



INTRODUCTION

Ce scénario d'introduction vous permettra de débiter dans le jeu de rôle *The Troubleshooters: les Risque-tout*. On supposera que vous savez déjà ce qu'est un jeu de rôle, et que vous êtes curieux d'en savoir plus sur *The Troubleshooters: les Risque-tout*.

Conception de l'aventure: Magnus Bergqvist

Conception des règles: Krister Sundelin

Édition: Brandon Bowling, Krister Sundelin

Direction artistique et maquette: Dan Algstrand

Illustrations: Ronja Melin

Plans: Theodor Rönnudd, Krister Sundelin

Testeurs: Måns Broman, Andreas Ekeroot,
Krister Sundelin

Helmkast: Marco Behrmann, Paul Dali, Martin Fröjd,
Niklas Fröjd, Petter Nallo, Krister Sundelin,
Anton Wahnström

Version française par Arkhane Asylum Publishing



Directeur de publication: Mathieu Saintout

Secrétaire d'édition: Fabien Marteau

Traduction: Romain Darmon

Maquette: Stéphanie Lairet

MISE EN PLACE

Ce scénario permet à six joueurs plus un Chef des Opérations (le maître de jeu) de découvrir le jeu. Nous pensons que le nombre idéal de joueurs est de quatre, bien que le scénario soit jouable avec seulement deux joueurs et un Chef des Opérations (même si cela ne sera sans doute pas aussi amusant).

- Le Chef des Opérations doit se sentir à l'aise avec les règles. Il devrait les avoir lues.
- Les joueurs choisiront chacun un personnage. Les descriptions des capacités et des désavantages sont toutes listées sur le passeport du personnage.
- Donnez une aide de jeu de départ à deux joueurs différents en fonction de leurs accroches scénaristiques.
- Commencez l'aventure.

MATÉRIEL

Pour jouer ce scénario d'introduction, vous aurez besoin de :

- Au moins un ensemble de dés (deux dés à dix faces, de préférence un pour les dizaines et un pour les unités, ainsi que sept dés à six faces). C'est une bonne idée d'avoir plusieurs séries de dés.
- Ce scénario.
- Les passeports des personnages, imprimés.
- Les aides de jeu, imprimées.
- Du papier et des crayons.
- Une imprimante, afin d'imprimer les aides de jeu et les personnages prêtirés.

BIEN DÉBUTER

Commencez par imprimer les six personnages prêtirés (pages 44 à 55), de préférence recto verso. L'une des faces représente le « Passeport temporaire » du personnage. Nous les appelons passeports parce que dans *The Troubleshooters: les Risque-tout*, les personnages seront amenés à parcourir le monde. Ces passeports présentent les compétences, capacités, désavantages, matériels et autres données.

Vous aurez aussi besoin d'imprimer les aides de jeu du scénario (page 21). Imprimez-les uniquement au recto.

Familiarisez-vous avec le scénario et les règles.

L'histoire commence à Paris, se poursuit en Grèce et dans l'archipel des Cyclades, au cœur duquel nos héros feront face à maintes péripéties lorsque le guide qui était supposé les emmener sur un site archéologique disparaît. Les personnages pourront alors soit explorer le site de fouilles, soit la région d'Athènes, afin de trouver des indices. L'aventure se termine (habituellement) par une grande scène de combat dans un entrepôt rempli de contrefaçons d'artefacts minoens.

IMPLIQUER LES JOUEURS

Les joueurs devront jeter un œil aux personnages prêtirés et en choisir un chacun. Rangez le reste des personnages.

Parmi les personnages choisis par les joueurs, sélectionnez-en deux pour démarrer l'aventure, ce sont les *personnages de départ*. Sélectionnez une aide de jeu de départ pour chacun d'eux, lesquelles devraient correspondre au mieux au début de l'aventure.

Les personnages de départ sont supposés vous aider à faire avancer l'histoire dès le début. Ils doivent entraîner les autres personnages (il en est fait mention dans les aides de jeu, mais assurez-vous que les joueurs le remarquent).

Si les deux personnages de départ vous aident bel et bien, récompensez-les en leur donnant la permission de cocher une case d'amélioration supplémentaire lors du débriefing final. Si les autres personnages font des deux personnages choisis les héros de ce récit, récompensez-les avec une nouvelle case d'amélioration supplémentaire.

ENSEIGNER LES RÈGLES

Vous devrez enseigner aux joueurs la façon de jouer. Une feuille de référence est fournie en page 41. Vous pouvez l'imprimer en plusieurs exemplaires et la distribuer aux joueurs. Elle est pleine de rappels utiles et explique les bases du jeu.

Vous aurez besoin d'expliquer le **jet de tâche** standard :

- Lancez les dés de pourcentage, habituellement notés **d%**, et comparez le résultat à une valeur de compétence.
- Un résultat inférieur ou égal signifie une réussite. Un résultat supérieur signifie un échec. En cas d'échec, essayez d'en faire quelque chose : les échecs doivent aussi faire progresser l'histoire.
- En cas de jet en opposition, il faut aussi obtenir un meilleur résultat que l'adversaire afin de triompher.
- Si l'action possède un modificateur, vérifiez le chiffre des **unités**. Si les unités sont comprises entre 1 et un modificateur négatif (par exemple -1 ou -2 pour un malus de -2 pips), la tâche échoue, quel que soit le résultat. Si les unités sont comprises entre 1 et un modificateur positif (par exemple 1, 2, 3, 4 ou 5 pour un bonus de +5 pips), le jet réussit même si le résultat était supérieur à la valeur de compétence.
- Si le résultat est un double (chiffre des unités et chiffre des dizaines identiques), il se produit un effet de **Karma**. Si la tâche a échoué, c'est du **Mauvais Karma**, et quelque chose de néfaste se produit. Si la tâche est une réussite, c'est du **Bon Karma**, et quelque chose de favorable se produit.

Vous pourrez parfois vouloir que vos joueurs relèvent des **défis**. Vous ferez la liste d'un certain nombre de compétences, et les personnages devront se répartir les jets de tâches correspondants aussi équitablement que possible. Plus ils réussiront de jets, meilleur sera le résultat du défi.

Vous devrez aussi expliquer aux joueurs les jets de dégâts (**NdX**), d'encaissement et de récupération (**NdR**).

- Lancez N dés à six faces.
- Chaque 4, 5 ou 6 équivaut à 1 point de dégâts, d'encaissement ou de récupération.
- Les jets de dégâts (**dX**) sont explosifs. Pour chaque 6, et uniquement pour les dégâts, lancez un dé supplémentaire. Répétez cette étape jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'autre 6.
- Les jets d'encaissement et de récupération (**dR**) n'exploient pas.

Enfin, les **points de récit** permettent aux joueurs d'influencer l'histoire, d'activer des capacités et de changer le résultat des jets de dés. Les joueurs obtiennent des points de récit grâce au Karma (bon ou mauvais), en amusant la tablée, en activant les effets de leurs désavantages, ou en se faisant capturer par les méchants de l'histoire.

Chaque personnage démarre la partie avec **4 points de récit** et peut accumuler jusqu'à **12 points de récit**.

Il y a beaucoup d'autres détails, bien entendu, mais vous les trouverez dans la section consacrée aux règles (page 23) de ce scénario.



L'EXPÉDITION MINOS

Un scénario d'introduction pour *The Troubleshooters : les Risque-tout*

SYNOPSIS

Le bassin méditerranéen est riche d'une longue histoire. Berceau de la culture européenne, la Méditerranée a laissé sa marque dans les légendes. Des légendes de dieux et d'îles perdues. Nombreux sont les lieux où s'élèvent d'anciennes ruines, statues, et bien d'autres choses.

Une petite expédition archéologique menée par le professeur Alexandros Giorgios a découvert des pistes menant à l'île perdue de l'Atlantide, ainsi que d'anciens objets d'art, sur l'île de Phylakes. Ces éléments ne suffisent pas pour dénicher l'île mythique, mais ce sont autant d'indices prouvant qu'elle aurait effectivement existé. D'après certaines théories, la légende de l'Atlantide se base sur le déclin de la société minoenne, en particulier lors de l'éruption volcanique ayant eu lieu près de la ville de Théra, sur l'actuelle île de Santorin. C'est la théorie sur laquelle se base cette aventure.

La raison pour laquelle l'équipe archéologique est si réduite est qu'elle tente de déterminer si cela vaut le coup d'envoyer une expédition complète. Il s'agit d'une petite île couverte de ruines, mais comme elles sont visibles, il y a fort à parier qu'elles ont été pillées à de multiples reprises.

Malheureusement, un gang de criminels sans scrupule a kidnappé le professeur et sa petite-fille, ainsi que leurs deux assistants qui effectuaient les fouilles sur le site ! Ils tentent à présent de vendre certains des artefacts sur le marché noir tout en forçant les archéologues à déterrer d'autres trésors.

Les criminels vendent aussi des reproductions de certains des objets.

Les criminels ne s'intéressent pas à la valeur historique des découvertes, et ne se soucient que des statues et des objets possédant une valeur intrinsèque et immédiate, qu'ils peuvent vendre immédiatement. Ils ignorent donc les artefacts plus difficiles à vendre et les objets les plus anodins, ceux-là mêmes qui aident les archéologues à se faire une idée de la vie des milliers d'années auparavant et à comprendre ce qu'étaient ces ruines.

En sous-main, une organisation appelée la Pieuvre tente aussi d'infiltrer ses tentacules dans le marché de l'art afin de faire de l'argent et de gagner en influence.

AU COURS DE L'AVENTURE

L'aventure se découpe en quatre grandes parties:

- **Ô, Athènes!** commence lorsque les personnages arrivent en Grèce. Après une courte scène comique concernant les bagages à l'aéroport, l'affaire commence avec *En attendant Elena*.
- **Enquêtes générales** détaille les diverses pistes que les personnages peuvent suivre en attendant Elena ou en revenant de Phylakes.

- **La mer Égée** emmène nos héros sur les flots vers Phylakes, et les criminels qui les y attendent.
- **De retour au Pirée** conduit à la conclusion de l'aventure, et son *Tabassage à la Grecque*.

On termine par un épilogue.

LIEUX

Le décor principal est l'île où le professeur mène son expédition avec sa petite-fille Elena. Les criminels les ont capturés ainsi que leurs assistants. L'île se trouve sur la mer Égée.

Les autres lieux d'importance sont le studio dans lequel les criminels fabriquent les faux artefacts, et l'entrepôt où ils stockent les objets réels ou factices avant de les envoyer un peu partout dans le monde.

Les personnages sont susceptibles de passer du temps dans d'autres lieux, comme l'aéroport, le musée où travaille le professeur et le restaurant dans lequel ils devaient rencontrer Elena.

Le musée ne sera pas détaillé ici en tant que tel; qu'il suffise de le décrire comme grand et rempli de trésors historiques autant que de touristes.

INTRODUCTION

L'histoire se déroule en mai 1965 (ou plus tard). Dans notre monde réel, un coup d'État a eu lieu en Grèce le 21 avril 1967, à peine quelques semaines avant une élection. Si vous souhaitez intégrer cette aventure à votre propre campagne, vous pouvez préférer que le scénario se passe avant, ou réajuster les dates de votre campagne. Jouer le scénario après le coup d'État complique beaucoup les choses, car le pays est alors en pleine agitation.

Choisissez deux personnages qui seront ceux bénéficiant d'**accroches scénaristiques**, et remettez-leur les aides de jeu appropriées au début de la partie. Laissez les personnages se rencontrer et décider de ce qu'ils souhaitent faire.

Le scénario commence le 10 mai, et les personnages sont supposés être attendus par Elena Giorgios au restaurant Les Argonautes, au Pirée, le lundi 17. Jusque-là, les personnages peuvent passer du temps à Athènes à leur rythme, ou enquêter de leur côté.

Il n'y a aucun moyen de contacter l'équipe archéologique par téléphone, le site de fouilles se trouvant sur une île inhabitée.

Si les personnages arrivent par avion, conseillez-leur de ne pas arriver trop tôt: Il n'y a pas besoin de ralentir le début de l'aventure en passant trop de temps à Athènes à ne rien faire. Vous pouvez retarder les choses en forçant les personnages à obtenir un visa pour la Grèce.

Si les personnages sont créatifs et curieux, il peut n'y avoir aucun problème à ce qu'ils arrivent plus tôt. Ils pourront même tomber sur l'aventure par hasard. Si tel est le cas, il est recommandé de les faire arriver sur l'île par bateau, ou de les faire assister à un flagrant délit de vol d'objets d'art.

LES LANGUES EN GRÈCE

Naturellement, la langue principale de la Grèce est le grec moderne. Beaucoup de Grecs parlent aussi l'anglais, et un grand nombre parlent l'allemand.

Langage	% de chances qu'il soit parlé
Grec moderne	100
Anglais	75
Allemand	55
Grec ancien (attique)	25
Italien	25
Serbo-croate	25

Ô, ATHÈNES !

Si les personnages ne sont pas déjà en Grèce, il faudra qu'ils s'y rendent. La plupart d'entre eux voyageront probablement par avion, mais les personnages possédant une voiture peuvent vouloir passer par la route. Un voyage par avion prend quelques heures, un voyage en voiture prend quelques jours.

LA GRÈCE PAR AVION

L'avion atterrit à l'aéroport international d'Hellinikón, sur la côte, à quelque 7 km de la ville. Il faut ensuite prendre un bus ou un taxi pour Athènes.

Le vol se passe sans histoires. Le service à bord est excellent et la vue est spectaculaire. L'aéroport lui-même est bondé. Après avoir débarqué, les personnages passeront par la douane et le bureau de l'immigration, ce qui peut ou non se révéler un problème en fonction des réactions des personnages et de leur identité. Bien entendu, il y a la queue, et les douaniers prennent leur temps. Une fois la douane franchie, les personnages peuvent récupérer leurs bagages... malheureusement, leurs valises n'arrivent pas, tout comme les bagages d'un certain nombre d'autres passagers.

Il est à présumer que les personnages se joindront aux autres passagers pour faire une réclamation. Faites faire un **jet de Vigilance**. Ceux qui réussissent remarqueront deux chariots à bagages sur le tarmac. La personne supposée les décharger a été distraite par un collègue et a terminé son service sans dire à personne qu'il restait deux chariots. Si les personnages en informent le personnel, ils enverront quelqu'un pour finir le travail. Si personne ne remarque quoi que ce soit, les personnages pourront tenter de convaincre le personnel de chercher les bagages manquants grâce à un **jet réussi de Bureaucratie**. Cela prendra un peu plus longtemps, mais dans les deux cas, les personnages retrouveront leurs affaires.

Si personne ne réussit le **jet de Vigilance** ou le **jet de Bureaucratie**, le personnel sera fort contrit et ne pourra que demander où les personnages séjournent à Athènes. Les bagages seront retrouvés le lendemain et livrés à leur hôtel, mais les personnages subiront l'inconvénient d'avoir à faire sans leurs possessions pendant un temps indéterminé.

Une fois que les personnages ont retrouvé leurs affaires, il est temps de passer à l'étape suivante, à moins que nos héros ne souhaitent jouer les touristes en ville.

Les aventuriers aux bagages perdus

Si le Chef des Opérations veut que les personnages souffrent un peu, il peut y avoir un cafouillage entre le personnel de l'hôtel et celui de l'aéroport, pouvant mener à des tas

de complications. Par exemple, l'aéroport contacte l'hôtel lorsque les personnages sont de sortie, et le concierge comprend mal le message ou oublie de le transmettre. Ou encore, les personnages peuvent retourner à l'aéroport, mais ne pas trouver qui que ce soit capable de leur dire où se trouvent les bagages manquants. Les valises peuvent avoir été envoyées en taxi à la mauvaise adresse... et ainsi de suite.

Si vous utilisez cette option, assurez-vous que le ton reste comique et que tout finisse bien, peut-être avec un bonus, par exemple une compensation pécuniaire de la part de la direction de l'aéroport.

EN ATTENDANT ELENA

On a dit aux personnages de rencontrer Elena dans l'un des restaurants locaux du port du Pirée. Elle est supposée les amener sur l'île où le professeur et son équipe font des fouilles.

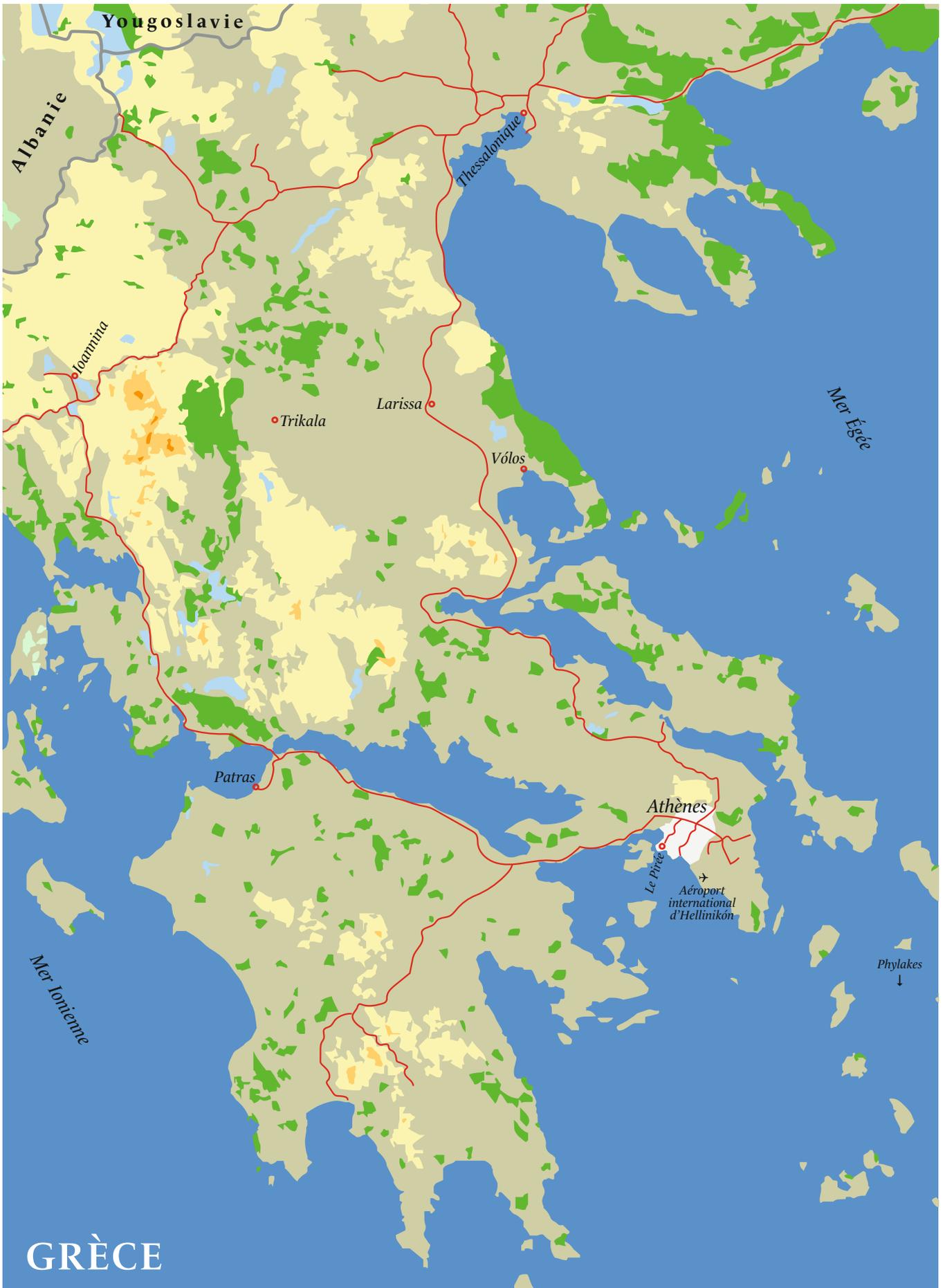
Le port est un endroit très animé, possédant de nombreux quais. Le port de commerce se trouve d'un côté, avec ses cargos qui chargent et déchargent des conteneurs. De l'autre côté se trouvent de nombreux petits bateaux de pêche ainsi que des ferries. C'est un lieu encombré et bruyant, plein de monde et de mouettes. L'odeur du poisson et de la mer est omniprésente.

Les Argonautes, fruits de mer grecs traditionnels

Par bonheur, les personnages ont le nom d'un restaurant, *Les Argonautes*, dans lequel ils peuvent attendre qu'Elena vienne les chercher. Les docks font presque 3 km de long, il serait donc fastidieux pour les personnages d'essayer de l'y attendre.

Le restaurant est un petit estaminet spécialisé dans la cuisine grecque traditionnelle. De l'extérieur, il s'agit d'un bâtiment simple et blanc avec quelques tables et chaises disposées juste devant. À l'intérieur, il y a d'autres tables, plus rustiques. Les murs sont décorés de paysages marins. Les propriétaires, Jason et sa femme Médée, sont très accueillants et servent des plats excellents. Quelques autres clients prennent leur déjeuner. La plupart sont des pêcheurs et des ouvriers.

Elena se fait toutefois attendre. Si les personnages demandent à Jason ou Médée s'ils savent comment la contacter, ils répondront la vérité: ils l'ignorent. Ils demanderont autour d'eux, et pourront même prendre les coordonnées des personnages pour les contacter plus tard. Ils ne savent pas exactement quelle île abrite les fouilles, mais ils obtiendront cette information deux jours plus tard (si les personnages des joueurs ne l'ont pas déjà).



GRÈCE

Discuter avec les gens du cru

Un **jet réussi de Charme** à +2 pips permettra aux personnages de rendre les habitants plus loquaces. Ceux-ci parleront avec plaisir de toutes les vieilles ruines qu'ils connaissent (ce qui n'est pas grand-chose, mais ils pourront toujours indiquer un grand nombre d'îles connues pour leurs sites anciens) et comment s'y rendre. Personne n'a vu quoi que ce soit de louche, mais ils ont tous entendu des rumeurs sur des contrebandiers qui opéreraient dans la mer de Myrto (partie sud-ouest de la mer Égée).

Un **jet de Contact réussi** (à -2 pips si le jet précédent est raté ou n'a pas été fait) permettra aux personnages d'apprendre que l'un des pêcheurs a une idée plus précise des faits et gestes des contrebandiers. Il a été témoin d'activités dans un entrepôt du Pirée à des heures indues, et peut indiquer les lieux aux personnages. Voir *Devant l'entrepôt*.

Quelle île est-ce ?

Les personnages devront identifier l'île des fouilles (l'île Phylakes) sans quoi ils ne pourront s'y rendre. Voici quelques suggestions sur la manière de procéder:

- Si les personnages posent des questions sur Elena, ils pourront apprendre qu'une « jolie dame » a loué des bateaux pour se rendre sur l'île de Phylakes, sur la mer de Myrto.
- On a enjoint aux pêcheurs d'éviter l'île de Phylakes. Ils n'y vont pas de toute façon: ce n'est pas très poissonneux.
- Le professeur Cristos Lakatis, du Musée Archéologique National, sait où se trouve le site des fouilles.
- Un **jet de Bureaucratie** réussi montrera que le professeur Alexandros Giorgios possède un permis de fouille pour l'île de Phylakes.
- Il est possible de louer un avion et de voir, d'en haut, quelle île comporte un chantier de fouilles archéologiques.

Si les joueurs n'ont vraiment aucune idée, rappelez-leur qu'ils peuvent dépenser des points de récit pour obtenir des indices.

ENQUÊTES GÉNÉRALES

Si les personnages commencent à enquêter de-ci de-là, que ce soit au retour de l'île ou en attendant Elena, ils pourront explorer plusieurs pistes.

À LA RECHERCHE D'OBJETS D'ART

Si les personnages se renseignent sur le commerce d'objets d'art historiques, ils découvriront que les autorités grecques voient d'un mauvais œil que de véritables artefacts sortent du pays. Il y a bien sûr des manières légales d'exporter des artefacts, mais il faut pour cela obtenir des permis spéciaux et l'aval des autorités.

Des jets réussis de **Contact**, **Enquête** ou **Bureaucratie** permettront aux personnages de mettre la main sur une liste de marchands d'art légitimes à Athènes.

Liste des antiquaires officiels d'Athènes:

Hôtel des ventes Franopoulos: il s'agit d'une maison de ventes aux enchères de grand standing dont l'expertise rivalise avec celle du Musée National. Un **jet d'Enquête** ou de **Statut** permet de déterminer qu'un certain Monsieur Richards a fait appel à eux pour vendre une partie de sa collection, mais ceci a cessé lorsque l'une de ses pièces (en dépit des certificats d'authenticité) s'est révélée être un faux récent.

Hasapis Antiquités: tenue par un petit homme excentrique qui n'a pas vraiment envie de se séparer des antiquités de sa boutique. Des **jets réussis de Charme** ou de **Tromperie** révèlent qu'il a acquis quelques pièces d'un certain Adam Finley, un Irlandais à l'air louche, sur le port du Pirée.

Karras & Ariti: des revendeurs compétents. Des **jets de Charme** ou **Tromperie** révéleront qu'ils savent que quelque chose de louche se passe sur le marché des antiquités au Pirée.

Objets d'Art Lysandre: officiel, mais pas toujours très légal. Si le prix leur convient, ils ne posent pas de questions. Un **jet de Sciences humaines** révélera que Lysandre, le propriétaire, a été mêlé à des affaires louches dans les cercles d'antiquaires d'Angleterre il y a quelques années. Un **jet de Tromperie** ou **d'Enquête** permettra de savoir qu'il traite parfois avec Adam Finley au Pirée.

Matsouka: piège à touristes. Ils vendent des reproductions hors de prix de petits artefacts pour les touristes, et des originaux encore plus chers. Un **jet d'Enquête** permettra de déterminer qu'ils s'approvisionnent auprès de petites entreprises familiales un peu partout à Athènes.

Onassis Antiquités: liés à la puissante famille d'armateurs du même nom. Andros Onassis, le propriétaire, est toutefois la « brebis galeuse » de la famille du fait de son amour pour les antiquités.

Petrakis, Exportateur d'Art: se spécialise dans l'exportation d'antiquités, la plupart du temps vers les États-Unis. Un **jet d'Enquête** ou de **Charme** révélera que Richards était un ancien client, mais qu'il a cessé d'acheter il y a quelques années.

Savas: Savas négocie bien plus que des antiquités helléniques. Il achète et vend notamment des artefacts macédoniens, hittites, égyptiens, romains, babyloniens et même perses.

Tsaoussis: petit hôtel des ventes, pas très réputé. Ils ont connu des jours meilleurs et blâment « des étrangers ».

Xiphias: leur carnet d'adresses est rempli de collectionneurs européens, et c'est pour cette clientèle qu'ils préfèrent rester discrets.

Le Musée National

Un **jet réussi de Sciences humaines** ou de **Contacts** révélera aux personnages que le professeur Alexandros Giorgios est l'un des meilleurs experts des anciens artefacts minoens et grecs antiques. Il travaille au Musée Archéologique National d'Athènes.

S'ils décident de lui rendre visite au musée, ils apprendront qu'il est parti en expédition archéologique. Un **jet de Charme** ou de **Statut** réussi auprès de son collègue, le professeur Cristos Lakatis, révélera que le chantier de fouilles se situe sur l'île Phylakes, au sud d'Athènes, sur la mer de Myrto (qui fait partie de la mer Égée). Le professeur Lakatis peut aussi confirmer l'importance des découvertes de son collègue, qui relieraient la culture minoenne aux premières cultures hellènes.

RECHERCHER LES CONTREBANDIERS

Si les personnages interrogent les habitants sur d'éventuelles sources d'objets d'art moins « conventionnelles », ils rencontreront la plupart du temps des regards interloqués. Il est en effet difficile d'obtenir de but en blanc des indices sur la contrebande.

Défi: La piste des contrebandiers

Contacts, pour connaître quelqu'un qui connaît quelqu'un...

Enquête, pour remonter la piste.

Bureaucratie, pour repérer les traces dans les registres.

Tromperie, pour faire tout cela discrètement.

Charme, pour que les gens soient bien disposés.

Modificateurs

-2 **pips** aux jets de tâches des personnages qui ne sont pas grecs.

-2 **pips** aux jets de tâches des personnages qui font partie des forces de l'ordre.

Résultat

Excellent: après environ deux ou trois jours d'enquête, les personnages obtiennent l'adresse d'un entrepôt devant le port du Pirée. On a vu des statues y entrer à des heures indues, depuis les quais. Ils sont financés par une organisation mafieuse appelée Chtapódi.

Bon: après deux ou trois jours d'enquête, les personnages apprennent que des statues sont expédiées depuis un entrepôt devant le port du Pirée à des horaires étranges.

Limité: après trois ou quatre jours d'enquête, les personnages apprennent l'existence d'un réseau de contrebande au Pirée, mais ils ne savent pas où. Ils savent seulement que cela se passe par bateau.

Mauvais: les personnages ne trouvent rien.

Désastreux: les personnages sont découverts et attirés dans un piège ! Là, Boris, Mehmet et les autres malfrats les battent comme plâtre pour leur apprendre à se mêler de ce qui les regarde. Laissez les joueurs choisir s'ils souhaitent être simplement **Hors de combat**, ou s'ils souhaitent être **Hors de combat** et **Blessés**, mais bénéficier d'un indice.

Indices possibles

- **Une boîte d'allumettes** à l'enseigne de *Objets d'Art Lysandre*.
- **Un morceau de papier** avec le nom du yacht de Morgan Richards, *l'Artémis*.
- **Un morceau de papier** avec le numéro de téléphone de l'entrepôt.
- **Une carte marine** rudimentaire indiquant l'île Phylakes.

Si les personnages parlent des contrebandiers à la police, ils apprendront que l'inspecteur Basil Dimopoulos est chargé de l'enquête. Pour le mettre de son côté, il suffit d'une bouteille de bon ouzo et d'un **jet de Charme** réussi (la **Tromperie** ne marchera pas, ce fin limier verra tout de suite la supercherie). Lui et ses collègues n'aiment pas trop que des civils se mêlent du travail de la police, mais ils examineront toutes les pistes potentielles.

Les membres des forces de l'ordre d'un autre pays auront un problème de juridiction, mais ils auront plus de latitude que de simples civils et pourront obtenir plus d'informations sur l'enquête en cours.

Basil Dimopoulos peut dire aux personnages qu'il y a eu une augmentation nette de la contrebande d'objets d'art et d'antiquités, vrais et faux, ces deux dernières années. Il semble que ce soit un trafic bien organisé.

Un **jet réussi d'Enquête** ou de **Contacts** (à -2) permettra aux personnages d'apprendre qu'une organisation mafieuse appelée « Chtapódi » est impliquée. Ce mot signifie « Pieuvre » en grec.

LA MER ÉGÉE

Une fois que les personnages savent sur quelle île travaille le professeur Giorgios, ils peuvent organiser leur transport vers Phylakes. L'île est inhabitée et il n'y a aucun service de ferry.

Il leur faudra quelques heures pour trouver quelqu'un qui accepte de leur louer un bateau. Les personnages peuvent traiter avec un jeune homme du nom de Stefanos qui loue de petites embarcations aux touristes.

Le prix est toutefois un peu élevé. Pour se le permettre, les personnages devront réussir un **jet de Ressources**. Ils peuvent aussi tenter de négocier un meilleur tarif grâce à un **jet de Charme** réussi.

À moins que les personnages n'optent pour quelque chose sortant de l'ordinaire (ce qui prendra environ une journée à organiser et **2 points de récit**), l'embarcation est un petit bateau à moteur peu aménagé.

La traversée vers l'île prend un peu moins d'une demi-journée. Ils arrivent en début d'après-midi, le soleil brille et il n'y a pas trop de vagues. Les personnages verront des dauphins jouer, et un grand nombre de navires de tailles diverses: des ferries allant vers d'autres îles, des bateaux de pêche et de gros cargos. Le voyage lui-même est relativement paisible, à moins que les personnages ne trouvent moyen de faire tout capoter...

Défi: Naviguer sur la mer Égée

Pilotage, pour piloter le bateau et naviguer sur la mer.
Vigilance, pour remarquer les éventuels problèmes.
Endurance, pour éviter d'avoir le mal de mer.
Mécanique, pour s'occuper du moteur ou des gréements.

Modificateurs

Utiliser un bateau à voile: -2 pips au jet de Pilotage.

Résultat

Excellent: les personnages arrivent sur l'île en début d'après-midi et remarquent un quai avec un homme qui attend, mais aussi une crique où ils peuvent jeter l'ancre plus discrètement.

Bon: trouver la bonne île est un peu difficile, et ils arrivent l'après-midi. Ils remarquent un quai, et un homme qui fait la vigie.

Limité: les personnages n'arrivent à trouver l'île qu'à la nuit tombée, et ils ne remarquent pas que le quai dispose d'un guetteur.

Mauvais: les personnages ne trouvent pas l'île et sont contraints de rentrer bredouilles au Pirée.

Désastreux: les personnages s'échouent et doivent être secourus. Ils perdent deux jours et la caution du bateau pour l'avoir endommagé (-2 pips au prochain **jet de Ressources**).

AUTRES MOYENS DE TRANSPORT

Marins d'eau douce: si les personnages n'ont pas le pied marin, pas d'inquiétude. Avec un **jet de Charme** et de **Ressources** réussis (ou un **jet de Charme** et **1 point de récit**), ils peuvent persuader un pêcheur de les emmener sur l'île. Toutefois, ce sera peu confortable et plutôt cher: ils devront rémunérer le pêcheur pour la journée perdue. C'est un vieil homme qui a passé sa vie sur les flots et son anglais est très mauvais. Il sera peu loquace, à moins que quelqu'un ne parle grec.

La voie des airs: un personnage pilote, par exemple Frida, peut opter pour la location d'un avion (de préférence un hydravion). C'est plus cher que de louer un bateau, mais le voyage est bien plus court et les personnages peuvent couvrir de vastes étendues s'ils ne savent pas encore sur quelle île se trouvent les excavations. L'un des personnages doit avoir la capacité Pilote, et l'un des personnages doit réussir un **jet de Ressources** ou payer **2 points de récit** pour se permettre la location. Il est à noter que les hydravions ont quatre à six sièges, il ne sera donc pas possible d'emmener un grand nombre de passagers par ce moyen, à l'aller comme au retour.

Défi: Chercher l'île depuis les airs

Pilotage, pour piloter l'avion.

Fouille, pour chercher sur les flots.

Enquête, pour savoir là où on a déjà cherché.

Volonté, pour ne pas laisser tomber.

Résultat

Excellent: les personnages découvrent un chantier de fouilles sur l'île Phylakes. Il y a un navire près d'un vieux ponton de pierre, des tentes et des ruines. Ils distinguent un jeune homme qui se précipite vers le navire, poursuivi par deux autres hommes. Ils le plaquent au sol et le traînent vers le chantier.

Bon: les personnages trouvent un chantier de fouilles sur l'île Phylakes. Il y a un navire amarré à un vieux ponton de pierre, des tentes et des ruines.

Limité: les personnages trouvent des ruines sur l'île de Phylakes au moment où ils doivent rentrer à bon port à moins de tomber à court de carburant. Soit les personnages atterrissent, au risque de ne pas avoir assez de fuel pour rentrer, soit ils reviennent le lendemain.

Mauvais: les personnages ne trouvent rien et doivent rentrer bredouilles, mais au moins savent-ils sur quelles îles il n'y a rien. Il leur reste quatre îles, Brantada, Phylakes, Loutsas et Lazaraki. Ils pourront y retourner en bateau.

Désastreux: le moteur a un problème et les personnages sont contraints d'atterrir ou d'amerrir. Il leur faudra du temps pour se faire remorquer jusqu'au Pirée et faire réparer l'appareil.

SE RENDRE SUR L'ÎLE DE PHYLAKES

À mesure que les personnages approchent de l'île, ils verront qu'elle est recouverte de rocaille et d'un grand nombre d'oliviers. Quelques vieilles ruines se distinguent entre les arbres. L'île possède un certain nombre de plages et de criques. Sur l'une d'elles se trouve un long ponton de pierre auquel est amarré un bateau à moteur.

Si les personnages s'amarront au quai, un homme à l'air louche viendra les informer, dans un anglais approximatif, que l'île est une propriété privée et qu'ils doivent s'en aller. Il s'agit de l'un des criminels. Si au moins l'un des personnages réussit un **jet de Vigilance (+2 pips)**, il n'est guère subtil, ils verront qu'il porte un pistolet sous sa veste.

Pendant la conversation, faites faire un **jet de Vigilance** à l'un des personnages. S'il réussit, il réalisera que l'homme ment et que quelque chose cloche.

Si les personnages commencent à discuter ou cherchent à faire du grabuge, le criminel criera à ses compagnons de venir pour s'occuper des intrus. Cinq autres criminels se montreront (ils sont sept au total sur l'île, ce sont les sbires de la bande).

Autres moyens

Si les personnages choisissent de s'amarrer dans l'une des criques, ils pourront débarquer sans se faire voir au prix d'un **jet de Furtivité** réussi. La nuit, un **jet de Pilotage** est nécessaire pour s'amarrer en toute sécurité, mais cela n'est pas nécessaire de jour.

Si les personnages décident de ne pas faire de vagues et de quitter l'île sur les injonctions des criminels, ils pourront toujours revenir plus tard.

Si, pour une raison ou une autre, les personnages ne veulent rien avoir à faire avec cette histoire d'île, remettez-les gentiment sur la piste avec, par exemple, une nouvelle rencontre avec les contrebandiers près de l'entrepôt (voir *Devant l'entrepôt* ou *À la recherche d'objets d'art*, selon ce qui semble le plus approprié à la situation).

En cas de capture

Si les personnages se font attraper sur l'île, les criminels leur confisqueront leurs armes et objets de valeur visibles pour les redistribuer entre les membres de la bande. Les criminels forceront ensuite les personnages à les aider à déterrer d'autres trésors historiques.

Le reste des possessions des personnages, pour peu que les criminels les trouvent, sera mis de côté sans cérémonie et placé en tas dans l'une des tentes. La nuit, les personnages seront ligotés avec les archéologues.

Si l'un des personnages a sérieusement blessé ou même tué l'un des criminels, ceux-ci le prendront plutôt mal. Le personnage sera tabassé en guise de représailles et on le traitera plus mal que les autres. Bien entendu, les archéologues seront tout aussi choqués s'il s'avère que des criminels sont

morts. Elena réagira particulièrement mal face à de telles effusions de sang.

Il n'est pas impossible de s'échapper, mais les personnages devront se libérer des cordes, vaincre les gardes, libérer les autres, puis s'enfuir discrètement. C'est un peu comme *Sauver le professeur* (voir plus loin), mais avec l'avantage de savoir où chacun se trouve et l'inconvénient d'être attaché.

Si les joueurs utilisent des **points de récit** pour obtenir un indice, les criminels se vanteront à portée d'oreille de leur plan infaillible grâce auquel ils déterrent des antiquités (voir *Interroger les contrebandiers*).

Explorer l'île

L'île est assez rocailleuse et couverte d'oliviers. Des traces d'anciennes routes et de vieux bâtiments parsèment le relief. Un **jet réussi de Sciences humaines à -2 pips** identifiera l'architecture des plus anciennes ruines comme étant minoenne. De plus récents cabanons de bergers et de fermiers ponctuent l'île, mais il semble que les lieux soient abandonnés depuis longtemps. Des chèvres retournées à l'état sauvage parcourent le paysage.

Au sommet d'une colline émergent les restes d'une petite ville; de merveilleuses ruines pleines de statues. En se rapprochant du centre de la ville, les personnages pourront entendre des voix humaines. Un **jet de Furtivité** réussi leur permettra de surprendre ceux qui sont en train de parler.

Le site de fouilles

Sur ce qui semble être une place de village, les personnages verront un certain nombre de tentes ainsi que les signes clairs qu'il s'agit d'un site de fouilles archéologiques. Il y a des tables sur lesquelles sont disposés les objets découverts, des seaux et des bassines destinés au nettoyage, et de grands tamis sur l'un des côtés.

Si les personnages s'approchent pendant la journée (et que le **jet de Furtivité** est réussi), ils verront quatre personnes en train de creuser tandis qu'une autre fait le guet. Les forçats ne sont autres que le professeur, sa petite-fille, et leurs deux assistants. L'un des sbires armés monte la garde pour s'assurer qu'ils ne s'enfuient pas.

Deux autres personnes, elles aussi armées de pistolets, sont en train de déplacer certaines des statues. Deux autres font une pause et fument une cigarette. Ce sont eux qui sont en train de parler de ce qu'ils feront de tout leur argent.

Si les personnages arrivent de nuit, les archéologues sont attachés dans leurs tentes de sorte qu'ils ne puissent pas s'échapper. Seul l'un des criminels montera la garde.

Découverts

Si le **jet de Furtivité** échoue, les deux criminels en pause-cigarette iront enquêter sur la source des bruits (ou autre). Les autres continueront leurs activités, à moins que les criminels ne trouvent les personnages.

PHYLAKES



SAUVER LE PROFESSEUR

Il serait préférable pour tout le monde que les personnages parviennent à sauver les archéologues sans combattre. La nuit, c'est possible. Il faudra cependant un peu d'organisation et une bonne dose de chance.

Défi: Sauvetage nocturne

Furtivité, pour ne pas être entendu.

Vigilance, pour éviter les gardes et ne pas se cogner partout.

Sécurité, pour déterminer les rondes des gardes.

Fouille, pour trouver les bonnes tentes.

Résultat

Excellent: les personnages libèrent les archéologues et peuvent même récupérer les notes du professeur.

Bon: les personnages libèrent les archéologues et s'échappent.

Limité: les personnages libèrent les archéologues, mais sont découverts lorsqu'ils tentent de quitter le site de fouilles.

Mauvais: les personnages se voient forcés de combattre lorsqu'ils pénètrent dans le camp.

Désastreux: les personnages sont capturés avant de faire quoi que ce soit.

Si les personnages arrivent à libérer les archéologues sans alerter les criminels, ces derniers fouilleront toute l'île dès le matin après s'être assuré que leur bateau est encore là.

Si les criminels ne trouvent pas les fuyards ni les personnages dans la journée, ils plieront bagage et quitteront l'île en fin d'après-midi (craignant que leurs victimes n'aient alerté la police, ils ne voudront pas se faire prendre par les autorités).

Bagarre!

En cas de combat, les criminels tenteront de tirer sur les personnages et, si rien d'autre ne fonctionne, menaceront de tirer sur les archéologues. Si au moins la moitié des criminels est **Hors de combat**, le reste des malfrats tentera de fuir et de s'échapper par bateau pour revenir plus tard avec des renforts. Ils tenteront de saboter le bateau des personnages, s'ils le trouvent.

INTERROGER LES CONTREBANDIERS

Si les criminels de l'île sont capturés, il est possible de les interroger, auquel cas les personnages pourront en apprendre davantage sur ce qu'il se passe.

S'il est possible de persuader les criminels de parler, leur anglais n'est toutefois pas très bon, et ils ne parlent pas du tout français. Un **jet de Tromperie** à **-2 pips** leur fera admettre qu'ils font partie d'un gang et qu'ils se sont récemment attaqués au marché de l'art, volant des antiquités qu'ils revendent ensuite. C'est habituellement une entreprise peu risquée.

Ils vendent les artefacts volés via un Irlandais (Adam Finley) qui vit à Athènes, lequel fabrique aussi des copies des artefacts afin de revendre le même objet d'art plusieurs fois. Ils ne savent pas qui achète les copies, mais ils ont reçu bien plus d'argent récemment, comme si quelqu'un avec beaucoup plus de moyens les parrainait.

Ils ne savent rien de ce que sont, au juste, les objets qu'ils vendent, mais ils savent que les bijoux valent toujours beaucoup d'argent... et que les statues et autres objets d'art peuvent être copiés.

DE RETOUR AU PIRÉE

Certaines scènes de ce chapitre peuvent se produire avant que les personnages ne partent pour l'île, en fonction de ce qu'ils feront.

DEVANT L'ENTREPÔT

L'entrepôt se trouve à la limite des docks du Pirée, comme beaucoup d'autres entrepôts. Un vieux quai de pierre permet à de petits bateaux de s'amarrer. Le bâtiment lui-même est tout à fait banal et ne se distingue pas de ses voisins.

Péripéties nocturnes

Si les personnages se rendent à l'entrepôt pendant la nuit, la porte sera fermée et personne ne semblera occuper les lieux. Il en sera autrement si les personnages ont réussi à libérer les archéologues de l'île sans attirer l'attention. Dans ce cas, le gang au grand complet s'applique à effacer toute trace de ses activités.

Si les personnages se mettent en planque pour surveiller les lieux, ils verront des veilleurs de nuit patrouiller la zone. Plus tard, deux hommes arriveront à l'entrepôt par bateau pour décharger des caisses. Ce sont Mehmet et Boris, transportant de nouveaux artefacts afin qu'Adam Finley les copie. Ils chargeront aussi leur bateau de copies achevées afin de les vendre.

Boris et Mehmet sont vigilants et prudents, car ils craignent d'être découverts. Si les personnages désirent s'approcher pour examiner les objets, utilisez le défi suivant:

Défi: Tromper la vigilance de Boris et Mehmet

Furtivité, pour se déplacer silencieusement.

Vigilance, pour avoir le bon timing.

Tromperie, pour l'astuce et les diversions.

Agilité, pour sprinter en silence.

Résultat

Excellent: les personnages découvrent trois statuettes de bronze minoennes parfaitement identiques, paraissant toutes trois âgées de milliers d'années. Ils entendent Boris et Mehmet parler russe (Mehmet a un accent déplorable).

Bon: les personnages peuvent examiner les artefacts et déterminer qu'ils sont effectivement minoens. Ils entendent Boris et Mehmet parler dans une langue étrangère. Si l'un des personnages parle russe, il peut identifier cette langue et savoir que Mehmet la parle mal.

Limité: les personnages peuvent choisir entre identifier les artefacts et être découverts, ou échouer, mais rester cachés.

Mauvais: les personnages sont découverts. Boris et Mehmet tentent de s'enfuir.

Désastreux: les personnages ne remarquent pas que Boris et Mehmet s'approchent derrière eux à pas de loup, et les assomment avec des matraques. Ils se réveillent saucissonnés dans l'entrepôt.

En plein jour

Si les personnages se rendent à l'entrepôt en pleine journée, Mehmet, Boris et Adam seront là, en train de négocier avec Richards et sa secrétaire. Un bateau à moteur rapide est amarré devant l'entrepôt et son pilote attend. Si les personnages attirent l'attention des criminels, jouez la scène *Se faire prendre* (devant l'entrepôt).

SE FAIRE PRENDRE

Les résultats seront très différents en fonction de qui au juste capture les personnages.

Par la police, des gardiens et autres veilleurs de nuit

S'ils sont surpris par la police en train d'entrer par effraction, ils seront arrêtés et soumis à un interrogatoire. Des jets de **Charme** (-2) ou de **Statut** (-5) permettront aux personnages de s'en tirer avec le minimum de questions, un avertissement, et l'assurance que la police gardera un œil sur eux. Si ces tâches échouent, ils seront mis en détention pour bien plus longtemps (la durée exacte est au choix du Chef des

Opérations) avant d'être relâchés. Une fois libres, les personnages peuvent tenter de s'introduire sur les lieux... reste à espérer qu'ils seront plus prudents.

S'ils sont pris avec beaucoup d'objets de valeur dont on pourrait croire qu'ils ont été volés, ou qu'ils ont des armes sur eux, ils devront en répondre devant un tribunal et leurs affaires seront confisquées en attendant qu'une enquête soit menée.

Par les criminels

Si ce sont les criminels qui les surprennent, ils tenteront de les faire fuir. Pendant la journée, ils pourront même appeler la police pour se débarrasser des « intrus », même s'ils préféreront ne pas attirer l'attention des autorités sur leurs activités. Pendant la nuit, les criminels attacheront les personnages et les expédieront sur l'île, par bateau. Ils pourront aussi élaborer un plan pour se débarrasser des personnages sans laisser de trace.

Si les criminels se contentent de laisser les personnages dans l'entrepôt, les personnages ne pourront s'échapper que lorsque le gang aura déjà déménagé. Il ne restera donc que très peu d'informations.

FOULLER L'ENTREPÔT

L'entrepôt est divisé en deux grandes salles et une pièce plus petite sert de bureau. L'une des salles est semi-ouverte sur l'extérieur: c'est la partie de l'entrepôt que tout le monde peut voir. Elle contient des rangées de statues et d'urnes qui sont de toute évidence des copies modernes.

L'arrière-salle est bien plus intéressante. C'est là que les faux artefacts sont créés, qu'il s'agisse des mauvaises copies pour touristes de la première salle ou des faux difficiles à discerner que les contrebandiers vendent comme authentiques.

Cachés dans cette salle se trouvent de vraies antiquités qui seront passées en fraude et vendues au plus offrant. Ces artefacts ont été volés sur divers sites archéologiques et comprennent des statues, des bijoux et d'autres objets dont certains n'ont pas encore été catalogués ou même identifiés. Adam Finley les utilise comme modèles pour fabriquer des faux, vendus comme étant les originaux.

Dans un coffre-fort se trouve un registre où Adam garde une trace de qui a acheté quelle œuvre, combien, et de si cette pièce était authentique ou non. Un certain nombre de collectionneurs privés et même de musées seraient très embarrassés si ces informations venaient à fuiter. Dans le coffre se trouve aussi une liste de contacts louches pour ses opérations les plus douteuses. On peut aussi trouver la preuve qu'Adam Finley est à la solde de Morgan Richards depuis deux ans (c'est Mademoiselle Grey qui les a mis en contact).

Si les personnages entrent par la grande porte, pendant la journée, ils trouveront Adam en train de travailler à l'entrepôt. Il tentera de leur vendre quelques répliques d'objets d'art de la première salle. Il ne permettra en aucun cas que qui que ce soit pénètre dans les autres pièces. Les personnages pourraient se faufiler sans qu'il ne les voie, mais cela nécessiterait un **jet de Furtivité** réussi à -5 pips.

Tabassage à la Grecque

Si les personnages provoquent le combat avec quelque membre du gang que ce soit dans l'entrepôt, la situation peut devenir problématique. Ce sera toutefois l'une des seules façons qu'ils auront de les faire comparaître devant la justice.

Boris et Mehmet: si seuls Boris et Mehmet sont présents, ils se défendront jusqu'à tuer si nécessaire, mais préféreront blesser ou effrayer les personnages. Ils penseront que les personnages sont les membres d'un gang rival ou des policiers. Cela ne leur vaut rien de bon, mais devoir se débarrasser des corps serait encore pire.

Morgan Richards et sa suite: Richards est un peu vantard, et il n'hésitera pas à affronter les personnages au corps-à-corps. Si on lui laisse entendre que c'est possible, il tentera de les soudoyer. Il n'attaquera pas le premier.

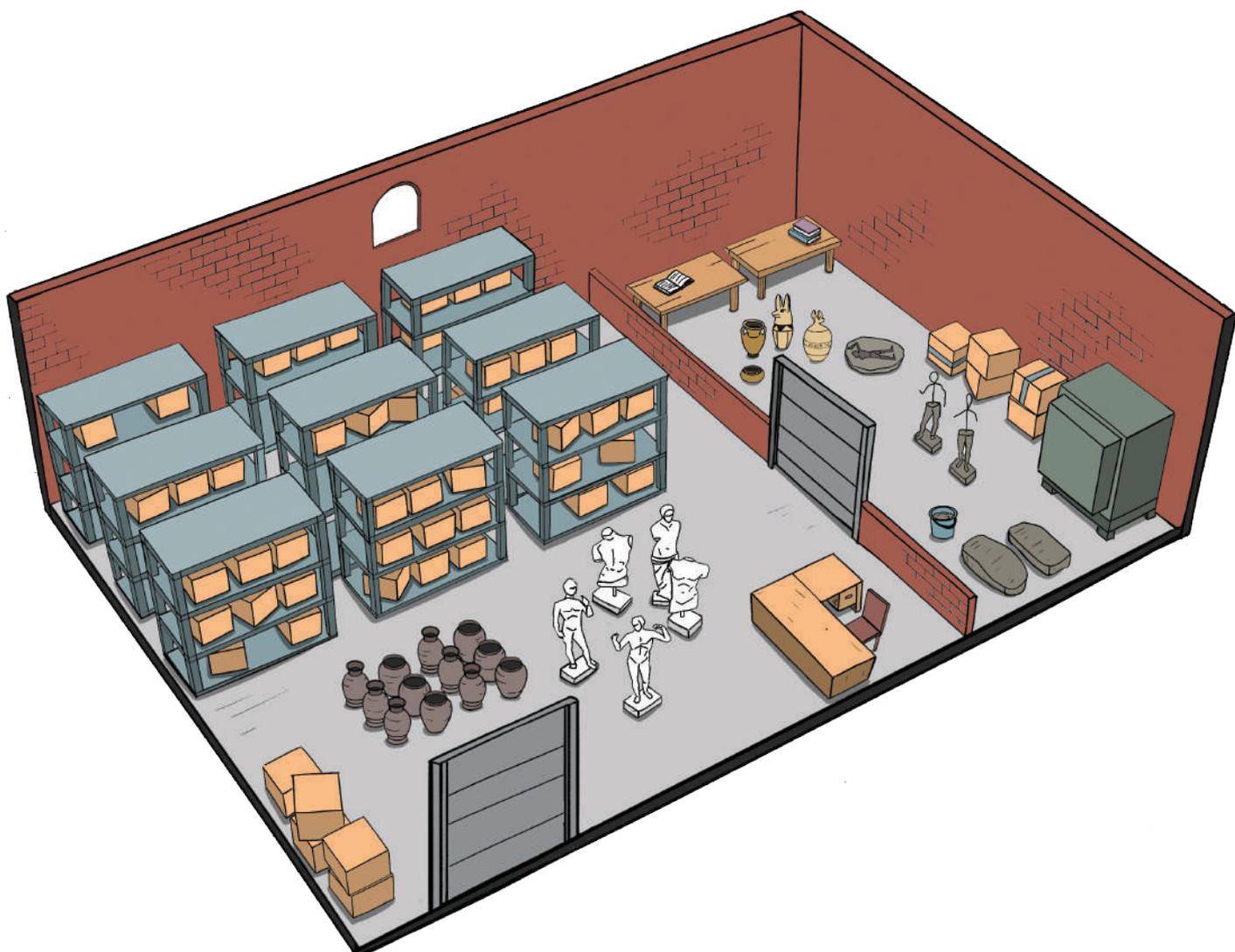
Si Richards doit fuir l'entrepôt, il ne sera pas content. Les personnages lui auront sans doute fait perdre beaucoup d'argent, mais il ne tentera rien contre eux à moins qu'ils ne continuent d'enquêter sur lui. Si tel est le cas, il embauchera des sbires pour les effrayer.

Si les choses commencent à sentir le roussi pour Monsieur Richards et son entourage, Isabelle Grey tentera de s'échapper en prenant le bateau à moteur rapide devant l'entrepôt. Si les personnages tentent de la suivre, elle fera de son mieux pour les semer. Elle ne souhaite pas combattre.

Si elle s'enfuit et que Morgan Richards est vaincu, elle pillera les ressources de sa compagnie et transférera l'argent vers la Pieuvre, détruisant toute preuve de l'implication de l'organisation. Elle se procurera une nouvelle identité et recommencera une autre opération, ailleurs.

Mademoiselle Grey, pour sa part, n'hésitera pas à utiliser les ressources de la Pieuvre pour enquêter sur les personnages, et pourra revenir les hanter plus tard.

La police: il est possible que des personnages astucieux aillent voir la police avant de s'introduire dans l'entrepôt. S'ils ont des preuves qu'il se passe quelque chose d'illégal sur les lieux (par exemple, s'ils ont visité l'île et sauvé le professeur), la police pourrait leur envoyer du renfort lors du *Tabassage à la Grecque*. Si tel est le cas, le combat finira assez vite.



Remettre les méchants et les preuves à la police après le combat permettra de les traduire en justice. Les personnages pourraient être mis sous les verrous un jour ou deux, le temps que leurs histoires soient corroborées.

Si les personnages n'ont pas encore visité l'île, la police le fera après avoir soumis les criminels à interrogatoire. Adam Finley dénoncera ses complices avec joie s'il apprend le kidnapping du professeur: il n'était pas au courant et ne veut rien avoir à faire avec ça.

Si les personnages sont capturés

Si les personnages perdent un combat contre les criminels (ou qu'ils se rendent sans coup férir), ils seront ligotés et transportés sur l'île, à moins que les activités du gang n'aient pris fin sur celle-ci et qu'ils aient besoin d'effacer les traces de leurs activités. Dans ce cas, les personnages seront simplement saucissonnés et abandonnés dans l'entrepôt. On imagine volontiers que les personnages chercheront ensuite à retrouver les criminels, mais ceci est une autre histoire!

FIN DE L'AVENTURE

Il est à espérer que les personnages auront sauvé le professeur et son équipe, puis vaincu les criminels et livrés ceux-ci à la police. La police interrogera les personnages et le professeur pour vérifier leur version des faits, mais, à moins que quelque chose de grave ne se soit produit, ils seront relâchés.

- Le scénario est une *réussite partielle* si les personnages ont réussi à sauver le professeur et sa petite fille, mais pas à arrêter le trafic d'antiquités.
- S'ils ont aussi réussi à livrer les criminels à la justice, mais pas à arrêter le trafic, ou l'inverse, c'est une *réussite majeure*.
- Si les personnages ont réussi sur ces trois tableaux, c'est une *réussite totale*.

Les criminels capturés subiront des peines exemplaires. La police grecque déteste le trafic d'antiquités, et aime encore moins le kidnapping.

Adam Finley sera accusé de fabrication et vente de faux objets d'art, et de recel d'antiquités volées. Sa sentence sera plus légère, car il coopérera avec la justice pour identifier ses complices et témoigner contre eux.

Si Morgan Richards et Mademoiselle Grey sont arrêtés, Richards tentera de soudoyer la police et de les faire libérer. Mademoiselle Grey s'échappera seule, au besoin. Elle fera son rapport à la Pieuvre... les personnages pourraient bien s'être fait un nouvel ennemi.

RÉCOMPENSES

S'ils ont sauvé les archéologues kidnappés, les personnages gagneront une petite réputation, et même quelques amis s'ils n'étaient pas déjà amis avec le professeur. Offrez aux personnages un jet de Récompense à leur compétence de **Statut**.

Il en ira de même s'ils ont réussi à arrêter les contrebandiers dans l'entrepôt. Offrez-leur un jet de Récompense de **Statut** pour ça aussi.

De plus, leur employeur (ou même le gouvernement grec) leur donnera une récompense pour avoir mis fin au réseau de contrebande. Offrez aux personnages un jet de Récompense en **Ressources**.

PERSONNAGES DU CHEF DES OPÉRATIONS

LES GENTILS



PROFESSEUR ALEXANDROS GIORGIOS

Le professeur Giorgios est un homme d'environ soixante-dix ans. Mince, il a des cheveux gris et porte d'épaisses lunettes. Passionné par l'Histoire, il prend comme un affront personnel que quelqu'un détruise un artefact historique. Il est très protecteur vis-à-vis d'Elena.

Alexandros Giorgios

Initiative: 4 **Vitalité:** 4

Compétences: Base 45 %, Spécialité (archéologie) 85 %, Sciences humaines 75 %, Langues 65 %



ELENA GIORGIOS

C'est une jeune femme attirante d'une vingtaine d'années. Elle vit avec son grand-père depuis le décès de ses parents il y a quelques années. Elle l'aide avec son expédition, mais elle souhaite continuer ses études d'art à l'université. Elle n'a pas peur de dire ce qu'elle pense, ce qui lui attire parfois des ennuis.

Elena Giorgios

Initiative: 4 **Vitalité:** 4

Compétences: Base 45 %, Sciences humaines 65 %, Langues 65 %, Pilotage 45 %



CHRISTOS PAPANDREOS

Jeune étudiant en archéologie. Il aide le professeur Giorgios dans ses fouilles. Il a le béguin pour Elena, mais elle ne nourrit aucune affection particulière pour lui.

Christos Papandreas

Initiative: 5 **Vitalité:** 5

Attaques:

- **Arme improvisée:** 35 %, 3dX, Fragile
- **Mains nues:** 35 %, 2dX

Défense: 35 %

Compétences: Base 35 %, Sciences humaines 45 %, Corps-à-corps 35 %



THOMASSO CONSTANTINO

Autre jeune étudiant en archéologie, plus âgé que Christos de deux ans.

Thomasso Constantinou

Initiative: 5 **Vitalité:** 6

Attaques:

- **Arme improvisée:** 35 %, 3dX, Fragile
- **Mains nues:** 35 %, 2dX

Défense: 35 %

Compétences: Base 45 %, Sciences humaines 45 %, Pilotage 35 %

LES CRIMINELS



MEHMET ELOGEN

Chef du gang des criminels. C'est un ancien révolutionnaire turc qui se cache des autorités de son pays, ayant causé récemment pas mal de grabuge avec ses discours politiques. Ayant soif de fortune et de pouvoir, il a la personnalité d'un vendeur de voitures cauteleux. Quelque chose dans son apparence et son comportement met les autres mal à l'aise. Il est possible qu'il ne soit pas entièrement stable mentalement.

Il est maigre et possède de grands yeux, des joues un peu creusées et des cheveux filasse qui collent sur les côtés de son visage. Il n'a pas encore trente ans.

Mehmet Elogen

Descripteurs: Lieutenant, Inverser (2), Attaque multiple (2)

Initiative: 7 **Vitalité:** 5

Attaques:

- **Pour une poignée de douleurs:** 45 %, 2dX
- **Beretta 9 mm:** 35 %, 5dX, bruyant, portée courte (3), munitions (9-0)

Défense: 35 %

Compétences: Base 45 %, Opérations criminelles 65 %, Vigilance 65 %, Agilité 65 %, Pilotage 65 %, Furtivité 65 %



BORIS RECCEP

Boris est grand et fort, mais pas très intelligent. Il est tombé sous la coupe de Mehmet et pense qu'il travaille pour une bonne cause. Il y a peu de chance qu'il prenne la moindre initiative. Lui aussi est turc.

Boris Reccep

Descripteurs: Lieutenant, Inverser (2), Attaque multiple (2)

Initiative: 5 **Vitalité:** 8

Attaques:

- **Pour une poignée de douleurs:** 65 %, 2dX
- **Beretta 9 mm:** 35 %, 5dX, bruyant, portée courte (3), munitions (9-0)

Défense: 35 %

Compétences: Base 45 %, Vigilance 45 %, Agilité 45 %, Furtivité 45 %, Intimidation 85 %, Corps-à-corps 65 %, Tir 35 %



ADAM FINLEY

C'est l'artiste qui crée les copies pour le gang. C'est un Irlandais à la carrure mince qui a fait carrière dans la vente de fausses antiquités. C'est un excellent artiste, mais comme il n'a pas eu la gloire qu'il espérait, il a décidé de se venger sur le monde de l'art et de gagner beaucoup d'argent en vendant des contrefaçons.

Adam Finley

Descripteurs: Sous-fifre

Initiative: 5 **Vitalité:** 5

Attaques:

● **Boxe irlandaise:** 45 %, 2dX

Compétences: Base 35 %, Art 85 %, Contacts 65 %, Sciences humaines 65 %, Pilotage 15 %



LE GANG DE MEHMET

Une bande de gagne-petit venant de diverses parties du monde (Russie, Grèce, Bulgarie). Ils composent la majeure partie du gang. Ce sont tous des hommes de vingt-cinq à trente ans.

Sous-fifres 1 à 7

Descripteurs: Sous-fifre

Initiative: 7 **Vitalité:** 5

Attaques:

● **Paf! Pif! Vlan !:** 55 %, 2dX

● **Beretta 9 mm:** 55 %, 5dX, bruyant, portée courte (3), munitions (9-0)

Compétences: Base 35 %, Tir 55 %, Agilité 45 %, Force 55 %



MORGAN RICHARDS

C'est un homme d'affaires américain et arrogant. Il finance les activités des criminels et en attend de juteux bénéfices. La quarantaine bien tassée, il porte un costume impeccable. Il traite tous ceux qui l'entourent comme des inférieurs et considère que l'argent peut tout acheter. Il pense qu'il est le centre du monde. Il est marié, mais il ne laisse jamais passer une occasion de draguer une jolie jeune femme qui croise son chemin. Il est réputé pour être sans pitié et pour tremper dans des affaires louches.

Morgan Richards

Descripteurs: Chef, Inverser (4), Contre-attaque, Attaques multiples (3)

Initiative: 5 **Vitalité:** 8

Attaques:

- **Crochet du droit américain:** 45 %, 2dX
- **Canne épée:** 75 %, 5dX, précis

Défense: 55 %

Compétences: Base 45 %, Spécialité 75 %, Vigilance 15 %, Endurance 55 %, Pilotage 55 %, Ressources 85 %, Statut 45 %, Droit 45 %, Se vanter 105 %



ISABELLE GREY

Cette Américaine très sexy d'une trentaine d'années est officiellement la secrétaire de Morgan Richards. Officieusement, elle est aussi son amante.

Toutefois, à l'insu de Richards, elle n'est loyale qu'envers la Pieuvre (elle porte le numéro 169) et elle le sacrifiera volontiers pour éviter de se faire capturer. Elle l'a manipulé pendant des années grâce à la séduction, l'hypnose et même des drogues expérimentales, déroband de grosses sommes d'argent et s'assurant que la Pieuvre ait des tentacules dans toutes ses entreprises... particulièrement celles qui traitent avec le gouvernement. Elle porte un bijou en forme de pieuvre.

Elle et les autres membres de sa cellule travaillent sous couverture pour s'assurer que la Pieuvre reçoive de l'argent et de l'influence, leur méthode consistant à œuvrer pour des personnes ou des organisations riches et puissantes. Il lui est aussi arrivé de diriger de petites équipes d'agents de la Pieuvre pour dérober des objets de valeur qui ont été revendus au marché noir.

Numéro 169

Descripteurs: Lieutenant, Inverser (2), Attaque multiple (2)

Initiative: 6 **Vitalité:** 5

Attaques:

- **Arts martiaux de la Pieuvre:** 65 %, 2dX
- **Pistolet de poche:** 75 %, 4dX, portée courte (1), munitions (7-0), discret

Défense: 35 %

Compétences: Base 45 %, Séduction 85 %, Vigilance 65 %, Agilité 65 %, Furtivité 55 %, Déguisement 65 %, Pilotage 45 %

AIDES DE JEU

Toutes les accroches scénaristiques devraient bien entendu être adaptées à chaque campagne, notamment en provenant d'individus ou d'organisations spécifiques.

ACCROCHES

Choisissez deux aides de jeu de départ qui correspondent à deux des personnages joueurs. Si ces deux personnages entraînent les autres dans l'aventure, récompensez-les en les laissant cocher une case d'amélioration chacun.

Némésis: la Pieuvre (Éloïse)

Ceci est une accroche d'aventure. Utilisez-la afin d'entraîner vos amis dans l'aventure, et aider le Chef des Opérations à démarrer le scénario!

Votre enquête sur la Pieuvre vous a mené à ce qu'on appelle la « filière grecque ». Apparemment, la Pieuvre trempe dans un réseau de contrebande d'œuvres d'art impliquant un riche Américain et des antiquités minoennes provenant d'une expédition récente dans la mer Égée. Enfin, vous voilà sur le point de trouver des preuves de l'existence de cette infâme organisation!

Enquêtrice (Yurika)

Ceci est une accroche d'aventure. Utilisez-la afin d'entraîner vos amis dans l'aventure, et aider le Chef des Opérations à démarrer le scénario!

Un célèbre hôtel des ventes vous a demandé d'enquêter sur l'émergence récente de statues, prétendument des antiquités minoennes. L'hôtel des ventes, soucieux de préserver sa réputation, soupçonne que les statues sont des faux extrêmement bien réalisés. Si vous pouvez prouver qu'ils sont authentiques, votre client sera très intéressé. Et si ce sont bien des faux, aider à mettre fin à ce trafic redorera leur blason.

Historien (Harry)

Ceci est une accroche d'aventure. Utilisez-la afin d'entraîner vos amis dans l'aventure, et aider le Chef des Opérations à démarrer le scénario!

Le professeur Alexandros Giorgios et son expédition archéologique rapportent avoir fait des découvertes très intéressantes. Il vous invite à Athènes pour vous montrer quelques-unes de ces antiquités. Sa petite-fille, Elena, viendra vous chercher et vous emmènera sur le site de fouilles. Vous la rencontrerez aux *Argonautes*, un restaurant de fruits de mer du Pirée, le lundi 17 mai.

Aventurier (Paul)

Ceci est une accroche d'aventure. Utilisez-la afin d'entraîner vos amis dans l'aventure, et aider le Chef des Opérations à démarrer le scénario!

Un de vos amis, très riche, collectionne les œuvres d'art. Il a entendu dire que de nombreuses statues grecques, et peut-être même minoennes, ont fait surface sur le marché. Il veut que vous alliez en Grèce acquérir quelques-unes des plus belles œuvres, pour pas trop cher. Les frais seront pris en charge, dans les limites du raisonnable. Bien sûr, il est très important d'être certain de la provenance des œuvres, alors attention aux faussaires! Cela promet d'être une aventure intéressante.

Agent secret (Frida)

Ceci est une accroche d'aventure. Utilisez-la afin d'entraîner vos amis dans l'aventure, et aider le Chef des Opérations à démarrer le scénario!

L'agence secrète pour laquelle vous travaillez s'inquiète d'une augmentation d'activités potentielles d'autres organisations dans la Méditerranée. Ceci coïncide avec une expédition archéologique menée par le professeur Alexandros Giorgios dans la région. On soupçonne que l'expédition soit une couverture pour des opérations secrètes. Allez en Grèce et enquêtez sur ce qu'il se passe. Faites votre rapport et mettez un terme à tout cela, si cela vous semble opportun. L'agence niera toute connaissance de vos activités (et de vos associés) si vous vous faites capturer ou démasquer. Cette aide de jeu s'autodétruirait dans cinq secondes.

Coqueluche des médias (Elektra)

Ceci est une accroche d'aventure. Utilisez-la afin d'entraîner vos amis dans l'aventure, et aider le Chef des Opérations à démarrer le scénario!

Quelques jours à peine après votre dernier passage au journal télévisé, vous recevez un télégramme de votre amie grecque, Elena Giorgios. Elle vous demande de la rencontrer au restaurant *Les Argonautes* le lundi 17 mai et d'amener quelques amis. Le télégramme ne dit rien de plus, ce qui est curieux en soi. Elle est plus coutumière des longues lettres que des courts télégrammes. Peut-être qu'elle a des problèmes et qu'elle ne pouvait pas contacter quelqu'un de plus proche?

APPENDICE

NOMS GRECS

Noms masculins	Noms féminins	Noms de famille
Allessandro	Alexandra	Alexopoulos
Andreas	Alexia	Calligaris
Basil	Anastasia	Christopoulos
Cristo	Andrea	Dimopoulos
Cristobal	Angelina	Florakis
Dimitri	Cassandra	Galanis
Esteban	Daphne	Georgiou
Filippe	Elena	Ionnidis
Giorgio	Eudora	Karras
Hektor	Georgina	Kiriakidis
Jorge	Isadora	Lekkas
Klaus	Katerina	Michalos
Krystof	Larissa	Nicolaides
Leandro	Melanie	Pappas
Lucas	Melissa	Sifakis
Lysander	Nicole	Stavropoulos
Nicholas	Nyssa	Theodoridis
Nicholau	Sophia	Vasileiou
Pedro	Thalia	Vasilopoulos
Stefanos		
Thaddeus		

CE QU'A TROUVÉ LE PROFESSEUR

Le professeur et son équipe ont trouvé un certain nombre d'antiquités différentes d'origine minoenne.

Parmi les découvertes se trouvent des tablettes écrites dans un langage qui ressemble au Linéaire A, une langue minoenne, ainsi qu'un artefact similaire au mécanisme d'Anticythère, qui semble conçu pour calculer les vents, courants et marées tout au long des années au lieu des éclipses et des phénomènes astronomiques.

Ce qui est intéressant est que certaines des tablettes mentionnent les Colonnes d'Hercule. Elles datent cependant de presque mille ans avant que les dialogues platoniciens ne les mentionnent en tant que point de référence sur la route de l'Atlantide. Serait-ce un indice vers la localisation de la véritable cité d'Atlantis?

Les tablettes décrivent des fragments de l'histoire minoenne. Ces découvertes ont une immense valeur historique et scientifique, mais les criminels n'en ont pas après ces objets: ils n'y comprennent rien et il leur semble impossible de les vendre. Au lieu de cela, ils s'intéressent au grand nombre de statues et de fragments de bijoux en or qui ont été trouvés.

Une grande quantité de poteries et d'autres objets détaillent la vie quotidienne des minoens. Ils révèlent que l'île commerçait régulièrement avec la Crète (les minoens) et Athènes. Une petite cité se trouve sur l'île, comprenant un palais, un temple et son propre port.

Dans le monde réel, le Linéaire A n'a été découvert qu'en Crète et en 1973. Il n'a pas encore été déchiffré.

ET APRÈS ?

Il existe de nombreuses façons d'étendre ce scénario ou d'en proposer une suite:

- Que se passerait-il s'il y avait des galeries souterraines sous les ruines de Phylakes? Peut-être renferment-elles une cache abritant de l'orichalque, ce métal mythique que l'on dit plus précieux que l'or et le platine.
- Bien sûr, Monsieur Richards possède un immense yacht, d'une grande valeur, mais sans doute moins que celle de tous les artefacts mystérieux qu'il renferme. Si Monsieur Richards s'est échappé, peut-être que les joueurs pourront intercepter son yacht et se glisser à bord?
- Les contacts d'Isabelle Grey avec la Pieuvre méritent de plus amples recherches. Où s'est-elle donc échappée?
- Et si la tablette trouvée sur l'île (ou tout autre artefact) faisait partie d'un texte décrivant la route menant de Minos à Atlantis?



RÈGLES DU KIT D'INTRODUCTION

Ces règles sont une version abrégée de celles du livre de base de *The Troubleshooters: les Risque-tout*, conçues pour faire jouer le scénario d'introduction. Le scénario suppose que le Chef des Opérations (le maître de jeu) sait déjà ce qu'est un jeu de rôle et comment cela fonctionne, et qu'il peut l'expliquer à celles et ceux qui ne le savent pas.

LANCER LES DÉS

The Troubleshooters: les Risque-tout utilise des dés à six faces et des dés de pourcentage.

Nom	Signification	utilisé lors de
d%	dé de pourcentage	jets de tâches, certaines tables
Nd6	somme de N dés à six faces	
NdR	réserve de N dés à six faces	jets d'encaissement, jets de récupération
NdX	réserve de N dés à six faces « explosifs »	jets de dégâts

Jets de pourcentages: tout jet de tâche utilise un jet de pourcentage, noté « **d%** ». Utilisez deux dés à dix faces pour générer un nombre aléatoire entre 1 et 100. Lisez l'un des dés comme celui des dizaines (par exemple un dé à dix faces numérotées de 00 à 90) et l'autre comme celui des unités. Le résultat 00/0 doit être lu comme « 100 ». Souvenez-vous des chiffres des dizaines et des unités, le système de jeu peut parfois utiliser ces résultats individuellement.

- Le chiffre des **dizaines** est entre 0 et 9, sauf dans le cas d'un résultat de 00/0, auquel cas il compte pour 10. Le chiffre des **dizaines** peut être limité par la valeur de compétence de votre personnage en cas de succès.
- Le chiffre des **unités** se situe également entre 0 et 9, et il n'y a pas de cas particulier en cas de « 100 ». Il est utilisé en conjonction avec la difficulté du jet.

La plupart du temps, le jet de pourcentage est utilisé pour les jets permettant d'effectuer une tâche. Lors d'un jet de tâche, on compare ce résultat aléatoire à la valeur d'une compétence afin de déterminer la réussite ou l'échec d'une action. Parfois on utilise un jet de pourcentage pour déterminer aléatoirement un résultat dans une table.

Dés à six faces: communément appelés **d6**, ils sont employés pour de nombreux jets, mais jamais les jets de tâches. Par exemple, on les utilise pour les jets de dégâts, d'encaissement et de récupération. Si vous devez lancer plusieurs **d6**, le nombre est indiqué juste avant. Par exemple, « **4d6** » signifie qu'il faut lancer quatre dés à six faces.

Somme de d6 (Nd6): lancez le nombre requis de **d6** et faites la somme des résultats.

Jets de dégâts (NdX): les jets de dégâts sont utilisés pour infliger des blessures et dommages, et vont de **2dX** pour les attaques sans armes à **7dX** pour les mitrailleuses. Utilisez des dés à six faces « explosifs ». Un dé « explosif » signifie que lorsque le résultat est 6, on lance un **d6** supplémentaire.

- Lancez le nombre requis de **d6**.
- Si vous avez tiré des 6, lancez **1d6** supplémentaire pour chacun d'eux. Continuez de lancer d'autres dés si vous obtenez d'autres 6, jusqu'à ce que vous n'en obteniez plus.
- Chaque résultat de 4 à 6 est égal à 1 point de **Vitalité** perdu.

Jets d'encaissement et de récupération (NdR): les jets d'encaissement sont utilisés pour réduire les pertes de **Vitalité**, et sont habituellement le résultat du port d'une protection. Les jets de récupération sont utilisés pour récupérer la **Vitalité** perdue. Les jets d'encaissement sont peu courants, mais les jets de récupération arrivent régulièrement. À l'instar des jets de dégâts, utilisez des **d6** en tant que réserve de dés, mais, à la différence des jets de dégâts, ces dés ne sont jamais « explosifs ».

- Lancez le nombre requis de **d6**.
- Chaque résultat de 4 à 6 est égal à 1 point d'encaissement ou de récupération.

RÉSOLUTION DES ACTIONS

The Troubleshooters: les Risque-tout se joue comme un dialogue entre les joueurs et le Chef des Opérations. Le Chef des Opérations plante le décor et décrit la scène. Les joueurs décrivent les actions ou les réactions de leurs personnages. La situation se développe selon le bon sens, ou en utilisant et interprétant les règles. D'autres choses se produisent qui sont les conséquences des premières, et ainsi de suite. De cette façon, ensemble, vous créez une histoire.

Parfois, l'issue d'une action est incertaine. Vous aurez besoin d'une structure afin de progresser dans une scène, ou d'une manière de résoudre les actions de sorte que chacun trouve cela « juste ». C'est là qu'entre en jeu la règle de résolution des tâches. La règle la plus basique de *The Troubleshooters: les Risque-tout* est la suivante:

Lorsque vous désirez faire quelque chose, décrivez ce que vous voulez faire et comment. Si le résultat souhaité est possible, mais pas garanti, trouvez une compétence appropriée en votre possession, faites un jet de pourcentage, et comparez le résultat à la valeur de votre compétence. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la compétence, la tâche réussit. Si

le résultat est supérieur à la valeur de la compétence, la tâche échoue.

Ceci est un « jet de tâche », une tentative de faire une action dont l'issue est incertaine, utilisant les dés pour déterminer ce qu'il se passe.

Quand utiliser les dés ?

Utilisez les dés lorsque...

- La réussite ou l'échec ne sont pas garantis.
- Vous tentez quelque chose de dangereux, osé ou difficile, qui peut avoir de sérieuses conséquences.
- Vous essayez de résister ou de faire obstacle à quelqu'un d'autre.
- Vous voulez utiliser vos compétences pour frimer.
- Vous pensez que c'est intéressant.

N'utilisez pas les dés lorsque...

- L'issue n'est pas intéressante ou importante pour l'histoire.
- Il n'y a pas de risque, de danger ou de véritable défi.
- Le seul résultat d'un échec ou d'une réussite est que rien ne se passe.
- Rien ne fait obstacle à l'action du personnage.
- Quelqu'un d'autre a déjà effectué un jet de tâche pour accomplir la même chose et échoué. Si vous aviez voulu tenter de l'aider, il aurait fallu le dire avant le jet afin d'espérer le rendre plus facile.
- Le personnage ne peut pas affecter la situation de quelque manière que ce soit.

PLANTER LE DÉCOR

Il est rare que les moindres détails d'une histoire soient tous intéressants. Il est bon de faire des ellipses: on se fiche de savoir à quel moment votre personnage va aux toilettes (sauf si un agent de la Pieuvre y a posé une bombe, auquel cas cela devient très intéressant).

La plupart du temps, on se concentre sur les événements les plus palpitants en utilisant des **scènes**. Ce sont des situations encadrées dans lesquelles il se produit quelque chose d'intéressant. On saute les passages sans histoires.

Il y a trois types de scènes:

Scène de transition: utilisez ce type de scène lorsque vous voulez passer à la suite de l'histoire. Souvent, il s'agit d'un voyage. S'il y a la moindre action pendant cette scène, résumez la situation, faites les jets de dés si c'est nécessaire, notez certaines choses au besoin, puis passez à autre chose.

Il existe un genre particulier de scène de transition, la **scène du plan**. Lors de cette scène, les joueurs se penchent sur les indices, décident de ce qu'ils vont faire, et se procurent du matériel. Le Chef des Opérations est rarement impliqué dans cette scène, à moins que les joueurs ne lui demandent où se procurer ce dont ils ont besoin. Lorsque les participants ont fini, elle est souvent suivie d'une scène de voyage vers le lieu où le plan sera mis en place.

Scène détaillée: les scènes détaillées sont utilisées lorsqu'il vous serait difficile de résumer ce qu'il se passe en termes d'interactions. On joue et gère ce qu'il s'y passe, action par action, réplique par réplique. Lorsque les héros infiltrent une base de la Pieuvre, cherchent des preuves dans le laboratoire du Docteur Nephario ou se mêlent aux invités du casino de Monte-Carlo, il s'agit de scènes détaillées.

Scène d'action: c'est un type spécifique de scène détaillée au cours de laquelle il y a du grabuge. Non seulement il faut y résoudre des actions, mais il faut déterminer leur ordre et leurs conséquences immédiates. Toutes les scènes de combat sont des scènes d'action, mais toutes les scènes d'action ne sont pas des scènes de combat.

Concevoir une scène

Lorsque vous plantez le décor, déterminez les éléments suivants:

- **Où?** Où se passe la scène? Sur la route? Dans le bar de l'hôtel? Dans un temple perdu au fin fond de la jungle cambodgienne? Quelle est la description de ce lieu?
- **Quoi?** Qu'est-ce qu'il se passe? Les méchants pourchassent-ils les héros? Est-ce une fête, ou une bagarre?
- **Qui?** Qui participe, en dehors des personnages joueurs?

Lors d'une scène de transition, vous n'avez pas besoin de passer trop de temps à décrire la scène. Il peut suffire d'expliquer que les personnages se retrouvent « dans un aéroport bondé près de Paris ». Lorsque vous passez à une scène détaillée ou une scène d'action, le besoin d'une information plus spécifique se fait sentir, mais vous n'avez pas besoin de tout décrire en une seule fois.

JETS DE TÂCHES

Un jet de tâche est un jet de pourcentage (avec un **d%**) comparé à un modificateur et une valeur de compétence pour déterminer si une tâche réussit ou non.

Jet de tâche standard

Le jet de tâche standard est un jet de **d%** directement comparé à la valeur de la compétence.

- Si le jet est inférieur ou égal à la valeur de la compétence, la tâche **réussit**.
- Si le jet est supérieur à la valeur de la compétence, la tâche **échoue**.

Modificateurs

Les modificateurs symbolisent les circonstances qui vont au-delà de l'expertise du personnage et qui influent sur ses chances de succès. Du bon matériel peut rendre la tâche plus simple, les conditions climatiques plus compliquées: ce sont des modificateurs typiques. Les modificateurs positifs,

ou bonus, rendent une tâche plus facile, et les modificateurs négatifs, ou malus, rendent la tâche plus difficile. Tous deux sont mesurés en « pips ».

Si un jet possède un modificateur, comparez d'abord les **unités du d%** au modificateur, avant même la comparaison avec la valeur de la compétence.

Bonus: lorsqu'une tâche est rendue plus facile, appliquez un bonus, noté « +X pips ».

- Vérifiez que les **unités du jet de d%** sont entre 1 et X. Si tel est le cas, la tâche réussit quel que soit le résultat du **d%**.
- Si les **unités du jet** ne sont pas comprises entre 1 et X, le résultat du **d%** est comparé comme de coutume avec la valeur de compétence pour savoir si la tâche réussit.

Elektra et Éloïse tentent d'empêcher un agent secret d'atteindre Vienne. Leur objectif premier est d'atteindre la frontière avant l'agent secret afin qu'elles puissent la faire fermer par les douaniers. Hélas, la Lancia d'Elektra a un problème, et Éloïse essaie de la réparer. Par chance, elle possède une boîte à outils, laquelle lui donne +2 pips pour réparer quelque chose.

Éloïse possède 45 % en Mécanique et fait un 81. La tâche est réussie, même si 81 est supérieur à 45, parce que les unités du jet (1) sont comprises entre 1 et 2 (le modificateur de +2 pips). Elle identifie rapidement le problème comme étant un joint desserré du système de refroidissement. Elle le resserre, et remplit le réservoir d'eau.

Malus: lorsqu'une tâche est plus difficile que de coutume, on applique un modificateur négatif noté « -X pips ».

- Vérifiez que les **unités du d%** sont entre 1 et X. Si tel est le cas, la tâche échoue quel que soit le résultat du **d%**.
- Dans le cas contraire, comparez le résultat du **d%** à la valeur de compétence comme de coutume.

Vous pouvez utiliser le guide suivant pour déterminer les modificateurs à appliquer en fonction de la difficulté de la tâche:

Difficulté	Modificateur
Très facile	+5 pips
Facile	+2 pips
Normal (la plupart des jets)	-
Difficile	-2 pips
Très difficile	-5 pips

Modificateurs multiples

Vous pouvez additionner les modificateurs entre eux, du moment qu'ils sont de catégories différentes. Les catégories sont:

- Difficulté
- Circonstances
- Matériel
- Capacités

Il n'est possible d'utiliser qu'un seul modificateur par catégorie. Les bonus et malus s'annulent pip par pip. Notez que quel que soit le modificateur, le 0 sur le dé des **unités** n'est pas affecté.

Réussite

En cas de réussite, l'action a le résultat souhaité.

Échec

La plupart du temps, un échec signifie que la tâche échoue.

Vous ne pouvez pas réessayer. Vos amis non plus. Vous devez changer les circonstances de l'action de manière significative si vous désirez retenter votre chance. Par exemple, ce doit être une autre scène et vous aurez sans doute besoin du matériel adéquat ou d'aide supplémentaire.

Un échec, c'est ennuyeux et ça stoppe l'histoire tout net. Notre philosophie est celle de « l'échec en avant »! Lors d'un échec, quelque chose d'autre se produit en plus du fait que le résultat souhaité ne se produise pas. Lorsqu'il ne s'agit pas d'une scène de combat, le Chef des Opérations peut considérer que les complications suivantes peuvent se produire.

- Les personnages sont séparés.
- Les personnages attirent l'attention de quelqu'un.
- Changez la scène ou le lieu.
- Les personnages perdent du matériel ou des effets personnels.

Cases d'amélioration

Lorsqu'un personnage joueur utilise une compétence et que cela fait progresser l'histoire, pour la première fois lors de chaque session, il gagne une case d'amélioration. Une petite case se trouve près de la valeur de compétence: il convient alors de la cocher. On ne peut cocher une compétence qu'une fois par session de jeu.

Il n'est pas indispensable d'effectuer un jet avec la compétence en question, il suffit de l'utiliser d'une manière qui fasse progresser l'histoire. Utiliser une compétence simplement pour tenter de cocher sa case ne fait pas avancer l'histoire: le Chef des Opérations ne sera probablement pas dupe, et refusera que le joueur la coche. Voici quelques situations dans lesquelles le maître de jeu devrait opposer son veto:

- Quelqu'un a déjà essayé cette action et échoué.
- Il n'y a aucun risque, danger ou défi pour cette action.
- L'action n'est pas importante pour l'histoire.

Après chaque session de jeu, lors du débriefing, chaque joueur utilise les cases cochées afin de tenter d'améliorer ses compétences.

JETS EN OPPOSITION

Lorsqu'un personnage confronte ses facultés à celles d'un autre, il s'agit d'un jet en opposition.

- Tous les participants effectuent un jet de tâche.
- Si les deux participants échouent, il s'agit d'une égalité. Aucun des deux ne perd ni ne gagne.
- Si l'un des participants réussit et pas l'autre, celui qui a réussi gagne le jet en opposition.
- Si les deux participants réussissent, celui qui a obtenu le résultat le plus élevé gagne le jet en opposition.
- Si les deux participants réussissent, mais que leurs jets sont égaux, le jet en opposition est une égalité. Aucun des deux ne perd ni ne gagne.

Lorsque des personnages attaquent et se défendent, l'assaillant n'inflige des dégâts que s'il gagne le jet en opposition. Si le défenseur et l'assaillant réussissent tous les deux, mais que le jet est une égalité, le défenseur « gagne » par défaut.

INVERSER UN JET

Dans certaines circonstances, il est possible d'**inverser** un jet de tâche. Ceci peut vous sauver la mise et transformer un échec en réussite. Vous pouvez inverser un jet de tâche en dépensant **2 points de récit**, ou si une capacité vous permet d'inverser un jet. Inverser un jet grâce à une capacité est soit conditionnel, soit ne peut être effectué qu'un certain nombre de fois par session de jeu, soit ne coûte que **1 seul point de récit**, mais est limité à certaines compétences ou situations.

Lorsque vous souhaitez inverser un jet de tâche:

- Annoncez au Chef des Opérations le moyen par lequel vous inversez le jet (dépense de **points de récit**, capacité, etc.)
- Inversez le chiffre des **dizaines** et celui des **unités** sur votre **d%**. Un résultat de 73 devient un 37, un 29 devient un 92, et ainsi de suite. Un résultat de 100 reste un 100.

KARMA

Si les **dizaines** et les **unités** du **d%** sont identiques (par exemple un 11, 22, 33 et ainsi de suite, y compris 99 et 00/0) le **Karma** entre en jeu.

Dans ce cas, le personnage du joueur obtient d'ores et déjà **1 point de récit**. En plus de cela, si le jet est réussi, il s'agit de **Bon Karma**. S'il échoue, c'est du **Mauvais Karma**.

Le **Bon Karma** signifie que quelque chose de favorable au personnage se produit. Ce n'est pas forcément une « réussite critique », mais c'est quelque chose de bien qui peut n'avoir aucun rapport. Certaines situations ont des règles ou des recommandations pour le **Bon Karma**. Dans le cas contraire, vous, le Chef des Opérations, devrez inventer quelque chose. Vous pouvez toujours vous rabattre sur les suggestions suivantes:

- Des circonstances favorables font que le prochain jet du personnage est à **+2 pips**.
- L'adversaire du personnage joue de malchance: son prochain jet lors de la même scène est à **-2 pips**.

Le **Mauvais Karma** signifie que quelque chose de défavorable au personnage se produit. Tout comme avec le **Bon Karma**, cela n'est pas un « échec critique ». Certaines situations ont des règles spécifiques pour le **Mauvais Karma**. Dans le cas contraire, vous, le Chef des Opérations, devrez inventer quelque chose. Voici deux suggestions:

- Des renforts arrivent pour aider l'ennemi.
- Le prochain jet du personnage est à **-2 pips**.

DÉFIS

Les défis sont utilisés dans des situations qui nécessitent de la coopération, prennent du temps, ou impliquent des compétences diverses (entre trois et cinq compétences).

Les défis sont une suite de jets de tâches. Un défi a un résultat qui dépend du nombre de ces jets de tâches qui ont réussi.

Lors de la conception d'un défi, spécifiez quelles seront les compétences utilisées et pourquoi, une liste de modificateurs (facultatif) et une liste de résultats et ce qu'ils signifient. S'il y a plus de modificateurs que de compétences, ils peuvent s'additionner à la discrétion du Chef des Opérations.

Résultat

Il y a cinq résultats possibles pour un défi.

- **Excellent**: mieux que le résultat souhaité. Un effet supplémentaire, un résultat d'une qualité qui améliore les

conséquences du projet, donne des bonus aux prochains jets, etc.

- **Bon**: c'est le résultat souhaité, ni plus ni moins.
- **Limité**: c'est le résultat souhaité, mais un effet ou un événement négatif vient le nuancer. Il peut s'agir d'un choix difficile, d'un défaut, de malus à de futurs jets, etc.
- **Mauvais**: les personnages n'obtiennent pas ce qu'ils désirent. Le projet échoue, ils n'atteignent pas leur destination, etc., mais ils obtiennent un « prix de consolation », comme par exemple pouvoir réutiliser le matériel, ou apprendre quelque chose qui leur permettra de retenter la tâche avec un bonus.
- **Désastreux**: tout ce qui pouvait mal se passer s'est mal passé. Il est d'ailleurs probable que quelque chose qui ne pouvait pas rater a raté quand même.

Jouer un défi

Lorsque vous jouez un défi, dites aux joueurs quelles compétences sont requises. Les joueurs devront répartir les tâches le plus équitablement possible entre les personnages présents lors de la scène. Chaque personnage devrait avoir à effectuer au moins un jet de tâche.

Ensuite, les joueurs font leurs jets. Vérifiez le nombre de réussites, et dans quelles compétences. En fonction du nombre de jets et de réussites, vous obtenez un résultat sur la table ci-dessous.

Nombre de jets de tâches	Nombre de jets de tâches réussis					
	0	1	2	3	4	5
3	Désastreux	Limité	Bon	Excellent	–	–
4	Désastreux	Mauvais	Limité	Bon	Excellent	–
5	Désastreux	Mauvais	Limité	Limité	Bon	Excellent

CONCEVOIR DES DÉFIS

- Commencez par faire la liste des compétences nécessaires.
- Décidez d'un **résultat « bon »**, en fonction du résultat souhaité.
- Décidez de ce qu'il se passe si les joueurs n'obtiennent pas le résultat désiré. Souvent, il n'arrive rien d'autre que de ne pas obtenir ce qu'on veut. C'est le « **Mauvais** » résultat.
- Décidez du pire qui pourrait arriver. C'est le **résultat « Désastreux »**.
- Ajoutez quelque chose de mieux au résultat souhaité pour obtenir le **résultat « Excellent »**, et un contretemps pour le **résultat « Limité »**. Vous pouvez tout à fait inventer cela sur le moment en fonction de la situation.

Défis en opposition

Un défi en opposition fonctionne exactement comme un défi normal, si ce n'est que les jets de tâches sont des jets en opposition. Le camp qui « lance » le défi décide du résultat souhaité, qui devient le « **Bon** » résultat. L'autre camp décide de leur résultat souhaité, qui devient le « **Mauvais** » résultat.

Le **résultat « Excellent »** est la victoire complète des instigateurs du défi, le **résultat « Désastreux »** est la victoire totale de l'ennemi. Un **résultat « Limité »** est un genre de match nul.

COMBAT ET CONFLIT

Dans *The Troubleshooters: les Risque-tout*, les dangers, défis, bagarres, fusillades et explosions spectaculaires abondent. Toutefois, *The Troubleshooters: les Risque-tout* n'est pas un jeu sombre ni un jeu qui tue ses héros. Il se peut que votre personnage tombe inconscient, soit mis Hors de combat, disparaisse d'une scène ou soit fait prisonnier (un classique du genre), mais il ne mourra pas à moins que ce soit ce que vous vouliez, ou qu'il ait fait quelque chose de vraiment stupide.

Cela étant dit, nous voulons tout de même que les combats soient équilibrés. Si vous comptez capturer ou même tuer les personnages, il vaut mieux le faire dans les règles, même si c'est vous le Chef des Opérations.

Un combat sans fioritures, c'est ennuyeux. Lorsque vous prévoyez un combat, donnez-lui un contexte, donnez-lui du sens. Assurez-vous que le conflit ait une raison d'être qui investisse les joueurs dans cette scène.

Les conséquences d'un combat

Bien que les combats de *The Troubleshooters: les Risque-tout* ne conduisent pas à la mort des personnages (sauf si c'est ce que veut le joueur), ils ne sont pas sans conséquence.

- **À court terme**, les combats attirent l'attention. Des coups de feu ? Des policiers armés risquent d'arriver très vite sur les lieux. Les passants peuvent même appeler la police pour une simple échauffourée en public.
- **À long terme**, les blessures doivent être traitées. Les professionnels de santé contacteront aussi la police si les personnages entrent aux urgences avec des plaies par balles. Même si vous allez voir un médecin louche, la convalescence sera longue.

DÉBUT DU COMBAT

Lorsque le combat commence, établissez les zones de la scène, puis déterminez l'ordre d'initiative.

Zones

L'unité de base d'une aire de combat est la « zone ». Une zone est une aire distincte et à peu près homogène. Peu importe où vous vous trouvez dans une zone, on considère que vous vous y déplacez d'une manière générale. Lorsque vous faites quelque chose ou que quelque chose vous arrive, on considère que vous êtes à l'endroit approprié dans la zone.

Se déplacer d'une zone à l'autre nécessite une action. Parfois, l'action de mouvement nécessite un jet de tâche.

Les zones n'ont pas pour but de mesurer les distances, mais de rendre le terrain plus intéressant et faciliter les déplacements tactiques sans quadrillage. Si un lieu est tellement grand qu'il serait idiot de ne pas tenir compte des distances, découpez les zones en fonction de cela. Placez des objets qui restreignent les déplacements dans certaines zones et donnez aux zones des propriétés différentes.

Initiative

Le jet d'initiative est un jet de tâche de **Vigilance** (ou la compétence de **Base** pour les personnages du Chef des Opérations qui ne possèdent pas de valeur de **Vigilance**).

- En cas de **Mauvais Karma**, votre Initiative est 0.
- En cas d'échec, votre Initiative est égale au chiffre des **unités** du jet.
- En cas de réussite, votre Initiative est égale à la somme du chiffre des **dizaines** et de celui des **unités** de votre jet.
- En cas de **Bon Karma**, ajoutez 10 à votre Initiative.

Beaucoup de personnages du Chef des Opérations (appelés également **personnages non joueurs** ou **PNJ**) possèdent une Initiative fixe, particulièrement les sbires et les sous-fifres. Dans ce cas, le Chef des Opérations n'a pas besoin de jeter les dés.

Chaque personnage agit à son tour dans l'ordre des Initiatives, de la plus haute à la plus basse. Chaque personnage ne peut jouer qu'un seul tour dans un round de combat, même si son Initiative change au cours du round.

En cas d'égalité, les **personnages joueurs** (ou **PJ**) agissent en premier. Les personnages joueurs à égalité agissent dans l'ordre que les joueurs choisissent. Les personnages non joueurs à égalité jouent dans l'ordre que souhaite le Chef des Opérations.

L'initiative peut baisser lors d'un tour, du fait de l'activation de capacités ou de l'option « Pan ! » (vise et tire). **L'initiative ne peut jamais descendre en dessous de 0**. Si quoi que ce soit fait tomber votre Initiative en dessous de 0, elle devient 0 à la place. Si une capacité ou une option vous oblige à diminuer votre Initiative et que vous avez déjà une Initiative de 0, vous ne pouvez pas activer cette capacité ou cette option.

Si un nouveau personnage arrive et se retrouve impliqué dans le combat, son Initiative est calculée au début du tour suivant celui de leur arrivée.

LORS DE VOTRE TOUR

L'unité de temps du combat est le round. Un round n'est pas un laps de temps fixe, mais simplement le temps que prennent tous les participants d'une scène pour agir une fois. Au cours d'un round, chacun a un tour pour agir, par ordre décroissant d'initiative.

Chaque tour consiste en trois phases:

- Début du tour
- Actions
- Fin du tour

Cette distinction entre les phases n'est là que pour des raisons de clarté. En effet, certains effets de conditions et descripteurs s'appliquent « au début du tour » ou « à la fin du tour ». Si aucun de ces effets n'est utilisé, faites simplement vos actions puis passez la main au personnage suivant.

Début du tour

Au début du tour, certaines choses peuvent se produire. Par exemple, certaines conditions cessent au début du tour de celui qui en fait les frais. Ceci ne compte pas comme une action.

Actions

Pendant votre tour, vous pouvez effectuer trois actions. Vous pouvez les faire dans n'importe quel ordre.

- Une action de mouvement
- Une action gratuite
- Une action principale

Dans certains cas, il vous sera permis d'effectuer une quatrième action, dite « action bonus ». Ceci se produit juste après l'action principale.

Certaines actions se produisent en dehors de votre tour.

- **Action retardée:** si vous choisissez de retarder votre action principale, elle peut se déclencher en dehors de votre tour.
- **Défense:** lorsque vous êtes attaqué, vous pouvez vous défendre dans certains cas.
- **Contre-attaque:** certains personnages du Chef des Opérations peuvent faire une contre-attaque lorsqu'ils sont attaqués. La contre-attaque se produit immédiatement après l'attaque, avant toute autre action, y compris les actions bonus.

Actions de mouvement

Il n'y a qu'un type d'action de mouvement, « se déplacer », comme son nom l'indique. Elle a sa propre catégorie afin que vous n'ayez pas à choisir entre vous déplacer et faire quelque chose.

Se déplacer: vous pouvez vous déplacer vers une zone adjacente disponible. Certaines zones peuvent être Restreintes, un jet de tâche est alors nécessaire pour pénétrer ou quitter la zone. Si la tâche échoue, l'action de mouvement est perdue.

Actions gratuites

Les actions gratuites sont des actions courtes qui se produisent en même temps qu'une autre action.

Dire quelque chose: vous avez le temps de dire quelque chose de court, comme un ordre, des instructions brèves, une phrase qui n'est pas trop compliquée. Les autres peuvent répondre rapidement, même en dehors de leur tour.

Ramasser quelque chose: si quelque chose se trouve dans la même zone, est clairement visible et peut être transporté à la main, vous pouvez le ramasser.

Laisser tomber quelque chose: si vous avez quelque chose en main ou en bandoulière, vous pouvez le laisser tomber en tant qu'action gratuite.

Préparer une arme: vous dégainez une arme de son holster ou de son fourreau et vous vous préparez à vous en servir.

Changer d'arme: si vous tenez une arme en main et que vous avez une autre arme prête à être utilisée, vous pouvez laisser tomber l'arme en main et dégainer l'autre. Si vous disposez aussi d'un holster ou d'un fourreau vide et adapté, vous pouvez y mettre la première arme.

Sortir à découvert: vous pouvez quitter l'abri d'une couverture afin de commencer à vous déplacer. Vous n'êtes évidemment plus protégé par votre couverture.

Se coucher: vous vous plaquez au sol, et êtes à présent **Vulnérable**.

Actions principales

Les actions principales sont ce que vous pouvez tenter de faire pendant le round.

Sprint: vous faites une action de mouvement supplémentaire. Certaines zones peuvent être Restreintes et nécessiter un jet de tâche pour s'y déplacer. Si le jet échoue, l'action est perdue.

Attaque: vous attaquez quelqu'un. Il est possible que la victime se défende. Voir le passage sur les attaques et la défense pour plus de détails.

Prendre son souffle: vous prenez un instant pour reprendre votre souffle et effectuez un jet de récupération de **2dR**.

Recharger: si votre arme est vide (voir le descripteur *munitions*) vous utilisez une action pour la recharger. Si les circonstances sont difficiles ou que l'arme possède le descripteur *rechargement difficile*, un jet de tâche de la compétence de combat appropriée est nécessaire.

S'abriter: vous plongez derrière quelque chose (précisez ce que c'est). Vous pouvez à présent faire des jets de défense contre les attaques à distance depuis les autres zones. Vous ne pouvez pas faire d'action de mouvement avant d'être sorti à découvert.

Évaluer la situation: vous observez la situation afin de mieux comprendre ce qu'il se passe. Refaites votre jet d'initiative.

Retarder son action principale: vous attendez le bon moment. Précisez une condition spécifique et une réaction, qui doivent correspondre à une proposition de type « si-alors ». Par exemple, « S'il bouge, je lui tire dessus », « s'il fait mine de dégainer son arme, je le frappe », etc. Si la condition est remplie, vous effectuez immédiatement l'action principale que vous avez prévue (et pas une autre) en même temps que ce qui déclenche cette action. Si la condition n'est pas remplie avant votre prochain tour, vous perdez cette action.

Actions bonus

Vous pouvez faire une action bonus juste après votre action principale si une condition ou une capacité vous y autorise. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule action bonus par round, et elle ne peut être effectuée que juste après votre action principale, avant votre action suivante.

Si vous attaquez un personnage possédant le descripteur *contre-attaque*, la contre-attaque se produit juste après l'attaque, mais avant l'action bonus. N'oubliez pas votre action bonus après la contre-attaque, si vous avez le droit d'en faire une !

Fin du tour

Comme au début du tour, certaines choses peuvent se produire à la fin d'un tour. Une fois encore, la cessation de certaines conditions est un bon exemple. Une fois encore, cela ne compte pas comme une action.

Dès que vous avez terminé, dites-le. Le personnage suivant dans l'ordre d'initiative commence alors son tour. Une fois votre tour terminé, vous n'êtes normalement pas autorisé à revenir sur vos actions ni à les changer.

ATTAQUE ET DÉFENSE

Lorsqu'on parle de « jet d'attaque », il s'agit d'un jet de tâche effectué avec une compétence de combat. Le jet peut n'être qu'un simple jet de tâche de la compétence appropriée, ou, si la cible fait une action de défense, un jet en opposition de la compétence de combat de l'assaillant contre celle du défenseur. Si l'assaillant gagne le jet en opposition (ou, simplement, réussit son jet de tâche s'il n'y a pas eu de défense), il touche sa cible et inflige des dégâts.

L'attaque de base

Une action d'attaque consiste rarement en *un seul coup* ou *un seul tir*: vous tentez plusieurs fois de toucher la cible afin de percer ses défenses, ou bien vous tirez une salve de projectiles en succession rapide. Les seules exceptions sont les armes à distance qui ne permettent de tirer qu'une seule fois, comme un mousquet, une arbalète, un javelot (ce qui reste rare à l'ère moderne) ou les tirs travaillés (tirs pour lesquels on vise longuement). Ces multiples moulinets et autres rafales sont compris dans l'attaque de base. L'attaque de base suit cette procédure:

- Choisissez une cible parmi celles qui vous sont accessibles.
- Effectuez un jet d'attaque (il est possible que lui soit opposé un jet de défense).
- Si l'attaque réussit, tirez les dégâts.
- Gérez les descripteurs *munitions (X)*, *un coup* ou *lancé*.
 - **Munitions (X)**: X est une série de chiffres, souvent notée « 9-0 », mais parfois simplement 0 ou 8-0. Si le chiffre des unités du jet d'attaque est compris entre les chiffres en question, l'arme a besoin d'être rechargée si vous voulez l'utiliser de nouveau. Si vous subissez du **Mauvais Karma** et que l'arme est vide, l'arme s'enraye et doit être réparée lors d'une autre scène.
 - **Un coup**: l'arme doit être rechargée.
 - **Lancé(e)**: l'arme ayant été lancée, vous n'êtes plus en possession de l'arme. Utilisez une action gratuite pour changer d'arme avant la prochaine attaque, ou attaquez sans arme.

Cibles accessibles

- **Au corps-à-corps**, vous ne pouvez attaquer que des adversaires dans la même zone que vous (sauf si votre zone ou celle de votre cible précise qu'il en est autrement).
- **À distance**, vous pouvez attaquer des personnages dans votre propre zone, ou dans n'importe quelle zone vers laquelle vous avez une ligne de visée non Bloquée et qui se trouve à portée.

Ligne de visée

Vous n'avez pas besoin d'un plan quadrillé pour déterminer si vous voyez quelqu'un ou non. Contentez-vous de regarder comment les zones sont réparties et décidez si la ligne de visée est Libre, Encombrée ou Bloquée.

- **Libre**: on peut voir toute la zone de la cible depuis la zone de l'assaillant.
- **Encombrée**: on peut voir une ou plusieurs parties de la zone de la cible depuis la zone de l'assaillant. Peut-être que les zones sont séparées par le seuil d'une porte, ou

que des obstacles se dressent entre les deux. Peut-être qu'une zone entre les deux est *Restreinte*, ou autre chose. Si la ligne de visée est Encombrée, les jets d'attaque se font avec un malus de **-2 pips** par zone qui encombre la ligne de visée.

- **Bloquée**: on ne peut pas voir la zone de la cible depuis la zone de l'assaillant, de quelque manière que ce soit. Elle se trouve peut-être derrière un mur, à un autre étage, ou la porte est fermée, les ouvertures ne sont pas alignées, et ainsi de suite. Si la ligne de visée est Bloquée, la cible n'est pas valide.

Portée

Quelques armes à distance (principalement les armes de jet) possèdent le descripteur *portée courte (X)*. Cela signifie que l'arme ne peut être utilisée que contre une cible qui se trouve à X zones ou moins de l'assaillant (sans compter la zone dans laquelle se trouve présentement l'assaillant).

Options d'attaque

Lorsque vous attaquez, certaines options vous sont accessibles. Si vous n'en choisissez aucune, il s'agit d'une attaque de **base** (voir plus haut).

Vlan! (projection ou prise)

Si vous tentez d'attraper l'adversaire ou de le projeter, faites un jet d'attaque. Si vous réussissez, choisissez deux résultats parmi les suivants:

- Vous infligez **1dX** dégâts
- La cible est **Prisonnière**
- La cible est **Vulnérable** (au sol).

Il s'agit d'une attaque de corps-à-corps, elle nécessite que vous et votre adversaire soyez dans la même zone.

Pan! (vise et tir)

Nécessite une Initiative de 1 ou plus.

Utilisez cette option pour tirer un seul coup en visant longuement, ou effectuer une seule attaque visée à l'aide d'une arme de jet. Le descripteur *munitions (X)* ne s'applique pas, mais *un coup* et *lancé* fonctionnent comme d'habitude. Procédez comme suit:

- Effectuez un jet d'attaque à **+2 pips**.
- Si vous réussissez, vous infligez **+1dX** dégâts supplémentaires
- Votre Initiative diminue de 2.

Rakatakata! (ventiler, vider son chargeur)

Nécessite le descripteur *munitions (X)*.

Vous utilisez une arme à feu automatique ou semi-automatique et tirez en rafale sur l'adversaire jusqu'à ce que l'arme soit vide. Procédez comme suit:

- Choisissez l'un des effets suivants:
 - Faites des jets d'attaques contre toutes les cibles d'une zone.
 - Faites un seul jet d'attaque contre une seule cible et infligez-lui **+2dX** dégâts supplémentaires.
- Votre arme est à présent vide, vous devez recharger.

Vous ne pouvez pas utiliser cette option si votre arme possède le descripteur *un coup*.

Défense

Un jet de défense est un jet de tâche de *Corps-à-corps*, ou simplement la valeur de Défense pour les personnages du Chef des Opérations.

- Si un personnage du Chef des Opérations n'a pas de valeur de Défense, il ne peut pas faire de jet de défense.
- Si un personnage du Chef des Opérations possède une valeur de Défense et que la situation lui permet un jet de défense, il en effectue un.

- Si un personnage joueur ou possédant des caractéristiques complètes est attaqué et que la situation permet un jet de défense, il peut en faire un.

Les personnages des joueurs ou ceux possédant des caractéristiques complètes peuvent aussi utiliser **Agilité** contre les attaques à distance, si toutefois ils bénéficient d'une couverture (voir plus haut).

Le jet de défense est fait en opposition avec le jet d'attaque. Ainsi, l'assaillant ne doit pas seulement réussir son jet, mais doit aussi obtenir un meilleur résultat que le jet de défense de sa cible.

Vous pouvez effectuer un jet de défense dans les situations suivantes:

Situation	Compétence du défenseur	Pour un personnage du Chef des Opérations
Vous êtes la cible d'une attaque de corps-à-corps	Corps-à-corps	Valeur de Défense
Vous êtes la cible d'une attaque à distance et l'assaillant est dans la même zone	Corps-à-corps	Valeur de Défense
Vous êtes la cible d'une attaque à distance depuis une autre zone, et vous bénéficiez d'une couverture	Agilité	Valeur de Défense

Si vous n'avez pas droit à un jet de défense, vous ne restez pas inactif, mais on considère que ce que vous faites pour vous défendre justifie en partie l'incertitude du jet d'attaque.

Personnages du Chef des Opérations sans valeur de Défense

La valeur de Défense des personnages du Chef des Opérations est généralement un peu en dessous de leur valeur d'attaque et un peu au-dessus de leur compétence de **Base**. C'est parce que lorsque les valeurs de Défense sont hautes, les combats ont tendance à s'éterniser et à devenir ennuyeux. Certains personnages du Chef des Opérations (généralement des sbires et des sous-fifres) n'ont pas de valeur de défense. C'est volontaire. Leur seule protection? Les chances d'échec des personnages des joueurs. En d'autres termes, une défense passive. Cet état de fait et la **Vitalité** plutôt basse des sbires font qu'ils tombent généralement comme des mouches.

Est-ce que vous avez touché la cible?

Vous touchez la cible si:

- Le jet d'attaque est réussi et que la cible ne fait pas de jet de défense
- Le jet d'attaque est réussi et gagne par rapport au jet de défense. Si l'attaque et la défense sont à égalité, l'attaque rate.

Karma en combat

En combat, le **Karma** a des effets particuliers.

- **Le jet d'attaque a du Bon Karma:** les sbires et sous-fifres sont mis **Hors de combat**. Vous pouvez ne pas tenir compte du jet de dégâts, même après qu'il a explosé, et faire un second jet de dégât (vous devrez conserver le second résultat).
- **Le jet d'attaque a du Mauvais Karma:** quelque chose de défavorable se produit, qui complique les choses pour le personnage. Le prochain jet de votre personnage est à **-2 pips**.
- **Le jet de défense a du Bon Karma:** une fois les dégâts infligés, effectuez un jet de récupération de 1dR.
- **Le jet de défense a du Mauvais Karma:** vous êtes repoussé ou projeté par l'attaque, et vous devenez **Vulnérable**.

N'oubliez pas qu'un **double** (bon ou mauvais Karma) vous donne **1 point de récit**.

DÉGÂTS, VITALITÉ ET BLESSURES

Si l'assaillant touche sa cible, il tire les dégâts. Les jets de dégâts sont explosifs: pour chaque 6 obtenu, on lance un dé supplémentaire. Si l'un de ces dés supplémentaires fait 6, lancez-en un autre, et ainsi de suite, jusqu'à ce que plus aucun 6 ne sorte. Pour chaque résultat de 4, 5 ou 6 sur les dés lancés, la cible perd 1 point de **Vitalité**.

Si le défenseur possède une armure ou autre forme de protection, il peut faire un jet d'encaissement. Pour chaque résultat de 4, 5 ou 6 du jet d'encaissement, réduisez la perte de **Vitalité** de 1.

Astuce: mettez tout de suite de côté les dés qui ont fait 4, 5 ou 6. Ainsi, vous serez certain que les dés que vous lancerez par la suite ne buteront pas dessus. S'il y a un jet d'encaissement, vous pourrez ensuite retirer le bon nombre de dés de cette pile, et simplement compter ce qu'il reste.

- Si la perte de **Vitalité** est de 0 ou moins, rien ne se passe.
- Si la perte de **Vitalité** est de 1 au moins, réduisez la **Vitalité** actuelle de la cible de ce montant.
- Si la **Vitalité** d'un personnage atteint 0, il est mis **Hors de combat**.
- Les personnages joueurs (et certains personnages du Chef des Opérations) peuvent choisir de subir la condition **Blessé** ou **Danger de mort** au lieu de perdre des points de **Vitalité**.

Les PJ peuvent choisir la condition **Blessé** ou **Danger de mort**. Les personnages peu importants du Chef des Opérations ne le peuvent pas. Les sbires et les sous-fifres sont simplement mis **Hors de combat** lorsque leur **Vitalité** est épuisée. Les lieutenants peuvent subir la condition **Blessé**. Les chefs peuvent subir la condition **Danger de mort**. Ils peuvent choisir de ne pas le faire: à l'instar des PJ, ils peuvent choisir d'être capturés et d'attendre une occasion opportune pour tenter de s'échapper. Même emprisonnés, ils s'évadent souvent entre deux aventures pour réparaître face aux héros.

	Blessé	Danger de mort
Personnages joueurs	✓	✓
Sbires, sous-fifres	✗	✗
Lieutenants	✓	✗
Chefs	✓	✓

Blessé

Les personnages joueurs, chefs et lieutenants peuvent choisir de subir la condition **Blessé** au lieu de perdre des points de **Vitalité**. Ils peuvent choisir de ne pas le faire, mais cela leur évite d'être mis **Hors de combat**. Être **Blessé** a toutefois des conséquences qui se prolongent dans le temps. Après le combat, vous restez **Blessé**. Quand la scène de combat est

terminée, tous vos jets de tâches se font à **-2 pips** jusqu'à ce que la blessure soit guérie (voir *Soins*, page 33).

Vous ne pouvez subir qu'une seule condition **Blessé** à la fois. Si vous êtes déjà **Blessé**, vous ne pouvez pas choisir d'être **Blessé** de nouveau.

Note: même si quelqu'un vous tire dessus avec une arme à feu et vous inflige une importante perte de **Vitalité**, il n'y a pas de douleur, de blessures ou de sang *sauf* si vous choisissez de subir la condition **Blessé**! C'est très important!

Danger de mort

Les personnages joueurs et les chefs peuvent choisir de subir la condition **Danger de mort** au lieu d'une perte de **Vitalité**. Une fois encore, soulignons que cela n'est pas obligatoire, mais qu'il est possible de choisir cette condition plutôt que d'être mis **Hors de combat** et de risquer davantage. Si vous choisissez de vous mettre en **Danger de mort**, vous pouvez inverser vos jets d'attaque à volonté pendant le restant de la scène. Mais le prix est élevé: si vous êtes en **Danger de mort** et que votre **Vitalité** s'épuise, vous ne tombez pas inconscient, vous n'êtes pas mis **Hors de combat**, vous êtes mort!

MOURIR

Dans *The Troubleshooters: les Risque-tout*, par défaut, les héros ne meurent pas. Il arrive plus souvent qu'ils soient mis **Hors de combat**. Même les personnages du Chef des Opérations ne meurent que très rarement, et encore. Il y a trois exceptions:

- **Abuser des règles ou de la bonne foi d'autrui:** si vous trichez, abusez des règles ou de la bonne volonté du Chef des Opérations pour faire n'importe quoi, vous pouvez mourir. « Puisque je sais que je ne vais pas mourir, je vais attaquer cet ours à mains nues! » peut tout à fait provoquer la réponse « Bon, l'ours te mange. Tu es mort. » Ne tentez pas de piéger le Chef des Opérations, et n'abusez pas de la règle de bienséance qui dit que les héros ne peuvent pas mourir.
- **Se sacrifier:** le Chef des Opérations peut proposer un choix cornélien où la mort est en jeu. Par exemple: « Tu peux sauver la comtesse Zonda et la faire réfléchir à ses crimes en t'interposant entre elle et la scie circulaire... mais tu mourras » ou « Si tu continues de retenir le baron Von Zadrith dans l'entrepôt en flammes, vous mourrez tous les deux. » Le Chef des Opérations ne devrait pas utiliser cette option à la légère, et réserver ce genre d'ultimatum lorsque la tension est à son comble et que l'histoire peut être améliorée par une action spectaculaire. Dans ce cas, si vous choisissez de mourir, votre personnage est mort. Vous pouvez décrire vos derniers instants si vous voulez et si le Chef des Opérations est d'accord.
- **Danger de mort:** lorsque vous choisissez de subir la condition **Danger de mort** et que vous tombez à court de **Vitalité**, votre personnage meurt. Vous pouvez avoir

l'opportunité de prononcer quelques dernières paroles à l'intention de vos amis, mais c'est fini pour vous.

Tuer

The Troubleshooters: les Risque-tout n'est pas un jeu dans lequel on tue sans raison, ou même de sang-froid.

Même les personnages les moins importants du Chef des Opérations sont rarement tués. Au lieu de cela, les adversaires sont mis **Hors de combat**, tombent inconscients, sont éjectés de la scène ou désarmés et forcés de se rendre. C'est ce que signifie « Hors de combat » dans le contexte du jeu.

Les chefs peuvent mourir, mais la plupart du temps uniquement lorsque c'est approprié dans le contexte d'une bonne histoire. Ils suivent les mêmes règles que les personnages joueurs, ils peuvent donc mourir après avoir choisi de subir la condition **Danger de mort**. Mais, la plupart du temps, ils s'échappent avant d'avoir à le faire ou sont faits prisonniers.

Résoudre l'aventure sans bain de sang superflu et, à la place, faire prisonnier le méchant, doit être récompensé par *trois cases d'améliorations gratuites, au choix*.

Vous n'avez pas à tuer les personnages du Chef des Opérations qui se rendent. Si vous en avez assez que votre Némésis s'évade tout le temps de prison pour réapparaître à la prochaine aventure, parlez-en à votre Chef des Opérations et demandez-lui de mettre ce méchant à l'ombre pour de bon et de recourir à de nouvelles menaces. Mais ne tuez pas le méchant. Ce n'est tout simplement pas comme ça que fonctionne ce genre d'histoire !

Si les joueurs veulent tout de même tuer les personnages du Chef des Opérations de sang-froid, songez à leur interdire d'améliorer leurs personnages (pas de cases d'amélioration) pour cette session de jeu.

Supprimez les **points de récit** des personnages qui tuent de sang-froid, et la moitié de ceux des personnages qui auraient pu les arrêter, mais ne l'ont pas fait.

SOINS

Dès qu'un combat s'achève, deux choses se produisent:

- Si vous subissiez la condition **Danger de mort**, elle cesse d'être active.
- Restaurez votre **Vitalité** actuelle à son maximum.

Hors de combat

- Si vous subissez la condition **Hors de combat**, vous finissez par en sortir.
- Dès que le combat est terminé, un autre personnage qui n'est pas **Hors de combat** peut faire un **jet de Médecine**. S'il réussit, vous perdez cette condition et pouvez agir aussitôt. Si la tâche échoue, vous restez **Hors de combat** jusqu'à la scène suivante. Pour résumer, soit quelqu'un vous soigne, soit vous sautez une scène.
- Si tous les personnages sont **Hors de combat**, ou si certains sont **Hors de combat** et que les autres opèrent une

retraite stratégique, ils sont à la merci du Chef des opérations. Ils finiront bien par perdre cette condition, mais ils pourraient bien se retrouver alors attachés à une chaise ou enfermés dans une cellule. Mais à quelque chose malheur est bon: les personnages capturés **gagnent chacun 9 points de récit** (voir *Obtenir des points de récit*, page 37).

Blessé

La condition **Blessé** reste dans le temps. Il y a deux manières de perdre cette condition:

- Passer une scène à traiter la blessure. La scène doit comporter deux jours de repos et soit une partie dans un hôpital (avec questions indiscrettes de la part de la police), soit un **jet de Ressources** ou de **Contacts** réussi et la visite d'un médecin à qui on a versé une somme appropriée pour qu'il reste discret... soit un **jet de Médecine** réussi.
- Passer une intersession (entre deux aventures) à récupérer.

Vous pouvez ignorer les effets de la condition **Blessé** pendant une scène si quelqu'un vous porte les premiers soins à l'aide d'un **jet de Médecine** réussi. Si le jet est réussi, vous êtes toujours **Blessé** et vous ne pouvez toujours pas choisir d'être de nouveau **Blessé**, mais vous pouvez ignorer le malus de **-2 pips** pour cette scène seulement.

CONDITIONS

La plupart des conditions sont binaires: soit vous l'avez, soit vous ne l'avez pas. Si vous subissez une condition, ses effets vous affectent.

Certaines conditions sont cumulatives: vous pouvez les subir plusieurs fois en même temps. Chacune de ses conditions ajoute ses effets à la précédente.

On finit par perdre les conditions. Les conditions cumulatives sont toujours perdues une à la fois, jamais toutes en même temps.

Aveuglé

Tous les jets visant à remarquer un détail visuel échouent systématiquement. Tous les jets de **Fouille** ou d'**Enquête**, de même que tous les jets d'attaque et de défense, subissent un malus de **-5 pips**. La plupart des actions, comme lire, sont impossibles.

Si la cécité est causée par l'obscurité, perdez cette condition si la lumière est faite.

Si la cécité est temporaire, perdez cette condition à l'issue de cette scène.

Blessé

Vous pouvez choisir de subir cette condition au lieu d'une perte de **Vitalité**. Vous n'êtes jamais obligé de subir cette condition si vous ne le souhaitez pas. Vous ne pouvez pas choisir de subir cette condition si vous la subissez déjà.

Une fois le combat achevé, tout jet de tâche subit un malus de **-2 pips** jusqu'à ce que cette condition soit perdue. Ignorez les effets de la condition pendant une scène si quelqu'un d'autre a réussi sur vous un **jet de Médecine**.

Perdez cette condition après deux jours de repos et un **jet de Médecine**, de **Contacts** ou de **Ressources** réussi (et peut-être quelques questions indiscretes de la part de la police), ou en passant du temps en convalescence en intersession.

Danger de mort

Subissez cette condition au lieu de perdre des points de **Vitalité**. Vous ne pouvez pas choisir de subir cette condition si vous la subissez déjà.

- Inversez à volonté vos jets d'attaque pour le restant du combat
- Si votre **Vitalité** tombe à 0 pendant ce combat, vous mourez. Ceci est sans appel.

Vous choisissez toujours de subir ou non cette condition, vous n'y êtes jamais obligé. La raison pour laquelle vous pouvez choisir cette condition est généralement d'éviter d'être mis **Hors de combat** lorsque vous êtes déjà **Blessé**, de profiter de la possibilité d'inverser ses jets d'attaque au cours d'un combat important, ou d'affirmer que ce combat est important pour votre personnage.

Perdez cette condition une fois la scène de combat terminée.

Effrayé

Vous ne pouvez pas entrer dans la zone où se trouve la source de votre peur. Vos jets d'attaque subissent un malus de **-2 pips**.

Perdez cette condition en réussissant un **jet de Volonté** en tant qu'action principale.

En feu

Au début de votre tour, subissez **1dX** dégâts. Si vous êtes **Hors de combat** au début de votre tour et que vous êtes toujours **En feu**, subissez la condition **Blessé**.

Si vous vous trouvez dans une zone qui n'est pas en feu, vous pouvez tenter de vous éteindre. Faites un **jet d'Agilité** en tant qu'action principale. Si vous réussissez, perdez la condition **En feu**.

Quelqu'un d'autre peut aussi tenter de vous éteindre de la même manière, à son tour. Si vous disposez d'une couverture ou d'un autre outil d'extinction des feux, le jet de tâche bénéficie d'un bonus de **+2 pips** ou plus.

Épuisé

Votre **Vitalité** maximale est temporairement diminuée de moitié. Si votre **Vitalité** actuelle excède ce maximum temporaire, elle devient égale à votre maximum temporaire. Cette condition est cumulative.

Perdez une condition **Épuisé** après avoir mangé, vous être réhydraté ou avoir passé une bonne nuit de sommeil.

Hors de combat

Lorsque votre **Vitalité** tombe à 0, vous êtes **Hors de combat**.

Cela signifie que vous n'êtes plus capable de combattre. Habituellement, un personnage **Hors de combat** est tombé inconscient, mais il est possible qu'il soit tombé d'une falaise dans la mer, qu'il ait été déféstré, qu'il soit tombé

dans une trappe, ou quelque chose de ce genre. L'important, c'est que cela le retire du combat et l'empêche d'y retourner.

Perdez cette condition au début de la scène suivante si un autre personnage réussit son **jet de Médecine** sur vous. Perdez cette condition au début de la scène d'après si le **jet de Médecine** a échoué ou qu'il n'y a pas eu de jet.

Paralysé

Vous ne pouvez pas effectuer d'action pendant votre tour.

À la fin de votre tour, faites un **jet d'Endurance**. Si vous réussissez, vous pouvez « débloquer » un type d'action (gratuite, mouvement, principale ou bonus) pour le restant de la scène.

Selon la cause de la paralysie, le jet peut subir des modificateurs.

Perdez cette condition lorsque la cause de la paralysie précise que c'est le cas.

Pris au dépourvu

Lorsque vous êtes surpris, pris au dépourvu ou que vous n'êtes pas prêt à l'action, vous subissez cette condition.

Vous ne pouvez effectuer qu'une seule action pendant votre tour, du type « action gratuite ».

Perdez cette condition à la fin de votre tour.

Prisonnier

Vous ne pouvez pas effectuer d'action de mouvement ou de sprint.

Perdez cette condition en réussissant un jet de **Corps-à-corps** sans arme, de **Force** ou d'**Agilité** en tant qu'action principale. Il s'agit d'un jet en opposition si un autre personnage vous tient. Si le jet échoue ou si vous perdez le jet en opposition, vous restez **Prisonnier**.

Saoul

Tous vos jets de tâches subissent un malus de **-2 pips**. Vous ne pouvez pas effectuer d'action de défense. Vous gagnez une Protection de **1d6**.

La condition est cumulative jusqu'à trois fois. Si vous devez subir une quatrième condition **Saoul**, vous tombez inconscient (compte comme **Hors de combat**).

Perdez une condition **Saoul** le matin suivant, puis une autre par intervalle de six heures après cela.

Sonné

Vos jets d'attaque subissent un malus de **-5 pips**. Les actions de mouvement ou de sprint qui nécessitent un jet de tâche subissent un malus de **-5 pips**. Les actions de mouvement ou de sprint normales nécessitent à présent un jet de tâche.

Les autres jets de tâche subissent un malus de **-2 pips**.

À moins que la cause de cette condition ne soit liée à un poison ou une maladie, vous pouvez la plupart du temps utiliser votre action principale pour faire un **jet de Volonté**. S'il est réussi, perdez cette condition.

Perdez cette condition au début de la scène suivante si elle est toujours active.

Sourd

Tous les jets visant à remarquer un détail auditif échouent systématiquement. Les jets de **Charme**, **Langues**, **Spectacle** et même **Contacts** et **Furtivité** peuvent subir des malus de **-2 ou -5 pips**.

Si la surdit  est caus e par un bruit soudain, perdez cette condition   l'issue de cette sc ne.

Surcharg 

Vos jets pour vous d placer ou attaquer subissent un malus de **-2 pips**.

Perdez cette condition en tant qu'action gratuite si vous pouvez d poser ou laisser tomber les objets qui sont la cause de cette condition.

Perdez cette condition en tant qu'action principale si vous devez vous d p tre d'un harnais ou d'un sac   dos pour d poser les objets qui sont la cause de cette condition.

Terrifi 

Tous vos jets subissent un malus de **-2 pips**. Les attaques contre la source de votre terreur subissent un malus de **-5 pips**. Vous ne pouvez pas vous rapprocher de la source de votre terreur. Au d but de votre tour, si vous  tes dans la m me zone que la source de votre terreur, faites un **jet de Volont ** en tant qu'action gratuite. S'il  choue, vous devez quitter la zone avant de faire quoi que ce soit d'autre.

Remplacez cette condition par **Effray ** en r ussissant un **jet de Volont ** en tant qu'action principale.

Vuln rable

Vous ne pouvez pas faire d'action de mouvement. Vous pouvez faire l'action « sprint », mais cela n cessite un **jet d'Agilit **. Les attaques   distance contre vous depuis une autre zone subissent un malus de **-2 pips**. Vos jets de d fense contre les attaques de corps- -corps ou de tir depuis la m me zone subissent un malus de **-2 pips**.

  la fin de votre tour, vous pouvez vous relever et perdre cette condition en tant qu'action bonus.

AUTRES DANGERS

Noyade

Si vous  tes submerg  ou que vous ne pouvez plus respirer, vous devez faire un **jet d'Endurance** au d but de votre tour. Si vous  tes **Pris au d pourvu** lorsque cela se produit, le jet subit un malus de **-2 pips**. Si vous avez eu le temps de vous pr parer, le jet b n ficie d'un bonus de **+2 pips**. Si le jet  choue, vous subissez **1dX** d g ts au d but de votre tour.

Explosions

Tout appareil explosif inflige des d g ts   tous les personnages dans sa zone lorsqu'il explose. Tirez les d g ts individuellement pour les personnages joueurs, les lieutenants et les chefs. Les sbires et les sous-fifres peuvent  tre g r s en tant que groupe. La zone peut aussi devenir **En feu** apr s l'explosion.

Tous les personnages dans les zones adjacentes subissent la moiti  des d g ts (arrondis   l'entier inf rieur). Tirez les d g ts pour chaque personnage joueur, lieutenant et chef.

Si l'explosif est tr s puissant (il vous reste **5dX** d g ts apr s avoir divis  par deux), divisez encore les d g ts par deux et appliquez-les aux personnages des zones adjacentes aux zones adjacentes. R p tez ce processus au besoin pour simuler le souffle de l'explosion.

- Les grenades ou objets similaires explosent dans le round qui suit une fois la goupille retir e. L'explosion a lieu au tout d but de ce nouveau round.
- Certains projectiles explosifs (roquettes de bazooka, etc.) explosent en m me temps que l'action pendant laquelle ils sont tir s.
- Certains explosifs ont un minuteur ou une m che. D terminez le moment de l'explosion (par exemple « dans quatre rounds, la bombe se d clenche »), et l'appareil explosera   ce moment-l , au tout d but du round.
- Certains explosifs sont des pi ges, d clench s par des actions ou des situations sp cifiques (« si quelqu'un ouvre le coffre », « si quelqu'un passe dans l'escalier et ne v rifie pas s'il y a un fil tendu », et ainsi de suite). Les mines sont un exemple parlant. Lorsque l'action ou la situation se produit, l'appareil explose.

Explosif	D�g�ts	D�clenchement
Grenade	6dX	En premier, au d�but du round qui suit.
B�ton de dynamite	8dX	En premier, au d�but du round sp�cifi� en fonction de la m�che.
Pi�ge explosif	8dX	Lorsque l'action ou la situation du d�clenchement se produit.
Munition de lance-roquettes	9dX	Action d'attaque.
Bombe � retardement	8-12dX	En premier, au d�but d'un round sp�cifi�.

Feu

Si une zone est **En feu** et que vous commencez votre tour dans celle-ci, vous subissez **1dX** dégâts au début de votre tour et vous devez réussir un **jet d'Agilité**. Si vous avez des vêtements humides ou épais, votre jet bénéficie d'un bonus de **+2 pips**. Si le jet échoue, vous subissez la condition **En feu**.

Chute

Si vous tombez de plus de 1 m ou que vous sautez volontairement de plus de 2 m de hauteur, faites un **jet d'Agilité**. Le jet subit un malus de **-1 pip** par mètre supplémentaire. Si le jet échoue, vous subissez la condition **Blessé**. Si vous êtes déjà **Blessé**, vous êtes **Hors de combat**.

Poison

Un poison possède une toxicité qui fonctionne comme une compétence. 50 correspond à un poison peu puissant ou à une faible dose. 75 correspond à un poison puissant ou une forte dose. Si vous êtes empoisonné, faites un **jet d'Endurance** en opposition contre le poison.

- Si le poison échoue, il n'a pas d'effet.
- Si le jet de tâche du poison réussit, mais que vous gagnez le jet en opposition, vous ne subissez que l'effet initial.
- Si le **jet d'Endurance** est réussi, mais que vous perdez le jet en opposition, vous subissez l'effet initial et l'effet prolongé pour la durée indiquée.
- Si le **jet d'Endurance** échoue et que le jet du poison réussit, vous subissez l'effet initial et l'effet prolongé pendant le double de la durée indiquée.

Poison	Toxicité	Effet initial	Effet prolongé	Durée
Gaz soporifique	75	Sonné pendant 1d6 rounds	Endormi, ne peut pas être réveillé	1d6 heures
Poison paralysant	75	Sonné pendant 1d6 rounds	Paralysé , ne peut pas bouger	1d6 heures
Poison mortel	65	1d6 dégâts	1dX dégâts à la fin de chaque tour pendant la durée	1d6 rounds
Poison hallucinogène	50	Tout est flou, Sonné pendant 1d6 rounds	Ne peut pas discerner la réalité des hallucinations, Sonné et Saoul	1d6 heures

Pris pour cible par un sniper, attaqué par-derrière

Ce n'est pas drôle de se faire tuer par quelqu'un qu'on ne peut pas voir. Si un personnage joueur est attaqué par un sniper ou dans le dos, faites-lui faire un **jet de Vigilance**.

- Si le jet a du **Mauvais Karma**, déclarez simplement que le personnage est **Hors de combat**, et peut-être **Blessé**.
- Si le jet échoue, tirez les dégâts de l'attaque avec un bonus de **+4dX**. Le personnage subit la condition **Pris au dépourvu**.
- Si le jet est réussi, tirez les dégâts normalement. Le personnage n'est pas **Pris au dépourvu**.
- Si le jet a du **Bon Karma**, le personnage a remarqué l'attaque à temps et peut faire un jet de défense (si c'est applicable). Le personnage n'est pas **Pris au dépourvu**.

Si un personnage du Chef des Opérations est ainsi attaqué par les personnages, les assaillants doivent faire des **jets de Furtivité**.

- Si le jet a du **Mauvais Karma**, la cible est alertée à temps et peut se défendre.
- Si le jet échoue, la cible est au courant de l'attaque, mais pas à temps. L'assaillant attaque normalement, la cible n'est pas **Prise au dépourvu**.
- Si le jet est réussi, l'assaillant bénéficie d'un bonus de **+2 pips** à son jet d'attaque. S'il touche sa cible, elle subit **+2dX** dégâts supplémentaires. La cible est **Prise au dépourvu**.
- Si le jet d'attaque a du **Bon Karma**, le joueur décide si la cible est simplement **Hors de combat**, ou **Hors de combat** et **Blessée**.

Après cela, faites faire des jets d'initiative si ce n'est pas déjà fait. Le combat peut se dérouler normalement.

POINTS DE RÉCIT

Les points de récit sont un genre de monnaie d'échange que les personnages joueurs peuvent dépenser pour influencer l'intrigue.

- Vous pouvez posséder jusqu'à **12 points de récit**.
- Vous commencez chaque session de jeu avec **4 points de récit**, à moins que le Chef des Opérations n'en décide autrement. Par exemple, le Chef des Opérations peut dire que chacun commence avec le nombre de points qu'il avait à la fin de la session précédente, s'il s'agissait d'une fin à suspense.

OBTENIR DES POINTS DE RÉCIT

Karma: 1 point

Chaque fois que vous obtenez du **Bon** ou du **Mauvais Karma** (c'est-à-dire en cas de double sur un jet de pourcentage) vous gagnez **1 point de récit**.

Capture: 9 points

Le meilleur moyen de **gagner des points de récit** est de se faire capturer. Se rendre lorsqu'un méchant pointe son arme sur vous, être mis **Hors de combat** et se faire traîner en captivité, et ainsi de suite. Si vous vous faites capturer, **gagnez 9 points de récit**.

- « Ce serait drôle si je ratais ce jet... juste au moment où je passe devant la porte en toute discrétion, elle s'ouvre sur deux gardes! »
- « J'ai besoin de **points de récit** pour plus tard. Cette porte est fermée par un code électronique plutôt que par une serrure classique, donc j'échoue à cette **tâche de Sécurité**. »

Activer un désavantage: variable

Les désavantages sont une autre source de **points de récit**. Si vous activez un désavantage, vous obtenez le montant indiqué, mais seulement s'il y a des conséquences pour votre personnage. Autrement, le personnage n'obtient aucun point. Si vous activez votre Alcoolisme et que vous vous saoulez entre deux scénarios ou le jour où rien ne se passe, vous n'obtenez aucun point de récit.

- Le nombre le plus bas de **points de récit** qu'octroie un désavantage est de **3**. On obtient ce montant soit en transformant une réussite en échec, soit en choisissant de subir un malus de **-2 pips** sur les jets de tâches d'une scène, soit en choisissant de subir une condition. Notez que vous obtenez davantage de **points de récit** en faisant échouer une tâche dans le cadre d'un désavantage qu'en choisissant simplement d'échouer.
- Le nombre le plus haut qu'octroie un désavantage est de **6 points de récit**. On l'obtient en choisissant de ne pas être présent pendant une scène entière.

Si une action amuse la tablée, le Chef des Opérations peut vous octroyer **1 point de récit**. N'importe quel joueur peut

suggérer à n'importe quel moment qu'un autre joueur gagne **1 point de récit** pour avoir amusé tout le monde, au cas où le Chef des Opérations l'oublierait.

N'abusez pas de cette règle. Ce n'est pas drôle quand un seul joueur monopolise l'attention constamment. C'est souvent tout aussi amusant de pousser les autres sur le devant de la scène.

UTILISER LES POINTS DE RÉCIT

Les **points de récit** vous permettent d'influencer l'intrigue, vous ouvrent d'autres pistes d'action, et sont le carburant qui vous permet d'alimenter vos capacités.

Activer une capacité: variable

La plupart des capacités ont des effets qui coûtent des **points de récit**. Cette économie de points fonctionne à peu près comme cela:

- Pour **1 point**, vous pouvez inverser un jet dans le cadre de certaines compétences.
- Pour **2 points**, vous pouvez transformer un échec en réussite dans le cadre de certaines compétences.
- Pour **4 points**, vous pouvez activer un effet spectaculaire spécifique à cette capacité.

Obtenir des gadgets: variable

Les cinq équipements de départ des personnages peuvent ne pas suffire à l'aventure. Pour accéder à davantage de matériel, il se peut que vous ayez à dépenser des **points de récit**.

Inverser un jet: 2 points

Même si vous n'avez aucune capacité appropriée, vous pouvez toujours dépenser **2 points de récit** pour inverser un jet.

Indice: 1 à 4 points

Dépensez le nombre approprié de **points de récit** et le Chef des Opérations vous donnera un indice. La plupart des indices coûtent **1 point**. Le Chef des Opérations peut établir un tarif plus élevé ou vous faire faire un jet approprié pour obtenir l'indice.

L'occasion parfaite de recourir à cette option, c'est quand un personnage est capturé par le méchant: dépensez jusqu'à **4 points** pour que le baron Von Zadith vous fasse un monologue sur son plan démoniaque... s'il ne le fait pas tout seul!

Ajouter un détail mineur: 2 points

Pour **2 points**, vous pouvez ajouter un détail mineur à la scène. Par exemple:

- Quelqu'un a laissé tomber son arme juste là.
- Ce gros bouton rouge sur le panneau de contrôle est une alarme incendie.
- Vous avez une épingle à cheveux ou une épingle de cravate que vous pouvez utiliser pour crocheter la serrure.

- Votre décolleté (ou votre puissant poitrail) attire l'attention de tous les méchants potentiellement sensibles à votre charme, ce qui fait diversion.
- L'un des adversaires est un ancien amant.

Le Chef des Opérations peut toujours dire non si ce que vous souhaitez est trop ridicule ou trop invraisemblable, mais, en général, ajouter un détail mineur n'est pas un problème.

Ajouter un élément majeur: 6 points

Dépensez **6 points** pour ajouter un élément majeur à la scène. Il s'agit généralement d'un retournement de situation, ou de quelque chose qui entraîne l'histoire dans une direction tout à fait différente.

- Votre ancien amant aide les héros à s'échapper.
- Un personnage du Chef des Opérations arrive pour sauver la situation in extremis.
- Les dégâts matériels infligés lors d'une scène précédente font s'effondrer un mur, ce qui permet aux personnages de s'enfuir.

Changer un élément majeur de l'histoire nécessite souvent de retravailler l'aventure, ne soyez donc pas surpris si le Chef des Opérations s'y refuse ou suggère des modifications.

Trop en faire

Parfois, le Chef des Opérations pense que l'ajout suggéré ne fonctionne pas. Dans ce cas, le Chef des Opérations devrait suggérer une autre idée qui corresponde à la trame de l'aventure et s'inspire de la suggestion du joueur. Si le joueur accepte, c'est ce qu'il se produit. Il est possible de devoir « dévaluer » un élément majeur en détail mineur, auquel cas les **points de récit** trop perçus sont évidemment remboursés.

Si le joueur n'accepte pas, mais que les ajouts ne peuvent être faits, **il récupère ses points**.

S'il est possible de rejeter complètement la suggestion d'un joueur, cela ne devrait être fait que rarement et en dernier recours. Il vaut toujours mieux modifier la suggestion.

PERDRE DES POINTS DE RÉCIT

Dans certains cas, il se peut que vous perdiez des **points de récit**. La raison la plus courante est que vous avez agi à l'encontre des codes du genre, par exemple si vous avez tué quelqu'un de sang-froid. Mais tout d'abord, passons en revue

les situations pour lesquelles on ne devrait PAS perdre de **points de récit**.

- **Ne retirez jamais des points de récit parce que quelqu'un a agi à l'encontre de vos plans.** Cela n'apprendra à vos joueurs qu'une seule chose: vous voulez qu'ils satisfassent vos caprices plutôt qu'ils s'amuse à incarner leurs personnages. Admettez plutôt qu'ils ont été plus malins que vous, qu'ils n'avaient pas envie de suivre la piste que vous leur avez montrée, ou qu'ils ont trouvé quelque chose de plus intéressant à faire. Sauvez ce que vous pouvez et jouez le jeu.
- **Ne retirez jamais des points de récit pour punir un joueur qui se conduit mal dans la vraie vie.** Retirer des **points de récit** est une conséquence d'une transgression des règles du genre, pas d'une transgression des conventions sociales de la vraie vie. Dans un cas comme celui-là, faites une pause et *parlez* avec le joueur. Dites-lui que vous n'appréciez pas son comportement, que cela nuit à tout le groupe, et que cela empêche tout le monde d'apprécier le jeu. Demandez-lui de réfléchir à ce qu'il a fait. Au pire, songez à ne plus l'inviter à vos parties.

Tuer gratuitement ou de sang-froid: tous les points de récit (+ la moitié des points de récit des autres joueurs)

Ce contrat social qui dit que les héros ne peuvent pas mourir marche dans les deux sens. Il est difficile de tuer un personnage joueur à moins que le joueur ne le permette, mais c'est un échange de bons procédés. La légitime défense peut se comprendre, mais tuer sans raison? Non.

- Si un personnage joueur tue un personnage de sang-froid ou alors qu'il n'en avait pas besoin, vous êtes libre de lui retirer tous ses **points de récit**.
- Si c'était un acte particulièrement cruel, retirez aussi la moitié des **points de récit** (arrondie à l'entier supérieur) de tous les autres joueurs, pour n'avoir pas empêché l'acte.

Et ceci est en plus des conséquences inévitables de telles actions. Il est très probable que le personnage soit à présent recherché pour meurtre.

EXPÉRIENCE

Après chaque session de jeu, il existe une phase post-partie au cours de laquelle les joueurs tentent d'améliorer leurs compétences ou d'apprendre de nouvelles langues et capacités. C'est le débriefing.

Cela ressemble à ça :

- 1 Pour chaque case d'amélioration cochée à côté d'une compétence, vous pouvez soit faire un jet d'Expérience pour cette compétence, soit faire un jet d'Apprentissage pour une langue (si la compétence cochée est **Langues**), soit un jet d'Apprentissage pour obtenir une capacité associée à cette compétence.
- 2 Vous pouvez obtenir des jets d'amélioration gratuits (généralement entre 1 et 5)
- 3 Pour chaque jet d'amélioration, vous pouvez soit effectuer un jet d'Expérience pour cette compétence, faire un jet d'Apprentissage pour une langue (si la compétence cochée est **Langues**), ou faire un jet d'Apprentissage pour obtenir une capacité associée à cette compétence. Vous ne pouvez pas utiliser plus d'un jet d'amélioration pour une seule compétence par session.
- 4 Vous pouvez obtenir des jets de Récompense à la fin d'une aventure.
- 5 Recalculez votre **Vitalité** si nécessaire.

CASES D'AMÉLIORATION

Chaque fois que vous utilisez une compétence de façon significative, vous pouvez cocher la case à côté de sa valeur. Vous n'avez pas besoin d'avoir fait un jet réussi, ou même un jet tout court, tant que cette compétence vous a servi à faire avancer l'histoire.

Si vous avez abusé de cette règle et que vous avez fait n'importe quoi sans conséquence particulière pour pouvoir cocher une case, le Chef des Opérations peut y opposer son veto.

Il n'est possible de cocher une case qu'une fois par session et par compétence.

Après la session, vous pourrez utiliser chaque case cochée pour obtenir l'un des effets suivants :

- Faire un jet d'Expérience pour cette compétence.
- Faire un jet d'Apprentissage d'une langue si la compétence est « **Langues** ».
- Faire un jet d'Apprentissage de capacité, si la capacité est associée à cette compétence.

AMÉLIORATIONS GRATUITES

Après chaque session de jeu, les personnages obtiennent un certain nombre d'améliorations gratuites (ils peuvent cocher un certain nombre de cases de compétences de leur choix).

- Tout personnage dont le joueur était présent obtient une amélioration gratuite.

- Si les PJ ont interagi avec les PNJ de manière significative en dehors des jets de dés, les personnages obtiennent chacun une amélioration gratuite.
- Si les PJ ont interagi entre eux de manière significative, les personnages impliqués obtiennent chacun une amélioration gratuite.
- Si les personnages dont les **accroches scénaristiques** ont été mises à profit pour démarrer l'aventure ont bel et bien entraîné les autres, ces personnages obtiennent chacun une amélioration gratuite.
- Si les autres personnages ont travaillé à faire de ceux qui les ont entraînés dans l'aventure les **héros** de celle-ci, ils obtiennent chacun une amélioration gratuite.
- À la fin de l'aventure, si les joueurs ont résolu l'intrigue sans effusion de sang et ont mis les méchants sous les verrous, ils obtiennent trois améliorations gratuites chacun.
- Tout personnage qui a tué de sang-froid un personnage du Chef des Opérations renonce à tout ou partie de ses améliorations gratuites pour cette session !

Vous pouvez utiliser les améliorations gratuites exactement comme si vous aviez coché une case de compétence pendant la partie.

- Faire un jet d'Expérience pour cette compétence.
- Faire un jet d'Apprentissage d'une langue si la compétence est « **Langues** ».
- Faire un jet d'Apprentissage de capacité, peu importe laquelle, en rapport avec une compétence pour laquelle vous n'avez pas encore utilisé d'amélioration gratuite cette session.

Vous ne pouvez utiliser qu'une amélioration gratuite par compétence, et une seule par capacité ou langue, pour un total de deux jets par compétence, capacité ou langue au cours de chaque débriefing.

Jet d'Expérience

Un jet d'Expérience représente une tentative d'améliorer une compétence. Lorsque vous utilisez une case d'amélioration ou une amélioration gratuite pour une compétence, procédez comme suit :

- Faites un **jet de pourcentage** et comparez le résultat à la valeur de la compétence. Vous ne pouvez pas utiliser de **points de récit** pour inverser ce jet.
- Si le résultat est *supérieur ou égal* à la valeur de la compétence, la compétence augmente de **1d6**. Effacez l'ancienne valeur et écrivez la valeur augmentée.
- Si le résultat est *plus faible* que la valeur de la compétence, elle n'augmente pas.

- Dans tous les cas, la case n'est plus cochée (gommez votre marque, vous pourrez la cocher de nouveau à la prochaine session).

Apprendre une langue

Une case cochée ou une amélioration gratuite pour la compétence « **Langues** » peut être utilisée pour apprendre une nouvelle langue au lieu d'améliorer la compétence. Vous pouvez ainsi apprendre jusqu'à deux langues supplémentaires par session de jeu.

- Notez la langue dans la case « **Langues** » de votre Passeport, si ce n'est pas déjà fait. Mettez-la entre parenthèses pour montrer que vous ne la parlez pas encore couramment.
- Faites un **jet de Langues** normal (pas un jet d'Expérience). Vous ne pouvez pas inverser ce jet grâce à des **points de récit**.
- Si le jet est réussi, faites une marque à côté de la langue que vous voulez apprendre.
- Si vous avez utilisé une case cochée pour la compétence **Langues**, gommez votre marque.
- Lorsque vous aurez coché cinq fois la langue que vous souhaitez apprendre, vous arrivez à la parler couramment. Gommez alors les parenthèses.

Tant que vous n'avez pas encore appris une langue, vous devez continuer à effectuer des jets de **Langues** pour tenter de la comprendre. Toutefois, les jets ont un bonus de **+1 pip** pour chaque marque cochée à côté de la langue en question.

Apprendre de nouvelles capacités

L'apprentissage de nouvelles capacités fonctionne à peu près comme l'apprentissage des langues. Chaque capacité possède un prix et une compétence associée (ou plus). Les capacités peuvent aussi avoir des conditions d'obtention, comme d'autres capacités ou un niveau minimal dans une compétence. Si vous n'en remplissez pas les conditions, vous ne pouvez pas apprendre la capacité.

Vous pouvez utiliser une amélioration gratuite pour effectuer un jet d'Apprentissage pour une capacité. Vous pouvez aussi utiliser une case cochée dans l'une des compétences associées. Vous avez donc deux chances d'apprendre une capacité par session de jeu.

- Vérifiez que vous remplissez les conditions d'apprentissage de la capacité. Dans le cas contraire, vous ne pouvez pas l'acquérir.
- Notez la capacité dans la case appropriée de votre Passeport, si ce n'est pas déjà fait. Mettez-la entre parenthèses pour montrer que vous ne possédez pas encore

cette capacité. Notez le prix de la capacité dans sa case, mais laissez de la place pour pouvoir cocher plusieurs fois.

- Faites un jet de tâche normal de la compétence associée que vous voulez utiliser. Si vous utilisez une case cochée, vous devez faire un jet de la compétence correspondante. Si vous utilisez une amélioration gratuite, vous pouvez faire un jet de n'importe quelle compétence associée à la capacité. Vous ne pouvez pas dépenser de **points de récit** pour inverser ce jet.
- Si le jet est réussi, vous cochez une fois cette capacité.
- Si vous avez utilisé une case cochée pour l'une des compétences associées, vous pouvez gommez votre marque.
- Lorsque vous avez coché la capacité autant de fois que son prix, vous avez appris cette capacité et pouvez l'utiliser au cours de futures sessions de jeu. Vous pouvez gommez les parenthèses et le prix.

JETS DE RÉCOMPENSE

À la fin d'une aventure, vous pouvez récompenser les personnages en leur octroyant des jets de Récompenses supplémentaires. Les jets de Récompense devraient être liés à des objectifs spécifiques de l'aventure et les personnages n'obtiennent ces jets que s'ils remplissent les « conditions de victoire » indiquées. Trois à cinq conditions sont un nombre approprié.

Les jets de Récompense sont aussi liés à des compétences en particulier. Habituellement, il s'agit de **Statut** (gloire et célébrité), **Ressources** (récompenses monétaires) et **Contacts** (de nouveaux amis). Selon les conditions de victoire que vous mettez en place, il peut y avoir plusieurs jets par compétence.

Les jets de Récompense fonctionnent exactement comme si la case de la compétence avait été cochée: ils peuvent être utilisés pour faire des jets d'Expérience, apprendre des capacités ou des langues. Toutefois, il n'y a aucune limite au nombre de jets de Récompense pour une même compétence, capacité ou langue.

VÉRIFIEZ SI VOTRE VITALITÉ AUGMENTE

Une fois que l'expérience a été calculée, vérifiez si la **Vitalité** des personnages augmente. La **Vitalité** augmente si l'**Agilité** ou si la plus haute des valeurs de compétences de combat augmente au-delà de certains seuils.

- La **Vitalité** est de 4 par défaut.
- Si l'**Agilité** ou une compétence d'arme est entre 45 et 64, la **Vitalité** est de 5.
- Si l'**Agilité** ou une compétence d'arme est de 65 ou plus, la **Vitalité** est de 6.
- Si l'**Agilité** et une compétence d'arme sont de 65 ou plus, la **Vitalité** est de 7.

FEUILLE DE RÉFÉRENCE

Résoudre une situation

Analyse cryptographique: défi d'Enquête, Langues, Science et Sécurité

Analyser une scène de crime: défi d'Enquête, de Fouille et de Vigilance

Avoir accès à des objets réservés: défi de Charme, Contacts, Ressources et Bureaucratie/Tromperie

Bluffer: jet de Charme ou de Tromperie

Cascade en véhicule: jet de Pilotage

Combat aérien: défi opposé d'Endurance, Pilotage, Tir et Vigilance

Comprendre le sens général de quelque chose dans une langue inconnue: jet de Langues

Comprendre les gribouillages d'un scientifique: jet de Science

Comprendre un appareil électronique: jet d'Électronique

Comprendre un appareil mécanique: jet de mécanique

Connaissances en droit et administration: jet de Bureaucratie

Connaissances historiques: jet de Sciences humaines

Contourner un système de sécurité: défi d'Électronique, Ingénierie, Passe-passe et Sécurité

Crocheter une serrure: jet de Passe-passe ou Sécurité

Déterminer la nature des blessures: jets de Médecine, Corps-à-corps ou Tir

Donner une bonne première impression: jet de Charme, Statut ou Tromperie

Escalader une falaise: défi d'Agilité, Endurance, Force et Vigilance

Estimer la portée d'une arme: jet de Tir

Estimer une œuvre d'art: jet de Sciences humaines

Évaluer un système de sécurité: jet de Sécurité

Fabriquer un gadget: défi d'Électronique, Ingénierie, Ressources et Science

Faire appel à quelqu'un: jet de Bureaucratie, Contacts, Ressources ou Statut, défi de Bureaucratie, Contacts, Ressources et Statut

Faire de la plongée sous-marine: défi d'Agilité, Endurance, Mécanique, Vigilance et Volonté

Faire de la randonnée: défi d'Endurance, Force, Survie, Vigilance et Volonté

Fouiller quelqu'un: jet en opposition de Fouille contre Passe-passe ou Tromperie

Fouiller un lieu: jet de Fouille

Gagner la confiance de quelqu'un: jet en opposition de Charme ou de Tromperie contre Volonté

Identifier un langage parlé ou écrit: jet de langues

Identifier une substance, drogue ou médicament: jet de Médecine ou Science

Interroger la population pour trouver des indices: défi de Bureaucratie, Charme, Contacts et Enquête

Jongler: jet de Passe-passe

Jouer les pickpockets: jet de Passe-passe, jet en opposition de Passe-passe contre Vigilance

Jouer un rôle: jet de Tromperie, jet en opposition de Tromperie contre la Vigilance de l'adversaire, défi de Charme, Langues, Tromperie, Vigilance et Volonté

Jouer, partie amicale: jet de Tromperie en opposition

Jouer, sérieusement: jet de Tromperie en opposition

Jouer, tricher: jet en opposition de Passe-passe contre Tromperie ou Vigilance

Lire les plans d'un appareil: défi d'Électronique, Enquête, Ingénierie et Science

Modifier un appareil électronique: jet d'Électronique

Monter à l'échelle juste à temps: jet d'Agilité

Nager en eaux turbulentes: jet d'Agilité, défi d'Agilité, Endurance et Volonté

Ne pas être surpris: jet de Vigilance

Ne pas se faire voir, en tant que groupe: défi de Furtivité (un jet par participant), défi de Fouille, Furtivité, Sécurité et Vigilance

Perdre « Effrayé »: jet de Volonté

Perdre « Hors de combat » la scène suivante: jet de Médecine d'un autre personnage

Perdre « Sonné »: jet de Volonté

Poursuite à pieds: jet en opposition d'Agilité ou d'Endurance, défi d'Agilité, Endurance et Vigilance

Poursuite en voiture: défi en opposition de Pilotage, Vigilance et Volonté

Premiers soins (la condition Blessé n'a pas d'effet pour une scène): jet de Médecine de quelqu'un d'autre

Recherches en art: défi de Contacts, Enquête, Fouille et Sciences humaines

Recherches en bibliothèque: jet d'Enquête, défi de Contacts, Enquête, Bureaucratie/Science/Sciences humaines et Fouille

Remarquer une personne qui tente de ne pas se faire voir: jet en opposition de Vigilance contre Furtivité

Résister à l'hypnose: jet de Volonté

Séduire quelqu'un: jet en opposition de Charme contre Volonté

Soulever un objet lourd: jet de Force

Surprendre quelqu'un: jet de Furtivité, jet en opposition de Furtivité contre Vigilance

Tour de cartes: jet de Passe-passe

Traiter la condition « Blessé »: jet de Contacts, Médecine ou Ressources (voir *Soins* page 33)

Transformer « Terrifié » en « Effrayé »: jet de Volonté

Trekking en montagne: défi d'Agilité, Endurance, Survie, Vigilance et Volonté

Utiliser une grue sur les docks: jet de Mécanique

Difficultés et modificateurs

Difficulté	Modificateur
Très facile	+5 pips
Facile	+2 pips
Normal (la plupart des jets)	–
Difficile	–2 pips
Très difficile	–5 pips

Vous pouvez additionner les modificateurs entre eux, du moment qu'ils sont de catégories différentes. Les catégories sont:

- Difficulté
- Circonstances
- Matériel
- Capacités

Défis

Nombre de jets de tâches	Nombre de jets de tâches réussis					
	0	1	2	3	4	5
3	Désastreux	Limité	Bon	Excellent	–	–
4	Désastreux	Mauvais	Limité	Bon	Excellent	–
5	Désastreux	Mauvais	Limité	Limité	Bon	Excellent

Initiative

Faire un **jet de Vigilance**

Si réussi: Initiative = **dizaines + unités**

Bon Karma: Initiative = 10 + **dizaines + unités**

Si échec: Initiative = **unités**

Mauvais Karma: Initiative = 0

Pendant le tour, dans n'importe quel ordre:

- Une action de mouvement
- Une action gratuite
- Une action principale
- Si disponible, une action bonus juste après l'action principale

Actions principales

- **Sprint:** se déplacer une deuxième fois
- **Attaque:** faire un jet d'attaque
- **Reprenre son souffle:** jet de récupération de **2dR**
- **Recharger**
- **S'abriter**
- **Évaluer la situation:** relancer son Initiative
- **Retarder son action:** « si X se produit, alors je ferai Y »

L'attaque de base

- Choisir une cible accessible.
- Faire un jet d'attaque (peut-être un jet en opposition contre un jet de défense).
- Si réussi, tirer les dégâts.
- Gérer les descripteurs *munitions (X)*, *un coup*, *lancé*.
 - **Munitions (X):** X est une série de chiffres, souvent notée « 9-0 », mais parfois simplement 0 ou 8-0. Si le chiffre des unités du jet d'attaque est compris entre les chiffres en question, l'arme a besoin d'être rechargée si vous voulez l'utiliser de nouveau. Si vous subissez du **Mauvais Karma** et que l'arme est vide, l'arme s'enraye et doit être réparée lors d'une autre scène.
 - **Un coup:** l'arme doit être rechargée.
 - **Lancé(e):** l'arme ayant été lancée, vous n'êtes plus en possession de l'arme. Utilisez une action gratuite pour changer d'arme avant la prochaine attaque, ou attaquez sans arme.

Options d'attaque

Vlan! (projection ou prise)

Faites un jet d'attaque. Si vous réussissez, choisissez deux résultats parmi les suivants:

- Vous infligez **1dX** dégâts.
- La cible est **Prisonnière**.
- La cible est **Vulnérable** (au sol).

Pan! (vise et tir)

Nécessite une Initiative de 1 ou plus

- Effectuez un jet d'attaque à **+2 pips**.
- Si vous réussissez, vous infligez **+1dX** dégâts supplémentaires.
- Votre Initiative diminue de 2.

Rakatakata! (ventiler, vider son chargeur)

Nécessite le descripteur munitions (X)

- Choisissez l'un des deux effets suivants:
 - Faites des jets d'attaques contre toutes les cibles d'une zone.
 - Faites un seul jet d'attaque contre une seule cible et infligez-lui **+2dX** dégâts supplémentaires.
- Votre arme est à présent vide, vous devez recharger.

Dégâts

- Jet de dégât – jet d'encaissement (le cas échéant) = perte de **Vitalité** (réduisez la **Vitalité** d'autant).
- Si la **Vitalité** tombe à 0, **Hors de combat**.
- Possibilité de choisir **Blessé** plutôt qu'une perte de **Vitalité**. Une fois le combat achevé, **-2 pips** jusqu'à guérison.
- Possibilité de choisir **Danger de mort** plutôt qu'une perte de **Vitalité**. Si la **Vitalité** tombe à 0, mort.

	Blessé	Danger de mort
Personnages joueurs	✓	✓
Sbires, sous-fifres	✗	✗
Lieutenants	✓	✗
Chefs	✓	✓

Soins

- La **Vitalité** remonte au maximum à la fin du combat.
- **Blessé** est perdu après une scène de repos de 2 jours.
- **Danger de mort** cesse à la fin du combat.

Karma

En combat:

- **Jet d'attaque, Bon Karma:** les sbires et les sous-fifres sont **Hors de combat**. Possibilité de relancer les dégâts.
- **Jet d'attaque, Mauvais Karma:** prochain jet à **-2 pips**.
- **Défense, Bon Karma:** récupération de **1dR** après les dégâts.
- **Défense, Mauvais Karma:** projeté, **Vulnérable**.

Suggestions:

- **Bon Karma:** le prochain jet est à **+2 pips**, ou celui de l'adversaire à **-2 pips**.
- **Mauvais Karma:** des renforts ennemis arrivent, ou le prochain jet est à **-2 pips**.

Points de récit

Gains:

- **Karma:** +1
- **Échec volontaire:** +2
- **Activer un désavantage:** +3 ou +6
- **Se faire capturer:** +9
- **Amuser la tablée:** +1

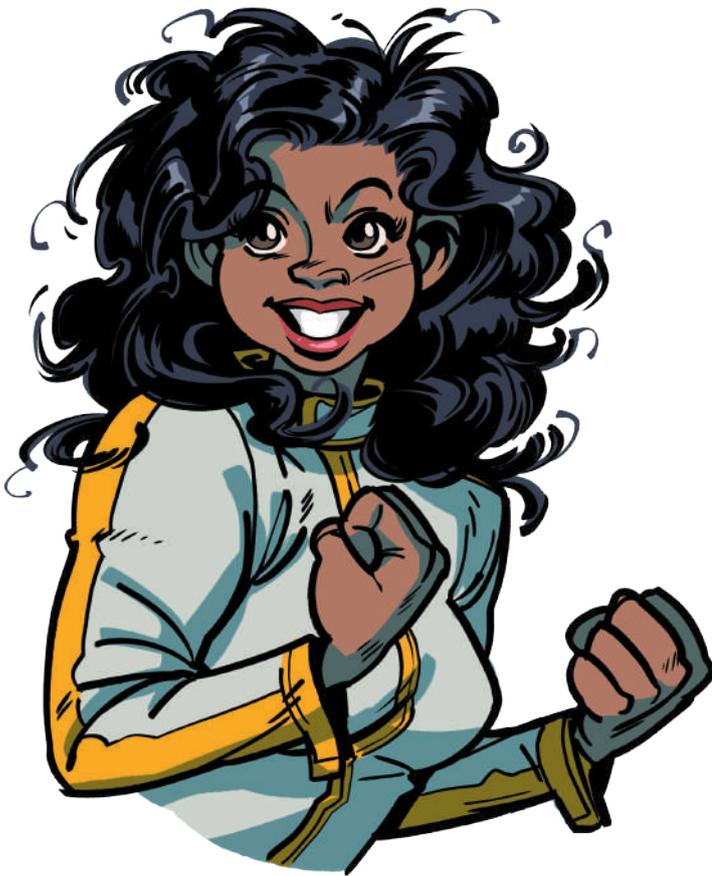
Dépenses:

- **Activer une capacité:** variable
- **Gadget:** variable
- **Inverser un jet:** -2
- **Indice:** -1 à -4
- **Détail mineur:** -2
- **Élément majeur:** -6

Perte:

- **Tuer gratuitement ou de sang-froid:** tous les points de récit, peut-être la moitié des points de récit des autres joueurs.

ELEKTRA AMBROSIA, PILOTE DE COURSE



Je suis Elektra, pilote de rallye professionnelle pour l'équipe ERF Oil. Je suis l'une des meilleures, assez bonne pour rivaliser avec des pilotes de classe mondiale. Avec une voiture comme ma Lancia, je suis parmi les meilleures des meilleures !

Et comme je suis l'une des rares filles dans ce sport, je suis bien plus populaire auprès des médias. Personne ne connaît le nom des autres pilotes, et ils pourraient encore moins les reconnaître dans la foule. Mais tout le monde sait qui est Elektra Ambrosia !

Compétences: Corps-à-corps 45 %, Endurance 65 %, Force 45 %, Fouille 45 %, Ingénierie 65 %, Mécanique 45 %, Pilotage 75 %, Ressources 45 %, Vigilance 65 %, Volonté 65 %, autres compétences 15 %

Vitalité: 5

Capacités: Née derrière un volant, Globe-trotteuse

Désavantage: Trop confiante

Langues: grec (langue maternelle), anglais, français (couramment)

Accroche scénaristique: Coqueluche des médias

Matériel: boîte à outils, caméra argentique, liasse de billets, tenue de bain, voiture de course (signature)

CAPACITÉ : NÉE DERRIÈRE UN VOLANT

Vous ne faites qu'une avec la voiture et la route.

Points de récit: pour **1 point de récit**, inversez un jet de tâche pour maîtriser un véhicule. Pour **2 points de récit**, relancez n'importe quel jet de tâche pour maîtriser un véhicule. Pour **2 points de récit**, rendez possible une cascade en voiture (conduire sur deux roues, sauter des obstacles, etc.) lors de cette scène.

CAPACITÉ : GLOBE-TROTTEUSE

Le Taj Mahal? La Grande Muraille? Machu Picchu? Déjà vu, déjà fait. Blasée, vous y êtes déjà allée, vous connaissez tout le monde, vous avez même ramené des souvenirs.

Points de récit: pour **1 point de récit**, vous pouvez connaître quelqu'un dans le lieu où vous êtes. Pour **1 point de récit**, vous pouvez inverser un jet de **Bureaucratie** ou de **Contacts** si vous n'êtes pas dans votre pays d'origine. Pour **1 point de récit**, vous pouvez inverser un jet de **Langues** concernant n'importe quelle langue vivante.

DÉSAVANTAGE : TROP CONFIANTE

Vous pouvez tout faire. Et si vous échouez, c'est parce que vous n'aviez pas vraiment envie de réussir, ou que vous vouliez laisser gagner quelqu'un d'autre pour changer. En fin de compte, vous ne pourrez pas perdre !

Points de récit: gagnez **3 points de récit** si vous choisissez de subir un malus de **-2 pips** à l'une de vos compétences d'une valeur de 65 % ou plus. Décidez du malus avant de lancer les dés. Le malus perdure pendant la scène entière.

ACCROCHE SCÉNARISTIQUE : COQUELUCHE DES MÉDIAS

Vous êtes constamment sous le feu des projecteurs. Non seulement les magazines et les journaux d'information vous couvrent constamment, mais vous connaissez certains reporters et journalistes.

MATÉRIEL

Boîte à outils	1	Tournevis variés, démonte-pneu, clé anglaise, clé ajustable, marteau, pinces, cutter, vis et écrous...	Réparation, conception ou bricolage des machines: +2 pips
Caméra argentique	1	Caméra 8 mm ou 16 mm, bobines de film, sac rembourré	Analyse et capture d'événements et de documents: +2 pips
Liasse de billets	1	Billets de banque, élastique	Acheter: +2 pips. Et aucune question indiscrète: +2 pips
Tenue de bain	1	Maillot, sandalettes, robe d'été ou bermuda et polo, lunettes de soleil, chapeau élégant, serviette de plage, parasol	Faire bonne impression sur la Riviera: +2 pips
Voiture de course (signature)	2	Une ou deux places, volant, pas de coffre, châssis renforcé pour cascades	Courses et poursuites en voiture: +2 pips

YURIKA MISHIDA, JOURNALISTE D'INVESTIGATION



Konnichiwa! Mishida Yurika desu. Ano, au Japon, nous mettons le nom de famille avant le prénom. Je suis une reporter photo en mission de longue durée en France pour le journal japonais Senjôgahara Shinbun. Ils disent tous que je porte une grande attention aux détails, mais je pense que je fais ça juste parce que je suis japonaise.

Je suis une rokudan judoka, et, à ma grande honte, j'ai été forcée d'employer mes talents au judo en dehors du dojo, lorsque des gens ivres ont pris quelques libertés. J'imagine que j'ai le droit de me défendre, mais je n'aime pas trop ça.

Compétences: Charme 45 %, Contacts 75 %, Corps-à-corps 45 %, Enquête 65 %, Fouille 65 %, Langues 45 %, Passe-passe 45 %, Pilotage 45 %, Statut 45 %, Tromperie 65 %, Vigilance 65 %, autres compétences 15 %

Vitalité: 5

Capacités: Carte de presse, Ceinture noire

Désavantage: Code d'honneur (la vérité doit être révélée)

Langues: japonais (langue maternelle), anglais, français, allemand (couramment)

Accroche scénaristique: Enquêtrice

Matériel: appareil photo (signature), caméra argentique, furisode (kimono formel à manches longues), magnétophone, voiture de course

CAPACITÉ : CARTE DE PRESSE

Vous êtes une journaliste officiellement reconnue au service d'un média d'information. Cela ne vous donne aucun droit, mais vous ouvre certaines portes (autant que cela vous en ferme). Cela vous donne accès à beaucoup de scoops à travers le monde.

Vous permettez que je vous cite?: lorsque votre carte de presse peut être un avantage, vous gagnez un bonus de **+2 pips** pour approcher quelqu'un.

Enlevez ça de ma vue!: de la même manière, lorsque quelqu'un n'est pas très ami avec la presse, vous subissez un malus de **-2 pips** lorsque vous tentez d'approcher cette personne.

Points de récit: pour **2 points de récit**, vous obtenez l'accès à une conférence de presse (et vous établissez le fait qu'il y en aura une) avec l'un des personnages importants du Chef des Opérations, comme un maire, chef de la police, représentant d'une firme, d'un gouvernement, ou autre. Si vous assistez à cette conférence, il s'agit d'une scène dans

laquelle vous pouvez obtenir des indices que le personnage en question connaît. Pour **2 points de récit**, vous obtenez l'accès à un média autre que votre employeur, ou à un journaliste concurrent, avec qui vous pouvez échanger des indices et des informations.

CAPACITÉ : CEINTURE NOIRE

Vous êtes experte en judo, en aikido, ou dans un art martial similaire.

Points de récit: Pour **1 point de récit**, vous criez le nom d'une technique de judo ou d'aikido, et vous inversez un jet de « Vlan! » (jet d'attaque de prise ou de projection). Si un jet d'attaque est réussi contre un sbire, vous pouvez dépenser **1 point de récit** et crier le nom d'une technique de judo ou d'aikido afin de mettre ce sbire **Hors de combat** (projeté par la fenêtre, enfermé dans un placard, tombé dans le monte-charge, ou n'importe quelle autre manière de votre choix appropriée à la scène).

DÉSAVANTAGE : CODE D'HONNEUR (LA VÉRITÉ DOIT ÊTRE RÉVÉLÉE)

Il y a des choses que vous ne faites pas. Ce n'est pas qu'une question d'éducation ou de politesse, c'est une question de principe, d'honneur. Oui, cela restreint parfois cruellement vos choix, mais si c'est ce qui distingue le monde civilisé des brutes et des barbares, c'est un faible prix à payer.

Points de récit: gagnez 3 points de récit lorsqu'un méchant s'en sort à cause de votre code d'honneur. **Gagnez 3 points de récit** si vous choisissez de subir un malus de -2

pips aux actions qui vont à l'encontre de votre code d'honneur. **Gagnez 6 points de récit** lorsque quelqu'un trahit votre code d'honneur.

ACCROCHE SCÉNARISTIQUE : ENQUÊTRICE

Certains gagnent leur vie en résolvant les problèmes des autres. Certains gagnent leur vie en écrivant des articles sur ces problèmes. Et puis il y en a qui ne cherchent qu'à fouiner.

MATÉRIEL

Appareil photo	1	Appareil 35 mm, objectifs, pellicules, sac rembourré	Documentation et analyse de lieux: +2 pips
Caméra argentique	1	Caméra 8 mm ou 16 mm, bobines de film, sac rembourré	Analyse et capture d'événements et de documents: +2 pips
Furisode	1	Robe, sac à main assorti, maquillage, parfum, chaussures assorties	Faire bonne impression lors d'une occasion formelle: +2 pips
Magnétophone	1	Enregistreur à cassettes, microcassettes ou bobines, microphone, cassettes ou bobines de rechange	Permet l'enregistrement sonore.
Voiture de course	1	Deux places, volant, petit coffre	Courses et poursuites en voiture, voyager avec style: +2 pips

PAUL MARCHAND, CAMBRIOLEUR MONTE-EN-L'AIR

Ma carrière professionnelle a commencé dans le Maquis pendant la guerre. C'était le bon temps : voler des fusils aux Allemands, faire sauter des trains et des ponts... c'est un miracle que je m'en sois tiré sain et sauf ! En tout cas, j'ai appris à trafiquer hors d'atteinte des autorités.

Je fais bon usage de mes compétences. Il y en a qui m'appellent le Robin des Bois français, et il y a du vrai là-dedans. C'est peut-être de la contrebande ou du vol qualifié, mais je ne m'attaque jamais aux pauvres ou aux innocents, et je refuse que les gens du peuple souffrent à cause de moi.



Compétences : Agilité 65 %, Charme 45 %, Corps-à-corps 45 %, Enquête 45 %, Fouille 65 %, Furtivité 65 %, Passe-passe 65 %, Pilotage 45 %, Sécurité 75 %, Tromperie 45 %, Vigilance 45 %, autres compétences 15 %

Vitalité : 6

Capacités : Crochetage, Sixième sens

Désavantage : Mauvaise réputation

Langues : français (langue maternelle), anglais (couramment)

Accroche scénaristique : Aventurier

Matériel : jumelles, lampe de poche, outils de crochetage (signature), trousse de déguisement, voiture citadine

CAPACITÉ : CROCHETAGE

Tous ceux qui crochètent les serrures ne sont pas des voleurs. Pour certains, c'est leur métier, pour d'autres c'est leur hobby. Dans tous les cas, c'est la capacité spéciale dont vous avez besoin pour crocheter une serrure rapidement.

Points de récit : pour **1 point de récit**, vous pouvez inverser le jet d'une tâche de **Passe-passe** ou d'**Ingénierie** lorsque vous crochetez une serrure ou que vous ouvrez un coffre.

CAPACITÉ : SIXIÈME SENS

Intuition, sixième sens, yeux dans le dos... quoi que ce soit, vous l'avez.

Points de récit : pour **1 point de récit**, vous pouvez annuler la condition « Pris au dépourvu » et agir normalement. Pour **1 point de récit**, inversez un jet d'**Enquête**. Pour **2 points de récit**, vous pouvez remarquer quelque chose d'important lors d'une scène. Le Chef des Opérations vous donnera un indice important ou bien vous remboursera vos points.

DÉSAVANTAGE : MAUVAISE RÉPUTATION

Votre réputation vous précède, et pas en bien. Vous êtes celui dont tout le monde parle, et cela va vous attirer des ennuis.

Points de récit : gagnez **3 points de récit** si vous choisissez de subir un malus de **-2 pips** pour vos tâches de **Charme**, de **Contacts** ou de **Statut** pendant une scène. **Gagnez 6 points de récit** si vous choisissez d'être expulsé d'une scène parce qu'on « ne veut pas de gens dans votre genre, ici ».

ACCROCHE SCÉNARISTIQUE : AVENTURIER

La routine, ça n'est pas pour vous. Vous voulez toujours repousser les limites et avancer vers l'inconnu. Vous êtes du genre à faire le tour du monde en solitaire, escalader les plus hauts sommets, partir en excursion dans la nature la plus sauvage, aller skier aux pôles... tout ce qui ne fait pas partie de la vie moderne, civilisée, quotidienne et ennuyeuse.

MATÉRIEL

Citadine	1	Voiture à quatre places, avec un volant	Permet de voyager sur route.
Jumelles	1	Jumelles, sangle, sac de transport	Repérer à distance: +2 pips
Lampe de poche	1	Lampe torche avec des piles	Remarquer quelque chose dans le noir: +2 pips
Outils de crochetage (signature)	1	Outils de crochetage, étui	Crocheter des serrures: +2 pips
Trousse de déguisement	1	Perruque, maquillage, lentilles de contact, ouate	Se déguiser et jouer la comédie: +2 pips

HARRY FITZROY, EXPLORATEUR INTRÉPIDE

Sir Harold Fitzroy, décoré de l'Ordre du Bain, Distinction de Service, Croix Militaire, Médaille Territoriale et cætera, et cætera, à votre service. Vous pouvez m'appeler Harry, je ne suis pas à cheval sur le protocole. J'ai servi en Afrique du Nord et en Italie pendant la guerre, et j'ai les cicatrices pour le prouver. Après, je n'ai pas pu tenir en place. J'ai escaladé des montagnes, navigué sur des yachts, chevauché... J'ai même été le guide d'Elektra pendant quelque temps, jusqu'à ce que je commence à m'ennuyer. Une fille charmante, et si fougueuse.

C'est vrai, j'ai pas mal de connaissances parmi les vieux de la vieille, de par mes campagnes et mon éducation. Ils disent que je suis un peu trop porté sur le whiskey, mais ça n'est pas vrai. J'aime aussi la bière, le gin, le schnaps, la vodka et l'akvavit, et je ne serais pas contre un verre de rouge, ou trois ! Au pire, je pourrais même m'accommoder de cette horrible bouillasse qu'ils fabriquent de l'autre côté de l'Atlantique.



Compétences: Agilité 65 %, Contacts 65 %, Endurance 65 %, Fouille 45 %, Langues 45 %, Pilotage 45 %, Ressources 45 %, Survie 75 %, Tir 45 %, Vigilance 45 %, Volonté 65 %, autres compétences 15 %

Vitalité: 6

Capacités: Pair du royaume, Globe-trotter, Broussard

Désavantages: Honnête, Alcoolique

Langues: anglais (langue maternelle), français, latin (couramment)

Accroche scénaristique: Historien

Matériel: équipement de randonnée, équipement de survie, fusil de chasse, matériel de camping, véhicule tout-terrain (signature)

CAPACITÉ : PAIR DU ROYAUME

Vous êtes un Chevalier Commandeur du Très Honorable Ordre du Bain, et vous avez aussi mérité une Distinction de Service, la célèbre Military Cross et la Médaille Territoriale.

Points de récit: pour 1 point de récit, vous pouvez inverser un jet de **Charme** ou de **Tromperie**.

CAPACITÉ : GLOBE-TROTTER

Le Taj Mahal? La Grande Muraille? Machu Picchu? Déjà vu, déjà fait. Blasé, vous y êtes déjà allé, vous connaissez tout le monde, vous avez même ramené des souvenirs.

Points de récit: pour 1 point de récit, vous pouvez connaître quelqu'un dans le lieu où vous êtes. Pour 1 point de récit, vous pouvez inverser un jet de **Bureaucratie** ou de

Contacts si vous n'êtes pas dans votre pays d'origine. Pour 1 point de récit, vous pouvez inverser un jet de **Langues** concernant n'importe quelle langue vivante.

CAPACITÉ : BROUSSARD

Vous connaissez tous les trucs quand il s'agit de crapahuter dans la brousse et de survivre dans la nature.

Un kilomètre à pied... : lors de défis consistant à randonner ou voyager dans la brousse, vous avez un bonus de **+2 pips**.

... ça use les souliers : avec un peu de temps, vous pouvez monter un abri de fortune et faire un feu avec presque rien.

Points de récit: pour 1 point de récit, vous pouvez inverser un jet d'**Endurance** ou de **Survie**.

DÉSAVANTAGE : HONNÊTE

L'honnêteté est au cœur de toute société civilisée. Vous détestez les mensonges et les demi-vérités. Cela va à l'encontre de vos principes, et cela vous met mal à l'aise.

Points de récit: gagnez 3 points de récit si vous choisissez de subir un malus de **-2 pips** à toutes les tâches qui ont pour but de mentir ou bluffer lors d'une scène. **Gagnez 6 points de récit** lorsque votre honnêteté vous attire des ennuis vis-à-vis des autorités ou d'un puissant personnage du Chef des Opérations, de sorte que vous ne puissiez pas participer à une scène importante. **Gagnez 6 points de récit** lorsque vous vous faites un ennemi d'un puissant personnage du Chef des Opérations à cause de votre honnêteté.

DÉSAVANTAGE : ALCOOLIQUE

Vous êtes alcoolique. Si votre addiction n'est pas satisfaite, vous serez en état de manque. Mener une vie ou un travail normal est un défi de chaque jour, et même si vous restez sobre, boire le verre de trop vous fera replonger dans cet enfer.

Points de récit: gagnez 3 points de récit si vous êtes affecté par votre alcoolisme ou le manque, et subissez la condition « **Saoul** ». **Gagnez 3 points de récit** si votre alcoolisme vous met en difficulté avec les autorités. **Gagnez 6 points de récit** si votre alcoolisme vous empêche de participer à une scène importante.

ACCROCHE SCÉNARISTIQUE : HISTORIEN

L'Europe (et le reste du monde) est riche d'une longue Histoire, qui, parfois, refait surface. Vous vous intéressez au passé et, parfois, le passé s'intéresse à vous. En tous les cas, c'est une source d'aventures inopinées.

MATÉRIEL

Équipement de camping	1	Sac à dos, tente, bâche, sac de couchage, couverture, rations séchées, couteau, ficelle, gamelle, poêle à frire, allumettes, réchaud, tabouret pliant	Survie et camping: +2 pips
Équipement de randonnée (signature)	1	Bottes confortables, vêtements chauds et résistants, mitaines, bâton de marche.	Randonnée et longues marches: +2 pips
Équipement de survie	1	Couteau, boussole, ficelle, allumettes, briquet à amadou, allume-feu, couverture synthétique, hameçon, fil de pêche, scalpel, pastilles de purification d'eau, deux fusées éclairantes, le tout dans une boîte étanche	Survie: +2 pips . Couteau de survie: Corps-à-corps , dégâts 4dX , précis
Fusil de chasse	1	Fusil (habituellement du calibre .250), bandoulière, viseur, housse, 4 recharges, poches à munitions	Fusil de chasse: Tir , dégâts 7dX , bruyant, <i>un coup</i>
Véhicule tout-terrain	1	Quatre places, volant, compartiment à bagages spacieux, porte arrière	Voyage sur route et hors route: +2 pips

ANNI-FRID « FRIDA » BÄCKSTRÖM, OFFICIER D'AVIATION



Capitaine Bäckström, Svenska Flygvapnet. Force Aérienne Suédoise, en français. Appelez-moi Frida. Je suis pilote, et avant d'être affectée comme officier de liaison pour représenter la Suède dans la CEE et à l'OTAN, je volais à bord d'un intercepteur J-35 Draken. La mission a ses hauts et ses bas : voler me manque, et le café ici, c'est de la lavasse.

Mais certaines missions peuvent se révéler très excitantes. Mes supérieurs se plaignent que je me mêle souvent d'affaires qui ne sont pas directement liées à mes ordres, mais je connais des gens qui peuvent transformer ça en mission secrète officielle après-coup, si vous voyez ce que je veux dire.

Compétences: Agilité 45 %, Bureaucratie 45 %, Charme 45 %, Corps-à-corps 45 %, Endurance 65 %, Enquête 45 %, Force 45 %, Pilotage 65 %, Tir 75 %, Tromperie 65 %, Vigilance 65 %, autres compétences 15 %

Vitalité: 6

Capacités: Pilote, Grade militaire (capitaine), Pilote de chasse

Désavantages: Code d'honneur, Patriote

Langues: suédois (langue maternelle), français, anglais (couramment)

Accroches scénaristiques: Agent secret

Matériel: arme de poing, bicyclette, pistolet de poche (signature), radio, uniforme d'apparat

CAPACITÉ : PILOTE

Il est fini, le temps où n'importe qui pouvait sauter dans un cockpit et s'élancer dans les airs. Ces jours-ci, il faut un permis pour voler en toute légalité.

J'ai des ailes: vous savez piloter un avion et connaissez les procédures à suivre, comment établir et enregistrer un plan de vol, comment communiquer avec les tours de contrôle, etc.

Points de récit: pour **1 point de récit**, vous pouvez inverser un jet de **Statut** lié au fait d'être pilote. Pour **1 point de récit**, vous pouvez inverser n'importe quel jet de tâche d'interaction sociale avec un pilote, un aiguilleur du ciel, ou tout autre membre du personnel d'aéroport ou navigant.

CAPACITÉ : GRADE MILITAIRE

Vous possédez le grade de capitaine dans la Force Aérienne Suédoise.

Devoir: si vous êtes officier en activité, on peut vous envoyer en mission n'importe quand. Vos supérieurs peuvent être considérés comme des mécènes.

Points de récit: pour **1 point de récit**, vous pouvez donner des ordres à n'importe quel simple soldat du corps d'armée de l'uniforme que vous portez, que vous soyez ou non sa supérieure hiérarchique. Pour **4 points de récit**, vous pouvez faire obéir n'importe quel officier du corps d'armée en question, même si vous n'êtes pas dans sa hiérarchie.

Note: si vous portez l'uniforme d'une armée ennemie et parlez leur langage, vous pouvez utiliser cette capacité sur des soldats ennemis, mais le Chef des Opérations peut vous demander un jet de **Tromperie**.

CAPACITÉ : PILOTE DE CHASSE

Les chasseurs militaires sont de drôles d'oiseaux, bien différents des jets privés. Incroyablement puissants et maniables, ils sont hérissés de missiles, bombes, fusées et mitrailleuses. Ce sont des machines complexes, dotées de radars, de brouilleurs et de fusées éclairantes. Certains sont même capables d'atterrir verticalement. Ils sont aussi réservés à un petit nombre: pour voler à bord de ces avions dangereux et onéreux, il faut montrer patte blanche.

Points de récit: lors d'un combat aérien, vous pouvez dépenser **1 point de récit** pour inverser un jet d'attaque effectué avec les armes du chasseur. Pour **2 points de récit**, vous pouvez immédiatement jouer votre tour lors d'un combat aérien.

DÉSAVANTAGE : CODE D'HONNEUR (OFFICIER ET LADY À LA FOIS)

Il y a des choses que vous ne faites pas. Ce n'est pas qu'une question d'éducation ou de politesse, c'est une question de principe, d'honneur. Oui, cela restreint parfois cruellement vos choix, mais si c'est ce qui distingue le monde civilisé des brutes et des barbares, c'est un faible prix à payer.

Points de récit: gagnez **3 points de récit** lorsqu'un méchant s'en sort à cause de votre code d'honneur. **Gagnez 3 points de récit** si vous choisissez de subir un malus de -2

pips aux actions qui vont à l'encontre de votre code d'honneur. **Gagnez 6 points de récit** lorsque quelqu'un trahit votre code d'honneur.

DÉSAVANTAGE : PATRIOTE

Il n'y a pas de mal à aimer son pays, mais cela peut parfois obscurcir votre jugement.

Points de récit: gagnez **3 points de récit** si vous choisissez d'échouer à un jet d'**Enquête** ou de **Tromperie** autrement réussi, et d'arriver à la mauvaise conclusion, si cette conclusion est fondée sur votre patriotisme. **Gagnez 6 points de récit** si vous choisissez de subir les dégâts d'une attaque « pour la Suède et le Roi Gustave VI » alors que le jet d'attaque a raté ou que l'attaque a été déviée.

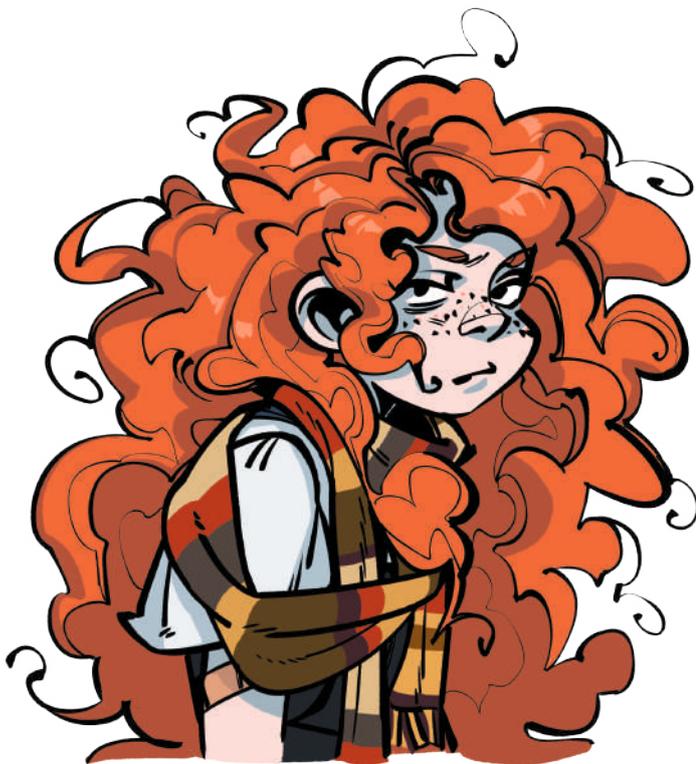
ACCROCHE SCÉNARISTIQUE : AGENT SECRET

L'Europe est un nid d'espion. Tout le monde infiltre tout le monde, y compris nos alliés, comme les Américains, les Allemands, les Anglais... même les Suédois s'y mettent ! Vous êtes une agente au service secret de votre gouvernement. La plupart du temps, vous faites simplement des rapports et tentez de recruter des gens, mais, parfois, vos directeurs vous donnent d'autres missions...

MATÉRIEL

Arme de poing	1	Parabellum calibre 9 mm, holster, 5 chargeurs supplémentaires, sac ou giberne pour les munitions	Arme de poing: Tir , dégâts 5dX , bruyant, portée courte (3), munitions (9-0)
Bicyclette	1	Bicyclette, kit de réparation, pompe à vélo, panier, antivol	Voyage à courte distance ou dans les embouteillages: +2 pips
Pistolet de poche (signature)	1	Petit pistolet (colt automatique calibre .25), holster, bandoulière, 6 recharges	Pistolet de poche: Tir , dégâts 4dX , discret, portée courte (1), munitions (7-0)
Radio à ondes courtes	1	Émetteur-récepteur, combiné, batteries, antenne, sac à dos, valise	Permet la communication à longue portée par radio
Uniforme d'apparat (type m/1960)	1	Chaussures impeccablement cirées, tunique blanche, pantalons, casquette d'officier, veste, manteau, cravate bleu marine, gants bruns, bottes, casque blanc, ceinturon, gants et guêtres	Faire bonne impression lors d'occasions formelles: +2 pips

ÉLOÏSE GIRAUD, FUTURE ÉTUDIANTE



**Bâillement* 'jour. Moi c'est Éloïse, et j'ai pas de boulot, puisque j'ai seize ans. Je suis élève à Sainte-Catherine, l'Institution de Jeunes Filles, un internat catholique en région parisienne. C'est pour ça, l'uniforme. Ma mère m'a fichue là pour que je ne sois pas dans ses pattes, pour qu'elle puisse sortir avec tous ces imbéciles. Papa a disparu il y a quelques années, mais on dit que je tiens de lui mon affinité pour les sciences et l'électronique. Je m'ennuie vraiment à l'internat : ils n'enseignent presque rien de tout ça. Mais au moins le jardinier me laisse utiliser l'écurie comme atelier.*

Compétences: Contacts 45 %, Corps-à-corps 45 %, Électronique 65 %, Enquête 75 %, Fouille 65 %, Ingénierie 45 %, Langues 45 %, Médecine 65 %, Science 65 %, Sécurité 45 %, Volonté 45 %, autres compétences 15 %

Vitalité: 5

Capacités: Génie, Jeune, Savante folle

Désavantages: Mineure, Endormie

Langues: allemand et français (langue maternelle), anglais (couramment)

Accroche scénaristique: Némésis: la Pieuvre

Matériel: boîte à outils d'électronique (signature), équipement de ski, kit du petit chimiste, vélomoteur, walkie-talkie

CAPACITÉ : GÉNIE

Si vous pensez que fabriquer un ordinateur est une tâche extraordinairement complexe qui nécessite un atelier de production ou une armée d'ingénieurs, vous avez tout faux. Tout ce dont vous avez besoin est d'une cave, quelques transistors, un fer à souder et de la patience. Votre génie ne se limite pas aux ordinateurs, d'ailleurs. On pourrait parler de cet incident téléphonique où le réseau a été piraté grâce à un sifflet trouvé dans une boîte de céréales, la fois où vous avez fabriqué une grenade incendiaire avec une pomme de pin, de la résine, un chiffon et un briquet, ou celle où vous avez court-circuité une caméra de sécurité avec un trombone. Vous êtes le genre d'enfant qui fait ça pour s'amuser... et parfois par intérêt.

Jojo la bricole: vous pouvez bricoler un gadget lors d'une scène d'action, et non plus seulement une scène de plan. Vous devez raisonnablement pouvoir fabriquer l'objet avec ce que vous avez sous la main. Après cette scène, l'appareil casse. Vous pouvez avoir à **dépenser des points de récit** pour que les matériaux soient présents, à la discrétion du Chef des Opérations.

Dernier cri: vous pouvez inventer des gadgets d'espions et des appareils scientifiques incroyables pendant la période entre deux sessions de jeu, et bricoler des appareils lors de scènes de plan.

Points de récit: pour **1 point de récit**, vous pouvez inverser un jet d'**Électronique**, d'**Ingénierie** ou de **Mécanique**. Pour **2 points de récit**, vous pouvez relancer un jet d'**Électronique**, d'**Ingénierie** ou de **Mécanique**.

CAPACITÉ : JEUNE

Vous n'êtes pas encore adulte, et c'est à la fois un avantage et un inconvénient. D'un côté, la société tend à l'indulgence envers vos diverses transgressions. De l'autre, votre âge s'accompagne de préjugés sur votre manque de compétence.

Points de récit: pour **1 point de récit**, vous pouvez choisir d'être ignoré par les adultes pendant une scène, à moins que vous ne fassiez quelque chose de violent ou d'alarmant. Pour **4 points de récit**, lorsque vous devriez gagner la condition « **Blessée** », l'un des méchants vous donne une bonne fessée à la place. La fessée fonctionne exactement comme la condition « **Blessé** », mais ne dure que jusqu'à la fin de la scène de combat. Seuls votre arrière-train et votre amour-propre sont blessés.

CAPACITÉ : SAVANTE FOLLE

Vous avez cette étincelle, ces chromosomes qui permettent à la science folle de devenir réalité. Vous maîtrisez tout, des structures espaces-temps de Zvyerdlov à l'encéphalographie inversée, en passant par la séquence génétique complète des champignons. Grâce à ces connaissances, vous inventerez bientôt une machine qui vous permettra de conquérir le monde ! Ou de fabriquer des glaces. Ça marche aussi.

Mouahahahaha !: une fois par session de jeu, si vous disposez d'un appareil qui a l'air dangereux, impressionnant, et qui fait des effets spectaculaires, vous pouvez l'activer ou simplement l'agiter de façon menaçante tout en poussant un rire dément. Vous pouvez ainsi effrayer **1d6** sbires.

Frénésie géniale: une période entre deux scénarios compte pour deux inter-sessions pour ce qui est de fabriquer des appareils.

Dernier cri: vous pouvez inventer des gadgets d'espions et des appareils scientifiques incroyables pendant la période entre deux sessions de jeu, et bricoler des appareils lors de scènes de plan.

Points de récit: pour **1 point de récit**, vous pouvez inverser un jet d'**Électronique**, d'**Ingénierie** ou de **Science**.

DÉSAVANTAGE : ENDORMIE

Vous n'êtes pas du matin. Ni du soir, d'ailleurs. Et une sieste à midi ou en milieu d'après-midi serait la bienvenue, maintenant que vous y pensez. Ce n'est pas que vous soyez paresseuse, mais vous avez besoin de dormir. Davantage que la plupart des gens. Peut-être que vous êtes un chat, en fait...

Points de récit: gagnez **3 points de récit** si vous choisissez de subir un malus de **-2 pips** sur un jet d'**Endurance**, **Vigilance** ou Initiative du fait d'un bâillement intempestif. **Gagnez 6 points de récit** si vous manquez une scène parce que vous ne vous êtes pas réveillée, ou que vous vous êtes endormie juste avant.

MATÉRIEL

Boîte à outils électronique (signature)	2	Fer à souder, soudure, pompe à dessouder, fil à souder, multimètre, loupe, pinces crocodiles, fils de cuivre, câbles de batterie, composants électroniques assortis	Bricolage, création et réparation électronique: +2 pips
Équipement de ski	1	Skis (pour ski alpin ou ski de fond), après-skis, bâtons de ski	Se déplacer sur neige: +2 pips
Kit du petit chimiste	1	Microscope, lames et lamelles, tubes à essais, erlenmeyers, pipettes, tubes de verre, catalyseurs, réactifs, réchaud à alcool, alcool, eau distillée, masque de protection, cotons-tiges et lingettes, valise	Analyse chimique et investigation: +2 pips
Véломoteur	1	Véломoteur à la mode, casque, antivol	Frimers: +2 pips . Se déplacer dans les embouteillages: +2 pips
Walkie-talkie	1	Combiné, batteries, microphone, dragonne	Permet la communication à courte portée par radio

DÉSAVANTAGE : MINEURE

La jeunesse n'est pas toujours désirable. Parfois, cela signifie que votre âge vous empêche de prendre part à certaines activités.

Conséquences juridiques: vous ne pouvez pas acheter d'alcool, conduire une voiture, posséder une arme à feu ou entrer dans certains endroits si vous êtes mineure. En fonction de votre âge, il est possible que vous ne puissiez pas avoir de relations sexuelles, même consenties. Pour beaucoup d'autres actions, vous aurez besoin de la permission d'un parent ou d'un tuteur légal.

Points de récit: gagnez **3 points de récit** si vous choisissez d'échouer à un jet de **Charme** ou de **Tromperie** après que le jet a été réussi: vos arguments sont balayés du fait de votre âge. **Gagnez 6 points de récit** si vous choisissez de ne pas participer à une scène parce que votre âge vous empêche d'entrer dans un lieu réservé aux adultes.

ACCROCHE SCÉNARISTIQUE : NÉMÉSIS (LA PIEUVRE)

La Pieuvre est une organisation internationale, une conspiration qui chapeaute le crime organisé et le terrorisme sur tous les continents, dont le plan n'est rien moins que la domination du monde. Ils ont pour but de contrôler le monde de plus en plus étroitement, et par tous les moyens, que ce soit directement grâce à des plans démoniaques, ou indirectement, comme une éminence grise. Comme l'animal dont l'organisation tire son nom, les tentacules de la Pieuvre sont partout. Coupez-en un, il en reste beaucoup d'autres. La Pieuvre n'aime pas qu'on la surveille de trop près, et vous êtes sur sa liste depuis un moment...