

Résumé

L'équipe est engagée pour retrouver le prototype d'un modulateur ionique, dérobée par une autre équipe dans l'un des laboratoires de recherche de Terra Nova.

Accroche

Death Snow est contacté par Léna Fisker, une employée de la sécurité de Terra Nova. Après s'être rappelée à son bon souvenir, elle lui explique que le prototype d'un nouveau modulateur ionique a été dérobé dans l'un des laboratoires de recherche de Terra Nova. De toute évidence, le vol a été perpétré par une équipe de spécialistes qui n'ont pas laissé de traces derrière eux.

Terra Nova souhaite bien entendu récupérer le prototype, et ce quoi qu'il en coûte. Il ne s'agira donc pas seulement de retrouver l'équipe qui s'est infiltrée dans les locaux de Terra Nova, mais également de remonter la piste jusqu'au prototype, où qu'il soit, et de le récupérer.

Léna remettra aux Agents une clés usb contenant les images de vidéo surveillance et les logs de connexion du réseau interne du laboratoire.

La petite histoire

Terra Nova mène actuellement des recherches sur la rémanence des protéines de synthèse utilisée dans l'amélioration du biotope animal. C'est dans ce cadre que le prototype d'un modulateur ionique d'un nouveau genre a été conçu par l'une des équipes de recherche de Terra Nova.

United Security Army a eu vent du projet et a souhaité s'emparer du dit prototype, histoire de voir s'il n'y aurait pas là moyen de booster ses propres recherches sur le Nexus. Aussi a-t-elle chargé une équipe de s'emparer du prototype. Cette équipe est composée de Luck (Infiltré), Serena (Soldat), Spike (Hacker) et Xander (Fixer). Ils sont parvenus à leurs fins sans trop de difficultés et surtout sans laisser de traces, grâce à la complicité de Dorian Paulsen, chargé de la logistique au sein du laboratoire de recherche de Terra Nova.

Une fois leur forfait accompli, l'équipe a remis le prototype à leur commanditaire, Bee Blade, un fixer du Chaudron, qui a lui-même été embauché par Natalya Wethern, agent exécutif au sein d'United Security Army et livrer le colis au Professeur Hellström, chef de projet de Spider Lab (qui n'est autre qu'un laboratoire de recherche appartenant à United Security Army).

Lorsque la mission commence, le prototype se trouve donc dans les locaux de Spider Lab, où il fait l'objet d'une étude poussée.

Les choses pourraient bien entendu s'en arrêter là, ce qui est déjà plutôt pas mal. Mais cela serait trop facile. Il se trouve en effet que BioRépliquant a eu vent du vol, et qu'elle souhaite elle aussi mettre la main sur le prototype, qui pourrait être fort utile dans leur projet de « super répliquant ». Aussi une équipe a-t-elle été missionnée afin de le récupérer. Cette équipe se compose de Mr B. (Militaire), Impulse (Hacker), Anne-Lise (Infiltrée) et Finn Marcussen (Limier). Et ce n'est autre que Hans Pedersen qui s'est occupé de les recruter pour le compte de BioRépliquant. Comparativement aux Agents, ils ne disposent pas des moyens initiaux qui seront mis à leur disposition (images de vidéo-surveillance, logs de sécurité matricielle). Mais on peut faire confiance aux Agents pour se finir par se faire remarquer durant leurs investigations, et ainsi parvenir à retrouver la trace du prototype.

People and Places

Bee Blade est un fixer freelance bénéficiant d'une petite notoriété dans le milieu. On peut généralement le trouver au Palais des Menus Plaisirs. Il est toujours accompagné de Bobby, son garde du corps (Nerfs synthétiques, Pistolet Mitrailleur [3 Blessures], veste pare-balle [2 Armure]). Il n'a servi que d'intermédiaire dans l'histoire du vol du prototype. Il ne sait pas grand-chose, si ce n'est qu'il devait un service au commanditaire, une certaine Natalya Wethern, qui travaille pour le compte de Spider Lab, un petit laboratoire installé dans la zone industrielle.

Luck, Serena, Spike et Xander sont des habitués du Big Apple, un bar plutôt mal famé du Chaudron. Les Agents pourront également les trouver au B-Bar, un lieu de perdution du Walhalla.

Au cas où, de Mr B, Impulse, Anne-Lise et Finn ont pour habitude le Black Mirror, dans le Chaudron. Lorsque le compte à rebours d'Investigation marque 2100, Finn chargera Darius de surveiller les Agents.

Le laboratoire de Spider Lab se trouve dans la zone industrielle de Copenhague, D'aspect plutôt miteux, le bâtiment dispose néanmoins d'un système de sécurité plutôt efficace. En plus des gardes (cinq 'hommes armés d'armes à feu [3-Blessures]), les lieux sont occupés par une dizaines de chercheurs affairés à leurs recherches, parmi lesquels Liz Hansen, anciennement assistante de Matheus Lundberg, le concepteur de Lucie.

Dès que les Agents mettront la main sur le prototype, les choses ne tarderont pas à se précipiter : le fait de le débrancher provoquera une sorte de court-circuit ; l'expérience en cours entrera alors en résonance et entraînera une sorte de chaos général ; Liz Hansen implosera dans la Matrice.

Compte à rebours d'Investigation

- 1200 Tout est cool.
- 1500 L'équipe fait du bruit, mais rien de grave ... pour l'instant.
- 1800, L'équipe embauchée par BioRépliquant a vent de rumeurs qui les conduisent sur la piste des Agents..
- 2100 Natalya Wethern entend parler des Agents. Le compte à rebours d'action commence à 1500. Finn Marcussen fait appel à ses contacts (Darius) pour surveiller les Agents.
- 2200 Natalya Wethern sait clairement qu'une équipe est sur la piste du prototype. Le compte à rebours d'action commence à 1800.
- 2300 Natalya Wethern dispose de l'identité des agents et en informe qui de droit auprès de USA, qui fera appel au service de Dark Bunny, une petite frappe de seconde zone, et de ses hommes afin de faire diversion (à l'insu de leur plein gré). Le compte à rebours d'action commence à 2100.
- 0000 Tout le monde est au courant. Les Agents sont attendus de pied ferme au sein de Spider Corp. Le compte à rebours d'action commence à 2200. L'équipe embauchée par BioRépliquant

Compte à rebours d'action

- 1200 L'équipe de sécurité de Spider Lab est sur ses gardes, mais sans plus.
- 1500 L'équipe de sécurité de Spider Lab est sur ses gardes et vigilante.
- 1800 L'équipe de sécurité de Spider Lab est en alerte. L'ensemble du bâtiment dans lequel se trouve le prototype est étroitement surveillé. Les hommes de l'équipe de sécurité commencent à s'équiper d'armure (corps blindé [2-armure]), juste au cas où...
- 2100 Des renforts extérieurs arrivent : cinq hommes supplémentaires viennent étoffer l'équipe de sécurité de Spider Lab.
- 2200 Mr B, Impulse, Anne-Lise et Finn (corps blindé [2-armure], fusils d'assaut [3-blessures]) entrent en jeu.
- 2300 Des renforts extérieurs arrivent : un aéroglisseur de USA et une équipe de cinq hommes (combinaisons rigides [3-armures], fusils d'assaut [3-blessures]).

- 0000 Des renforts extérieurs arrivent : deux aéroglisseurs militaires de USA remplis de troupes d'assaut (combinaisons rigides [3-armure], fusils d'assaut [3-blessures]).

Directives de Mission

- Lorsque vous acceptez le poste, marquez un d'expérience.
- Lorsque vous trouvez qui a dérobé le prototype, marquez un d'expérience.
- Lorsque vous localisez l'endroit où est conservé le prototype, marquez un d'expérience.
- Lorsque vous récupérez le prototype, marquez un d'expérience.
- Lorsque la mission se termine, marquez un d'expérience.

Directives bonus

- Lorsque vous percez à jour Dorian Paulsen, marquez un d'expérience.
- Lorsque vous mettez l'équipe embauchée par BioRépliquant hors d'état de nuire, marquez un d'expérience

Notes

- Flashs infos reprenant les exploits des Agents
- Appel téléphonique d'un proche
- Chaos final, où Liz implose dans la Matrice

Les jours passent et ne se ressemblent pas... mais c'est toujours la merde...

Lucie

J'imagine que tu vas passer un peu de temps à voir ce que contiennent les divers documents et la copie de la clé que tu as récupéré lors de votre dernière mission et que tu vas essayer d'en tirer le meilleur prix.

Concernant les documents, rien de bien intéressant en soi. Quelques contrats, actes de vente et notes personnelles... bref, rien qui n'est une quelconque valeur marchande. Quant à la clé, elle contient visiblement pas mal de données, mais tout est cryptée et tu ne disposes pas du matos nécessaire pour casser le code.

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

- Quelque chose attire quand même ton attention au milieu des documents. Demande-moi, je te dirai quoi.
- Rien ne se passe quand tu essayes de lire ce qu'il y a sur la clé.

Au final, sache que tu peux tirer de tout ça 1 Créd, et encore, c'est bien payé.

liniku

Comme cela arrive parfois, Hans te demande de « faire le taxi ». Là, il s'agit d'accompagner l'une de ses connaissances, une certaine Béa Löfgren, à l'aéroport. En soi, rien de bien compliqué. Sauf que tu dois bien te douter que les choses ne vont pas tarder à se compliquer. En effet, alors que vous roulez tranquillement sur la voie rapide menant à destination, tu repères une voiture qui s'approche dangereusement de ton véhicule. Tu accélères, mais essuies une rafale d'arme automatique.

S'ensuit une course poursuite au terme de laquelle tu parviens bien entendu à semer tes poursuivants. Mais 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.

- Béa n'est pas mortellement blessée.
- Tu parviens à ne pas fanfaronner, n'attirant pas sur toi une certaine attention.

Philip

Si tu te souviens, il me semble que vous aviez subi une attaque dans ton immeuble. J'imagine que cela ne t'a pas échappé et que tu as préféré prendre un peu le large, histoire de te faire un peu oublier pendant quelques temps. Toutefois, avant, tu as besoin de repasser par chez toi pour récupérer un truc qui te tient à cœur, auquel tu portes une grande valeur sentimentale (car en fait, ça ne vaut rien en termes de Créd). Dis-moi de quoi il s'agit et pourquoi tu y tiens autant.

Alors que tu rentres discrètement chez toi, tu te rends compte que tout est sens dessus dessous, comme si l'endroit avait été fouillé de fond en comble. Si tu finis par mettre la main sur ce que tu étais venu chercher, tu entends soudain un bruit de voiture qui se gare à l'arrache devant ton immeuble. Quatre types lourdement armés en sortent. Tu pressens alors, leurs intentions ne sont visiblement pas pacifiques, tant et si bien que tu décides de prendre la poudre d'escampette.

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

- Dans ta fuite, tu ne laisses pas échapper ce que tu étais venu chercher.
- Le petit Tom, le fils de ta voisine, attiré par le remue-ménage que suppose l'irruption que quatre type armés à ton étage, n'est pas fauché par une rafale d'arme automatique.

DeathSnow

Il m'a semblé que tu souhaitais te faire greffer des Nerfs Synthétiques à la fin de ta dernière mission. C'est vrai que ça peut le faire grave. Mais ça va te coûter un peu quand même. Histoire de faire simple, on va dire que grâce à tes contacts, pour 8 Créd tout compris, tu as le droit au matos et à la pose.

Si l'opération se passe bien, je vais par contre te demander de lancer 2d6+Coriace. Sur 10+, Le matos fonctionne normalement. Sur 7-9, la cybernétique ne fonctionne pas aussi bien que prévu, choisis une option dans la liste suivante. Sur 6-, choisis en deux.

- *+douloureux* : parfois, ça fait un mal de chien.
- *+défaillant* : parfois, ça ne fonctionne pas.
- *+médiocre* : ça fonctionne, mais parfois pas aussi bien que ça devrait.