

PRÉPARATION

- Les cartes **Épisode** (📖 06, 20, 23 et 27), les cartes **PNJ** (👤 01, 02, 03).
- Les cartes **Équipement** (📦 02, 09 et 10).

SYNOPSIS DE L'ÉPISODE

Lancés sur la piste du tueur, les PJ comprennent que la manifestation sert de diversion à une opération visant les secrets technologiques conservés dans la tour. Ils découvrent le lien entre Simons et le Sénateur Kelly et la fuite de ce dernier. Lancés à sa poursuite, les PJ finissent l'aventure sur le tarmac d'un aérodrome privé. Un tueur et les hommes de Simons les y attendent.

Scène 1 – Sous Haute Tension

Montrer la carte **Épisode Coupure de courant** (📖 06) aux PJ.

Coupure de courant

Un générateur auxiliaire a pris le relais et alimente le bâtiment. Seul le PC sécurité et le 9^e étage sont fonctionnels.



L'agent Bullock vous rejoint devant le cagibi où gît le corps de Mortens. Manifestement, elle est très inquiète face à la tournure des événements. Elle écoute votre rapport puis contacte le PC sécurité. Après quelques secondes, elle dit : « On a reçu l'ordre d'évacuer les personnalités présentes. Je regroupe l'équipe pour escorter les clients vers l'héliport sur le toit ou le garage souterrain. »

Bullock s'interrompt, se concentre sur son oreillette et ajoute alors à votre attention : « On n'arrive pas à joindre Simons. Les flics et la sécurité font de leur mieux pour contenir la foule. Je veux que vous retrouviez le sénateur Kelly et le rameniez sur le toit. Je retourne coordonner l'évacuation. Exécution ! ».

Que faites-vous ?



Restés seuls, les PJ doivent d'abord localiser leur cible, mais le courant a été coupé et ils ne peuvent compter que sur leur équipement ou retourner au PC sécurité alimenté par un générateur auxiliaire.



Utiliser la tablette Holo III, l'ordinateur Glass-4 ou le drone médical.



Localiser le badge du sénateur depuis le PC sécurité.

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

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



Le sénateur Kelly se trouve au niveau 9 – Laboratoires de recherches avancées. Il n'est pas seul, le badge de Simons est aussi localisé au 9^e.



Le sénateur Kelly se trouve au niveau 9.



Alors que vous vous rendez au 9^e étage par les escaliers, le courant est rétabli dans toute la tour et un agent de sécurité annonce dans votre oreillette que « quelqu'un avait désaccouplé les systèmes de disjoncteur, provoquant la panne... ». Au 9^e, vous remontez le long couloir central. Arrivés face aux ascenseurs remis en marche, l'un d'eux tinte et s'arrête à votre niveau.

Que faites-vous ?



S'ils annoncent se préparer à intercepter les nouveaux venus : test **collectif** de **Perception (Mental)** 🧠 2.



Vous réalisez à temps qu'il s'agit de protestataires ayant réussi à s'infiltrer jusque-là. Paniqués, ils s'empressent d'appuyer sur le bouton de fermeture et de redescendre.



Choisissez un PJ : Nerveux, vous appuyez sur la détente. Par chance, la balle n'atteint aucun des civils présents, qui s'empressent d'appuyer sur le bouton de fermeture et de redescendre.



Au bout du couloir, vous arrivez au niveau des laboratoires de la Weylang. La porte est grande ouverte. Aucune trace du sénateur Kelly mais Simons et un agent de sécurité vous tournent le dos, penchés sur des ordinateurs allumés.

Que faites-vous ?



Montrer la carte Épisode Laboratoire (📄 20) aux PJ.



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



Si les PJ interpellent Simons, les deux hommes se retournent et ouvrent le feu. Lancez la scène d'action. **Simons a l'initiative.**



S'ils tentent d'approcher discrètement, demandez un **test individuel** **Discrétion (Physique)** 🧠 3. Ceux qui réussissent peuvent accomplir une action avant que les deux PNJ ne réagissent.

Puis, lancez ensuite le combat avec test d'initiative.

Simons et son acolyte sont deux anciens agents de terrain de la CIA. Utilisez la même **carte PNJ (02)** pour les deux. Ils ne se rendent pas et affrontent les héros jusqu'à être neutralisés.

Une fois leurs adversaires à terre, les personnages peuvent fouiller les lieux.

L'ordinateur



Test **collectif** de **Connaissance (Mental)** 🧠 2.



Simons était en train d'effacer les fichiers d'un dossier nommé « Cyber-mémoire ». Un coup d'œil rapide montre qu'il s'agit de données sur une technomolécule permettant le transfert de souvenirs d'un individu à son clone.

Le bureau



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



Le badge du sénateur Kelly est abandonné sur l'un des bureaux. Il y a également un téléphone portable.

Le téléphone



Test **individuel** de **Savoir-faire (Adresse)** 🧠 2 pour déverrouiller le portable.



*Vous déverrouillez le portable en moins d'une minute. Il s'agit de celui du Sénateur Kelly. Ses derniers messages remontent à quelques minutes : **Reçu** : « Vous avez le prototype ? » **Envoyé** : « Oui » **Reçu** : « Parfait. Rdv au garage souterrain. Simons vous couvre. »*

Les corps de Simons et de son agent

Simons a sur lui un faux passeport et une réservation dans un hôtel de Genève valable pour le lendemain. Son agent porte sur lui des grenades.

Donner aux PJ la carte Équipement (📦 09) avec 1 jeton Narration, il ne reste que 2 grenades.

Le sénateur Kelly

Test **individuel** de **Connaissance** (Mental) 🧠 3.

👍 *Il est convoqué devant une commission la semaine prochaine pour répondre d'accusations de corruption. Dans son dossier, vous découvrez que Simons a été sous ses ordres lorsqu'il était à la CIA.*

Scène 2 – A tombeau ouvert

Les PJ devraient alors se lancer à la poursuite de Kelly. S'ils contactent Bullock pour lui exposer la situation, elle leur ordonne de rattraper le sénateur.

Lascenseur en dérangement, vous dévalez les escaliers jusqu'au rez-de-chaussée où des renforts de police venus de Boston aident à reprendre la situation en main. Vous laissez le hall envahi de manifestants derrière vous pour rejoindre le parking. Dans la voiture qui vous a amenés ici, Polson dort à moitié en écoutant de la musique. Il sursaute quand vous ouvrez violemment les portières et vous vous ruez dans le véhicule.

S'ils pensent à interroger Polson, celui-ci a bien vu un groupe de quatre personnes, trois agents de sécurité de la tour et un homme correspondant au signalement du sénateur, monter dans une grosse limousine noire, puis quitter le parking par le tunnel, il y a environ dix minutes.

Les PJ peuvent donc se lancer à leur poursuite mais ils ont besoin d'une destination...

Trouver la destination du sénateur

Test **individuel** d'**Investigation** (Mental) 🕵️ 3 pour déterminer sa destination.

👍 *Après quelques recherches, vous découvrez l'enregistrement d'un plan de vol à destination de l'Europe au départ d'un aéroport privé appartenant à la N-W.*

Montrer la carte Épisode Highway (📄 27) aux PJ.

Vous pouvez vous inspirer de l'**épisode 7 de Critical-Fondation** pour jouer cette scène de conduite à travers la ville. Un total de deux tests est suffisant, avec une difficulté de 3.

Pendant le trajet, les PJ peuvent s'équiper des deux fusils d'assaut et de la trousse de soins.

Donner aux PJ deux cartes Équipement (📦 02) et la carte (📦 10).

Si les PJ ont réussi au moins 1 test, **passez à la scène 3a.**

Si les PJ ont raté les 2 tests, **passez à la scène 3b.**

L'intrigue

Avec toutes ces informations, les PJ devraient comprendre le fin mot de l'histoire : espionnage industriel, vol de prototype et de données, le tout en provoquant une diversion pour s'enfuir.

S.U.V. du gouvernement

La voiture contient un ordinateur connecté aux banques de données de plusieurs agences fédérales, 2 fusils d'assaut, **carte Équipement (02)** et une trousse de soin **carte Équipement (10)**.

Scène 3a – Envol

Besoin d'aide ?

Les autres PJ peuvent aider le conducteur avec, par exemple, les actions suivantes :

- Tirer sur l'avion, **test de Combat (Physique)** (👊)
- Tenter de pirater l'avion, **test de Savoir-faire (Mental)** (🧠) 3.

Chaque test réussi apporte un **succès supplémentaire** au conducteur.



Arrêtés devant la barrière de l'aérodrome, vous apercevez un jet rouler hors d'un hangar pour rejoindre la piste. Ni une ni deux, l'un de vous pousse Polson dehors et s'installe au volant, puis, écrasant l'accélérateur, enfonce le grillage. Votre voiture se rue sur le tarmac à la poursuite de l'avion qui s'apprête à décoller.

Le but consiste à empêcher l'avion de décoller. Pour cela le conducteur va devoir manœuvrer afin que le jet ne puisse pas prendre de vitesse et le pousser peu à peu hors de la piste.

Test **individuel** de **Pilotage** (Adresse) (👉) 4.



Le jet dérape dans une dernière manœuvre pour vous éviter et ralentit avant de se stopper dans l'herbe entourant la piste. Aussitôt, la porte latérale s'ouvre et des hommes armés en descendent.

Passer à la scène 3b en engageant directement le combat.



Le jet finit par trouver un espace dégagé et, ses moteurs poussés à fond, s'envole sans que vous ne puissiez l'en empêcher.

Passer à l'épilogue 2.

Scène 3b – Au sol



Vous arrivez à pleine vitesse sur la barrière fermant l'entrée de l'aérodrome. Sans ralentir, vous enfoncez la barrière de bois et foncez vers le hangar où des hommes s'agitent autour d'un avion prêt à décoller.

Montrer la carte **Épisode Jet privé** (📄) (23) aux PJ.



Dans un dérapage infernal, vous stoppez votre véhicule en travers de l'entrée du hangar. A peine le temps d'en sortir et de vous mettre à couvert derrière la carrosserie blindée, un déluge de balles crépite autour de vous.

Placer les cartes **PNJ Mercenaire** (👤) (01) et **Tueur** (👤) (03) dans votre écran.



Il y a **autant de mercenaires que de PJ ET un seul tueur**. Les mercenaires sont des anciens agents de la CIA, fidèles à Simons et obéissant aux ordres de Kelly. Le tueur est un agent de la firme européenne, froid et dangereux. Enfin, le sénateur Kelly reste à couvert dans l'avion.

Le Tueur

Il possède un déclencheur qui neutralise les armures en Kevlar connectées des PJ (voir encadré page 4 «Le meurtre» de la première partie). Lorsqu'il obtient la face (👤), les dégâts ne peuvent pas être annulés par l'armure.

Le combat

Les personnages sont en infériorité numérique et risquent d'être rapidement surclassés. Voici les règles spéciales de ce combat :

Couvert : les PJ sont à couvert derrière leur S.U.V. Ils réduisent les dégâts qu'ils subissent de 1. Pour représenter cette protection, placez **2 jetons Narration** devant votre écran. **À la fin de chaque tour des PJ**, retirez 1 jeton. Lorsqu'il n'y en a plus, le S.U.V. ne réduit plus les dégâts...

Déluge de balles : tous vos PNJ attaquent avant même que le combat commence, puis faites un test d'initiative classique.

Le tueur : voir encadré ci-contre.

➡ Si les PJ remportent le combat, lisez l'épilogue 1. ⬅

➡ Si les PJ finissent le combat tous épuisés, lisez l'épilogue 2. ⬅