

## VI. Descriptions d'une phase de jeu détaillée

### A. La phase d'instructions

Au début de la phase d'instructions, le joueur enquêteur peut tirer une carte . Ceci est un tirage gratuit et survient sans tenir compte du statut actuel d'un quelconque agent .

Le joueur enquêteur peut alors utiliser ses agents pour créer **des points de ressource** ( RPs



ou ) représentés par une icône . Alors, il peut acheter des cartes . Les cartes sont

achetées depuis le haut de la pile du bureau pour le coût d'un point de ressource



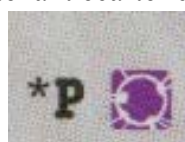
chacune . Le joueur enquêteur doit annoncer combien de cartes il achète et le faire ainsi en un temps . Il ne peut pas acheter certaines cartes et choisir d'en acheter plus ultérieurement . Voyez la section **A. Réserve de ressources** page 6 .

Un quelconque des adversaires du joueur enquêteur peut maintenant écarter des cartes de sa



main avec une icône

de ressource ou une icône



et gagner un



nombre égal de points de conspiration . Ceci est optionnel .

Les cartes qui sont échangées sont placées à l'endroit sur la pile de défausse .

Chaque adversaire du joueur enquêteur peut acheter des cartes depuis le haut de la pile du



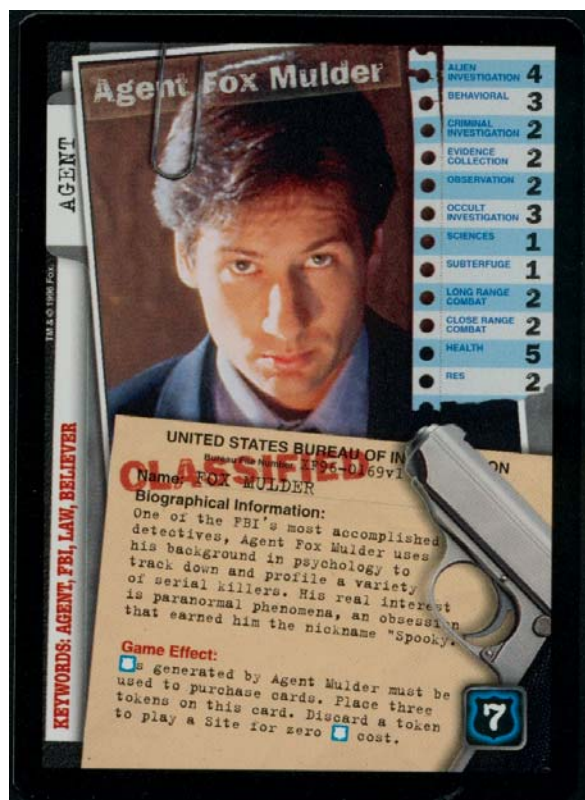
bureau pour le coût d'un point de conspiration chacune . Acheter des cartes est fait après que les cartes avec des points de ressource aient été vendues . Chaque joueur doit annoncer combien de cartes il achète et le faire ainsi en un seul temps et ne peut pas acheter certaines et choisir d'en acheter d'autres plus tard . Voir la section **B. La réserve de conspiration** page 7 .

Exemple de tour : la phase d'instruction

Randy commence son tour avec la phase d'instruction . Il tire une carte comme tirage gratuit, il utilise les nombres de ressources de ces agents pour créer des points de ressource



. Scully et Mulder ont un nombre de ressource de 2 et Kosséff et Lamana ont tous les deux un nombre de ressources de 1 .



Randy voudrait ajouter les 6 jetons à sa réserve de ressources cependant, l'effet de jeu de



Mulder est que les points de ressource

qu'il génère doivent être utilisés pour





acheter des cartes . Donc, Randy dépense 2 points de ressources et tire deux cartes .

Il aurait pu choisir d'acheter plus s'il le désirait . Randy a 10 cartes dans sa main et 9 jetons dans sa réserve de ressources .



Les maintenant à la possibilité de gagner des points de conspiration . Les peut

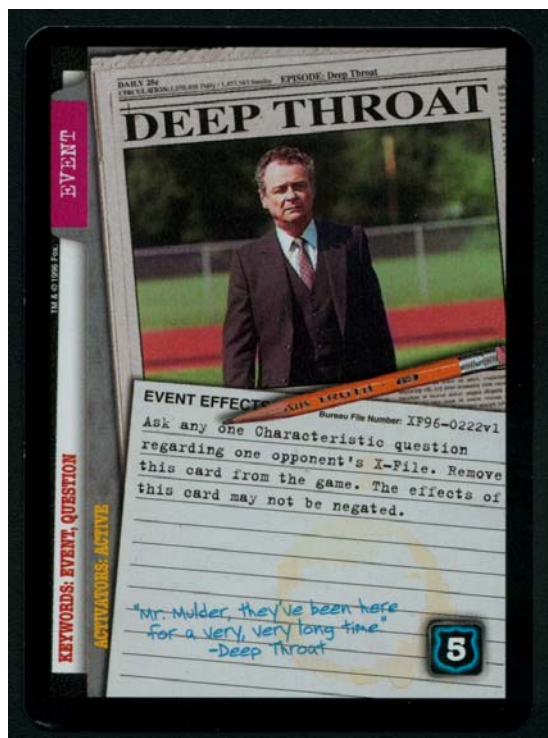
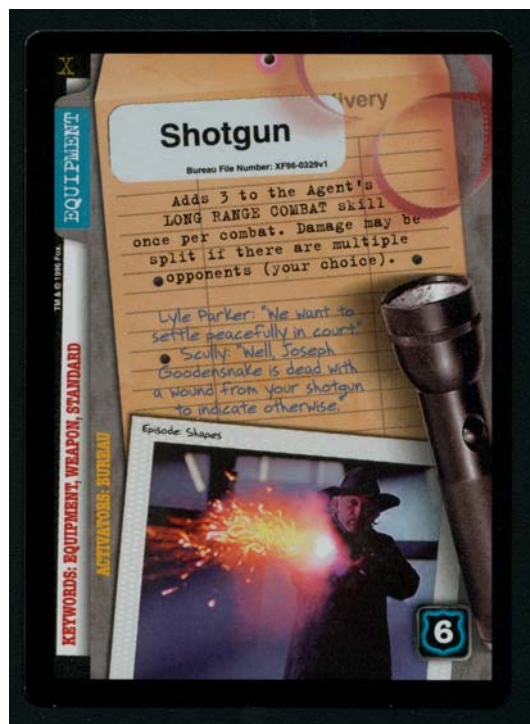


échanger des cartes avec une icône de point de ressources , une icône P



pour un nombre égal en nombre de valeur de points de conspiration .

Les fait reprendre une carte d'équipement Shotgun ( fusil de chasse ), une carte d'évènement Deep throat ( Gorge profonde ) et une carte de combat Ambush ( embuscade ) .





La carte Shotgun ( fusil de chasse ) à un coût en point de ressources de 6, la carte Deep throat ( Gorge profonde ) 5 et la carte Ambush ( embuscade ) 2 .



Les ajoute 13 points à sa réserve de conspiration . Les maintenant a 18 points



dans sa réserve de conspiration . Les achète deux cartes depuis le haut de sa



pile de bureau pour un point chacun . Les a maintenant 16 points dans sa réserve de conspiration après avoir acheté des cartes .



### B. Phase de guérison

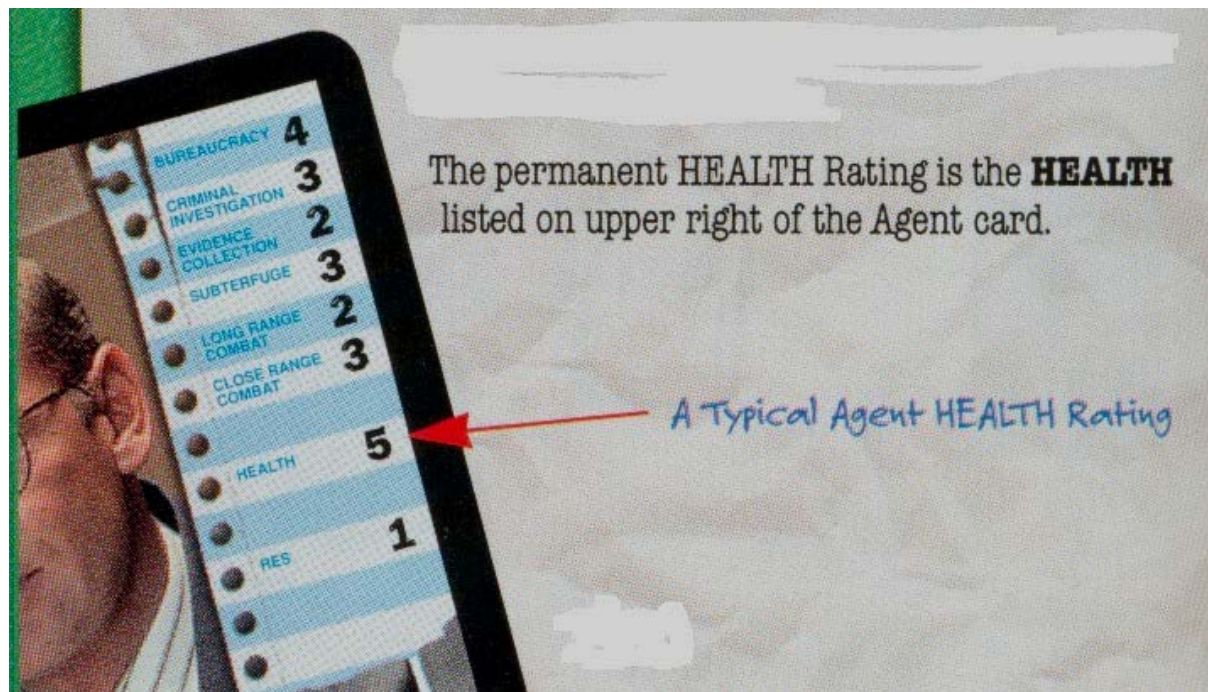
Durant cette phase, il est permis aux agents avec des dommages de recouvrir des points de santé . Seuls, les agents à l'hôpital peuvent guérir durant cette phase . La guérison se passe comme ci-après :

**Les agents avec un taux de santé permanent de 3 ou moins :**  
guérissent d'un point de dommages maintenant .

**Les agents avec un taux de santé permanent de 4 ou plus :**  
guérissent de 2 points de dommages maintenant . Il n'est permis seulement qu'aux agents avec un niveau de santé actuel de 3 ou plus après que la phase de guérison soit terminée, de quitter l'hôpital durant la phase de déploiement . Ceci est vrai sans tenir compte de savoir si le voyage à l'hôpital était volontaire ou le résultat forcé d'un combat .

Dans le cas où un agent a un niveau de santé permanent de moins que 3, alors l'agent peut quitter l'hôpital seulement quand il est pleinement guéri .

Les agents à l'hôpital ne peuvent pas contribuer par leur compétence à une quelconque vérification de compétence . Le niveau de santé permanent est le chiffre inscrit sur le côté en haut et à droite de la carte d'agent en face du mot **Health ( santé )** .



Taux typique de santé d'un agent

### C. Phase de réquisition

Les agents du FBI ont accès à un assortiment d'équipements pour les aider lors des enquêtes . Pour obtenir un équipement, les agents doivent le réquisitionner . Toutes les cartes d'équipement établissent les conditions nécessaires pour les réquisitions dans leur activateur. Fréquemment l'agent aura besoin d'être dans le bureau pour obtenir l'équipement .

Le joueur enquêteur peut payer et assigner l'équipement à tout agent qui remplit les conditions nécessaires sur la carte d'équipement. En outre, les agents de la même équipe ( s'il vous plaît voir **équipe** au paragraphe D du même chapitre VI page 25 ) se voient permis d'échanger leur équipement durant cette phase . Les agents ne peuvent avoir plus d'un exemplaire d'un article particulier mais peuvent avoir autant d'articles d'équipement différents qu'ils le souhaitent . Aussi, un agent peut utiliser seulement un article d'équipement pour modifier une vérification d'aptitude isolée .

#### **Exemple :**

Randy a Scully dans le champ d'investigation. En combat à longue portée, elle a deux armes, une qui ajoute additionne 3 à son combat à longue portée et une qui ajoute 2 points . Randy ne peut pas lui faire utiliser les deux en même temps . Il doit choisir une seule arme, naturellement, il choisit celle qui commet le plus de dommages .

### **Exemple de tour : phases de guérison et de réquisition**



Randy entre maintenant dans la phase de guérison. Comme c'est son premier tour, aucune guérison ne surviendra ou ne sera nécessaire.

Imaginons que l'agent Mulder a pris 5 points de dommage et l'agent Kosseff 3.



Les deux agents sont déplacés à l'hôpital car leur taux de santé a été réduit à 0.

Randy a placé 5 jetons sur Mulder et 3 sur Kosseff.

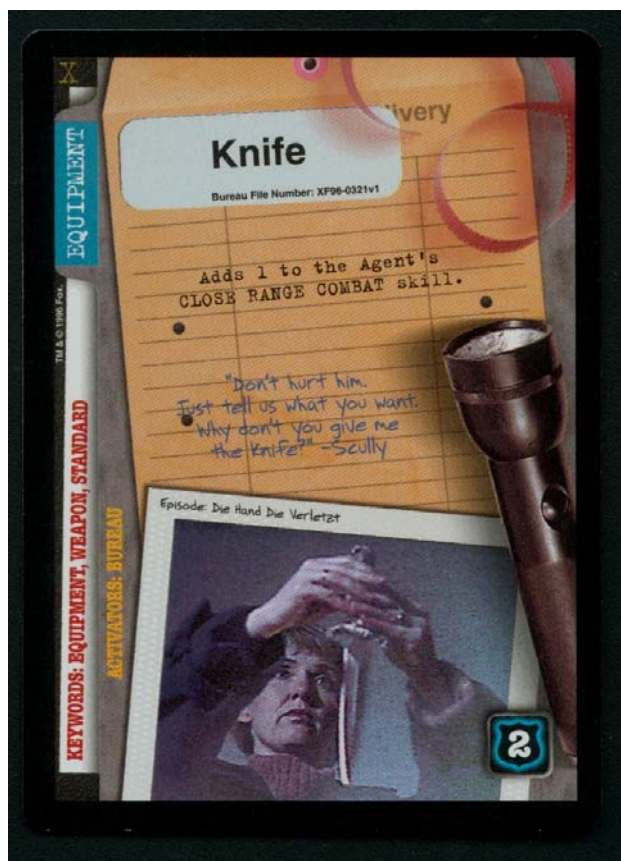
Il fait ceci pour montrer que Mulder a pris la totalité de ses 5 points de santé en dommage et que Kosseff a pris la totalité de ses 3 points aussi.

Durant la phase de guérison, Randy retire 2 jetons de la carte de Mulder parce que son taux de santé permanent est de plus de 4. Il retire aussi un jeton de la carte de Kosseff parce que son taux permanent de santé est de 3 ou moins de 3.

Aucun agent ne peut quitter l'hôpital à ce tour puisqu'ils doivent avoir au moins 3 points de santé pour le faire.

La phase de guérison est terminée. Souvenez-vous que dans notre exemple de tour, personne n'est actuellement blessé ou encore à l'hôpital.

Randy maintenant commence sa phase de réquisition. Randy a une carte de couteau dans sa main, le couteau ajoute 1 à la capacité de combat à courte distance de l'agent.



Cette carte d'équipement a le mot activateur "**bureau**". Puisque tous les agents de Randy ont commencé la partie dans le bureau, il peut payer et assigner la carte d'équipement à n'importe



lequel de ses agents. Randy retire 2 points de ressources depuis sa réserve de ressource et place la carte d'équipement avec l'agent Mulder. Randy a maintenant 7 points de



ressources laissés dans sa réserve de ressource. Randy ne veut plus réquisitionner d'équipement et a terminé la phase de réquisition.

#### D. Phase de déploiement

Durant cette phase, chaque agent du FBI est envoyé au site où il effectuera des actions. Tous les agents peuvent être déplacés au site désiré : le **bureau**, le **champ d'investigation** ou **l'hôpital**.

Un agent à l'hôpital qui n'est pas capable de le quitter, ne peut pas être déplacé. Les agents doivent être dans le champ d'investigation afin de participer à une enquête sur un site durant la **phase d'investigation**.

#### Les équipes

Durant cette phase, vous pouvez désigner des nouvelles **équipes d'agents** . Une équipe d'agents est simplement un groupe de un ou de plusieurs agents .

Ce groupe peut être d'un nombre quelconque . Vous pouvez désigner plus qu'une équipe dans la même section si vous le choisissez ainsi . Un exemple où vous vous voudriez désigner plus qu'une équipe dans la même section serait si vous vous voudriez enquêter sur deux sites en un seul tour . Dans cet exemple, vous créeriez deux équipes dans la section du champ d'investigation .

Vous aurez aussi l'opportunité de désigner de nouvelles équipes dans la section du champ d'investigation au début de la phase d'enquête . Tout agent individuellement ne peut pas faire partie de plus qu'une équipe en même temps . Si de nouvelles équipes ne sont pas désignées, il est considéré que les désignations les plus récentes d'équipe s'appliqueront encore .