

## PRÉPARATION

- Les cartes **Épisode** (🗄️ 10, 16, 25, 26, 27 et 29), les cartes **PNJ** (👤 02, 03, 04, 05).
- Les cartes **Ruban Rouge** (📄 Extrait, Rapport et Opération), (🏠 Chambre et Jungle), (👤 Mina et Swat) et (📦 Pilule bleue)

## SYNOPSIS DE L'ÉPISODE

Une Navy Seal, survivante d'une opération clandestine qui a mal tourné en Amérique Latine, revient sur le territoire américain avec des secrets gênants. Jackson charge les PJ de la retrouver, tandis que le NSA cherche à la faire taire. En parallèle, les narco-trafiquants Honduriens sont sur sa trace pour mettre la main sur la drogue expérimentale responsable du fiasco sanglant dont elle a été témoin.

### Scène 1 - Langley, Virginie - CIA - 17:00



*Vous connaissez de réputation le lieutenant-colonel Jackson, chef d'opérations extérieures de la CIA, Département Amérique du Sud, qui vous accueille dans son bureau.*

➡️ **Montrer la carte PNJ Jackson (👤 02) et la carte Épisode (🗄️ 10) aux PJ.** ⬅️



*Austère, sévère mais juste, ses états de service font la fierté de l'Agence. Il est l'un des rares gradés à ne pas laisser derrière lui un sillage des rumeurs de malversations ou de dossiers vérolés. Ce matin, vous vous présentez devant lui après avoir été sélectionnés pour la complémentarité de vos compétences. Nom de code de la mission : **Ruban Rouge**.*



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



*« Nous avons un sérieux problème », lance Jackson en vous invitant à vous asseoir autour de la table de réunion. « Dans le cadre de cette mission, votre accréditation sera temporairement augmentée au niveau Top Secret. Les implications pour le pays étant des plus... sensibles ». Un projecteur holographique émet un léger bourdonnement avant de diffuser des images illustrant ses propos.*

*« Une Black Op de la NSA a mal tourné. Il y a une semaine, la NSA a mené une opération conjointe avec les Navy Seals de l'unité Ghost Dog. Officiellement, il s'agissait de faire tomber faire tomber Armando Solas (image holo de Solas), le numéro deux de la Santa Sangre, un cartel de narcotraficants Hondurien. Une fusillade sanglante a éclaté, impliquant des civils, hommes, femmes et enfants. Apparemment sous l'effet d'une drogue expérimentale, les membres de Ghost Dogs ont été pris de furie. Des images ont fuité sur les réseaux et les relations publiques sont en train de passer des nuits blanches pour limiter la casse. Le fait est que l'une de nos soldats, le major Mina Rodriguez, impliquée dans la fusillade, a survécu. Nous aurions aimé l'interroger, mais elle s'est échappée ce matin de St Maxwell, l'hôpital militaire où elle avait été rapatriée et... prise en charge. Son dossier indique qu'elle serait partiellement amnésique, mais la drogue expérimentale qui augmente ses réflexes coule toujours dans ses veines. Elle aurait dérobé du matériel militaire dont nous*



*ignorons la nature. Votre objectif consiste à l'appréhender. Vivante. J'insiste sur ce point. Elle serait en possession de données militaires sensibles qu'il est impératif de retrouver. Cette mission sera menée conjointement avec la Division Cerbère de la NSA. Leur pragmatisme est parfois un peu trop affirmé à mon goût. Selon moi, la fin ne justifie pas toujours les moyens. Donc, coopérez mais restez vigilants. Il est tard, la journée a été longue, mais j'ai besoin de vous sur le terrain immédiatement. »*



Donner aux PJ et les cartes Indice (🕒 Extrait, Rapport et Opération).



Laissez les joueurs étudier rapidement le dossier de Mina Rodriguez et proposer diverses approches. Jackson dispose de quelques infos supplémentaires si les joueurs se montrent perspicaces.

### Dossier militaire

Le dossier militaire est incomplet. Les données sur l'année passée ayant été effacées de manière incompréhensible. Une annexe de son dossier, de la main d'un formateur Seal, mentionne son adaptabilité. Elle semble capable d'échapper pendant des semaines à des poursuivants.

### Mina Rodriguez

Elle a vécu dans le quartier de West Englewood au Sud de Chinatown. Un quartier mal famé, dans un immeuble qui n'existe plus, près du Centre Commercial situé sous Lindblom Park, aujourd'hui abandonné.

### Montessori School of Englewood

**Test d'Investigation** 🕒 3 pour pirater les fichiers de l'école.



*Élève difficile avec une aptitude forte pour le sport. Nombreux rapports disciplinaires. Un nom revient souvent associé au sien : **Tony Casey**.*

### Tony Casey

**Test d'Investigation** 🕒 2 pour chercher des informations sur Tony.



*Il possède un garage, Casey's Car à Englewood.*

## Scène 2 – Enquête à Englewood

*Jackson vous a confié un van de surveillance banalisé : Pixies Flowers. Depuis cette base mobile, vous pouvez lancer vos investigations de terrain. Le soir commence à tomber. À part un clochard venu uriner contre votre véhicule et les bagarres de chats de gouttière, personne ne vient vous déranger.*

### Que faites-vous ?

Voici différentes pistes que les PJ peuvent suivre. En fonction de ce qu'ils ont découvert, ils peuvent directement se diriger vers le garage de Tony ou enquêter dans le quartier. Adaptez-vous aux propositions des PJ.

### Réseau de surveillance du quartier

**Test de Savoir-faire** 4 🖐️.



*Le quartier compte peu de caméras de surveillance encore en état de marche. Après plusieurs heures devant les écrans, vous repérez un van vétuste estampillé Tony's Auto Shop qui sillonne le quartier.*



 *Le quartier compte peu de caméras de surveillance, vous ne trouvez rien de concret.*

### Enquête de voisinage



**Test de Négociation 4**  **+1 réussite** si un joueur propose de l'argent.

 *Après plusieurs heures, un couple de vieillards dans un bar miteux affirme avoir aperçu la jeune femme au volant d'un van avec une clé à molette sur le côté et un prénom. Rory ? Tony ?*

 *Après plusieurs heures, un couple de vieillards dans un bar miteux affirme avoir aperçu la jeune femme au volant d'un van avec une clé à molette sur le côté...*

### Casey's Car

 **Montrer la carte PNJ Mécanicien** ( 05) et la carte **Épisode** ( 16) aux PJ. 



*Vous vous rendez chez Casey's Car. Derrière le magasin de vente de voitures neuves se trouve le garage de véhicules d'occasion : Tony's Auto Shop. Vous arrivez devant la grille miteuse au moment où un type en salopette la fait glisser sur ses rails rouillés pour fermer boutique. En vous voyant sortir du véhicule, l'homme regarde rapidement autour de lui avant de prendre la fuite.*

#### Que faites-vous ?

Tony n'est pas un combattant. Il craint simplement pour sa vie après avoir reçu la visite du tueur de la Santa Sangre, lui aussi sur la piste de Mina.



Il s'est réfugié dans un cabanon au fond de la casse et brandit un fusil de chasse. Laissez les PJ utiliser leurs compétences comme ils le souhaitent pour appréhender et interroger Tony. Pour qu'il parle, il va falloir le convaincre, par la douceur ou par la force.



Lors de l'interrogatoire, demandez aux PJ un **test de Perception**  3. Ils pourront peut-être utiliser cette information pour pousser Tony à parler.

 *Il a plusieurs côtes cassées et l'arcade sourcilière fendue. Il est terrorisé.*

 *Il a l'arcade sourcilière fendue.*



Demandez aux PJ plusieurs **tests d'Empathie ou de Manipulation**  3 et Répondez en fonction des résultats.

 *Il a prêté son van à Mina pour qu'elle se cache de l'armée qui veut la tuer.*

*Un homme d'origine hispanique l'a interrogé violemment il y a une heure au sujet de Mina. Il lui a seulement parlé du van.*

*Mina était désorientée, elle passait de la terreur à la colère en permanence. Elle n'est pas dans son état normal.*

*Mina possède des infos qui pourraient faire éclater un scandale d'état. Tony lui a recommandé de se cacher dans le parking du Lindblom Park.*

 *Tony a prêté son van à Mina.*

*Un homme d'apparence hispanique a tenté de lui voler sa recette du jour, d'où ses blessures (mensonge).*

*Mina était désorientée. Elle n'est pas dans son état normal.*

*Tony lui a recommandé de se cacher du côté de Lindblom Park.*

## Lindblom Park



*Forts des informations recueillies, vous vous déployez et entrez dans le parking souterrain sous Lindblom Park, surveillant toutes les issues.*

Montrer la carte Épisode (📁 26) aux PJ.



*Dans l'obscurité et les odeurs nauséabondes régnant ici, vous progressez lentement, en espérant ne pas vous faire surprendre. Tout est calme, silencieux. Mais soudain, une silhouette s'enfuit ! C'est Mina. Elle est là et elle porte une arme à la ceinture ! **Que faites-vous ?***

Montrer la carte PNJ (👤 Mina) aux PJ.



Laissez les joueurs décider de la meilleure façon de rabattre ou d'encercler Mina. À aucun moment elle ne dégainera son arme contre les PJ. Vous pouvez vous inspirer de la course poursuite de l'**épisode 4 de la saison 1** pour faire jouer cette scène ou inventer vos propres péripéties.



*Vous vous lancez à sa poursuite et franchissez une succession de petites cours aveugles à l'arrière des maisons, séparées par des clôtures basses, occupées par des chiens peu amicaux et des jouets d'enfants en pagaille.*



Lorsque la course poursuite touche à sa fin, reprenez le récit.

*Elle bondit soudain sur un échafaudage qu'elle grimpe à une vitesse vertigineuse. Lorsque vous la rejoignez sur le toit du petit immeuble de deux étages, elle se retourne vers vous, désorientée, et vous fait face, une lueur prédatrice dans le regard.*



Le moment est venu pour les joueurs de se confronter à Mina.

Pour l'incarner, alternez rapidement les humeurs ou contentez-vous de les décrire aux joueurs, elles sont indiquées au début des paragraphes. Il n'y a pas de tests à faire lors de cette scène, uniquement un moment intense de relations humaines. Vous devez créer du lien avec elle tout en communiquant des infos aux héros.

**Pleurs** - Elle a tué des civils au Nicaragua, sous l'emprise d'une drogue expérimentale testée sur son unité.

**Colère** - Elle a vu ses frères d'arme mourir sous ses yeux. En s'entretenant, pour certains.

**Murmure** - Elle a tout enregistré sur la carte mémoire de sa caméra tactique.

**Tics nerveux et violents** - Elle a caché la carte mémoire de sa caméra ; ainsi qu'un échantillon de la drogue.

**Rire triste** - Un cartel narcotraficant, la Santa Sangre est à sa poursuite pour récupérer la drogue.

**Colère** - La Division Cerbère ne veut pas la soigner, mais la faire taire et récupérer la carte mémoire.

**Peur** - En plus de son escouade, il y avait un autre homme, envoyé par une compagnie privé. Un monstre. Aaron Stroke.



*Alors que Mina vous livre son incroyable récit, un coup de feu retentit dans la nuit et une gerbe de sang jaillit de son bras !*

## Scène 3 - Danser dans les flammes



Blessée, Mina dégainé son arme, saute sur l'échafaudage et pénètre dans le bâtiment en travaux. Sur le toit, à découvert vous essayez le feu nourri d'un ou plusieurs assaillants invisibles. Vous recevez au même moment un coup de fil de Jackson « avez-vous retrouvé la fugitive ? ». **Que faites-vous ?**

Voici le grand final de ce scénario ! Nous allons vous présenter les différents décors et protagonistes de cette grande scène d'action pour que vous puissiez la faire jouer à vos PJ de façon plus libre. Mais surtout, n'hésitez pas à ajouter vos idées et vos envies.

### Acte 1



Cette scène débute dans l'immeuble miteux qui sert de planque à Mina Rodriguez. Rapidement cernés par les flammes les PJ vont devoir affronter un tueur et les hommes de Cerbère.

### L'immeuble

Utiliser la carte Épisode (📖 Chambre) pour représenter la planque de Nina.



Ce petit immeuble délabré est en travaux pour rénovation. Il est constitué d'un rez-de-chaussée, de deux étages et d'un sous-sol. Chaque étage est constitué d'un couloir central qui distribue 4 petits appartements de 2 pièces. Pas d'ascenseur, juste un escalier intérieur côté nord et une fenêtre à chaque bout du couloir. Un échafaudage a été posé sur la façade donnant sur la rue principale. Depuis le sous-sol, un escalier permet de sortir de l'immeuble par une porte de secours donnant sur la ruelle parallèle à la rue principale.

### Mina

Elle a caché la drogue de combat et la carte mémoire de sa caméra dans une des chambres du premier étage. Elle défend sa vie avec férocité et possède des réflexes surhumains. Elle peut donner aux PJ une capsule de drogue de combat.

Donner à chaque PJ une carte Équipement (📦 Pilule Bleue).

Elle n'a confiance en personne et les PJ devront la convaincre de les suivre lorsque l'immeuble sera en flammes.

### Le tueur

Utiliser la carte PNJ Tueur (👤 ☠️).

Le tueur de la Santa Sangre veut récupérer la drogue pour son cartel. Il est puissant, déterminé, sans pitié et prêt à incendier la moitié de Chicago pour arriver à ses fins. Il commence par tirer de loin en changeant très rapidement de place pour simuler plusieurs tireurs et forcer les PJ à se réfugier dans le bâtiment. Puis il tire au lance-grenade incendiaire pour couvrir son approche et achever les survivants au corps à corps.

Donner aux PJ la carte État Enflammé (🔥 🔴).

De son côté, la division Cerbère n'a pas quitté les PJ d'une semelle et se tient prête à intervenir. Son objectif est de récupérer la carte mémoire de Mina pour effacer toute trace de cette opération. Les hommes de Cerbère interviendront au moment où le tueur pénétrera dans l'immeuble :

*Alors que vous êtes cernés par les flammes et que les coups de feu se poursuivent, vous recevez un appel. « Équipe d'extraction, ici Cerbère. Nous avons repéré votre position. Mouvements possiblement hostiles dans votre zone. Drone de détection en cours de déploiement sur votre périmètre. Où en est la mission ? La cible est-elle sécurisée ? À vous. »*

Dans un premier temps, ils demanderont aux PJ de leur remettre la prisonnière et la carte mémoire. Que les PJ acceptent ou refusent, ils ouvrent le feu pour ne laisser aucun témoin.

### Jackson

Jackson va de son côté aider les PJ à distance et vous pouvez l'utiliser comme un Joker tout au long de la scène. Il peut trouver une issue de secours dans l'immeuble en flammes et aiguiller les PJ pendant la course poursuite. C'est lui qui trouve le parking désaffecté pour que les PJ puissent semer les hommes de Cerbère. Garder en tête qu'il sera présent lors de la dernière scène.

### Transition

*Vous parvenez à prendre la fuite dans un véhicule volé, sous les tirs nourris de la Division Cerbère. Jackson prend contact avec vous. « J'ai réussi à intercepter leurs communications, je vais vous ouvrir un corridor de fuite ! »*

Utilisez les cartes Épisode (📖 27, 29) aux choix.

Vous pouvez vous inspirer de l'**épisode 7 de la Saison 1** pour jouer cette course poursuite à travers Chicago. Cependant, cette scène sert de transition et n'a pas vocation à s'éterniser. La division Cerbère est coriace et dispose de beaucoup de moyens. Il est difficile de s'en débarasser.

Jackson finit par trouver une solution de repli pour les PJ dans un ancien parking souterrain reconverti en boîte de nuit.

### Acte 2

C'est ici que l'aventure prend fin, dans un club branché de Chicago situé dans un parking désaffecté. Les PJ retrouvent Jackson mais sont finalement interceptés par l'agent Wagner qui dirige la division Cerbère.

### Club souterrain

Montrer la carte Épisode (📖 25) aux PJ.

L'ancien parking réhabilité en boîte de nuit se présente sous la forme d'un « gouffre ». Pour plus d'immersion, vous pouvez vous inspirer de films comme *Colatéral* ou encore *John Wick*.

*L'ancienne rampe d'accès circulaire pour les véhicules est envahie de danseurs éclairés par des lumières multicolores et stroboscopiques. Trois étages plus*



*bas, un filet est tendu au-dessus d'un DJ. Trois gogo dancers y évoluent lascivement, tout en esquivant les fêtards qui se jettent parfois dans le vide en hurlant de plaisir. Il n'est pas difficile de se fondre dans la foule bigarrée. Les maquillages sont outranciers et les bracelets de nano-tatouages temporaires dessinent des formes extravagantes sur les visages.*



La rampe donnait autrefois accès à des parkings sur chacun des trois niveaux. Les passages sont cimentés, mais le ciment est fragile. Les PJ peuvent tenter de forcer le passage en cassant le ciment mais en plus de leur faire perdre de précieuses minutes, ils constateront que le ciment dissimule une dalle de béton infranchissable. Au troisième et dernier sous-sol les PJ peuvent trouver un monte-charge encore en état de marche qui les mènera à l'air libre. C'est ici que Jackson les attend.



### **Cerbère**

*Vous vous faufilez parmi les danseurs et constatez qu'à l'étage au-dessus de vous, des hommes de Cerbère ont opté pour des tenues civiles afin de vous suivre. Ils observent la foule.*

Utiliser la carte PNJ (👤📄).

Le jeu du chat et de la souris commence mais cette fois-ci, des civils sont concernés. Cerbère envoie des agents pour tenter d'intercepter Mina. Ils ne tenteront rien tant qu'ils ne sont pas à moins d'un mètre des PJ ou de Mina, sauf si bien sûr les PJ ouvrent le feu les premiers...

### **Jackson**

Il attend les PJ au dernier sous-sol et essaye de les guider jusqu'à lui. Cependant, Cerbère brouille les communications et ses paroles sont inaudibles. Il prête main forte au PJ dès que l'occasion se présente et n'hésitera pas à tirer sur un Agent de Cerbère.

### **Enfin libres ?**

*Vous émergez à l'air libre dans une ruelle encombrée de poubelles. Il pleut. Mina est blessée.*

*- Madame Rodriguez, vous allez nous... » mais Jackson est coupé dans son élan.*

*- C'est terminé ! Crie une voix au loin.*

*- Wagner, évidemment... Cette femme est sous la juridiction de...*

*- J'ai toute autorité dans cette affaire, dit Wagner dans un murmure satisfait.*



*Entre les deux hommes, la tension est palpable alors qu'ils s'observent en silence sous la pluie. Jackson plisse légèrement les lèvres tandis que Wagner s'éloigne en direction d'un SUV blindé.*

*- Vous savez Wagner, hèle Jackson au moment où ce dernier prend place dans le véhicule, la roue tourne. Un jour ou l'autre, tous les dossiers seront déclassifiés.*

*- C'est une menace ?*

*- C'est une promesse, lance Jackson en lui tournant le dos.*

*Jackson vous fait signe d'obtempérer alors que les hommes de Cerbère se dirigent vers vous pour prendre en charge Mina. Discrètement, elle vous glisse la carte mémoire de sa caméra tactique dans la main, avant d'être embarquée dans un van banalisé.*

**Puis, lisez l'épilogue.**