

E. La phase d'assignation de cas

Au début de la phase d'assignation de cas, le joueur enquêteur place tous les **sites** sur lesquels il pourrait enquêter dans la section du champ d'investigation .

Le joueur enquêteur doit aussi payer le coût enregistré sur la carte de site à ce moment . Notez que le fait qu'un site soit placé sur la table, ne signifie pas nécessairement que le joueur doive jamais enquêter à un moment sur ce site . Tous les adversaires peuvent assigner des cartes bluffs à n'importe lequel ou tous les sites joués par le joueur enquêteur à ce moment . Voir la section **bluff** plus loin dans ce paragraphe . Les sites joués par le joueur enquêteur mais qui ne sont pas enquêtés durant la phase d'enquête sont déplacés à la pile de défausse, à la fin du tour à moins qu'une carte bluff ne soit placée sous le site .

Certaines cartes de site vous donnent un choix entre 2 compétences **prérequis** que vous pourriez utiliser . Vous devez annoncer quelle compétence vous utiliserez avant d'enquêter sur ce site . Une fois que vous avez annoncé quelle compétence vous utilisez, vous ne pouvez pas changer vers l'autre . Si vous avez deux sites identiques dans votre mains vous ne pouvez pas les utiliser tous les deux au même tour .

Le bluff

Les cartes bluffs contiennent le mot clé "**bluff**" et typiquement perturbent une enquête . Les cartes avec le mot bluff peuvent être jouées de deux façons :

1/ Les cartes avec le mot clé bluff peuvent être placées à l'envers sous un site durant la phase d'**assignation de cas** par n'importe quel joueur excepté le joueur enquêteur . Les cartes de bluff jouées sous un site peuvent être achetées pour un point de conspiration



de moins que le coût marqué sur cette carte de bluff .

Le coût est payé quand l'enquête sur le site est essayée . Un coût ne peut jamais être inférieur à 0 . Vous ne pouvez pas gagner des jetons comme résultat de jouer une carte de bluff qui possède un coût de 0 .

2/ Les cartes avec le mot clé " bluff " peuvent être jouées comme des cartes normales de conspiration à leur coût plein .

Les cartes bluff sont conçues pour faire réfléchir le joueur enquêteur à deux fois sur sa chance d'avoir une enquête réussie . Toute carte peut être placée à l'envers sous le site . Ces cartes ne sont pas obligées en fait d'être des cartes avec le mot clé bluff (les cartes non bluff jouées comme une carte bluff sont révélées et placées dans la pile de défausse lors de l'enquête) . Elles peuvent être en effet des cartes bluffs " bluff " . Les cartes placées sous un site comme un bluff restent là jusqu'à ce que le site soit enquêté .

Quand un site avec une carte bluff est enquêté, la carte est révélée immédiatement . Toutes les cartes placées comme des bluffs sont révélées sans tenir compte si elles contiennent ou pas le mot clé " bluff " . Si une carte placée sous un site ne contient pas le mot clé bluff, si le joueur propriétaire de cette carte bluff ne peut pas se permettre de payer pour le bluff ou si le joueur propriétaire ne veut pas utiliser le bluff, la carte est placée dans la pile de défausse . Si le site

n'est pas enquêté lors de ce tour, le site restera en jeu avec la carte bluff sous lui jusqu'à ce qu'une enquête soit essayée ou que le jeu se termine .

Une équipe d'agents qui enquête un site avec des cartes bluff sous lui active ces bluffs. Il lui est fait allusion comme l'**équipe activatrice** .

Exemple de tour : phase de déploiement et d'assignation des cas

Randy a maintenant atteint la phase de déploiement . Tous les agents de Randy sont actuellement sur le bureau . Randy déplace les agents Mulder, Scully et Kossel du bureau jusqu'au champ d'investigation .

Randy laisse Jerry Lamanna dans le bureau . La phase de déploiement est maintenant terminée . La phase d'assignation de cas est la suivante :

Randy place le site " Aubrey MO " dans la section du champ sur la table et paie le coût



indiqué sur la carte du site de 2 points de ressource .



Randy a maintenant 5 points de ressource laissés dans sa réserve de ressources . La carte " Aubrey MO " a un prérequis de Behavioral (Connaissance psychologique) de 4 ou plus . Ceci signifie que les agents de Randy enquêtant sur ce site doivent avoir une compétence de connaissance psychologique de 4 ou plus afin de poser une question sur le X File de Les . Comme Randy et Les jouent une partie à deux joueurs, Les est le joueur dirigé par défaut . Dans une partie multi-joueurs, Randy devrait annoncer vers quel joueur le site est dirigé . Les place deux cartes de bluff sous le site . Les bluffs ne sont pas

révélés, ne sont pas payés jusqu'à ce que le site soit véritablement enquêté . La phase d'affectation du cas est terminée .

F. La phase d'enquête

Le joueur enquêteur doit allouer tous les agents actuellement dans le champ d'investigation vers le ou les sites sur lesquels il envisage d'enquêter .

Le joueur enquêteur n'est pas obligé d'enquêter sur une carte de site d'investigation . Les nouvelles équipes peuvent maintenant être seulement formées dans la section du champ, voir les règles de **phase de déploiement** au paragraphe D du chapitre VI page 24 pour plus d'information sur les modalités de formation des équipes d'agents . Généralement, les agents ne peuvent pas participer à une enquête sur plus qu'un site par tour .

Un agent ne doit pas nécessairement participer à une quelconque enquête quand il est dans le champ d'investigation .

Souvent le joueur choisira d'enquêter seulement sur un site . Cependant, il est possible d'enquêter sur des sites multiples et même sur aucun site .

Chaque **site enquêté** est résolu séparément . Si plus qu'un site est en cours d'enquête, le joueur enquêteur choisit l'ordre de résolution .

Commencez un sous programme de vérification des compétences pour la condition préalable du site . Voir la section du **sous programme de vérification des compétences** de ces règles au paragraphe 1 du même paragraphe F du chapitre VI pour plus d'informations .

NB : un site particulier peut seulement faire l'objet d'une enquête par une seule équipe d'agents durant un tour individuel.

Afin d'enquêter avec succès sur un site au moins un agent doit être là.

1. Sous programme de vérification des compétences

Chaque fois qu'un **contrôle de compétence** est initié, effectuez un sous programme de vérification des compétences . Le sous programme de vérification des compétences se passe comme suit :

a. Annoncez à votre adversaire la compétence utilisée, le montant nécessaire et le niveau de compétence actuellement possédé par l'équipe d'agents .

b. Chaque joueur peut payer et **jouer des cartes** . Le niveau de compétence actuelle peut être modifié par des cartes jouées par chaque joueur essayant successivement de réussir ou de contrecarrer la vérification des compétences .

Le joueur actif a la possibilité de jouer et de payer la première carte . Après lui, des cartes peuvent être achetées et jouées par tout joueur .

Les cartes doivent être payées de la réserve appropriée par le joueur qui possède la carte .

Voir la section **réserves** du chapitre IV page 5 . De multiples cartes peuvent être jouées avant qu'une seule carte soit résolue, dans ces cas, la dernière carte jouée est d'abord résolue . Les cartes sont jouées jusqu'à ce que tous les joueurs décident de ne plus jouer .

Un type de carte qui peut être joué est une carte d'adversaire . Ces cartes entraînent comme résultat un combat, voir la section **combat** du paragraphe 2 de ce chapitre F page 34 pour plus d'informations .

Après qu'une carte ait été utilisée, placez-la à l'endroit dans votre pile de défausse .

Jouer une carte peut initier un nouveau sous programme de contrôle des compétences . Si ceci survient, résolvez ce nouveau contrôle des compétences avant de résoudre le contrôle de compétence originel .

Certaines cartes peuvent avoir des effets durables . Ceci sera noté sur la carte .

c. Résolvez le contrôle de la compétence

Si l'équipe d'agent réussit avec succès le niveau de compétence après que tous les effets des cartes et tous les sous programmes de vérification de compétences additionnels aient été résolus, alors l'effet approprié est appliqué . Ceci termine le sous programme de vérification des compétences .

Il y a deux cas spéciaux où des exceptions aux processus du sous programme de vérification des compétences surviennent .

Le premier se passe durant l'enquête sur un site. Durant une enquête sur un site, les cartes bluffs placées au dessous d'un site sont révélées et résolues avant que toute carte soit jouée dans une 2ème étape .

Voyez la section bluff du paragraphe E du chapitre VI pour des informations sur la façon de résoudre les bluffs .

Le second cas spécial se déroule durant le combat . Dans le combat, répétez le processus du sous programme de vérification des compétences en conduisant des phases de combat additionnelles jusqu'à ce que la santé de l'adversaire ait été réduite à 0 ou que tous les agents aient été envoyés à l'hôpital .

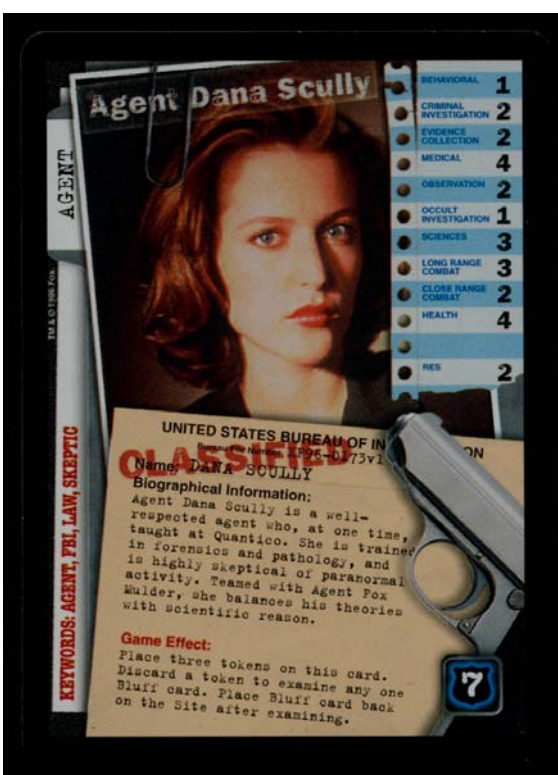
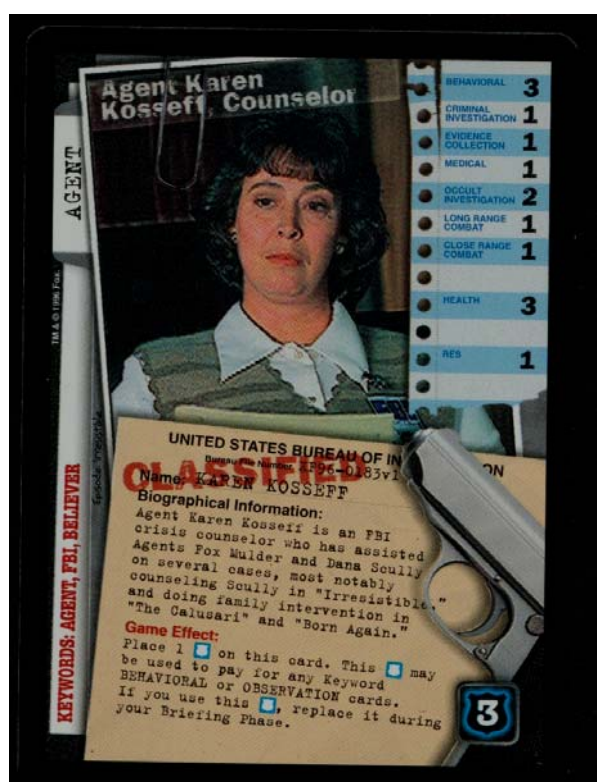
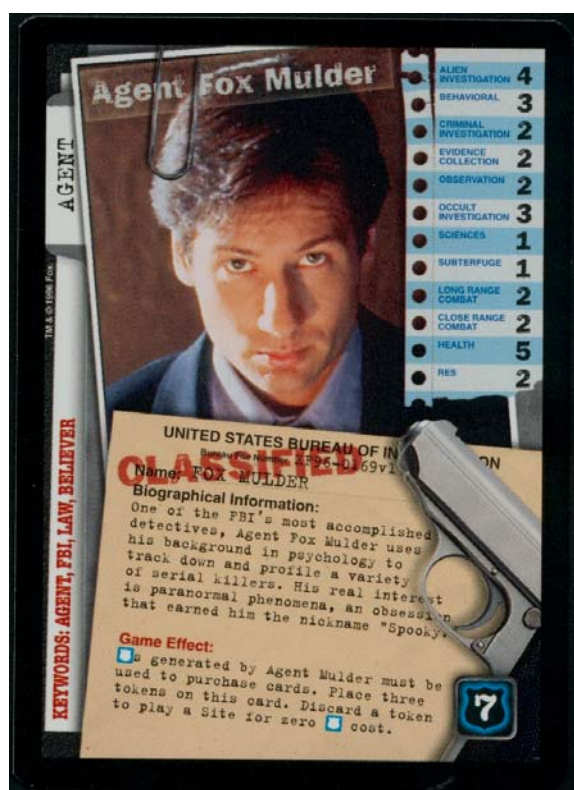
Aussi seules des cartes de combat peuvent être jouées durant un sous programme de vérification des compétences de combat .

Voyez la section combat au paragraphe 2 du paragraphe F de ce chapitre VI pour plus d'informations .

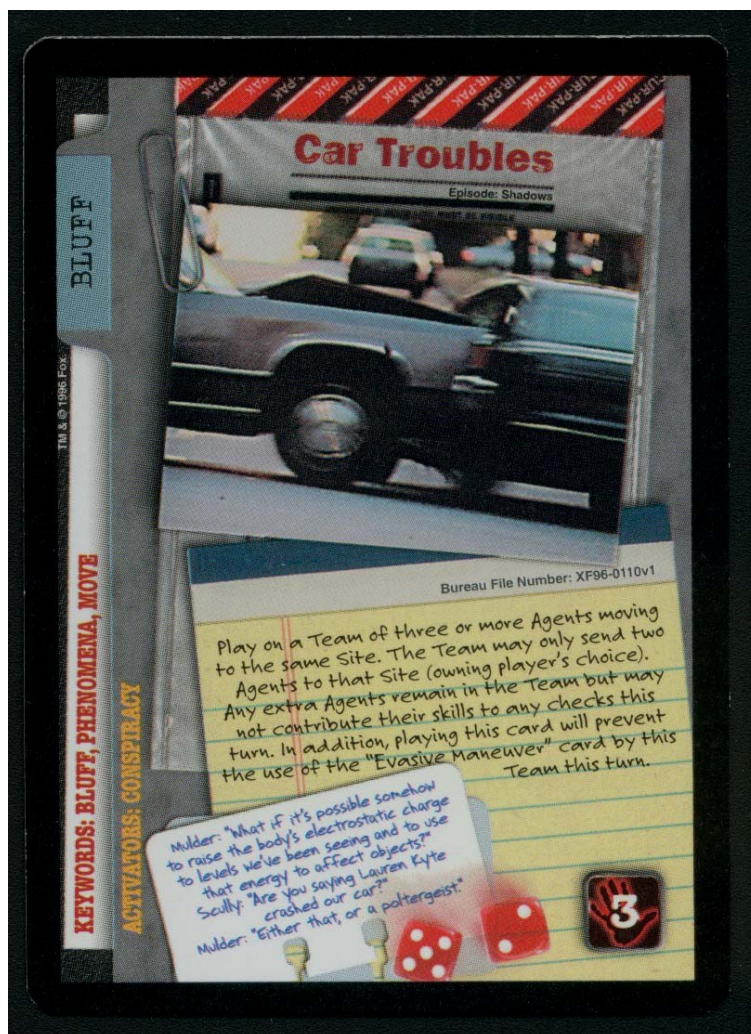
NB : des cartes peuvent être jouées durant un sous programme de vérification des compétences initiant un contrôle des compétences additionnel . Quand cela survient, le sous programme de vérification des compétences actuel est mis en attente et un autre sous programme de vérification des compétences est initié pour le nouveau contrôle des compétences . Aussi, deux exemplaires de la même carte ne peuvent pas être utilisés pour le même sous programme de vérification des compétences; c'est-à-dire par exemple 2 cartes du même témoin sur le même contrôle des compétences .

Exemple de tour : la phase d'enquête

La phase d'enquête est la prochaine phase dans le tour de Randy . Celui-ci choisit d'enquêter sur le site " Aubrey, MO " avec tous les 3 agents comme une équipe dans le champ d'investigation . Randy actuellement a un niveau de compétence de connaissance psychologique de 7 (Mulder 3 + Kosseff 3 + Scully 1) .



Les bluffs que Les a placé sous le site sont maintenant immédiatement révélés . Le premier bluff de Les est la carte Car Troubles (Problèmes de voitures) .



Cette carte oblige Randy à enquêter avec seulement 2 agents. Randy choisit de laisser derrière lui Scully comme elle contribue seulement un point au prérequis du site. Les paie 2 points de



sa réserve de conspiration pour ce bluff. Le coût réel est de 3 mais les bluffs joués cartes à l'envers dans la phase d'affectation des cas coûtent un point de conspiration

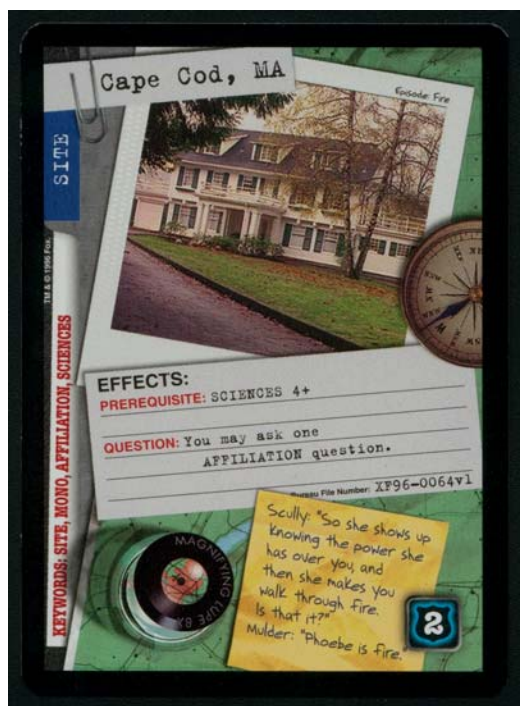


en moins. Les a maintenant 14 points

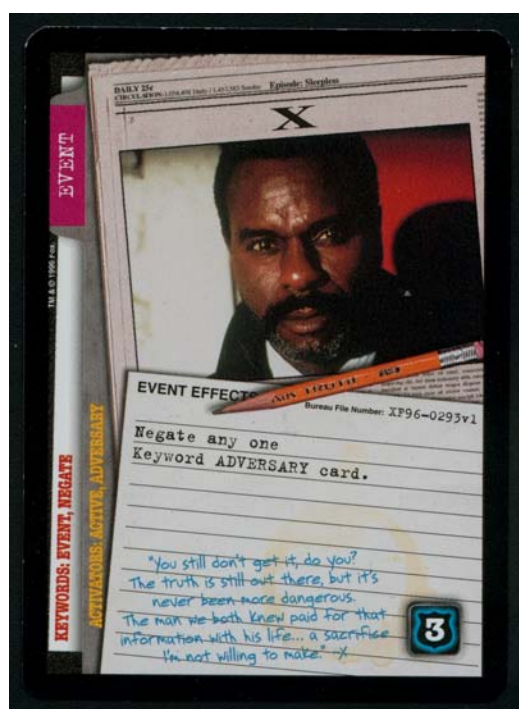


dans sa réserve de

conspiration. La seconde carte de bluff de Les n'est pas un véritable bluff. Les a placé la carte de site "Cape Cod, MA" sous le site pour décourager Randy à enquêter.



La carte de site jouée comme un bluff est placée dans la pile de défausse de Les . Randy maintenant a un niveau de compétence en Behavioral (connaissance psychologique) de 6 (Mulder 3 + Kosseff 3) . Les ne veut pas que Randy pose une question . Aussi, il joue la carte d'adversaire " The manitou stalks his prey " .



La carte du manitou contient les activateurs " **conspiracy** " et " **motive site** " . Comme ce n'est pas le tour de Les, la condition de **conspiracy** (conspiration) est satisfaite . La condition **motive site** est aussi satisfaite parce que le site " Aubrey " contient ce mot clé . Les peut jouer

la carte d'adversaire . Les paie le coût des 6 points de conspiration et



maintenant il ne lui reste plus que 8 points de conspiration dans sa réserve de conspiration . Randy immédiatement joue sa carte d'évènement X qui négative un adversaire .



Randy paie le coût 3 points de ressource et maintenant il ne lui reste plus que



deux points de ressource dans sa réserve de ressource . Avec Randy continuant à satisfaire au prérequis du site, Les décide de jouer un autre adversaire . Les joue



sa carte " Good people, good food " pour 8 points de conspiration .



Les maintenant a 0 point de conspiration dans sa réserve de conspiration. Randy ne peut pas négativer cette carte et le combat est initié .