Lecteurs de Plato Magazine, l'heure est grave !

Malgré tous les efforts de l'équipe, impossible de faire tenir les dés dans cet exemplaire de démonstration.

Rassurez-vous ! L'Agence, qui pense à votre bien-être, a développé un kit de virtualisation.

Téléchargez l'application : **Critical Dice.**

AVANT-PROPOS

CRITICAL a pour but de vous faire découvrir le jeu de rôle. Si vous ne savez pas encore ce que c'est, voici une présentation en quelques lignes, vous allez voir, ce n'est pas bien sorcier.

Le jeu de rôle (ou ***JDR***) est une forme de jeu de société coopératif dans lequel les joueurs et les joueuses explorent des univers imaginaires, vivent et construisent une histoire à travers leur personnage. Les participants décrivent à l'oral les actions de leur personnage, en s'appuyant sur des règles de jeu.

Comment cela fonctionne-t-il ?

Le JDR se déroule principalement de manière orale.

L'un des joueurs est le ***maître du jeu*** (ou ***MJ***). Il connaît les règles du jeu et les grandes lignes du scénario qui va être joué. Il décrit le décor et les péripéties, se glisse dans la peau de tous les protagonistes rencontrés par les autres joueurs. Le MJ ne joue pas contre les joueurs, il est en quelque sorte le metteur en scène de la partie. Il sert d'arbitre, veille à la cohérence de l'univers, ainsi qu'au respect des règles du jeu et à ce que chacun puisse s'exprimer.

Les autres joueurs sont des ***personnages joueurs*** (ou ***PJ***). Ils ont une feuille résumant les caractéristiques du personnage qu'ils incarnent. Durant la partie, ils décrivent leurs actions, interagissent avec leur environnement, tentent de mener à bien leur mission en essayant de respecter le mieux possible la personnalité de leur *alter ego*.

MJ comme PJ lancent régulièrement des dés pour savoir si une action est un échec ou une réussite.

Exemple d'interaction :

MJ : *Vous arrivez devant l'entrepôt, les rues du port sont mal éclairées et il n'y a aucun passant.*

PJ : *J'essaie d'ouvrir la porte discrètement.*

MJ : *Très bien, fais un test d'adresse pour savoir si tu arrives vraiment à être discret.*

En fin de compte, le but de tous les joueurs, MJ compris, est de s'amuser, de passer un bon moment et de créer ensemble une histoire qui méritera d'être racontée.

PARTIE 1 : LES PERSONNAGES JOUEURS

Cette partie concerne les règles utiles aux personnages joueurs (**PJ**).
Elle s'adresse donc aux PJ mais également au maître du jeu (**MJ**).

La fiche de personnage

Au début de l'épisode, le MJ va vous inviter à choisir votre personnage. C'est ce personnage que vous allez incarner dans le jeu pour lui faire vivre l'histoire racontée par le MJ.

Votre personnage est défini par 4 caractéristiques qui résument ses capacités du corps et de l'esprit.

Les caractéristiques

Adresse
Mental
Physique
Social

Pour chaque fiche, l'une d'elle est indiquée sur fond rouge, il s'agit de la **caractéristique principale** de votre personnage.

La **carrière** représente le corps de métier de votre personnage.

D'autres informations sont présentes sur cette carte afin de vous aider à incarner le mieux possible votre personnage. Ces informations sont des conseils, des idées, des suggestions. Vous pouvez donc vous en inspirer ou créer les vôtres.

Effectuer un test

Durant la partie, le MJ peut vous demander de réaliser un test pour savoir si l'action que vous souhaitez faire est une réussite ou un échec.

Un test est **toujours demandé par le MJ**. Il est associé à une difficulté qui représente le nombre de réussite que vous devez atteindre pour réussir votre action.

Un test se présente de la manière suivante :

Type / Caractéristique / Difficulté

Demander un test ***individuel*** **de** ***Physique*** *2.*

Pour réaliser un test, vous devez lancer le **D12**, puis ajouter vos éventuels bonus.

Vous devez ensuite comparer votre résultat à la difficulté demandée par le MJ.

Si vous obtenez **autant ou plus** de réussite que la difficulté demandée, vous avez réussi.

Si vous obtenez **moins** de réussite que la difficulté demandée, vous avez échoué.

Les différents types de test

Il existe deux types différents de test, les tests **individuels** et les tests **collectifs**.

Les tests individuels

Lors d'un test individuel, chaque PJ concerné effectue le test et le résultat du test est appliqué à chacun.

Les tests collectifs

Un test collectif est effectué par tous les PJ. Si au moins l'un d'eux réussit, alors le test est réussi pour l'ensemble des PJ.

La difficulté

Chaque test est associé à une difficulté qui représente le nombre de réussite que vous devez atteindre pour réussir votre action.

Ajouter les bonus

Tous les bonus sont cumulatifs.

La caractéristique principale

Si le test est associé à la **caractéristique principale** de votre personnage, vous ajoutez 1 réussite.

L'équipement

Les équipements accordent des bonus supplémentaires qui viendront s'ajouter à votre résultat.

La réussite et l'échec critique

Lorsque vous réalisez un test, deux cas particuliers peuvent arriver. Vous pouvez faire une **réussite critique** ou un malencontreux **échec critique** !

La réussite critique

Si vous obtenez **au moins le double de réussite** que la difficulté demandée, vous obtenez une **réussite critique**. Votre action est réussie avec éclat ! Si la réussite du test est accompagnée d'un gain, vous doublez ce gain.

Lors d'un combat, vous doublez les dégâts de votre arme.

L'échec critique

Si vous obtenez le résultat sur le **D12**, **vous ne pouvez pas ajouter vos bonus** et vous subissez un **échec critique**. Votre action est un échec catastrophique…

Si l'échec du test est accompagné d'une perte, vous doublez cette perte.

Lors d'un combat, le MJ peut relancer son **D6** d'attaque contre vous.

- **Test collectif et échec critique**
  Lors d'un test collectif, si tous les PJ ratent leur test et si au moins l'un d'eux obtient une alors le résultat du test est un échec critique. Dans les autres cas, un résultat n'est pas pris en compte.

La santé

Votre personnage possède 2 points de vie, ni plus, ni moins…

Il peut donc encaisser jusqu'à **2 cartes Blessure** avant d'être épuisé.

Les cartes Blessures

Les cartes Blessure représentent les dégâts physiques que subit votre personnage.

Lorsque vous subissez des dégâts, placez autant de cartes Blessure au-dessus de votre Fiche de personnage.

Être épuisé

Si votre personnage subit une 3e carte Blessure, il est épuisé. **Vous ne jouez plus la scène en cours**.

Note

Les textes qui les accompagnent n'ont pas d'incidence sur votre personnage et servent à renforcer l'aspect narratif du jeu de rôle.

PARTIE 2 : LE MAÎTRE DU JEU

Cette partie est uniquement réservée au MJ.
Si vous lisez ces lignes, munissez-vous de l'écran et de la carte Mercenaire.

COMMENT FAIRE JOUER L'ÉPISODE

L'épisode présenté dans ce feuillet contient toutes les informations que vous devez connaître pour le faire jouer à vos PJ.

Pour préparer votre épisode, nous vous conseillons de réunir les éléments indiqué dans l'encart **Préparation** et de le lire au moins une fois avant de le faire jouer.

UTILISER VOTRE ÉCRAN

L'écran du MJ est un outil précieux, il vous sert de règle du jeu et répond à vos questions durant la partie.

Il est composé de 3 parties :

- **Les temps forts**
- **Les tests**
- **Le combat**

Les temps forts

Chaque temps fort est associé à une icône que vous retrouverez dans l'épisode. Il vous indique l'intention donnée à la scène.

Les tests

Il s'agit d'un récapitulatif des règles concernant les tests, comme expliqué dans la partie 1.

Le combat

Vous trouverez dans cette section toutes les règles concernant le combat.

Enfin, l'écran vous permet de cacher aux PJ les informations et les éléments concernant l'épisode. Le but principal étant de ne pas gâcher l'effet de surprise de la narration.

LES MERCENAIRES - PERSONNAGES NON-JOUEURS

Cette carte représente le protagoniste que les PJ rencontrent à la fin de l'épisode.

1 Capacité spéciale

Les mercenaires possèdent une capacité spéciale qui s'active lorsqu'ils attaquent. Le tableau de combat vous indique quel résultat de votre **D6** active leur capacité spéciale.

2 Difficulté, attaque et santé

Ces 3 valeurs représentent respectivement la difficulté des tests contre ce PNJ, le nombre de **D6** que vous lancez lorsqu'il attaque et le nombre de dégât qu'il peut subir avant d'être hors jeu.

3 Le tableau de combat

Lors des combats, vous utilisez le tableau situé en bas de cette carte pour savoir si votre PNJ réussit son attaque ou active sa capacité spéciale. Il reprend les icônes de votre **D6** et vous permet de connaître le résultat associé. Un résultat ✕ sur votre **D6** ou dans le tableau indique un échec.

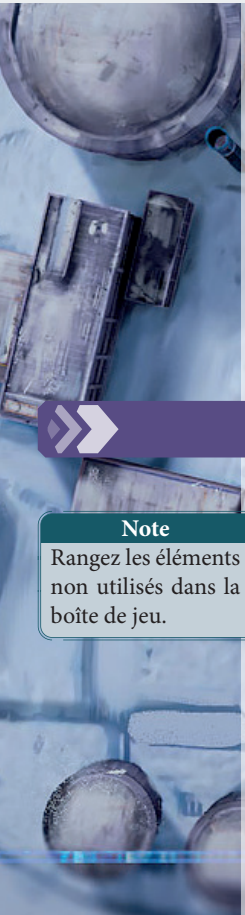
Épisode 0 - Opération Neige.

Préparation

- Les 4 cartes **Fiche de personnage**.
- Les cartes **Épisode** (01, 02 et 03), la carte **PNJ** (01).
- Les cartes **Équipement,** (00, 01 et 02).

Synopsis de l'épisode

Les personnages joueurs *(PJ)*, membres d'une agence gouvernementale américaine, participent à une intervention classée secret défense en Alaska. Les forces spéciales américaines encerclent un centre de recherche nucléaire occupé par des terroristes. On les suspecte de posséder une ogive nucléaire. Nos héros doivent infiltrer la zone, trouver l'ogive et la neutraliser.
Mais, une fois dans l'enceinte, ils découvrent une organisation paramilitaire protégeant des travaux bien plus inquiétants, menés par un Américain, le Dr Monroe. Il leur faut alors se battre afin d'évacuer la zone prise d'assaut par les militaires.



Introduction

Quelque part en Alaska. Février 2033.
Centre de recherche nucléaire, classé secret défense.
Occupé par des terroristes.
Deux kilomètres plus bas, sur une petite route de montagne : les forces spéciales américaines s'activent dans un camp provisoire. Parmi les tentes et les véhicules, elles déploient leurs équipements. Les bérets verts sont prêts à agir. Il est 5 h 30, heure locale. La neige a cessé de tomber.
Un hélicoptère se pose. Des agents, spécialement choisis pour cette opération, en descendent. Ils se dirigent vers le colonel Jackson qui les entraîne à l'écart. L'officier leur tend un gobelet de café brûlant et se racle la gorge. Ces agents sélectionnés pour cette dangereuse mission, c'est vous.

Donner les **4 cartes Fiche de personnage** aux PJ.

Chaque PJ choisit son personnage et lui donne un nom. Expliquez aux PJ les informations inscrites sur leur carte Fiche de personnage.

Note
Rangez les éléments non utilisés dans la boîte de jeu.

Scène 1 - Préparatifs.

La voix grave du colonel couvre à peine le bruit des moteurs et des préparatifs.
« D'après nos informations, les terroristes disposent d'une tête nucléaire. Les forces spéciales veulent passer à l'action. À 6 h 00, elles lanceront un assaut frontal. Elles seront soutenues par trois hélicoptères de combat.
Cette diversion vous permettra de vous introduire dans le centre pour neutraliser l'ogive. Il s'agirait d'un vieux modèle du xx^e siècle. Nos charges XP4 antiradiations devraient la neutraliser sans problème. Voici une vue satellite du site : comment souhaitez-vous procéder ? »

Donner la carte Épisode **Vue satellite** (01) aux PJ.

Rappelez aux PJ comment fonctionne une scène de **roleplay** : ils doivent questionner Jackson pour en apprendre plus sur cette opération.

Répondez à leurs questions en incarnant le colonel Jackson et laissez les PJ élaborer un plan d'action pour infiltrer le site. Les PJ peuvent suivre les conseils des éclaireurs ou proposer une autre solution. Si leur plan d'action vous semble cohérent, utilisez-le en adaptant un peu la suite du scénario.

Colonel Jackson

Vous parlez par la voix de Jackson, une voix grave, rapide et directe dans ses réponses. Si vous ne connaissez pas la réponse à la question d'un PJ, dites par exemple :
« Aucune idée. »
« Cette information est classée secret-défense. »
« Je ne sais pas. »

Infiltrer les lieux

Comment : nos éclaireurs ont repéré une voie d'approche à couvert qui permet d'atteindre les bâtiments par la forêt située au nord.

Les terroristes

Qui : plusieurs terroristes sont des ressortissants américains, identifiés comme d'anciens militaires et paramilitaires.
Combien : ils sont environ une trentaine et sont lourdement armés.
Pourquoi : nos services de renseignement ont remonté la piste de l'ogive volée jusqu'ici et n'en savent pas plus sur leurs agissements.

La bombe

Où : les observations par satellite poussent à croire qu'elle se trouve dans le bâtiment ouest.
Identifier : l'ogive n'étant plus dans une fusée, elle doit tenir dans un bloc cylindrique de la taille d'un tonneau.
Neutraliser : les charges XP4 antiradiation vont rendre inerte la bombe et son mécanisme, mais il faut les placer directement au contact de l'ogive.

Lorsque les PJ n'ont plus de questions, Jackson reprend la parole :

« Voici votre équipement pour cette mission. Restez vigilants. Dès que vous aurez quitté le camp, vous serez en terrain hostile. »

Donner à chaque PJ les cartes Équipement **Armure en kevlar** (01) et **Fusil d'assaut** (02). **Donner** aussi la carte **Charge XP4** (00).

Laissez le temps aux PJ de s'équiper et expliquez-leur comment les cartes Équipement fonctionnent.

Scène 2 - Infiltration.

Vous marchez dans la neige fraîche. Il faut gravir une pente abrupte à travers les arbres pour atteindre le complexe. Dans l'obscurité, vous devez vous concentrer afin de progresser dans la bonne direction.

Demandez un **test collectif de Mental** **2** pour que les PJ se repèrent dans l'obscurité et aillent dans la bonne direction.

Vous apercevez l'enceinte du complexe.

Vous avez dévié de votre route et tombez face à un haut mur hérissé de barbelés. Pas le temps de faire demi-tour, il va falloir le franchir ici même.

Montrer la carte Épisode **Site nucléaire** (02) aux PJ.

Vous courez jusqu'au pied du mur. Au loin, des bruits de tir signalent que l'assaut a commencé. Vous devez entrer maintenant.

Demandez un **test individuel de Physique** **1,** ou **2** si les PJ n'ont pas réussi à se repérer dans l'obscurité.

Avec souplesse, vous franchissez le mur en pierre et retombez de l'autre côté, tous vos sens en alerte.

Vous grimpez avec difficulté avant de retomber lourdement de l'autre côté. Le PJ subit **1 dégât**.

Une grande agitation règne dans le centre. Pour faire face à l'assaut, les terroristes se ruent vers la porte principale, au sud. C'est le moment d'agir.
Que faites-vous ?

Une fois dans l'enceinte du complexe, demandez aux PJ quels bâtiments ils souhaitent fouiller. Si les PJ n'ont pas d'idées ou ne se dirigent pas vers le bâtiment ouest, ils ne trouvent rien d'intéressant, le site est désaffecté et les terroristes sont occupés par l'assaut des forces spéciales.
Laissez-les chercher un peu puis faites-les arriver devant le bâtiment ouest.

Vous arrivez au bâtiment ouest, mais la porte est verrouillée par une serrure électronique. Malgré le vacarme des affrontements, il vous faut rester concentrés pour l'ouvrir.

Demandez un **test individuel d'Adresse** **2** pour faire sauter la sécurité de la porte.

Le voyant passe au vert et la porte s'ouvre avec un clac !

Passez à la scène 3 - Le laboratoire.

Un voyant rouge indique que l'alerte est donnée. Pas de temps à perdre, il faut défoncer la porte...

Demandez un **test collectif de Physique** **3** pour faire sauter la porte.

Le battant explose sous vos coups, libérant ainsi le passage.

Le battant se tord sous vos coups, libérant ainsi le passage, mais l'un d'entre vous se fait mal en se faufilant. Le PJ de votre choix subit **1 dégât**.

Passez à la scène 3 - Le laboratoire.

Scène 3 - Le laboratoire.

Vous pénétrez brusquement dans le bâtiment. Il y règne un froid mordant. Vous découvrez des cadavres gisant sur des tables en inox. Ces corps ont subi de lourdes opérations chirurgicales.

Montrer la carte Épisode **Le laboratoire** (03) aux PJ.

Dans un coin, vous repérez un ordinateur allumé.
Mais vous ne pouvez pas approfondir davantage vos recherches car des mercenaires surgissent par la porte principale. L'écusson sur leur uniforme représente un scorpion noir sur fond jaune. Ils vous barrent le chemin. Vous devez les affronter.

Placer la carte PNJ **Mercenaires** (01) dans l'encart droit de votre écran.

Faites un bref rappel des règles de combat.

Il y a **autant de mercenaires que de PJ**. Les PJ jouent en premier.

Si un PJ pense à utiliser **les charges XP4** contre les mercenaires, celles-ci explosent et permettent **aux PJ** de **rejouer un tour** avant celui des mercenaires.
Une fois l'affrontement terminé **ou si les PJ sont en difficulté pendant le combat**, faites intervenir les forces spéciales. Puis, laissez les joueurs mener **brièvement** leur enquête.

Combat

Lors d'un combat, chaque PJ dispose d'une action par tour. **Faites un tour de table** pour que chaque PJ puisse jouer son tour.
Demandez-lui de décrire son action, réalisez-la, et passez au PJ suivant. Quand tous les PJ ont accompli leur action, c'est au tour des mercenaires de jouer. Vous continuez ainsi jusqu'à ce que l'un des deux camps l'emporte.

L'ordinateur

Il n'est pas question ici de bombe, mais plutôt d'expériences menées par un Américain, un certain Dr Monroe...

Les corps

Ils ont reçu des implants, des puces au niveau de leur nuque.

Épilogue

Vous ressortez du bâtiment. Dehors, les forces spéciales ont neutralisé la totalité des terroristes. Un béret vert vous invite à le suivre et vous ramène auprès de Jackson. À ses côtés se tient un homme massif, impassible dans son costume noir.

Demander aux PJ de faire leur **rapport de mission**.

Jackson prend la parole : « Il n'y avait donc pas de bombe, mais la menace que représentaient ces types est écartée. Nous avons mis un terme à ce qu'ils faisaient ici. Le Dr Monroe reste introuvable ; il a sans doute réussi à s'enfuir avant l'assaut. » Puis, l'inconnu parle à son tour : « Pour le bien de tous, oubliez ce que vous avez vu dans ce laboratoire. Passez à autre chose. Nous vous remercions de votre intervention. » Il quitte la tente et rejoint un hélicoptère noir banalisé. « Vous avez fait du bon travail, ajoute Jackson en vous serrant la main. J'espère que nous aurons encore l'occasion de travailler ensemble. »

Votre enquête ne fait que commencer…

CE Données et adresse à conserver

: Yohan Lemonnier & Kristoff Valla
: Pascal Quidault

Gigamic
ZAL Les Garennes - F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com