



# LÉGENDE

- ♦ **en bleu** : les indices que peuvent récolter les PJs
- ♦ **en vert** : les PNJs sur lesquels les PJs peuvent enquêter
- ♦ **en jaune** : quelques organisations & lieux

## VERSION MODIFIÉE

### CONSTATS CONCERNANT L'INTRIGUE

- ♦ Gires est complètement parachuté comme "Grand Méchant" au dernier épisode, et l'énigme de la cassette audio, du code « 42 », et de la chaîne *vintage* dans le bureau de Gires est vraiment tirée par les cheveux
- ♦ l'enjeu du mystérieux implant permettant de changer de visage n'est pas exploité
- ♦ les docteurs Toganov, Conway & Hillary sont mentionnés dans un article, mais cette piste est en fait un cul de sac, c'est un peu dommage
- ♦ les PJs ne sont pas du tout impliqués personnellement dans l'histoire

### AJOUTS EFFECTUÉS

#### L'ANTAGONISTE FINAL : GIRES

Samuel de Gires peut être introduit progressivement comme antagoniste au fil des épisodes :

- ♦ **épisode 4** : dans la rue, les PJs sont interpellés par un hologramme de Gires, PDG de *Mars Inc.*, qui les invite à investir pour le future, pour la conquête de Mars, en achetant des parts de sa multinationale
- ♦ **épisode 5** : dans le silo, lorsque les PJs découvrent le rachat de *Mercury* par *Mars Inc.*, c'est à nouveau l'occasion de mentionner Gires, comme à **l'origine directe d'instructions** envoyées à ce laboratoire secret
- ♦ si les PJs font des recherches sur Gires, ils découvrent qu'il s'agit d'un *playboy* milliardaire de la tech, qui parade souvent dans les médias façon Steve Jobs. Des recherches plus poussées ou une réussite critique peuvent faire apparaître le nom d'une mystérieuse Fondation...
- ♦ **épisode 7** : le Codeur du groupe peut intercepter une télécommunication entre le van qu'ils poursuivent et Samuel de Gires; les PJs entendent alors en direct le PDG donne l'ordre à ses hommes de main d'abattre Charlotte (*cela fournit alors une excellente raison aux PJs de le détester*)

#### LA CASSETTE AUDIO ET LE CODE « 42 »

J'ai légèrement modifié cette énigme dans l'**épisode 5**, pour la rendre un peu plus cohérente et fun (à mon humble avis) :

- ♦ le post-it trouvé sous le silo est accompagné d'un second de cette mention, rédigée avec l'écriture du Dr Monroe : « *Code pour le prototype G4N7* »
- ♦ toujours sous le silo, il y a un caisson fermé par un digicode, sur lequel il est indiqué G4N7
- ♦ le caisson peut être ouvert avec le code 42, et il contient un prototype de **lévito-gant** fonctionnant avec des nanorobots. L'employer nécessite un test de **Savoir-Faire** (*Adresse*). Après deux usages, à représenter par des jetons sur la carte, il doit être rechargé pendant plusieurs heures (possible à la fin des épisodes 5 & 7)
- ♦ au début de l'épisode 6, remplacez l'information fournie au Scientifique par celle-ci : « *Vous avez fait jouer vos contacts dans le monde de la recherche scientifique : Mars Inc. est réputée pour payer grassement ses chercheurs salariés, mais il s'y passe des choses très louches, et la rumeur court que le gouvernement pourrait retirer ses fonds et son accréditation à la multinationale...* » (cela explique pourquoi Grimes veut remplacer le secrétaire d'État à la Défense)
- ♦ le lévito-gant peut-être employé avantageusement pour affronter Gires, et se substitue donc à l'effet de la chaîne *vintage* dans son bureau

## LES DOCTEURS TOGANOV, CONWAY & HILLARY

Afin de développer cette piste, il peut être intéressant de rendre le **Dr James Hillary joignable au téléphone** si les PJ cherchent à enquêter sur ces personnes. Il sera très craintif, mais pourra fournir ces quelques informations avant de raccrocher précipitamment :

- ♦ la mort de son proche et éminent collègue, le professeur **Toganov**, n'est **pas un suicide** ordinaire : il le connaissait très bien, il n'aurait jamais fait ça. Ce qu'il pense de sa mort ? C'était un scientifique influent qui émettait de sérieux doutes sur l'éthique de certaines entreprises dans les nanotechs... Peut-être a-t-on voulu le faire taire ?
- ♦ **Conway & Klein** travaillaient ensemble à la NSA, et supervisaient tout le champ de recherche des nouvelles technologies à base nanomachines
- ♦ le **Dr Monroe** lui est familier : il a travaillé avec Toganov à une époque, et il l'a déjà croisé. Il a disparu de la circulation depuis qu'il s'est mis à travailler dans le privé. Pour une société dont le nom lui échappe... Vénus quelque chose ?

## IMPLICATION DES PJS

J'ai introduit quelques opportunités d'implications dans mon autre aide de jeu listant mes notes de MJ, épisode par épisode :

- ♦ dans l'**épisode 1**, vous pouvez proposer que l'un des PJs connaisse personnellement la survivant des expériences Dr Monroe. Si un joueur accepte, demandez-lui : « *Quel lien avez-vous, et comment avais-tu été affecté par sa disparition ?* »
- ♦ dans l'**épisode 6**, vous pouvez proposer que l'un des PJs connaisse personnellement Charlotte. Si un joueur accepte, expliquez-lui que Charlotte est une agente de renseignement de la NSA, avec qui il a travaillé lors d'une opération conjointe avec la CIA en Amérique latine, mais qui a dénoncé ensuite les actions illégales de ses supérieurs. Demandez au joueur : « *Est-ce que vous vous entendiez bien ou pas tellement ? Pourquoi ?* »
- ♦ voici quelques idées pour impliquer d'avantage le **Codeur** et mettre en valeur ses talents :
  - ✚ une fois O.M.N.I. dans son ordinateur, vous pouvez lui permettre de poser des questions à ce mystérieux "programme militaire", en les inscrivant sur des petits papiers puis en les transmettant au MJ.
  - ✚ dans l'**épisode 7**, introduire des gardes androïdes afin qu'il puisse les hacker et en prendre le contrôle
- ♦ voici quelques idées pour impliquer d'avantage le **Scientifique** et mettre en valeur ses talents :
  - ✚ son drone pourrait être touché lors d'une fusillade, et nécessiter des réparations
  - ✚ entre deux épisodes, demandez-lui « *Avec ces deux implants, tu penses qu'il doit être possible de pouvoir bidouiller quelque chose... ? As-tu une idée derrière la tête ?* » S'il fait une proposition qui tient la route, demandez-lui un test de **Savoir-Faire** (Adresse) ou de **Connaissance** (Mental) pour mettre son idée en pratique.

