

# Résumé du système

## Scène de Crime (p. 74)

Le Criminel élabore une scène de crime. Posez les bonnes questions (p. 75).

A la fin de la scène, la Loi pose deux questions (voir ci-dessous). La Loi gagne un nombre de Points de Tension égal au total des deux scores. Le Criminel note le plus haut score comme Récompense (p. 100).

## Scène de Découverte (p. 79)

La Loi élabore la scène

La Loi détermine ce qui est en jeu : Capturer (voir ci-dessous), ou créer une Prise (voir ci-dessous).

## Capter (p. 79)

On fait un Test normal pour voir si le Criminel est capturé.

Si la Loi gagne, passez à la Scène de Torture. Sinon, passez à la Scène de Réflexion.

## Établir une Emprise (p. 83)

Les deux joueurs lancent un seul dé, sans bonus ni modificateur. La Loi perd un nombre de Points de Tension égal à la somme des deux dés.

Si la Loi gagne, on crée une Emprise Majeure. Si le Criminel gagne, on crée une Emprise Mineure.

Si la Loi a encore des points, le joueur peut continuer les recherches (p. 84). Il relance seulement son dé, et soustrait le résultat de ses Points de Tension.

## Comment fonctionnent les tests (p. 65)

A chaque tour le Criminel choisit :

- \* Invoquer tout ou parti de ses Ressources
- \* Invoquer un Contact

Lancez chacun un dé. En cas d'égalité la Loi gagne. (p. 70). Le Criminel peut dépenser un Aspect pour relancer.

A chaque tour la Loi choisit :

- \* Dépenser 1 - 5 points de Tension
- \* Invoquer 1 - 3 culpabilités
- \* Dépenser une Emprise pour retourner un des Contacts contre le criminel.
- \* Dépenser une Emprise pour prendre l'avantage

## Scène de Torture (p. 87)

La Loi élabore la scène.

Le joueur choisit ce qui est en jeu : Créer une Culpabilité (voir ci-dessous), Menacer un Contact (voir ci-dessous) ou un Conditionnement (voir ci-dessous).

En dépensant une Emprise Majeure pendant cette scène, la Loi peut choisir un second enjeu. (p. 87)

## Scène de Réflexion (p. 99)

Le Criminel élabore une courte scène, pour réfléchir / refléter aux conséquences du cycle de crime.

Choisissez une Récompense, dans les limites des points gagnés pendant la Scène de Crime (voir ci-dessous).

## Récompenses (p. 100)

Au moins 1 point...

- \* Enlever un point de Culpabilité
- \* Ajouter un Aspect ou réactiver un Aspect barré
- \* Ajouter 1 point à un Contact existant

Au moins 4 points...

- \* Créer un nouveau Contact avec un score de 1

Au moins 6 points...

- \* Ajouter un point de Ressources

Au moins 7 points...

- \* Ajouter 2 points à un Contact existant
- \* Enlever un Conditionnement (on ne peut enlever un Conditionnement acquis durant le cycle en cours)
- \* Enlever tous les points de Tension encore présents sur la fiche de la Loi

Au moins 8 points...

- \* Ajouter 2 points de Ressources
- \* Créer une société secrète qui aura un score de 1
- \* Ajouter 1 point à une société secrète existante

## Créer une Culpabilité (p. 89)

On fait un Test normal, pour voir si la détermination du Criminel est entamée.

Si la Loi gagne, deux Culpabilités sont imposées au Criminel.

## Menacer un Contact (p. 91)

On fait un Test normal, pour l'interrogatoire du Criminel.

Si la Loi gagne, le Criminel choisit soit de perdre le Contact en question, soit de perdre des Ressources à hauteur du bonus donné par le Contact (mais on augmente alors ce bonus de 1).

## Conditionnement (p. 95)

Déterminez quel Conditionnement est en jeu. On fait un Test normal pour voir si le Conditionnement fait effet.

Si la Loi gagne, on ajoute le Conditionnement sur la fiche du Criminel.