

1. RÉCAPITULATIF DES RÈGLES

PROLOGUE :

1. Un joueur cadre la scène.
2. Le suivant introduit deux personnages.
3. A tour de rôle chaque joueur fait évoluer la scène jusqu'à :
 - Un cliffhanger ou,
 - Une scène de conclusion (explosion, vol, assassinat, enlèvement, évasion, etc.)

GÉNÉRIQUE :

1. Chaque joueur choisit un personnage déjà existant (jouable en CDI) ;
2. ou en crée un nouveau en remplissant le résumé de fiche d'affectation à mission.

OPÉRATION - PLANIFICATION :

1. Le Coordinateur cadre le briefing et donne l'Objectif de l'Opération.
2. Les joueurs introduisent des Problèmes liés à l'Objectif.
3. Le Joueur Coordinateur définit la durée de la mission et le nombre de jetons d'embûches
4. Les Jisseurs établissent le plan d'action en décidant pour chaque Problème :
 - Un tour estimé de résolution (entre 1 et la Durée de la Mission)
 - Un Agent affecté à sa résolution
 - Une dépendance avec d'autres Problèmes
 - Une éventuelle reformulation

OPÉRATION - EXÉCUTION :

1. Le tour de jeu débute par celui du Joueur Coordinateur.
2. Les joueurs Agents jouent alors à tour de rôle :
 - Investigation : préparer résolution d'un Problème futur. Donne droit à une relance.
 - Intervention : tentative de résolution d'un Problème. Narration jusqu'à un cliffhanger, puis lancer de dés.
 - Donner un coup de main : L'Agent va aider un de ses collègues lors d'une résolution. Cela réduira les risques pris.
 - Passer son tour/continuer

une intervention

RÉSOLUTION :

1. 3 dés de base
2. Malus :
 - +1D si Agent « compromis »,
 - +2D si Agent « en péril ».
 - +1D résolution par Agent non prévu initialement
 - +1D par écart au temps prévu de résolution.
3. Bonus :
 - -1D si soutien d'un autre Agent.
 - -2D si un élément du CV est utilisé et coché.
 - -4D si un élément de l'historique psychologique et judiciaire est dévoilé.
4. Chaque 1 est un Danger qui doit être converti en :
 - Exposition de l'Agent,
 - Retard sur la résolution du Problème,
 - Mise en danger d'un proche.