

# UNE HEURE POUR SAUVER LA PLANÈTE

*Quelque chose d'étrange, venu d'ailleurs ou d'on ne sait où est apparu sur Terre. Cela fait peser une menace sur l'humanité toute entière. Citoyens éminents et importants de différentes nations du globe, les personnages sont réunis et ont le destin de l'humanité entre leurs mains. Ils vont devoir prendre des décisions qui impacteront toute la planète. Il faut combattre cette menace, la comprendre et découvrir comment elle influencera l'avenir de l'humanité. Au cours d'une heure de stress et de décisions cruciales, ils devront mettre de côté leurs dissensions et agir de concert, pour qu'un lendemain existe. À moins que l'alternative ne leur plaise plus ...*

## APERÇU DU JEU

“Une heure pour sauver la planète” est un jeu de rôle pour 3 à 6 joueurs. Il s'agit d'un jeu à narration partagée, dans lequel tout le monde est à la fois meneur de jeu et joueur, et contribue à part égale à l'histoire. La durée d'une partie est de deux heures environ. Une partie est structurée en 3 phases.

### LES VIGNETTES

Ce jeu demande souvent de raconter des scènes par l'intermédiaire de Vignettes. Une Vignette est comme une scène de film. Il s'agit de raconter une scène brève, ayant lieu dans un lieu défini, avec des premiers rôles en petite quantité (un ou deux, généralement).

Une Vignette peut être descriptive, un joueur la racontant sans incarner de personnage. On peut également y jouer des dialogues courts, intenses. Chaque Vignette a un but, un objectif qui doit rester clair et en ligne de mire. Elle n'a pas vocation à s'éterniser.

Le joueur à la création d'une Vignette a le dernier mot sur son contenu, même s'il peut demander l'avis et la participation des autres joueurs.

## LA PHASE DE MENACE

Dans la phase de Menace, les joueurs définissent la Menace : étrange, incompréhensible, impossible à cerner (d'où l'idée qu'aucun joueur ne la joue).

Lors de cette phase, les joueurs discutent des contours de l'univers. Par défaut, le jeu se déroule dans des années 60 fantasmées. La seconde guerre mondiale est passée, la guerre froide se met en place. Le nucléaire et l'atome font peur. De nouvelles technologies bouleversent l'existence. D'anciennes puissances voient arriver avec crainte de nouveaux concurrents sur l'échiquier politique. Le bal des espions bat son plein. L'ONU en est à ses balbutiements. De nouvelles frontières, comme l'espace, alimentent les rêves et les cauchemars.

On peut citer comme oeuvres de référence “Le jour où la Terre s'arrêta”, “V”, “Les Envahisseurs”, “La Guerre des Mondes”, “Premier Contact”, “La Quatrième Dimension”, “Le Docteur Folamour” ...

Par Gulix,  
sur une idée de Scotaire  
développée par Sharkoux\_  
pour le 2e défi TroisFoisForgé PTGPTB,  
sous licence Creative Commons 3.0 (BY-NC-SA)  
Illustrations dans le Domaine Public

## LA PHASE DES PERSONNAGES

Dans la Phase des Personnages, les joueurs créent leurs personnages. Via des Vignettes, leurs personnages se dévoilent. Des relations se créent entre eux, puis l'impact de la Menace sur leurs vies est dévoilé.

## LA PHASE DE CRISE

Dans la Phase de Crise, le temps joue contre les joueurs. Ils ont une heure pour résoudre des Alertes liées à la Menace, pour en apprendre plus sur la Menace, tenter de comprendre son fonctionnement, et imposer leurs idées aux autres. La fatigue pèse de plus en plus sur leurs décisions : leurs choix seront-ils les bons ?

## MATÉRIEL DE JEU

Un paquet de 54 cartes à jouer classique, comprenant 2 jokers.

Une horloge pour mesurer une heure de jeu et afficher la minute jouée.

Un sablier d'une minute.

Les cartes et fiches d'Alerte de ce document.

Quelques crayons et feuilles de papier.

# LA PHASE DE MENACE

La partie commence par la définition de la Menace. Les joueurs répondent ensemble à des questions qui précisent la Menace affrontée. Puis chaque joueur présente la Menace à travers une Vignette. Enfin, les fiches d'Alertes sont distribuées, et les cartes liées à la Menace préparées.

## QUATRE QUESTIONS POUR UNE MENACE

Les joueurs vont répondre aux quatre questions ci-dessous. Deux questions doivent avoir pour réponse "Oui", et deux questions doivent être répondues par "Non". Il s'agit de Faits établis sur la Menace. Ils pourront évoluer une fois la première Alerte déclenchée.

- A. La Menace est-elle connue du grand public ?
- B. La Menace a-t-elle communiqué un message ?
- C. La Menace répond-elle aux interactions des hommes ?
- D. La Menace est-elle limitée à une zone donnée ?

Chaque joueur tire une carte du paquet. Le joueur avec la carte la plus élevée peut s'il le souhaite imposer son choix de réponses si aucun consensus n'apparaît autour de la table.

Un code à deux lettres est formé par les lettres des deux questions qui ont eu comme réponse "Oui". Ce code sert à définir la Menace.

Chaque proposition est présentée de manière vague, afin que chaque table s'en empare et l'adapte selon ses références, ses inspirations et ses idées. Des questions sont proposées pour chaque Menace. Il n'est pas forcé d'y répondre tout de suite. Cela peut servir de guide pour l'étape suivante.

Les joueurs collaborent pour créer la Menace et l'univers. Des limites peuvent être posées, des choix faits (époque, ambiance, ton...). Il s'agit d'une étape de brainstorming.

## AB - MESSAGES

Les télévisions et/ou les radios du monde entier relaient des messages adressés à l'humanité, et personne ne semble savoir d'où ils proviennent.

Sont-ils automatiquement compréhensibles par ceux qui les voient / entendent ? Sont-ils dans une langue unique, dans la langue locale ? Quel est leur contenu ? Sont-ils répétés en boucle ? Ou au contraire changent-ils constamment ? Est-ce que la diffusion est continue, régulière ou irrégulière ?

## AC - SOUCOUPES

Des soucoupes géantes se sont positionnées à de multiples endroits du globe. Les engins volants qui s'en sont approchés ont tous été détruits.

Quelle est l'apparence de ces soucoupes ? Où sont-elles positionnées (capitales, points topographiques, lieux religieux ...) ? Comment détruisent-elles ceux qui les approchent ? Sont-elles statiques ou mobiles ?

## AD - MONOLITHE

Un monolithe gigantesque est apparu du jour au lendemain, et personne n'est capable d'en expliquer l'existence.

Quelle apparence à ce monolithe ? Où est-il apparu ? Son apparence évolue-t-elle ? Comment l'environnement proche a-t-il réagi ? Attire-t-il les foules ou les fait-il fuir ?

## BC - ETRANGERS

Un jour, ils sont arrivés. Presque humains, mais avec ce petit truc qui change tout. Et ils ont pris contact, et posé leurs demandes.

A quoi ressemblent ces étrangers ? Quel est l'élément qui les différencie de nous ? Qui ont-ils contacté : les responsables politiques, les leaders religieux, les chefs militaires, la foule ? Où les trouve-t-on ? Comment se font-ils appeler ? Que demandent-ils ? Disposent-ils de pouvoirs, d'équipement ou d'armes étranges ?

## BD - POSSESSION

Un petit groupe de personnes semble être possédé par quelque chose, qui les utilise comme vecteur de communication.

Qui est possédé ? Des mineurs, des chercheurs du nucléaire, une petite ville isolée, les marins d'un navire ? Comment la possession a-t-elle été découverte ? Comment est-elle supportée par les corps ? Quel est le message ? Comment le contact a été établi ? Qui est au courant ?

## CD - MAELSTROM

Un maelstrom est apparu loin des zones civilisées. Quelque chose à l'intérieur s'attaque à ceux qui s'en approchent.

Où se trouve le maelstrom ? À quoi ressemble-t-il ? Qui l'a découvert ? Qui l'a approché ? Qu'est-ce qui en est sorti ? Quelle taille a-t-il ? Est-il en croissance ? Se déplace-t-il ? A quelle vitesse ? Quels phénomènes sont observés à son approche ?

# LA PHASE DE MENACE

## UN APERÇU DE LA MENACE

Cette étape débute avec le joueur situé à gauche de celui qui a obtenu le pouvoir de décision lors de l'étape précédente.

À travers une Vignette, chaque joueur présente la Menace sous l'angle qu'il désire. Cela peut être un point de vue global, factuel. On peut décrire la Menace par le regard d'une personne lambda, ou selon ce que les journaux racontent. Son arrivée peut également être racontée. Chaque joueur a le champ libre pour raconter la Menace à sa manière.

Chaque Vignette va introduire des Faits dans la fiction. Ces Faits sont des éléments qui décrivent la Menace, et doivent être respectés par les autres joueurs. Ils peuvent évoluer mais ne doivent pas être ignorés ou contredits par les Vignettes suivantes.

Les questions proposées pour chaque type de Menace devraient être répondues, et le type général et les questions définissant la Menace doivent être respectés au maximum.

Quand un joueur a terminé sa Vignette, le joueur à sa gauche en ouvre une nouvelle. Quand chaque joueur a raconté une Vignette, l'étape est terminée, sauf si des éléments encore en suspens demandent à être approfondis. Dans ce cas, une dernière Vignette est créée collaborativement par tous les joueurs.

## ALERTES

Les Alertes sont des événements qui vont ponctuer la partie. Il s'agit d'éléments volontairement vagues afin de les adapter facilement à chaque partie.

Selon les réponses aux questions, six Alertes seront disponibles pour la partie. Quatre Alertes seront déclenchées au cours de la partie, dans un ordre aléatoire.

## DÉCLENCHEURS

On rassemble toutes les cartes. Les figures (Valet, Dame et Roi) et les As sont placés d'un côté, il s'agit du paquet de Menace. Les autres cartes sont mises de côté.

Il y a 4 Alertes à déclencher au cours de la partie. S'il y a plus de 4 joueurs, certains ne seront pas Déclencheurs d'Alerte. S'il y a moins de 4 joueurs, certains d'entre eux seront plusieurs fois Déclencheurs d'Alerte. Déterminez-les au hasard ou sur la base du volontariat.

Une carte de Valet, de Dame, de Roi et d'As sont mélangées et distribuées au hasard aux 4 joueurs déclencheurs d'Alerte. Cela détermine l'ordre des Déclencheurs.

## FICHES D'ALERTE

Un exemplaire de chacune des 4 Fiches d'Alerte est nécessaire. Une Fiche d'Alerte indique à quel moment de la partie l'Alerte peut être déclenchée, à partir de quand elle peut être résolue, et quelles cartes lui sont liées. On peut aussi y noter l'Alerte et sa résolution.

Chaque Déclencheur d'Alerte prend la Fiche qui correspond à la carte qu'il a reçue.

## CARTES D'ALERTE

Chaque question possède trois Cartes d'Alerte. On regroupe les cartes des deux questions auxquelles on a répondu "Oui". Chaque Déclencheur d'Alerte reçoit au hasard une carte d'Alerte parmi ces six. Son contenu doit rester invisible à tous les joueurs pour l'instant, y compris au Déclencheur.

Chaque Carte d'Alerte propose un événement lié à la Menace. Il est décrit de manière générale, vague, et c'est au Déclencheur d'en enrichir la description, de répondre aux questions des autres joueurs. Il peut s'appuyer sur les idées des autres pour cela. Son rôle est d'introduire l'Alerte dans la partie, et de la conclure.

Sur chaque Carte d'Alerte est indiqué un Marqueur d'Expertise. Cela indique quels personnages ont le plus de facilité à enquêter sur ces événements, et donc à la résoudre efficacement.

Deux méthodes de résolution sont proposées pour chaque Alerte. Ces éléments vagues et génériques sont à enrichir par les joueurs, mais il s'agit toujours d'une méthode Aggressive et d'une méthode Méfiante. Les joueurs devront choisir l'une d'entre elles, et enquêter pour découvrir laquelle est la bonne.



# LA PHASE DES PERSONNAGES

*Les personnages des joueurs sont des citoyens d'exception, reconnus dans leur domaine, tenus en haute estime par leurs pairs, et souvent fiertés de leurs nations. On définit leur nationalité et leur rôle, puis les relations qui existent entre eux. Des Vignettes mettent en scène l'impact de la Menace sur eux, et enfin ils reçoivent la convocation à la réunion de crise.*

## PUISSANCES MONDIALES

Chaque joueur choisit pour son personnage une Nation d'origine. Il s'agit normalement d'une des grandes puissances mondiales de l'époque. Une Nation mineure est possible selon le Rôle choisi.

Chaque personnage doit être originaire d'une Nation différente de celle des autres.

## RÔLE

Chaque personnage a une fonction en mesure d'expliquer sa présence à la réunion de crise. Contrairement à la Nation, un Rôle peut être choisi par plusieurs joueurs. Cela peut amener à des confrontations intéressantes, par exemple entre un général américain et un général soviétique.

- Homme politique
- Leader religieux
- Haut gradé militaire
- Génie scientifique
- Responsable des renseignements
- Directeur de média à portée mondiale
- ...



## EXPERTISE

En plus de son Rôle, chaque joueur choisit pour son personnage deux champs d'Expertise, un primaire et un secondaire :

- **Investigation** : enquêter, se renseigner, obtenir des informations
- **Population** : contrôler, manipuler, jauger l'opinion
- **Attaque** : affaiblir, diminuer, attaquer l'adversaire
- **Protection** : soigner, sauver, défendre la population

Les Expertises sont utilisées contre les Alertes lors de la partie. Une variété d'Expertises est recommandée au sein du groupe de personnages.

Le champ d'Expertise Primaire du personnage peut être utilisé tout au long de la partie. Le champ d'Expertise Secondaire ne peut être utilisé qu'une seule fois lors de la partie.

## PRÉSENTATIONS

Le Déclencheur de l'Alerte I débute chacune des étapes suivantes. Il présente son personnage, souvent par une Vignette, puis tous les joueurs font de même, en commençant par le joueur à sa gauche.

## ÉTAT-CIVIL

Chaque joueur donne le nom de son personnage, sa fonction et sa nationalité. Son âge et son apparence physique permettent également de mieux le définir.

## RELATIONS

Les joueurs tissent des relations entre leurs personnages.

Chaque joueur choisit un personnage autour de la table, et décrit par une Vignette une rencontre, un lien, un rapport entre son personnage et celui choisi. Ce qui se rapporte à l'autre personnage doit être validé par son joueur.

Il peut s'agir d'une discussion dans le bar d'un aéroport, une rencontre lors d'un sommet international, ou encore une conférence donnée par un personnage à laquelle a assisté l'autre personnage. Les 2 personnages sont impliqués dans la scène, mais il est possible que seul le personnage du joueur actif ait souvenir de cette rencontre.

La Vignette peut être racontée de manière factuelle, désincarnée, ou être interprétée par les joueurs.

Quand chaque joueur a établi une relation, on refait un tour de table. Un personnage a au moins deux relations (celles qu'il aura initiées). Tout le monde n'est pas forcément ciblé autant de fois. Certains personnages pouvant être amenés à tisser plus de relations que d'autres par leur nationalité ou fonction, il s'agit d'un choix de conception.

On peut revenir sur des Vignettes précédentes, jouer avec la chronologie, proposer des angles de vue originaux.

# LA PHASE DES PERSONNAGES

## LA MENACE

Chaque joueur raconte à travers une Vignette le moment où son personnage a découvert la Menace. Que faisait-il à ce moment-là ? Où était-il, en quelle compagnie ? Ses compétences peuvent être à l'oeuvre dans cette scène.

## MOTIVATION

“Quelle motivation personnelle et/ou égoïste la Menace a-t-elle fait surgir chez toi ?”. Via une Vignette (ou une série de Vignettes), chaque joueur raconte la réponse concernant son personnage.

S'agit-il d'une vengeance suite à la disparition d'un être cher ? Ou bien une opportunité de s'élever dans la hiérarchie, de donner à sa nation plus de pouvoir ? Peut-être est-ce là l'opportunité de valider des recherches passées, d'aider une personne proche, d'oublier un passé tragique ?

Chaque joueur réduit cette réponse à une courte phrase, qu'il note sur sa feuille. Il s'agit d'un des éléments moteurs de l'interprétation de son personnage.

## CONVOCATION

La dernière Vignette que chaque joueur crée concerne la convocation à la réunion de crise exceptionnelle au coeur du jeu.

Avant cela, les joueurs décident ensemble de l'organisation qui les convoque. S'agit-il de l'O.N.U. ou d'une de ses branches ? La réunion est-elle secrète ou au contraire connue de tous les médias ? Est-ce qu'une organisation secrète (millénaire, occulte ...) l'organise ? Où se déroule la réunion, dans quel cadre ?

Une fois ces détails fixés, chaque joueur raconte via une Vignette la convocation de son personnage à cette réunion. Où était-il ? Que faisait-il ? Qui le lui a remise ? S'y attendait-il ou est-ce une surprise ?

Une fois le tour de table effectué, il est temps de passer à la Crise.  
Le temps presse !



# LA PHASE DE CRISE

*Dans un peu plus d'une heure, la partie prendra fin. Avant de déclencher le chronomètre, il reste des choses à faire. Il faut distribuer des cartes aux joueurs et préparer la première Alerte. Ensuite le chronomètre sera lancé, et les joueurs devront Enquêter et Voter. Une heure plus tard, l'humanité sera fixée sur son sort.*

## PRÉPARER LES CARTES

Toutes les cartes de valeur (2 à 10) sont regroupées, et on y ajoute les deux jokers. On mélange le paquet, qui est mis de côté.

Les quatre cartes Valet sont regroupées, mélangées, et disposées face cachée près de la Fiche d'Alerte I. La carte du dessous est placée sous la Fiche d'Alerte. Il s'agit de la carte de Résolution. Les trois autres cartes sont appelées les cartes de Leurre.

On répète le processus pour les cartes Dame, Roi et As (respectivement avec les Fiches d'Alerte II, III et IV).

## INFORMATIONS

Chaque joueur obtient une information initiale en choisissant une des quatre Alertes puis en piochant au hasard une des trois cartes Leurre. Il en prend connaissance, puis la replace parmi les autres.

Lorsque des décisions d'action seront nécessaires, il faudra agir de manière Aggressive (Rouge) ou Méfiante (Noir). La carte de Résolution d'une Alerte indique la méthode attendue et efficace. Dans les Leurres on trouve une carte de la même couleur que la Résolution et deux cartes de l'autre couleur. Ainsi, si un joueur découvre deux cartes Noires parmi les Leurres d'une Alerte, il doit aiguiller les autres joueurs vers une Résolution Aggressive (Rouge) de l'Alerte.

## CONSPIRATION

Le paquet des cartes de valeur est maintenant mélangé. Chaque joueur reçoit une carte en secret : son allégeance. S'il s'agit d'une carte de valeur classique, rien ne change. Il peut choisir d'orienter son interprétation vers l'Aggressivité (Rouge) ou la Méfiance (Noire) selon la couleur de la carte.

Si un joueur reçoit un joker, c'est un Traître. Pour une raison connue de lui seule, il veut l'échec de cette réunion. Pour cela, il devra retarder le groupe et l'aiguiller vers les mauvais choix. Choix qu'il ne connaît pas plus que les autres.

## CHOIX ET ÉNERGIE

Chaque joueur reçoit des cartes servant à Voter et Enquêter. Leur couleur influence les choix à sa disposition. Moins il a de cartes, plus son personnage est fatigué et moins il dispose de la capacité à faire un choix efficace.

- **3 joueurs** : 8 cartes chacun
- **4 joueurs** : 6 cartes chacun
- **5 joueurs** : 5 cartes aux Déclencheurs, 6 cartes au 5e joueur
- **6 joueurs** : 4 cartes chacun

### RÈGLE D'OR

Il n'est pas permis de communiquer directement la couleur d'une carte que l'on regarde aux autres joueurs. Il n'est également pas autorisé de le noter. Il faut mémoriser sa couleur.

## ALERTE I

L'Alerte I est révélée. Au contraire des suivantes, elle est décrite avant le lancement du chronomètre. Le processus est identique pour les Alertes II, III et IV, sauf qu'il est chronométré.

## RÉVÉLER ET DÉCRIRE UNE ALERTE

Le Déclencheur de l'Alerte révèle la carte d'Alerte. Il la lit et l'introduit aux autres joueurs. Il pose la carte d'Alerte au milieu de la table, accessible à tous les joueurs. L'Expertise liée est annoncée. Le personnage de Déclencheur peut disposer d'informations sur le déclenchement de l'Alerte, ou être celui qui les reçoit.

La description de l'Alerte est succincte. Le Déclencheur doit la rattacher à l'histoire déjà racontée. Il doit aussi présenter aux autres joueurs les deux méthodes d'action possibles.

La première Alerte de la partie va déclencher le chronomètre. C'est par elle que vient l'ultimatum. Le joueur doit inclure cet élément dans sa description. La suite de la partie va durer une heure pour les joueurs. Cela peut-être différent pour les personnages. Cette heure de jeu peut représenter une journée, un mois ou une année. C'est aux joueurs, et principalement au Déclencheur de la première Alerte, de décider de cette temporalité. Il faut que cela soit décidé avant de démarrer le chronomètre.

# LA PHASE DE CRISE

Quand l'Alerte a été définie, quand tout le monde est prêt, le chronomètre est lancé. Une fois lancé, rien ne peut plus l'arrêter. Les joueurs vont devoir prendre des décisions dans l'urgence et enquêter pour faire le bon choix.

## ENQUÊTER

Quand le sablier n'est pas actif, un joueur peut s'en emparer pour Enquêter : un scientifique demandant une expertise, un agent des renseignements activant ses réseaux, un militaire contactant ses subalternes...

Le joueur prend le sablier et le retourne. Le jeu continue, mais aucun autre joueur ne peut Enquêter et on ne peut pas déclencher de Vote.

## ENQUÊTE LÉGÈRE ET VOTE ANTICIPÉ

On peut lancer une Enquête Légère. Le joueur pose devant lui une carte face cachée : un Vote Anticipé pour le prochain Vote. Le joueur fait un pari sur la méthode à employer. Il peut changer son Vote Anticipé en lançant une nouvelle Enquête Légère, ou lors d'un Vote, mais perd dans ce cas son Vote Anticipé (qui rejoint la Défausse).

Si le personnage a l'Expertise demandée par l'Alerte, il tire au hasard deux Leurres parmi les Leurres restants, les consulte, puis les replace. Il ne peut pas les divulguer, ni noter leurs valeurs. Le personnage dispose maintenant d'informations sur la méthode à employer pour résoudre l'Alerte.

Si le joueur ne dispose pas de l'Expertise, alors il ne consulte qu'un seul Lurre.

## ENQUÊTE APPROFONDIE

On peut lancer une Enquête Approfondie. Le joueur défausse une de ses cartes.

S'il a l'Expertise demandée par l'Alerte, il tire au hasard un Lurre, le dévoile à tout le monde et le place à côté de l'Alerte.

S'il n'a pas l'Expertise, il tire au hasard un Lurre, et le retire du jeu sans le consulter ni le dévoiler.

## RÉSOLURE UNE ALERTE

Une Alerte ne peut être résolue qu'après que son heure de résolution ait été dépassée. À partir de cet instant, n'importe quel joueur peut demander un Vote. Si personne ne souhaite Enquêter davantage, le sablier est retourné et chaque joueur peut voter avant que le sablier ne soit totalement écoulé. Il revient à chacun de convaincre les autres de faire le bon choix.

Pour voter, chaque joueur choisit une carte de sa main et la place au centre de la table, face cachée. Jouer une carte rouge signifie qu'on va privilégier la méthode Aggressive, une carte Noire la méthode Méfiante. Si on joue un joker, on joue automatiquement du bon côté. La carte sera considérée comme étant de la même couleur que la carte de Résolution.

Quand le sablier s'arrête, le Déclencheur de l'Alerte récupère les cartes au centre de la table, les mélange, et révèle la méthode qui sera employée (Aggressive ou Méfiante). Il s'agit de celle qui a obtenu le plus de cartes. En cas d'égalité, c'est un échec automatique. Il dévoile ensuite la carte de Résolution de l'Alerte, retourne à nouveau le sablier et a une minute pour décrire les conséquences de leur choix. Le Vote a conduit à la bonne méthode (même couleur que la carte de Résolution) ou à la mauvaise méthode (couleur différente).

## ABSTENTION

Le joueur qui a demandé le Vote est obligé de Voter. Les autres joueurs peuvent s'abstenir de Voter. Certains joueurs, à cours de cartes ou ne disposant pas de cartes de la couleur attendue, peuvent être dans l'incapacité de Voter. Cela représente la fatigue et le stress, qui mènent à faire des choix pas forcément efficaces.

Au moins la moitié des joueurs doit participer à un Vote, sinon il est considéré nul et la mauvaise méthode d'action est automatiquement employée. Cela signifie 2 votants à 3 et 4 joueurs, 3 votants à 5 et 6 joueurs.

## REDISTRIBUTION

Une fois l'Alerte résolue, les joueurs peuvent renflouer leurs mains. Les cartes utilisées pour le Vote et de la même couleur que la carte de Résolution (hors jokers) sont redistribuées aux joueurs, en commençant par ceux disposant du moins de cartes. Le Déclencheur de l'Alerte choisit qui reçoit de nouvelles cartes en cas d'égalité.

Ce mécanisme illustre la conviction des personnages qui s'orientent vers les méthodes qui donnent des résultats (la méthode de Résolution). En cas d'échec, cela affaiblit le groupe, qui reçoit moins de cartes.

# LA PHASE DE CRISE

## ALERTE ! ALERTE !

Chaque Déclencheur d'Alerte dispose d'une heure de déclenchement sur sa Fiche d'Alerte.

Dès que cette heure est dépassée, il doit interrompre le jeu et se saisir du sablier. Si celui-ci est actif, il doit patienter jusqu'à ce que l'action en cours (Vote ou Enquête) soit terminée et le sablier totalement écoulé. Il retourne le sablier, dévoile la carte d'Alerte et a une minute pour décrire l'Alerte. Le jeu reprend son cours quand le sablier s'arrête.

## C'EST L'HEURE !

Quand le chronomètre s'arrête, le jeu s'arrête. L'Alerte IV peut avoir été résolue avant la fin du chronomètre. Dans ce cas, la partie passe directement à sa phase de Conclusion.

Si le Vote concernant la dernière Alerte n'a pas eu lieu, il a lieu à ce moment-là. Les discussions s'arrêtent, et il n'est plus possible d'Enquêter ou de convaincre les autres. On résout la dernière Alerte normalement, mais les joueurs peuvent également Voter avec leur carte d'allégeance. Il n'y a pas d'Abstention possible. Un joker joué lors de ce Vote est automatiquement joué dans le sens de la Menace, et est donc considéré de la couleur opposée à celle de la carte de Résolution. Une fois l'Alerte résolue, la Conclusion est lancée.



## CONCLUSION

Si la dernière Alerte est résolue positivement, alors l'Humanité est sauvée.

Si la dernière Alerte est résolue négativement, alors l'Humanité va vivre de terribles heures.

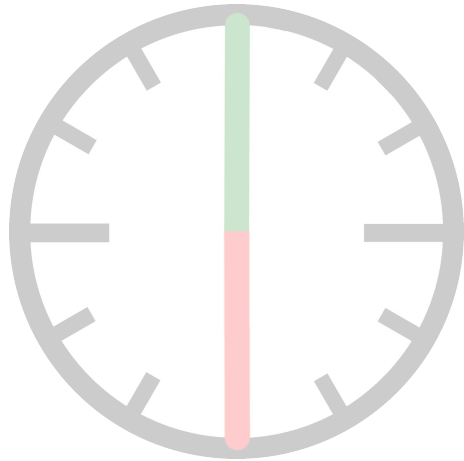
Le degré de réussite / défaite est défini par le nombre total d'Alertes résolues positivement. Si la dernière Alerte est la seule à être ratée, alors la défaite est mineure, et la Menace ne l'emporte que d'un cheveu. Si seule la dernière Alerte est battue, alors il s'agit d'une victoire à la Pyrrhus.

Chaque joueur, via une Vignette, décrit une scène finale, pouvant inclure son personnage, et apportant surtout un éclairage sur la Conclusion. Les Traîtres éventuels se dévoilent à cette occasion, et intègrent cet élément dans leur Vignette finale.



# FICHE D'ALERTE I

Déclenchée à 00:00  
Résolution dès 30:00



Cartes Valet

# FICHE D'ALERTE II

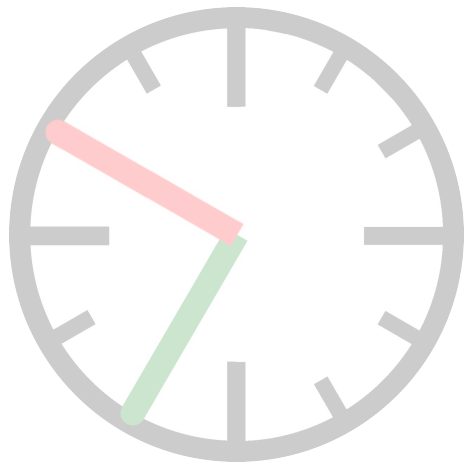
Déclenchée à 20:00  
Résolution dès 40:00



Cartes Dame

# FICHE D'ALERTE III

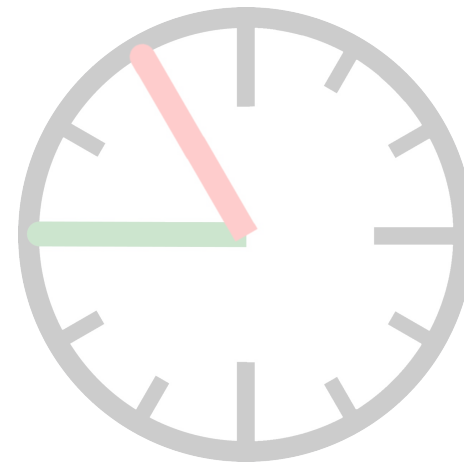
Déclenchée à 35:00  
Résolution dès 50:00



Cartes Roi

# FICHE D'ALERTE IV

Déclenchée à 45:00  
Résolution dès 55:00



Cartes As

<p><b>ÉMEUTES</b></p> <p><i>Répression</i></p> <p><i>Couvre-Feu</i></p> <p>Expertise : Population Question A</p>	<p><b>CULTE EN FORMATION</b></p> <p><i>Infiltration en vue d'une dissolution</i></p> <p><i>Surveillance extérieure</i></p> <p>Expertise : Investigation Question A</p>	<p><b>CHASSE AUX SORCIÈRES</b></p> <p><i>Tribunaux publics</i></p> <p><i>Arrestations discrètes</i></p> <p>Expertise : Protection Question A</p>
<p><b>MESSAGE CRYPTÉ</b></p> <p><i>Le rendre public</i></p> <p><i>Ne divulguer qu'à un groupe restreint</i></p> <p>Expertise : Investigation Question B</p>	<p><b>RUMEURS DE CONSPIRATION</b></p> <p><i>Dénégations en haut-lieu</i></p> <p><i>Contre-rumeurs</i></p> <p>Expertise : Population Question B</p>	<p><b>COMMUNICATIONS BROUILLÉES</b></p> <p><i>Destruction de moyens de communication</i></p> <p><i>Contre-piratage</i></p> <p>Expertise : Attaque Question B</p>

<p><b>SPÉCIMEN CAPTURÉ</b></p> <p><i>Autopsie</i></p> <p><i>Interrogatoire</i></p> <p>Expertise : Investigation Question C</p>	<p><b>ÉPIDÉMIES</b></p> <p><i>Par le feu</i></p> <p><i>Quarantaine</i></p> <p>Expertise : Protection Question C</p>	<p><b>LA MENACE S'ÉTEND</b></p> <p><i>Politique de Terre Brûlée</i></p> <p><i>Retraite et observation</i></p> <p>Expertise : Attaque Question C</p>
<p><b>MOUVEMENTS DE POPULATION</b></p> <p><i>Couper les accès</i></p> <p><i>Filtrer les accès</i></p> <p>Expertise : Population Question D</p>	<p><b>CATASTROPHES NATURELLES</b></p> <p><i>Déplacer les populations</i></p> <p><i>Anticiper les événements</i></p> <p>Expertise : Protection Question D</p>	<p><b>ENLÈVEMENTS</b></p> <p><i>Organisation de milices</i></p> <p><i>Renforcements des forces de police</i></p> <p>Expertise : Attaque Question D</p>