

Résumé

Emmy Söderberg a été enlevé et une grosse rançon est exigée en échange de sa libération. L'équipe est engagée pour la retrouver.

Accroche

Lucie est contactée par l'une de ses contacts, A. Cette dernière lui explique que la jeune Emmy Söderberg, la fille de Justen Söderberg, son patron, a été enlevé la veille au soir. Une demande de rançon émanant du est parvenu dans la nuit. Justen Söderberg est bien entendu prêt à payer. Toutefois, elle aimerait que Lucie constitue une équipe afin de retrouver Emmy avant le versement de la rançon.

Directives de Mission

- Lorsque vous acceptez la mission, marquez un d'expérience.
- Lorsque vous localisez l'endroit où est retenue Emmy, marquez un d'expérience.
- Lorsque vous libérez Emmy et la rendez à ses parents, marquez deux d'expérience
- Lorsque la mission se termine, marquez un d'expérience.

La petite histoire

Emmy est une jeune fille issue de cette jeunesse dorée de Copenhague qui n'a jamais connu que luxe et volupté, profitant de l'argent de papa maman.

Elle et ses amies ont l'habitude de fréquenter le Blue Boat, une boîte de nuit super branchée du Valhalla. Il y a peu, elle y a rencontré un dénommé Dan Mårtensson, avec lequel elle fleurtoille.

Ce qu'elle ne sait pas, c'est que Dan est un petit escroc sans envergure qui œuvre çà et là connu dans le milieu sous le nom de Daemon. Il a réussi dernièrement à arnaquer l'Eglise du Renouveau, qui est à ses trousses. Il s'est présenté à Emmy en tant qu'adjoint exécutif du directeur financier d'un gros groupe, en charge d'opérations spéciales dont il ne peut rien dire.

Très rapidement, Dan voit en Emmy la possibilité de s'enrichir. Aidé de son complice Simon, il entreprend d'enlever Emmy. De fait, il ne s'agit que d'un pseudo enlèvement. Son but est de faire croire à un enlèvement, sauf qu'il compte se faire passer pour le sauveur, celui qui, grâce à ses contacts, délivrera Emmy et la ramènera à ses parents. Il espère, au pire,

toucher une récompense (qu'il refusera, grand seigneur), au mieux se voir ouvrir certaines portes des cercles corporatifs.

Tout aurait pu marcher tel que Dan l'avait prévu, si Anatoly Vasin, l'homme à tout faire de l'Eglise du Renouveau, n'avait pas retrouvé sa trace et décidé d'intervenir, sans le savoir, le soir où Dan a prévu le pseudo enlèvement d'Emmy.

De fait, Anatoly charge deux de ses sbires de se poster à la sortie du Blue Boat et de s'emparer de Dan. Tâche dont ils parviennent sans problème, embarquant au passage Emmy, qui devient ainsi une victime collatérale. Simon, qui devait simuler l'enlèvement, assiste impuissant à la scène.

Dan et Emmy sont conduits sans ménagement dans une planque d'Anatoly, située en marge du Chaudron, à quelques encablures de la Zone Immergée. Dan y est violemment interrogé (le but d'Anatoly est de récupérer les Creds que Dan a anarqué à l'Eglise du Renouveau). Bien entendu, Dan n'est plus en possession de ces Creds, mais il propose de rembourser en échange de la rançon d'Emmy. Vladimir, espérant ainsi sauver sa peau.

Pour la peine, Vladimir l'abat et demande à ses hommes de se débarrasser de son corps dans la Zone Immergée. Par contre, il garde Emmy, car elle constitue une belle opportunité (financière ou autre). Elle est conduite dans un appartement situé dans le bâtiment même de l'Eglise du renouveau.

Une demande de rançon est bien entendu aux parents d'Emmy. Histoire de brouiller les pistes, la demande de rançon est faite depuis la console matricielle de Dan (récupérée avant de se débarrasser de son corps). Anatoly fait également un scan complet d'Emmy et repère une puce GPS dans l'un de ses bracelets, qu'il glisse dans l'une des poches du cadavre de Dan.

La demande de rançon émane officiellement d'un groupuscule anarchiste (que connaît bien DeathSnow), histoire de brouiller les pistes.

People and Places

L'Eglise du Renouveau s'inscrit dans la mouvance évangéliste. Elle est dirigée par son fondateur, Jasper Algenaroff, et son épouse, Thalina. L'Eglise est au centre de bien des polémiques financières, mais connaît un franc succès au sein de la Hanse. Rosa Söderberg, la mère d'Emmy, est une fidèle de ce culte et est, du fait de sa position sociale, relativement proche de Japer.

Anatoly Vasin est l'homme de main de Jasper, chargé de toutes les basses œuvres auxquelles il peut être amené à recourir. Il est à la tête d'une vingtaine d'agents de sécurité (gilet pare-balle [1-Armure], Arme de poing ou fusil [2-dégâts]). Au besoin, il pourra également faire appel aux mercenaires d'USA afin de sécuriser le bâtiment de l'Eglise du

Renouveau. Bien entendu, l'ensemble du bâtiment est sécurisé par des caméras de surveillance et détecteur de mouvement.

Une soirée de prêche (le Christ Rédempteur) sera donnée dans les jours qui suivront le début de la mission. Les agents pourront bien entendu en profiter pour s'introduire dans le bâtiment et libérer Emmy, sachant toutefois que l'équipe de sécurité sera au taquet...

Jasper sait tout à propos d'Emmy, mais niera tout si d'aventure les choses devaient tourner mal pour lui.

Histoire de Karin Ackerman, une reporter freelance pourra venir se mêler de cette affaire, voyant là le moyen de faire un scoop.

Notes

Evènements possibles

- Présence de Jasper chez Justen Söderberg, venu reconforter les deux parents dans l'épreuve qu'ils traversent.
- Prière pour Emmy lors de la soirée du Christ Rédempteur
- Présence d'un raton laveur aux côtés de Emmy lors de son enlèvement sur les images de vidéo-surveillance.

- Alerte Infos sur ce que font les Agents ou susceptibles d'être en lien avec leur histoire.
- Appels téléphoniques impromptus

Compte à rebours d'Investigation

- 1200 Tout est cool.
- 1500 L'équipe fait du bruit, mais rien de grave ... pour l'instant.
- 1800, Anatoly entend parler de rumeurs à propos d'une équipe qui enquêterait sur l'enlèvement d'Emmy
- 2100 Les rumeurs se précisent. Anatoly commence à s'agiter et envoie des hommes pour voir ce qu'il en ait. Le compte à rebours d'action commence à 1800.
- 2200 Un nouveau message crypté est envoyé aux parents. Le double de la somme demandée est exigé. Le message est accompagné d'une vidéo d'Emmy. Le compte à rebours d'action commence à 2100.
- 2300 L'équipe est identifiée. Le compte à rebours d'action commence à 2100.
- 0000 Flash Info faisant état de l'enlèvement d'Emmy. Le compte à rebours d'action commence à 2200.

Compte à rebours d'action

- 1200 L'équipe de sécurité de l'Eglise du Renouveau est sur ses gardes, mais sans plus.
- 1500 L'équipe de sécurité de l'Eglise du Renouveau est sur ses gardes et vigilante.
- 1800 L'équipe de sécurité de l'Eglise du Renouveau est en alerte. Les hommes de l'équipe de sécurité commencent à s'équiper d'armure (corps blindé [2-armure]), juste au cas où...
- 2100 Le bâtiment est totalement bouclé. Tout le monde est en alerte.
- 2200 Moyens humain et matériel supplémentaires. Compter 5 agents de sécurité supplémentaires + un véhicule armé disponible.
- 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]).

Les jours passent et ne se ressemblent pas... si ce n'est qu'il fait toujours aussi nuit, qu'il n'arrête pas de pleuvoir et que c'est toujours autant la merde.

Histoire de, voilà ce quelques petites infos en vrac qui tournent en boucles sur les réseaux sociaux et sur les écrans géants du centre-ville.

- Agitation sur la Matrice. Plusieurs phénomènes inexplicables se produisent depuis quelques jours. Est-ce un nouveau virus ? Netwatch est à pied d'œuvre.
- Rachat d'AugaTech par Nanosys.
- Début d'un grand nettoyage dans la Zone Immersée en vu de la construction d'un nouveau complexe urbain. Les sécurisation de la zone est assurée par United Security Army.
- Remous dans le Valhalla. Une nouvelle femme retrouvée éventrée, ce qui porte à 12 le nombre de victime du Cyber Ripper.
- Starbuck remporte le trophée X343. Les aficionados déplorent l'absence d'linku, car cela aurait sans doute rendu la course plus palpitante.
- Grande messe du Christ Rédempteur organisée par l'Eglise du Renouveau dans quelques jours.
- Mariage annoncé d'Edna Cruz et de Marius Rasmussen.

Philip

Je pense que tu n'as pas oublié que tu devais un service à l'un de tes contacts. En tout cas, moi je n'ai pas oublié. Donc te voilà à pied d'œuvre. Peux-tu me dire quel type de service ton contact est susceptible de te demander, sachant qu'il s'agit d'un truc de base sans enjeu spécifique (recherche d'info, localisation de quelqu'un, surveillance d'un bâtiment...)?

Si tu parviens sans problème à t'acquitter de ta charge, je vais quand même te demander de me lancer 2d6+Pro. Sur 10+, les deux propositions suivantes sont vraies. Sur 7-9, une seule l'est.

- Tu parviens vraiment à briller dans ce que tu entreprends. En conséquence de quoi tu acquiers la manœuvre « Le bruit qui court » (Livret du Fixer).
- Tu n'attires pas d'attention malveillante.

linku

Comme tu l'as envisagé, tu a servi de pilote d'essai pour le compte d'IG Gantz Industries GmbH, une société développant des technologies nouvelles. Juste histoire de, peux-tu en quelques mots me parler d'IG Gantz Industries et m'expliquer comment et pourquoi ils ont fait appel à tes services ?

Au final, tu te retrouves en possession de deux prototypes afin de poursuivre les essais dans des conditions réelles. Peux-tu, là encore en quelque mot, me dire ce que sont ses prototypes, histoire que l'on puisse s'en faire une idée ?

De retour à Copenhague, j'imagine que tu ne peux t'empêcher de t'exhiber, au point de faire le buzz sur les réseaux sociaux et, si tu le souhaites, d'être invitée à une émission sur Global Network News. Quoi qu'il en soit, tu te retrouves durant quelques jours sous le feu des projecteurs. En conséquence de quoi, et parce que c'est fun, je te donne la manœuvre « Réputation » (Livret du Fixer).

Là, je vais te demander de lancer 2d6+Pro. Sur 10+, saches que tu bénéficies globalement pour la suite d'une plutôt bonne réputation. Sur un 7-9, certains t'apprécient, mais d'autres ont une mauvaise opinion de toi. Sur un 6-, tu souffres d'une sale réputation (les gens auront tendance à te prendre pour une quiche qui se la raconte).

Lucie

Depuis ta dernière mission, tes nuits sont plutôt agitées. En effet, tu ne cesses de faire des rêves chelous, où se mélangent des trucs que tu ne saisis pas trop. De fait, tu es attachée sur un lit dans ce qui ressemble à une chambre d'hôpital et tu ne comprends pas ce qu'il se passe, tandis qu'une voix de femme en arrière-plan semble vouloir te rassurer. Une nuit, il te semble apercevoir, dans le reflet d'une vitre, le visage de celle qui te parle. Et à ton réveil, ça tilt. De fait, c'est la même femme que tu as vu dans le laboratoire de Spider Corp, juste avant que tu ne perdes pied quelques instants.

J'ai souvenir que tu avais fait une capture écran de cette femme. J'imagine que tu te lances à l'assaut de la Matrice pour essayer de savoir qui elle est. Très rapidement, tu parviens à obtenir certaines informations. Notamment qu'elle s'appelle Liz Hansen et qu'elle a travaillé il y a quelques années pour BioRepliquant aux côtés du professeur Matheus Lundberg, dont le visage te dit vraiment quelque chose.

Tandis que tu fais tes recherches, tu es soudainement assaillie par quelque chose qui cherche à entrer dans ton interface. Ce n'est pas forcément une attaque, du moins pas telle

que tu en as l'habitude. Mais c'est suffisamment chelou pour que tu te débranches. J'imagine que tu vas tenter alors de comprendre ce qu'il vient de se passer.

Histoire de, je vais maintenant te demander de lancer 2d6+Esprit Sur 10+, les deux propositions suivantes sont vraies. Sur 7-9, une seule l'est. Sur un 6-, non seulement tout est faux, mais il se produit un petit truc. Demande-moi. Je me ferai une joie de te dire.

- Tu sais exactement qui est Matheus Lundberg. Demande-moi, je t'en dirai plus.
- Depuis l'incident matriciel, il te semble que quelque chose fonctionne étonnamment mieux quand tu explores la matrice. Gagne la manœuvre « Optimisation de recherche » (Livret du Hacker).

DeathSnow

Alors que tu viens de te prendre virilement la tête avec Rita au sujet d'Elisa, et que tu zone dans les rues du Chaudron en quête de quelque chose sur lequel passer tes nerfs, tu entends des coups de feu en provenance du Pink Odeon. Sans trop réfléchir, tu te jettes à corps perdu dans la mêlée.

De fait, le grabuge provient d'une bataille rangée à l'intérieur du bar entre les membres du groupuscule anarchiste avec lequel tu étais en contact avant de te fritter avec eux récemment, et des types de Justice Equitable, un groupement dissident extrémiste de sinistre réputation. De toute évidence, les membres du groupuscule anarchiste semblent en difficulté. Quel camp vas-tu choisir (sachant que tu es obligé d'en choisir un) ?

Histoire de, je vais te demander de lancer 2d6+Chair (ou Synth, selon ce que tu as la possibilité de faire avec ta cybernétique). Sur 10+, les deux propositions suivantes sont vraies. Sur 7-9, une seule l'est.

- Tu ne prends pas deux dommages (et par conséquent pas de point d'XP).
- Le groupe aux côtés duquel tu intervins semble vraiment apprécié ce que tu as fait et se propose du coup de te travailler pour toi. Tu gagnes la manœuvre « Renforts » (Livret du Fixer).

Sur ce, gros bisous à tous – Votre MC préféré.