablement l'option la moins compliquée, car elle évitera d'infiltrer et de naviguer dans l'arcologie elle-même. Vont-ils aller vite et fort, ou avec précaution et furtivement ?

L'exfiltration à partir de l'héliport donnera bien entendu le plus d'opportunités pour un cambriolage de grande valeur. Si Rikke possède beaucoup d'objets de très haute valeur susceptibles de rendre l'équipe très riche, il sera compliqué de tout embarquer dans leur véhicule. Il leur faudra donc faire certains choix.

Tous ceux qui ont participé au cambriolage se voient attribuer l'étiquette +RikkeRichesse. Commencez un compte à rebours pour Richesse de Rikke. N'importe qui ayant l'étiquette +RikkeRichesse peut remplir un segment du compte à rebours pour payer quelque chose de valeur (+ de 3 crédits). Lorsque le compte à rebours atteint 21h00, chaque segment coché fait également avancer le compte à rebours de menace de Cobra. Quand la menace de Cobra atteint 0000, des agents arrivent pour tuer tous ceux qui ont l'étiquette +RikkeRichesse. Quand le compte à rebours de Richesse de Rikke atteint 00h00, quelqu'un tente de voler le reste de l'argent. Ce sont là des occasions à prendre de complications à venir (dans une autre mission ou entre deux missions). Si l'équipe déjoue les tentatives de se voler "leur" argent, réduisez le compte à rebours de Richesse de Rikke. Réduire le compte à rebours de menace de Cobra sera par contre beaucoup plus difficile.

Si vous n'êtes pas à l'aise avec ces répercussions de l'utilisation de leur butin, ou si vous pensez qu'ils sont trop mous, il est facile d'ajuster le compte à rebours de menace de de Richesse de Rikke et de Cobra en fonction de ce qu'il adviendra par la suite. Peut-être que l'argent s'épuisera à 00h00. L'équipe pourra-t-elle un jour se débarrasser de l'étiquette +RikkeRichesse, ou les gens continueront-ils sans cesse à chercher une part de l'argent qui s'est épuisé il y a des années ? Dans quelle mesure les voleurs sont-ils bien équipés pour couper une partie des gains mal acquis de l'équipe ?

#### Modifier la mission

Si le Rikke était le valet de pique, pourquoi organiserait-il une mission contre son propre lieu de résidence ? Si vous voulez vraiment entrer dans la politique globale, inter et intra-entreprise des ultra-riches, cela pourrait être un point d'entrée intéressant. Personnalisez la mission en impliquant Rikke dans les directives et les objectifs de l'équipe. Rikke est-il impliqué dans l'histoire d'un journaliste ? S'oppose-t-il à un mouvement protestataire ? Une partie du réseau d'un personnage ? Est-il impliqué dans un plan de vengeance ?

Rappelez-vous que le travail du MC est de rendre la mission excitante (action, intrigue et complication), et non d'empêcher les joueurs de tenter un plan ridicule.

Le ton que votre groupe a établi à la table devrait guider les types de plans réalisables. Vous pourriez penser à cela sur l'échelle Die Hard. Vos personnages marchent-ils délicatement sur du verre brisé pour éviter les gardes uniques avec des mitrailleuses, ou traversent-ils des zones radioactives sans équipement de protection évitant les tanks et les lance-roquettes parce qu'ils sont JOHN MCCLANE, DAMMIT!

Cet exemple utilise des scènes d'action à titre d'illustration, mais la même différence tonale s'applique aux étapes d'enquête et de planification. Est-ce que « nous volons un hélicoptère et atterrissons sur le toit » est-il un plan suffisamment détaillé pour que la phase d'action commence, ou est-ce ridicule ? Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse à cette question. L'important est que tous les joueurs, y compris le MC, soient d'accord sur la réponse.

Si vous rencontrez des situations où une ou plusieurs personnes autour de la table semblent frustrées, où quelqu'un a des attentes qui semblent en désaccord avec les vôtres, ou si quelqu'un continue de tenter des actions que quelqu'un d'autre pense être stupides, prenez le temps de parler de ce qui ne fonctionne pas pour lui. . Ce pourrait être un décalage dans les attentes concernant le ton du jeu.

Quelques jours ont passé depuis vos dernières aventures... Votre vie reprend son cours normal, sachant que la normalité est somme toute un concept quelque peu relatif dans cette Mégapole de Copenhague.

### DeathSnow

Tu n'as pas vraiment eu le temps de chômer.

Il t'a d'abord fallu honorer tes engagements auprès du groupe de hackers révolutionnaires... rien de bien important... juste servir de nounou à un type qui devait déposer une valise dans un bar...

Et puis, comme tous les week-end, tu es allé passer un peu de temps avec ta fille... malgré le différent que tu as eu avec sa mère.

Bref. De quoi remplir comme il se doit ton emploi du temps.

Histoire de, je vais te demander de lancer 2d6 + Coriace. Sur 10+, les deux propositions suivantes sont vraies. Sur 7-9, une seule l'est.

- Tout se passe sans problème lors de ton job pour Roftasis Rod. Dans le cas contraire, cela augmente un compte à rebours d'une menace que je vais m'empresse de créer pour l'occasion.
- Tu n'as pas besoin de recourir à la manière forte afin de pouvoir passer du temps avec ta fille, ce qui n'augmente pas le compte à rebours de menace « Rita »

### liniku

Alors que tu te remets de tes émotions, tu reçois, via les réseaux sociaux, un défi de l'un de tes principaux rivaux en termes de course de Drones. Dis-moi de qui il s'agit et donne-moi un aperçu de vos relations.

J'imagine aisément que tu ne peux t'empêcher de relever le défi. Aussi vais-je te demander de lancer 2d6 + Cran. Sur 10+, les deux propositions suivantes sont vraies. Sur 7-9, une seule l'est.

- Tu remportes la course
- Tu ridiculises ouvertement ton adversaire, faisant ainsi avancer le compte à rebours de menace le concernant.

### Lucie

Tu passes une partie de ton temps à étudier les scripts que tu es parvenue à sauvegarder sur ta clé USB lors de votre infiltration dans les locaux d'Augatech. Peut être peux-tu me dire de quoi il s'agit, sachant bien évidemment que tu n'as pas eu le temps de tout transférer, et donc qu'il manque un gros morceau dont tu ne sais rien. Quoi qu'il en soit, tu vois là le moyen de d'arrondir substantiellement tes revenus et tu finis par trouver un acheteur qui est prêt à payer 2 crédits en échange de la clé.

Histoire de, je vais te demander de lancer 2d6 + Pro. Sur 10+, les deux propositions suivantes sont vraies. Sur 7-9, une seule l'est.

- Tu parviens à gagner plus (+1 Crédit)
- Tu n'attires pas l'attention, ce qui ne vient pas augmenter un compte à rebours d'une menace qui pèse sur toi sans que tu le saches encore.

### Philip

Alors que tu te remets de tes émotions en sirotant tranquillement un verre dans ton bar favori, quatre brutes épaisses entrent, passent commande et commencent vouloir s'en prendre à l'une des serveuses. Ce qui, tu t'en doutes, n'est pas forcément du goût du patron et de certains autres clients. La tension commence à monter et les choses ne vont pas tarder à dégénérer.

En quelques mots, donne-moi, en tant qu'habitué des lieux quelques informations sur le bar, le patron, la serveuse et ces autres clients un peu nerveux... Dis-moi également ce que tu sais sur les brutes, avec lesquelles tu as pu avoir maille à partir par le passé.

J'imagine aisément que tu ne peux t'empêcher d'intervenir d'une manière ou d'une autre... Si les brutes finissent par battre en retraite, lance 2d6 + Style. Sur 10+, les deux propositions suivantes sont vraies. Sur 7-9, une seule l'est.

- Tu parviens à empêcher un carnage
- Tu réussis à ne pas trop attirer l'attention sur toi, ce qui ne vient pas augmenter le compte à rebours d'une menace que je vais m'empresse de créer pour l'occasion

Bises à tous. Votre MC préféré.