

Résumé

Quelques semaines ont passé. Le chaos gagne petit à petit en intensité. Les autorités tentent de contrôler ce qui peut l'être, provoquant le mécontentement de beaucoup.

C'est dans ce contexte que les Agents vont être chargé d'escorter Billy Idol avant, pendant et après un show organisé par Justice Equitable et qui doit se tenir au MetalStorm.

Accroche

Philip est convié par mail pour un rendez-vous au MetalStorm. Là, Mr Smith l'y attend paisiblement et lui expliquera les termes de la mission.

Il s'agit simplement d'escorter Billy Idol, vedette de la scène libertaire, lors de sa venue à Copenhague. Il faut aller le récupérer à l'aéroport, le conduire au MetalStorm, lui permettre de faire son show, puis de l'exfiltrer jusqu'au Port, où un nav-jet furtif l'attendra afin de lui permettre de quitter la ville.

Billy étant recherché, il importe bien évidemment d'être plus que discret dans la première phase de la mission. Une fois qu'il aura commencé son show, il y a de fortes chances que les choses se précipitent et que les autorités ne se lancent à ses trousses. Les Agents devront alors permettre son exfiltration.

Directives de Mission

- Lorsque vous acceptez la mission, marquez l'expérience.
- Lorsque Billy Idol entre dans le MetalStorm, marquez en expérience.
- Lorsque Billy Idol monte sur scène et fait son show, marquez en expérience.
- Lorsque Billy Idol embarque sur le nav-jet furtif, marquez l'expérience.
- À la fin de la mission, marquez l'expérience.

La petite histoire

Surfant sur le mécontentement d'une partie de la population de Copenhague face à la recrudescence des exactions des forces de l'ordre et de USA, le groupuscule libertaire Justice Equitable prend de plus en plus d'importance.

Histoire de mobiliser un peu ses troupes, et accessoirement de se faire de la pub, un concert est organisé au MetalStorm.

Le clou du spectacle, pas encore révélé publiquement, sera la présence de Billy Idol, chanteur de rock anarchiste, recherché dans de nombreux pays (dont la Hanse) car trop subversif. Tout au plus parle-t-on d'une surprise qui devrait avoir lieu durant le concert.

Il va de soi que les autorités, et USA, voient ce concert d'un mauvais œil. Une interdiction serait une véritable déclaration de guerre qui, vu la situation, risquerait de mettre le feu aux poudres. Mais ils vont chercher à contrôler et juguler ce qui peut être.

Juste pour info, Justice Equitable est chapeauté par Pandora, qui voit là un bon moyen de semer le trouble dans Copenhague afin de faire la nique à l'IA.

People and Places

Les autorités locales mandatent l'inspectrice Christina Lauridsen de superviser officiellement les opérations de maintien de l'ordre. Elle dispose pour ce faire de moyens conséquents et, si les choses dégénèrent, n'hésitera pas à user de la force. De base, prévoir des équipes lourdement armées (un aéroglisseur, de l'équipement lourd et dix hommes (combinaisons rigides [3-armures], fusils d'assaut [3-blessures]) par équipe). Dans l'absolu, les forces de l'ordre n'interviendront pas directement dans le MetalStorm, du moins tant que Billy Idol n'aura pas fait son show.

Justice Equitable dispose pour sa part de son propre service d'ordre, qui officiera dans le MetalStorm uniquement. L'interlocuteur privilégié des Agents sera un dénommé Frandsen. Ce dernier dispose d'une quinzaine d'hommes moyennement armés (gilets pare-balle [2-armures], fusils d'assaut [3-blessures]). Côté matos, il dispose d'un système de vidéo surveillance assez efficace. A noter qu'il ne s'en fait pas trop. Qui serait assez stupide pour fighter dans le MetalStorm ?

USA engagera Finn Marcussen et son équipe pour empêcher que le concert n'ait lieu. Ils interviendront directement lors de la phase d'action, au moment où les Agents ne s'y attendront pas forcément (sur un 6- par exemple). Pour rappel, l'équipe de Marcussen se compose de Cette équipe se compose de Mr B. (Militaire), Impulse (Hacker), Anne-Lise (Infiltrée) et Leif Stoyer (Tueur).

Les Bâtards d'Odin, sous l'égide de Ragnar, comptent bien eux aussi être de la partie, histoire de semer le trouble encore un peu plus. Ils frapperont, au choix soit directement dans le MetalStorm en infiltrant la foule de spectateurs venus assister au concert, soit indirectement en déposant une bombe sale (dégageant un nuage de Quiche), soit les deux...

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.

Compte à rebours d'Investigation

- 1200 Tout est cool.
- 1500 L'équipe fait du bruit, mais rien de grave ... pour l'instant.
- 1800, Lauridsen entend parler de l'équipe. L'horloge d'action commence à 1500
- 21 00 Marcussen entend parler de l'équipe. L'horloge d'action commence à 1800.
- 2200 Les Bâtards d'Odin entendent parler de l'équipe. L'horloge d'action commence à 2100.
- 2300 Lauridsen dispose d'informations fiables sur l'équipe et leur « colis ». L'horloge d'action commence à 2200.
- 0000 L'équipe est identifiée avec précision. Avancez les horloges USA / Bâtards d'Odin

Compte à rebours d'action

- 1200 Tout est cool.
- 1500 Les forces de l'ordre sont sur leurs gardes.
- 1800 Les forces de l'ordre sont en alerte. De nombreuses équipes patrouillent dans le Chaudron, ce qui ne plait pas forcément aux autochtones
- 2100 Des renforts extérieurs arrivent, les patrouilles se multiplient. Quelques échauffourées ça et là, relayées par les réseaux sociaux.
- 2200 Un cordon sanitaire est mis en place autour du MetalStorm. Quelques postes fixes aux endroits stratégiques. Des équipes continuent à patrouiller. Les heurts avec les autochtones se multiplient. Des séquences d'actualités montrant des moments particulièrement effrayants sont diffusées.
- 2300 Le Metalstorm 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. Ça se bat dans les rues du Chaudron. Les Bâtards d'Odin en profitent... De fait, tout le monde tire sur tout le monde. Des reporters et des civils munis de caméras courent comme une zone de guerre et diffusent des images floues et saccadées du chaos.
- 0000 Billy Idol est capturé / tué.

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.

- Une vague de violence sans précédent s'abat sur Copenhague. Une grosse partie du Chaudron est devenue une zone de guerre. On signale également de nombreux incidents dans le Walhalla et dans la zone portuaire.
- Les autorités tentent bien de juguler ce qu'elles peuvent, mais elles apparaissent quelque peu dépassées et l'aide d'USA a été sollicitée. De là s'en est suivi une forte répression, ponctuée comme il se doit d'un certain nombre d'exactions en tout genre. Certaines rumeurs font allusion à l'instauration prochaine de la mise en œuvre de la Loi Martiale.
- Face à cela, un fort mécontentement commence à se faire ressentir dans une grosse partie de la population. De nombreuses organisations contestataires, dont la plus importante s'appelle Justice Equitable, se font de plus en plus entendre et appellent à résister.
- Annulation du Trophée des 500 miles.

DeathSnow

Tu m'avais signifié lors de notre dernière session que tu souhaitais mettre Elisa à l'abri, quitte à ce que cela te coûte quelques Cred.

Histoire de, je vais te demander de lancer 2d6+Pro. Sur 10+, Elisa est à l'abri et cela te coûte 3 Cred. Sur 7-9, Elisa est à l'abri mais cela te coûte 6 Cred. Sur 6-, le fixer avec qui tu avais passé un accord afin de mettre Elisa à l'abri est retrouvé mort quelques heures plus tard. Tu reçois peu de temps après un mystérieux message vidéo. Demande-moi, je te dirai de quoi il s'agit.

Philip

J'imagine que ton ressentiment envers Ragnar n'a fait que décuplée suite à tes dernières péripéties et que tu cherches à le retrouver vaille que vaille.

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 finis par apprendre quelque chose. Demande-moi, je te dirai quoi.
- Tu ne t'attires pas d'ennuis, et le chasseur ne devient pas le gibie et tu ne gagnes pas l'étiquette [Traqué]

Lucie

J'imagine que tu poursuis tranquillement le cours de ton existence. 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 prends le temps de consulter le dossier concernant Matheus Lundberg que tu as récupéré sur les serveurs de BioRepliquant. Demande-moi, je te dirai ce que tu y apprends.
- Un soir, alors que tu dînes dans un petit boui-boui en bas de chez toi, ton sixième sens te signale qu'il y a quelque chose d'anormal. Demande-moi, je te dirai quoi.

liniku

Tu te doutes que les troubles actuels viennent perturber de manière conséquente les affaires de Hans. D'ailleurs, il a une petite tendance à te solliciter de plus en plus souvent pour diverses courses en tout genre, que ce soit des personnes, du matos ou d'autres choses dont il est peut-être préférable que tu n'aies pas vraiment connaissance.

Bref, si tu parviens à t'acquitter de tes missions avec plus ou moins de brio, tu ne peux t'empêcher à quelques reprises de te faire remarquer et faire la une des réseaux sociaux, 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.

- Lors d'une course, alors que tu arrives à passer entre les mailles d'un filet posé par USA, il te semble remarquer quelque chose. Demande-moi, je te dirai quoi.
- Tu n'attires pas l'attention de manière définitive et ne gagnes pas l'étiquette [Traquée].

Bises à vous tous – Votre MC préféré.