

Résumé

Au cours d'une opération dans la Zone Immergée, une équipe de USA est violemment attaquée par des autochtones bien décidés à défendre leur territoire. L'équipe est massacrée. Seule Helena Steffensen parvient à fuir et à activer un traceur GPS de secours qui permet de la localiser. Terra Nova charge les Agents de la retrouver et de la ramener en vie.

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 fait un point sur la situation et lui confie le soin de retrouver Helena Steffensen et de la ramener en vie, le tout dans la plus grande discrétion.

Directives de Mission

- Lorsque vous acceptez la mission, marquez un d'expérience.
- Lorsque vous retrouvez Helena, marquez un d'expérience.
- Lorsque vous ramenez Héléna en vie, marquez deux d'expérience
- Lorsque la mission se termine, marquez un d'expérience.

- Lorsque vous retrouvez la mallette contenant les échantillons, marquez un d'expérience.
- Lorsque vous ramenez la mallette à Terra Nova, marquez deux d'expérience.

La petite histoire

Un vaste projet d'urbanisation de la Zone Immergée est impulsé depuis quelques temps par Terra Nova. Son but est d'y construire un immense vivarium dans lequel tous ceux qui en ont les moyens pourront y vivre en paix et en sécurité.

United Security Army est en charge de nettoyer la zone avant toute chose. Les détachements envoyés ne font pas dans la dentelle. Si certains quartiers de la Zone Immergée sont faciles à sécuriser, d'autres le sont moins. Notamment l'un d'entre eux, que les autochtones appellent le Marais. C'est un endroit qui leur fait peur, dont on ne revient pas indemne. Beaucoup de rumeurs circulent d'ailleurs à propos de cet endroit, parmi lesquelles une histoire de réveil de la végétation... Les seuls humains qui y vivent forment une espèce de communauté dégénérée répondant au nom de Norges, constituée de plusieurs tribus.

Un détachement de United Security Army s'y aventure pourtant, histoire de. Les mercenaires sont accompagnés d'Helena Steffensen, une bio-cybernéticienne de chez Terra Nova, à titre de consultant scientifique.

Au cours de leur périple, Helena fait une étrange découverte. Elle trouve en effet une sorte de racine un peu chelou qui réagit un peu étrangement à ses premières analyse et affole complètement ses appareils de recherches. Elle transmet l'information à son employeur, Terra Nova.

C'est alors que le détachement se fait attaquer par des Norges en pagaille. Tout le détachement est massacré. Seule Helena parvient à s'enfuir dans le dédale de ruines et de végétation et à s'y cacher. Elle active une balise GPS de secours, ce qui laisse à penser à Terra Nova qu'elle est encore en vie.

Terra Nova envoie l'équipe d'Agents pour retrouver Helena (et les échantillons, même si il n'en est pas fait mention lors de l'accroche) et la ramener vivante.

Parallèlement, United Security Army envoie un nouveau détachement, plus armés, histoire de (sans rien savoir pour le moment sur l'existence d'Helena).

People and Places

La racine trouvée par Helena résulte de la mutation d'une plante sauvage qui a passé un certain nombre d'année dans l'eau polluée de la Zone Immergée. Elle libère des spores élémentaires qui, si elles sont inhalées par des humains, les booste physiquement et les rendent totalement sauvages (id animaux, avec le côté bestial mais également le potentiel de vigilance et de traque adéquat).

Il va de soi que dès qu'ils auront connaissance de l'existence de cette racine, Terra Nova et United Security Army chercheront à tout prix à mettre la main dessus. Au début de la mission, seule Terra Nova est au fait de son existence. United Security Army le sera en fonction de l'avancée du compteur d'investigation, et missionneront alors une équipe rivale à celle des Agents.

Cette équipe est composée d'anciennes connaissances des Agents : Finn Marcussen (Limier), Mr B. (Militaire), Reid Raging (Tueur) et Anne-Lise (Pilote). Equipement : corps blindé [2-armure], fusils d'assaut [3-blessures].

A noter qu'au fur et à mesure de l'avancée des événements, USA établira un périmètre de sécurité autour du Marais afin d'empêcher les Agents de sortir.

Pour ce qui est des Norges (armes primitives [2-blessures]), il suffit d'imaginer que le fait de vivre dans l'atmosphère saturé du Marais et de se faire des kifs à grand coup de cérémonies durant lesquelles ils absorbent d'étranges décoctions à base de racines les a rendus complètement bestiaux. Ils vivent en tribus (petit gang). Ils sont « dirigés » par Hati

(corps blindé [2-armure], fusils d'assaut [3-blessures]), qui se dit possédé par l'esprit du Grand Loup. Il est secondé par Heilung, grande prêtresse tribale.

Au besoin, les Norses peuvent compter sur la végétation, qui, sous l'effet des spores, a tendance à se développer plus que de raison et à devenir elle aussi sauvage. Les branches ou les racies d'arbre se développent, s'enroulent et enserrant sa prise jusqu'à ce qu'elle explose, et ce quelle qu'elle soit.

Lorsque les Agents trouveront Helena, où qu'elle soit, elle insistera pour que les Agents récupèrent la mallette contenant les échantillons de la racine qu'elle a pu trouver. Cette mallette sera entre les mains de Hati. Au besoin, en faire un message de Léna à DeathSnow pourrait l'obliger à le faire. Iniku et/ou Lucie pourraient elles-aussi avoir à récupérer un de ces échantillons (message de Hans et/ou n'importe quel contact de Lucie).

Histoire de Karin Ackerman, la reporter freelance de « Made In Heaven », pourra également venir se mêler de cette affaire, voyant là le moyen de faire un scoop.

Notes

Evènements possibles

- Possible attaques des Norses par USA alors que les Agents s'apprêtent à opérer ou sont en train d'opérer
-
-
- Alerte Infos sur ce que font les Agents ou susceptibles d'être en lien avec leur histoire.
- Appels téléphoniques imprévisibles

Compte à rebours d'Investigation

- 1200 Tout est cool.
- 1500 L'équipe fait du bruit, mais rien de grave ... pour l'instant.
- 1800 USA envoie un détachement sur-armé dans le Marais et commence à entendre quelques rumeurs au sujet des Agents. Le compte à rebours d'action II commence à 1500.
- 2100 Les rumeurs se précisent. USA missionne Marcussen de retrouver Helena. Le compte à rebours d'action II commence à 1800. Les Norses débusquent Helena. Le compte à rebours d'action I commence à 1500.
- 2200 Les Norses entament un rituel à la gloire de Jörd afin de célébrer leur victoire. Le compte à rebours d'action I commence à 1800.
- 2300 Les Norses procèdent à un sacrifice rituel, ce qui augmente leur sauvagerie. Le compte à rebours d'action I commence à 2100.
- 0000 Le compte à rebours d'action I commence à 2200.

Compte à rebours d'action I

- 1200 Les Norses festoient
- 1500 Les Norses sont en proie à une ivresse légère. Ils deviennent agités.
- 1800 Les Norses sont de plus en plus nombreux (rassemblement tribal (gang moyen).
- 2100 Les Norses succombent de plus en plus à l'ivresse et sont de plus en plus agités.
- 2200 Les Norses sont de plus en plus nombreux (gros gang) et sombrent dans une sorte de sauvagerie collective.
- 2300 Les Norses sont achèvent de perdre tout contrôle d'eux-mêmes, versant dans une sorte de bestialité sans nom.
- 0000 Les Norses sont totalement incontrôlables.

Compte à rebours d'action II

- 1200 Le détachement sur-armé d'USA s'enfonce dans le Marais.
- 1500 Premiers incidents avec quelques Norses isolés. USA vigilants.
- 1800 USA est en alerte. Quelques équipes sont envoyées en patrouille autour du Marais
- 2100 Des renforts extérieurs arrivent, les patrouilles se multiplient.
- 2200 Un cordon sanitaire est mis en place autour du Marais. Quelques postes fixes aux endroits stratégiques. Des équipes continuent de patrouiller
- 2300 Le Marais est totalement cerné par des équipes moyennement armées : un aéroglisseur et cinq hommes (combinaisons rigides [3-armures], fusils d'assaut [3-blessures]) par équipe.
- 0000 Le Marais est totalement cerné par des équipes lourdement armées : un aéroglisseur, de l'équipement lourd et dix hommes (combinaisons rigides [3-armures], fusils d'assaut [3-blessures]) par équipe. Toutes les équipes en lien les unes avec les autres.

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.

- Blackout total de Copenhagen. Cela n'a duré que 17 secondes. Mais les effets de bord ont été nombreux et ont entraîné un certain nombre de complications à de nombreux niveaux. Rien pour le moment ne permet de déterminer l'origine de ce Blackout.
- Perturbations dans sur la Matrice. Les phénomènes inexplicables se multiplient. Netwatch est toujours à pied d'œuvre. Une zone de quarantaine virtuelle a été mise en place.
- Le corps sans vie de Simon Rikke a été retrouvé. Aucune piste pour le moment.
- Incidents autour du grand nettoyage dans la Zone Immersée en vu de la construction du nouveau complexe urbain de Terra Nova, qui assure que tous les autochtones seront dignement relogés.
- Roller Ball : les Ours de St Petersburg victorieux face aux Cygnes de Copenhagen.
- Sortie de la nouvelle prothèse Multi-Loop.

liniku

Contre toute attente, tu apprends par réseaux sociaux interposés que Starbuck venait d'être elle aussi recrutée comme pilote d'essai du nouveau prototype d'IG Gantz Industries et, cerise sur le gâteau, qu'elle te défiait.

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 remporte la course haut la main.
- Tu parviens à modifier l'opinion d'une partie des gens. Dorénavant, certains t'apprécient, tandis que d'autres pensent toujours que tu es une quiche qui se la raconte.

Lucie

Tu es toujours en proie aux mêmes rêves chelous. 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 (que tu sais maintenant être celle de Liz Hansen) en arrière-plan semble vouloir te rassurer.

Se pose à toi le problème posé par Matheus Lundberg, aux côtés duquel, je te le rappelle, Liz a travaillé il y a quelques années pour BioRepliquant et qui ne te semblait pas inconnu. Et de fait, ça te revient d'un coup, il s'agit d'un vieil ami de ton père, qui vous rendait visite de temps à autre quand tu étais petite. D'ailleurs, j'aimerais bien que tu m'en dises un peu plus à propos de ta famille.

Quelque peu titillée, j'imagine que tu vas chercher à en savoir plus en essayant d'aller fouiller les serveurs de BioRepliquant. Pour ce faire, je vais te demander de lancer 2d6+Synth. Sur 10+, les deux propositions suivantes sont vraies. Sur 7-9, une seule l'est.

- Tu trouves un vieux dossier de recherches estampillé top secret datant d'il y a 4 ans.
- Tu n'attires pas l'attention sur toi.

Philip

J'imagine que tu poursuis ton projet et que tu passes ton temps à enquêter afin de rechercher des infos ayant trait à l'attentat dont ont été victimes ta femme et ton fils. Comme tu t'en doutes, c'est un peu compliqué, dans la mesure où la loi du silence prédomine dès lors qu'il s'agit du Thing.

Histoire de, 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.

- Tu finis par glaner quelques informations. Demande-moi, je te dirai quoi.
- Tu n'attires pas l'attention toi.

DeathSnow

Alors que tu vaques sereinement à tes occupations, tu reçois un signal d'urgence de la part de Rita. C'est un petit dispositif que vous avez mis en œuvre au cas où Elisa pourrait être en danger.

J'imagine aisément que tu files sur place immédiatement. Là, tu constates qu'une véritable bataille rangée a lieu autour du paté de maison qui sert de QG à Rita. Tu reconnais sans problème les assaillants. Il s'agit des Bâtards d'Odin, un gang qui traîne à la périphérie du Chaudron et qui fait parler de lui de temps à autre pour sa sauvagerie et sa barbarie.

Je pense ne pas me tromper en t'imaginant sauter à corps perdu dans la baston. 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 n'es pas blessé en mettant Elisa à l'abri
- Tu n'attires l'attention de personne sur toi.

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