



La Guilde



« La vie est un immense désert et toi, tu es seul et tu marches dans ce désert. Soudain, tu vois une pyramide. À sa base, une ouverture. Et à son sommet, il y a ton salut. Alors qu'est-ce que tu fais ? Tu restes seul dans ce désert, et tu te caches les yeux pour ne pas voir cette somptueuse pyramide ? Ou bien tu te retrousses les manches, et tu t'aventures à l'intérieur, afin d'en gravir tous les étages et d'en devenir le maître ? Eh bien, tu vois, cette pyramide, c'est la Guilde ! Elle peut être ta plus grande source de joie, comme elle peut être ton plus grand malheur, si tu ne suis pas la bonne voie. Mais c'est ça ou rien, car il ne faut pas rêver, dehors, il n'y a rien. N'oublie jamais ce que je te dis : Hors Guilde, il n'y a pas d'avenir. »

Herman Escobar, 29 ans, libraire





SOMMAIRE

Principe de base + crédits	4
Chapitre 1 : Créer un Agent + feuille de personnage	5
Chapitre 2 : Accomplir une mission	7
Étape 1 : But de la mission + table de création de mission	7
Étape 2 : Plan d'action	9
Étape 3 : Déroulement réelle de la mission	9
Étape 4 : Conclusion de la mission	10
Exemple de partie	11
Chapitre 3 : Fin de partie	15
Aide de jeu : La Guilde	16
Aide de jeu : Jouer en solo + scénario : « Une enquête explosive » ...	17



PRINCIPE DE BASE

La Guilde est un jeu de rôle qui nécessite peu de préparation, et qui se joue sans meneur de jeu attiré. On y incarne un Agent qui est membre d'une organisation mystérieuse, appelée « **La Guilde** ». Chaque joueur, tel un agent secret, va devoir accomplir des missions lui permettant d'évoluer dans la hiérarchie de La Guilde. Chacun fera trois missions. La réussite d'une mission permet d'obtenir des points de victoire, et de progresser d'autant de rangs dans la hiérarchie. En fin de partie, celui ou celle qui possède le plus haut rang gagne la partie.

Pour jouer, il vous faut un jeu de 52 cartes. La valeur des cartes dans l'ordre croissant est la suivante : de 1 à 10, puis Valet (11), Dame (12) et Roi (13). Les cartes sont mélangées et posées face cachée en une pile au milieu de la table. Il vous faudra aussi des post-it, du papier et des crayons.

Ce jeu est prévu pour 1 à 4 joueurs. L'adaptation pour jouer en solo se trouve en fin de livret.

Lisez bien les exemples que contient ce livret : ils vous aideront à mieux appréhender la mécanique de jeu.

Et surtout, amusez-vous. Ce jeu est fait pour ça !

*Jeu de (par ordre d'apparition) : Oiseauroch, Guillaume St-Pierre, Pak Cormier
Créé pour le concours « Trois fois forgé », organisé par le site Place to go, Place to be
Illustrations (avec autorisation) : Radek (couverture), Volsung (visages « Grimace »)*

CHAPITRE 1 – CRÉER UN AGENT

Chaque joueur va créer un personnage. Celui-ci est Agent de la Guilde. Mais qui est-il, et que sait-il faire au juste ? C'est ce que nous allons découvrir ici. Créer un personnage est très rapide, et ne devrait pas demander plus de 10 minutes. Une feuille d'Agent est fournie sur la page qui suit. N'hésitez pas à l'imprimer, selon vos besoins.

ATTRIBUTS : Un Agent est défini par trois caractéristiques, appelées attributs.

Le **Savoir** inclut tant la connaissance (scientifique ou autre) que la capacité à résoudre des problèmes comme déchiffrer un code, soigner quelqu'un ou réparer une machine...

Le **Charisme** est la capacité à se fondre dans la foule ou à la diriger. Que ce soit pour intimider un adversaire, vous faire élire à un poste important ou tenter de passer pour quelqu'un d'autre. Si votre action vise une autre personne, vous utilisez cet attribut.

La **Santé** représente l'état physique du personnage. Cet attribut mesure à la fois la santé, l'endurance, et la puissance physique. D'une façon plus générale, toute action qui nécessite une intervention physique utilise cet attribut.

Distribuez 19 points dans ces attributs (minimum : 1 - maximum : 8).

TALENTS : Attribuez trois talents à votre Agent, c'est-à-dire trois mots qui évoquent un loisir, un métier, par exemple : hélicoptère, guitare, casino, arme à feu, acrobatie, explosif...

NOM ET DESCRIPTION : Terminez votre personnage en lui donnant un nom et en le décrivant rapidement. Imaginez que vous croisiez votre Agent dans la rue : à quoi ressemble-t-il ? Quels sont ses traits marquants ?

Exemple de personnage



Samuel Jolibois

32 ans, beau gosse mal rasé au regard perçant

Talents : Pickpocket, Voiture de course et Kickboxing

Savoir : 5 Charisme : 8 Santé : 6

LA GUILDE

- Feuille d'Agent -

NOM, PRÉNOM		
DESCRIPTION		
ATTRIBUTS (19 points à distribuer – minimum : 1, maximum : 8)		
SAVOIR	CHARISME	SANTÉ
TALENTS : 3 (remplace une carte jouée – rayer le talent après utilisation)		

Points de Victoire	
Dommage <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> (-1 Rang par case cochée)	
Rang (Points de Victoire – Dommages) :	

Notes :

<p style="text-align: center;">Résumé des règles</p> <p>Piocher 3 cartes par mission. Quand il y a un obstacle, on joue une carte de sa main : - si la valeur de votre carte est inférieure ou égale à l'Attribut, Force = Attribut - si la carte a une valeur supérieure à l'Attribut, Force = carte, mais cocher un dommage. Utiliser un talent : une seule fois par partie – annule une carte jouée.</p> <p>Résultat : - Force inférieure à la carte du Recruteur : action réussie, mais il y a des conséquences. - Force supérieure ou égale à la carte du Recruteur : action réussie au-delà des espérances.</p>



« Neuf fois sur dix, le service pour lequel t'embauche la Guilde est louche, genre aller assassiner quelqu'un. Foutre la pression sur tel autre. Faire exploser telle base secrète. J'adore ce boulot ! »



Joseph Kilocky, 42 ans, mercenaire

CHAPITRE 2 – ACCOMPLIR UNE MISSION

Une fois que tous les joueurs ont créé leur personnage, chacun d'entre eux devra accomplir trois missions. Les joueurs s'organisent comme ils le veulent pour que chaque Agent accomplisse ses trois missions. Idéalement, tous les personnages doivent avoir terminé une mission avant de pouvoir en entamer une nouvelle.

À chaque mission, on choisit un Agent. Un autre joueur (à choisir parmi les autres joueurs) va animer cette mission : il sera « le Recruteur ».

Une mission se déroule en 4 étapes :

1. but de la mission
2. plan d'action du personnage
3. déroulement réelle de la mission
4. conclusion de la mission

Étape 1 – But de la mission

Le Recruteur donne un but à la mission. Pour ce faire, il peut :

- s'inspirer du background de l'Agent ;
- s'aider des tables de création de mission (voir page suivante) ;
- s'inspirer des missions venant d'être jouées ;
- s'inspirer d'un film, d'un livre...

Pour finir, il inscrit cette mission sur un premier post-it.

Tables de création de mission

Piochez trois cartes et combinez les résultats obtenus afin d'obtenir un contexte suffisant pour lancer une aventure.

Exemple : Je pioche 3 cartes et j'obtiens : un 5, un 8 et un Valet, ce qui correspond à : Mettre la pression sur + Une secte + Destruction totale. Cela me permet une mission du type : Karl Pfenhauer est le fondateur d'une secte sataniste « Les Fils de l'Enfer ». La mission de l'Agent est de faire pression d'une façon ou d'une autre sur Karl Pfenhauer, afin qu'il en vienne à détruire lui-même sa propre secte.

	Action ?	Qui* ?	Quoi ?
1	voler	politicien	une arme, une bombe
2	Cambrioler (une banque)	journaliste	une grosse somme d'argent
3	éliminer quelqu'un	policier	de la drogue
4	faire s'évader	star de la télé	un trafic humain
5	mettre la pression sur	scientifique	de l'uranium
6	(re-)trouver	président	une technologie inconnue
7	transporter, livrer	chef d'entreprise	un livre ancien
8	détruire	une secte	une œuvre d'art
9	obtenir un renseignement	Agent secret	un trésor oublié
10	créer une diversion	mafieux	le génome humain
Valet	enlever quelqu'un	milliardaire	un attentat, une guerre
Dame	accompagner, protéger	prisonnier	un document top secret
Roi	recruter pour la Guilde	militaire	un scoop, un scandale

() : pour connaître le sexe d'une personne, considérez que la couleur rouge d'une carte désigne un rôle féminin, et le noir, un rôle masculin. Un 5 de Cœur correspond donc à une scientifique.*

Étape 2 – Plan d'action

Sous ce post-it, on en met trois autres. Sur chacun d'eux, on notera les obstacles auxquels va être confronté l'Agent pour réussir sa mission. Ces obstacles sont définis par une discussion entre le PJ et le Recruteur. Les autres joueurs ont aussi la possibilité d'intervenir pour proposer des idées. Si toutefois personne n'est inspiré, restez simple et dites tout ce qui vous passe par la tête. Ce qui est évident pour vous ne l'est pas forcément pour les autres. Cela peut leur permettre de rebondir et de trouver des idées. On veillera juste à faire en sorte que chaque obstacle implique un attribut : un obstacle lié à la Santé, un au Savoir, et un au Charisme. On construit ainsi le plan d'action du personnage.

Étape 3 – Déroulement réelle de la mission

Une fois le plan d'action réalisé, nous allons voir s'il se déroule comme prévu, quitte à l'adapter au besoin. Afin de constituer sa main, chaque joueur pioche trois cartes, qu'il garde secrètes. On reprend ensuite chaque obstacle dans l'ordre, afin d'effectuer un test.

Après avoir brièvement refait le point sur la situation, chaque joueur (Agent et Recruteur) choisit secrètement une carte de sa main. On retourne ensuite simultanément les cartes. Côté Agent, on va définir sa force :

- Si la carte jouée possède une valeur supérieure à l'attribut, c'est cette valeur qu'on prendra en compte pour la suite. Le joueur coche un dommage sur sa feuille de personnage.
- En revanche, si la valeur de la carte de l'Agent est inférieure ou égale à l'attribut concerné, on oublie cette carte. On prendra en compte la valeur de l'attribut tel que défini lors de la création de personnage.

Une fois que l'on connaît la force de l'Agent, on la compare à celle du Recruteur. Si la carte du Recruteur a une valeur inférieure ou égale à la force de l'Agent, alors ce dernier réussit son test et passe l'obstacle haut la main. Sinon, l'Agent réussit tout de même à passer l'obstacle, mais cela ne se déroule pas forcément comme il l'aurait souhaité, et il y a sans doute des complications. En fonction du résultat obtenu, le Recruteur décrit comment l'épreuve se résout.

Une fois jouées, toutes les cartes sont défaussées.

Talent : On peut utiliser chaque talent une fois par partie. Cela permet d'annuler la carte qu'un Agent vient de révéler, et de la remplacer par une autre, tirée au hasard. L'Agent explique comment ce talent lui est utile pour vaincre l'obstacle, et le raye ensuite de la feuille de personnage. Il ne pourra plus s'en servir pour le reste de la partie. Si besoin, on peut utiliser plusieurs talents d'affilée.

Étape 4 – Conclusion de la mission

Une fois que l'Agent a été confronté à trois obstacles, on peut conclure la mission. Finit-elle plutôt bien ou est-ce un échec cuisant ? Sur le tableau ci-dessous, le nombre d'épreuves réussies par l'Agent permet de préciser la qualité de sa victoire. Le Recruteur conclut le récit en s'adaptant au résultat obtenu.

Le nombre d'épreuves gagnées permet de remporter des points de victoire. Le joueur enregistre les points acquis sur sa feuille de personnage. Ces points de victoire indiquent également l'influence que gagne l'Agent dans la hiérarchie de la Guilde.

Nombre d'épreuves gagnée	0	1	2	3
Mission réussie ?	Non et	Oui mais	Oui (ni plus, ni moins)	Oui et
Points de victoire ?	0	+1	+3	+6

Après avoir noté les points, on peut passer à un autre Agent. Lequel ? Et qui sera le Recruteur ? Aux joueurs de décider.

EXEMPLE DE PARTIE

Imaginons une partie à deux joueurs : Christophe et David. Pour cette première mission, Christophe est le Recruteur. David incarne Samuel Jolibois (voir en bas de la page 5).

(Étape 1)

Christophe, le Recruteur, pioche 3 cartes pour créer la mission. Il obtient 3, 5 et 2, c'est-à-dire : Éliminer quelqu'un - Un scientifique - Une grosse somme d'argent.

Christophe explique ensuite à David : « Ta passion immodérée pour les voitures t'a conduit à dépenser plus que tu ne possèdes, et tu croules sous les dettes. Mais la Guilde te propose de rembourser toutes tes factures si tu accomplis une « petite » mission. À savoir, mettre hors de course Igor Gikovsky, un scientifique nucléaire russe.



(Étape 2)

David : OK, j'accepte la mission. De toute façon, je n'ai pas le choix... Où puis-je trouver ce scientifique ?

Christophe : L'un de tes contacts t'apprend qu'il travaille dans un laboratoire secret en Sibérie. Il paraît que ce professeur n'en sort jamais.

David : Ça me paraîtrait pas mal que ce soit un obstacle. Genre « Trouver le lieu où se cache le scientifique. »

Christophe : Bonne idée. Vu que tu utilises tes contacts pour y parvenir, c'est un obstacle de Charisme. Notons-le sur le premier post-it : « Charisme : Localiser le laboratoire ».

David : Cool !

Christophe : Nous verrons plus tard comment tu résoudras ce problème, mais dans tous les cas, tu trouveras ce laboratoire.

David : Super ! J'imagine déjà un laboratoire perdu sur la banquise, et moi qui y accède avec un traîneau tiré par une dizaine de huskies.

Christophe : OK, on part là-dessus. Quand tu arrives sur place, tu découvres que ce laboratoire est protégé par des soldats. Il va falloir te débarrasser d'eux pour pénétrer dans le labo.

David : Ce sera mon deuxième obstacle !

Christophe : Exactement, un obstacle lié à la Santé : « Se débarrasser des soldats ».

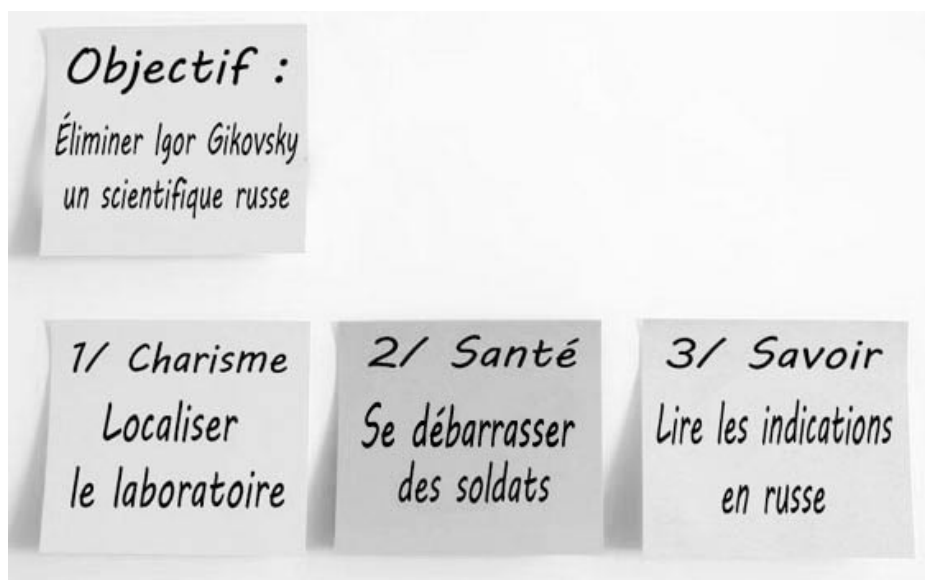
David : Ensuite, il ne me restera plus qu'à trouver ce satané scientifique...

Christophe : Oui, la base est souterraine et bien plus grande que tu ne l'imaginais et...

Que dirais-tu si tu devais t'y repérer en lisant les indications en russe ? Ça nous ferait un excellent obstacle de Savoir !

David : Ah oui, bonne idée ! Je note « Obstacle 3, Savoir : Lire les indications en russe ».

Christophe : OK, super, on a tout ce qu'il nous faut pour la suite. Maintenant, on va voir comment s'est réellement déroulée ta mission.



(Étape 3)

David : Reprenons tes obstacles dans l'ordre, Christophe. D'abord, ton obstacle de Charisme. Ton Agent est plutôt doué, avec son 8 en Charisme. Alors, voyons voir si tu trouves facilement l'emplacement du labo. Choisissons chacun une carte de notre main que nous mettons face cachée sur la table. Tu es prêt ? OK, on retourne tous les deux nos cartes.

Tu as mis un 4. Comme tu as 8 en Charisme, on garde cette valeur-là. C'est ta force. Moi, j'ai mis un 6. Ton 8 bat mon 6 : tu franchis donc facilement le premier obstacle. Ton réseau de contacts est fameux. C'est l'une de tes ex d'origine russe qui, assez rapidement, te dégote le précieux renseignement. Je te laisse le soin d'imaginer comment tu la remercies.

Christophe : Super ! Je suis donc parti en Russie discrètement, et j'ai entamé un périple semé d'embûches jusqu'à la station.

David : Oui, il te faut plusieurs heures de traîneau pour parvenir jusqu'à la base... et quand tu y parviens, une monstrueuse tempête de neige se déchaîne sur les lieux. Tu distingues à peine les soldats qui protègent les lieux.

Christophe : Ça m'arrange ! Je vais pouvoir essayer de me glisser discrètement dans le dos des soldats pour les éliminer, un par un.

David : On va voir si tu es discret. C'est le deuxième obstacle que tu dois franchir, et il concerne l'attribut de Santé. On choisit tous les deux une carte et... Hop ! On les retourne !

Christophe : Ah mince ! Tu as joué un Valet !

David : Yes ! Et toi, tu as mis un 8. Comme tu n'as que 6 en Santé, on garde ta carte 8. Avec mon Valet qui vaut 11, je te bas ! Est-ce que tu veux utiliser un talent pour piocher une nouvelle carte en remplacement ? Ou est-ce que tu gardes ta carte, et tu te prends un dommage ?

Christophe : Non, je préfère garder mes talents pour plus tard. On résout l'action comme elle est. C'est toi qui remportes cette épreuve.

David : OK, donc, tu pensais être discret... Malheureusement pour toi, quelqu'un t'a repéré et a déclenché l'alarme. Malgré tout, tu réussis à te débarrasser des soldats en ne tirant que quelques balles, et tu parviens à te glisser dans le laboratoire. Mais la sirène continue à hurler et maintenant, tout le monde sait qu'il se passe quelque chose.

Christophe : Bah, je ne suis pas loin de mon but ! Continuons !

David : OK, dernière épreuve. La base est très grande, et on peut facilement s'y perdre. Tu dois faire vite, d'autres soldats se sont lancés à ta poursuite et des balles sifflent au-dessus de ta tête ! Heureusement des panneaux indiquent où mènent les couloirs et ce que cachent les portes. Faisons le test de Savoir pour voir si tu comprends bien ce qui est écrit en russe ! Retournons les deux dernières cartes de nos mains. Toi 7 et moi 9.

Christophe : Gargl, tu as l'avantage !

David : Oui, et en plus, tu perds un point de savoir parce que la valeur de ta carte est supérieure à ton attribut qui est de 5.

Christophe : Attends, je n'ai pas dit mon dernier mot. J'utilise un de mes talents !

David : D'accord, ça annule ta carte jouée. Quel talent ? Et comment l'utilises-tu ?

Christophe : Le seul que je puisse vraiment utiliser c'est kickboxing... Arf... Disons que je me perds dans toutes ces signalisations. Du coup, je chope un laborantin au détour d'un couloir, et je lui donne quelques coups méchants dans les côtes pour le faire parler : « Dis-moi où je peux trouver Gikovsky ! » je lui demande en russe.

David : Excellent ! Pioche une carte maintenant !

Christophe : Allez, je croise les doigts et... bingo ! Je tire un Roi !

David : Bravo, tu remportes donc cette troisième épreuve ! Mais tu perds tout de même 1 point de victoire, car ta carte est supérieure à ton attribut. De plus, tu dois rayer ton talent « Kickboxing ». Ça veut dire que tu ne pourras plus t'en servir pour cette partie.

Christophe : Pas de souci, je ferai sans.

David : Bref, le laborantin lâche le morceau.

Christophe : Je l'assomme d'un petit coup sec derrière la nuque.

David : Toc, le gars s'écroule au sol ! Et tu repars en courant dans les couloirs, en direction du laboratoire du Docteur Gikovsky ».

(Étape 4)

David : Tu es maintenant devant sa porte, et nous allons voir comment se conclut ta mission. Tu as gagné deux épreuves sur trois. C'est une victoire « normale ».

Christophe : J'ai réussi à éliminer le scientifique ?

David : Oui. En fait, tu n'as même pas eu à ouvrir la porte, c'est lui qui l'a fait, et il avait l'air paniqué ! Il a voulu parler, mais tu l'as immédiatement reconnu, et tu as appuyé sur la gâchette. Deux fois. Il s'est écroulé en poussant un dernier râle. Ensuite, tu as dû fuir précipitamment car les soldats étaient toujours très proches de toi. Tu n'as pas cherché à en faire plus que ce que l'on t'avait demandé. Et quelques jours plus tard, tu te retrouves bien au chaud, dans ton appartement, à siroter un cognac.

Christophe : Cool. Je gagne des points ?

David : Oui, ta réussite te rapporte 3 points de victoire. Tu peux les noter sur ta feuille.



CHAPITRE 3 – FIN DE PARTIE

Quand chaque Agent a effectué ses trois missions, il est temps de savoir qui a atteint le plus haut rang dans la Guilde. Pour ce faire, chaque joueur additionne les points de victoire qu'il a acquis durant ses missions. À ce résultat, il soustrait 1 point par dommage éventuellement subi (case cochée sur sa feuille de personnage). Le chiffre final correspond à son rang dans la hiérarchie de la Guilde. Celui ou celle qui a le plus haut rang remporte la partie.

ATTENTION, LES HÉROS NE MEURENT PAS !

En cours de mission, les Agents ne meurent pas. Ils peuvent être malmenés, emprisonnés, blessés, affaiblis... mais ils ne meurent jamais ! Les autres états de faiblesse qu'ils peuvent connaître sont certes désagréables, mais aussi très utiles au Recruteur pour étoffer son histoire. Ainsi, les éléments que vous mettez en place lors d'une conclusion peuvent vous permettre de rebondir par la suite. Si, par exemple, un Agent est fait prisonnier, vous pouvez, pour la mission suivante, lui donner pour objectif de s'évader. Vous pouvez même confier cette tâche (faire s'évader l'Agent) en guise d'objectif à un autre Agent !

Ce conseil est valable pour toute la partie. N'hésitez pas, d'une façon générale, à reprendre des éléments, des détails, qui ont été donnés lors de la création des Agents et/ou lors des missions. Cela donne plus de corps et de cohérence aux histoires. Mais aussi, et surtout, plus de fun !



AIDE DE JEU – LA GUILDE

La Guilde est un groupement de personnes. Son existence se justifie par le service d'entraide et d'échanges qu'elle permet entre ses membres. Mais sur le fond, on sait bien peu de choses sur elle. Aucun dossier, aucun article de presse, aucune référence ni dans les médias, ni sur le Net. C'est une nébuleuse opaque. Même son nom est insaisissable. Si, souvent, on l'appelle La Guilde, d'autres la nomment l'Ordre, le Réseau ou encore, plus simplement, L'Agence...

Mais, en fin de compte, est-ce une société secrète ? Une ramification des Illuminati ? Une section spéciale d'un ou de plusieurs États ? Nul ne sait vraiment qui se cache derrière.

Qui contrôle la Guilde ?

« Je crois que la question à se poser est de savoir si la Guilde est vraiment contrôlée par quelqu'un. Je me suis déjà posé cette question, et j'ai cherché longtemps la réponse. Mais je n'en ai jamais trouvé de suffisamment satisfaisante. Il y a clairement des gens qui sont plus influents que d'autres, oui, mais est-ce qu'il y a vraiment quelqu'un qui chapeaute tout ça ?... Rien n'est moins sûr ! »



Jeanne Philipot, 38 ans, chef d'entreprise

La seule certitude est que travailler pour la Guilde permet de se constituer un réseau d'influence non négligeable. Le principe est lié aux échanges : vous rendez service à La Guilde, à charge de revanche. Si vous avez besoin d'un service, quel qu'il soit, la Guilde vous rendra ce service.

AIDE DE JEU – POUR JOUER EN SOLO

Même si l'idée peut paraître incongrue, il est possible de jouer seul à « La Guilde ». Les règles sont les mêmes que celles que vous venez de lire. Créez votre Agent, et créez vous-même vos missions et vos épreuves. Piochez trois cartes pour accomplir chaque mission. Quand vous êtes confronté à un obstacle, après avoir choisi votre carte, piochez une carte au hasard : ce sera celle du Recruteur. Interprétez le résultat en conséquence.

Votre score final vous indique votre niveau :

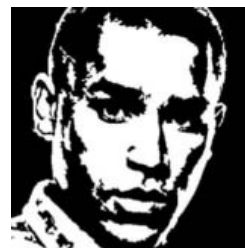
- 4 points et moins : Vous êtes recalé. Êtes-vous sûr de vouloir être Agent de la Guilde ?
- 5 à 9 points : Passable. Pas grave... on fera avec.
- 10 à 14 points : Bien. Vous êtes un élément précieux au sein de la Guilde.
- 15 et plus : Excellent. Vous êtes l'un des rouages essentiels de la Guilde, bravo à vous.

SCÉNARIO SOLO : UNE ENQUÊTE EXPLOSIVE !

Entraînez votre agent avec ce scénario solo. Tirez 3 cartes pour chaque mission. Lisez l'objectif de la mission, puis résolvez les obstacles au fur et à mesure qu'ils se présentent, afin de ne pas gâcher l'effet de surprise. Bon jeu !

MISSION 1

Objectif : Raphaël Derien est journaliste et il a disparu. Il semble qu'il enquêtait sur un attentat en préparation quand il s'est fait enlever. Retrouvez-le !



- Obstacle 1 : En interrogeant ses voisins (avec votre CHARISME), vous apprenez qu'une mystérieuse camionnette noire était en stationnement devant chez lui le jour de sa disparition. Vous obtenez la plaque d'immatriculation du véhicule.

- Obstacle 2 : Grâce à votre connaissance des procédures administratives (test de de SAVOIR), vous obtenez une adresse : celle du propriétaire du véhicule.

- Obstacle 3 : L'adresse mène à un pavillon de banlieue. Faites un test de SANTÉ pour libérer le journaliste qui y est retenu prisonnier.

MISSION 2

Objectif : Le journaliste vous explique que ses ravisseurs s'apprêtaient à déposer une valise dans un stade. Trouvez ce stade et, surtout, cette valise !

- Obstacle 1 : Une recherche rapide (test de SAVOIR) permet de penser que la cérémonie d'Ouverture des Jeux Olympiques qui se déroulera ce soir, dans le Grand Stade de la capitale, serait un lieu idéal pour commettre un attentat.

- Obstacle 2 : Pour pénétrer dans le stade, il faut être convaincant. Le service d'ordre est déjà en place, et passablement sur les nerfs (test de CHARISME).

- Obstacle 3 : Des hommes d'entretien ont un comportement suspect et ils se sauvent en vous voyant. Testez votre SANTÉ pour les rattraper, et les faire parler.

MISSION 3

Objectif : La valise reste toujours introuvable, et déjà les premiers spectateurs entrent dans le stade. Il faut tout faire pour la retrouver rapidement, et désamorcer la bombe.

- Obstacle 1 : Le public est de plus en plus nombreux. Restez calme et faites preuve de CHARISME pour ne pas inquiéter les visiteurs.

- Obstacle 2 : Mais le temps est contre vous. Il faut courir vite et partout, sans paraître trop stressé. Serez-vous assez rapide pour trouver la bombe avant qu'il ne soit trop tard ? (Test de de SANTÉ)

- Obstacle 3 : Enfin, vous trouvez la valise. Elle était cachée au fond d'une poubelle. Il est temps de démontrer votre SAVOIR pour désamorcer la bombe qui menace d'exploser d'un instant à l'autre...