# EVALYS

Jusqu’où irez-vous pour vos clients ?

Par Astanda, sur une idée de Allegas développée par Frédéric

pour le Quatrième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

# EVALYS, EN BREF

EVALYS est un jeu de rôles développé collectivement dans le cadre du 4ème défi 3FF de PTGPTB.

Il requiert un Maitre du Jeu et de 1 à 10 joueurs.

Dans un futur proche, le pays dans lequel vous vivez a mis en place un système de Crédit Social, attribuant à chaque individu ou entreprise un rang en fonction de son comportement. Etre un fauteur de troubles peut vous fermer bien des portes, voire même vous condamner au sommeil artificiel si votre Crédit atteint 0.

Pour ne pas perdre leurs privilèges, les gens fortunés font appel à des Agences de Facilitateurs spécialisées dans la résolution discrète d'affaires « délicates ».

Vous travaillez justement pour l'une de ces Agences. Jusqu'où irez-vous pour régler les problèmes de vos clients, sans ternir leur réputation, ni la vôtre ?

Le jeu EVALYS contient :

- Un descriptif de l'univers
- Les règles de base
- Quelques conseils pour bien démarrer
- Une fiche de personnage

Et pour le Maitre du Jeu uniquement :

- Des précisions sur l'univers
- Des idées de missions

Chaque joueur utilisera jusqu'à 6 Dés 6 faces (D6), un crayon et une fiche de personnage.

TABLE DES MATIERES

EVALYS, EN BREF ..... 1
UNIVERS ..... 3
LES JOURS SOMBRES ..... 3
EVALYS ET LE CREDIT SOCIAL ..... 4
LES LIMBES ..... 4
LES AGENCES AMCS ..... 5
REGLES DE BASE ..... 6
NOTIONS DE TEMPS ..... 6
BIEN CHOISIR SES COMPETENCES ..... 7
RESOLUTION D'UNE INTERACTION ..... 8
INTERACTION AVEC L'ENVIRONNEMENT ..... 8
INTERACTION AVEC UN PNJ ..... 9
INTERACTION DE GROUPE ..... 9
BLESSURES ..... 10
MORT D'UN PERSONNAGE ..... 10
LE CREDIT SOCIAL ..... 11
L'ARGENT ..... 11
A VOUS DE JOUER ..... 12
CREEZ VOTRE PERSONNAGE ..... 12
VOTRE MISSION DEMARRE ..... 13
QUELQUES CONSEILS ..... 13
GUIDE DU MJ ..... 14
CE MONDE QUI EST LE LEUR ..... 14
QUELS COMPORTEMENTS ENCOURAGER OU PROSCRIRE ? ..... 15
MISSIONS ..... 16
MORT POUR LA SCIENCE ..... 16
DISPARUS DES LIMBES ..... 17
PROTECTION TRES RAPPROCHEE ..... 18
DOUBLE JEU ..... 19
FEUILLE DE PERSONNAGE ..... 21

# UNIVERS

## LES JOURS SOMBRES

Le début du XXIème fut marqué par une montée croissante de l'insécurité. Enlèvement en plein jour, cybercriminalité galopante et terrorisme devinrent monnaie courante. Les timides tentatives des gouvernements successifs ne firent qu'envenimer la situation : en l'absence de répression efficace, chacun convoitait la plus grosse part du gâteau et comptait bien l'obtenir par tous les moyens.

En 2019, un soulèvement secoua l'ensemble du pays. Affublés de gilets de couleur, les manifestants bloquèrent les routes, saccagèrent les commerces, enlevèrent les dirigeants qu'ils estimaient responsables de la situation. En réponse, les forces de l'ordre multiplièrent les arrestations et les bavures.

Un couvre-feu fut imposé par les autorités, mais il fallut se rendre à l'évidence : la paix sociale ne reviendrait pas tant que la moralité ne serait pas restaurée.

Pour sortir le pays de ce chaos, un système de notation des individus et des entreprises, inspiré de celui que la Chine avait mis en place quelques années plus tôt, fut adopté à la quasi-unanimité : le système EVALYS.

## EVALYS ET LE CREDIT SOCIAL

Dans le système EVALYS, chaque individu, dès sa naissance, reçoit un Crédit Social de 10 points - souvent représenté par des étoiles.

Chaque trouble sérieux à l'ordre public entraîne pour le coupable la perte d'un nombre de points qui est fonction de la gravité du délit.

Ceux qui se retrouvent sans aucun point sont exilés dans les Limbes, une prison hypersécurisée dont on ne revient, en principe, jamais.

EVALYS s'applique également aux entreprises qui trichent avec les code du travail, du commerce ou de l'éthique. Celles-ci sont lourdement sanctionnées au niveau fiscal et peuvent se voir refuser l'implantation de nouvelles usines ou magasins.

Enfin, le Crédit Social de chacun, particulier comme entreprise, est une donnée publique, accessible à tous les citoyens via un simple smartphone.

Principaux délits et leur coût en Crédit Social :

- Coups et blessures : 1 point
- Vol sans violence : 1 point
- Séquestration, Chantage : 2 points
- Meurtre : 4 points par victime

## LES LIMBES

*« Dans la religion catholique, les limbes désignent un état de l'au-delà situé aux marges de l'enfer. Elles accueillent les âmes de ceux qui sont morts avant la résurrection du Christ. Ces âmes, qui ne pouvaient entrer au paradis, scellé depuis la faute d'Adam, sont libérées par Jésus lors de sa descente aux enfers. »*

*La religion en avait fait un lieu d'attente, ils en ont fait un enfer, une prison à laquelle on condamne au sommeil forcé ceux qui ont épuisé leur Crédit Social.*

*Plongés en animation suspendue, les malheureux se voient privés de leurs 5 sens et de leur liberté. Mais leur cerveau demeure en activité.*

*Une éternelle attente, dans un état de conscience total, avec pour seule délivrance, la mort… voilà ce que sont les Limbes.*

*Et voilà pourquoi nous devons les détruire.*

Discours de l'opposante Anne Harchy, avant son arrestation le 6 décembre 2025

## LES AGENCES AMCS

Effrayés par la perspective de perdre leurs privilèges suite aux « petits arrangement entre amis » qu'ils s'étaient permis, les hommes de pouvoir firent rapidement appel à des Agences spécialisées dans le Maintien du Crédit Social (AMCS).

Réputées pour leur discrétion et leur efficacité, ces Agences mettent en œuvre tous les moyens nécessaires pour protéger leurs clients. Souvent appelés « Facilitateurs », leurs membres manient aussi bien l'article de loi que le SIG-Sauer semi automatique.

En moins de 5 ans, plus de 30 Agences furent créées. La plupart se livrent aujourd'hui une guerre sans merci.

# REGLES DE BASE

## NOTIONS DE TEMPS

L'écoulement du temps est dicté par les actions entreprises par les joueurs ainsi que par les décisions du Maitre du Jeu. Sauf si cela est précisé, le temps n'est pas chronométré, ce qui laisse aux joueurs la latitude nécessaire pour investiguer.

On fera toutefois la distinction entre 2 types de temps :

- Le Temps In Game (IG), mis à profit par le personnage pour réaliser une action au cours de la mission.
- Le Temps In Real Life (IRL), pris par les joueurs et le MJ pour analyser une situation, lancer les dés, interpréter leurs personnages, etc.

Pour une action donnée, le Temps IG et le Temps IRL peuvent être très différents.

| | |
|---|---|
| Exemple | Le groupe décide de prendre l'avion pour traverser le pays.<br>Temps IRL : 2min.<br>Temps IG : des heures. |

# BIEN CHOISIR SES COMPETENCES

Le jeu EVALYS utilise un panel de 10 Compétences :

**Endurance** : vous pouvez courir plus longtemps, nager plus loin, résister aux maladies, poisons et drogues.

**Physique** : vous êtes capable de soulever, déplacer de lourdes charges, grimper à une corde, escalader.

**Agilité** : vous savez esquiver un projectile, voler un objet, fuir et vous dissimuler et même conserver votre équilibre dans des situations précaires.

**Connaissance** : Votre savoir vous permet d'analyser et de réparer des machines ou d'assimiler des données techniques complexes.

**Perception** : Vos sens surdéveloppés vous aident à vous repérer, identifier quelqu'un qui se cache ou qui porte une arme dissimulée.

**Précision** : Vous maitrisez les armes à distance, depuis les fléchettes jusqu'au sniper.

**Éloquence** : vous savez intimider, séduire, mentir, encourager et vous aimez cela.

**Empathie** : Vous savez quand quelqu'un ment, et pouvez deviner certaines de ses intentions.

**Mental** : vous gardez votre sang-froid et restez concentré en tout temps. La mission d'abord !

**Pilotage** : vos dons de pilote font merveille, que ce soit sur un circuit de F1 ou un jetski, lors d'un cannonball ou dans les airs. Même si le réseau de transports publics est, la plupart du temps, suffisamment développé pour que vous puissiez voyager rapidement et sans prendre le volant.

## RESOLUTION D'UNE INTERACTION

Lorsque la situation implique une ou plusieurs interactions avec l'environnement ou avec un PNJ, les joueurs et le Maitre du Jeu évaluent collectivement la Compétence requise.

Les joueurs définissent par quelles actions ils souhaitent la résoudre.

Dans la majorité des cas, un seul jeu de dés par joueur est nécessaire pour résoudre une interaction.

## INTERACTION AVEC L'ENVIRONNEMENT

Lorsque la situation implique une action sur un environnement, le Maitre du Jeu évalue sa difficulté.

| Difficulté | Seuil de réussite |
|---|---|
| Facile | 2 |
| Commun | 6 |
| Difficile | 18 |
| Très difficile | 24 |
| Exceptionnel | 30 |

Pour réussir l'action, le joueur doit réaliser un jet de dés supérieur ou égal au Seuil.

Exemple

Stella souhaite monter dans le métro dans lequel un suspect vient de s'engouffrer. Cependant, une foule compacte de travailleurs se masse sur le quai et Stella va devoir jouer des coudes sans trop attirer l'attention.

Cette tâche est commune (seuil de 6) et nécessite de l'Agilité, Compétence pour laquelle Stella possède un niveau de 2.

Elle lance ses 2 dés et obtient 4 + 2 ce qui est égal au seuil de 6 attendu. C'est un succès : Stella monte dans le métro juste avant que les portes ne se ferment.

## INTERACTION AVEC UN PNJ

Lorsque l'action engendre une opposition avec un autre personnage, les 2 protagonistes effectuent un jet, chacun sur la Compétence qui le concerne.

Le jet est remporté par celui qui fait le plus haut score. En cas d'égalité, chacun lance un nouveau dé jusqu'à ce que le plus grand résultat l'emporte.

Exemple

Lisa souhaite acheter un tableau à bas prix dans une petite boutique.

Elle pourrait utiliser son Eloquence (niveau 3) pour marchander ou menacer. Ou bien prouver au vendeur, grâce à sa Connaissance (niveau 2), que le tableau est un faux.

Elle choisit l'Eloquence et obtient 12 (3 + 5 + 4) avec ses 3 dés.

Face à elle, le marchand utilise son Eloquence (niveau 3) pour tenter de vendre à bon prix.

Il obtient également 12 (6 + 4 + 2) avec ses 3 dés.

Comme il y a égalité, chacun relance un dé supplémentaire. Stella obtient 3, le marchand 1 : après d'interminables transactions, le marchand consent finalement à se séparer du tableau pour un prix dérisoire.

## INTERACTION DE GROUPE

Lorsque la situation l'autorise, les joueurs peuvent combiner leurs forces pour accomplir une action commune. Ils mettent alors en commun leurs dés.

Exemple

Stella et John souhaitent retarder leurs poursuivants en bloquant une porte à l'aide d'une lourde caisse.

L'action s'avère Difficile (seuil de réussite à 18) et requiert un Physique important. Or leur niveau de Physique respectif est de 2 et 4. Ils décident donc d'unir leurs forces.

Stella obtient 6 (2 + 4) et John 14 (2 + 4 + 6 + 2).

A eux 2, ils dépassent ainsi le seuil de 18 : au prix d'un grand effort, la caisse est poussée devant la porte et la bloque.

NOTE : Le Maitre du Jeu peut déconseiller, voire refuser une action de groupe.

## BLESSURES

Lorsqu'un joueur échoue à une interaction, il peut recevoir des dommages dont la gravité et la durée sont précisées par le Maitre du Jeu. Le joueur note son nouvel Etat sur sa Fiche de Personnage.

La durée peut être précisée en temps de jeu (Temps IG) ou en temps réel (Temps IRL), à la discrétion du Maître du Jeu.

| | |
|---|---|
| Exemple | Lors d'un échange de tirs, Stella reçoit une blessure par balle à la hanche.<br><br>La douleur l'empêche d'utiliser sa Compétence Physique pendant 10min de temps IRL. |

| | |
|---|---|
| Exemple | John a surestimé sa capacité à tenir l'alcool (Endurance) lors d'une soirée particulièrement arrosée.<br><br>La gueule de bois qui en résulte va diviser le résultat de ses jets d'Eloquence par 2 (arrondi à l'entier inférieur) pendant 6h de temps IG. |

| | |
|---|---|
| Exemple | Lors de l'explosion d'une usine, Stella ne parvient pas à esquiver (échec de l'action Agilité) les fumées toxiques.<br><br>Le Maitre du Jeu lui indique qu'elle est va se sentir nauséeuse et que tous ses jets de Connaissance et de Perception seront réduits à 1 dé pendant 10 minutes de temps IRL. |

Les blessures et effets néfastes disparaissent d'eux même au bout du délai indiqué. Il est cependant possible de les soigner si un joueur ou un PNJ possède le matériel et le savoir adéquat.

## MORT D'UN PERSONNAGE

Certaines blessures sont trop graves pour être soignées. Auquel cas, le Maitre du Jeu prononcera simplement l'oraison funèbre du personnage malchanceux. Profitez de cet instant de recueillement pour faire un point sur la vie du défunt, sur ses réalisations. C'est le moment idéal pour un roleplay collectif.

Une fois la cérémonie achevée, le joueur génère un nouveau personnage. Il pourra réintégrer la mission en cours au bout de 30 min de temps IRL, ce délai permettant à l'Agence de recruter et de briefer le petit nouveau.

## LE CREDIT SOCIAL

Les joueurs débutent la mission avec un Crédit Social inférieur à 10 points.

En cas de comportement typiquement déplacé dans l'espace public, le Maître du Jeu peut décider de sanctionner tout ou partie de l'équipe par la perte d'un ou plusieurs points.

Regagner un point de Crédit est possible mais exceptionnel. Cela nécessite une action héroïque du joueur en faveur de son pays.

Si le Crédit Social d'un joueur devient inférieur au niveau d'une de ses Compétences, son jet de Dés sera automatiquement limité.

| | |
|---|---|
| Exemple | Stella possède 6 points en Eloquence. Cependant, parce qu'elle a commis un vol à l'étalage, elle ne possède plus que 5 points de Crédit Social.<br><br>Ses futurs jets d'Eloquence se feront à présent sur 5 dés au lieu de 6. |

Enfin, le Crédit Social peut être transféré d'un individu à l'autre, mais au ration 2 :1. Le donneur doit se départir de 2 points de Crédit pour que le bénéficiaire en reçoive 1.

Ce transfert est une démarche tout ce qu'il y a de plus officielle et doit être acté par un membre assermenté de l'administration.

## L'ARGENT

L'Agence à laquelle appartiennent les joueurs est en mesure de couvrir l'ensemble des frais liés à la mission, qu'il s'agisse d'acquisition de matériel ou bien d'acquittement d'un titre de transport.

Toutefois, certaines informations ou marchandises ne sont pas à vendre. Pour les obtenir, les joueurs devront payer de leur personne en accomplissant de petits boulots pas toujours légaux.

# A VOUS DE JOUER

## CREEZ VOTRE PERSONNAGE

Donnez un **Nom** à votre personnage.

Définissez son **Age**. Gardez en mémoire qu'être jeune peut faciliter votre intégration dans certains milieux mais aussi vous décrédibiliser face à des fonctionnaires hauts placés.

Au début de la mission, votre **Etat** est normal. Il pourra changer si vous veniez à être blessé ou malade.

Lancez un Dé et ôtez le résultat de 10. Cela représente votre **Crédit Social**.

Votre **Background** est important ! D'où venez-vous ? A quelle(s) occasion(s) avez-vous perdu vos points de Crédit Social ?

Répartissez à votre guise 30 points parmi les 10 **Compétences**. Chaque niveau dans une Compétence permet de lancer 1 dé. Le nombre de niveaux minimum par Compétence doit être de 1. Il ne peut pas dépasser 6 ni votre Crédit Social. Cela représente le fait que pour acquérir des Compétences pointues, il faut étudier dans les meilleures universités, ce qui n'est possible qu'avec un excellent Crédit.

Indiquez la **Raison de votre Recrutement**. Si vous avez servi pendant 5 ans de garde du corps à une star de la téléréalité, vous possédez un Physique musclé et un certain nombre de contacts dans le monde du Showbiz. Si vous étiez officier de police scientifique, vous avez, de fait, une excellente Connaissance des méthodes de la Pègre. Si vous avez embrassé la carrière de prestidigitateur, vous avez sans doute conservé une grande Eloquence et Agilité. Conservez une cohérence avec votre histoire et vos Compétences : sauf circonstances exceptionnelles, un personnage ayant servi pendant 5 ans dans la Légion Etrangère ne possèdera pas qu'un seul point de Physique.

## VOTRE MISSION DEMARRE

Sauf instruction contraire, chaque mission démarre à l'Agence.

Après un court briefing, dressez collectivement un plan d'action.

Vous avez à votre disposition l'ensemble des sources d'information publiques connues à ce jour (médias, internet, bouche à oreille) et pouvez faire appel à vos éventuels contacts dans la Police ou la Pègre.

## QUELQUES CONSEILS

Soyez curieux !

La plupart des PNJ que vous rencontrerez au cours de votre mission possèdent des informations qui peuvent vous aiguiller. N'hésitez pas à les interroger.

Soyez discrets !

Faire partie d'une Agence vous donne quelques libertés, mais pas au point d'assassiner quelqu'un en pleine foule ! Cela vous vaudrait presque surement un aller simple pour les Limbes.

Soyez imaginatifs !

Une situation vous parait sans issue ? Essayez de la voir sous un autre angle, même s'il vous parait farfelu. N'hésitez pas à proposer vos idées au groupe et à les argumenter.

Qui sait, peut-être qu'une idée en apparence inepte vous sauvera la vie ?

MJ ONLY

# GUIDE DU MJ

## CE MONDE QUI EST LE LEUR

L'une des spécificités d'EVALYS est de ne pas imposer de décors. Les missions que vos joueurs vont accomplir se déroulent toutes dans un univers contemporain, bien connu d'eux.

Vous pouvez leur fournir le plan officiel d'une ville, pourquoi pas celle dans laquelle vous viviez. Peu importe qu'il s'agisse d'une mégalopole ou d'un village de montagne : EVALYS est adaptable à votre environnement réel.

Demandez à vos joueurs de décrire collectivement les lieux qu'ils visitent. Insistez sur la nécessité, pour un bon Facilitateur, d'utiliser la totalité de ses 5 sens. Déambuler dans un supermarché, c'est ouvrir ses yeux aussi bien que ses oreilles ou ses narines. Après tout, il serait dommage de pas sentir l'odeur âcre de poudre qui précède le tueur lancé à vos trousses.

Laissez vos joueurs accaparer les lieux qui leur sont familiers : une place très connue, le collège de leur enfance ou bien le balcon où ils refaisaient le monde une bière à la main. En cas de désaccord entre joueurs ou avec le scénario, tranchez.

Lorsque cela sert le scénario, apportez-leur des précisions sur leur environnement.

Cette remarque est également valable pour le volet technologique et les supers-pouvoirs : à moins que la gravitation n'ait été abolie dans le monde réel d'ici votre prochaine partie, vos

joueurs ne devraient pas pouvoir faire des bonds par-dessus les gratte-ciels. Ni voir à travers d'épais murs de béton.

A moins que vous ne le décidiez, de façon collégiale…

## QUELS COMPORTEMENTS ENCOURAGER OU PROSCRIRE ?

EVALYS se veut avant tout un jeu d'infiltration et d'enquête. Vos joueurs font partie d'une Agence qui contourne le système en place pour le compte de riches clients : ils doivent donc le faire de la manière la plus discrète possible.

Les comportements agressifs sont tolérés dans la mesure où ils ne laissent pas de témoins (Les Facilitateurs sont sans doute de parfaits « Nettoyeurs ») ou que ceux-ci auront davantage intérêt à se taire.

Rappelez que la technologie moderne grand public - en particulier les smartphones - permet de garder une trace difficilement réfutable de leurs agissements.

N'hésitez pas à les sanctionner par une perte de Crédit Social en cas de comportement trop voyant. La disparition bien sentie de quelques points devrait calmer les plus bourrins.

# MISSIONS

Les missions qui suivent sont des exemples de tâches que l'on pourrait confier à une Agence AMCS. Chaque mission propose 3 options qui sont autant de points de passage et/ou de finalités possibles.

## MORT POUR LA SCIENCE

Le Professeur Hanz Héfalo, scientifique de renom, a été retrouvé mort dans son laboratoire, le cœur percé d'une balle. Sa femme ne croit pas à la thèse officielle du suicide.

La principale difficulté pour les joueurs, sera de se faire accepter dans le milieu très fermé de la recherche scientifique. Sans accréditation, il leur sera impossible d'accéder au lieu du meurtre. Laissez-les jouer de leurs contacts et de leurs atouts pour obtenir le précieux sésame.

Une fois dans la place, ils devront dérouler le fil de l'enquête, jusque dans les Universités, les Ministères en charge de la Recherche ou de la Santé, ou bien la cave d'un scientifique un peu dérangé.

Les savants sont souvent des gens très surs et imbus d'eux même. Réfractaires à la menace, ils se laisseront en revanche assez facilement séduire par de belles paroles.

| Option 1 | Option 2 | Options 3 |
|---|---|---|
| **Fuite de cerveaux** | **Impulsion subite** | **Frères ennemis** |
| Plusieurs scientifiques vont prochainement quitter le laboratoire, débauchés par la concurrence.<br><br>Chaque suspect a ses propres raisons, plus ou moins avouables, de quitter le navire.<br><br>Mais pourquoi ce départ de masse alors que le laboratoire est sur le point d'obtenir une subvention faramineuse pour un projet top secret ?<br><br>Et pourquoi cette chape de silence dès que l'on aborde le sujet des Ondes Béta ? | Il y a eu un incident. Un mois auparavant, lors d'une expérience sur les ondes cérébrales Béta, le blindage entourant la chambre ionisante a cédé, plongeant l'équipe de recherche dans un bain de radiations.<br><br>Les effets observés de ces rayonnements varient d'un individu à l'autre et vont du mal de tête à l'abolissement temporaire de la volonté.<br><br>De là à en conclure que quelqu'un a donné l'ordre à Hanz de presser la détente… Qui aurait pu faire ça ? A quels desseins une telle arme est-elle développée ? | Hanz a un frère jumeau, Hal, qui partage sa passion pour les sciences.<br><br>A la suite d'une soirée particulièrement arrosée, une expérience non autorisée qu'il menait sur un autre étudiant a mal tourné : l'étudiant est mort, brulé au 3ème degré.<br><br>Accusé à sa place, Hal fut envoyé dans les Limbes, tandis que Hanz poursuivait une brillante carrière.<br><br>Hal s'est échappé récemment et revient se venger de cette société qu'il déteste. Et sa première victime, c'est Hanz.<br><br>Cette mission peut être couplée à la mission DISPARUS DES LIMBES. |

## DISPARUS DES LIMBES

Depuis quelques mois, des criminels notoires disparaissent des Limbes. Aucun des gardiens interrogés n'a pu fournir d'explication satisfaisante et les nombreuses caméras qui protègent le site deviennent mystérieusement aveugles à chaque disparition.

Pour mener l'enquête, les joueurs doivent trouver un moyen de pénétrer dans les Limbes. Certains tenteront de se faire engager comme gardiens. Les plus courageux oseront peut-être perdre (ou transférer à une personne de confiance) tout leur Crédit Social afin de se faire passer pour des prisonniers.

Une fois à l'intérieur, ils ne pourront disposer d'aucun équipement ni aide extérieure. Si leur couverture est éventée, leur vie ne vaudra pas bien cher.

Assurez-vous que les joueurs aient bien toutes les informations nécessaires avant de pénétrer dans les Limbes. Car si y entrer est chose relativement aisée, en ressortir sera sans doute un exploit.

| Option 1 | Option 2 | Options 3 |
|---|---|---|
| **Armée secrète** | **Expériences interdites** | **L'Enfer de la prison** |
| Un groupuscule fait évader les détenus et prépare en secret sa petite armée dans le but de renverser le gouvernement et mettre un terme à EVALYS.<br><br>Vos joueurs devront faire face à de nombreux dilemmes moraux.<br><br>Doivent-ils obéir à leur client et anéantir la rébellion ? Ou la rejoindre, quitte à y laisser la vie ? Laquelle de ces options causera le moins de morts parmi la population ? | Les Limbes sont en réalité un Centre d'Expérimentations Médicales dont les cobayes sont les prisonniers.<br><br>Plusieurs pensionnaires ont profité d'un incident mineur pour s'enfuir de cet enfer.<br><br>D'autres se cachent encore dans le complexe. | Les rumeurs disent que les Limbes sont l'antichambre de l'Enfer, que certains des détenus les plus dangereux sont jetés dans un vaste labyrinthe souterrain truffé de pièges et filmés 24h/24h jusqu'à ce qu'ils s'exterminent mutuellement.<br><br>Et si les rumeurs disaient vrai ? Et si « On » décidait d'inviter de nouvelles têtes dans le labyrinthe, celles de vos joueurs ?<br><br>Mission de type Escape Game, à réserver aux gros bourrins. |

## PROTECTION TRES RAPPROCHEE

Lilith, la fille cadette de l'un des patrons les plus puissants du pays est une délurée notoire. Elle fait régulièrement la Une des journaux à scandales, au grand désespoir de son père.

Les joueurs ont pour mission de l'escorter jusqu'à la frontière, sous couvert d'un voyage organisé, afin de ne pas éveiller l'attention des médias. Et le plus important : elle ne doit pas perdre son unique Crédit Social restant.

La mission peut se faire en 2 temps : d'abord une phase d'enquête sur l'entourage de Lilith, puis le voyage en lui-même.

La difficulté principale est de parvenir à contrôler le comportement exubérant de Lilith. Celle-ci agit comme une adolescente, joue à fond la carte de la séduction avec des tenues suggestives, fait fi des consignes de sécurité et répond par un majestueux majeur dressé à toute remarque désobligeante.

| Option 1 | Option 2 | Options 3 |
|---|---|---|
| **Laissez-moi mourir** | **Cible émouvante** | **Aimez-moi ! C'est un ordre !** |
| Malgré son jeune âge, Lilith porte un fardeau bien trop lourd pour elle. Abusée par l'un de ses proches, elle a tenté plusieurs fois de mettre fin à ses jours, sans succès.<br><br>Au cours de la mission, elle reconnait ce proche parmi les voyageurs.<br><br>Aveuglée par la rage, elle décide d'en finir et d'entrainer dans sa chute celui qui a abusé d'elle. Et tant pis pour les dommages collatéraux.<br><br>Histoires de famille bien glauques en perspective. | Fou de rage d'avoir été éconduit, un prétendant a engagé des assassins.<br><br>Non content de subir les frasques de leur protégée, les joueurs devront identifier et éliminer les tueurs lancés à ses trousses.<br><br>Sauf qu'eux, ne feront pas dans la dentelle. Et que le voyage est sans escale jusqu'à la frontière. | Le commanditaire, c'est elle ! Les joueurs découvrent au cours du voyage que la belle Lilith les a entrainés dans un jeu mortel. Eux, ainsi qu'une dizaine d'autres Facilitateurs.<br><br>Celui qui la séduira, après avoir éliminé tous les autres, obtiendra sa main, avec à la clé, l'immense fortune de son père.<br><br>C'est parti pour un RoadTrip façon Very Bad Trip où Alliances et Trahisons constituent les principales règles du jeu. |

## DOUBLE JEU

Isabelle, un membre de la famille de l'un des joueurs a été retrouvée morte à son domicile, un petit appartement en centre-ville.

C'est un couple de voisins, venus se plaindre du volume de la radio, qui ont fait la macabre découverte. Son appartement ayant été mis à sac, la police penche pour un cambriolage qui aurait mal tourné.

Au cours de leur enquête, les joueurs devront être amenés à se poser des questions. Pourquoi ce cambriolage dans un appartement modeste alors que le quartier regorge de belles maisons ? Et qui sont ces messieurs venus poser des questions au voisinage ? Visiblement pas des policiers…

Traquez le coupable et faites-le payer !

| Option 1 | Option 2 | Options 3 |
|---|---|---|
| **Amour à Crédit** | **Mission secrète** | **Don de soi** |
| Son petit ami est un escroc qui joue avec les sentiments de ses victimes pour les amener à lui céder quelques points de Crédit Social.<br><br>Dès qu'il a obtenu ce qu'il désirait, il les élimine.<br><br>L'enquête entrainera les joueurs dans les méandres d'une histoire d'amour toxique. | Isabelle et son conjoint font partie d'une autre Agence de Facilitateurs. Leur mission initiale était de liquider discrètement la concurrence.<br><br>Mais lorsqu'elle a découvert l'identité de ses prochaines cibles - vos joueurs, Isabelle s'est rebellée, ce qui a entrainé son élimination. | L'enquête mènera les joueurs jusqu'à Franck, un jeune désœuvré qu'Isabelle avait pris sous son aile.<br><br>Sous l'emprise d'un gang local, Franck s'est retrouvé mêlé à un trafic de drogue qui lui a fait perdre ses derniers points de Crédit.<br><br>Afin de lui éviter les Limbes, Isabelle, qui approche de ses 90 ans, lui a cédé tous ses points et s'est suicidée pour ne pas connaître l'enfer de l'Animation suspendue.<br><br>Trouvant sa bienfaitrice sans vie, le jeune homme a fait main basse sur les choses de valeur avant de s'enfuir. |

# FEUILLE DE PERSONNAGE

## ETAT CIVIL

NOM AGE ETAT

CREDIT SOCIAL

BACKGROUND

## COMPETENCES

ENDURANCE

PHYSIQUE

AGILITE

CONNAISSANCE

PERCEPTION

PRECISION

ELOQUENCE

EMPATHIE

MENTAL

PILOTAGE

## AVIS DU RECRUTEUR