

THE AGENTS

Vous incarnez un membre d'une branche très spéciale d'une agence gouvernementale chargée d'enquêter sur tout ce qui sort de l'ordinaire. Activités paranormales, monstres, extraterrestres : autant de tâches ingrates pour l'Agence.

Le Directeur de l'Agence ou DA (le maître de jeu) va vous décrire des situations dans lesquelles vous êtes impliqué. A vous de lui dire comment vous, l'Agent (le joueur), agissez dans cet environnement et influencez le cours des événements. Si l'action que vous entreprenez le nécessite, lancez les dés.

L'AGENT

Créez votre Agent

1 - Choisissez un nom

Vous pouvez choisir un prénom mais pour la grande majorité des gens vous vous prénommez «Agent» et vos collègues n'utilisent que votre nom. Alors, pas la peine d'être trop original.

2 - Cochez une qualité*

3 - Cochez trois spécialités*

4 - Cochez deux caractères compatibles*

* ou créez-en une

Vous avez toujours sur vous votre arme de service, votre badge, un smartphone et la carte de crédit de l'Agence.

N'en abusez pas ou Mr Butcher, le directeur adjoint vous soufflera dans les bronches !

Dans votre véhicule il y a également, selon votre spécialité, un kit de crochetage, une tablette high-tech, une trousse de médecine, une arme de prédilection, une corde, une lampe torche, des jumelles et tout ce qui peut servir à votre enquête. Vous n'avez qu'à ouvrir le coffre... Bonne chasse !

Progression

Au bout d'une ou plusieurs aventures, votre Agent aura peut-être acquis de nouvelles compétences. Quand le DA vous le dira, vous pourrez cocher une nouvelle spécialité.

Son caractère peut également évoluer. Parlez-en avec le DA qui pourra vous autoriser à changer un caractère pour un autre.

NOM		
Qualité		
<input type="checkbox"/> Adroit	<input type="checkbox"/> Instruit	<input type="checkbox"/> Persuasif
<input type="checkbox"/> Costaud	<input type="checkbox"/> Ingénieux	<input type="checkbox"/> Observateur
Spécialités		
<input type="checkbox"/> Informatique et électronique	<input type="checkbox"/> Armes de précision	
<input type="checkbox"/> Bluff	<input type="checkbox"/> Survie	
<input type="checkbox"/> Contrefaçon	<input type="checkbox"/> Protocole et bureaucratie	
<input type="checkbox"/> Histoire et géographie	<input type="checkbox"/> Pilotage d'aéronefs	
<input type="checkbox"/> Interceptions et écoutes	<input type="checkbox"/> Conduite de véhicules terrestres	
<input type="checkbox"/> Sécurité et infiltration	<input type="checkbox"/> Arts martiaux	
<input type="checkbox"/> Médecine	<input type="checkbox"/> Techniques d'interrogatoire	
<input type="checkbox"/> Cryptographie	<input type="checkbox"/> Scènes de crime	
<input type="checkbox"/> Secourisme	<input type="checkbox"/> Psychologie	
<input type="checkbox"/> Communication et propagande	<input type="checkbox"/> Mécanique	
<input type="checkbox"/> Explosifs et déminage	<input type="checkbox"/> Traque et filatures	
<input type="checkbox"/> Chimie	<input type="checkbox"/> Déguisement	
<input type="checkbox"/> Armes légères	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Sports extrêmes	<input type="checkbox"/> _____	
Caractères		
<input type="checkbox"/> Arrogant	<input type="checkbox"/> Dangereux	<input type="checkbox"/> Mythomane
<input type="checkbox"/> Bienveillant	<input type="checkbox"/> Fourbe	<input type="checkbox"/> Paranoïaque
<input type="checkbox"/> Brutal	<input type="checkbox"/> Honnête	<input type="checkbox"/> Procédurier
<input type="checkbox"/> Carriériste	<input type="checkbox"/> Imposteur	<input type="checkbox"/> Prudent
<input type="checkbox"/> Curieux	<input type="checkbox"/> Incontrôlable	<input type="checkbox"/> Séducteur
<input type="checkbox"/> Terre à terre	<input type="checkbox"/> Intrépide	<input type="checkbox"/> Écorché vif
<input type="checkbox"/> Chevaleresque	<input type="checkbox"/> Juste	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Courageux	<input type="checkbox"/> Loyal	<input type="checkbox"/> _____
États		
-1 -2 ☠		
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		
SANTÉ		

Lancez deux dés (2d6) quand...

... vous effectuez une action à l'issue incertaine.

... vous affrontez un danger ou une résistance.

... vos sens sont en éveil ou vous vous creusez la tête à la recherche de quelque chose.

... vous aidez ou gênez un autre Agent.

• **Additionnez les dés et ajoutez +1 au résultat** si l'action entre dans le champ de votre *qualité*, +1 si l'action entre dans le champ d'une ou plusieurs de vos *spécialités* et +1 si vous mettez à profit au moins l'un de vos *caractères*. Le maximum est +3.

• **Ajoutez de -2 à +2 au résultat** selon la situation, votre état ou l'adversité (le DA vous le dira).

Quand vous entreprenez une action à l'issue incertaine ou que vous **affrontez un danger ou une résistance**.

• Si le résultat est de **10 ou plus**, vous y parvenez.

• Si le résultat est de **7 à 9 inclus**, vous réussissez mais tout ne se passe peut-être pas comme prévu. Le DA vous dira comment.

• Si le résultat est de **6 ou moins**, vous échouez et il peut se passer quelque chose de (très) désagréable. Le DA vous dira quoi.

Quand vos sens sont en éveil ou que vous **vous creusez la tête** à la recherche de quelque chose (dites quoi au DA).

• Si le résultat est de **10 ou plus**, le DA vous donnera une information intéressante et utile. S'il n'y en a pas, le DA vous le dira.

• Si le résultat est de **7 à 9 inclus**, le DA vous indiquera juste quelque chose d'intéressant, à vous d'en faire quelque chose.

• Si le résultat est de **6 ou moins**, le DA ne vous apprend rien ou quelque chose de désagréable.

Quand vous aidez ou gênez un autre Agent (indiquez comment vous vous y prenez). Une seule aide est possible.

Sur **7 ou plus**, vous ajoutez +2 ou -2 au résultat du jet de dés de l'autre Agent.

De **7 à 9**, vous partagez les problèmes de cet Agent s'il lui arrive malheur.

• Si le résultat est de **6 ou moins**, vous échouez et partagez les ennuis de cet Agent le cas échéant.

Forcer le destin

Vous démarrez la séance avec deux jetons de fortune. Utilisez à tout moment un jeton de fortune pour obtenir l'un des avantages suivants :

- relancer un dé
- négocier un avantage ponctuel (situation, indice, matériel ...) avec le DA
- éviter une mort certaine (la vôtre ou une autre).

États

Lorsque le résultat de vos actions l'impose, votre Agent peut voir se voir attribuer un état, de façon temporaire ou permanente. Le DA vous demandera alors de noter l'état dans lequel se trouve votre Agent dans la ligne prévue pour cela (ex : anxieux, affamé, ivre, fanatique, secoué, malade, fracture ouverte...).

Vous devrez tenir compte de cet état lors de vos actions tant qu'il sera actif.

Un état défavorable se traduit le plus souvent par un malus de -1, voire -2 aux jets de dés. Les états disparaissent en fonction de la fiction. Par exemple, des conseils rassurants annulent l'*anxiété*, un médicament annule la *maladie*, une attelle supprimera l'état *entorse*, etc.

Santé

Lorsque le résultat d'une action ou une circonstance particulière entame la santé physique de votre Agent, cochez une ou plusieurs cases de *santé* (le DA vous dira combien).

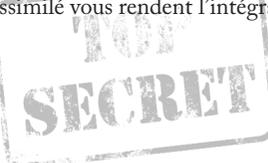
A quatre cases cochées, votre Agent gagne l'état *blessé* et accomplit ses actions à -1.

A six cases votre Agent est *gravement blessé* et accomplit ses actions à -2.

A sept cases, votre Agent est *hors-jeu* (inconscient, mort ou autre...). Le DA vous dira comment.

Des premiers soins restaurent une case de *santé*, une bonne nuit de repos deux et un acte médical en restaure trois.

Quelques jours dans un lieu civilisé doté d'un médecin ou assimilé vous rendent l'intégralité de vos cases.



LE DIRECTEUR DE L'AGENCE



Générateur de menace

Lancez les dés ou choisissez dans les listes :

UNE MENACE...

- 1- Un gouvernement étranger
- 2- Un groupe terroriste
- 3- Un (des) mutant(s)
- 4- Une société secrète/occulte
- 5- Un groupe d'extraterrestres
- 6- Une autre agence

VEUT...

- 1- Détruire/Altérer/Corrompre
- 2- Voler/Capturer/Enlever/Envahir
- 3- Protéger/Secourir
- 4- Créer/Découvrir/Restaurer/Soigner
- 5- (Re)Joindre/Atteindre
- 6- Assujettir/Contrôler/Posséder

QUI / QUOI...

- 1- Un ou plusieurs humains
- 2- Un lieu mystérieux
- 3- Des créatures monstrueuses
- 4- Un artefact hors normes
- 5- Une matière étrange
- 6- Un secret caché

A vous de décider pourquoi tout cela arrive, mais généralement ce n'est pas pour le bien du genre humain...

THE AGENTS est un jeu librement inspiré de :

- *The Bureau* de Paul Taliesin
- *Simple World* de Avery McDaldno
- *Sorcerers & Sellswords* de Ray Otus
- *Rapido* d'Henry Etcheverry & Magimax.

Merci à l'Agent Xip pour son témoignage dans ce dossier. THE AGENTS est publié en licence CC-BY-NC-SA par Magimax - V.11

Lorsque vous endossez le rôle de DA, mettez en œuvre les tâches suivantes :

- ☞ utilisez ce que vous avez préparé,
- ☞ décrivez la situation, questionnez les Agents,
- ☞ construisez votre histoire sur les réponses et déclenchez vos actions ou celles des joueurs,
- ☞ suivez vos objectifs.

☞ Utilisez ce que vous avez préparé

• Décrivez avec précision pourquoi on fait appel aux Agents (ex : crime hors normes, disparition inexplicable, phénomène paranormal...). Prévoyez au moins une explication rationnelle et une autre surnaturelle, la *menace* (aidez-vous au besoin du *générateur de menace*). Augmentez le nombre d'explications en fonction de vos besoins. Tout au long de la partie, faites autant que possible planer le doute sur la cause réelle de l'évènement.

• Définissez de trois à six étapes de l'évolution de la *menace* allant de pire en pire. On fait généralement appel aux Agents lors de la première manifestation de la *menace*.

Lorsque vos Agents lambinent ou perdent le fil, activez une étape de votre *menace*, montrez-en des signes et des conséquences tangibles. Plus la menace évolue, plus elle est dangereuse pour les Agents.

• Notez les personnages importants de l'histoire, amis et ennemis et ce qu'ils peuvent faire pour aider ou nuire aux Agents.

• Listez les lieux importants et ce qui s'y passe, en bien ou en mal.

• Ne perdez pas de temps entre les scènes à moins qu'une étape d'un voyage soit importante. Raccourcissez les journées, rallongez les nuits. Tout est tellement plus inquiétant la nuit.

☞ Décrivez et questionnez

Décrivez la situation telle qu'elle se déroule dans la fiction et questionnez vos Agents. La question de base est « Que faites-vous ? (que fais-tu ?) », mais toutes les questions sont bonnes (ex : Que penses-tu à ce moment-là ?, Cela te rappelle-t-il quelque chose ? Vas-tu le laisser faire sans réagir ? A ton avis, qui se cache derrière ce masque ?).

☞ Déclenchez une action

L'histoire que vous construisez et vos actions sont la conséquence logique de la fiction et des actions de vos Agents.

Si la réponse d'un Agent conduit à une situation qui l'oblige à lancer les dés, suivez les règles correspondantes (au recto).

Soyez indulgent lorsqu'il met en avant une *qualité*, une *spécialité* ou un *caractère* qui ne colle pas tout à fait à l'action entreprise. Vous n'êtes pas là pour le brimer. Laissez plutôt les autres Agents modérer ce qui leur paraît excessif et en faire part à leur collègue.

Sur un résultat de **10 ou plus**, l'Agent réussit son action et vous décrivez la situation en fonction de sa réussite. **De 7 à 9**, il réussit son action mais vous pouvez déclencher une *action clémente*.

Sur 6 ou moins, vous pouvez déclencher une *action méchante* (ou *clémente* si c'est plus utile pour vos objectifs). Lors d'un combat, utilisez *actions clémentes* et *méchantes* sans distinction.

Lorsque vos Agents attendent passivement la suite des évènements, vous pouvez déclencher une *action clémente*. Lorsqu'ils vous donnent une occasion en or (ex : faire une bourde, agir impulsivement, sans précautions), vous pouvez déclencher une action méchante.

Actions clémentes

• **Montrez des signes d'une menace à venir.**

Le bruit de l'avalanche, les tambours dans la jungle, le fusil qui dépasse d'une fenêtre, l'orage au loin.

• **Révélez une vérité indésirable.**

« Ton ami te cache quelque chose, la pièce est remplie d'un gaz létal, la radio est une bombe. »

• **Indiquez aux Agents les conditions ou les conséquences de leurs actions.**

« Tu peux sauter d'un immeuble à l'autre, mais gare à la chute de 30 m. »

• **Offrez une opportunité aux Agents, avec un coût.**

« Les documents sont à vous si vous parvenez à hacker la combinaison en moins de 30 s. »

« Vous pouvez vous sauver par ce boyau étroit, mais il faudra laisser le matériel sur place. »

• **Créez une situation dans laquelle brille un Agent.**

Un crack de l'informatique dans l'équipe ? Mettez au moins un ordinateur récalcitrant sur son chemin.

• Actions méchantes

• **Mettez quelqu'un dans une situation difficile.**

Complication, choix douloureux, dilemme insupportable, prix à payer.

• **Retournez les actions des Agents contre eux.**

« Tu repères enfin le sniper qui vient aussi de t'ajuster dans sa lunette. »

• **Séparez les Agents.**

Seul au milieu des zombies, enlevé par des aliens...

• **Infligez des dégâts ou des états**

Quand c'est nécessaire ou inévitable.

☞ Vos objectifs sont les suivants :

- Introduisez du mystère, du fantastique et du paranormal dans un environnement ordinaire,

- Offrez à vos Agents des aventures, du suspens et des rebondissements,

- Soyez fan de vos Agents,

- Jouez pour découvrir ce qui va se passer.

Santé, dégâts et états

La forme physique et mentale des Agents et des personnages non joueurs (PNJ) est caractérisée par des points de santé et, selon les circonstances, des états (ex : affamé, ivre, imperturbable, secoué, malade, dopé...). Les PNJ ordinaires ont 1 point de santé. Les PNJ importants en ont de 3 à 5.

Lorsqu'ils réussissent une action de combat, les Agents infligent des états ou des dégâts en fonction de la situation. Les coups infligent plutôt des états que vous établissez sur le moment selon la fiction (ex : sonné, bras cassé...), alors que les armes infligent plutôt des dégâts : de 1 à 3, parfois plus, en fonction du type d'arme et de la situation (vous êtes seul juge).

À l'inverse, lorsque les règles vous l'autorisent, vous pouvez infliger des dégâts ou des états (temporaires ou permanents) aux Agents quand la logique ou le besoin s'en fait sentir. La plupart du temps vous infligerez 1 point de santé, mais parfois la fiction vous dictera d'en infliger plus (ex : un tir à bout portant inflige 3 points, un missile qui frappe le bâtiment où se trouvent les agents inflige 3 à 5 points).

Certains états peuvent entraîner des bonus ou des malus (-2 à +2) aux actions des Agents.