

INTRO

À transmettre par email (ou Signal) avant l'épisode 0 :

*Vous êtes des experts. Analyste, codeur, militaire ou scientifique, vous êtes l'un des meilleurs dans votre domaine. Et vous avez été recrutés par l'agence américaine Icare. Une entité qui intervient à travers le pays sur des opérations sensibles, dans lesquelles les agences gouvernementales craignent d'être impliquées. Et cette nuit de février 2033, vous avez tous été réveillés par une alerte chez vous : **Mission urgente. Départ en hélicoptère dans une heure. Destination : l'Alaska.***

SESSION ZÉRO

- ♦ s'assurer que tout le monde est bien installé / a une boisson
- ♦ expliquer que le jeu propose 9 très courts épisodes et caler l'horaire de fin de partie aujourd'hui
- ♦ expliciter l'ambiance du jeu : **thriller & action** "à l'américaine" Il y aura de l'action, de l'enquête, et bien sûr des occasions d'incarner vos personnages lors de scènes plus posées de *roleplay*
- ♦ détailler le déroulé : choix des personnages, explication des règles (~10min), courte présentation de l'univers, épisode 0
- ♦ présenter les personnages et passer la musique de générique. Bien mentionner que tous les PJs, en plus de leur spécialités individuelles, **ont été entraînés au combat** par des forces spéciales, et maîtrisent très bien les armes à feu Pour l'épisode 0, laisser dans les pochettes les fiches Historique & Équipement personnel
- ♦ une fois les personnages répartis, expliquer le rôle des pochettes, et les inviter à choisir & inscrire un nom court ou surnom court et percutant pour leur personnage
- ♦ détailler le contenu de la fiche de personnage, la position des cartes de chaque côté, puis enchaîner avec ces explications des règles :
 - + 4 temps de forts des épisodes
 - + les tests / jets de dé : individuels/collectifs; difficulté; réussites & bonus; échecs & réussites critiques (distribuer les récaps'); santé & blessures; les combats (actions proposées, critiques, tour du MJ)
 - + distribuer un dé à chaque joueurs
 - + distribuer le(s) jeton(s) Héros, associé au d8, et expliquer leur rôle

ÉPISODE 0

- ♦ [générique de début d'épisode \(3min\)](#)
- ♦ expliciter qu'il s'agit d'une intro *dans le feu de l'action*, et que les joueurs pourront présenter un peu leurs personnages au début de l'épisode 1
- ♦ en faire une séquence assez courte / intense / rythmée -> objectif **30min**
- ♦ **Jackson** :
 - + voix grave, rapide, il s'exprime de manière assurée et directe.
 - + se tient droit, avec le poing toujours serré, ou avec l'index tendu
- ♦ employer la menace des terroristes, **nombreux et armés**, qui rôdent à proximité des PJs, mais qui ne les ont pas encore repéré... -> diffuser [Antigone Falling](#) pour faire monter la tension
- ♦ idées si les joueurs ne se dirigent pas au "bon endroit" : tâches de sang au sol
- ♦ scène 3 révéler aux joueurs le **plan A4 du laboratoire**

SCÈNE 3 - LE LABORATOIRE


- ♦ mettre l'illustration des **Mercenaires** (01) sur le paravent
- ♦ diffuser [Overpowered](#)
- ♦ expliciter la difficulté : 2
- ♦ représenter les Mercenaires par des piles de 3 jetons sur la carte
- ♦ ne pas hésitez à distribuer des blessures aux PJs, **mais** ils doivent gagner ce *ombat !

- ♦ si un PJ réussit un test de *"Trouver un point faible"*, lui donner une idée d'emploi de l'environnement qu'il pourra tenter au prochain tour avec +1 : propulser une table à roulette en inox, shooter une lampe pour vous rendre moins facile à viser, etc.

ÉPISODE 1

- ♦ [générique de début d'épisode \(3min\)](#)

SCÈNE 1 - BRIEFING :

- ♦ diffuser [Shanghai Infiltration Soundtrack](#)
- ♦  **le rapport d'autopsie et l'implant sont ceux de Monroe** (pas du cadavre dans la voiture)
- ♦ « *Est-ce que **Lisa Gordon** ne serait pas une connaissance, voir un membre de la famille de l'un d'entre vous ? À vous de le définir, si vous le souhaitez, pour impliquer plus votre personnage dans cette histoire* » -> si oui, demandez au PJ : quel lien avez-vous, et comment avais-tu été affecté par sa disparition ?


SCÈNE 2 - FUSILLADE À L'HÔPITAL :

- ♦ mettre l'illustration du **couloir de la clinique** (06) sur le paravent
- ♦ révéler aux joueurs le **plan A4 du couloir de l'hôpital** Placer des **jetons pour les personnages : jeune policier** en faction & PJs "en haut" du couloir, juste avant l'intersection de l'ascenseur, avec le tueur arrive "du bas" du couloir
- ♦ coups de feu -> diffuser [Iceland Fight](#) puis [Clubbed to death](#)
- ♦ ne pas hésitez à distribuer des blessures aux PJs, ainsi qu'au jeune policier, **et même** laisser le tueur assassiner la témoin
- ♦ **Lisa Gordon** :
 - + se serre les bras comme si elle avait froid
 - + parle doucement, de manière hésitante, visiblement effrayée
 - + « *Je veux rentrer chez moi.* » Elle sanglote.
- ♦ **Le tueur** :
 - + il débarque derrière l'infirmier blessé. Jette un œil aux PJs et sourit vicieusement.
 - + il se dirige clairement & ostensiblement vers le "box" de Lisa
 - + son identité sera révélée dans l'épisode 3, *Aaron Stroke*
- ♦ le portrait-robot dressé par Lisa est celui de **Dany**
- ♦ musique de fin d'épisode : [New York Infiltration Soundtrack - Part 1](#)

ÉPISODE 2

- ♦ [générique de début d'épisode \(3min\)](#)
- ♦ expliciter qu'il y aura 2 phases : récolte d'indices puis regroupement pour tout analyser ensemble

SCÈNE 1 - INVESTIGATION AU SOUS-SOL :

- ♦ en intro, diffuser [Affected Cities](#) (tonalité "enquête") puis [The Last Drive Home](#) (inquiétant)
- ♦  **les PJs DOIVENT trouver la cassette avec le calepin, et l'implant de Monroe** (indices principaux) -> cacher au préalable la cassette et le calepin **sous la table à manger à 2 niveaux**
- ♦ cacher l'article **dans le faux livre Le Bossu de la bibliothèque**
- ♦ dans la salle d'opération, les PJs peuvent trouver **l'implant de Monroe** (jeton 02 - puce de Monroe)
- ♦ proposer des jets de **Mental (Investigation)**, par exemple pour trouver la clef du bureau
- ♦ demandez aux joueurs ce qui passe par la tête de leurs PJs : leurs sensations, leurs hypothèses... Ont-ils déjà vu ou vécu quelque chose se rapprochant de cette horreur ?

SCÈNE 2 - ANALYSE COLLECTIVE AU BUREAU

- ♦ diffuser [Surplus of rare artifacts](#) puis [Stellar Shadows](#)

- ♦ donner un indice concernant le logo sur l'implant, très difficile à relever

LES INVESTIGATIONS DES AGENTS PEUVENT SE FAIRE DANS UN AUTRE ORDRE

S'ils l'expriment, les agents peuvent réaliser l'autopsie du tueur plus tôt. À l'inverse, la phase d'analyse collective au bureau peut être réalisée après l'épisode 3. Par contre, la scène 2 de l'épisode 3 doit avoir lieu après les phases de collecte sur le terrain et le passage à la morgue.

ÉPISODE 3

- ♦ [générique de début d'épisode \(3min\)](#)

SCÈNE 1 - MORGUE :

- ♦ en intro, diffuser [Affected Cities](#) (tonalité "enquête")
- ♦ **Dr Morris :**
 - + ancien militaire, ni compétent ni sociable
 - + ton sec, coupe la parole, manque de tact
 - + « Bon. Allez. J'ai d'autres clients dont m'occuper vous savez. »
 - + « Ah je vois. Très bien. Eh bah comme vous êtes de la partie, je vous laisse faire » - et il plante là les PJs

SCÈNE 2 - POLICE SCIENTIFIQUE :

- ♦ diffuser [Shanghai Infiltration Soundtrack](#)
- ♦ **Rebecca :**
 - + cligne des yeux très souvent. Se gratte aussi délicatement le bout du nez souvent.
 - + « Ah, vous êtes l'agent d'Icare, c'est cela ? On me demandé de vous transmettre nos conclusions »
 - + au début assez méfiante / distante, mais pourra sympathiser avec les PJs
 - + « Tout cela est vraiment intrigant, vous pourriez m'en dire plus sur cette affaire ? »
 - + « Si vous voulez mon avis, les technologies impliquées ici sur d'un niveau secret-défense, c'est du lourd »

SCÈNE 3 - FOURNAISE :

- ♦ diffuser [Iceland Fight](#) puis [Escape The Dead](#)
- ♦ pour rajouter de l'adversité : le tailleur de **Rebecca a pris feu !**
- ♦ par ailleurs si aucun PJ ne songe à regarder par la fenêtre, Rebecca le fera et repérera la camionnette
- ♦ diffuser en fin d'épisode [In the House In a Heartbeat](#)

ÉPISODE 4

- ♦ [générique de début d'épisode \(3min\)](#)

SCÈNE 1 - ENQUÊTE À LA MORGUE :

- ♦ diffuser [The Last Drive Home](#) (inquiétant)

SCÈNE 2 - L'AGENCE DE LOCATION :

- ♦ diffuser [Tell Me The Truth](#)
- ♦ dans la rue, les PJs sont interpellés par un hologramme insistant de **Samuel de Gires**, PDG de *Mars Inc.*, qui les invite à investir pour le futur, pour la conquête de Mars, en achetant des parts de sa multinationale
- ♦ **Doug Nilson**, gérant
 - + articule peu, grincheux, pas commode

- + « Qu'est-ce vous voulez ? »
- + « Connais pas. J'en sais rien. »
- + « Vous allez arrêter de me harceler oui ? J'connais mes droits hein ! »

SCÈNE 3 - COURSE-POURSUITE :

- ♦ diffuser [Iceland Fight](#)
- ♦ James Gutz
 - + tremblant, chouine
 - + « Oh merde. Oh désolé. »
 - + « J'ai rien fait de mal. Je veux pas aller en tôle ! Je pourrais pas. »

ÉPISODE 5

- ♦ [générique de début d'épisode \(3min\)](#)



SCÈNE 1 - LA FERME

- ♦ l'hélicoptère est suffisamment discret dans son approche pour ne pas être repéré, les PJs marchent ensuite un peu
- ♦ si les PJs font preuve de discrétion et de ruse, leur indiquer la présence des mercenaires et leur donner l'opportunité d'en neutraliser 1 ou 2 avant la fusillade

SCÈNE 2 - FUSILLADE

- ♦ diffuser [Antigone Falling](#) pour faire monter la tension, puis [Overpowered](#)
- ♦ donner des bonus aux PJs s'ils exploitent l'environnement
- ♦ le drone du scientifique peut être pris pour cible et touché ! Ce qui nécessitera des réparations
- ♦ si des mercenaires sont capturés vivant, ils croquent une dose de cyanure
- ♦ si les PJs ne pensent pas à fouiller les mercenaires, faites-les trouver le **fusil expérimental** dans la base secrète : ça leur fera plaisir d'avoir du *loot*, et ce sera très utile pour le boss final
- ♦ un revolver **magnum** peut aussi être récupéré sur l'un des mercenaires

SCÈNE 3 - LE SILO

- ♦ diffuser [Stellar Shadows](#)
- ♦  un lévito-gant expérimental peut être découvert
- ♦  finir par les infos de l'ordi, et lorsque les PJs découvrent le rachat de Mercury par Mars Inc., mentionner également la présence d'emails de Samuel de Gires, sous formes **d'instructions directes** envoyées à ce laboratoire secret
- ♦ trappe bloquée : être ouvert à des solutions créatives des PJs

ÉPISODE 6

- ♦ [générique de début d'épisode \(3min\)](#)

SCÈNE 2 - LE FUZZ CLUB

- ♦ diffuser [Cyberpunk 2077 Atlantis Club Music](#) puis éventuellement [Cyberpunk 2077 Club Mix | Hard Techno](#)
- ♦ indiquer aux PJs observateurs (Mental / Perception) que **Dany** leur semble familier... S'ils y pensent, confirmez-leur qu'il correspond au portrait-robot réalisé par Lisa
- ♦ « Peut-être que l'un de vous reconnaît **Charlotte**, car vous avez déjà travaillé ensemble par le passé ? À vous de le décider, si vous le souhaitez, pour impliquer plus votre personnage dans cette histoire » -> si oui, expliquer au PJ qu'il s'agissait d'une agente de renseignement de la NSA, avec qui vous avez 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 PJ : est-ce que vous vous entendiez bien ou pas tellement ? Pourquoi ?


SCÈNE 3 - ENLÈVEMENT

- ♦ dès le début de la scène, mentionner la puissante moto et la décapotable sport dans le parking à proximité
- ♦ demander QUI CONDUIT ?


ÉPISODE 7

- ♦ [générique de début d'épisode \(3min\)](#)
- ♦ bien expliquer le rôle des jetons Narration au début
- ♦ diffuser [Need For Speed](#)

SCÈNE 2 - HIGHWAY

- ♦  la berline se met au niveau des PJs et un passage tente de découper leur véhicule avec une **lame thermo-découpeuse** (remplace la volée de balles tirée)
- ♦ après le crash de la berline, les portes du van s'ouvrent, et un type leur balance des **shurikens** pour percer les pneus du véhicule des PJs


SCÈNE 3

- ♦  le Codeur du groupe peut intercepter une télécommunication entre le van et **Samuel de Gires** : les PJs entendent alors en direct le PDG donne l'ordre à ses hommes de main d'abattre Charlotte



ÉPISODE 8

- ♦ [générique de début d'épisode \(3min\)](#)

SCÈNE 1 - MARS INC.

- ♦  des **gardes androïdes**, hackables par le Codeur du groupe, sont en faction devant le bureau de Gires

SCÈNE 3 - LA LANCE DE MARS

- ♦  dans la collection d'objets exposés au mur, trône un **glaive de graphène**
- ♦  il est possible de récupérer les **fusils mitrailleurs** des agents de Fondation