

Résumé

Les Agents seront engagés pour aller saboter un des centres névralgiques d'USA. En tant que tel, rien de bien transcendantal. Mais leur mission fait partie d'un plan beaucoup plus vaste dont le but final est d'en finir définitivement avec USA et l'IA.

Accroche

L'équipe au complet est conviée par mail pour un rendez-vous au MetalStorm. L'endroit n'a plus rien à voir avec ce qu'il était. De fait, il ressemble plus aujourd'hui à un camp retranché qu'à autre chose.

Là, Mr Smith les y attend paisiblement en compagnie d'une dizaine de personnes visiblement rompue à des choses pas très catholiques. Tous auront comme point commun d'avoir récemment eu maille à partir avec USA.

Après avoir obtenu le silence, il exposera de sa voix monolithique les tenants et aboutissants de ce qu'il attend de tous.

De fait, il s'agit d'en finir avec USA. Pour ce faire, trois équipes (parmi lesquelles l'équipe des Agents) auront la charge d'investir plusieurs bâtiments appartenant à la Corpo et de créer une passerelle virtuelle avec une équipe de hackers. A charge pour eux de faire alors ce qu'ils auront à faire. Parallèlement, deux équipes auront pour charge de s'attaquer à des installations appartenant à NetWatch. Le but est de faire diversion, mais aussi de permettre aux Hackers de ne pas avoir à se fader, en plus de ce qu'ils auront à faire, les glaces et autres virus de protection de la Corpo en activité dans la Matrice.

Les Agents auront donc pour charge de s'infiltrer dans le complexe Gamma, de trouver les serveurs, de créer, à l'aide d'un script que Mr Smith leur remettra, une passerelle vers l'extérieur afin de permettre aux Hackers d'entrer en action.

Tout doit bien entendu être parfaitement synchroniser. La connexion extérieure devra se faire au même moment pour les trois équipes. Dans le cas contraire, les Hackers ne pourront rien faire.

Directives de Mission

- Lorsque vous acceptez la mission, marquez l'expérience.
- Lorsque vous trouvez un moyen d'entrer dans le complexe Gamma, marquez en expérience.
- Lorsque vous entrez dans le complexe Gamma, marquez en expérience.
- Lorsque vous ouvrez la connexion avec l'extérieur, marquez l'expérience.
- À la fin de la mission, marquez l'expérience.

La petite histoire

Pandora, agissant depuis les tréfonds de la Matrice dans lesquels elle a élu domicile, se lance dans une ultime offensive contre l'IA. Pour ce faire, elle décide de l'attaquer en simultanée, que ce soit dans la Matrice, mais également dans la réalité en faisant en sorte d'affaiblir autant que possible l'un de piliers fondamentaux sur lequel repose le pouvoir de l'IA (c'est-à-dire USA).

De ce fait, comme décrit précédemment, plusieurs équipes d'Agents auront pour tâches d'agir de concert afin de porter un coup fatal à la Corpo et d'affaiblir par là-même l'IA.

People and Places

Le complexe Gamma est un bâtiment ultra sécurisé situé dans une zone militarisée à quelques encablures de Copenhague.

Outre des moyens humains conséquents lourdement armés, la sécurité est maximale : système de vidéo-surveillance, brouilleurs d'onde, capteur de mouvement... Et il n'y a aucun accès possible via la Matrice : le complexe fonctionne sous une forme d'intranet sans lien avec l'extérieur (d'où l'objet même de la mission des Agents). Bref, pénétrer subrepticement dans le complexe est quasiment impossible. Mais laissons les Agents trouver les ressources nécessaire pour y parvenir tout de même.

A noter que l'une des autres équipes intervenant en simultanée avec les Agents sera celle de Finn Marcussen, qui n'hésitera pas à se rappeler à leur bon souvenir, sans toutefois porter préjudice au plan. Au besoin, faire intervenir Pandora (via Mr Smith) afin de calmer le jeu.

Et comme toujours, et histoire de, Karin Ackerman, la reporter freelance de « Made In Heaven », se retrouvera 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, USA entend parler d'un vague projet de sabotage de la part de Justice Equitable.
- 21 00 USA entend des rumeurs précises, mais non confirmées, d'une mission contre l'un de leurs complexes. Le compte à rebours d'action commence à 1500.
- 2200 USA apprend que leurs trois complexes vont être la cible d'infiltration. Le compte à rebours d'action commence à 1800
- 2300 USA dispose d'informations fiables le plan de Justice Equitable. Le compte à rebours d'action commence à 2100.
- 0000 L'équipe est identifiée avec précision. Tous les moyens sont mis pour les empêcher d'agir. Le compte à rebours d'action commence à 2200.

Compte à rebours d'action

- 1200 L'équipe de sécurité du complexe Gamma est sur ses gardes, mais sans plus.
- 1500 L'équipe de sécurité du complexe Gamma est sur ses gardes et vigilante.
- 1800 L'équipe de sécurité du complexe Gamma est en alerte. Les hommes de l'équipe de sécurité commencent à s'équiper d'armure (corps blindé [3-armure]), juste au cas où...
- 2100 Le nombre d'équipe de sécurité est doublée.
- 2200 Des renforts extérieurs arrivent : une dizaine d'aéroglistes militaires remplis de troupes d'assaut (combinaisons rigides [3-armure], fusils d'assaut [3-blessures]).
- 2300 Le complexe est totalement verrouillé. Impossible d'y pénétrer. Impossible d'en sortir...
- 0000 Les Agents sont capturés / tués.

Les événements qui se sont produits au MetalStorm lors de la dernière session ont créé un chaos monumental. De fait, une forte répression s'est abattue sur le Chaudron, ce qui n'a pas plu au Thing, qui est alors parvenu à fédérer la Pègre et qui est alors entré en guerre ouverte officielle contre les autorités et officieusement contre USA.

La Loi Mariale a plus ou moins été instaurée, et les équipes de sécurités officielles ont à présent le droit de procéder à n'importe quelle arrestation, voire de tirer à vue, ce dont personne ne se prive. Face à ces mesures quelques peu liberticides, la résistance, secrètement chapeauté par Pandora, s'est organisée autour de Justice Equitable.

Quant aux Bâtards d'Odin, ils continuent leur travail de sape en s'en prenant indifféremment à tout ce qui dresse devant eux. Leur alliance avec les Norses est désormais patente. Même si ils ont perdu l'une de leurs figures emblématiques (Ragnar), ils n'en demeurent pas vivaces et poursuivent leur œuvre destructrice sous le commandement de Bjorn Côtes-de-Fer.

DeathSnow

Au vu des évènements, tu te doutes bien que tu es rapidement sollicité par Rita afin de venir prêter main forte aux rangs du Thing, et j'imagine que tu acceptes, même sans forcément de contrepartie sonnante et rébuchante.

Te voilà donc chargé d'une petite mission de sabotage dans un entrepôt du port, qu'il s'agit de réduire en cendres. Afin de faire court, sache que tu parviens, avec ton équipe, à tes fins. Toutefois, je vais te demander de lancer 2d6+Pro. Sur 10+, les deux propositions suivantes sont vraies. Sur 7-9, une seule l'est.

- Un truc inopportun ne se produit pas.
- Tu réussis à choper un truc. Marque, au choix, un [matos] ou une [info].

liniku

Par la force des choses (et de Hans), tu te retrouves toi aussi contrainte de prendre part à la guerre qui fait rage dans Copenhague aux côtés du Thing. Comme d'habitude, il s'agit pour l'essentiel de transporter des gens ou des choses, et ce sans trop poser de question.

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

- Tu ne perds pas momentanément un drone dans une échauffourée.
- Tu chopes un truc. . Marque, au choix, un [matos] ou une [info].

Philip

En ces temps de chaos plus ou moins total, tu es appelé à l'aide par l'une des responsables de l'orphelinat auquel tu fais régulièrement des dons. De fait, compte tenu de la situation, il s'agit de mettre les enfants à l'abri dans une petite communauté située sur les côtes de la région de Norvège.

J'imagine que tu ne peux pas ne pas leur venir en aide et que tu te démènes afin de leur trouver un moyen de transport. 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.

- Les enfants finissent par embarquer sans souci et sont, du moins pour le moment, à l'abri.
- Tu chopes un truc durant la préparation de l'évacuation. Marque, au choix, un [matos] ou une [info].

Lucie

Lors de la dernière session, tu as exprimé le souhait de te faire poser des nerfs synthétiques. Considère que la chose est faite, pour autant que tu sois disposée à payer 12 Cred.

Considérant que tu disposes de quelques jours de convalescence, tu as enfin le temps de consulter le fameux dossier trouvé dans les serveurs de BioRépliquant. Demande-moi, je te dirai ce qu'il contient en gros.

Après t'être remise de tes émotions cybernétique, tu te rends rapidement compte que le Chaudron n'est vraiment plus ce qu'il était. Surtout, tu mesures qu'un contrat a été lancé sur toi... Là, je vais te demander de lancer 2d6+Pro. Sur 10+, les deux propositions suivantes sont vraies. Sur 7-9, une seule l'est.

- Tu n'attires pas l'attention et parviens étonnamment à passer entre les gouttes...
- Tu glanes quelque chose. Marque une [info].

Sur ce, bonne dernière session à tous, en espérant que le final soit à la hauteur de vos attentes.