**Toujours un coup d’avance**

Un jeu d’Oxymore pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

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

# Contexte

Nous sommes en 2050 et les puissants n’ont jamais été aussi puissants. Leur richesse fait d’eux de terribles oligarques : les gouvernements sont à leurs bottes et les notions de Bien et de Mal ont été remplacées par les Bénéfices et les Pertes. Heureusement, une organisation se dresse contre ce pouvoir aux quatre coins du globe : AGORA.

AGORA a été déclarée « organisation criminelle », mais ne vous y trompez pas : son unique objectif est de renverser les 1% des 1% de cette planète afin de rendre leur souveraineté aux populations opprimées. Cela passe par du vol d’œuvre d’art dans les collections privées pour les restituer par la suite aux populations légitimes, de la subtilisation d’informations auprès de personnalités importantes, ou encore du sabotage de chantiers industriels dévastateurs pour l’environnement.

Chaque mission de l’organisation est supervisée par une **Opératrice**. C’est elle qui prépare la mission, étudie les détails de celle-ci, anticipe les pièges et les menaces, etc.

Sous ses ordres se trouvent les **Agents**. Chaque Agent est formé à de nombreuses disciplines afin d’assurer sa polyvalence sur le terrain. Néanmoins, leur meilleur atout reste la planification.

# L’Opératrice

L’Opératrice fait office de meneuse pour la partie. C’est elle qui raconte l’histoire, présente les menaces aux joueurs et joueuses, résout les situations, etc.

## Création de mission

L'Opératrice commence par définir l'objectif de la mission. Par exemple :

* Vol d'une œuvre d'art dans un musée ultra-sécurisé
* Sabotage d'une usine polluante cachée dans la jungle
* Infiltration d'une soirée VIP pour obtenir des informations compromettantes
* Libération d'un lanceur d'alerte emprisonné
* Piratage du système financier d'une multinationale corrompue
* Exfiltration d'un scientifique menacé par des oligarques
* Perturbation d'une vente aux enchères d'objets historiques volés
* Neutralisation d'une IA malveillante dans un datacenter secret

Une fois l'objectif clair, elle détermine le lieu principal de l'action, imagine 3 à 5 obstacles ou défis que les Agents devront surmonter. Par exemple :

* Une salle remplie de laser
* Un coffre verrouillé par une reconnaissance rétinienne
* Une alarme silencieuse qui se déclenche lorsqu’une œuvre d’art quitte son emplacement
* Un virus informatique qui perturbe les communications des Agents et révèle leur position
* Une troupe d’agents de sécurité armés jusqu’aux dents

Elle prépare également quelques PNJ clés comme des gardes, des informateurs ou des cibles.

## Gestion de la difficulté

Pour ajuster la difficulté, l'Opératrice dispose de plusieurs leviers. Elle peut moduler le nombre de tests demandés, varier les types de défis entre physiques, sociaux et technologiques, introduire des complications inattendues, ou encore utiliser un chronomètre pour les actions sous pression.

## Conseils de narration

L'Opératrice doit rester réactive aux idées créatives des joueurs et joueuses, maintenir un rythme soutenu en alternant action et tension, et ne pas hésiter à laisser les joueurs et joueuses contribuer aux détails du monde.

Chaque mission se déroule en 3 temps :

1. **Briefing** : L'Opératrice présente l'objectif et les informations connues. Les Agents planifient leur approche et choisissent leur équipement de base.
2. **Opération** : Le cœur de l'action, où les Agents tentent d'accomplir leur objectif en surmontant les obstacles.
3. **Débriefing** : Les Agents et l’Opératrice discutent de leur performance et des conséquences de leurs actions.

## Résolution des actions

L'Opératrice demande un test pour les actions risquées ou importantes, mais laisse les actions simples ou bien préparées réussir automatiquement. Les tests sont résolus à pile ou face avec une pièce, à moins que l’Agent ciblé n’utilise un Flashback ou un Gadget.

# Les Agents

Chaque Agent a un nom de code qui au format : Animal + Adjectif (ex : Brebis soyeuse, Requin gracieux ou encore Faucon souple). Soyez inventif !

Au début de chaque mission, chaque Agent reçoit 2 **Flashbacks** et 2 **Gadgets**. Ces ressources sont à usage unique et permettent de justifier une réussite automatique à un test soumis par l'Opératrice.

* Un Flashback doit être narré en détails et peut inclure des péripéties qui lui sont propres, pouvant même inclure d’autres Agents. L’Opératrice peut soumettre les Agents à des tests lors d’un Flashback. Dans ce cas les Agents peuvent lancer la pièce une deuxième fois en cas d’échec au premier lancer. Il est aussi possible d’utiliser un Flashback ou un Gadget au sein d’un Flashback.
* Un Gadget doit avoir une seule et unique fonctionnalité permettant de résoudre le test en question. Il peut être réutilisé par la suite si la situation le permet et sous l’accord de l’Opératrice. Un Gadget peut également donner lieu à une narration mais ce n’est pas obligatoire.

Voici un exemple concret de résolution d'action avec un Flashback :

* *L'Agent "Loutre Agile" doit désactiver un système de sécurité high-tech. L'Opératrice demande un test.*
* *Loutre Agile :* "J'utilise un Flashback. La semaine dernière, j'ai rencontré le concepteur du système lors d'une soirée mondaine. J'ai flirté avec lui et subtilement obtenu des informations sur les failles du système."
* *Opératrice :* "Intéressant ! Fais-moi un test pour voir si tu as réussi à le faire parler sans éveiller ses soupçons."
* *Loutre Agile réussit le test du Flashback.*
* *Opératrice :* "Grâce à ces informations, tu connais une faille dans le système. Tu réussis à le désactiver sans déclencher d'alarme."

Et voici un exemple avec un Gadget :

* *L'Agent "Criquet Soyeux" doit neutraliser des drones qui le pourchasse. L'Opératrice demande un test.*
* *Criquet Soyeux :* "J'utilise un Gadget. Avant la mission j’ai réussi à fabriquer un émetteur d’impulsion électromagnétique. Je l’utilise pour griller les circuits des drones."
* *Opératrice :* "Parfait ! Tu déclenches ton appareil et tu vois les drones s’écraser bruyamment au sol."