

PRÉPARATION

- Les cartes **Épisode** (📄 04, 06 et 10), les cartes **PNJ** (👤 02 et 06).
- Les cartes **Équipement** (📦 01 et 07).

SYNOPSIS DE L'ÉPISODE

Les personnages surveillent un congrès où se croisent sénateurs et entrepreneurs. Alors que les protestataires au-dehors s'agitent, ils découvrent le cadavre d'un collègue chargé de la protection du très controversé sénateur Kelly. Lancés sur sa piste, ils comprennent que la manifestation sert de diversion à une opération visant les secrets technologiques conservés dans la tour.

Introduction

Montrer la carte **Épisode Arrivée à Boston** (📄 04) aux PJ.

22 juillet 2028. Vous arrivez au matin, dans le ciel rose baignant Boston, à bord du jet de l'agence. Venus de Washington, vous rejoignez onze autres membres des services secrets déjà sur place.

Vous aimez votre boulot, mais ce n'est jamais agréable d'être arraché à des vacances bien méritées après une mission longue et éreintante pour reprendre du service, en ayant à peine eu le temps de dire au revoir à vos proches. Mais c'est votre travail. On compte sur vous pour protéger des gens importants et ce n'est pas aujourd'hui que vous allez flancher ou renoncer.

Aussi, dans la puissante berline noire qui vous conduit jusqu'à la tour Nakajima-Weylang (N-W), vous vérifiez votre matériel, relisez l'intitulé de votre ordre de réquisition (mission de renfort, protection de parlementaires et industriels au siège de Nakajima-Weylang, Boston) et échangez quelques mots avec vos collègues à propos de vos congés écourtés.

Faites un tour de table et invitez les PJ à se présenter les uns aux autres.

Vous sentez le véhicule ralentir et devinez les barrages de police ceinturant le quartier. Une foule monstre, des manifestants entourent le bâtiment.

« Rassurez-vous, vous dit l'agent Polson, votre chauffeur, on est V.I.P. Ça ne va pas être long. » En effet, les policiers dégagent un couloir d'accès et le véhicule disparaît dans le parking souterrain. Une fois garé, le conducteur se retourne et vous lance : « Moi, je reste ici. Ça se passe au troisième, poste de contrôle et sécurité (PC sécurité) pour votre briefing. Allez, bonne journée, ajoute-t-il, en poussant la radio à fond. »

Scène 1 – Briefing de mission

Salle de réunion du PC sécurité de la tour. Une dizaine de personnes, personnel de sécurité de Nakajima-Weylang et agents du service secret discutent autour d'une table centrale où fume une cafetière, au milieu d'un tas de gobelets en plastique et de viennoiseries. Vous êtes accueillis par Wendy Bullock, votre supérieure pour cette mission.

Montrer la carte Épisode **Salle de réunion** (📄 10) aux PJ.

Placer la carte PNJ **Wendy Bullock** (👤 06) dans l'encart droit de votre écran.

Wendy Bullock

Sèche, impliquée, une boule d'énergie de 1m62, une autorité naturelle et le pire cauchemar de ceux qui la prennent de haut.



Après vous avoir brièvement salués, Bullock (gentiment surnommée « Bulldog » par les autres agents) vous entraîne devant une série d'écrans de surveillance. « Votre renfort ne sera pas de trop, dit-elle, les sourcils froncés. J'ai une trentaine de « clients » à protéger et moitié moins d'agents sur zone. Sans compter que ces incapables de flics n'arrivent même pas à maintenir un cordon correct. On a déjà choppé deux manifestants qui avaient réussi à s'introduire dans la salle de banquet du premier. J'ai besoin de vous au meilleur de votre forme. »

Son téléphone sonne. Elle décroche, échange quelques mots. Raccroche.

« Je dois coordonner nos agents avec les policiers au rez-de-chaussée. Si vous avez des questions, voyez avec Mr Simons. Je vous veux opérationnels dans 15 minutes. Votre équipement se trouve à l'arsenal, au 2^e étage. »

Bullock quitte la salle et vous laisse avec Simons.

Retirer la carte PNJ **Wendy Bullock** (👤 06) de votre écran.

Placer la carte PNJ **Steven Simons** (👤 02) dans l'encart droit de votre écran.



Présentez Steven Simons comme le responsable de la sécurité. Il a l'air nerveux et avoue aisément ne pas trop apprécier de devoir déléguer une partie de ses fonctions à des agents fédéraux.

Il peut fournir les informations suivantes aux PJ :

La tour Nakajima-Weylang

15 étages répartis en 4 zones : accueil, sécurité et administratif (0 à 3), bureaux et finance (4 à 7), recherche (8 à 15), parkings, locaux techniques et tunnel d'accès privé menant directement à l'autoroute (-1 à -3).

Caméras de surveillance omniprésentes. Accès par cartes magnétiques (niveaux 0 à 6), puis par empreinte rétinienne et carte nominative (niveaux 7 à 15). Coffre-fort au niveau 9. On peut accéder à toutes les sécurités depuis le PC sécurité, mais seul Simons possède le code global.

Test **collectif de Négociation** (Social) 🗨️ 2.



Au niveau 9, vous remarquez une zone sous haute sécurité. Simons vous indique qu'il s'agit du laboratoire de la Weylang et ajoute : « Ne vous inquiétez pas, pour y entrer, il faudrait neutraliser l'ensemble du bâtiment. »

La Nakajima-Weylang Compagny

Entreprise essentiellement médicale et pharmaceutique, elle investit aujourd'hui dans les nouvelles technologies thérapeutiques (thérapie génique, clonage d'organes, nanotechnologies médicales...)

Test **individuel d'Investigation** (Mental) 🕵️ 3.



Après quelques recherches, vous comprenez que la Weylang mise beaucoup sur « l'homme de demain ».

Personnel sur site

Environ 450 personnes sur place en temps normal, ce chiffre est doublé actuellement (traiteurs, prestataires de service, agents du service secret, invités...), sans compter les manifestants. Ils protestent contre l'autorisation que le Sénat devrait accorder d'un jour à l'autre à la firme, pour engager des recherches sur le clonage humain.

Ordre de mission

Les PJ sont affectés à la surveillance du 4^e étage où se situent les salons pour les rencontres entre politiques, industriels et savants. Ils doivent s'assurer que toute personne présente possède un badge valide, qu'aucun intrus n'y pénètre ou ne perturbe les réunions.

Scène 2 – En mission

Les PJ doivent d'abord se rendre au 2^e étage, à l'arsenal, pour s'équiper.

Donner à chaque PJ une carte Équipement (📦 01) et (📦 07).

Voici 3 événements pouvant ponctuer la première partie de la mission des PJ. Le premier est détaillé et est un clin d'oeil à **Fondation Saison 1**. Pour les deux autres, nous vous invitons à choisir les tests associés à la situation en vous aidant du tableau de compétence de votre écran.

V.I.P.



Le PDG de Mars Inc. vient d'arriver avec un peu de retard. Vous devez le guider par les couloirs de service jusqu'à la salle de conférence. Pendant le trajet, Gires décroche son téléphone qui sonne et répond à voix basse.



Test **individuel de Perception (Mental)** 🎲 3.



Vous comprenez que Gires s'intéresse aux travaux de la N-W. Il envisage de racheter la firme, ajoutant que « ce qui se passe ici devrait particulièrement intéresser Monroe. »



Vous comprenez que Gires envisage de racheter la N-W.

Contrôle de routine

Un serveur remonte le couloir où les PJ sont en faction. Il pousse un chariot et à l'air nerveux. R.A.S. du côté du chariot, tout est en ordre. Le serveur a oublié son badge et a emprunté celui d'un collègue. Rien de grave mais il faut régulariser la situation au PC sécurité.

Neutraliser un manifestant

Le PC sécurité informe les PJ qu'un manifestant a été repéré dans leur secteur. Il faut le neutraliser au plus vite. L'homme en question essaye de déployer une banderole. Dès qu'il aperçoit les PJ, il prend la fuite.



Voilà déjà cinq heures que vous assurez votre faction. Dans les couloirs à la moquette épaisse règne une ambiance feutrée, bien loin de l'agitation au pied de la tour. Dehors, la foule a encore grandi et compte désormais plusieurs milliers de personnes. Votre oreillette résonne de nouveau. « Poste 4 ? Vous pouvez vérifier la caméra en face des escaliers de votre étage ? Elle semble inactive. » Vous remontez le couloir pour jeter un œil.



Test **individuel de Perception** (Mental) 🧠 2 pour inspecter la caméra.



La caméra est bien éteinte. En y regardant de plus près, vous apercevez que le câble d'alimentation est mal enfoncé. Comme si on l'avait tiré pour mettre l'appareil hors-service. Vous rebranchez la caméra.



La caméra est bien éteinte. En y regardant de plus près, vous apercevez que le câble d'alimentation est mal enfoncé et vous la rebranchez.



En revenant à votre poste, vous remarquez une porte entrouverte. Pourtant, toutes les salles de ce niveau sont censées être verrouillées. **Que faites vous ?**

Il s'agit d'un local de service, un corps est recroquevillé dans un coin...

Le cadavre



Test **collectif d'Investigation** (Mental) 🧠 3.



L'homme est équipé d'un gilet de protection, d'une oreillette et d'un holster vide. Vous ne trouvez ni son arme, ni son badge. Deux cigarettes à moitié consommées par terre et des traces de nicotine sur ses doigts.



Un gilet de protection connecté, une oreillette, un holster vide, aucune trace de son arme ni de son badge.



Test **individuel de Savoir-faire** (Adresse) 🖐️ 3.



Aucune trace de blessure, cela ressemble à un arrêt cardiaque. Mais le moniteur intégré de la veste de protection a grillé. Comme si « quelque chose » avait surchargé la combinaison et provoqué l'infarctus.



Aucune trace de blessure, cela ressemble à un arrêt cardiaque.

Qui est-il ?



Test **collectif de Mental** 🧠 2.



Il discutait avec Bullock à votre arrivée, sans aucun doute un agent du service secret, mais affecté à quelle mission ?

Si les PJ contactent Bullock, elle identifie **Dany Mortens**, chargé de la protection du sénateur **Kelly**.

Le local de service



Test **individuel de Perception** (Mental) 🧠 2.



*La porte n'a pas été forcée, mais ouverte avec un badge. Une petite bidouille et vous identifiez le dernier utilisateur, il y a moins d'une heure : **Enrique Luz**, agent de sécurité de la Weylang.*



La porte n'a pas été forcée, mais ouverte avec un badge passe-partout comme ceux dont disposent les agents de sécurité de la tour.

Lorsque les PJ ont découvert suffisamment d'indices, reprenez le récit.



Votre oreillette grésille à nouveau. « On a un problème au rez-de-chaussée. Une centaine de personnes a réussi à entrer et menace de déborder le cordon de sécurité ! » Puis soudain, les lumières intérieures s'éteignent, remplacées par les lampes de sécurité diffusant une lueur rouge.

Le meurtre

Luz a invité Mortens à fumer dans le local puis l'a éliminé avec son « déclencheur ». En effet, les hommes de **Simons** utilisent un gadget mettant en surcharge les vestes protectrices des agents des services secrets.