

U.S. may sell nuclear technology to China

[illegible]

SOVIET TROOPS OUT OF AFGHANISTAN !

X TEAM '97

Has Healed Nothing

'Games will go on'

The World Weeps

TERROR AT HOME

Times are a changing

NOUS SOMMES EN 1997

La guerre froide est bien terminée, mais nul ne sait que l'équilibre précaire du monde est garanti par un service secret des plus secrets : le **B.I.R.D.**

Le **Bureau d'Intervention, Recherche et Défense** est un service international dont l'existence n'est connue que d'une poignée de personnes sur terre, et qui envoie ses agents partout dans le monde. Son rôle est de protéger l'humanité de sa propre annihilation, à tout prix, et par tous les moyens nécessaires.

Les joueurs incarnent des agents du B.I.R.D., chargés de missions secrètes qu'ils doivent compléter en autonomie – ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes, leurs capacités, leurs équipements, et leur équipe.

XTeam est un jeu de rôle coopératif se jouant principalement au dé à dix faces (abrégié en **d10**), mais requérant occasionnellement un dé à quatre faces (d4) ou un dé classique (d6).



SOMMAIRE

1	Système de jeu	4
1.1	A plusieurs	4
1.2	Prendre son temps	4
2	Agent du B.I.R.D.	4
2.1	Caractéristiques	5
2.1.1	Stabiliser	5
2.1.2	Récupérer	5
2.2	Formations	5
2.2.1	Formations de départ	5
2.2.2	Formations supplémentaires	6
2.3	★✳ Atouts	7
2.3.1	Atouts passifs	7
2.3.2	Atouts actifs	8
2.4	Expérience	9
2.5	Contacter le B.I.R.D.	9
2.5.1	Fin de mission	9
3	Autres personnages	10
3.1	Personnages communs	10
3.2	Personnages majeurs	10
3.2.1	Retours	10
4	Attaquer et se défendre	11
4.1	Influencer autrui	11
4.2	Combat	12
4.2.1	Ordre de jeu	12
4.2.2	Attaquer	12
4.2.3	A l'insu de l'adversaire	13
4.2.4	Assommer un adversaire au corps à corps	13
4.2.5	Deux armes	13
4.3	Recharger	13
4.4	Armes	13
4.4.1	Armes à feu conventionnelles	13
4.4.2	Armes de combat rapproché	14
4.4.3	Autres	14
5	Objets, équipements, gadgets	14
5.1	Acquis de base	15
5.2	Dans la poche	15
5.3	Dans le sac ou sur soi	16
5.4	A transporter séparément	17
5.5	Mode de transport	17
5.6	Livraisons d'équipements	18
6	Besoin d'inspiration ?	19
6.1	Films et séries	19
6.2	Jeux	19

1 SYSTEME DE JEU

XTeam est un jeu de rôle sur table, c'est à dire un jeu dans lequel les joueurs incarnent des agents secrets qui évoluent dans une histoire, une fiction maintenue par l'un ou l'une d'entre eux appelé.e « Maître/sse du jeu », ici abrégé en « MJ ».

Bien que « joueur » et « MJ » soient genrés au masculin à travers ce manuel, il va de soi que ces rôles peuvent être endossés par n'importe qui sans distinction de genre. Le rôle du MJ est d'encadrer la partie en plaçant les personnages dans une histoire et en réagissant aux actions des joueurs. Le MJ pose le contexte et dirige la session, mais ce sont les joueurs qui font l'histoire.

La plupart du temps, ces actions sont triviales et s'effectuent sans difficulté (ouvrir une porte, parler à quelqu'un, ramasser un objet). Mais lorsqu'un joueur veut que son personnage effectue une action difficile ou complexe (escalader un mur, pirater un ordinateur, tirer au pistolet), le MJ demande au joueur d'effectuer un « test » pour valider son action.

Ce test est un **lancer de dé à 10 faces** – c'est à dire un dé qui va de **zéro** à **neuf**, et le résultat de ce lancer détermine le déroulement de cette action – si le résultat est **égal ou supérieur à 7**, c'est réussi. Autrement, c'est un échec.

Les personnages ont de nombreuses compétences et dans de nombreux cas, peuvent ajouter un ou plusieurs bonus à ce lancer (+3, +4, +5 ...) pour faciliter leur réussite. C'est au joueur de proposer le ou les bonus qui lui semblent pertinents suivant le contexte et suivant leur personnage, et au MJ de valider ou de refuser.

Si le joueur a plusieurs compétences différentes qui couvrent une même situation, il en choisit **une seule** pour effectuer le test.

Exemple : je me jette de la voiture en marche en essayant d'atterrir sain et sauf. Je peux utiliser ma compétence « Conduite +2 », ce qui signifie que j'essaie d'arranger la trajectoire de la voiture pour faciliter mon saut – ou je peux utiliser ma compétence « Cascade +4 », ce qui signifie que je me concentre sur ma roulade pour me faire le moins mal possible.

Une fois que j'ai choisi la compétence que je voulais utiliser, je fais mon test – dans tous les cas, une réussite implique que mon personnage a réussi à faire ce qu'il essayait de faire.

1.1 A PLUSIEURS

Si un personnage n'a pas de compétence appropriée, d'autres personnes (avec ou sans la compétence) peuvent se joindre à lui pour l'assister et ajouter +1 par personnage supplémentaire impliqué dans l'action. (Max +4).

1.2 PRENDRE SON TEMPS

Quand c'est possible, le personnage peut « prendre son temps » pour effectuer une action, ce qui prend une heure minimum et confère un bonus de +2.

2 AGENT DU B.I.R.D.

Chaque agent est défini par plusieurs caractéristiques, formations, et atouts.

Les agents évoluent au gré des missions en gagnant de nouvelles formations, mais leurs atouts sont définis à la création du personnage et ne changent plus jamais ensuite.

2.1 CARACTERISTIQUES

Les agents ont tous **5 points de santé** dont chaque point retranscrit un état physique différent :

<i>Points restant</i>	<i>Signification</i>
5 PS	État nominal
4 PS	Égratignure
3 PS	Blessure
2 PS	Blessure grave – Bonus aux tests limités à +2
1 PS	Blessure mortelle – Plus aucun bonus à aucun test
0 PS	Incapacité

Lorsqu'un agent a une **blessure mortelle**, il doit être immédiatement stabilisé – sans quoi il perd automatiquement 1 PS après quelques minutes et devient **incapacité**.

Un agent à 0 PS n'est pas mort, mais il est durablement incapacité et inconscient. Un agent ne meurt que s'il se trouve **seul** à 0 PS. Lorsqu'un agent est incapacité, il est prioritaire de l'extraire et de le mettre en sécurité pour pouvoir le soigner, sans quoi il est définitivement perdu.

2.1.1 Stabiliser

Stabiliser est le fait de passer un agent d'une Blessure mortelle (1 PS) à une Blessure grave (2 PS). Un agent peut être stabilisé en réussissant un test – c'est un test qu'il ne peut pas faire lui-même, il est obligatoirement fait par un autre agent.

2.1.2 Récupérer

Les personnages récupèrent +1 PS après avoir dormi au moins **quatre heures**, ou +2 PS pour un personnage qui a été soigné à l'aide d'un médikit la veille.

2.2 FORMATIONS

Les descriptions des formations et des atouts laissent volontairement de la place à l'interprétation. Il est plus important de suivre l'idée générale dans leur cas que de s'en tenir à un domaine très strict.

Par défaut, chaque agent parle, lit et écrit deux langues : l'anglais, et une autre.

2.2.1 Formations de départ

Tous les agents du B.I.R.D. ont ces formations.



Autodéfense (+2)

L'agent sait se défendre et attaquer simplement au corps-à-corps.



Conduite (+2)

Conduite de voitures, motos, autres véhicules d'usage courant.



Maniement des armes à feu (+2)

L'agent manie correctement et avec sécurité la plupart des armes à feu courantes (pistolets, fusils).



Premiers secours (+2)

Soins d'urgence avec ou sans le matériel approprié.

2.2.2 Formations supplémentaires

Chaque agent dispose de **2 formations** supplémentaires. (Seulement 1 si le groupe compte plus de 5 personnes).



Cartographie et topologie (+4)

Orientation, connaissance du terrain et de la géographie mondiale, capacité d'appréhender rapidement une carte ou un plan et de cartographier des espaces intérieurs (bâtiments, ...) ou extérieurs (villes, routes, ...)



Cascades (+3)

L'agent sait grimper et escalader, tracer un parkour, sauter d'un véhicule à un autre ou prendre un train en marche à pleine vitesse : par son expérience et son entraînement, il peut prendre des risques sans se mettre en péril.



Conduite, pilotage et mécanique (+4)

(Requiert et remplace Conduite) L'agent est formé au pilotage de tous les types de véhicules, camions, motos, des avions de ligne aux avions de chasse aux planeurs, des bateaux de pêche aux yachts aux barges de transport. Il connaît leur fonctionnement et peut estimer des dégâts ou effectuer des réparations simples.



Démolition (+4)

Maniement des explosifs et des carburants, estimation de la solidité d'un matériau ou d'un obstacle et de comment le briser.



Déguisement et imitation (+4)

Imitation des voix, des manières et improvisation de costumes simples avec les moyens du bord.



Dissimulation et camouflage (+4)

L'agent sait se cacher et cacher des objets, mais aussi les trouver – ainsi que camoufler un objet en un autre, et une action en une autre.



Droit et procédures (+4 pour les pays dont l'agent connaît au moins une langue officielle, +2 pour les autres pays)

L'agent a une connaissance exhaustive et précise du droit international et national, des procédures administratives et des formulaires ainsi que des lois officielles.



Expertise tir et armes à feu (+4)

(Requiert et remplace Maniement des armes courantes) Aisance avec toutes les armes à distance et armes à feu, de près ou de loin. Les armes à feu infligent **+1** point de dégât.



Expertise corps à corps (+4)

(Requiert et remplace Autodéfense) Maîtrise de plusieurs arts martiaux et/ou techniques de combat rapproché, avec ou sans armes. Les attaques au corps à corps infligent **+1** point de dégât.



Informatique, électronique et communications (+4)

Expertise en électronique, soudures et circuits, radiocommunications et cryptographie, mais aussi en informatique, programmation et piratage.



Langues et cultures étrangères (+5 pour 5 langues au choix, +3 pour le reste)

Le personnage a quelques notions dans la plupart des langues, et parle quasi-parfaitement 5 langues au choix.



Médecine (+4)

(Requiert et remplace Premier Secours) Soigner les plaies, stabiliser une personne blessée ou malade, et utiliser l'équipement médical de la façon appropriée.



Passe-passe (+4)

Dextérité et subtilité, rapidité et coordination des mouvements, subtilisation.



Psychologie (+3)

Lire les émotions d'autrui et intuitiver leurs secrets, mais aussi leur mentir avec efficacité et comprendre rapidement leur fonctionnement émotionnel et comment les convaincre.



Substances (+4)

Connaissance de toutes sortes de substances, drogues, poisons, de comment les doser et les exploiter.

2.3 ★ ★ ATOUTS

Chaque agent possède **un atout**.

Le joueur peut faire l'impasse sur trois formations de départ pour que son agent reçoive **un atout supplémentaire**.

2.3.1 Atouts passifs

L'effet d'un de ces atouts est permanent sur l'agent, et tient comme d'une seconde nature.



Ami des animaux

L'agent peut facilement calmer les animaux ou les distraire, et voyage éventuellement avec un animal dressé à des tâches spécifiques (*détection de substances, poursuite, pistage, ...*)



Célébrité

L'agent est une célébrité ou un personnage public dans un de ses domaines de compétence ou en général (*chercheur célèbre, politicien international, spécialiste ayant fait la une, grand criminel*). Il peut être reconnu par n'importe qui un peu au fait de l'actualité, récente ou ancienne. **+1** aux tests pour marchander.



Extralucide

L'agent a une sensibilité surnaturelle et un sixième sens lui permettant de ressentir instinctivement des émotions liées à une pièce, un objet, ou de deviner des informations inaccessibles en réussissant un test (*Par exemple, la combinaison d'un cadenas, le prénom d'une personne à partir de son initiale, le numéro gagnant d'une loterie*)



Increvable

L'agent ignore les malus de son état de santé pour toutes ses actions offensives, et lorsque ses PS atteignent ≤ 0 , ne perd pas connaissance mais est immobilisé à la place et ne peut plus effectuer que des actions offensives.



Mastodonte

Tant qu'il n'est pas sous l'état « Nominal », l'agent ignore tous les dégâts inférieurs ou égaux à 2. **+1** point de dégât infligés par les attaques à mains nues.



Lien fraternel/Lien sororal

L'agent a un lien fort avec un autre personnage (*de son équipe*). Il sait immédiatement si l'autre

est en danger ou blessé, vivant ou mort, et peut le retrouver où qu'il soit sur terre.

Note : Ce lien n'est pas nécessairement réciproque.

★ **Point de chute**

Dans chaque grande ville ou capitale, l'agent a une planque, une pièce à l'abri des regards (*arrière boutique, garage, container, bâtiment désaffecté*) où son équipe peut poser des équipements et se reposer.

★ **Polyvalent.e**

L'agent a 2 formations supplémentaires démarrant à une valeur de **+1**, en plus de ses formations existantes.

★ **Présence terrifiante**

L'agent dégage une énergie telle qu'un regard suffit à dissuader de toute agression et à déstabiliser ses ennemis. Dans chaque combat, le premier ennemi à s'en prendre à cet agent doit d'abord réussir un test, en plus des autres. **+1** aux tests pour menacer.

★ **Spécialiste**

L'agent a 1 formation supplémentaire en plus de ses formations existantes.

★ **Trompe-la-mort**

L'agent gagne 1 point d'expérience supplémentaire à la fin de chaque session durant laquelle ses PS ont atteint ≤ 0 .

★ **Vision nocturne**

L'agent voit dans la nuit et l'obscurité avec une précision supérieure à la normale, et aussi loin qu'en plein jour.

2.3.2 Atouts actifs

L'un de ces atouts peut être « utilisé » jusqu'à **une fois par jour**, en plus d'autres limitations spécifiques pouvant s'appliquer.

✨ **Accès INTELSTAT**

Pour une raison liée à son historique, l'agent a accès à un réseau de satellites géostationnaires, lui permettant d'obtenir une photo numérique haute définition prise par satellite, de n'importe quel lieu, en quelques minutes.

✨ **Ange gardien**

Lorsqu'un autre personnage s'apprête à recevoir des dommages qui descendraient ses PS à 1 ou moins, l'agent peut recevoir ces dégâts à la place en venant à lui immédiatement, où qu'il soit.

✨ **Connections**

L'agent connaît du monde partout et peut, dans tout lieu habité, retomber sur une vieille connaissance – jusqu'à une fois par pays et par mission.

✨ **Débrouillardise**

Sans l'équipement nécessaire pour effectuer une action, l'agent peut utiliser n'importe quel objet de son entourage à la place avec un malus de -1 sur son test. (*Ex : crocheter une serrure, démarrer une voiture, soigner quelqu'un, etc ... sans équipement approprié*)

✱ Feinte

L'agent peut arrêter son cœur et passer pour mort, pendant une minute, avant de reprendre immédiatement pleine possession de ses moyens.

✱ Présence désarmante

L'agent interrompt le combat en le demandant très fort - et tout le monde, alliés compris, se figent. Suivant ce qu'il se passe ensuite, le combat peut être repris ; ou il peut se passer autre chose.

L'agent a également un bonus de **+1** aux tests pour conforter, en permanence.

✱ Réactivité

Une fois par combat, lorsqu'un adversaire s'apprête à attaquer, l'agent peut effectuer une action rapide ou attaquer une fois cet adversaire immédiatement, sans perdre son tour de jeu.

✱ Réplique

Après une phrase bien sentie dans le feu de l'action, le personnage réussit automatiquement son prochain test.

2.4 EXPERIENCE

A la fin d'une mission :

- Si la mission est réussie, les agents gagnent tous **1** point d'expérience.
- Pour chaque objectif secondaire atteint, à l'appréciation du MJ et de l'équipe, les agents gagnent **1** point d'expérience supplémentaire.

Tous les **4 points** gagnés, l'agent peut :

- Sélectionner une nouvelle formation à ajouter sur sa fiche, dans la limite des emplacements disponibles, et qui commence à une valeur de **+2**

- ou -

- Augmenter de **+1** la valeur d'une de ses formations existantes (maximum : +7)

Note : Pour la compétence « Langues étrangères », la valeur de départ est de +2 pour les langues au choix et +1 pour les autres langues, et l'augmentation de valeur se fait pour toutes les langues d'un coup.

2.5 CONTACTER LE B.I.R.D.

Les agents peuvent contacter le B.I.R.D. avec un numéro de téléphone spécial mais cette transmission est à sens unique : le B.I.R.D. ne répond pas, la réponse est enregistrée et éventuellement traitée, après plusieurs heures ou jours.

Il n'y a pas de soutien direct d'autres agents sur le théâtre d'opération et pas de plan de secours si les agents sont capturés ou découverts : sur le terrain, ils sont en complète autonomie.

2.5.1 Fin de mission

Les agents terminent leur mission en demandant une extraction au B.I.R.D. à un lieu et à une heure précise, et sont ensuite récupérés au lieu et à l'heure dite (avec les objectifs de mission s'il y en avait).

3 AUTRES PERSONNAGES

En dehors des personnages joués, le monde est peuplé de **personnages communs** et de **personnages majeurs** – choisis en fonction du scénario. Ils ne sont pas tout à fait gérés comme des agents, et mieux vaut savoir comment ils fonctionnent pour avoir une bonne idée des possibilités en mission.

3.1 PERSONNAGES COMMUNS

Les personnages communs sont ceux qu'on croise tous les jours, les anonymes qui peuvent aussi bien aider, ignorer ou empêcher les agents. Dans XTeam, ces personnages dont la fonction dépend du contexte et de leur situation (métier, âge, position hiérarchique, ou autre).

Ils n'ont que **des points de santé**, et s'ils doivent effectuer des tests, ils sont généralement effectués avec un bonus de **+0**. Certains peuvent aussi avoir une réduction de dommages s'ils portent une protection lourde (tenue, blindage, gilet pare-balle).

Exemples de personnage	Points de santé	Ignore jusqu'à
Enfant, personne blessée ou vulnérable	1	0 points de dommage
Personnage adulte, quidam	2	0 points de dommage
Personnage entraîné au combat, policier, militaire, mercenaire	3	0 points de dommage
Personnage entraîné et lourdement équipé	3	2 points de dommage

3.2 PERSONNAGES MAJEURS

Les personnages majeurs sont des antagonistes récurrents ou des personnages essentiels à l'intrigue, qui se trouvent sur le chemin des agents à de nombreuses reprises et ne s'avouent pas facilement vaincus. Ils ont de la ressource et peuvent se sortir d'un mauvais pas lorsque c'est nécessaire.

Les personnages majeurs ont généralement des bonus élevés sur tous les tests (*par exemple, +3*) ainsi qu'un bonus particulièrement élevé sur leur spécialité ou leur domaine d'expertise (*par exemple, +5*).

Exemples de personnage	Points de santé	Ignore jusqu'à
Informateur, témoin, patron de banque ou de corporation, président en fuite	6	0 points de dommage
Agent secret ou membre des forces spéciales	8	1 points de dommage
Mastodonte, soldat surentraîné ou coutumier des affrontements, montagne de muscles, etc	15	2 points de dommage

3.2.1 Retours

En plus de leurs points de santé, les personnages majeurs ont la capacité d'échapper aux agents ou de se soustraire à une situation difficile pour revenir plus tard : ce sont les **retours**.

Lorsque les points de santé d'un personnage majeur atteignent 0, ou à tout moment, le Maître du Jeu peut dépenser **1 retour** de ce personnage pour l'extraire de sa situation ou l'immuniser à un effet, et le faire s'enfuir ou échapper aux agents.

Quand c'est le cas, tous les agents gagnent **1 point d'expérience** mais ne peuvent pas empêcher le personnage de s'enfuir – il faudra l'attraper une prochaine fois.

*Exemple : Un dangereux malftrat, pièce majeure d'un complot mondial, est pris au piège sur le toit d'un bâtiment – blessé et encerclé par les agents, il ne peut s'enfuir. Le Maître du Jeu décide de sauver ce personnage pour plus tard – il consomme **1 retour** de ce personnage.*

*Alors que le malftrat fait mine de se jeter dans le vide, il attrape une échelle de corde pendue d'un hélicoptère et s'enfuit en saluant les agents. Tous les agents gagnent **1 point d'expérience**.*

A chaque fois qu'un personnage majeur disparaît de la sorte, ses **points de santé augmentent** du nombre de points de santé qu'il avait au départ, pour la prochaine rencontre et les suivantes.

Par exemple – un personnage majeur, possédant normalement 5 PS, disparaît après avoir subi de lourds dommages. La prochaine fois qu'il revient, il aura 10 PS. La fois suivante – il en aura 15.

A la discrétion du MJ, ces personnages ont soit un nombre limité de retours dès le départ (*conseillé : 2*) soit peuvent simplement revenir sans limite jusqu'à la fin du scénario.

4 ATTAQUER ET SE DEFENDRE

4.1 INFLUENCER AUTRUI

Le meilleur combat est celui qu'on évite – pour mener leur mission à bien, les agents ont trois moyens d'influencer un personnage pour le pousser à donner des informations ou à effectuer une action, sans nécessairement le combattre.

Un personnage peut être influencé par un agent seul, ou par plusieurs agents ayant choisi la même approche – auquel cas cette section vaut pour tous les agents impliqués à la fois.

Il y a trois approches pour influencer un personnage : **le conforter**, **marchander**, ou **le menacer**.

Les personnages communs sont souvent influençables de n'importe laquelle des trois approches, et les personnages majeurs sont quant à eux immunisés à **une**, ou à **deux** de ces approches – il vaut mieux connaître son adversaire avant s'y attaquer !

♡ **CONFORTER** un personnage consiste à aller dans son sens, à lui offrir quelque chose qui lui manque ou à s'en faire un ami.

- **+2** si l'agent offre quelque chose qui manque au personnage (un objet spécifique, parfois simplement de l'attention ou de l'affection)
- **+1** si l'agent et le personnage ont quelque chose en commun (pays d'origine, culture, expérience passée, etc)
- **+1** si le personnage est séduit par l'agent – attiré ou fasciné par lui.
- **-3** si l'agent a menacé ou mis en danger le personnage.

👉 **MARCHANDER** avec un personnage, c'est être clair dès le départ : il a quelque chose qu'il faut aux agents, les agents ont quelque chose qui lui faut, et il n'y a rien de tel qu'un bon marché entre deux personnes honnêtes.

- **+2** si l'offre est disproportionnée par rapport au service demandé
- **+1** si l'offre est crédible et concrète (par exemple : objet déjà en possession de l'agent, visible du personnage)
- **+1** si l'agent donne des informations personnelles au personnage (nom, profession, confiance)
- **-3** si l'agent a précédemment menti ou abusé de ce personnage et qu'il le sait

🔪 **MENACER** un personnage permet de lui forcer la main et de le faire agir contre sa volonté, sans son accord. C'est plutôt un dernier recours, car en cas d'échec, une menace échouée peut rapidement mener à un combat.

- **+2** si l'agent a une arme visible et menaçante pour le personnage
- **+1** si l'agent a clairement la capacité d'infliger des blessures léthales
- **+1** si ce personnage ou une de ses connaissances a été précédemment blessé par l'agent
- **+1** si ce personnage a précédemment été conforté par l'agent
- **-3** si l'agent a échoué à menacer ce personnage ou une de ses connaissances précédemment

Une fois l'approche choisie, l'un des joueurs effectue un **test** avec le bonus dépendant de l'approche choisie.

Si le test réussit, le personnage se soumet à la volonté des agents (il donne une information qu'il ne voulait pas donner, fait ou promet de faire quelque chose qu'il n'avait pas prévu de faire à la base). Sinon, il réagit de façon imprévisible, à la discrétion du Maître du Jeu.

4.2 COMBAT

4.2.1 Ordre de jeu

Lorsqu'un combat se déclenche, les agents jouent en premier, sauf dans le cas où c'est un personnage non joué qui a lancé le combat – dans ce cas, c'est ce personnage qui joue en premier, puis les personnages joués, et en dernier jouent les ennemis et tout le reste.

- 1) **Tour du premier attaquant**
- 2) **Tour des personnages joués**
- 3) **Tour des personnages non-joués**

Et ainsi de suite ➡

Un joueur peut décider de retarder le tour de son personnage, c'est-à-dire de remettre son tour à plus tard pour le jouer en dernier, après les personnages non-joués. **Cette décision est irréversible** et vaut pour toute la durée du combat !

Durant son tour, un personnage peut effectuer toutes actions qu'il serait raisonnable de pouvoir faire dans un laps de temps d'environ cinq secondes, à peu près – puis attaquer. Une fois que le personnage a attaqué, une fois ou autant de fois qu'il le veut/le peut, son tour se termine.

4.2.2 Attaquer

Pour toucher un adversaire, l'attaquant doit réussir un test en ajoutant ou proposant les bonus qui lui semblent pertinents (Autodéfense, maniement des armes, etc). Une fois la cible touchée, les dégâts de l'arme lui sont appliqués.

S'il s'agit d'un combat au **corps à corps**, la cible peut effectuer un **test en réaction à l'attaque** pour l'esquiver ou s'en défaire (Autodéfense, corps à corps, etc). Si les deux tests sont réussis, c'est le résultat **le plus élevé** entre l'attaquant et le défenseur qui **l'emporte** (en cas d'égalité, l'attaquant l'emporte).

A chaque fois qu'une attaque touche sa cible, le joueur peut attaquer de nouveau et ainsi de suite, **jusqu'à échouer** ou s'arrêter volontairement. Une fois la ou les attaques finies, son tour est terminé : attaquer termine le tour.

4.2.3 A l'insu de l'adversaire

Si le personnage qui est attaqué ne le sait pas ou n'est pas en position de se défendre, il n'effectue pas de test – la valeur naturelle du bonus qu'il aurait utilisé pour se défendre est utilisée à la place. Après avoir été attaqué au moins une fois, le personnage n'est plus surpris et peut se défendre normalement.

4.2.4 Assommer un adversaire au corps à corps

Lorsqu'un personnage attaque son adversaire avec l'intention de l'assommer :

- Si le test de l'attaquant est supérieur de **+3 points ou plus** au test de son adversaire, et qu'au moins 1 point de dégât a été reçu par sa cible, sa cible est assommée sur le coup et neutralisée immédiatement. Avec une arme contondante ou un objet lourd, infliger au moins 1 point de dégât à sa cible suffit quel que soit l'écart entre les tests.

Par exemple, je frappe un garde du corps avec l'intention de l'assommer, je fais un test (1d10) avec 2 points de bonus (Autodéfense +2), le résultat est de 11. Le garde fait un test pour se défendre, son résultat est de 8. Mon résultat (11) est supérieur de 3 points à son résultat (8), je lui inflige mes dégâts et s'ils ne sont pas réduits à zéro, il est assommé et s'écroule.

- Dans tous les autres cas, l'action est résolue comme toute autre attaque mais l'adversaire n'est pas assommé et l'attaquant ne peut pas attaquer de nouveau, même son attaque a réussi.

4.2.5 Deux armes

Lorsqu'un agent tient deux armes de petite taille (*pistolet, couteau, ...*), il peut effectuer deux attaques durant son tour, indépendamment l'une de l'autre.

4.3 RECHARGER

A chaque fois qu'un personnage tire avec une arme à feu et touche sa cible, il consomme une munition ; Au bout d'un certain nombre de touchers, il doit **recharger** son arme avant de pouvoir tirer de nouveau. Il faut **un tour complet** pour recharger, et le personnage ne peut rien faire d'autre en même temps.

Le joueur peut effectuer un **test pour tenter de recharger immédiatement**, mais en cas d'échec le personnage risque de faire tomber ses munitions par terre à la place, et devoir les ramasser éparpillées.

4.4 ARMES

Les agents emportent sur le terrain autant d'armes qu'ils le souhaitent, à condition bien sûr d'avoir un moyen de les transporter et un endroit où les ranger.

A mains nues, un agent inflige **1d2 points de dégâts** quand son attaque touche sa cible.

4.4.1 Armes à feu conventionnelles

- **Pistolet** : 1d4 points de dégâts, 3 tirs avant de recharger, porte jusqu'à une quinzaine de mètres.

- **Fusil automatique** : 2d4 points de dégâts, 5 tirs avant de recharger, porte jusqu'à une cinquantaine de mètres.
- **Fusil à pompe** : 1+1d4 points de dégâts, +3 dégâts si l'ennemi est à moins de deux mètres. 2 tirs avant de recharger, porte jusqu'à cinq mètres.
- **Fusil de précision** : 1d6+3 points de dégâts, 1 tir avant de recharger. Toujours stocké démonté, il faut une minute pour le remonter avant de pouvoir s'en servir.

4.4.2 Armes de combat rapproché

- **Couteau** léger et tranchant, facile à manier comme à lancer. 2d2 points de dégât.
- **Sabre** d'un mètre ou plus, suffisamment solide pour trancher même l'acier. 3d4 points de dégât.
- **Foudroyeur électrique** – petit taser à l'usage illimité ne fonctionnant que sur la peau nue ou à travers des vêtements fins, désarmant immédiatement la cible au contact. 1 point de dégât.
- **Matraque télescopique** tenant dans la poche, et longue d'un mètre une fois déployée. Permet d'assommer sa cible plus facilement (voir « *Assommer son adversaire* ») et inflige 1d2 points de dégâts.

4.4.3 Autres

- **Lance missile** avec ou sans guidage, fourni sans ses packs de (x3) missiles comptant chacun comme un équipement à part. Porte aussi loin que le regard, et suffisamment puissant pour exploser n'importe quel véhicule ou faire une percée large dans un bâtiment. Nécessite un tour complet pour verrouiller le guidage si voulu.
- **Charge explosive** (x1) activée à distance ou à rebours, collante sur le béton ou le métal. Suffisamment puissante pour briser des fondations, démolir un mur de béton ou un véhicule.
- **Fusil hypodermique** : 1 point de dégâts, 2 tirs avant de recharger. Endort la cible immédiatement et pour une heure.
- **Rayon congelant** : Petit pistolet chargé à l'azote liquide et portant jusqu'à cinq mètres, formant un petit bloc de glace solide à l'impact. Suffisant pour immobiliser un membre ou un mécanisme. 3 tirs avant de recharger.
- **Capturateur magnétique** : Fusil à impulsion magnétique très bruyant permettant de désactiver tout appareil électronique, véhicule ou autre jusqu'à une centaine de mètres, quelle que soit la taille, ou de sérieusement perturber son fonctionnement. Chaque batterie (x1) permet 1 tir et compte comme un équipement à part.
- **Multi-grenade** (x2) : charge explosive optionnelle, fonctionne également comme fumigène, grenade éblouissante, leurre sonore, ou extincteur d'urgence.

5 OBJETS, EQUIPEMENTS, GADGETS

Les agents ont des équipements acquis de base, mais vont généralement partir en mission avec davantage d'équipements spécifiques à leurs objectifs. Les agents peuvent également avoir autant d'effets personnels ou objets quotidiens que voulu comme un téléphone, des bijoux, etc qui ne comptent pas spécifiquement comme des équipements de mission.

5.1 ACQUIS DE BASE

Tous les agents partent en mission avec ces accessoires, et sont libres de les utiliser ou non.

- **Écouteurs universels** pour communiquer avec toute l'équipe, placées très discrètement dans le creux de l'oreille, étanche et complètement indétectable.
- **Tenue adaptative d'agent** portée sous les vêtements, tenue légère permettant de résister au froid comme au chaud sans restreindre ses mouvements, et d'ignorer le premier point de dégâts de chaque attaque reçue.
- **Carte irisée** : carte de crédit fonctionnant dans tous les pays, donnant accès à des fonds quasi-illimités pour les besoins de la mission. Attention, toute dépense excessive pourrait entraîner des explications avec le B.I.R.D., et de la paperasse.

Chaque joueur a droit à **trois** équipements en plus de ceux acquis de base, qu'il choisit librement.

5.2 DANS LA POCHE

- **Bâtons lumineux (x6)** - brûlent cinq heures, sans bruit, éclairant une large zone.
- **Pilule de chlore (x4)** - transforment de la boue ou de l'eau infectée en eau potable immédiatement.
- **Impérialine (x2)** – sérum puissant injecté avec une seringue, augmentant drastiquement les réflexes et la rapidité d'action. Le personnage affecté peut esquiver n'importe quelle attaque en réussissant un test, mais doit impérativement se reposer après quelques heures.
- **Pâte suroxydante (x1)** - fait fondre n'importe quelle profondeur de métal en quelques secondes. Contient l'équivalent d'un petit tube de dentifrice. Inoffensif pour la peau.
- **Hyper-chatterton (x1)** rouleau de 20 m d'adhésif renforcé aux fibres d'acier pouvant porter jusqu'à 2 tonnes.
- **Zappeur** - ouvre n'importe quelle serrure facilement en grillant le mécanisme (électronique) ou en faisant vibrer le loquet, sans laisser de traces.
- **Briquet-chalumeau** - sous l'apparence d'un briquet anodin, produit une petite flamme inodore qui peut chauffer jusqu'à 1500°C
- **Scanner large bande** - pour écouter toutes les conversations mobiles et radio, les transmettant vers l'écouteur universel de l'utilisateur.
- **Détecteur d'électronique** – petit appareil signalant la présence de tout câble ou appareil électronique, aussi petit soit il, dans la surface scannée.
- **Mouchard (x2)** discret de la taille d'un confetti, collant une fois à n'importe quelle surface, et transmettant les sons captés à toute l'équipe à travers les écouteurs universels.
- **Mini-vérin hydraulique** : Tient dans la poche, mais capable de résister à une pression de plus de cinquante tonnes sur un écartement de maximum 50cm.
- **Chewing-gum multisaveurs** - x6 barres de chewing-gum :
 - Deux "fraise explosive" suffisamment puissants pour éclater une serrure, détruire un petit objet ou désorienter un ennemi.

- Deux "régliasse envahissant" formant une patte extrêmement collante et s'étirant sans fin
- Deux "menthe très acide" suffisamment acide pour faire fondre n'importe quoi sur une petite surface, à l'exception des alliages en métal comme le titane ou l'acier.

Inoffensif à mâcher, mais s'active après quelques secondes au sec.

- **Marqueur chimique (x4)** : marqueur liquide dans une petite fiole, invisible, inodore et très dur à laver, permettant de suivre une cible à l'aide d'un capteur infrarouge.
- **Lampe holographique** : lampe de poche puissante projetant dans les airs ou sur une surface une forme choisie, de l'intensité choisie (insecte, personne lointaine, ou autre). Impossible de deviner la supercherie à l'œil nu.
- **Puce GPS (x1)** : permet de suivre une cible à travers le monde par satellite, mais craint l'eau et les rayonnements magnétiques.
- **Silencieux parfait (x1)** : Monté sur une arme, permet de tirer cinq fois dans un silence total.
- **Parfum soporifique** : Porté sur la peau comme un parfum normal, endort profondément quiconque le respire de trop près et baisse la vigilance des personnes à proximité immédiate, permettant de les assommer sans qu'elles ne puissent se défendre.
- **Spray bactérien** : provoque des nausées sévères après quelques minutes et tous les symptômes d'une indigestion alimentaire, rendant difficile ou impossible de faire quoi que ce soit pendant une à deux heures.
- **Vernis solidifiant (x1)** Gel en poudre de titane durcissant n'importe quelle surface pour maintenir sa cohésion – change le papier en tôle et les ongles en acier. Attention, il s'agit d'un traitement de surface qui n'offre aucune résistance à l'impact.

5.3 DANS LE SAC OU SUR SOI

- **Appareil photo numérique** pouvant prendre un nombre illimité de photographies en haute définition et les transférer sur une carte mémoire compacte pour impression ou diffusion – peut aussi imprimer les photos immédiatement sur un petit support, type polaroid.
- **Arbalète-grappin** avec câble et bobine de 30m pour tracter jusqu'à deux personnes.
- **Chaussures/talons à air comprimé** - permet d'effectuer un seul saut de vingt mètres de haut, ou de repousser une cible à la même distance d'un bon coup de pied.
- **Composeuse éclair** : à partir d'un original en parfait état, permet de créer des faux papiers d'à peu près tout et n'importe quoi en remplaçant le texte ou l'image par le contenu choisi. Imiter même le type de papier.
- **Costume sur demande** : élaboré à partir d'un ou plusieurs visuels, costume convainquant fait sur mesure par le B.I.R.D.
- **Éjecteur de manche** - permet d'attacher une petite arme ou un objet à l'intérieur de la manche, de façon invisible, et de le déployer immédiatement quand nécessaire.
- **Faux billets** : liasses d'argent factice convainquant dans la devise choisie, totalisant l'équivalent de 50 000\$.

- **Gilet pare-balle** – très lourd, mais une fois équipé, protège des deux premiers points de dégâts de chaque attaque reçue.
- **Harnais discret** permettant d'attacher jusqu'à deux armes sur le corps, sous une chemise ou une veste, de façon invisible – prend un tour pour les détacher et s'en servir.
- **Jumelles polyvalentes** à affichage numérique avec mode infrarouge, thermique, et amplification sonore pour écouter des conversations de très loin. Existe également en version **lunettes**, discrètes et passe-partout, mais sans le zoom ni l'amplification sonore.
- **Kit médical (x2)** - Permet de stabiliser un personnage sans effectuer de test, ou de se stabiliser soi-même avec un test – sans être consommé.
Peut-être consommé pour, en réussissant un test, faire récupérer jusqu'à 2 PS immédiatement à un autre personnage ou jusqu'à 1 PS immédiatement soi-même.
- **Montre-bouclier (x1)** - rangé sur l'avant-bras sous l'apparence d'une montre, s'ouvre en un petit bouclier de plexiglas pare-balle d'un mètre de diamètre. Protège de 5 points de dégâts jusqu'à la fin du combat.
- **Pattes adhésives** pour grimper sur n'importe quelle surface - attention, c'est très fatigant.
- **Peluche mangouste** : Soutien moral pour toute l'équipe - également utile pour reconforter ou distraire un enfant. Autrement, la couture s'ouvre et se ferme facilement pour y cacher un petit objet.
- **Masque filtrant** toutes les substances nocives à respirer, comme les cendres, le gaz CS, les particules toxiques et les vapeurs organiques ou inorganiques.

5.4 A TRANSPORTER SEPARÉMENT

- **Jetpack (x1)** - sac à dos jetpack pour voler pendant une dizaine de minutes, à usage unique.
- **Malette blindée** – porte documents factice constitué de plusieurs couches d'acier et d'aluminium protégeant de toute explosion, débris ou projectile. On ne peut y ranger qu'un seul document ou un petit objet, le blindage occupant l'essentiel de l'espace interne.
- **Supercalculateur de poche** - valise contenant en réalité un ordinateur surpuissant capable d'infiltrer tout système et craquer toute protection
- **Tenue de plongée** complète avec ses bouteilles fournissant 2h d'oxygène, lampe et petit harpon
- **Tenue blindée** : protège des 5 premiers points de dégâts de chaque attaque reçue, mais empêche de se déplacer rapidement, de nager. Déplacement très bruyant.
- **Tenue de camouflage** adaptée à un type de terrain en particulier (forêt, désert, ville, ...) permettant de se camoufler totalement dans le décor, soi et tous ses équipements.
- **Malle indétectable** : On peut y ranger à peu près n'importe quoi, ou jusqu'à une arme par agent dans l'équipe - son contenu échappe à tous les capteurs même les plus perfectionnés (la malle semble vide). Fermeture à clef ou à code.

5.5 MODE DE TRANSPORT

- **Voiture banalisée**, moto, ou petite camionnette quotidienne, à l'apparence anodine dans le pays visité (modèle et éventuels imprimés au choix). Performances standard mais revêtement

blindé, ignifugé, et vitres pare-balle protégeant des 4 premiers points de dégâts reçus. Assez de places pour toute l'équipe et leurs équipements.

- **Hélicoptère civil ou avion de plaisance** à disposition de l'équipe, nécessitant des compétences en conduite ou en pilotage pour pouvoir être utilisé sans risques. Modèle et imprimés au choix, pas de blindage ni d'armes embarquées. En général deux à quatre places, suivant le modèle.
- **Véhicule motorisé exotique** avec imprimés au choix, aux performances remarquables pour sa catégorie mais sans blindage spécifique. (voiture de grand prix, bus scolaire, engins de chantier, motrice de train, ...)

5.6 LIVRAISONS D'EQUIPEMENTS

En cours de mission, l'équipe peut faire une requête au B.I.R.D. pour faire livrer jusqu'à **quatre** équipements ou armes supplémentaires (au total) sous douze heures minimum, au lieu de leur choix, autant de fois que voulu à raison d'une fois toutes les douze heures.

Le B.I.R.D. trouve toujours un moyen de livrer le contenu choisi à l'endroit choisi, où que ce soit, et toujours dans les temps – à la minute près, au centimètre près.

6 BESOIN D'INSPIRATION ?

Si vous cherchez des films ou des jeux vidéo dont vous inspirer pour créer des aventures XTeam, voici une liste de médias sans distinction de qualité ni hiérarchie, où j'ai personnellement trouvé des éléments qui m'ont servi dans l'écriture de ce jeu de rôle et de mes scénarios – soit pour leurs thèmes, leur dynamique de personnages, leur scénario ou leur ancrage dans l'époque.

Ces films, séries, et jeux ne parlent pas forcément d'espionnage.

6.1 FILMS ET SERIES

- **James Bond**
 - o *GoldenEye* (1995)
 - o *Demain ne meurt jamais* (1997)
 - o *Le monde ne suffit pas* (1999)
 - o *Meurs un autre jour* (2002)
 - o *Casino royale* (2006)
- **Mission : Impossible**
 - o *I* (1996)
 - o *II* (2000)
 - o *III* (2006)
 - o *Protocole Fantôme* (2010)
- **D.E.B.S.** (2004)
- **Opération Fortune : Ruses de guerre** (2023)
- **Largo Winch** (2008)
- **Largo Winch** (2001)
- **L'affaire Thomas Crown** (1999)
- **Piège de cristal** (1988)
- **A la poursuite d'Octobre Rouge** (1990)
- **Inception** (2012)
- **Collateral** (2004)
- **Hackers** (1995)
- **Alex Rider : Stormbreaker** (2006)
- **Cody Banks** (2003)
- **The Matador** (2005)
- **Police Story 3** (1992)
- **Ocean's Eleven** (2001)
- **Ennemi d'état** (1998)
- **Charlie's Angels** (2019)
- **Rush Hour** (1998)
- **Red Heat** (1988)
- **La Totale** (1991)
- **Démineurs** (2009)
- **The Expendables** (2010)
- **Gunpowder Milkshake** (2021)
- **Kate** (2021)
- **Expendables** (2010)
- **Le Transporteur** (2002)
- **Un homme en colère** (2021)
- **Le Convoyeur** (2004)
- **LA French** (2014)
- **NCIS : Enquêtes Spéciales** (2003)
- **Mr & Mrs Smith** (2005)
- **Baby-Sittor** (2005)
- **Agents très spéciaux : Code UNCLE** (2015)
- **The departed** (2006)
- **La Quatrième Guerre** (1990)
- **Mr Nice Guy** (1997)
- **Rumble in the Bronx** (1995)
- **Code Lyoko** (2003)
- **Totally Spies** (2001)
- **Terminator : Le jugement dernier** (1991)
- **The Fast and The Furious** (2001)
- **Cellular** (2004)
- **The Dark Knight** (2008)
- **Iron Man** (2008)
- **Black Widow** (2021)
- **The Avengers** (2012)
- **Inglorious Basterds** (2009)
- **Hot Fuzz** (2007)
- **Men In Black** (2000)
- **The Matrix** (1999)
- **Lara Croft : Tomb Raider** (2001)
- **Stargate** (1994)
- **Stargate : SG-1** (1997)
- **X-Men Origins: Wolverine** (2009)
- **Manhunter** (1986)
- **Blade** (1998)
- **Ultraviolet** (2006)

6.2 JEUX

- **Splinter Cell**

- *Splinter Cell (2002)*
- *Chaos Theory (2005)*
- *Double Agent (2006)*
- *Conviction (2010)*
- *Blacklist (2013)*
- ***Metal Gear Solid***
 - *1 (1997)*
 - *2 : Sons of liberty (2001)*
 - *3 : Snake eater (2004)*
 - *4 : Guns of the patriots (2008)*
- ***Invisible Inc. (2013)***
- ***Battlefield : Bad Company (2008)***
- ***Shadow President (1993)***
- ***XCOM : Enemy Unknown (2012)***
- ***Front Mission 4 (2003)***
- ***Into the breach (2018)***
- ***Call Of Duty***
 - *4 : Modern Warfare (2007)*
 - *Black Ops (2010)*
 - *Black Ops II (2012)*