

## AVANT LA PARTIE

Transmettre par email (ou application de messagerie) à l'avance, progressivement pour faire du *teasing* :

- ♦ la vidéo de bande-annonce du jeu : [GIGAMIC - CRITICAL : Fondation @ YouTube](#)
- ♦ le récap de la saison 1, puis le paragraphe "Mars 2036 - 6 mois plus tard"

## FACULTATIF : HISTORIQUE SECRET

C'est une règle facultative que j'ai employé à la place du *Beta Android*, dans le cas où l'un des personnages rejoint le groupe lors de cette seconde saison, typiquement le *Corporatiste*.

Prendre le joueur en aparté et lui proposer que son personnage ait un **historique secret**, qui pourrait le mettre en porte-à-faux vis à vis des autres membres d'Icare...

S'il accepte, expliquez-lui qu'il est en réalité un **clone** issu du projet Super Soldat, et qu'il s'est éveillé pour la première fois lorsque les forces de police ont perquisitionné le QG de Mars Inc, suite à la mort d'Arès en fin de saison 1.

Très intelligent, avec une condition physique digne d'un militaire et un caractère très affirmé, il est néanmoins **amnésique**, et nul ne sait de qui il est le clone... Jackson a gardé cette découverte secrète, et après avoir évalué sa personnalité lors de longs interrogatoires, a finalement développé confiance et sympathie envers lui, au point de lui proposer de rejoindre Icare.

La nature de ce personnage lui confère une **capacité spéciale**, que le MJ peut employer quand cela lui semble utile : en tant que clone, ce PJ peut **identifier quels PNJs sont des clones**. Durant la partie, le MJ peut lui passer secrètement un papier pour lui indiquer lorsqu'il en rencontre un. Bien sûr, difficile de partager cette info aux autres PJs sans révéler son secret !

### RÉVÉLATION DU SECRET

Ce personnage est en réalité un clone d'**Aphrodite**. Si le joueur a choisi l'option masculine du personnage, alors faites-en son clone "jumeau" **Apollon**.

À chaque fois que les PJs croisent un clone de la même souche (Charlotte Klein ou Mina Rodriguez dans ma version de l'intrigue), tous les joueurs peuvent faire un test de **Perception (Mental)** difficulté 4 pour détecter une forte ressemblance... Lors de la scène de rencontre avec **Aphrodite**, leur ressemblance sera évidente et tous les PJs la percevront immédiatement.

De plus, **Aphrodite** proposera au PJ clone de retourner sa veste, de s'allier avec elle et rejoindre la Fondation : gros dilemme pour le joueur !

## DÉBUT DE PARTIE

- ♦ s'assurer que tout le monde est bien installé / a une boisson, 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 de la session : distribution des personnages, rappel des règles, court récap' de la saison 1...
- ♦ présenter les personnages; leurs historiques au choix et leur équipement, et passer la musique de générique.

« Vous êtes des agents d'élite ! Entraînés pour intervenir à l'international, pour le combat et en particulier pour identifier les faiblesses de vos ennemis et les opportunités de l'environnement. Mais pas forcément appréciés des autres services de sécurité : CIA, FBI, police... »

- ♦ une fois les personnages répartis, expliquer le rôle des pochettes, et les inviter à choisir & inscrire un nom court ou surnom court & percutant pour leur personnage.
- ♦ détailler la fiche de personnage, le positionnement latéral des cartes, et enchaîner avec ces explications :
  - + 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, le(s) jeton(s) Héros associés au d8, et expliquer leur rôle
  - + donner le carnet de notes aux joueurs

## PNJS

Quelques éléments pour incarner ces personnages de manière mémorable et distinctive en *roleplay* :

### 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

#### Objectifs :

- ♦ disculper Icare et aider ses agents sur le terrain
- ♦ empêcher la Fondation d'arriver à ses fins, en identifiant & arrêtant le complotistes



### CHARLES STONE

- ♦ large sourire, constant et excessif
- ♦ ton mi-mielles mi-autoritaire

#### Objectifs :

- ♦ d'abord, contester le mandat et son interpellation par Icare
- ♦ dans un second temps, s'assurer d'une protection maximale s'il coopère, quitte à révéler quelques infos sensibles
- ♦ il refuse de sortir du bâtiment sans au moins un gilet pare-balles et une escorte type CRS / SWAT avec véhicule blindé

### RUSS GALE

- ♦ frêle et malade, tousse régulièrement
- ♦ bien qu'il s'efforce de paraître calme & gentil, le tapotement constant de ses doigts trahit son grand stress

#### Objectifs

- ♦ **amadouer** les PJs, et s'il reste des mercenaires sur le bateau, les **alerter**
- ♦ sinon, **négoier** des infos avec les PJs pour qu'ils le laissent **s'enfuir**

### MINA RODRIGUEZ

- ♦ bourrue, peu loquace, elle n'a aucun tact et apostrophe sèchement les PJs
- ♦ elle est toujours sur le qui-vive, et présente tous les signes d'un trouble du stress post-traumatique. Les PJs peuvent identifier cela et l'amadouer avec un test d'**Empathie** (Social) difficulté 3.

#### Objectifs

- ♦ survivante traumatisée du programme Super Soldat, elle a été retrouvée & recrutée par Charlotte Klein (sans connaître son implication dans Fondation) afin de former une unité "Icare 2" plus discrète car moins médiatisée
- ♦ elle veut se venger et éliminer tous les Innocents

**Inspiration** : l'actrice Michelle Rodriguez



### CHARLOTTE KLEIN

#### Objectifs

- ♦ il s'agit en réalité d'**Aphrodite**

## ÉPISODES

### ÉPISODE 1 - PIÉGÉS

[En intro : générique @ YouTube](#) 🎵

- ◆ prendre un temps pour que les joueurs présentent leurs PJs, et les encourager à parler et réagir par la voix de leur personnage durant la partie
- ◆ fournir le récap' papier de la saison 1, et transmettre les **indices** récoltés durant la saison 1, notamment le **portrait robot**, en mentionnant que l'individu a repéré vu récemment sur une vidéosurveillance à Baltimore (→ épisode 3)
- ◆ employer le temps de briefing avec Jackson dans la voiture pour offrir un espace de *roleplay* aux joueurs
- ◆ (si l'un des PJs est un clone) lorsqu'il rencontre Charles Stone, indiquez-lui secrètement qu'il s'agit d'un clone
- ◆ lorsque le tueur débarque, diffuser [Antigone Falling](#) pour faire monter la tension
- ◆ si les PJs fouillent les lieux, faites-leur découvrir le **coffre-fort** de Stone, qui peut être ouvert avec un test de **Savoir-Faire** (*Mental* ou *Adresse*) difficulté **3**, et qui contient des documents secrets sur le projet *Doppelganger*, avec la mention d'une base secrète d'entraînement dans la forêt de **Hoh** (→ épisode 4)
- ◆ si les PJs hésitent sur quoi faire, leur mettre la pression : afficher la carte du SWAT (10) et décrire leur arrivée en camion à laquelle un PJ assiste par la fenêtre. Ils débute l'encerclement du bâtiment. Si cela ne suffit pas à les faire fuir, déclencher le coup de fil de Jackson.

### ÉPISODE 2 - ON THE RUN

[En intro : générique @ YouTube](#) 🎵

- ◆ demander aux joueurs ce que font leurs personnages dans la voiture, et en faire un espace de *roleplay*
- ◆ au barrage de police, diffuser [Affected Cities](#) (tonalité "enquête")
- ◆ si les personnages réussissent à éviter le barrage, vous pouvez faire intervenir la **shérif** au *diner* miteux du motel, où elle elle les interrogera subtilement, sur un ton chaleureux, en leur offrant même un verre au bar...
- ◆ (*obstacle optionnel*) demandez au conducteur de la voiture de faire un test d'**Athlétisme** ou **Pilotage** (*Physique*) difficulté **4** pour déterminer s'il supporte de conduire pendant des heures. Si les joueurs proposent de se relayer au volant, demandez un **test collectif** de difficulté **3**. Si le test est raté, ils ont un accident de voiture qui les force à trouver un autre véhicule. Vous pouvez éventuellement aussi leur distribuer des blessures mineures (→ cartes *Épuisé*)
- ◆ une fois au motel, ne **pas** faire intervenir Jackson ni O.M.N.I., laisser les joueurs réfléchir par eux-même et décider d'où ils se rendent ensuite : **les quais de Baltimore** (épisode 3) ou **la manoir dans la forêt de Hoh** (épisode 4)
- ◆ au motel, **Wagner** est repéré à la TV par les PJs, lors d'une allocution officielle donnée aux médias où il « *condamne fermement les agents renégats d'Icare qui ont attenté un coup d'état et commis un meurtre de sang froid sur un regretté représentant de l'état* ». Il annonce se charger de l'affaire personnellement et que les coupables seront traqués et punis.
- ◆ les PJs peuvent employer leur réseau de contacts ou leur maîtrise des réseaux informatiques pour collecter diverses informations, mais attention ⚠ : un échec critique ou 2 échecs cumulés provoquent leur géolocalisation par les forces de police, et donc l'arrivée du **SWAT**, de la shérif et de Wagner
- ◆ lors de l'intervention des forces de l'ordre, diffuser [Iceland Fight](#) puis [Clubbed to death](#)

### ÉPISODE 3 - BALTIMORE

[En intro : générique @ YouTube](#) 🎵

Les PJs peuvent s'y rendre pour plusieurs raisons :

- ◆ ils ont retenu l'info durant l'intro que l'individu du **portrait robot** a été identifié sur les quais ici
- ◆ des **recherches sur Wagner**, éventuellement avec l'aide d'O.M.N.I., leurs apprennent que sa présence a été enregistrée récemment sur caméra sur les quais ici
- ◆ **Mina Rodriguez** (épisode 4) leur a suggéré de retrouver Russ Gale, qu'elle sait être planqué ici

- ◆ pour détecter si les nanomachines ont infecté leur organisme, Russ Gale passe les PJs au **scanner** : il vire au **rouge**, indiquant qu'ils sont contaminés.
- ◆ Russ Gale évoque le manoir d'entraînement des Innocents, dans la forêt de **Hoh** (→ épisode 4). Il impliquera aussi directement **Wagner** dans la conspiration et comme membre de la Fondation.

### ÉPISODE 4 - BOGOTA - REMPLACÉ

J'ai préféré laisser tomber cette péripétie qui n'apporte narrativement pas grand chose... Seule l'illustration du manoir dans la forêt et le personnage d'Innocent 18 / Mina Rodriguez m'ont semblé avoir un beau potentiel, et j'ai donc complètement transformé cet épisode :

## SYNOPSIS

Les PJs découvrent le lugubre lieu d'entraînement des Innocents. Ils soupçonnent une présence tapie dans la forêt et rencontrent éventuellement Mina Rodriguez, rescapée vengeresse du programme Super Soldat, puis d'assistent au conflit de surhommes entre Mina & Aaron. À eux de choisir s'ils interviennent...

Caché au cœur de la dense forêt humide de **Hoh**, à l'Est de Seattle, les PJs peuvent s'y rendre pour ces raisons :

- ♦ ils ont ouvert le **coffre-fort de Charles Stone**, où l'emplacement de ce lieu est mentionné
- ♦ **Russ Gale** (épisode 3) leur évoque ce lieu d'entraînement des Innocents
- ♦ des recherches sur **Aaron Stroke**, éventuellement avec l'aide d'O.M.N.I., leurs apprennent que sa présence a été enregistrée plusieurs fois sur caméra autour d'une zone de forêt dense près de Seattle, parfois même **simultanément** au volant de voitures sur des routes autour de ce lieu...

## SCÈNE 1 - EXPLORATION

C'est le repaire des **clones d'Aaron Stroke**, qui ont mis en place des protections contre d'éventuelles visites inattendues :

- ♦ un **molosse** dort dans le manoir. Au moindre bruit, ou dès que quelqu'un entre dans le bâtiment, il se met à aboyer puis à foncer vers le PJ le plus proche. C'est un adversaire de difficulté 3 à distance, mais difficulté 4 une fois au corps-à-corps avec un PJ. Il est aussi possible de tenter de l'amadouer avec un test d'**Empathie** (*Social*) difficulté 4.
- ♦ des **booby-traps** constitués de fils tendus accrochés à des goupilles de grenades ont été disposés en travers toutes les portes d'accès au manoir. Si les PJs ne sont pas explicitement prudents, l'un d'eux déclenchera l'un de ces pièges et devra réussir un test d'**Athlétisme** (*Physique*) difficulté 3 pour ne pas être blessé par l'explosion.

Voici ce qui peut être découverts dans le manoir :

- ♦ des traces d'un camp d'entraînement de soldats abandonné depuis des années, avec dortoir, réfectoire, douches, champ de tir où des morceaux de cibles sont encore accrochés aux arbres.
- ♦ le molosse a commencé à déterrer un corps dans une fosse commune près du manoir, que le Scientifique du groupe sera ravi d'examiner. Un test de **Savoir-Faire** ou **Connaissance** (*Adresse* ou *Mental*) lui apprendra qu'il y a là une demi-douzaine de cadavres de soldats, certains mutilés chirurgicalement et d'autres avec des traces de torture, dont certains se ressemblent comme des jumeaux...
- ♦ (si l'un des PJs est un clone) l'un des cadavres mutilés semble familier au PJ qui l'examine... Demandez-lui un test de **Perception** (*Mental*) difficulté 4 : s'il réussit, informez-le secrètement de la ressemblance avec le PJ clone.
- ♦ une chambre contient 3 sacs de couchage et une malle militaire avec beaucoup de matériel : des **Pilules bleues** (environ une par PJ), un **fusil d'assaut**, une **armure en kevlar**, **deux grenades** dont une "flash".
- ♦ une trappe dissimulée permet d'accéder au sous-sol, qui contient une chambre d'opération similaire à celle du sous-sol du Dr Monroe, où une trousse de secours peut être trouvée, ainsi qu'un ordinateur *mainframe* massif et antique, que le Codeur peut tenter de remettre en fonction avec un test de **Connaissance** ou **Savoir-Faire** (*Adresse* ou *Mental*). En diminuant de 1 la réussite obtenue, cela indique **le nombres d'indices récoltés** par le PJ parmi les rares fichiers encore lisible sur le disque dur : grandes cartes 39, 46 et petit carte indice 15.

Optionnellement, ce **plan** peut être employé : [Into Wild Ruins - Ruined Manor - Tom Cartos](#).

## SCÈNE 2 - MINA RODRIGUEZ

- ♦ tapie dans la forêt, elle attend patiemment le retour au manoir d'Aaron Stroke, qu'elle piste depuis des mois pour lui régler son compte, dans sa quête vengeresse d'éliminer tous les Innocents
- ♦ elle préfère garder l'avantage de la surprise et dissimuler sa présence aux PJs, mais n'est pas hostile envers eux, et des PJs curieux peuvent découvrir sa présence avant l'arrivée d'Aaron
- ♦ (si l'un des PJs est un clone) lorsqu'il rencontre Mina, indiquez-lui secrètement qu'il s'agit d'un clone. Tous les autres joueurs peuvent faire un test de **Perception** (*Mental*) difficulté 4 pour détecter une forte ressemblance...
- ♦ selon les circonstances, Mina peut faire alliance avec les PJs, les protéger ou leur donner des infos. Ainsi elle pourra leur parler des Innocents du programme Super Soldat, et leur suggère de retrouver **Russ Gale**, le principal collègue de Monroe sur le projet Super Soldat, dont elle a entendu dire qu'il s'était planqué dans un bateau à Baltimore (→ épisode 3). Elle demandera également aux PJs un moyen de contact (téléphone, email, messagerie sécurisée...)

### SCÈNE 3 - LE COMBAT DES TITANS INNOCENTS

- ♦ une heure environ après l'arrivée des PJs, la nuit tombe, et une jeep arrive au manoir : malgré son changement vestimentaire, les PJs reconnaissent **Aaron Stroke**
- ♦ *en cours de rédaction*

### ÉPISODE 5 - PARIS

[En intro : générique @ YouTube](#) 🎵

Les PJs peuvent s'y rendre pour plusieurs raisons :

- ♦ Russ Gale leur a parlé d'Aphrodite qu'il rencontrait au Grand Palais à Paris
- ♦ Mina Rodriguez leur a fixé rendez-vous par message avec "sa boss" au Grand Palais

- ♦ (*si l'un des PJs est un clone*) lorsqu'il rencontre Charlotte Klein, indiquez-lui secrètement qu'il s'agit d'un clone. peuvent faire un test de **Perception** (*Mental*) difficulté 4 pour détecter une forte ressemblance...
- ♦ *en cours de rédaction*

### FIN DE CAMPAGNE

- ♦ proposer aux joueurs de laisser des notes dans les carnets pour un éventuel autre groupe de joueurs du jeu, s'ils sont inspirés 😊 Proposez-leur d'inscrire des notes que Monroe aurait pu rédiger...

### LICENCE & FEEDBACKS



Cette aide de jeu de Lucas Cimon a été publiée en février 2026 et est placée sous licence [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International](#).

Les fichiers sources ayant permis de générer ce PDF sont disponibles [sur GitHub](#). Merci aux développeurs des [logiciels libres](#) employés : [le logiciel de dessin Gimp](#), [l'éditeur de texte Notepad++](#), [le logiciel de création de diagrammes draw.io](#), [le lecteur de PDF Sumatra PDF](#), [le langage de programmation Python](#), et les bibliothèques de code [mistletoe](#) & [weasyprint](#).

Cette aide de jeu est diffusée gratuitement. Je serais ravi d'avoir vos retours si vous l'employez : racontez-moi comment s'est passée votre partie via un commentaire sur [mon blog](#).