

TOP SECRET

*The
Underdogs*

Par Suncyam, sur une idée de Gulix développée par Altay pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Comté de Sunny Valley, en Californie. Son bord de mer chatoyant, son agréable climat de fin d'été, et son ambiance paisible. A quelques encablures des mégalofoles de la côte Ouest, c'est le coin idéal pour couler ses vieux jours, enfouir ses secrets ou commencer une nouvelle vie. Malgré ses faux airs de carte postale, c'est aussi une plaque tournante du crime organisé. Vous êtes les Underdogs, une équipe de policiers d'élite infiltrés. Votre mission est d'amasser un maximum d'éléments à charge sur l'Organisation criminelle qui s'est établie dans ce coin paumé des States. Vos supérieurs vous ont donné carte blanche, mais attention à ne pas vous faire démasquer. Menez l'enquête, maintenez à tout prix votre couverture et tentez de vous en sortir.

The Underdogs est un jeu d'enquête pour 2 à 5 joueurs, dont une Meneuse chargée d'animer la partie, que nous appellerons la Boss.

*Merci à Pauline, François et Clémence.
A Lou, toujours.*

Création de personnage

Chaque joueur choisit pour son personnage un nom, un alias inspiré d'une race de chien, un mot pour décrire son look, un autre pour son caractère.

Attribuez ensuite une des valeurs suivantes : +2/+1/0/0/-1 à chaque caractéristique :

- le **Flair** s'utilise quand vous faites appel à vos talents d'enquêteurs
- le **Mordant** arrive en même temps que la baston
- le **Pedigree** mesure vos capacités sociales
- l'**Ethique** indique l'intégrité de votre personnage
- l'**Instinct** l'intuition de vos détectives.

Ensuite, chaque joueur choisit un atout dans la liste, et le reporte sur sa feuille. **Chacun est unique et ne peut être sélectionné qu'une fois.** Enfin, chacun présente rapidement son personnage aux autres en quelques mots. Puis, chaque joueur répond à tour de rôle aux questions suivantes :

Q1 : Pour quelle raison t'es-tu engagé dans les forces de l'ordre ?

Q2 : Quel acte répréhensible, inconnu de tes supérieurs, as-tu commis pour te faire accepter dans les rangs de l'Organisation ?

Q3 : Quelle est ton rôle dans l'Organisation ?

Q4 : De quelle manière borderline tu évacues le stress de ta mission ?

Jauge de stress

Être un flic infiltré c'est dur. Vous ne pouvez pas vous parler quand vous voulez, vous êtes coupés du reste du monde et obligés de mentir en permanence. Cette situation est difficile à vivre et extrêmement anxiogène. C'est ce que simule la jauge de stress. Plusieurs actions dans le jeu demanderont de l'augmenter ou de la réduire. Elle est composée de 4 cases. Lorsque tu coche la 4^{ème} case, efface-les toutes, augmente ton stress d'un niveau et répond sincèrement à la question que te posera la Boss. Il y a 6 niveaux de stress. A toi de faire en sorte dans ton interprétation que ton personnage apparaisse de plus en plus agité et nerveux au fur et à mesure. **Un niveau de stress est acquis définitivement, pas de retour en arrière possible.**

Expérience

A chaque fois que tu obtiens un résultat de 6 ou moins, coche un segment de ton cadran d'expérience. Une fois que celui-ci est rempli, choisis entre ajouter 1 à une de tes caractéristiques (max +2), ou prendre un atout supplémentaire.

Points de vie

Ils sont représentés par un cadran de 4 secteurs. Si vous remplissez le 4^{ème}, vous êtes mort. Définitivement. La Boss vous dira combien de dégâts vous subissez et remplirez autant de cadran, en fonction de la fiction.

Atouts

Joe la Vanne : Quand la situation se tend dangereusement, tu peux tenter de faire descendre la température en lançant 2d6+Pedigree. Sur un 7+ tu y parviens, mais sur 7-9 c'est au prix de +1 stress. Sur un 6-, tu deviens le centre de l'attention, et c'est une mauvaise nouvelle.

Sauvé par le Gong : Une fois par scénario, tu peux appeler les forces de l'ordre d'intervenir. Lance 2d6+Ethique. Sur 10+ ils vont obéir à ton ordre. Sur 7-9 aussi, mais il va y avoir du dommage collatéral, la Boss te dira qui ou quoi. Sur 6- l'Organisation gagne +1 soupçon.

Monsieur je sais tout : Tu peux avoir recours à un flashback pour expliquer comment tu avais prévu et anticipé la situation. Décris tes préparatifs puis améliore le degré de réussite de ton action, par exemple de 6- à 7-9. Cette action te donne +1 stress.

Bonimenteur : Quand un de tes collègues est dans la mouise jusqu'au cou, tu peux apparaître à ce moment-là pour lui filer un coup de main. Lance 2d6+ instinct. Sur 10+ Tu as en plus tout ce qu'il faut pour le sortir d'affaire. Sur 7-9 vous prenez chacun +1 stress. Sur 6-, vous êtes deux dans de beaux draps.

Repenti : Tu es un ancien taulard. Tu as un bonus de +1 quand tu agis comme un malfrat. Par contre, l'Organisation a un moyen de pression sur toi que tout le monde ignore. Mets-toi d'accord à ce propos avec la Boss.

Mad Max : Tu as un véhicule arrangé à ta sauce. Décris-le et la Boss te donnera son défaut. Quand tu l'utilises de manière cohérente avec la fiction, la Boss peut te donner un bonus de +1. Sur un 6-, son défaut se manifeste jusqu'à ce que tu te penches sur la question.

Brute épaisse : Tu es un expert de l'interrogatoire. Si tu as un moment seul à seul avec la cible et que tu utilises la force pour obtenir des informations, lance 2d6+Mordant. Dans tous les cas tu auras une info utile mais, sur 10+ la cible sera trop intimidée pour te balancer. Sur 7-9 tu laisses des traces de la rencontre. Sur 6- tu attires une attention malvenue et l'Organisation gagne +1 soupçon.

Corbeau : Une fois par scénario, tu reçois en douce un indice laissé par un inconnu. La Boss te dira quoi. Par contre, tu ne peux pas le relier avant le moment où toi et ton équipe assemblez les pièces du puzzle.

Ange-gardien : Un membre de l'organisation t'a recruté en personne et te considère comme son protégé. Décris-le. Une fois par scénario tu peux lui demander de te rendre un service. En échange la Boss te dira ce qu'il attend de toi. Si tu ne le fais pas, la Boss te donnera +1 stress ou +1 soupçon.

Chevalier Blanc : Quand on te demande de commettre une action illégale et que tu veux esquiver, invente un prétexte, une diversion ou un bouc-émissaire et lance 2d6+Ethique. Sur 10+ ça passe crème. Sur 7-9 un PNJ écope de la tâche mais t'en veut grave. Sur 6- C'est un de tes collègues qui doit s'en charger.

Tel maître, tel chien : Tu as un chien avec toi. Il est lui aussi issu des rangs de la police. Décris-le. Quand tu l'utilises de manière cohérente avec la fiction, la Boss peut te donner un +1 sur ton action à suivre. Sur un échec, il prend à ta place et ça ne sera pas beau à voir. Gagne +1 stress.

Vétéran : Tu as déjà pas mal d'expérience, tu peux avoir +3 à une seule de tes caractéristiques.

Pacte avec le diable : Tu uses la chandelle par les deux bouts. Lorsque tu lâche la bride et que tu obtiens un 12+, tu peux effacer tous tes points de stress. Par contre sur un 6- tu remplis toute ta jauge.

Inspecteur-Gadget : Tu disposes d'un ensemble de gadgets utilisant la technologie de pointe. Ils te donnent un bonus de +1 sur tes actions qui les utilisent. Toutefois, en cas de 6- et en plus des autres conséquences, la jauge de soupçon augmente de 1 par ta faute.



Votre terrain de jeu

Dans *The Underdogs*, l'ensemble des joueurs ont une forte influence sur le cadre dans lequel évoluent les personnages. Il n'est pas question de laisser la Boss s'occuper de tout, mais de construire ensemble un décor qui vous convienne. Proposez ce qui vous inspire. Prenez le temps de discuter pour arriver à un accord. **Si une idée ne vous plait pas, dites-le. Dans ce cas, mieux vaut l'oublier.** Si vous souhaitez jouer rapidement, piochez parmi les exemples proposés, et appropriiez-les-vous.

Le comté de Sunny Valley

Pensez « Californie », et inspirez-vous de vos références culturelles. Après tout, c'est l'état d'Alerte à Malibu, mais aussi du tueur en série « Zodiac ». Essayez de créer un lieu-clé du comté par joueur, chacun avec deux ou trois marqueurs, qui serviront de pense-bête pour créer une ambiance et le décor à la volée. **La seule obligation est qu'un des marqueurs face référence à l'activité principale de l'Organisation dans le secteur.** Vous trouverez ci-dessous une proposition de cadre par défaut :

- **Flamingo Bay** : +Station Balnéaire +Marina +Port industriel +Contrebande
- **Julepfield** : +Exploitations agricoles +Communautés hippies +Forêt +Plantations illégales
- **Sandmule** : +Désert +Lotissements de mobil-home +Rades +Laboratoires de drogue
- **Bluetown** : +Métropole du comté +Quartier d'affaires +Salons de jeux
- **Martini Beach** : +Villas Somptueuses +Plage Paradisiaque +Célébrités +trafic de drogue

Décidez où se trouve votre planque, où vous pouvez vous retrouver pour débriefer tranquillement

L'Organisation

Maintenant place à la conception de votre principal antagoniste. Répondez ensemble aux questions suivantes. Ces réponses donnent les traits *principaux* de l'organisation, mais elle sera forcément à plusieurs visages, tant dans son recrutement que dans ses activités. Charge à la Boss de le mettre en scène.

Par défaut, l'organisation est secrète et les membres sont loin de tous se connaître entre eux. Ils ont cependant un signe secret qu'ils utilisent pour s'identifier. Lequel ?

- Quelle est l'origine nationale dominante des membres de l'organisation ? *Italienne, Chinoise, Cosmopolite...*
- Quelle est l'activité illicite principale qui a fait leur réputation ? *Trafic de drogues, Tripots de jeu, extorsion...*

- Quelle est leur principale devanture officielle ? *Chaîne de laverie, Hôtel de Luxe, Marina...*
- Quel est leur rituel secret d'affiliation ? *Brûler une carte dans ses mains, ingérer une faible dose de venin de serpent, commettre un meurtre...*
- Quel secteur légal les protège ? *Police, Politique, médias locaux...*

Choisissez ensuite un nom pour votre Organisation.

Enfin, celle-ci bénéficie d'un atout, et d'une faiblesse, à choisir parmi la liste suivante, ou à inventer sous réserve que la Boss accepte :

Avantages

- L'organisation bénéficie de solides relais dans la société civile. *Un secteur légal supplémentaire*
- L'organisation est ancienne et établie. *Les hommes de main sont bien vus de la population qui tendra à les couvrir*
- L'organisation est extrêmement riche. *Augmentez de 1 le niveau de difficulté de chaque affaire*
- L'organisation est extrêmement secrète. *Tous les PJ ne connaissent qu'un seul même criminel, et doivent découvrir les autres.*
- L'organisation dispose de moyens paramilitaires pour assurer sa survie. *Les criminels disposent de tous le matériel que le MJ veut imaginer.*
- L'organisation sait qu'elle est infiltrée. *La jauge de soupçon commence au niveau 1.*

Faiblesse

- L'organisation est divisée en plusieurs factions qui luttent pour le leadership. *Les PJ connaissent un criminel de chaque camp, ainsi que le pseudo des leaders.*
- L'organisation est trop voyante. *D'autres policiers infiltrés par divers services sont présents dans Sunny Valley. A vous de les trouver.*
- L'organisation en est seulement à ses débuts. *Pas de secteur de protection légale*
- L'organisation est trop arrogante. *Remplacez le signal secret par un signe plus visible : tatouage, cicatrice...*

Jauge de soupçon

L'organisation dispose d'une jauge de soupçon, qui simule le niveau de méfiance moyen de ses membres concernant l'infiltration policière. Cette jauge est composée de 6 crans. Si jamais celui-ci est atteint, alors la campagne est un échec pour les agents, qui devront lors d'une dernière mission tenter de sauver leur peau. Soyez vigilants au niveau de cette jauge. **Il n'est pas possible de la faire baisser.**

Manœuvres

L'ensemble des PJ ont accès à la liste de manœuvre suivante. **C'est la Boss, quand la fiction l'y invite, qui vous dira laquelle utiliser pour résoudre une situation.**

Faire son job : Quand tu agis d'une manière qui pourrait esquinter ta couverture de flic infiltré, indique ce qui pourrait mal tourner, et la Boss t'indiquera ce qui peut arriver de pire. Puis, lance **2d6+la caractéristique la plus appropriée :**

- Sur 10+, tu t'y prends à merveille et atteins ton objectif
- Sur 7-9, tu y arrive mais il y a une complication que tu dois résoudre rapidement. Sinon la situation tourne rapidement au vinaigre
- Sur 6-, le pire arrive et tu obtiens +1 stress

Parfois la Boss estimera que vous devez *agir dans l'urgence*. Dans ce cas vous devrez choisir entre subir un -1 sur votre jet, ou obtenir +1 de stress

Barboter : Quand tu fouines pour trouver des indices sur l'affaire, lance **2d6+Flair :**

- Sur 10+, la Boss te donne un indice intéressant
- Sur 7-9, la Boss MJ te donne un indice intéressant, mais tu obtiens +1 stress
- Sur 6-, malgré toi tu laisses une trace de ton passage. C'est mauvais

Faire le point : Quand tu as un peu de temps et de calme devant toi, tu peux examiner un indice et en préciser la nature, l'aspect ou la fonction.

Péter un plomb : Quand tu décides qu'il est temps de laisser parler la violence, désigne ta cible et lance **2d6+Crocs :**

- Sur 7+, tu atteins ta cible et lui inflige les dégâts tels qu'établis par la fiction
- Sur 7-9, choisis deux : Tu deviens la cible prioritaire pour les opposants restants, tu subis des dégâts tel qu'établis par la fiction, un allié prend cher à ta place ou tu perds quelque chose qui t'identifie
- Sur 6-, tu es dépassé par la situation, qui se retourne complètement contre toi

Rouler des mécaniques : Quand tu cherches à impressionner ou à intimider quelqu'un en utilisant avant tout ton bagout, lance **2d6+pedigree :**

- Sur 10+, tu arrives à convaincre la cible que tu es dans ton bon droit et qu'elle doit faire ce que tu dis
- Sur 7-9, pareil mais tu dois d'abord lui promettre quelque chose pour achever de la convaincre. Si tu n'honore pas ton engagement, la cible s'en souviendra
- Sur 6-, Non seulement tu loupe ton coup, mais tu fais très mauvaise impression à ta cible. Elle s'en souviendra à vie.

Anticiper le danger : quand ça commence à sentir le roussi autour de toi et que t'as besoin de te triturer les méninges pour trouver une solution, lance **2d6+instinct** :

- Sur 10+, tu peux poser 3 questions dans la liste suivante.
- Sur 7-9, tu peux en poser 1
- Sur 6-, tu perds les pédales, la Boss te pose une question à laquelle tu dois répondre franchement :
 - *Quel est le meilleur moyen de foutre le camp ?*
 - *Qui est le plus dangereux de mes adversaires ?*
 - *De quelle menace cachée je devrais me méfier ?*
 - *Comment prendre un avantage décisif ?*
 - *Qui peut m'aider à détendre la situation ?*
 - *Qui peut m'aider à faire dégénérer la situation ?*

Choisir entre la peste ou le cholera : Quand le moyen que tu proposes pour arriver à tes fins est contraire à tes valeurs ou que tu te livres à une activité illégale, le MJ peut te demander de lancer **2d6+éthique** :

- Sur 10+, tu réussis à surmonter tes scrupules et accomplis ton action
- Sur 7-9 choisis : tu atteints ton but et obtiens +1 stress, ou tu te ravise au dernier moment, ce qui te place en situation de vulnérabilité
- Sur 6- tu es figé sur place, incapable de te libérer de tes démons intérieurs. La jauge de soupçon de l'organisation augmente de 1
Tu peux choisir d'encaisser le nombre de points de stress de ton choix pour augmenter d'autant le résultat de ton lancer

Lâcher la bride : Quand tu relâche la pression en te livrant à ton « instant détente » pour les prochaines 12h, lance **2d6+stress** :

- Sur 10+ Tu efface la moitié des cases de stress que tu avais coché, arrondi à l'entier inférieur
- Sur 7-9 Tu efface une case de stress mais tu dois répondre honnêtement à une question que te pose le MJ
- Sur 6- Tu efface une case de stress. Malheureusement, l'organisation sait à quelles activités coupables tu te livres et a des preuves

Assembler les pièces du puzzle : Quand tu estimes avoir assez d'indices pour pouvoir résoudre l'affaire, discute avec tous les joueurs pour construire une hypothèse consensuelle. Ensuite, lance **2d6+le nombre d'indices que vous arrivez à relier**, moins le niveau de difficulté de l'affaire.

- 10+ Votre déduction est juste, et le MJ vous donne une opportunité pour le faire sortir de la scène en devenant témoin protégé.
- 7-9 Vous trouvez qui c'est, et c'est un dur. Il va bientôt deviner que vous l'avez percé à jour, et pourquoi... A vous de jouer si vous voulez garder votre couverture intacte.

- 6- Vous êtes sûrs de votre coup, mais vous vous plantez. Cette affaire ne vous sera d'aucune utilité.

Alors que les résultats à 10+ et 7-9 adviennent forcément, ceux qui correspondent au résultat 6- n'ont qu'une valeur de résultat par défaut et servent à ce que la Boss ne soit pas en panne d'inspiration. En fonction de la scène, celle-ci peut tout à faire décider de faire varier les conséquences de votre choix pour rendre le tout plus cohérent, ou plus intéressant. Faites-lui confiance, elle n'est pas votre adversaire.



TOP SECRET

**Dossier
de la
BOSS**

Jauges de stress et de soupçon

En tant que Boss, prêtez une attention particulière à ces deux jauges. Pour résumer, la jauge de stress donne une indication sur le niveau de paranoïa des P, quand celle de soupçon donne à voir celui de l'organisation. Des jauges doivent augmenter et rendre la partie de plus en plus tendue. Montrez-le dans vos descriptions et vos dialogues.

Stress

A chaque montée de niveau de la barre de stress d'une PJ, posez la question correspondant au niveau :

- 1 Qui te manque le plus depuis le début de cette mission ?
- 2 Quel acte illégal accompli pour l'Organisation t'a procuré du plaisir ?
- 3 Qu'as-tu fait de grave au point d'écooper d'une suspension il y a quelques années ?
- 4 A quelle imprudence laissant entendre que tu étais un flic infiltré t'es-tu livré récemment ?
- 5 A quel chantage s'est livrée ta hiérarchie pour te forcer de participer à cette mission d'infiltration ?
- 6 Que devrait faire l'Organisation pour te convaincre à coup sûr de retourner ta veste et de les rejoindre ?

Ces questions dévoilent les faiblesses des PJ au fur et à mesure qu'ils sombrent, et vous donnent de la matière pour les mettre en difficulté. Si les réponses vous semblent en demi-teinte ou trop vagues, demandez des précisions jusqu'à ce que vous soyez satisfaite. Si vous arrivez à la question 6, vous aurez de quoi faire plonger définitivement un PJ dans le monde du crime. Allez-y, on ne fraye pas impunément avec le crime organisé. Si un PJ passe du côté des criminels montez immédiatement la jauge de soupçon au rang 6 et agissez en fonction.

Soupçon

A chaque fois que les règles ou la fiction font monter le niveau de soupçons, référez-vous à cette échelle :

- 1 L'Organisation se méfie vaguement, ses membres les plus importants se planquent et les activités stratégiques sont davantage protégées.
- 2 L'Organisation se méfie franchement, tout le monde se balade avec une arme et ses membres sont davantage soupçonneux.
- 3 L'Organisation se renferme, la paranoïa se propage parmi les troupes.
- 4 L'Organisation fait venir son plus redoutable tueur à gage, et son équipe en ville. Les PJ donnent sa réputation, introduisez-les en temps voulu.
- 5 L'Organisation est sur les dents et son objectif principal est d'identifier les taupes.
- 6 L'Organisation vous a tous identifié et a placé un contrat sur vos têtes. Barrez-vous immédiatement, la mission est un échec.

Maniez cette échelle avec précaution. Il n'y a pas de moyen mécanique pour revenir en arrière. **A moins que vos joueurs ne soient particulièrement inspirés et qu'ils ouvrent cette perspective dans la fiction n'abaissez jamais cette jauge.** Une organisation criminelle est par essence paranoïaque. Appuyez-vous sur ces descriptions pour établir votre récit. Vous pouvez bien sur les modifier, tant que **les choses vont de pire en pire.**

Principes de la Boss

Dans ce jeu, la Boss est une joueuse comme les autres, avec des règles différentes. Vous n'avez pas de dés à lancer mais intervenez davantage que les autres dans le contrôle de la fiction. Considérez les principes qui vont suivre comme des guides pour vous aider à déterminer quoi faire, notamment en cas de 6- ou de choix difficile :

- ***Mettez vos joueurs sous pression***

La vie d'infiltré est un enfer. La vie de criminel aussi. Faites en sorte qu'ils soient sollicités plus souvent qu'à leur compte, insinuez le doute dans leur esprit sur leur couverture. Vos PNJ posent des questions lourdes de sous-entendu, confrontez-les à ce qu'il en coûte de trahir l'organisation ... Et faites-leur comprendre qu'il n'est pas si simple de *lâcher la bride*. Ils ont à la fois une enquête à mener et des obligations à remplir, ça laisse très peu de temps pour se reposer.

- ***Confrontez-les à des dilemmes moraux***

Vos PJ sont fondamentalement des gentils flics qui veulent réussir leur enquête. La voie classique est trop longue et inefficace contre l'Organisation, ils sont donc déjà dans la zone grise. Leur hiérarchie tolérera de légers écarts de conduite, mais certainement pas des meurtres de sang froid ou autres crimes. A vous de jouer pour qu'ils aient régulièrement à choisir entre avancer moins vite et moins bien dans leurs investigations, ou utiliser des méthodes expéditives mais plus coûteuses. A chaque fois le choix doit être difficile et douloureux. Plus ils seront *stressés*, plus ils auront de bonnes raisons de choisir le vice.

- ***Rendez leur enquête compliquée en leur imposant des tâches***

Vos PJ sont des membres à part entière de l'organisation. Ils ont donc un travail à plein temps, et ne peuvent pas poser de jours de congés ou d'arrêt maladie. Donnez-leur donc de petites missions simples, pas toujours illégales, mais qui prennent du temps. Afin d'enquêter, ils devront soit rogner sur leur temps libre, soit inventer des excuses pour avoir du temps libre, et donc prendre le risque d'être démasqués. Vous voyez l'idée ?

- ***Faites apparaître l'Organisation comme omnisciente et invincible***

Les PJ ne s'attaquent pas à un petit gang de rue mais à de grands criminels. A priori ils corrompent au moins un peu les autorités locales et sont solidement implantés. Il n'y a donc pas grand-chose qui leur échappe. Pour le simuler, laissez par exemple vos PJ réussir une action sur un 6-, puis faites-leur comprendre plus tard que quelqu'un les a vu faire un « truc bizarre », et s'est empressée de le raconter.

- ***Jouez les PNJ en nuance de gris***

Il n'y a pas de bien suprême ni de mal absolu, dans ce jeu, chaque personne a ses raisons et ses motivations propres. Vos PJ sont loin d'être des anges, et tous les types qu'ils fréquentent ne sont pas des horribles salauds non plus. Ils ont des amis, une famille des passe-temps. Essayez de leur construire des motivations complexe.

- ***Rendez l'atmosphère de plus en plus oppressante***

Au fur et à mesure que les jauges montent, l'état se resserre. Faites vivre ça dans vos parties. N'hésitez pas à modifier l'environnement en conséquence, par exemple en invitant la pluie pendant des jours, en rendant vos descriptions plus mélancoliques. Faites-les tomber sur des gens qu'ils connaissent alors qu'ils ont tout fait pour se prendre un moment de tranquillité...

- ***Soyez fans de vos PJ***

N'oubliez jamais que vous jouez avec et non pas contre vos joueurs. Soyez emballés par leurs histoires et rebondissez sur leurs propositions. Confrontez-les à des choses difficiles puis laissez-leur une occasion de briller, leur situation doit être dure, mais pas inextricable.

Construire les scénarii

Pour jouer à ***The Underdogs***, vous devrez proposer à chaque partie une enquête. Avec les différents outils vous pouvez bien sûr vous permettre de digresser et de proposer plusieurs défis, mais n'oubliez pas que le but de vos PJ est avant tout de rassembler des preuves et des renseignements sur l'Organisation pour la faire tomber. N'hésitez pas à leur rappeler. Vous pouvez bien sûr jouer en *One-Shot* mais le jeu est pensé pour avoir tout son sel lors d'une courte campagne de 6 à 10 parties. **Ayez en tête que plus le nombre de parties sera élevé, plus la difficulté le sera à son tour.** Dans ce cas-là, gardez l'identité du Leader de l'Organisation secrète, et faite du dévoilement de celle-ci le thème de la dernière affaire, les autres parties montant en intensité et dévoilant au fur et à mesure des membres importants de l'Organisation.

Voici quelques conseils pour préparer vos affaires :

- **Déterminez une Question, qui résume le mystère ou le crime.** Réfléchissez à comment vous la présenterez à vos PJ : est-ce qu'un personnage vient leur parler du problème ? Est-ce qu'ils découvrent par eux-mêmes quelque chose de suspect ? Comment l'enquête va-t-elle démarrer ?
- **Ecrivez vos indices. Attachez-vous à ne pas choisir vous-même un coupable, consciemment ou inconsciemment.** Ensuite divisez le nombre d'indices que vous avez rédigé par deux pour obtenir le niveau de difficulté du scénario.
- **Préparez une poignée de personnages secondaires et de lieux.** Introduisez-les plutôt rapidement. Donnez à chacun un vague mobile, et en tout cas un lien direct ou indirect avec la situation initiale.

Voici un exemple, qui peut servir de scénario d'introduction :

Un dernier lever de soleil

Topo : Le « Sunrise », célèbre bar branché de Flamingo Bay a été incendié la nuit dernière. L'incendie était spectaculaire et la nouvelle fait la une de toutes les gazettes du comté.

Difficulté 7

Question : Tu connais un peu le propriétaire Ian MacLellan, un irlandais irascible et fortuné. Hier soir, tu étais ivre tu lui as livré une information très personnelle, laquelle était-ce ? Est-ce que tu t'en souviens ?

Exposition : Commencez par une courte scène *in situ* la veille au soir sous forme de flashback. Chaque joueur était présent au « Sunrise » pour participer à la soirée de l'Indépendance Day du 4 juillet. Faites-leur rencontrer chacun au moins un suspect. Le lendemain, la zone est bouclée par la police, il va falloir trouver une combine pour retourner sur les lieux.

Suspects :

- Ian MacLellan : Le propriétaire du bar. Très ami avec l'élite du comté, son tempérament fantasque et son franc-parler lui ont déjà valu pas mal d'ennuis. Il se dit qu'il en avait marre et qu'il n'arrivait pas à vendre son affaire.
- Highball : Le professionnel de l'extorsion de l'Organisation. Il s'est plaint plusieurs fois que l'Irlandais faisait la sourde oreille et qu'il avait du retard sur le paiement de sa protection.
- Carmen : Une chimiste réputée. Dans le milieu on sait qu'elle a un laboratoire à Flamingo Bay, elle a toujours refusé de lâcher l'info, elle tient à son indépendance, et au fait d'être la seule transformatrice à deux pas du port.
- Crawford : Un riche businessman de Bluetown, autrefois associé de l'Irlandais. Ils se sont brouillés et réconciliés plusieurs fois, sans que personne ne sache vraiment pourquoi.

Indices :

Des gants un peu brûlés	Des jumelles infra-rouges
Des produits chimiques hautement inflammables	Des photos aériennes du Sunrise
Un classeur de lettres découpées dans des magazines	Une lettre de menace anonyme
Un enregistrement audio d'une conversation indiscreète	Une photo de l'Irlandais avec une femme inconnue
Des photos d'une partie fine au sein du Sunrise	Une quantité importante d'allume-barbecue dans un endroit anormal
Un rappel des impôts locaux	Un plan d'un engin explosif
Une invitation à une partie fine au Sunrise	Un feu d'artifice trafiqué

Fiche de personnage

Nom : _____ Alias : _____

Flair : _____

Jauge de stress :

Mordant : _____

--	--	--	--

Pedegree : _____

Instinct : _____

Niveau : _____

Ethique : _____

Atout : _____

Q1 : _____

Q2 : _____

Q3 : _____

Q4 : _____

Points de vie :



Expérience :



Fiche d'organisation

Nom : _____

Avantage : _____

Défaut : _____

Notes :

PNJ importants :

Souçon : _____

Niveau : _____

--	--	--	--	--	--	--	--

TOP SECRET

The Underdogs

The Underdogs est un jeu d'enquête émergente et d'action. Dans un décor californien contemporain, jouez une équipe de flics infiltrés dans l'Organisation pour la faire tomber. Tentez d'y arriver avant de céder à la pression, de disparaître ou pire, de vous faire retourner !