

WELCOME TO D.C.

Scénario d'Herbert West

Semaine 5

NOTES POUR LE MENEUR

Ce scénario fait suite à **RETOUR AUX SOURCES** sur la scénariorhèque. Au terme de l'aventure précédente, les personnages sont évacués vers Savannah pour un court repos (moins de 24 heures), avant de replonger dans cette histoire. Il ne contiendra pas de zombies, les menaces venant des différents groupes agissants dans l'ombre. L'aventure se déroule sur 48 heures maximum. Il est indispensable que les personnages aient exploré la base d'Alma et/ou filmé les bombardements.

SYNOPSIS

Les personnages vont accompagner Bryan Clark et son équipe lors de son séjour à Washington. Participant involontairement au jeu de pouvoir entre la compagnie et le pouvoir politique, ils vont être victimes d'une tentative d'assassinat avant que Bryan Clark ne soit enlevé.

REPOS BIEN MÉRITÉ

19 Août 2012

L'équipe est retournée au siège d'OneWorld à Savannah quelques heures après la fin de sa mission au Kansas. Elle a collecté (en principe) de nombreuses données dans la lutte contre l'épidémie et son origine supposée. Elle a en outre permis de tester une partie du futur matériel des Z-Corps.

Quelque chose se prépare..

Les personnages vont pouvoir remarquer une agitation importante dans la ville et au siège de la compagnie. Personne ne saura de quoi il en retourne (hormis l'équipe de Bryan Clark) mais il est clair que « quelque chose de lourd se prépare ».

- Des livraisons de matériel téléphonique, informatiques et de télécommunications ont lieu depuis la veille.

- Plusieurs étages de la tour sont en cour d'aménagement pour accueillir des open space d'un centre d'appels et des salles de contrôles à distance.

- Des avions cargos et de nombreux poids-lourds viennent livrer des palettes d'équipements divers aux entrepôts de la compagnie dans la ville.

- On dit même que des terrains en bordure de la ville ont été acquis et que des préfabriqués sont en train d'y être montés...

Un esprit d'équipe

Les actes des équipes au Kansas ont été communiqués en interne, pour motiver le personnel. De retour au siège de la compagnie, les équipes (dont celle des personnages) seront ovationnées quelques instants dans le hall d'entrée, sous la houlette de **Nathan Hewes**, heureux d'accueillir « ses héros ordinaires ».

Les personnages seront ensuite débriefés par **John Harvey Donaldson** avant d'avoir quartier-libre dans la ville où des appartements leurs auront été réservés. L'homme (qu'ils ne devraient pas connaître) semble très compétent et impliqué dans la lutte contre cette mystérieuse épidémie.



On a besoin de vous !

En fin de soirée, **Nathan Hewes** convoquera l'équipe- ainsi que toutes celles ayant été au Kansas- pour les prévenir qu'ils partiront dans les prochaines heures pour témoigner devant une commission sénatoriale des événements dont ils ont été témoins au Kansas.

Un convoi de SUV prendra la direction de l'aérodrome de la compagnie en dehors de la ville. Embarquant dans un **Boeing 717** de la compagnie, les équipes d'OneWorld seront briefées durant le vol sur leur planning dans la capitale fédérale (cf. **UN EMPLOI DU TEMPS CHARGÉ**).



WASHINGTON D.C.

20 Août 2012

Une ville en état de siège

Même si pour l'heure aucun cas d'infection n'a été signalé (officiellement) dans la capitale fédérale, les mesures de sécurité sont particulièrement renforcées (la présence du pouvoir politique en est la cause).

L'aéroport de **Washington-Dulles** est saturé par des milliers de personnes en provenance des états limitrophes de la zone de quarantaine qui ne cesse de croître. Les forces armées en contrôlent le fonctionnement avec une tolérance zéro. L'aéroport **Ronald Reagan** est fermé au trafic civil et sert uniquement aux forces armées et gouvernementales.

Les axes routiers sont paralysés par des bouchons s'étendant sur des kilomètres, sous le contrôle de la police de la route et de l'état.

Les services d'urgence (police, pompiers, ambulance) sont visibles dans la ville plus que d'habitude, comme pour anticiper l'impensable.

Des patrouilles militaires et de nombreux SUV noirs aux vitres teintées patrouillent dans les zones sensibles de la capitale. Des snipers sont également déployés sur de nombreux toits pour couvrir les zones de rassemblement.

Des affiches disséminées partout rappellent les consignes de sécurité, tout comme de nombreux écrans publicitaires réquisitionnés par le gouvernement, qui diffusent les messages d'alerte en boucle.

Les gens croisés sont pour la plupart inquiets. Nombreux sont ceux qui portent une arme dissimulée. Un drame peut se produire à tout instant, sur une simple suspicion d'être mis en contact avec un porteur du virus.

UN CADRE AGREABLE

Le **Kimpton Hotel Monaco Washington** (3 étoiles) a été réservé sur plusieurs étages afin d'accueillir les dirigeants de la compagnie ainsi que les équipes qui seront auditionnées par la commission sénatoriale. La police et le FBI assurent la sécurité à l'extérieur du bâtiment. Les équipes d'Austin Reed ; issues de la filiale **Blue Eagle** spécialisée dans la sécurité, sont en charge de celle-ci sur les étages occupés.



Il est fortement déconseillé aux employés (dont les personnages) de sortir en ville, en raison de la campagne de dénigrement d'OneWorld qui sévit toujours dans la capitale fédérale. Les seules exceptions sont pour se rendre à la convocation des sénateurs ou aux requêtes de leur employeur.

En tant qu'employés d'OneWorld, aucun d'eux n'est autorisé à porter une arme à feu.

Notes pour le Meneur : L'hôtel choisi n'a réellement que 2 étages. Pour notre aventure, il en aura 6 ☺.

LES MEDIAS

L'épidémie occupe 98% des informations depuis la deuxième semaine. L'arrivée du principal opposant à la stratégie militaire, et de personnes ayant fui indemnes le Kansas puis y étant retournées, vont affoler les salles de rédaction.

Celles-ci vont tenter d'obtenir des scoops par tous les moyens possibles (téléphoner en se faisant passer pour des proches, infiltrer l'hôtel, se faire passer pour du personnel d'OneWorld, etc.).

Des dizaines d'équipes (TV, radio, presse écrite, bloggeurs) feront le pied de grue devant leur hôtel et les suivront dans leur moindre déplacement.

Rumeurs

Sans information à donner, les journalistes vont finir par sortir des renseignements non-vérifiés sur le personnel d'OneWorld connu, puis rapidement les inconnus (les personnages).

Des sources non fiables (pour la quasi-totalité) vont fournir des renseignements infondés sur leur identité, leur passé et leurs actes au Kansas. Certaines pourront fournir quelques vraies révélations (à votre convenance).

Polémiques

Plusieurs sources anonymes vont fournir des « cartouches » aux journalistes pour discréditer l'action du PDG d'OneWorld et de ses employés. Cela va se traduire par des sujets dans les médias, ainsi que

par des questions lors des sorties auxquelles les personnages pourront être sollicités à répondre.

- Bryan Clark et son personnel débarquent dans un hôtel luxueux alors qu'une crise sans précédent frappe le pays. A-t-il vraiment le sens des réalités et des priorités ?

- Certaines personnes travaillant pour lui ont visiblement commis des actes de cruautés/tortures répréhensibles. Comment peut-il travailler avec elles ?

- Comment expliquer que des employés d'OneWorld, censés apporter assistance aux Kansians, se sont retrouvés à mener une enquête relevant des autorités fédérales ?

- La multitude d'équipements présentée par OneWorld pour lutter contre les infectés défie les capacités de réaction de la majorité des sociétés. Peut-on vraiment croire qu'OneWorld n'était au courant de rien ?

Le candidat (optionnel)

Même si le pays traverse une période terrible, les échéances électorales n'ont pas été suspendues pour l'instant (l'état d'urgence prendra effet dans tout le pays bientôt).



Donald Trump, candidat indépendant aux élections présidentielles, entend profiter de la crise politique qu'engendre l'épidémie pour venir perturber le duel républicains-démocrates.

Profitant de la moindre occasion, il apparaît sur les talk-shows pour y rabattre ses solutions miracles expéditives et populistes.

Il essaiera même d'intervenir en présence de Bryan Clark pour discréditer l'homme et sa compagnie. *C'est l'occasion de discréditer/ridiculiser l'homme d'affaires* ☺.

NOUS LE PEUPLE

En dépit d'une très forte présence des forces de sécurité, la contestation civique occupe l'espace public. Ces attroupements de contestataires peuvent démarrer grâce aux réseaux sociaux, ou spontanément dans la rue.

Les personnages pourront être amenés à être mêlés à certains des événements suivants, ou les constateront via les médias.

Manifestations

La campagne de dénigrement vis-à-vis d'OneWorld dure depuis semaines et ne va pas s'arrêter aussi rapidement, malgré le revirement soudain des dernières heures. Des groupes de manifestants (sincères ou manipulés) défilent devant la clinique OneWorld, commettant des actes condamnables parfois (jets de pierre/peinture, effigies de Bryan Clark incendiées, etc.).

Dès la présence de Bryan Clark connue en ville, ces groupes font faire le siège de l'hôtel, alternant pancartes, chants hostiles, jets d'objets +/- inoffensifs.

Complications : *Tags, jets de pierre sur les fenêtres des chambres, jets de cocktails Molotov, groupe infiltre un des étages, manifestants bloquent le convoi, dispersion « musclée » par les unités anti-émeutes.*

Contre-manifestations

Les exactions des militaires et l'impuissance du gouvernement ont mobilisé des défenseurs des droits civiques, jusque là minoritaires.

Les bombardements du Kansas et les révélations d'OneWorld ont donné un coup de fouet aux opposants à la méthode musclée préconisée jusqu'à présent par l'état-major, faisant descendre d'avantage de monde dans les rues. Peu enclins à la violence, ils n'en peuvent plus.

Certains viendront manifester leur soutien à Bryan Clark, ce qui risque de se traduire par des affrontements avec les opposants.

Complications : *Blocage de la circulation, affrontement avec des anti-OneWorld, dispersion « légère » par les unités anti-émeutes.*

Émeutes

Les centres commerciaux, les magasins de nourriture, d'armements et les stations-services sont pris d'assaut depuis des jours, contribuant à un approvisionnement compliqué qui engendre de la frustration et de la colère. Files d'attentes interminables, vague de chaleur et clients excédés : Voici les éléments déclencheurs du chaos urbain.

Complications : *Pillards attaquent commerces dans la rue, émeutiers refluent d'une rue proche, personnages braqués, charge des unités anti-émeutes.*

Et Lynchages

La crainte de l'apparition du virus hante les esprits des habitants de la ville. La moindre quinte de toux, apparition de frissons ou transpiration peut suffire à dégénérer en exécution sommaire.

Complications : *Mouvement de paniques de la foule (piétinement, écrasement, etc.), suspect poussé sur la route, témoin sort une arme, suspect pris à parti par des citoyens excédés et terrorisés, individu poursuivi.*

BONJOUR MONSIEUR CLARK



Le PDG d'OneWorld est arrivé quelques heures avant les personnages pour activer ses réseaux d'influence dans la capitale fédérale, rencontrer des membres du gouvernement et occuper le terrain médiatique.

Son emploi du temps va être rempli comme jamais, canalisant son énergie légendaire sur le but qu'il s'est fixé : Lutter efficacement contre l'épidémie.

Les personnages pourront le voir sur de nombreux plateaux télévisés, répondant à ses détracteurs ou avançant ses pions lors des rencontres qu'il va faire à l'hôtel.

Libre à vous de faire intervenir sur certains points les personnages (ce sont les « héros de ce jeu après tout ☺).

Parlons peu, parlons bien

Bryan Clark rencontrera le président Obama seul à la Maison Blanche pour lui soumettre son idée de milice spécialisée.



Le secrétaire de la Justice **Eric Holder** viendra ensuite à l'hôtel pour présenter le texte visant à donner l'immunité aux futures recrues pour leurs crimes passés s'engageant dans le futur corps privé. *Certains personnages peuvent déjà être concernés.*

Tensions



April Banks rencontre Bryan Clark pour discuter de l'implication à venir de la compagnie dans la lutte ouverte contre l'épidémie. La conversation est houleuse, la représentante des petits actionnaires craignant une chute de l'action et une possible faillite du groupe.

Essaiera-t-elle d'en savoir plus en flirtant ou flashera-t-elle sur le coup d'un soir...

Dangereuse alliance



Le général **O'Grady** rencontre officieusement Bryan Clark pour jauger l'homme, obtenir certaines concessions sur la répartition du champ d'activité des forces armées (emploi d'armes lourdes, actions ponctuelles dans les zones rouges/noires) et en apprendre plus sur la mystérieuse base d'Alma (*l'occasion d'impliquer les personnages*).

Il initie par la même occasion les projets **Silverman**, **DawnRazor** à l'écart de témoins.

Le militaire se méfie de l'homme d'affaires, malgré leurs intérêts communs et le besoin des ressources de la compagnie.

Une enquête toujours en cours

Même si la situation semble s'améliorer pour OneWorld, une enquête fédérale a été lancée durant les semaines précédentes. Et elle ne s'arrête pas pour l'instant.



Le directeur-adjoint **Sean M. Joyce**, accompagné de plusieurs agents spéciaux, rencontre Bryan Clark, ses collaborateurs et ses bataillons d'avocats, afin de faire progresser l'enquête.

Si les personnages ont pénétré dans la base Alma, ils seront également entendus (sans rapport avec la commission sénatoriale).

SEJOUR SOUS PRESSION

Les coupables idéaux

Les événements qui suivent peuvent être à l'origine de différents protagonistes (à votre convenance) :

Genomic Trust

Nathan Banes commence à déployer ses ressources pour infiltrer OneWorld et saper les efforts de la compagnie rivale.

Le général Dunwoody

Constatant qu'OneWorld est sur le point de réussir à dissiper les accusations qui portaient sur elle, le militaire essaye de trouver d'autres informateurs et secrets qui pourraient mettre la compagnie en disgrâce.

FBI

La visite du directeur-adjoint n'est que la partie visible de l'iceberg. Des équipes surveillent les faits et gestes des personnes suspectées dans le cadre de l'enquête en cours.

Journalistes

L'accès à Bryan Clark et aux personnes concernées de son entourage est très difficile, obligeant à des méthodes dignes de la CIA.

OneWorld

La compagnie veut s'assurer qu'aucune fuite n'aura lieu et évaluer le profil psychologique des personnages face à la situation actuelle.

Espionnage ou Paranoïa ?

Des tentatives pourront avoir lieu, ou bien il s'agira simplement d'événements anodins qui ne manqueront pas d'alimenter la paranoïa qui risque de s'installer rapidement.

Voici quelques idées à exploiter.

Téléphone : Bruit sur la tonalité après la fin d'une conversation.

Micro-espion : Déformation du signal d'un téléphone portable en passant devant télévision.

Fouille : Affaires légèrement déplacées dans l'une des chambres. La femme de chambre n'était pas la même que d'habitude (et elle ne reviendra pas).

Télévision : Les programmes sont coupés un court instant par une séquence qui s'apparente à un message subliminal (succession d'images et de sons sans logique).

Ordinateur : Le wifi est piraté et des tentatives sur les équipements les moins sécurisés vont avoir lieu. Lenteurs, fichiers retrouvés ouverts.

Surveillance : Des SUV se relaient pour suivre les mouvements des employés d'OneWorld. Tout comme certaines personnes sont vues à certains endroits de façon répétée.

Intrusion : Un client éméché se trompe d'étage, parvenant à pénétrer à l'étage de l'état-major d'OneWorld suite à une défaillance de la sécurité (erreur dans les plannings de relève).

Discrédit

Notes pour le Meneur : Cette séquence nécessite que vous ayez fait le tour du background des personnages pour en retirer les informations pouvant servir à les faire-chanter ou discréditer.

Les éléments qui suivent sont destinés à porter le doute sur le témoignage ou la probité des personnages.

Drogué : Une superbe femme sympathise avec un « courageux survivant » et pimente la soirée avec des substances illicites à l'insu du veinard. Les effets dureront longtemps, perturbant son comportement.

Intoxication : Un plateau repas contient un aliment allergène/périmé qui va rendre malade le personnage.

Dénonciation : Une arme/substance illégale est en possession d'un personnage (à son insu ?) lors d'un déplacement ou dans sa chambre d'hôtel. La police recevra un appel anonyme dans ce sens. Et les médias, juste à temps pour assister à la scène...

Chantage

Un autre registre manié avec efficacité par un maître-chanteur visant l'un des personnages.

Militaire : Un personnage reçoit l'appel d'un ami engagé qui va être mobilisé au Kansas dans les prochains jours. La décision n'est pas encore sure...

Proches : Des photos N&B de parents/amis sont envoyées à l'hôtel, avec comme seules indications la date de réalisation (le matin même).

Secrets : Fonction de ce que cache le personnage ciblé, une lettre avec une référence subtile (dessin, photographie) et sur laquelle est marquée « Je sais tout ! Et les autres ? ».

UN EMPLOI DU TEMPS CHARGÉ

Le séjour à Washington ne sera pas une partie de plaisir pour le personnel d'OneWorld convoqué pour l'audition sénatoriale.

Voici le déroulement prévu, sans les rebondissements possibles que vous pourrez inclure. Les déplacements ont lieu en SUV de la société **Blue Eagle**, sous escorte policière (2 voitures et 2 motards).

Un employé de la filiale leur est assigné à plein temps, faisant office de chauffeur et garde du corps ; **Denis Walton**, un ancien US Ranger.



Le reste du temps, ils seront assignés à demeure dans leur hôtel luxueux.

20 août 2012

Arrivée à l'aéroport (matin).

Le vol privé d'OneWorld atterrit à l'aéroport de Washington-Dulles.

Voyage jusqu'à l'hôtel (matin).

Traversée de la ville en état de siège. Installation dans les étages réservés.

Conférence médiatique (midi).

Bryan Clark effectue un point presse.

Convocation sénatoriale (1^o) (après-midi).

Les personnages assistent à l'intervention du général Dunwoody. Une alarme de sécurité met un terme à la séance lorsqu'ils interviennent.

Visite à la Maison Blanche (après-midi).

Bryan Clark rencontre le président Obama pour lui présenter le projet Z-Corps (sans les personnages).

Soirée à la clinique OneWorld (soirée).

Bryan Clark organise une soirée de soutien aux victimes de l'épidémie au Kansas.

Retour à l'hôtel (nuit).

21 août 2012

Conférence médiatique (midi).

Bryan Clark effectue un point presse.

Convocation sénatoriale (2^e) (après-midi).

Les sénateurs chercheront à discréditer les personnages.

Retour à Savannah (soirée).

Le staff de Bryan Clark repart sans lui.

Déclaration du président Obama (soirée).

Les Z-Corps sont officiellement créés.

LA COMMISSION SENATORIALE

Les sénateurs veulent interroger les humanitaires ayant filmé le bombardement militaire et/ou ayant exploré la mystérieuse base de l'armée. Les événements étant frais et la situation critique, ils entendent agir très rapidement.

Les membres

Sénateur James Tanner (Kansas) (R)



Témoin impuissant du drame qui agite son état, Tanner entend faire toute la lumière sur les crimes qui sont commis sur ses concitoyens.

Sénateur Douglas Wang (Californie) (D)



Fraîchement élu en 2010, ce jeune politicien entend jouer pleinement son rôle de façon impartial. *Il subit le lobbying discret compagnies de la Silicon Valley, affiliées ou proches de Genomic Trust©.*

Sénateur Cesar Beamus (Texas) (R)



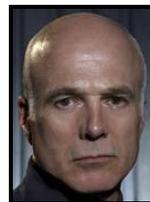
Politicien républicain chevronné, Beamus entend diminuer le discrédit porté à l'armée dans cette affaire. *Grâce à des amis du Village, il dispose des dossiers détaillés des témoins pour les dénigrer.*

Sénatrice Amanda Summers (Maine) (D)



Mariée, mère de trois enfants dont deux officiers de l'US Army, la sénatrice incarne un esprit de justice et d'équité au Capitole depuis son élection en 1992. *Ayant eu une relation avec Bryan Clark en 1988 qui s'est mal finie, elle aura un certain ressentiment contre l'homme, sa compagnie et ses idées.*

Première séance



Le général **Dunwoody** vient déposer officiellement devant la commission, sous une couverture médiatique importante. Sa destitution du grade de chef de l'état-major et son imminent internement ne le dispensent pas de devoir répondre aux questions des sénateurs.

Droit dans ses bottes, il soutiendra que le bombardement des villes sinistrées était la seule option stratégique pour neutraliser ces foyers de l'épidémie, mais ne reconnaîtra en aucun cas en être l'instigateur.

Puis viendra le tour des personnages de témoigner devant la commission. Au début de la séance, une alarme sécurité (intrusion de manifestants) est déclenchée, forçant l'évacuation de l'immeuble et l'interruption de la séance.

L'équipe est obligée de repartir à son hôtel. Son témoignage aura lieu le lendemain matin.

Deuxième séance

Lors de cette rencontre, les sénateurs vont commencer à critiquer les personnages en fonction de leurs intérêts.

Si ces derniers n'y prêtent pas garde (ils ont à faire à des vétérans de la politique), ils risquent de passer subitement de simple témoin à responsables indirects.

Les avocats d'OneWorld, qui accompagnent les personnages, prendront les devants lorsque la situation deviendra compliquée, mettant un terme à la rencontre grâce à une série de lois.

QUE FAIRE DE SON TEMPS LIBRE ?

Cantonnés dans une prison 3 étoiles avec service de chambre 24/24, les personnages risquent rapidement de tourner en rond avec beaucoup de temps libre.

Voici plusieurs pistes que vous devrez adapter en fonction de vos personnages.

Contacter ses proches.

Téléphone, Internet, IRL, la reprise de contact sera émouvante-ou pas, fonction des relations des personnages.

Sortir en douce.

Il faut réussir à tromper les équipes de sécurité de **Blue Eagle** ainsi que la police. Une fois cet exploit accompli, à vous de gérer les frasques de vos personnages ☺.

Prendre du bon temps.

Même si les voyages aériens sont restreints, il reste de nombreux client(e)s dans l'hôtel pour savourer les plaisirs de la chère/chair...

Surfer sur la Toile™.

Le réseau de communications d'OneWorld est protégé par les experts d'**EyeMetrics**, la filiale de sécurité informatique. Réussir l'exploit de les court-circuiter permettra de s'aventurer librement sur Internet. L'occasion peut-être de croiser les premiers embryons du DustBowl ?



Jouer une carte.

Ayant accompli des missions pour Bryan Clark et sa compagnie, c'est l'occasion d'obtenir quelques minutes de-ci de-là, de l'homme durant les réunions/rencontres, et de son équipe pour donner des idées/conseils ou obtenir quelque avantage dont les joueurs ont le secret.

MENACE(S)

Si le séjour des personnages s'annonce des plus chargés, il n'en sera rien. Des menaces se profileront en arrière-plan. Elles ne sont pas détaillées pour que vous puissiez les adapter à votre convenance. Libre à vous d'en inclure une ou plusieurs, mais pensez au rythme de l'aventure. N'oubliez pas de protéger les PNJs importants de la campagne.

Dans tous les cas, Bryan Clark cherchera à dissimuler les faits, sauf s'ils peuvent contribuer à redorer le blason de sa société et/ou donner plus de poids à son programme.

Le maître-chanteur



Une vidéo sera transmise sur la boîte mail d'un des personnages.

La vidéo montre une bombe rudimentaire projeter un liquide noirâtre sur plusieurs mannequins dans une pièce d'un entrepôt non identifié. S'il s'agissait de matières contaminées, les risques de contamination sont importants. Et justement l'inconnu montre plusieurs cadavres d'hostiles desquels il a prélevé du sang et des viscères, dont il a garnie une nouvelle bombe, installée quelque part en ville, à l'insu de tous.

Il prétend avoir accès aux caméras de l'hôtel pour s'assurer que les personnages ne le trahissent pas. Pour ne pas mettre sa menace à exécution, le personnage doit lui fournir :

- un mot phrase clé prononcé par Bryan Clark (à votre convenance).
- son empreinte du pouce gauche (scannée).

Une url donne la vidéo de la bombe dissimulée dans un endroit public très difficilement identifiable, avec un décompte de quelques heures.

Le maître-chanteur est un très bon hacker, mais pas imbattable. L'histoire de la bombe contaminée est fautive, mais le cyber-vol lui est réel, pouvant coûter des millions de dollars à OneWorld.

Le désespéré

Celui-ci prendra effet lors de la soirée à la clinique OneWorld. Devant utiliser les services de plusieurs traiteurs, l'un d'eux a recours à des prestataires externes. **Joe Booth**, dont la famille a disparu au Kansas, a réussi à se faire engager.



Il entend obtenir des informations sur ce qui est advenu aux siens. Fréquentant les sites anxigènes de la Toile, Joe est persuadé que Bryan Clark connaît la vérité sur l'épidémie et qu'il peut intervenir au Kansas.

Profitant que Bryan Clark s'isole avec quelques conseillers, Joe va s'enfermer dans la pièce avec eux pour obtenir les informations qu'il est venu chercher. Il est parvenu à introduire une arme à feu, même s'il ne sait pas s'en servir.

Le pauvre homme est sur le point de craquer et un drame arrivera si rien n'est fait. Il est armé d'un calibre .38.

Le fanatique

Extrémiste altermondialiste depuis ses années fac, **Trip Willey** a basculé dans la paranoïa depuis le début de l'épidémie. Surfant parmi les forums qui initieront le DustBowl, il prévoit de frapper OneWorld. Profitant de l'aide de hackers, il va infiltrer l'hôtel jusqu'aux quartiers du PDG pour l'éliminer.



Déguisé en employé de l'hôtel, il est armé d'un taser et d'une seringue remplie de sang contaminée (2^e génération). Il prévoit de s'introduire dans la suite de Bryan Clark de nuit et de filmer les confessions de l'homme. Il le contaminera au cas où il ne parlerait pas ou si sa culpabilité est révélée.

Malheureusement, il se trompe d'étage et pénétrera dans la chambre d'un des personnages.

COURSE-POURSUITE

Cette séquence s'inspire de l'accrochage de Nick Fury à Washington dans Captain America : The Winter Soldier.

Le général Dunwoody va tenter de se débarrasser de ses détracteurs directs, malgré sa condamnation. L'enlèvement du PDG d'OneWorld étant planifié depuis plusieurs jours, le militaire se console en allouant une force de frappe composée de mercenaires, déguisés en policiers et membres du SWAT.

Ceux-ci vont passer à l'acte lorsque les personnages reviendront du Capitole le deuxième jour ou à un autre moment opportun, mais synchronisé avec l'enlèvement de Bryan Clark.

La patrouille de police d'escorte a été remplacée depuis peu. Modifiant la circulation grâce au piratage du système de contrôle des transports, il fait arriver le convoi dans un secteur à l'écart. Un brouilleur électronique a été mis sur le bas de caisse et sera activé juste avant l'attaque (radio, portables),

SUV Blue Eagle



Vitesse 60/140 km/h
Passagers 6-7
Résistance 8D (blindage)
Manœuvre 0

Les pneus blindés ont une résistance de 4D. Ils doivent être détruits 2 fois pour être crevés.

Voitures de police (5)



Vitesse 70/180 km/h

Passagers 4-5

Résistance 5D

Manœuvre +1D

Notes pour le Meneur : L'enlèvement de Bryan Clark est indépendant de ces actions.

Complications

Voici quelques idées pour compliquer la course-poursuite (S :Slalom, F :Forcer) :

Événements	Difficulté
Des piétons sur passage (S)	+3
La circulation se densifie (S)	+3
Passage en force (S)	+5
Un embouteillage (F)	var.
Un embouteillage (S)	+8
Changer de parcours (V)	+15
Un camion traverse le croisement (F)	+10

RENCONTRE AVEC L'HISTOIRE

21 Août 2012

Avant la mise en sécurité de Bryan Clark, le président Obama et l'unanimité des 2 chambres ont voté en faveur de la création d'une force civile ayant pour mission d'aider à lutter contre l'épidémie et ses conséquences.



Le soir venu, le président fera une annonce sur les chaînes télévisées.

« Mes chers concitoyens,

Notre pays est frappé par un mal aux proportions sans commune mesure dans l'histoire de l'Humanité.

Chaque homme et femme des services de l'état et des forces armées se consacre à combattre ce fléau depuis près d'un mois, sans relâche.

Notre approche et notre gestion de cette affaire ont échoué. Il nous faut compter sur toute l'aide que notre nation peut recevoir.

J'ai autorisé la création d'une force privée, composée de volontaires de notre pays. Elle sera destinée à coordonner la lutte avec toutes les agences et nos forces armées, afin que nous puissions inverser la situation et défaire cette épidémie. Elle disposera d'armes et de technologies capables de neutraliser les porteurs de cette calamité, et interviendra partout pour sauver ce qui peut l'être.

Cette force sera placée sous mon autorité directe et dirigée par les services d'OneWorld. Son nom est Z-Corps.

J'ai pleinement confiance en Bryan Clark et dans le projet qu'il porte.

Dieu nous a guidés à travers notre histoire dans tous les moments sombres que nous avons affrontés. Une fois de plus, nos prières sont dirigées vers Lui ».

RETOUR AU BERCAIL

Le personnel d'OneWorld embarquera quelques heures après la déclaration du président Obama, sans **Bryan Clark**. **Nathan Hewes** informa les collaborateurs que suite à la tentative d'assassinat, la NSA l'a mis en sécurité, le temps de découvrir les responsables.

L'information est bien évidemment confidentielle et ne doit pas être communiquée à qui que ce soit en dehors des personnes présentes dans l'avion.

Lorsqu'ils rejoignent le siège d'OneWorld, les personnages découvrent que les préparatifs dans les étages sont finis. Les murs sont ornés d'un logo inédit : **Z-Corps**.

Des centaines d'employés seront prêts à recevoir des appels de tout le pays pour venir en aide contre l'épidémie.

Quelques heures plus tard, les premiers centres de recrutements ouvrent à travers tout le pays...

GOOD JOB

Si les personnages survivent à cette aventure, voici les récompenses proposées :

- **Répondre efficacement aux sénateurs** : 2 points de Personnage.
- **Défaire les menaces** : 2 points de Personnage.
- **Survivre à l'attentat** : 2 points de Personnage.

CIVILS

Manifestants/Emeutiers

Caractéristiques 2D+2

Deux compétences à 3D.

Equipement : Armes improvisées (bouteilles vides, pavé, etc.), cocktail Molotov.

Le maitre-chanteur

Caractéristiques 2D

Informatique 4D+2, Baratin 3D.

Joe Booth

Caractéristiques 2D+2

Armes à feu.

Equipement : Calibre.38 (3D+2).

Trip Willey

Caractéristiques 3D

Discrétion, Intimidation, Mêlée 3D+2.

Equipement : Taser, seringue (sang contaminé), Smartphone.

MILITAIRES/POLICIERS

Toutes les caractéristiques à 3D.

Armes à Feu 4D, Mêlée, Bagarre, Intimidation 3D+2, Chercher, Piloter.

Equipement : Tenue, gilet pare-balles (1D+1), Glock 17 (3D+2), H&K MP5 (P) ou M-4 (M).

MERCENAIRES

Agilité 3D Bagarre 4D, Mêlée 4D

Adresse 3D Armes à feu 4D, Piloter 4D

Perception 3D Pister 4D

Equipement : Tenue de policier, gilet pare-balles (1D+1), Glock 17 (3D+2), H&K MP5 (3D+2).