

LE TEST

Quand? Issue incertaine et échec intéressant. Sinon : ça se fait.

Réserve de d6

SOURCE	DÉS
Caractéristique	1 à 5
Savoir-faire de la classe	+1
Outil fétiche	+1
Aide d'un collègue présent, ou Radio (1 Tasse)	+1 chacun, max +2
Faiblesse de l'adversaire	+2
Atouts, Revendications, adversaires	selon le texte

Minimum 1, maximum 8 (sauf Préavis). Chaque 5 ou 6 = une Réussite.

Difficulté : 1 Routine · 2 Dur · 3 Exploit · 4 Légendaire. En conflit : Menace de la cible (± contexte).

RÉUSSITES	EFFET
Difficulté atteinte	Réussite nette. +1 bonus par Réussite en plus (pas en conflit).
1 à Difficulté – 1	Oui, mais. Prix au choix de la Voix : Retard +1, ou –1 Énergie, ou petite complication.
0	Échec. Ça rate, ça empire, Retard +1.
Trois 6 ou plus	Coup de génie du métier : Réussite nette quoi qu'il arrive, Cafetière +1 Tasse.

Aider : décrire comment ; sur Oui, mais ou Échec, l'aidant peut payer le même prix.

DÉS	1 RÉUSSITE	2	3
3	70 %	26 %	4 %
5	87 %	54 %	21 %
8	96 %	80 %	53 %

CAFETIÈRE, RETARD, ÉNERGIE, PRÉAVIS

La Cafetière

- Départ : **joueurs + 2** Tasses (+ achats en PS, max +3). Plafond 10, achats compris.
- Relancer** (1) : les dés sans Réussite, 1 fois par Test. **Souffler** (1) : +2 Énergie sans dépasser le max, hors conflit ou à la place de son action. **Radio** (1) : +1 dé à un collègue absent.

- Remplissage : **Pause à l'OCC +3** (jamais en conflit) · Coup de génie +1 · Scènes et Atouts.
- Dernière Tasse prise** : la relancer avant la fin de la Scène, sinon Retard +1.

Le Retard (6 cases) avance de 1 : Échec · Oui, mais (prix choisi) · fin de cycle avec au moins un Télégraphe non contrôlé (1 fois par cycle) · Télégraphe « Retard +1 » non contrôlé (élites, majeurs, boss ; **un adversaire n'ajoute jamais plus de +1 par cycle**) · dernière Tasse non relancée · « L'heure tourne ». +2 : collègue laissé sur le quai.

6 cases : Complication, puis Retard à 0. La 3e décide souvent de la fin ; une 4e : défaite drôle.

Énergie : max 4 + Carrure. Touché : –Menace. 0 : Mis-e à pied, hors Scène. Un collègue va le chercher (une action, sans Test) : retour Scène suivante, 2 Énergie. Sinon : Retard +2, retour seul à la fin de la Scène suivante, 1 Énergie. Personne ne meurt.

Le Préavis de grève

- 1 fois par scénario, annoncé une Scène avant ; objectif dit avant le Test.
- Un Test commun : somme des Solidarités des présents (pas de max). Difficulté : 3 présents : 2 · 4 ou 5 : 3 · 6 : 4.
- Ni aide, ni Tasse, ni Atout ni Outil fétiche (sauf mention « Préavis »). Coup de génie : oui.
- Nette : objectif majeur, ou boss –1 phase, ou Complication annulée ; Retard à 0. Oui, mais : objectif atteint, Retard à 4. Échec : Retard à 5, –1 Énergie chacun.

CONFLITS ET ANNONCES

Le cycle (pas d'initiative, jamais de Pause)

- Télégraphes** : action, cible et effet de chaque adversaire. L'Équipe a toujours le temps de réagir.
- L'Équipe agit**, une action chacun, Difficulté = Menace de la cible. Frapper, convaincre, neutraliser : 1 Réussite = –1 Ténacité (Oui, mais : idem, plus un prix). À 0 : vaincu, réplique de défaite. Contrer : Réussite nette = annulé (Oui, mais : annulé, avec un prix).
- Non contrôlés** : chaque cible perd la Menace en Énergie (ou effet décrit). S'il en reste un : Retard +1, une fois ; plus au plus +1 par adversaire dont un Télégraphe « Retard +1 » n'est pas contrôlé.
- Nouveaux Télégraphes.

RANG	MENACE	TÉNACITÉ
Sbire	1	1 ou 2
Groupe de sbires	1	4
Élite	2	5 à 7
Ennemi majeur	2 ou 3	7 à 9
Boss	3	10 à 14, 2 ou 3 phases

Faiblesse : +2 dés, en attaque comme en contre. Les voyageurs ne sont jamais des adversaires. **Agent de sécurité externalisé** : plutôt par la Solidarité.

Points de Syndicalisme

- Gain : +1 chacun · +1 si personne laissé sur le quai · +1 si victoire · +1 réplique qui a « touché juste ».
- Dépense : 1 +1 Tasse au départ · 2 Revendication · 3 +1 Caractéristique (max 5) · 3 3e Atout (une fois).

Annonces de gare

- « Votre attention, s'il vous plaît. Le Retard passe à 1. Rien de grave. C'est juste le début. »
- « Le Retard passe à 4. Un bus de substitution est annoncé. Il desservira tous les arrêts, sauf celui-ci. »
- « Le Retard est complet. Une Complication entre en gare voie 6. Éloignez-vous de la bordure du quai, et de la cafetière. »

LE RETARD

1

2

3

4

5

6

6 = Complication, puis retour à 0

LA CAFETIÈRE joueurs + 2 au départ · max 10

COMPLICATIONS DU SCÉNARIO

☐ 1re

☐ 2e

☐ 3e

La 3e : la fin devient « mitigée »