

Résumé

Alexander Phoenix a subtilisé un échantillon de matière vivante dans un labo de recherche financé par le Thing. D'après certaines informations, il s'apprête à remettre cet échantillon à une équipe fantôme à la solde des Bâtards d'Odin. L'équipe doit récupérer la puce de données avant qu'elle ne tombe entre les mains de ces derniers.

Accroche

L'équipe est engagée, via liniku, par Hans Petersen. Ce dernier s'est proposé auprès du Thing de s'occuper récupérer l'échantillon que Alexander à voler dans un laboratoire secret situé aux abords du Chaudron. D'après les informations en sa possession (obtenues auprès de Guntar, le complice d'Alexander, actuellement au mains du Thing), un échange devrait avoir lieu d'ici peu avec un acheteur potentiel.

Hans souhaite que l'équipe retrouve la trace d'Alexander, récupère l'échantillon et surtout découvre qui est l'acheteur

Hans n'a pas les moyens d'autoriser l'équipe à enquêter dans le laboratoire ou dans ce qui sert habituellement d'appartement à Alexander, mais il donnera l'adresse de chaque lieu, et facilitera l'accès à tous les enregistrements vidéos du laboratoire (+1 sur le jet).

Directives de Mission

- Lorsque vous acceptez la mission, marquez l'expérience.
- Lorsque vous saurez à qui Alexander doit remettre l'échantillon, marquez l'expérience.
- Lorsque vous finissez par déterminer le lieu et l'heure de la rencontre, marquez l'expérience.
- Lorsque vous récupérez l'échantillon en possession d'Alexander, marquez l'expérience.
- À la fin de la mission, marquez l'expérience.

La petite histoire

Alexander Phoenix est un petit fixer qui œuvre habituellement dans le Chadron. C'est un habitué du Domino, un petit bar à p***, dans lequel il a plus ou moins élu domicile.

Il a servi à plusieurs occasions de livreur pour le compte du Thing. Il a ainsi été amené à faire quelques livraisons dans le laboratoire où sont menées les recherches sur l'échantillon.

Avec l'aide de son ami Guntar, il est entré subrepticement dans le laboratoire secret dans lequel une équipe à la solde du Thing était en train d'étudier le contenu de l'échantillon ramené par liniku lors de la dernière mission. Là, il a subtilisé un clone de cet échantillon.

Une fois son méfait accompli, il parvient à prendre la large rapidement. Guntar est pour sa part blessé et fait prisonnier. Soumis à un interrogatoire musclé, il livre avec plus ou moins de bonne grâce ce qu'il sait, c'est-à-dire pratiquement rien, si ce n'est qu'Alexander lui a parlé d'un acheteur potentiel dont il ne sait rien.

De fait, l'acheteur n'est autre que United Security Army. Ayant perdu l'occasion de récupérer un échantillon lors de la dernière mission de Agents, la corporation compte bien parvenir cette fois-ci à ses fins. Dès qu'Alexander a laissé entendre qu'il était en possession d'un échantillon, elle a sauté sur l'occasion et a missionné Hurricane, un fixer à sa botte, de récupérer cet échantillon, quel qu'en soit le prix. Et au terme de quelques négociations, un arrangement a fini par être trouvé.

La rencontre entre Alexander et Hurricane devrait avoir lieu dans le Labyrinthe, alors qu'une énorme émeute devrait se produire entre citoyens de la Hanse mécontents et unités de sécurité d'USA.

People and Places

En tant que fixer, Alexander dispose d'une planque digne de ce nom situé dans l'une des boutiques du Labyrinthe. De fait, il sera assez difficile pour les Agents de le retrouver avant le rdv avec l'équipe de Ragnar. Prévoyant, il a pris toutes les dispositions pour disparaître de la circulation. Mais peut être s'y est-il trop bien pris. Une analyse de ses comptes bancaires laissera voir qu'il a fait pas mal d'achat dans les boutiques du Labyrinthe...

Pour sa part, Hurricane est accompagné par Gaius Vulpa (un pirate audacieux avec un avatar générique de l'empereur romain, qui prendra en charge le réseau de services publics local et observera la compétition à travers les caméras de la place), Sword (un spécialiste du combat non armé) et Power Chord (une cyber-ninja câblé avec des tasers implantés et à courte portée dans chaque bras).

Au cours de la phase d'investigation, les Agents devront gagner et dépenser 4 [infos] pour apprendre où et quand aura lieu la rencontre entre Alexander et Ragnar. Cette rencontre aura lieu dans le Labyrinthe, la grande zone commerciale de Copenhague (et sécurisée par USA). L'endroit est parsemé de monticules herbeux, de chariots de café et de vendeurs de nourriture, d'arbres génétiquement modifiés pour ne pas laisser tomber les feuilles... Le hasard (mais est-ce que cela l'est vraiment ?) fait que la rencontre aura lieu lors d'une manifestation publique très médiatisée contre la violence extrajudiciaire perpétrée par les entreprises à la suite d'une série d'incidents impliquant USA dans la Zone Immersée et dans

Le Chaudron. L'endroit grouillera de manifestants, de journalistes et de spectateurs. C'est un endroit terrible pour semer le trouble si vous voulez rester anonyme.

Si l'équipe ne trouve pas Alexander dans son abri avant la réunion, Hans contactera l'équipe avec des informations détaillées sur le lieu et l'heure de la rencontre, en leur donnant un préavis d'une heure environ. L'équipe devrait avoir le temps d'arriver, de préparer un plan et de se préparer avant la rencontre. Ils devront toutefois choisir leur approche avec soin, compte tenu du nombre considérable de spectateurs et, en particulier, de caméras.

Histoire de, Philip apercevra Ragnar parmi les manifestant. Ragnar est un tueur sanguinaire, anciennement membre du Thing avant de se retrouver avec un contrat sur la tête. Il a rallié les Bâtards d'Odin lorsque ceux-ci ont commencé à faire parler d'eux dans le Chaudron. Il infiltrera la manifestation avec quelques hommes histoire de faire monter la pression générale et de semer le chaos dans le Labyrinthe.

Et comme toujours, et 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

- Durant la phase d'investigation, multiplier le infos concernant le rassemblement qui doit avoir lieu au Labyrinthe en glissant ça et là des bribes de flash spéciaux, des flux d'actualités, des activistes qui distribuent des tracts, des annonces de réalité augmentée...
- Toutes les infos obtenues par les Agents les conduiront au Labyrinthe.
-
-
-
- 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, Alexander entend parler de l'enquête de l'équipe. L'horloge d'action commence à 1500
- 21 00 L'équipe fantôme entend parler de son enquête. L'horloge d'action commence à 1800.
- 2200 Les Bâtards d'Odin déploient une équipe interne dans la zone.
- 2300 Les Bâtards d'Odin dispose d'informations fiables sur l'équipe. L'horloge d'action commence à 2100.
- 0000 L'équipe est identifiée avec précision. Avancez l'horloge des Bâtards d'Odin.

Compte à rebours d'action

- 1200 Tout est cool.
- 1500 Alexander est tendu et nerveux.
- 1800 Hurricane est tendu et nerveux.
- 2100 Les Bâtard d'Odin et les équipes d'USA se déplacent dans la foule. La foule devient nerveuse. Une photo d'une personne de l'équipe se retrouve sur les médias sociaux.
- 2200 Les membres des forces de sécurité d'USA interviennent. La foule commence à paniquer. Tout le monde est sur les médias sociaux. Des séquences d'actualités montrant des moments particulièrement effrayants sont diffusées.
- 2300 Les Bâtard d'Odin et les équipes d'USA commencent à tirer sur quiconque possède une arme, y compris l'une sur l'autre. Des reporters et des civils munis de caméras courent comme une zone de guerre et diffusent des images floues et saccadées du chaos.
- 0000 La zone est bouclée et verrouillée, mais quelqu'un d'autre s'est échappé avec l'échantillon.

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.

- Multiplication des incidents violents dans la Zone Immergée. Les travaux de réhabilitation mené par Terra Nova à l'arrêt.
- Vague de violence dans le Chaudron, menée par les Bâtards d'Odin.
- Appel à manifester dans quelques jours contre le climat de violence qui règne actuellement dans Copenhague.
- Perturbations dans sur la Matrice. Les phénomènes inexpliqués continuent de se multiplier. Netwatch est toujours à pied d'œuvre. Les zone de quarantaine virtuelles semblent se transformer en zone de guerre. On parle d'une mystérieuse Pandora, qui serait à l'origine des troubles.

liniku

Lucie

Philip

J'imagine que tu poursuis enquête afin de trouver des infos ayant trait à l'attentat dont ont été victimes ta femme et ton fils, notamment en ce qui concerne le fameux Ragnar. 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. Tu finis toutefois par apprendre que Ragnar est un tueur sanguinaire, anciennement membre du Thing avant de se retrouver lui-même avec un contrat sur la tête.

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

Sur ce, gros bisous à tous – Votre MC préféré