

REGLES AVANCEES DU JEU DE CARTES A COLLECTIONNER X FILES
mises à jour le 9-03-2003

par

Vincent DANG -VU
12 Place Robert Schuman 57600 FORBACH
03-87-85-72-09

I. Introduction

Bienvenue au jeu avancé du **jeu de cartes à collectionner X Files** . Le jeu avancé incorpore de nombreuses nuances de la série télévisée **X Files** et est conçu pour les joueurs les plus sérieux et les fans de **X Files** .

Si vous n'avez pas auparavant lu le livret de la règle du jeu de base, nous vous recommandons de lire les pages 1 à 3; ces pages vont donneront une introduction **au jeu de cartes à collectionner X Files** et à l'objectif du jeu .

Si vous passez au jeu avancé après avoir appris le jeu de base, continuez au chapitre **installation du jeu** du chapitre II ci-dessous .

Dans le jeu avancé, vous construirez votre jeu de cartes pour la partie, ceci donne à chaque joueur un plus grand contrôle sur le résultat du jeu que dans le jeu de base, où les joueurs utilisent des paquets de cartes de base Starter . Le jeu avancé permettra à chaque joueur d'adapter leurs agents et leurs cartes aux compétences et à la stratégie désirées .

Il vous appartiendra d'aider Mulder et Scully à résoudre leur X File actuel .

II. Installation du jeu avancé

Le **jeu avancé** est conçu pour deux joueurs ou plus . Le jeu est gagné par le premier joueur qui identifie le X File d'un adversaire .

L'installation pour le jeu avancé est similaire à celle du jeu de base .

Pour le jeu avancé, retirez toutes les cartes avec le mot clé "**Killer**" (voir les **cartes Killer** dans les règles optionnelles page 46) . Une explication de tous les types de cartes peut être trouvée dans le chapitre X : Les 9 différents types de cartes pages 54 à 69 .

Les cartes d'agents peuvent aussi être incluses dans votre jeu pour être utilisées durant la partie. Elles sont mélangées dans votre jeu et peuvent vous aider pour un tour (voir le chapitre V : **Comment jouer les cartes** page 10) .

Séparez vos cartes du X File et placez-le de côté .

Dans le jeu avancé, vous construirez la pile de cartes de votre **bureau** . Votre jeu doit avoir un minimum de 60 cartes mais peut en avoir plus si vous le désirez .

Vos agents de départ et le X File ne comptent pas pour ce minimum . Vous pouvez choisir toutes les cartes pourvu que pas plus que deux du même type de cartes soient utilisées .

Vous pouvez inclure des agents dans votre jeu . Un agent depuis votre main peut être utilisé pour venir en aide pour un tour . Faites attention au coût pour jouer chaque carte . Avoir de nombreuses cartes que vous ne pouvez vous permettre de jouer peut vous être préjudiciable . (voir le chapitre V : **Comment jouer les cartes** page 10) . Notez que vous voudrez probablement créer la pile de bureau en conjonction avec le choix de vos agents et d'un X

File .

Pour des suggestions additionnelles de construction de jeu, voyez le chapitre IX :

Construction de votre jeu p. 53 à 54 .

Comme dans le jeu de base, choisissez une carte X File . Placez votre X File à l'envers à un endroit bien évident puisque vous pouvez avoir besoin de vous y référer quand votre adversaire vous pose des questions .

Dans le jeu avancé, vous pouvez choisir un nombre quelconque d'agents que vous appréciez pour votre **équipe** initiale, pourvu qu'il n'y ait pas de double et que la somme des coûts de tous les agents n'excède pas 20 .

Le coût de l'agent est une évaluation relative à la valeur dans le jeu de chaque agent et il apparaît dans le coin en bas et à droite de la carte de l'agent .

Votre équipe devrait comporter un minimum de 3 agents mais peut en comporter plus . Il est permis à chaque joueur d'avoir le même agent .

Chaque joueur divise la surface de jeu où il joue en 3 sections :

Le **bureau**, le **champ d'investigation**, et l'**hôpital** .

Vos agents commencent la partie dans la section du bureau .

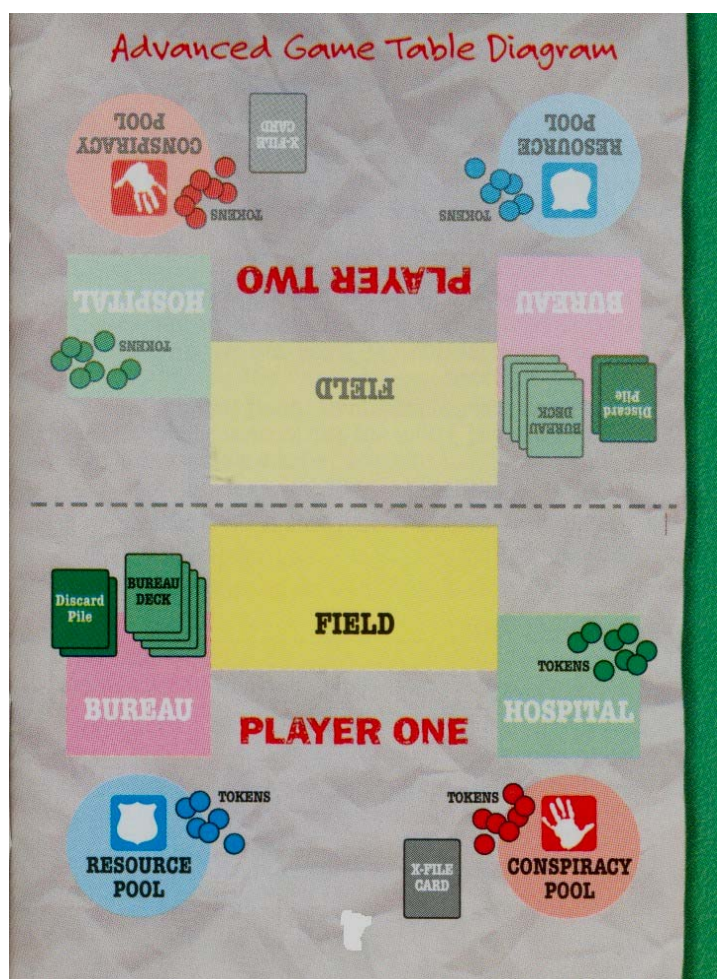
Créez une **pile de défausse de cartes** à l'endroit à côté de votre pile de bureau quand elle devient nécessaire . Ceci sera utilisé pour la défausse des cartes en excès et les cartes que vous avez utilisées .

Si la pile du bureau devait jamais être à court de cartes, mélangez votre pile de défausse pour recréer la pile de bureau et continuez la partie . **Le livret des X Files** et des **jetons** seront aussi nécessaires pour le jeu avancé . Il s'agit d'une liste de vérification utilisée pour recueillir des informations sur le X File de votre adversaire .

Les jetons seront utilisés pour suivre certaines informations .

Sommaire d'une installation d'un jeu avancé :

- 1 Construisez votre pile du bureau de 60 cartes .
- 2 Choisissez une carte de X Files .
- 3 Sélectionnez votre équipe d'agents .
- 4 Divisez la surface de jeu en bureau, champ d'investigation et hôpital .
- 5 Mélangez et coupez vos cartes . Distribuez en 7 cartes pour commencer le jeu .
- 6 Décidez au hasard qui commence le premier .



Field : champ d'investigation

Token : jeton

Resource pool : réserve de ressource

Conspiracy pool : réserve de conspiration .

III. La séquence des tours du jeu avancé X Files

Le joueur dans ce jeu dont c'est le tour sera nommé le **joueur enquêteur (actif)** .

Les autres joueurs sont nommés le **joueur dirigé** (s'il a un **site** dirigé vers lui par le joueur enquêteur) ou **joueur non actifs** (tous les autres joueurs dans un jeu à plusieurs joueurs) .

A. Phase d'instruction

1/ Le joueur enquêteur peut tirer une carte .

2/ Le joueur enquêteur peut utiliser ses agents pour créer des points de ressource (PR

ou ) et alors peut acheter des cartes au taux de 1 point de ressource () chacune .

3/ Tous les joueurs exceptés le joueur enquêteur peuvent se défausser de cartes avec une valeur de point de ressources () et gagner un nombre égal de points de

conspiration (PC ou ) .

Ces joueurs peuvent acheter des cartes au tarif de 1 point de conspiration (PC ou

) chacun .

B. Phase de guérison (s'applique à tous les agents à l'hôpital)

- 1/ Les agents avec une santé de 0 à 3 sont guéris d'un point de dommages.
- 2/ Les agents avec 4 points ou plus de santé gagnent 2 points de dommages .

C. Phase de réquisition

- 1/ Le joueur enquêteur peut payer et assigner un équipement à n'importe quel agent qui remplit les exigences de la carte d'équipement .
- 2/ Des agents au même site peuvent échanger des équipements .

D. Phase de déploiement

1/ Tous les agents actuellement sous le contrôle du joueur sont assignés à l'une des 3 sections disponibles : le bureau, le champ d'investigation ou l'hôpital .

- 2/ De nouvelles équipes d'agents peuvent être maintenant désignées .

E. Phase d'assignation des enquêtes

- 1/ Le joueur enquêteur place des sites dans la section de son champ d'investigation
- 2/ Le joueur enquêteur annonce vers quel site l'adversaire sera dirigé .
- 3/ Tous les adversaires peuvent assigner des cartes bluffs à n'importe quel site qui est joué .

F. Phase d'enquête

- 1/ De nouvelles équipes d'agents peuvent être désignées pour la section du champ d'investigation .
- 2/ Le joueur enquêteur désigne quelle équipe il enverra à chaque site .
- 3/ Chaque site enquêté est résolu séparément .
Le joueur enquêteur choisit une séquence de résolution .
- 4/ Le joueur enquêteur débute un sous programme de vérification des aptitudes sur la

carte de site .

5/ Les cartes bluffs sont révélées et résolues .

6/ Tout joueur peut payer pour jouer des cartes . Les effets sont immédiatement résolus .

7/ Quand un combat est initié, les activités d'enquête cessent et le combat est immédiatement résolu . L'ordre du combat procède comme suit :

- a) Combat à longue portée (CLP), allocation des dommages .
- b) Combat à courte portée (CCP), allocation des dommages .
- c) Répéter les phases de combat à courte portée jusqu'à ce que l'adversaire soit tué ou que tous les agents soit envoyés à l'hôpital .

8/ Si les agents satisfont avec succès au prérequis du site après avoir achevé le sous programme de vérification des aptitudes ils peuvent demander au joueur dirigé une question ou deviner l'identité de son X-file .

G. Phase du rapport

Tous les joueurs peuvent se défausser de cartes .

IV. Les réserves

Dans ce jeu avancé les cartes doivent être payées afin d'utiliser leurs effets . Ceci est fait par l'utilisation de deux réserves, la **réserve de ressources (PR) : points de ressource**



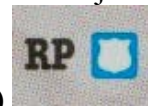
et la **réserve de conspiration (PC) : points de conspiration**



Chaque joueur aura une réserve de conspiration et une réserve de ressource .

Au début d'un jeu avancé, créez la réserve de ressource en plaçant 5 jetons dans votre section du bureau. Créez la réserve de conspiration en plaçant 5 jetons à côté de votre X-file . Les réserves de ressources et réserves de conspirations sont utilisées pour payer des cartes jouées

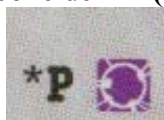
par chaque joueur . Toutes les cartes auront une icône de **RP (Resource pool)**



de **CP (conspiracy pool)**



ou de ***P**



sous leur coût . Ceci identifie

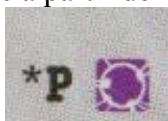
qui doit payer pour cette carte précise .



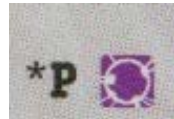
Icône de RP : peut être jouée par le joueur actif (enquêteur) le coup doit être payé à partir de la réserve de ressources .



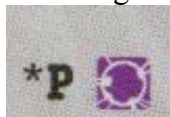
Icône de PC : peut être jouée par tout joueur autre que joueur enquêteur ; le coût doit être payé à partir de la réserve de conspiration .



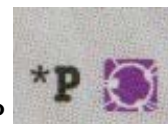
Icône de *P : peut être jouée par tout joueur . Une carte avec un coût de



jouée pour aider les agents doit être payée à partir de la réserve de ressources .



Une carte avec un coût de jouée pour aider la conspiration doit être payée à partir de la réserve de conspiration .



Exemples d'icônes avec le coût en RP , PC et *P comme indiqué sur les cartes :



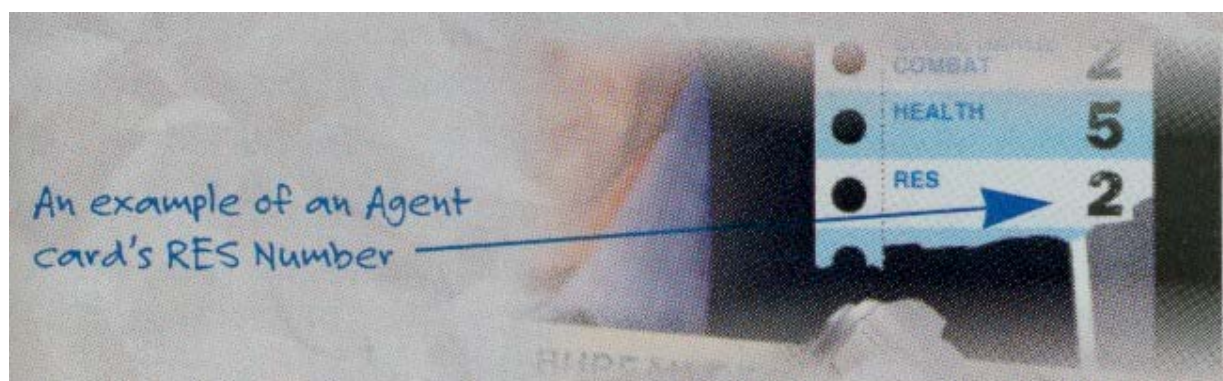
A. Réserve de ressources

Votre **réserve de ressources** représente les ressources que le bureau a à sa disposition . Les points de ressources sont utilisés pour payer les cartes et assister vos agents .

Ces cartes ont une icône de PR ou de P sous leur coût .

Durant la **phase d'instruction**, vous aurez une chance d'ajouter des points à votre réserve de ressources. Chaque agent a un nombre de ressources (**RES**) enregistré sur la section à droite de la carte .

Exemple d'un nombre RES d'une carte d'agent :



Ajouter tous les nombres de ressource de vos agents . Ceci est le nombre de jetons qui peut être ajouté à la réserve de ressources au debut de votre tour .

Les agents à l'hôpital durant la phase d'instruction ne contribuent pas par leur nombre de ressource à créer des points de ressource .

Après avoir rajouté les points de ressource à votre réserve, vous pouvez alors acheter des



cartes . Chaque carte coûte un point de ressource . Les cartes achetées sont toujours prises du haut de la pile du bureau . Toutes les cartes doivent être achetées en même temps .

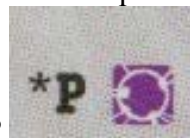
Un joueur ne peut pas acheter des cartes et alors décider d'acheter plus après avoir regardé les cartes achetées .

Sans tenir compte du nombre de cartes achetées, aucune main de joueur ne peut excéder 7 cartes (bien que le nombre puisse être inférieur à 7) à la fin d'un tour .

A la fin du tour pour garder la réserve de ressource, la réserve de conspiration séparées, nous suggérons de mettre la réserve de ressources dans le bureau et la réserve de conspiration près de votre carte de X file .

B. La réserve de conspiration

Le X file de chaque joueur a aussi une réserve utilisée pour acheter des cartes destinées à être jouées . Ceci est appelé **la réserve de conspiration** . Votre réserve de conspiration représente les ressources que votre X file a à sa disposition . Les points de conspiration sont utilisés pour payer des cartes utilisées par le X file pour s'opposer à des enquêtes . Ces cartes ont une icône



de conspiration (CP) ou une icône *P sous leur coût de paiement . Le réapprovisionnement de la réserve de conspiration survient principalement durant le tour des joueurs adversaires .

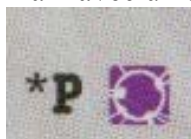


Quand le joueur enquêteur a fini de créer des points de ressource et d'acheter des cartes durant la phase d'instruction, tous les joueurs autres que le joueur enquêteur ont les options suivantes :

1. Le joueur à la gauche du joueur enquêteur peut choisir de défausser des cartes de sa



main avec un coût de points de ressource ou un coût avec une icône P



et ajouter ce nombre de points de coût de conspiration à la réserve de conspiration . Ainsi une carte avec un coût de 3 points de ressource





pourrait être défaussée en échange de 3 points de conspiration



2. Après que le joueur ait achevé de rendre des cartes, il peut en acheter . Les cartes



peuvent être achetées pour un point de conspiration chacune . Les cartes achetées sont toujours prises du haut de la pile du bureau . Sans tenir compte du nombre de cartes achetées, la main de chaque joueur ne peut pas excéder 7 cartes (mais peut en avoir moins) à la fin d'un tour .

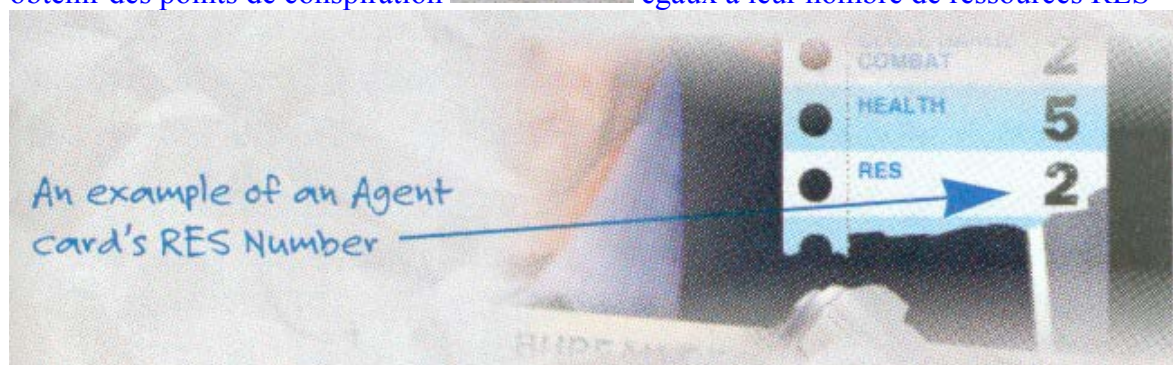
Dans une partie à plusieurs joueurs continuez à la gauche de chaque joueur jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu ces options .

NB : chaque joueur doit vendre toutes les cartes désirées avant d'acheter des cartes. Toutes les cartes doivent être achetées en même temps . Un joueur ne peut pas acheter des cartes et alors décider d'en acheter plus après avoir regardé des cartes achetées .

NB : Les cartes d'agents incluses dans la pile de votre bureau peuvent être vendues pour



obtenir des points de conspiration égaux à leur nombre de ressources RES

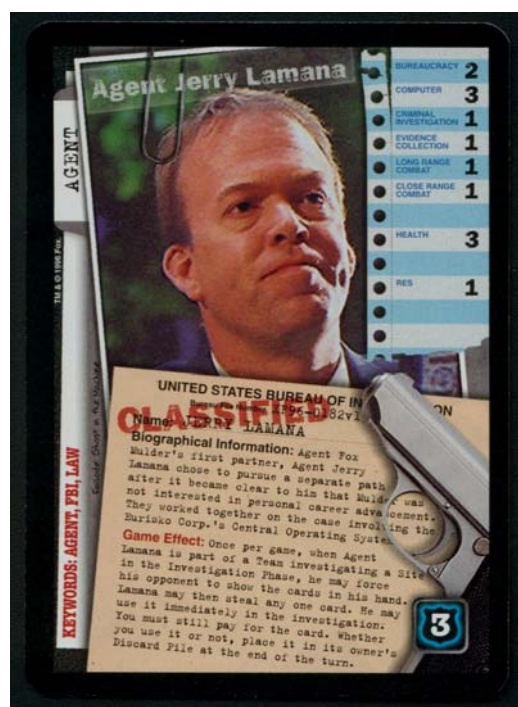
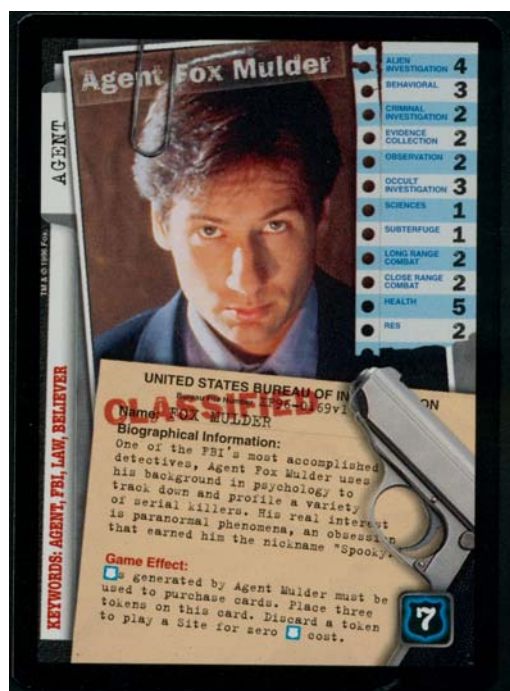


mais non pas pour leur nombre en coût d'achat .

Exemple de tour : installation du jeu .

Randy et Les sont sur le point de jouer à un jeu avancé à deux joueurs . Chaque joueur construit un jeu de 60 cartes, les deux joueurs maintenant choisissent un X file et placent la carte à l'envers .

Randy sélectionne les agents Fox Mulder, Dana Scully, l'agent spécial Karen Kosseff et Jerry Lamana avant de commencer le jeu .



Les agents Mulder et Scully ont chacun un coût de 7 points de ressource , les

agents Kossief et Lamana ont chacun un coût de 3 points de ressource , le coût total des agents de Randy est de 20 . Comme il ne lui est pas permis d'avoir plus que 20 points

de ressource  pour ces agents quand il débute, ceci est une sélection valide . Il aurait pu sélectionner un nombre quelconque d'agents avec un coût total de 20 ou moins .

Les sélectionne aussi une valeur de 20 points pour ses agents . Randy et Les créent chacun les sections du bureau, du champ d'investigation et de l'hôpital sur leur surface de jeu.

Chaque joueur place ses agents sur le bureau pour commencer la partie . Les deux joueurs mélangent leur carte et laissent leur adversaire les couper . Ces cartes sont placées à l'envers dans leurs sections du bureau et deviennent les piles du bureau .

Randy et Les tirent chacun 7 cartes pour commencer la partie . Chaque joueur maintenant

crée une réserve de ressources



et une réserve de conspiration



Randy utilise des pièces d'1 cent comme jetons de points de ressource  et en place 5 près de sa pile de bureau pour créer sa réserve . Il utilise des pièces de 5 cents pour

des jetons représentant des points de conspiration  et en place 5 près de sa carte X File . Les fait la même chose. Randy gagne à pile ou face et choisit de commencer le premier. Randy et Les sont maintenant prêts pour commencer le jeu avancé .

V. Comment jouer les cartes

Le système par lequel les cartes sont jouées dans le jeu avancé est différent du jeu de base . Chaque carte a maintenant un " **coût** " associé à sa mise en jeu . Vous devez payer le coût pour utiliser l'effet de la carte . A part ce coût, il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez jouer .

Si à un moment quelconque un joueur joue une carte et alors réalise qu'il ne peut se la permettre, cette carte est placée sur la pile de défausse du joueur propriétaire .

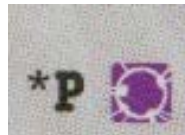
Quand une contradiction quelconque survient entre les effets de la carte et les règles, l'effet de la carte remplace les règles . Chaque carte a une icône représentant la réserve de ressource



, la réserve de conspiration



ou l'icône *P



en

arrière-plan sous leur valeur de **coût** :



. Ceci indique à

partir de quelle réserve le coût doit être payé . L'icône

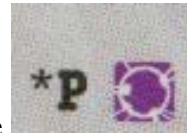


représente **la réserve**

de ressource, l'icône



, **la réserve de conspiration** et l'icône



pour l'une ou l'autre .

Les cartes avec une icône de réserve de ressource



peuvent seulement être

jouées par le joueur actif . Les cartes avec une icône de la réserve de conspiration



peuvent seulement être jouées par la conspiration . Les cartes avec l'icône *P



peuvent être utilisées par l'une ou l'autre des forces . Cependant, la force qui l'utilise doit payer pour elle, suivant respectivement qu'il s'agisse d'un joueur actif enquêteur, ou d'un joueur de la conspiration .

Voir la section **IV. Les réserves** pour une information complémentaire page 5 . Si une carte a des effets multiples, indiqués par l'expression alternately (alternativement) apparaissant sur la carte, le joueur propriétaire doit spécifier quel effet est en train d'être utilisé en jouant cette carte . Il ne peut pas changer pour un autre effet plus tard . En plus, toutes les cartes contiennent des **mots clés** et des **activateurs** . Ceux-ci servent souvent de code indiquant quand les cartes doivent être jouées. Voyez la section C. Les mots clés page 13 et la section B. Les activateurs page 12 pour une information complémentaire .

A Les cartes d'agents

Les cartes d'agents contiennent un **effet du jeu** au centre de la carte . C'est un effet spécial relié à la signification de l'agent dans la série télévisée **X Files** . Chacun des agents que vous avez sélectionné pour commencer le jeu, peut utiliser son effet de jeu . En plus de vos agents sélectionnés au début de la partie, vous pouvez inclure des cartes d'agents additionnels dans la pile de votre bureau qui peuvent être achetés pour vous aider pour un seul tour . Un agent acheté peut contribuer comme un agent normal pour la majeure partie de votre tour, cependant son effet de jeu est ignoré .

Les agents peuvent seulement être achetés durant la **phase de déploiement** . Un agent acheté est traité comme une carte active . Quand vous atteignez la **phase du compte rendu de mission**, la carte d'agent est déplacée à la pile de défausse . Vous ne pouvez pas utiliser des cartes d'agents en double . Ceci signifie que vous ne pouvez pas acheter 2 cartes du même agent dans le même tour ou acheter un agent que vous avez déjà en jeu .



Une carte typique d'agent

B. Les activateurs

Les activateurs apparaissent en couleur dorée dans le coin en bas et à gauche sur une carte spécifique .

En formulant simplement, un activateur vous dit quand vous pouvez jouer une carte particulière . Les activateurs peuvent être groupés en 3 catégories principales :

* **Active (actif)** peut être joué quand vous êtes le joueur enquêteur . Vous pouvez jouer ces cartes quand c'est votre tour .

* **Conspiracy (conspiracy)** : peut être joué quand vous n'êtes pas le joueur enquêteur . Vous pouvez jouer ces cartes durant le tour d'un autre joueur .

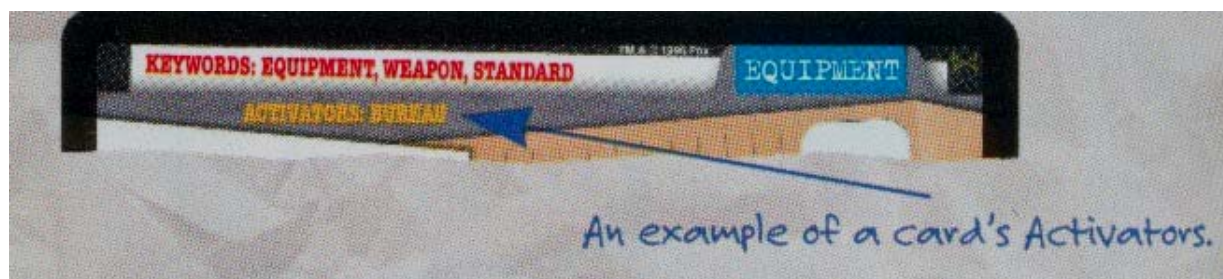
* **Tous les autres mots activateurs** : peuvent être joués seulement dans certaines circonstances . L'activateur vous dit où, quand une carte peut être jouée ou sur quel type de cartes actuellement en jeu, une carte peut être placée .

Référez-vous au mot clé sur la carte du joueur adverse en jeu pour déterminer si vous pouvez jouer votre carte .

Sur une carte **adversaire** ou une carte **événement**, l'activateur établit quelles conditions doivent être rencontrées pour que la carte soit utilisée . Sur une carte **équipement**, l'activateur vous dit dans quelle section l'agent doit être pour réquisitionner l'équipement .

NB : tous les activateurs doivent être en effet pour qu'une carte soit jouée .

Voir la section **exemple de tour : la phase d'enquête** page 26 pour un exemple d'utilisation d'activateurs .



Un exemple d'activateurs de carte

C. Les mots clés

Les **mots clés** apparaissent en rouge dans le coin en bas et à gauche sur une carte spécifique. Le mot clé veut dire en quoi consiste cette carte .

Plus souvent, vous vérifierez les mots clés sur une carte de l'adversaire pour déterminer si vous avez une carte jouable là-dessus .

Si les activateurs de votre carte sont contenus dans la section mot clé de l'autre carte, vous pouvez alors jouer votre carte .



Exemple : Randy consulte sa carte de site " U.F.O. Wreckage, Townsend WI " .



Il découvre les mots clés " site, multi, motive, résultat, alien investigation et bureaucracy " .



De ceci Randy conclut que la carte est un site avec des capacités et des questions multiples . Les capacités qui peuvent être utilisées sont alien investigation (enquête sur les extra-terrestres) ou bureaucracy (bureaucratie) et la question qu'il peut poser dans les suites d'une enquête réussie est soit une question résultat (résultat) ou une question motive (motif) .

X-FILES	Affiliation	Motive	Method	Result
☐ Alien Abductors	☐ Alien	☐ Knowledge	☐ Subterfuge	☐ Abduction
☐ Arctic Worm	☐ Alien	☐ Survival	☐ Possession	☐ Insanity
☐ Brother Martin	☐ Alien	☐ Knowledge	☐ Violence	☐ Death
☐ Alien Conservationist	☐ Alien	☐ Ideology	☐ Subterfuge	☐ Abduction
☐ Dod Kalm	☐ Alien	☐ Control	☐ Manipulation	☐ Physiological
☐ The Gregors	☐ Alien	☐ Security	☐ Manipulation	☐ Manipulation
☐ Alien Listeners	☐ Alien	☐ Ideology	☐ Subterfuge	☐ Manipulation
☐ Alien Experimenters	☐ Alien	☐ Survival	☐ Possession	☐ Death
☐ John Barnett	☐ Government	☐ Control	☐ Violence	☐ Death
☐ Reverse Engineers	☐ Government	☐ Security	☐ Threats	☐ Insanity
☐ Col. Colin Henderson	☐ Government	☐ Security	☐ Subterfuge	☐ Manipulation
☐ Ed Funsch	☐ Government	☐ Control	☐ Possession	☐ Insanity
☐ Duane Barry	☐ Government	☐ Survival	☐ Violence	☐ Abduction
☐ Faciphaga Emascuata	☐ Government	☐ Knowledge	☐ Manipulation	☐ Physiological
☐ Cigarette Smoking Man	☐ Government	☐ Ideology	☐ Threats	☐ Manipulation
☐ Alien D.N.A. Steroid Prog.	☐ Government	☐ Knowledge	☐ Subterfuge	☐ Physiological
☐ Eugene Victor Tooms	☐ Evolutionary	☐ Survival	☐ Subterfuge	☐ Death
☐ Central Operating Sys./AI	☐ Evolutionary	☐ Security	☐ Violence	☐ Manipulation
☐ Eve	☐ Evolutionary	☐ Knowledge	☐ Violence	☐ Abduction
☐ Arthur Grable	☐ Evolutionary	☐ Knowledge	☐ Possession	☐ Death
☐ The Host	☐ Evolutionary	☐ Survival	☐ Violence	☐ Physiological
☐ Augustus Cole	☐ Evolutionary	☐ Control	☐ Manipulation	☐ Death
☐ Dr. Banton	☐ Evolutionary	☐ Ideology	☐ Threats	☐ Manipulation
☐ Leonard	☐ Evolutionary	☐ Control	☐ Violence	☐ Death
☐ Cecil L'ively	☐ Evolutionary	☐ Control	☐ Threats	☐ Death
☐ B.J. Morrow	☐ Primordial	☐ Control	☐ Possession	☐ Insanity
☐ Jersey Devil	☐ Primordial	☐ Security	☐ Violence	☐ Death
☐ The Swarm	☐ Primordial	☐ Survival	☐ Violence	☐ Abduction
☐ Volcanic Spore	☐ Primordial	☐ Survival	☐ Manipulation	☐ Physiological
☐ Lucas Henry	☐ Primordial	☐ Control	☐ Violence	☐ Abduction
☐ Leonard Vance	☐ Primordial	☐ Knowledge	☐ Manipulation	☐ Physiological
☐ Donnie Pfaster	☐ Primordial	☐ Ideology	☐ Subterfuge	☐ Death
☐ Sheriff Tom Arens	☐ Primordial	☐ Ideology	☐ Subterfuge	☐ Insanity
☐ Warren James Dupre	☐ Occult	☐ Survival	☐ Possession	☐ Abduction
☐ The Manitou	☐ Occult	☐ Control	☐ Violence	☐ Death
☐ The Vampire	☐ Occult	☐ Survival	☐ Subterfuge	☐ Death
☐ Ancestor Spirits	☐ Occult	☐ Ideology	☐ Threats	☐ Physiological
☐ Mrs. Paddock	☐ Occult	☐ Ideology	☐ Threats	☐ Death
☐ Colonel Wharton	☐ Occult	☐ Knowledge	☐ Subterfuge	☐ Insanity
☐ Michael Holvey	☐ Occult	☐ Ideology	☐ Possession	☐ Physiological
☐ The Poltergeist	☐ Occult	☐ Security	☐ Threats	☐ Manipulation

Il y a plusieurs cartes qui changent les mots clés d'une autre carte . Quand cela survient, seul le mot clé est changé, le reste de la carte reste inchangé .

D. Les ressources

Un mot clé particulier qui vaut une mention spéciale est " **ressource** " . Le mot clé ressource apparaîtra sur certaines cartes .



Une carte avec le mot clé ressource reste en jeu sur la section de table établie par le mot clé sur la carte .

Si aucune section de table n'est indiquée sur la carte, placez la carte à l'endroit dans votre section de bureau .

Ces cartes restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou que le critère pour leur retrait (s'il est enregistré sur la carte ressource) est rencontré . Quand cela survient, la carte est déplacée sur votre pile de défausse .

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



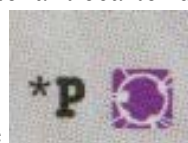
chacune . Le joueur enquêteur doit annoncer combien de cartes il achète et le faire ainsi en un temps . Il ne peut pas acheter certaines cartes et choisir d'en acheter plus ultérieurement . Voyez la section **A. Réserve de ressources** page 6 .

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

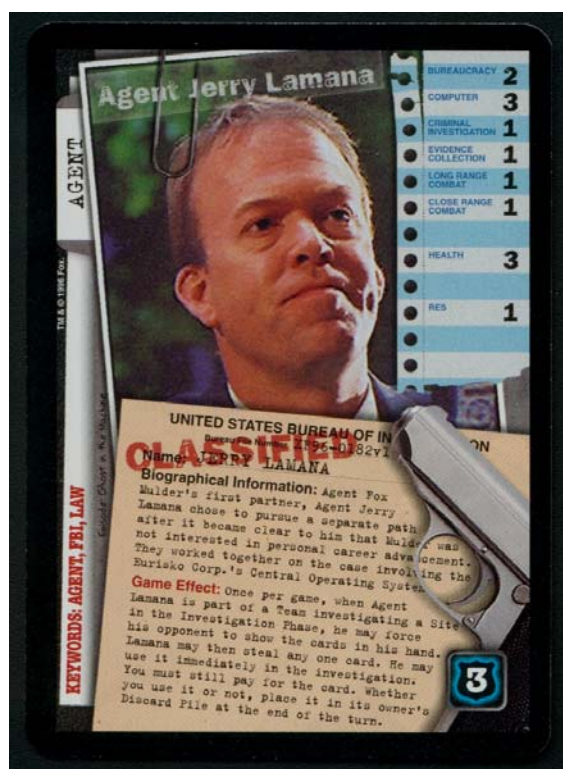
. Acheter des cartes est fait après que les cartes avec des points de ressource aient été vendues . Chaque joueur doit annoncer combien de cartes il achète et le faire ainsi en un seul temps et ne peut pas acheter certaines et choisir d'en acheter d'autres plus tard . Voir la section **B. La réserve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



et tire deux

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



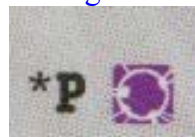
Les maintenant à la possibilité de gagner des points de conspiration

. Les peut



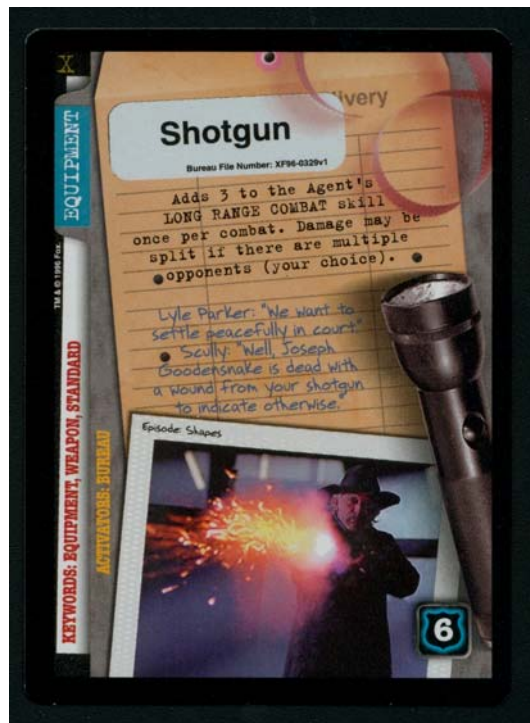
échanger des cartes avec une icône de point de ressources

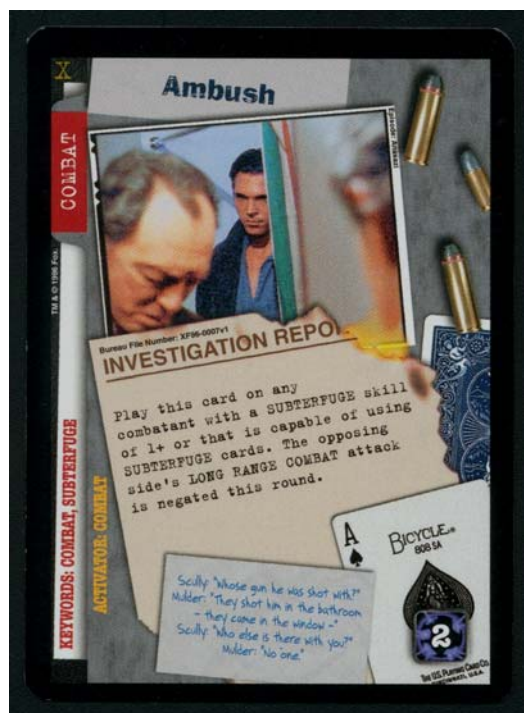
, une icône P



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 :

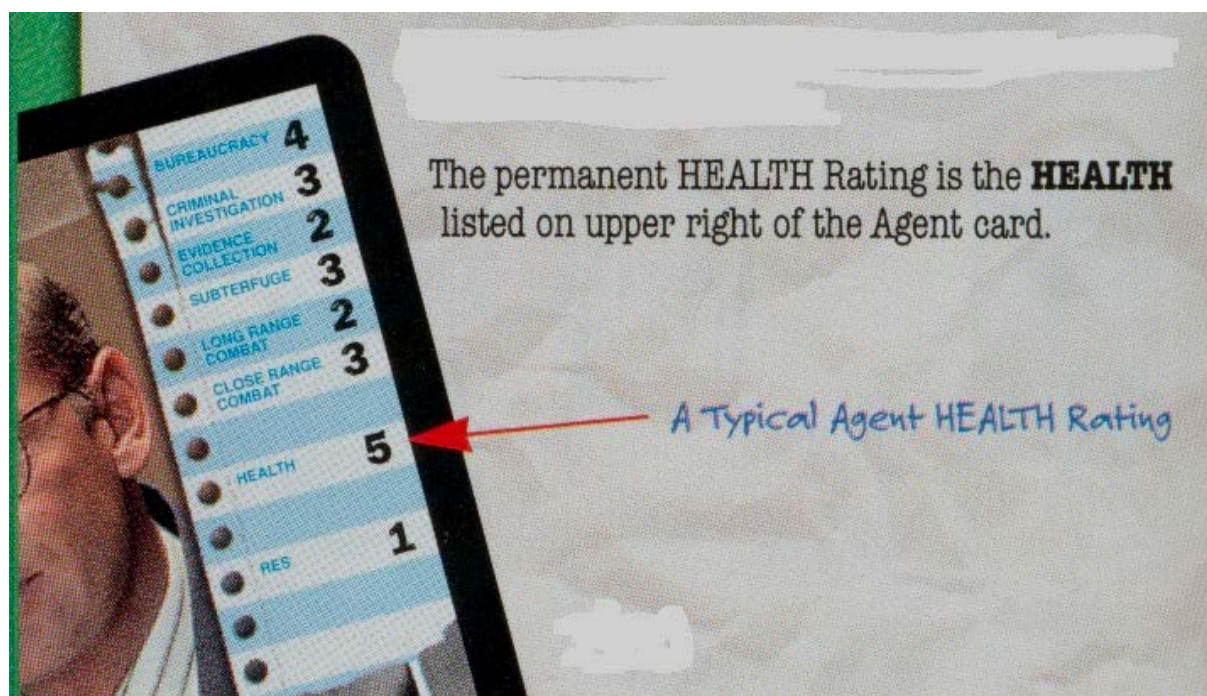
Les agents avec un taux de santé permanent de 3 ou moins :
guérissent d'un point de dommages maintenant .

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 .

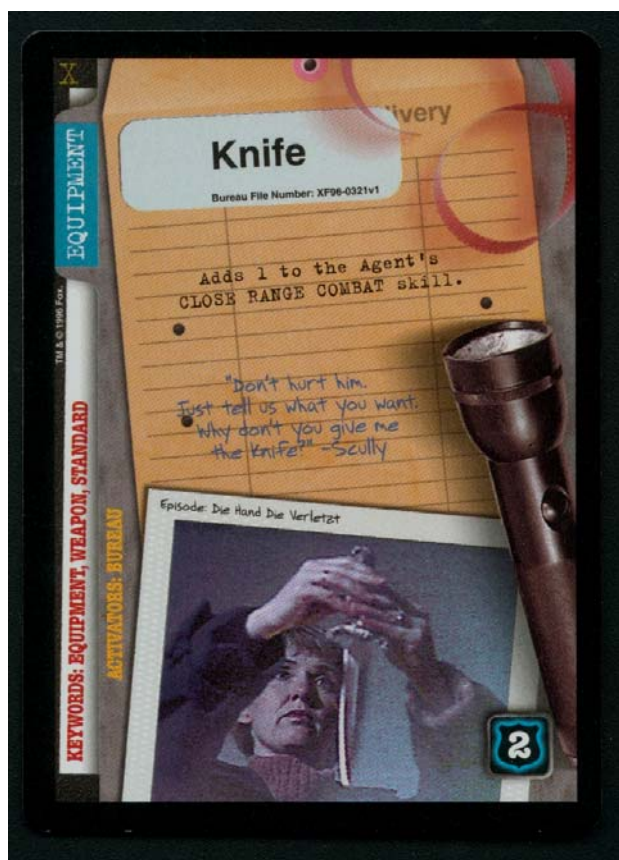
Il fait ceci pour montrer que Mulder a pris la totalité de ses 5 points de santé en dommage et que Kosseff a pris la totalité de ses 3 points aussi .

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 .

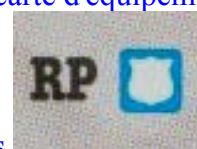
Aucun agent ne peut quitter l'hôpital à ce tour puisqu'ils doivent avoir au moins 3 points de santé pour le faire .

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 .

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 joués 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 Kosséff 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 .

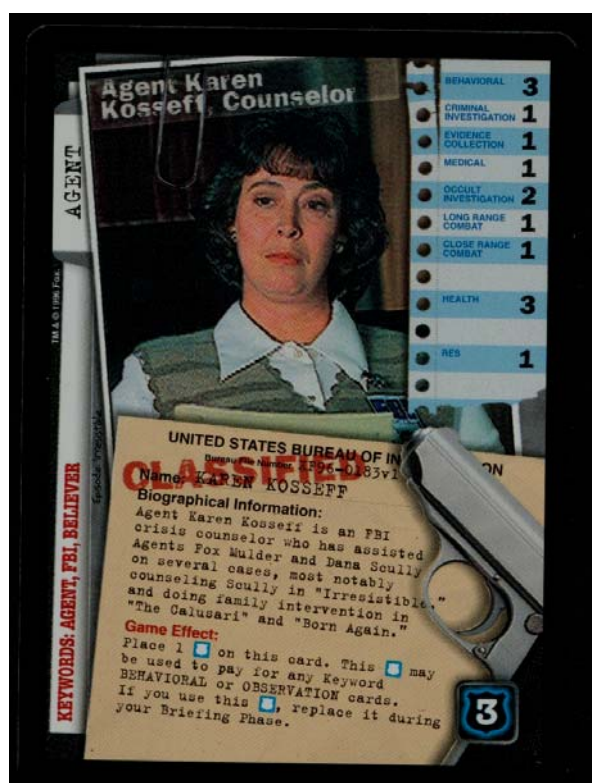
Voyez la section combat au paragraphe 2 du paragraphe F de ce chapitre VI pour plus d'informations .

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 .

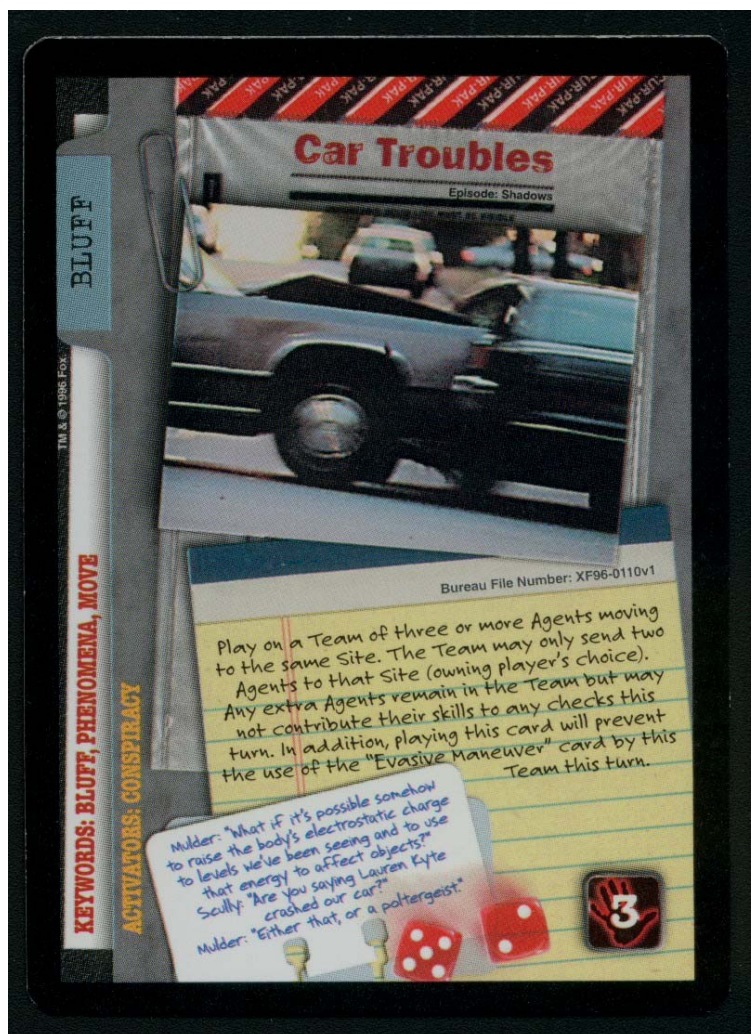
Exemple de tour : la phase d'enquête

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



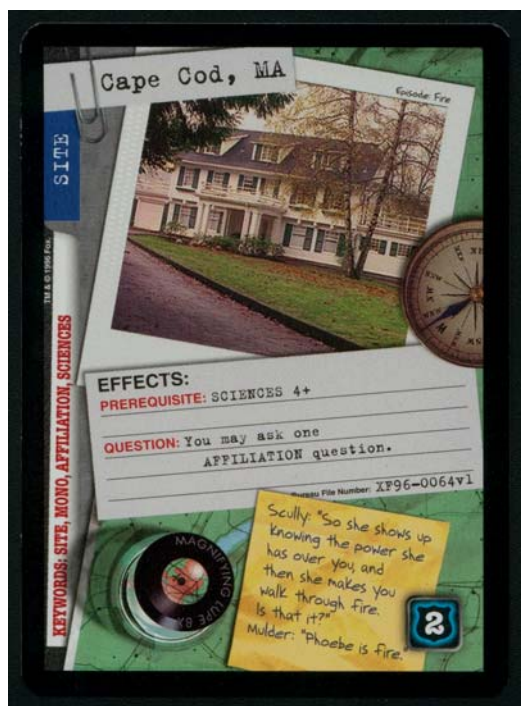
en moins. Les a maintenant 14 points



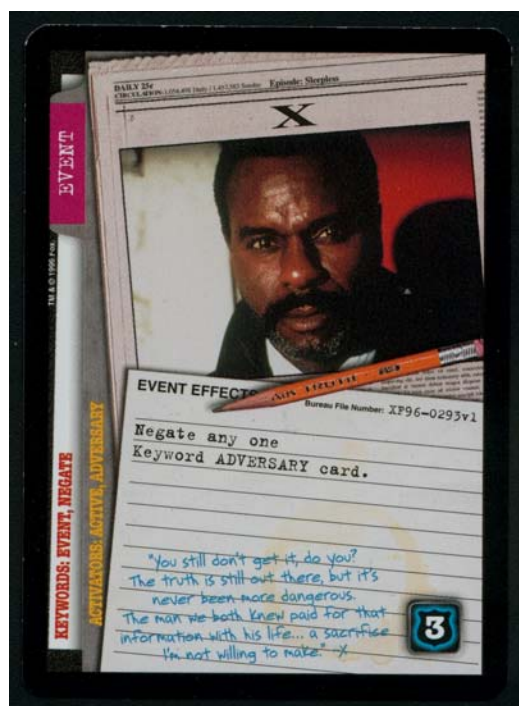
dans sa réserve de

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 .

2. Combat

Quand vous rencontrez un adversaire qui n'est pas négativé (éliminé), le combat suivra . A moins qu'un adversaire ne joue une carte qui lui permette spécifiquement de faire ainsi, un seul adversaire peut être rencontré en même temps . Donc, si les joueurs opposés au joueur dit actif veulent jouer plus qu'un adversaire, chacun est résolu durant un combat séparé .

Le combat typiquement survient en 2 phases . La première phase est **le combat à longue portée (CLP)** et le second est **le combat à courte portée (CCP)** . Une seule phase de combat à longue portée survient . Après le combat à longue portée, des phases de combat à courte portée sont répétées jusqu'à ce que l'adversaire soit tué ou que tous les agents soient envoyés à l'hôpital . Tous les dommages infligés durant chaque phase surviennent simultanément . Ainsi, il est possible pour un agent ou un adversaire d'être retiré par le combat et encore d'infliger un dommage pour cette phase .

a. Combat à longue portée

Le combat débute typiquement avec un **combat à longue portée (CLP)** . Certains adversaires attaqueront par surprise ou par d'autres méthodes spéciales impliquant l'omission de ce combat à longue portée mais ceci sera établi sur la carte spécifique .

La compétence au combat à longue portée est enregistrée sur les cartes d'adversaire et d'agents . Un **sous programme de contrôle des compétences** doit être initié pour déterminer le dommage fait par les agents et l'adversaire.

Voyez la section du sous programme de contrôle des compétences au paragraphe 1 du paragraphe F de ce chapitre VI page 28 . Ajoutez les chiffres de combat à longue portée de tous les combattants pour déterminer le montant de dommages faits .

Les cartes de combat sont maintenant jouées et leurs effets ajoutés . Voyez la section des cartes de combat de ces règles pour plus d'informations au paragraphe d du paragraphe 2 du paragraphe F de ce chapitre page 37 . Ajoutez aussi les modificateurs de tout équipement qui s'ajoute au combat à longue portée .

Les dommages infligés par des agents peuvent être appliqués séparément s' il y a des cibles multiples . Cependant, les dommages de chaque agent particulier ne peuvent pas être répartis . Les dommages infligés par un simple adversaire sur une équipe d'agents sont alloués à un seul agent . Chaque joueur décide quel adversaire recevra les dommages infligés . Un agent est déplacé à l'hôpital quand son taux de santé a été réduit à 0 . Toute réduction qui résulte dans un taux de santé négatif pour un agent est considérée comme un niveau de santé de 0 .

Aucun taux négatif de santé ne peut survenir . Un adversaire est tué (et mis dans la pile de défausse) quand son taux de santé a été réduit à 0 . Certains adversaires n'auront pas de capacité de combat à longue portée . Ceci est noté par l'abréviation **N/A (Not applicable : non applicable)**, enregistrée à la place de son chiffre de combat à longue portée.

Si l'adversaire a été tué ou si tous les agents ont été envoyés à l'hôpital, le combat se termine, sinon, le combat continue avec des **phases de combat à courte portée** .

b. Combat à courte portée

Le combat à courte portée (CCP) suit la phase de combat à longue portée . La compétence en combat à courte portée est enregistrée sur les cartes d'adversaire et d'agents . De nouveau, les joueurs peuvent utiliser les cartes de combat .

Voyez la section cartes de combat de ces règles dans le paragraphe d du paragraphe 2 du paragraphe F de ce chapitre VI page 37 . Un sous programme de vérification des compétences doit être de nouveau initié pour déterminer des dommages occasionnés par à la fois l'adversaire et les agents .

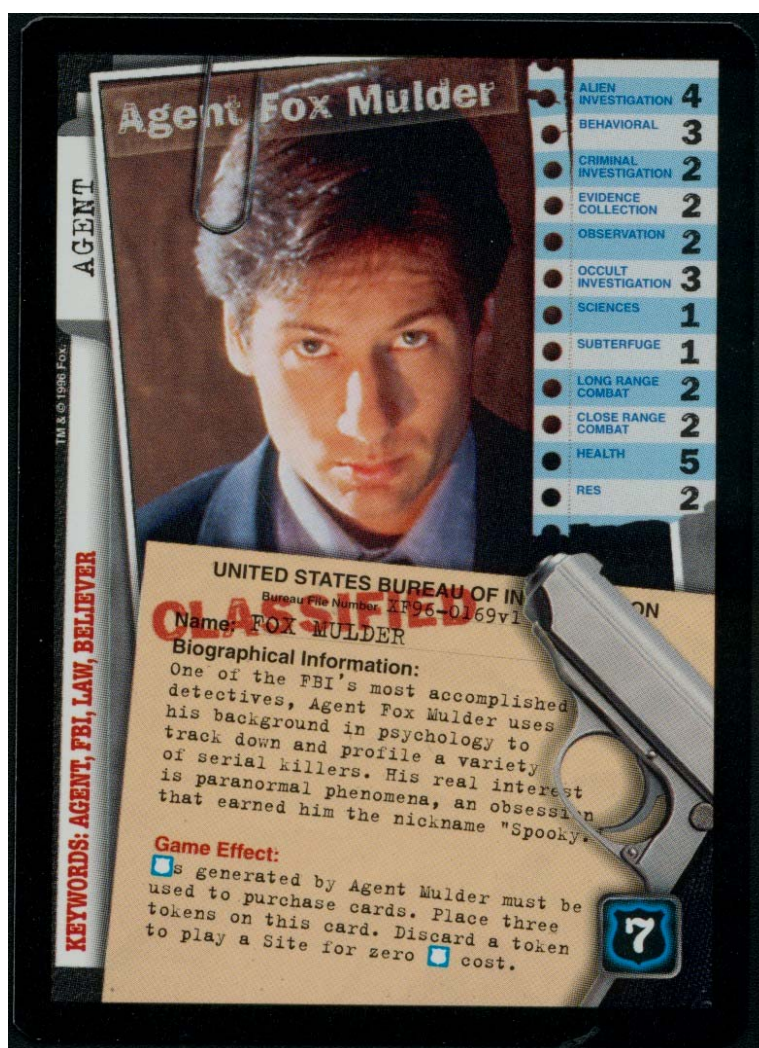
Voyez la section du sous programme de vérification des compétences de ces règles au paragraphe 1 du paragraphe F de ce chapitre VI page 28. Ajoutez les effets de toutes les cartes de combat . Ajoutez aussi les modificateurs de tout équipement qui s'ajoute au combat à courte portée . Appliquez les résultats de la même manière que le combat à longue portée . Quand tous les agents sont envoyés à l'hôpital ou que la santé de l'adversaire est réduite à 0, le combat se termine . Sans tenir compte du résultat du combat, la carte d'adversaire est placée sur la pile de défausse de son joueur propriétaire après la fin du combat . Si le combat n'a pas encore été résolu, répétez les phases de combat à courte portée jusqu'à ce que l'adversaire soit tué ou que tous les agents aient été envoyés à l'hôpital .

NB : un agent avec une santé plus grande que 0 peut rester dans le champ et n'est pas obligé d'aller à l'hôpital à moins que l'effet d'une carte l'établisse autrement . S'ils choisissent d'aller à l'hôpital, ils ne peuvent pas le quitter à moins qu'il n'aient 3 points de santé ou qu'ils soient complètement guéris . Voyez la section de phase de guérison pour plus d'information à la phase B de ce chapitre .

NB : les témoins avec des caractéristiques de santé sont traités comme des agents dans les phases de combat . Ainsi les cartes de combat peuvent être utilisées sur un témoin possédant un taux de santé . Si la santé d'un témoin est réduite à 0, déplacez la carte témoin dans la pile de défausse du joueur propriétaire .

c. Suivi des dommages

Afin de suivre les dommages, vous aurez besoin d'un type de jetons . Cela peut être aussi simple que des pièces de monnaie ajoutées pour chaque point de dommages reçu ou retiré pour chaque point de guérison . Une méthode et l'utilisation d'un dé à 6 faces . Par exemple l'agent Mulder (taux de santé de 5) a reçu 3 points de dommages dans un combat .



Placez un dé à 6 faces sur sa carte avec le chiffre 3 au dessus . Ceci symbolise qu'il a pris 3 points de dommages et qu'il lui reste deux points de santé .

Maintenant, supposons qu'il prend 3 autres points de dommages . Mulder a pris un total de 6 points de dommages . Comme la santé d'un agent ne peut pas tomber en dessous de 0, Mulder a maintenant un taux de santé de 0 .

Mulder est immédiatement déplacé à l'hôpital et ne peut pas faire contribuer ses capacités à un quelconque contrôle des compétences . Placez le chiffre 5 au dessus . Ceci symbolise qu'il a besoin de recouvrir 5 points de santé pour être à sa pleine capacité . Durant le prochain tour, le dé est changé, pour montrer le chiffre 3 au dessus, symbolisant la guérison de 2 points, un taux de santé actuel de 2 points mais 3 points restent nécessaires en guérison pour que Mulder recouvre une santé complète . Si Mulder quitte avant de récupérer une pleine santé, souvenez-vous qu'il doit avoir un minimum de 3 points de santé pour partir . Le dé indiquant son dommage actuel subi reste sur la carte d'agent . Une autre méthode efficace est l'utilisation de jetons, par exemple des pièces de monnaie, placez une pièce de monnaie sur la carte de l'agent pour chaque point de dommages qu'il reçu . Ces pièces de monnaie sont de façon similaire retirées lorsqu'un agent guéri à l'hôpital .

Expérimentez et utilisez une quelconque méthode que vous trouvez la plus adaptée .

d. Les cartes de combat

Les cartes de combat peuvent être payées et jouées durant à la fois les phases de combat à longue portée et les phases de combat à courte portée et typiquement augmentent ou réduisent les dommages infligés .



Certaines cartes de combat auront une icône en arrière-plan du nombre du coût



au lieu d'une icône de points de ressources ou de points de conspiration



. Ceci signifie que soit le joueur de la conspiration, soit le joueur actif peuvent utiliser ces cartes . La carte doit être payée par quiconque l'utilise (le joueur actif ou le joueur de la conspiration) .

Chaque joueur peut utiliser autant de cartes de combat qu'il le désire, pourvu que leur coût soit payé .

NB : les cartes de combat sont les seules cartes qui peuvent être jouées dans un sous programme de vérification des capacités de combat .

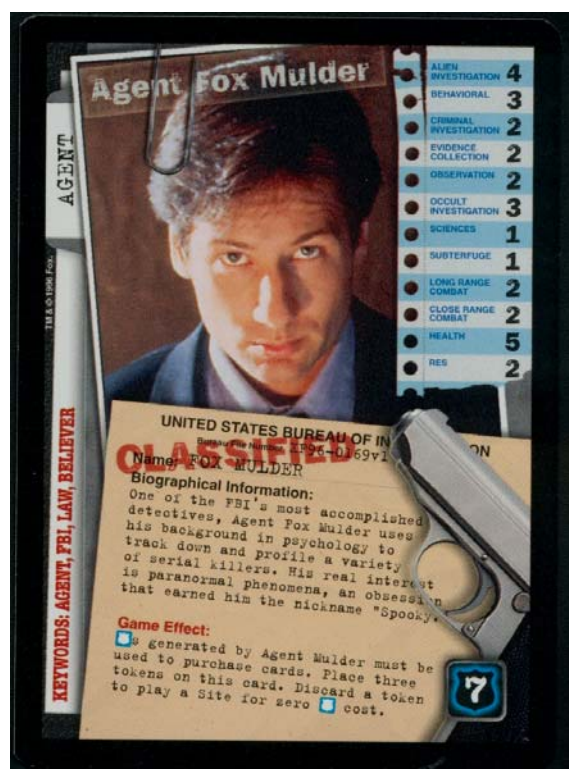
Le joueur qui a joué l'adversaire a la possibilité de payer et de jouer la première carte de combat . Après tout joueur peut payer et jouer des cartes de combat . Les cartes de combat sont résolues sur la base de la séquence, dernière carte jouée / première carte résolue . Les résultats sont alors appliqués à la phase de combat spécifique .

Exemple de tour : combat

Le combat commence avec une phase de combat à longue portée. L'adversaire " Good people, good food " n'a pas de compétence de combat à longue portée et ainsi ne crée pas des dommages durant cette phase .



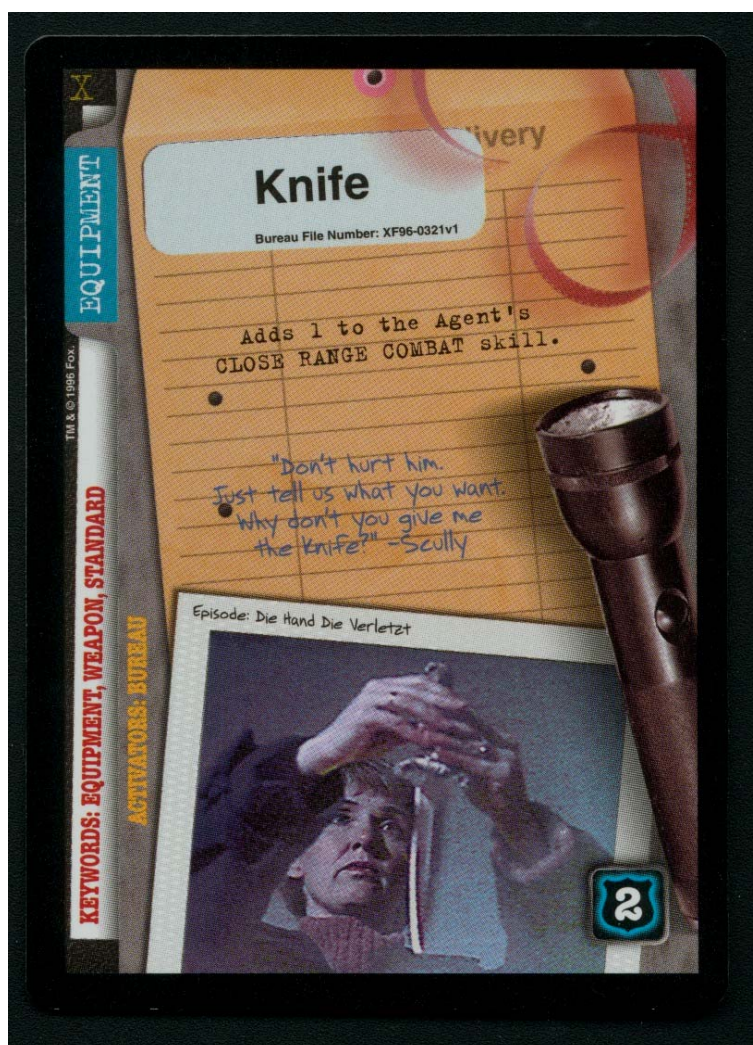
Mulder a une capacité de combat à longue portée de 2 et Kosseff a une capacité de combat à longue portée de 1 .



Aucun joueur ne choisit de jouer des cartes de combat . Les agents infligent 3 points de dommages durant la phase de combat à longue portée . Les place 3 jetons sur la carte d'adversaire correspondant au 3 points de dommages infligés .

Le combat se poursuit avec la phase de combat à courte portée . Les phases de courte portée seront répétées jusqu'à ce que tous les agents sont envoyés à l'hôpital ou que l'adversaire soit tué .

Dans le combat à courte portée, Mulder a une capacité de combat à courte portée de 2 et Kosseff, une capacité de combat à courte portée de 1 . Mulder a aussi le couteau qu'il a réquisitionné précédemment, qui ajoute 1 point à la capacité de combat à courte portée .



Les agents ont fait un dommage additionnel d'une valeur de 4 pour un total cumulatif de 7 . L'adversaire crée 3 points de dommages . Les assigne les 3 points de dommages à Kosseff, résultant pour elle en un taux de santé de 0 . Randy immédiatement joue une carte de combat . C'est la carte " First aid " qui immédiatement guérit un point de dommages pour un coût de 0 point de ressources .



Randy l'utilise pour ajouter un point de santé à l'agent Kosseff et l'empêche ainsi d'aller à l'hôpital . Il reste maintenant à l'adversaire 3 points de santé et à Kosseff 1 point de santé . Une autre phase de combat à courte portée survient . Les agents de Randy créent des dommages additionnels d'une valeur de 4 et la santé de l'adversaire est dépassée . La carte de l'adversaire est déplacée jusqu'à la pile de défausse de Les . L'adversaire crée encore 3 points de dommages . Les assigne les dommages à Kosseff qui, maintenant, a une santé de 0 et est immédiatement déplacée à l'hôpital avec 3 jetons placés sur sa carte .

3. Résolution du site

Si l'équipe d'agents enquêteurs satisfait avec succès au prérequis du site, après que toutes les cartes aient été jouées et résolues, ils peuvent poser au joueur dirigé, une question de **caractéristique** spécifique à son X File comme établi sur la carte site . Le joueur adversaire doit être capable de répondre à cette question avec soit un oui, soit un non . Le joueur enquêteur peut aussi choisir de deviner l'identité de X File de l'adversaire en plus . Si l'estimation de l'identité est correcte, le joueur enquêteur a gagné la partie . Si l'estimation est incorrecte, une pénalité est établie . La pénalité est que le joueur dont le X File a été identifié de façon incorrecte peut maintenant poser une question au joueur enquêteur . Cette question peut être une question de caractéristique spécifique comme indiquée sur la carte de site qui vient juste d'être résolue ou une question sur l'identité de X File du joueur enquêteur . Si le joueur devine de façon incorrecte, il n'y a pas de pénalité . Après que toutes les questions aient été posées, la carte site est déplacée jusqu'à la pile de défausse .

Des exemples de questions appropriées sont :

" Est ce que l'affiliation de ton X File est un alien " ? ou

" Est ce que la méthode de ton X File est la violence " ? ou
 " Est ce que le résultat de ton X File est la mort " ?

X-FILES	Affiliation	Motive	Method	Result
☐ Alien Abductors	☐ Alien	☐ Knowledge	☐ Subterfuge	☐ Abduction
☐ Arctic Worm	☐ Alien	☐ Survival	☐ Possession	☐ Insanity
☐ Brother Martin	☐ Alien	☐ Knowledge	☐ Violence	☐ Death
☐ Alien Conservationist	☐ Alien	☐ Ideology	☐ Subterfuge	☐ Abduction
☐ Dod Kalm	☐ Alien	☐ Control	☐ Manipulation	☐ Physiological
☐ The Gregors	☐ Alien	☐ Security	☐ Manipulation	☐ Manipulation
☐ Alien Listeners	☐ Alien	☐ Ideology	☐ Subterfuge	☐ Manipulation
☐ Alien Experimenters	☐ Alien	☐ Survival	☐ Possession	☐ Death
☐ John Barnett	☐ Government	☐ Control	☐ Violence	☐ Death
☐ Reverse Engineers	☐ Government	☐ Security	☐ Threats	☐ Insanity
☐ Col. Colin Henderson	☐ Government	☐ Security	☐ Subterfuge	☐ Manipulation
☐ Ed Funsch	☐ Government	☐ Control	☐ Possession	☐ Insanity
☐ Duane Barry	☐ Government	☐ Survival	☐ Violence	☐ Abduction
☐ Faciphaga Emasculata	☐ Government	☐ Knowledge	☐ Manipulation	☐ Physiological
☐ Cigarette Smoking Man	☐ Government	☐ Ideology	☐ Threats	☐ Manipulation
☐ Alien D.N.A. Steroid Prog.	☐ Government	☐ Knowledge	☐ Subterfuge	☐ Physiological
☐ Eugene Victor Tooms	☐ Evolutionary	☐ Survival	☐ Subterfuge	☐ Death
☐ Central Operating Sys./AI	☐ Evolutionary	☐ Security	☐ Violence	☐ Manipulation
☐ Eve	☐ Evolutionary	☐ Knowledge	☐ Violence	☐ Abduction
☐ Arthur Grable	☐ Evolutionary	☐ Knowledge	☐ Possession	☐ Death
☐ The Host	☐ Evolutionary	☐ Survival	☐ Violence	☐ Physiological
☐ Augustus Cole	☐ Evolutionary	☐ Control	☐ Manipulation	☐ Death
☐ Dr. Banton	☐ Evolutionary	☐ Ideology	☐ Threats	☐ Manipulation
☐ Leonard	☐ Evolutionary	☐ Control	☐ Violence	☐ Death
☐ Cecil L'Ively	☐ Evolutionary	☐ Control	☐ Threats	☐ Death
☐ B.J. Morrow	☐ Primordial	☐ Control	☐ Possession	☐ Insanity
☐ Jersey Devil	☐ Primordial	☐ Security	☐ Violence	☐ Death
☐ The Swarm	☐ Primordial	☐ Survival	☐ Violence	☐ Abduction
☐ Volcanic Spore	☐ Primordial	☐ Survival	☐ Manipulation	☐ Physiological
☐ Lucas Henry	☐ Primordial	☐ Control	☐ Violence	☐ Abduction
☐ Leonard Vance	☐ Primordial	☐ Knowledge	☐ Manipulation	☐ Physiological
☐ Donnie Pfaster	☐ Primordial	☐ Ideology	☐ Subterfuge	☐ Death
☐ Sheriff Tom Arens	☐ Primordial	☐ Ideology	☐ Subterfuge	☐ Insanity
☐ Warren James Dupre	☐ Occult	☐ Survival	☐ Possession	☐ Abduction
☐ The Manitou	☐ Occult	☐ Control	☐ Violence	☐ Death
☐ The Vampire	☐ Occult	☐ Survival	☐ Subterfuge	☐ Death
☐ Ancestor Spirits	☐ Occult	☐ Ideology	☐ Threats	☐ Physiological
☐ Mrs. Paddock	☐ Occult	☐ Ideology	☐ Threats	☐ Death
☐ Colonel Wharton	☐ Occult	☐ Knowledge	☐ Subterfuge	☐ Insanity
☐ Michael Holvey	☐ Occult	☐ Ideology	☐ Possession	☐ Physiological
☐ The Poltergeist	☐ Occult	☐ Security	☐ Threats	☐ Manipulation

Vous ne pouvez pas poser des questions comme :

" Quelle est ton affiliation ? "

ou " Est ce que ton affiliation à 6 lettres ou moins " ?

Si le prérequis du site n'a pas été satisfait, la carte du site est placée sur la pile de défausse .
 Après que tous les sites enquêtés aient été résolus, tous les sites restant sans carte bluff sous

eux, sont déplacés à la pile de défausse . Tous les sites restant avec des cartes bluff sous eux restent dans la section du champ d'investigation jusqu'à ce qu'ils soient enquêtés durant un tour ultérieur ou que la partie se termine . Les sites peuvent seulement être enquêtés par le joueur qui a joué le site . Si un joueur ne choisit pas d'enquêter sur des sites pour un tour spécifique, tous les joueurs peuvent encore payer et jouer des cartes quelconques qui peuvent s'y appliquer .

G. Phase du compte rendu de mission

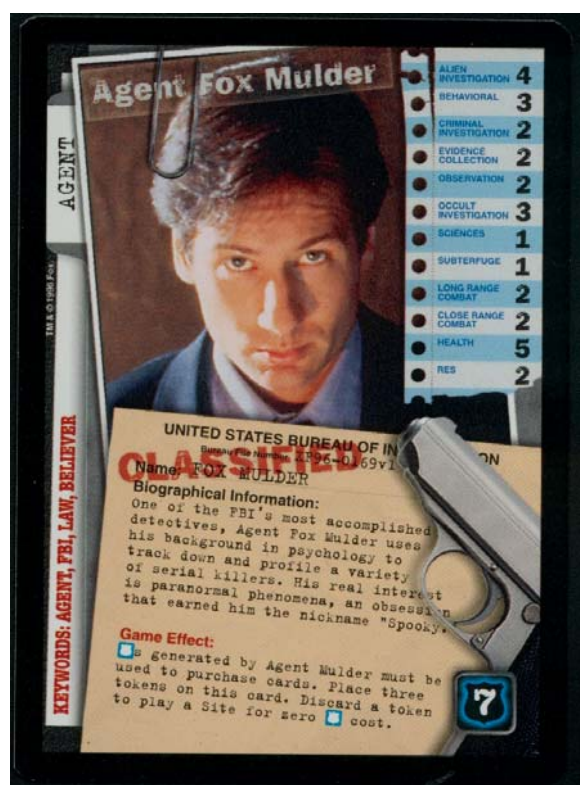
La phase du compte rendu de mission est la phase finale dans le tour de chaque joueur . Tous les joueurs peuvent maintenant écarter des cartes .

Après avoir écarté des cartes, la taille de votre main doit être de 7 cartes ou de moins de 7 cartes . Si vous avez plus que 7 cartes, vous devez écarter jusqu'à ce qu'il ne reste pas plus que 7 .

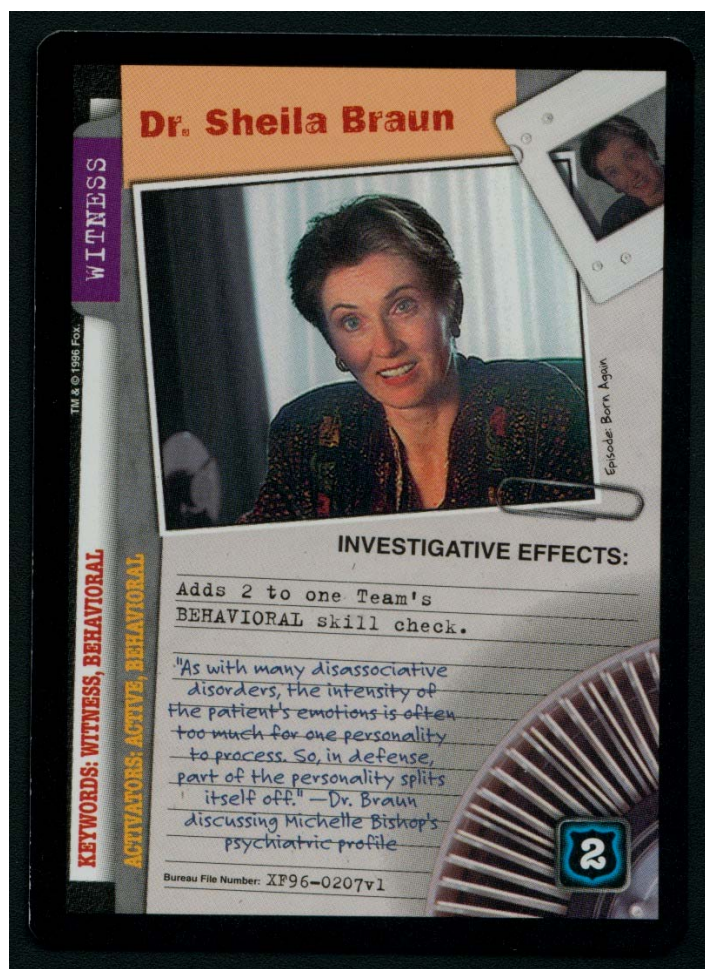
Après la phase du compte rendu de mission, le tour est achevé . Le prochain joueur à gauche maintenant commence son tour et la séquence du tour est répétée .

Exemple de tour : conclusion de la phase d'enquête et phase du compte rendu de mission

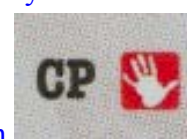
Il reste maintenant à Randy seulement l'agent Mulder avec une capacité de Behavioral (connaissances psychologiques) de 3 points . La carte de site " Aubrey MO " a un prérequis de Behavioral (connaissances psychologiques) de 4 ou plus .



Randy maintenant paie 2 points de ressources pour la carte témoin " Docteur Sheila Braun " qui ajoute 2 points à une vérification des compétences en connaissance psychologique .



Randy maintenant à 0 point dans sa réserve de ressources . Randy est à sec en



points de ressources . Et Les est à sec en points de conspiration , si bien que les deux joueurs ne peuvent plus jouer de carte . Les agents de Randy ont un niveau de compétences de connaissances psychologiques de 5 (Mulder 3, carte témoin de 2) et réussissent avec succès le prérequis du site de connaissances psychologiques de 4 ou plus . La carte " Aubrey MO " permet à Randy de poser une question de motif .



Randy demande à Les si le motif du X File est la survie . La réponse est non et la partie continue .

Randy choisit de ne pas deviner l'identité de X File de Les pour l'instant . Il est maintenant temps pour la phase du compte rendu de mission . Comme il reste à Randy et à Les 5 cartes, aucun joueur n'a besoin d'écarter les cartes, le tour de Randy est terminé et maintenant c'est le tour de Les .

VII. Changement multi-joueurs

Dans un jeu avancé, il y a quelques changements subtils qui prennent place quand de multiples joueurs sont concernés . Cette section examinera ces changements .

A. Changement multi-joueurs pour la phase d'instruction

Quand chaque joueur à la possibilité de rendre des cartes en coût de points de ressources



pour créer des points de conspiration



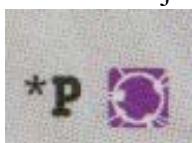
, le joueur à gauche du joueur enquêteur doit le faire le premier . Après que chaque joueur ait fini, continuez jusqu'au prochain joueur à la gauche jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu la possibilité de rendre les cartes .

B. Changement multi-joueurs pour la phase d'instruction de l'enquête

Dans un jeu multi-joueurs, le joueur enquêteur doit maintenant annoncer l'adversaire spécifique auquel chaque question de site est dirigée . Ceci est fait par défaut dans un jeu à deux joueurs comme il y n'a qu'un seul adversaire . Le joueur enquêteur peut seulement poser la question du site à un seul adversaire . Une fois que le site a été dirigé sur cet adversaire particulier, cette question ne peut pas être changée .

C. Changement multi-joueurs pour le sous programme de vérification des compétences

Durant un sous programme de vérification des compétences, tous les joueurs peuvent payer et jouer des cartes . Le joueur enquêteur peut seulement jouer des cartes avec un coût en points

de ressource  ou en icône  . Le joueur dirigé peut seulement

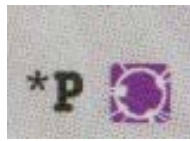
jouer les cartes avec un coût en points de conspiration  ou avec une icône



. Les autres joueurs qui ne sont ni le joueur enquêteur, ni le joueur dirigé peuvent jouer n'importe quelle carte .

Dans ce cas, les cartes en points de ressource  sont payées à partir de la réserve

de ressource, les cartes avec icône de points de conspiration  sont payées à

partir de la réserve de conspiration et les cartes avec l'icône  sont payées à partir du type de réserve que la carte favorise .

Si la carte aide les agents, elle est payée à partir de la réserve de ressources . Si une carte aide la conspiration, elle est payée à partir de la réserve de conspiration .

D. Changement multi-joueurs pour la phase d'enquête

Les réponses à toutes les questions d'identité et de caractéristique sont données en secret .

E. Le jeu des cartes

Dans un jeu multi-joueurs, les cartes doivent être payées par le joueur qui les possède . Les



joueurs ne peuvent pas donner des points de conspiration ou des points de



ressource à d'autres joueurs ou combiner des fonds pour payer une carte .
Toutes les autres règles s'appliquent comme dans une partie à deux joueurs .

VIII. Règles optionnelles

Les règles suivantes sont conçues pour ajouter du plaisir et de l'intrigue à l'expérience du jeu de **cartes à collectionner X Files** . Elles ne font pas partie des règles officielles et vous pouvez choisir de jouer avec certaines ou toutes comme vous le désirez . Afin d'utiliser une règle optionnelle, les deux joueurs doivent l'accepter .

Si un joueur fait une objection, une règle optionnelle peut ne pas être utilisée .

A. Façon de jouer et construction de son jeu

Les deux règles optionnelles suivantes sont conçues pour plus centrer le résultat du jeu autour de la façon de jouer et de la construction de son jeu . Les deux règles peuvent être utilisées ensemble ou séparément . Ce sont :

1. Lorsqu'il a enquêté avec succès une carte d'un site, l'enquêteur peut poser une question de caractéristique **ou bien** deviner l'identité du X File de l'adversaire mais pas les deux .

2. Un joueur a seulement une chance de deviner l'identité de X File l'adversaire par partie . Si une hypothèse incorrecte est faite, votre adversaire gagne automatiquement .

B. Les cartes de tueurs

Certaines cartes auront le mot clé "**killer**" . Ces cartes peuvent définitivement retirer les agents du jeu . Pour la pratique du jeu, ces cartes sont optionnelles . Les deux joueurs doivent accepter de les utiliser pendant la partie .

Si l'un ou l'autre des joueurs fait une objection, ces cartes peuvent ne pas être utilisées . Les cartes de tueurs peuvent être amusantes à utiliser mais peuvent aussi créer de sérieux déséquilibres durant la partie .

Si vous jouez le jeu avancé de X Files en utilisant les cartes de " killers " (tueurs), une autre façon de gagner la partie est ajoutée . Vous pourriez maintenant gagner la partie en retirant définitivement tous les agents de l'adversaire du jeu . Ceci est néanmoins un événement rare en utilisant ces cartes .

C. Les pouvoirs du X File

Les pouvoirs du X File sont conçus pour ajouter du parfum et de la stratégie en choisissant un X File . Ils sont optionnels . Les deux joueurs doivent tomber d'accord pour utiliser les pouvoirs du X File dans une partie de jeu avancé .

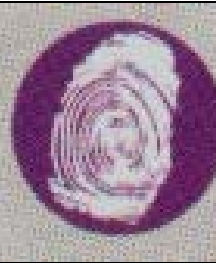
Lorsque votre adversaire est proche d'identifier votre X File, celui-ci obtient des pouvoirs supplémentaires pour contrarier les projets des agents . Ces pouvoirs sont basés sur la caractéristique spécifique que votre adversaire connaît . Avant d'utiliser un quelconque de ces pouvoirs, le joueur contrôlant le X File doit annoncer la caractéristique spécifique de son X File qui lui permet d'utiliser un pouvoir .

Ceci pourrait sembler répétitif dans un jeu à deux joueurs mais a une signification dans un jeu multi-joueurs puisque tous les joueurs ne pourraient pas avoir déjà identifié la caractéristique . En outre, vous pouvez choisir d'annoncer une caractéristique particulière à tous les adversaires et d'obtenir l'effet spécial correspondant . Le pouvoir du X File obtenu avec une caractéristique spécifique étant révélée sont :

1. Affiliation

TYPE	ICONE	LE POUVOIR REVELE
alien		Les adversaires extra-terrestres peuvent être joués sur n'importe quel site .
evolutionary (évolutionniste)		Les adversaires appartenant à l'évolutionniste peuvent être joués sur n'importe quel site .
government (gouvernement)		Les adversaires du gouvernement peuvent être joués sur n'importe quel site .
occult (occulte)		Les adversaires occultes peuvent être joués sur n'importe quel site .
primordial		Les adversaires primordiaux peuvent être joués sur n'importe quel site .

2. Méthodes

TYPE	ICONE	LE POUVOIR REVELE
Manipulation		Vous pouvez jouer des événements payés avec des points de conspiration  pour un point de conspiration de moins .
Possession		Placez deux jetons sur votre X File . Défaussez un jeton pour forcer l'un des agents de vos adversaires qui a été atteint d'un combat ce tour à attaquer sa propre équipe immédiatement . L'agent est sous votre contrôle et combattra jusqu'il soit réduit à une santé de 0 ou le combat finisse .
Subterfuge		Vous pouvez forcer votre adversaire à écarter une carte de sa main de son choix une fois par tour durant sa phase de guérison .
Menaces		Placez trois jetons sur X File . Défaussez un jeton pour négativer une carte de témoin jouée par votre adversaire .
Violence		Placez deux jetons sur votre X File . Défaussez un jeton pour tirer une carte d'adversaire éligible depuis votre pile de défausse, et jouez la immédiatement pour 2  en points de conspiration de moins .

3. Motifs

TYPE	ICONE	LE POUVOIR REVELE
Contrôle		Vous pouvez forcer votre adversaire à se défausser d'un point de ressource  une fois par tour durant sa phase de guérison .
Idéologie		Une fois par tour, vous pouvez changer un mot clé sur une carte pour n'importe quel autre mot clé .
Connaissance		Placez deux jetons sur votre X File . Vous vous défaussez d'un jeton pour examiner la main de votre adversaire immédiatement après avoir tiré des cartes dans la phase d'instruction .
Sécurité		Vous pouvez jouer des cartes de bluff pour un point de  conspiration en moins . Notez que cela sera maintenant 2 points de  conspiration en moins si la carte bluff est placée sous un site . Une carte bluff peut être jouée gratuitement mais vous ne gagnez jamais de jetons en jouant une telle carte .

Survie		Placez un jeton de dommages sur n'importe lequel des agents de votre adversaire de votre choix une fois par tour durant la phase de guérison. Le même agent ne peut pas être victime de dommages sur des tours consécutifs .
---------------	---	--

4. Résultats

TYPE	ICONE	LE POUVOIR REVELE
Abduction (Enlèvement)		Placez deux jetons sur votre X File, vous défaussez d'un jeton pour enlever un agent de votre choix . L'agent est placé à l'endroit, 10 cartes en dessous dans la pile de cartes du bureau de son joueur propriétaire . Quand la dernière carte couvrant la carte est tirée, l'agent est immédiatement déplacé à l'hôpital (sans dommage) .

Death (Mort)		Vous pouvez jouer une carte de combat sur une carte d'adversaire que vous contrôlez gratuitement une fois par combat .
Insanity (Folie)		Chaque témoin joué par les équipes de votre adversaire inflige un point de dommages à un agent dans cette équipe (au choix de l'adversaire) .
Manipulation of evidence (Manipulation de preuves)		Votre adversaire doit payer un point de ressources  supplémentaire pour chaque carte de site qu'il joue .
Physiological imbalance (Déséquilibre physiologique)		Placez 3 jetons sur votre X File . Vous vous défaussez d'un jeton pour appliquer un modificateur de moins 2 lors du contrôle des compétences de n'importe quel agent . Vous pouvez faire ceci une fois par tour .

IX. Construction de votre jeu

Le chapitre suivant est une brève section sur la construction de votre jeu pour vous aider à commencer en construisant la pile de votre bureau . Souvenez-vous que vous ne pouvez pas utiliser plus que deux exemplaires de n'importe quelle carte particulière . La première carte à inclure et probablement la plus importante est la carte de site . Ces cartes sont importantes puisque les agents ont besoin de poser des questions sur le X File de l'adversaire afin de gagner le jeu . Dans un jeu de 60 cartes, vous devrez probablement inclure au moins 15 cartes de site . Les cartes de site devraient avoisiner un quart de votre jeu . Elles devraient être aussi coordonnées autour des forces de vos agents . Votre équipe d'agents aura certaines compétences avec un total beaucoup plus important que d'autres compétences . La pile de bureau devrait avoir un nombre proportionnellement important du nombre de sites qui utilise les compétences de ces agents .

Toutes les autres cartes tiennent en deux catégories de base . Les cartes qui vous aident et les cartes qui gênent vos adversaires . Le mélange devrait tourner autour de votre stratégie personnelle ou votre style de jeu .

A. Les cartes qui vous aident

Ces cartes incluent les témoins, les événements, les cartes de combat et les agents . Les événements ont des effets variés, vous voudrez probablement plus de ces cartes que d'autres types de cartes .

Les témoins habituellement vous aident pour un contrôle de compétences . Les cartes de combat vous aident dans les situations de combat . Vous voudrez probablement un nombre égal de ces deux cartes mais moins de ces cartes que les cartes événements . Dans le jeu avancé, les agents peuvent être aussi inclus dans votre pile de carte pour vous aider durant un tour . Bien qu'utiles, ils tendent à être chers et vous voudrez probablement seulement être capable d'en utiliser quelque uns .

B. Les cartes qui gênent vos adversaires

Ces cartes incluent les événements, les adversaires, les cartes bluffs, et les cartes de combat . De nouveau, vous voudrez probablement inclure plus d'événements que n'importe quel autre type de cartes . Les adversaires touchent les joueurs opposés en infligeant des dommages durant les combats et en les envoyant à l'hôpital où il ne peuvent pas contribuer à une vérification de compétence . Les bluffs infligent des soustractions normalement sur le moment à une vérification des compétences .

Sur ce point, vous aurez besoin probablement de décider de la principale voie que vous voudrez pour gêner votre adversaire . Ceci peut être effectué à travers des cartes d'adversaires ou des cartes de bluff . Quelle que soit la façon que vous choisissiez, vous voudrez probablement plus de ces cartes que les autres .

Les cartes de combat peuvent être utilisées pour augmenter le pouvoir des cartes d'adversaires .

C. Considération finale

La considération finale est le coût pour jouer vos cartes . Il n'est pas habile d'avoir de nombreuses cartes puissantes si vous ne pouvez vous permettre de les jouer . La combinaison appropriée de cartes plus chères et de cartes moins chères, s'avèrera être la plus efficace .

Quantité de type de cartes par jeu (total de 60)

sites : 15,
cartes d'adversaire : 7,
cartes bluff : 6,
équipements : 5,
événements : 15,
témoins : 6,
combats : 5,
agents : 1.

X. Les 9 différentes types de cartes

Les cartes du jeu X File sont divisées en 9 types de base basées sur la façon dont la carte est utilisée dans la partie .

Avant d'aller plus loin, il est important de noter que de nombreuses cartes apparaîtront pour " contourner " les règles définies dans le jeu avancé ou le jeu de base . Quand une contradiction quelconque apparait entre les effets des cartes et des règles, l'effet de la carte remplace les règles . La plupart des informations contenues sur une carte sont communes aux autres cartes .

Informations communes à toutes les autres cartes :

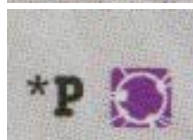
1. Le **nom** de la carte .
2. Le **type de carte** : indique la fonction de la carte à l'intérieur du jeu .
3. L'**indicateur avancé** situé sur le coin en haut et à gauche de la carte : s' il y a ici un X en vert, jaune, cela signifie que la carte est utilisée seulement dans le jeu avancé .
4. Le **numéro de la carte** : une identification unique pour chaque carte du jeu de cartes .
5. Les **activateurs** : indiquent quand cette carte peut être jouée .
6. Les **mots clés** : indiquent quel type de cartes peut être utilisé contre la carte en question .
7. L'**effet du jeu** : explique l'effet de cette carte quand elle est jouée .
8. Le **coût de la carte** : indique le montant qu'elle coûtera en point de ressources,



ou en point de conspirations



, ou dans l'un ou l'autre



pour jouer la carte depuis sa main dans un jeu avancé .

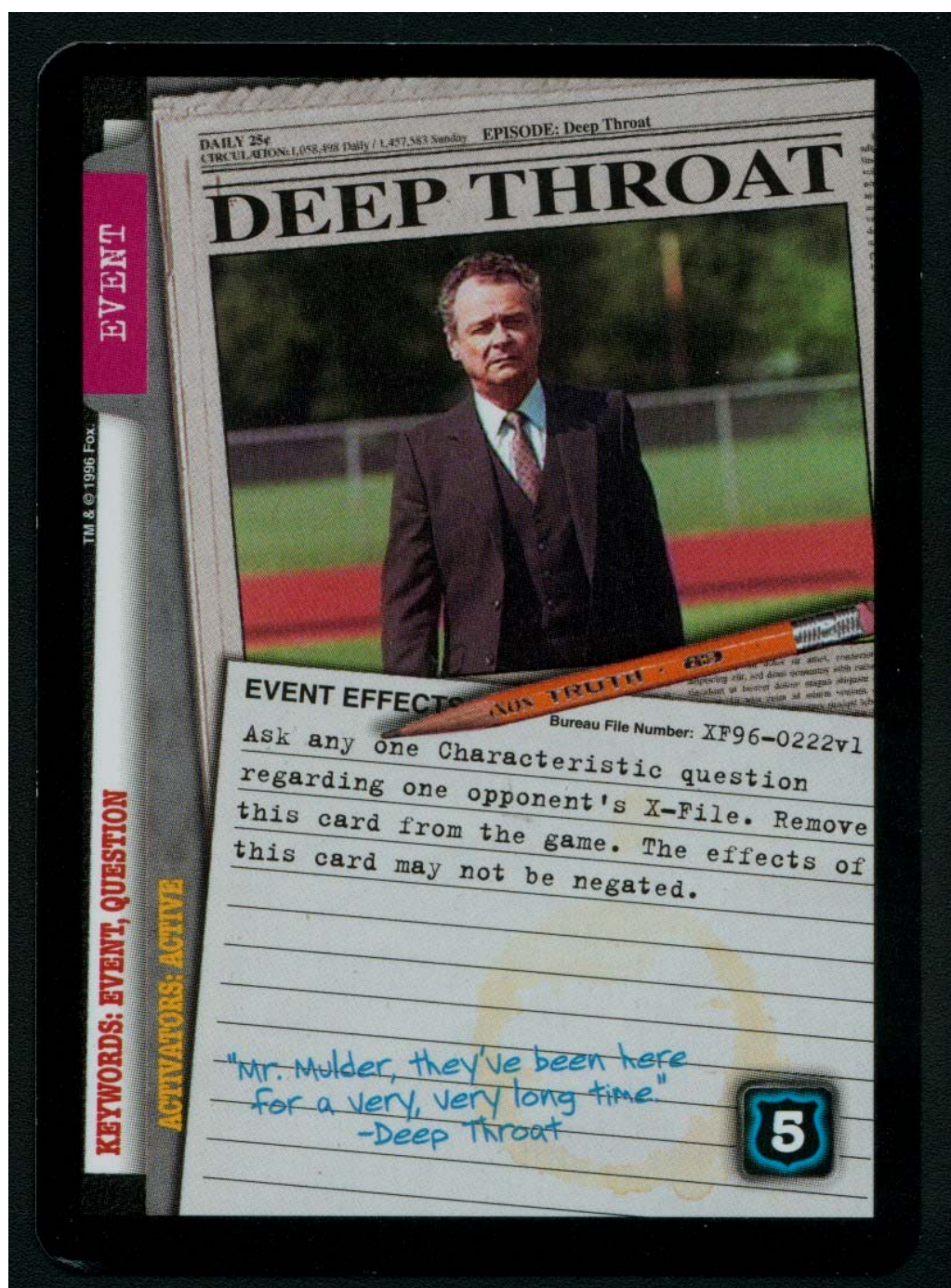
9. L'**intrigue** consiste en une citation brève ou une phrase se rapportant au sujet de la carte prise de la série de télévision les **X Files** .



Une carte de jeu typique

A. Les cartes évènements

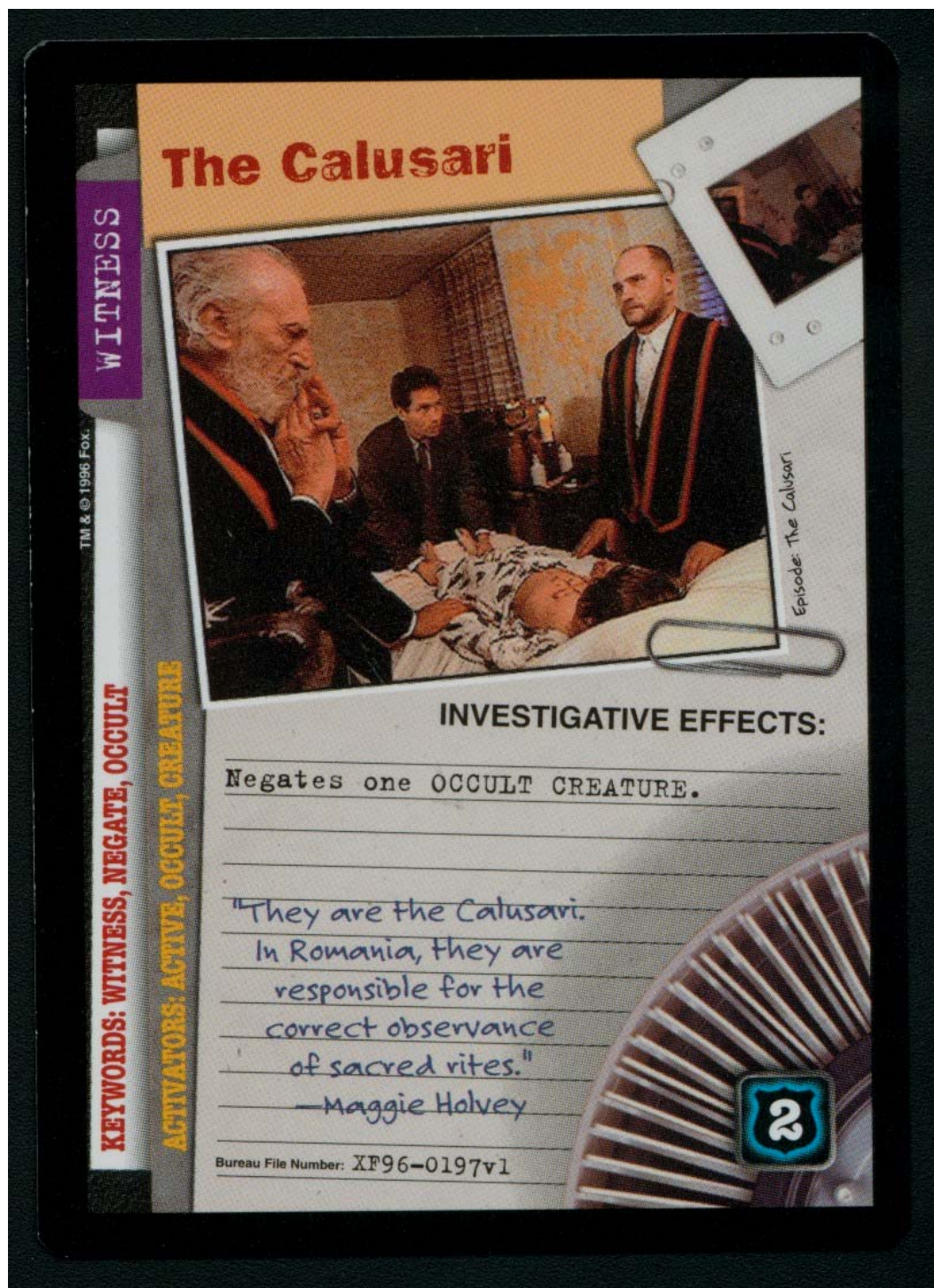
Certaines cartes évènements gênent les agents de votre adversaire dans la poursuite de la vérité : l'identité de votre X File . D'autres aident vos agents à achever leur mission . Ces cartes contiennent seulement les informations communes citées précédemment page 54 .



B. Carte de témoin

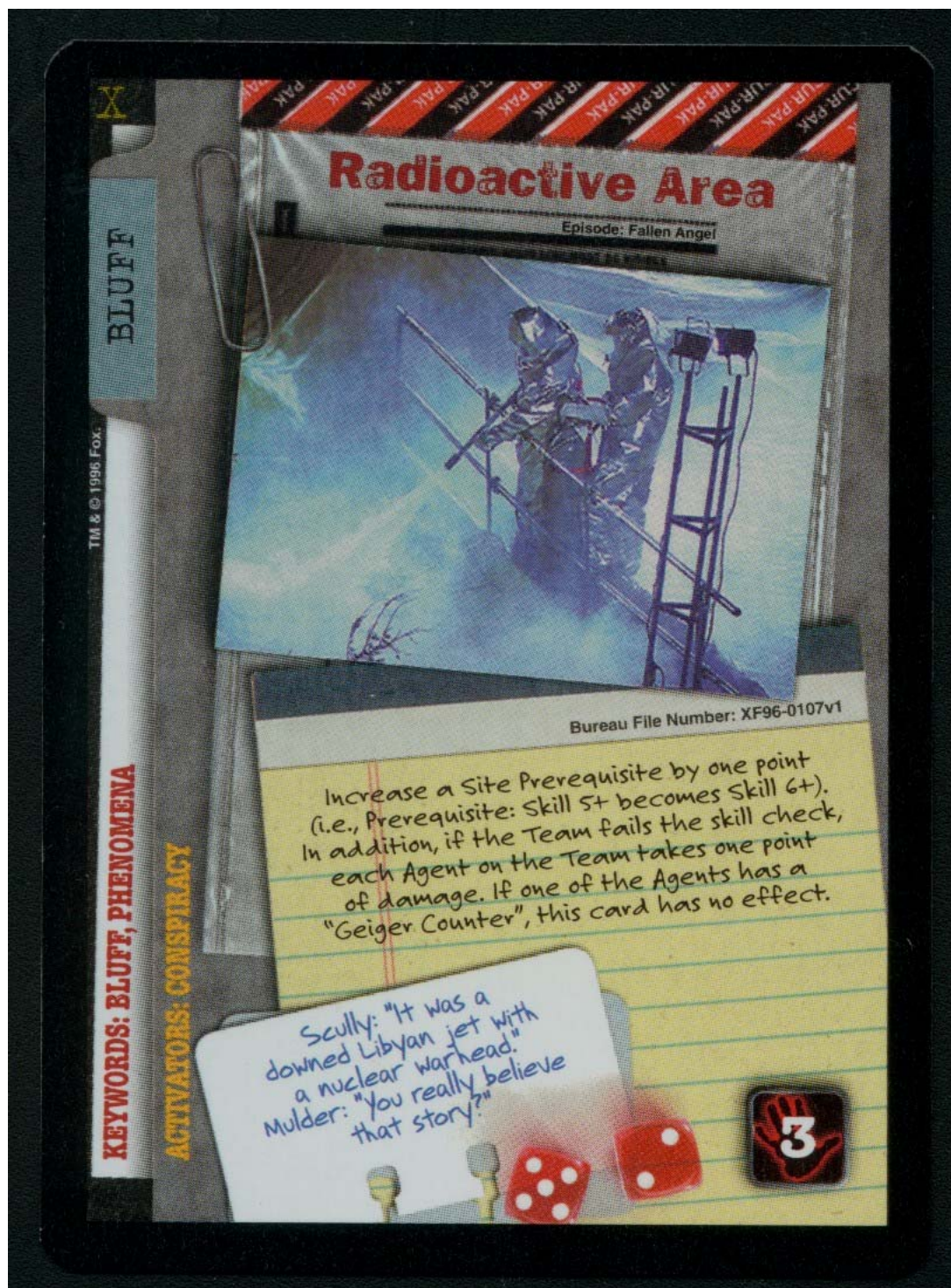
Une carte de témoin aide les agents à enquêter sur les sites et habituellement modifie les contrôles de compétence . Les cartes de témoin sont considérées comme étant uniques . Ceci signifie que seulement un exemplaire de chaque carte spécifique, peut être appliqué dans un contrôle de compétence donné .

Ces cartes contiennent seulement les informations communes citées ci - dessus page 54 .



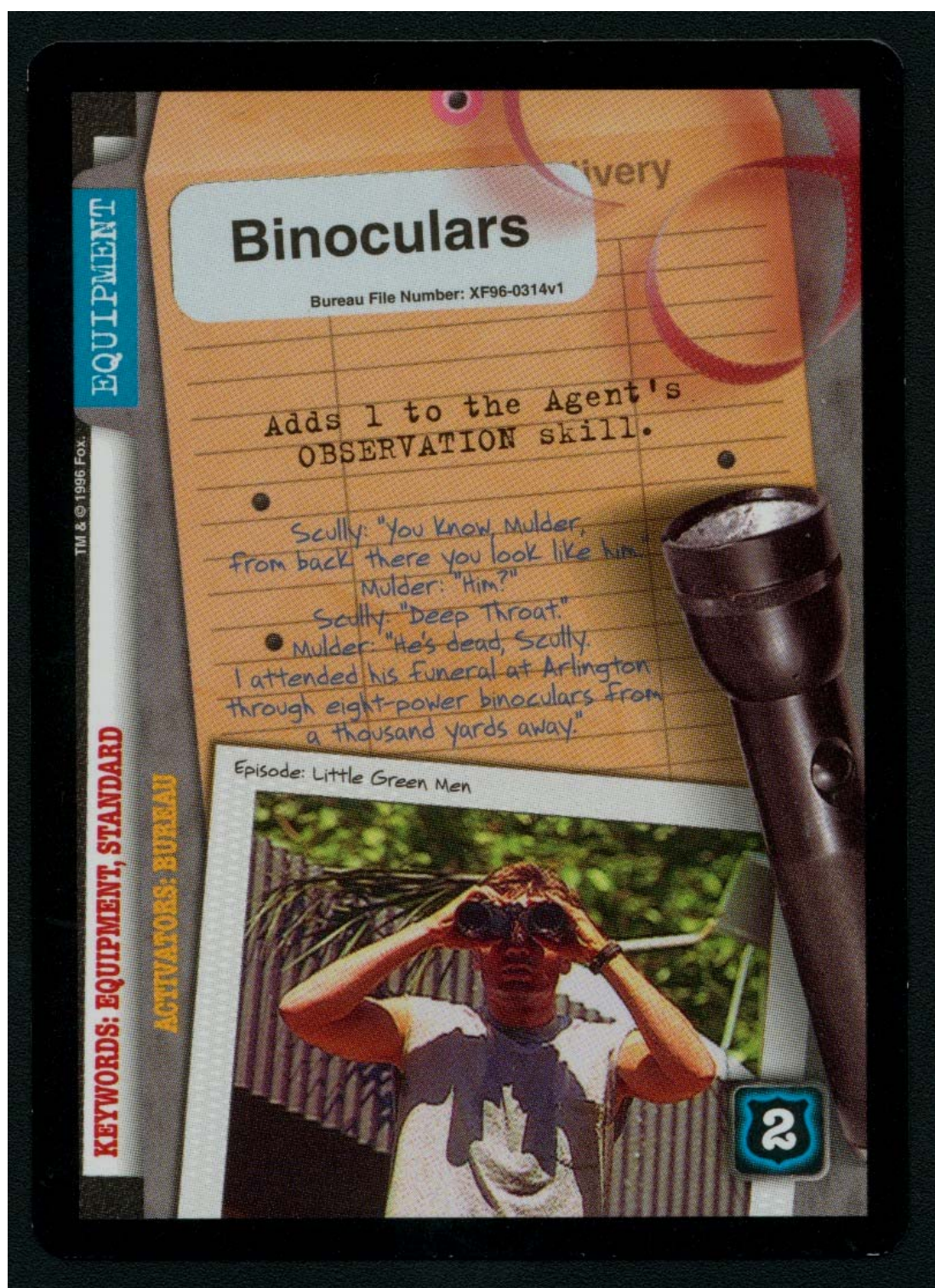
C. Les cartes de bluff

Les cartes de bluff vous aident à empêcher vos adversaires d'enquêter avec succès sur des sites, habituellement en imposant une soustraction lors des contrôles de compétence . Dans le jeu de base, elles sont jouées durant la phase d'enquête . En plus dans le jeu avancé, elles peuvent être placées sous le site durant la phase d'attribution du cas . Ces cartes contiennent seulement les informations communes citées ci-dessus page 54 .



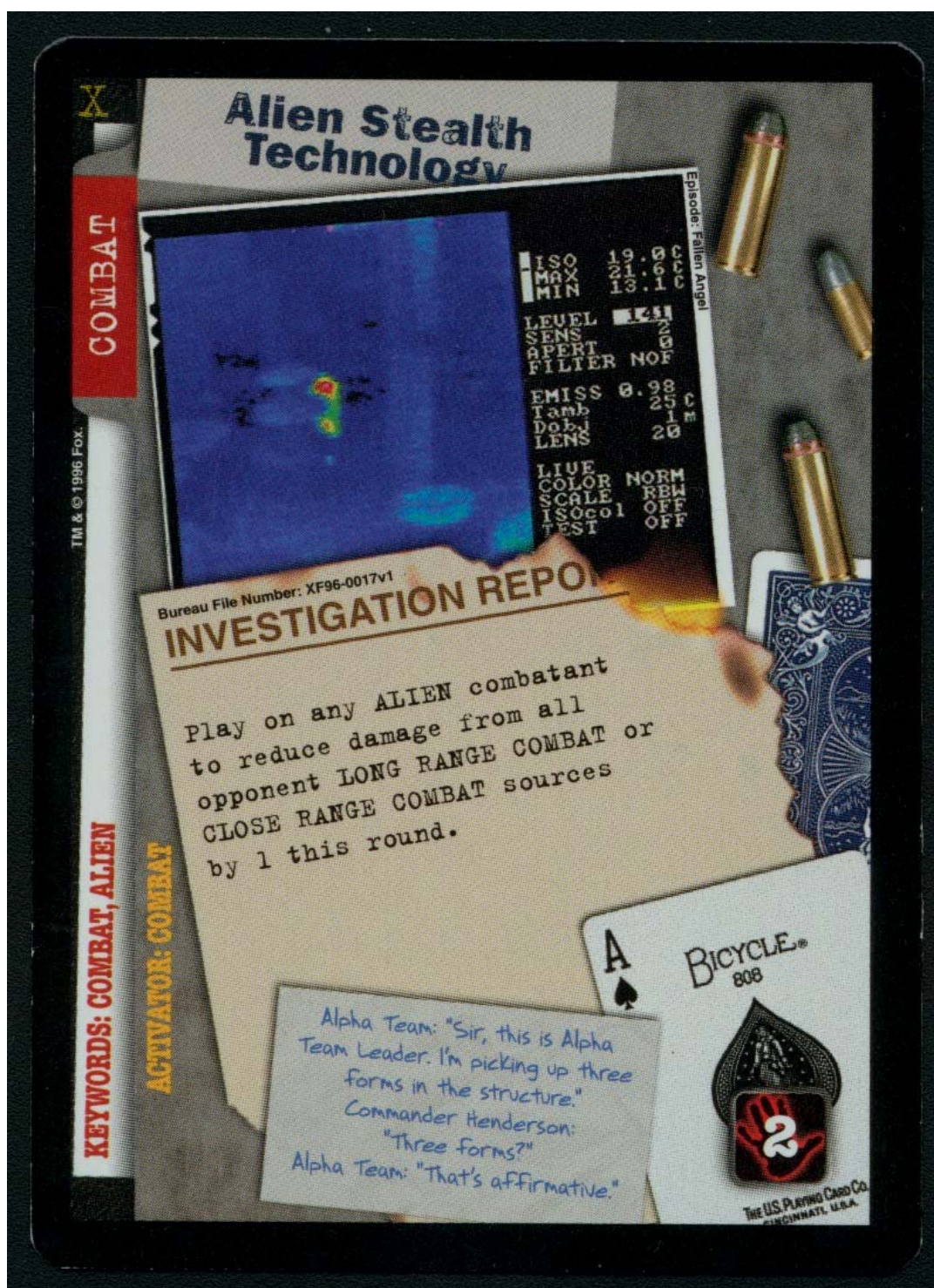
D. Les cartes d'équipement

Les cartes d'équipement aident les agents en modifiant de façon permanente une compétence aussi longtemps que l'équipement est possédé . Ces cartes contiennent seulement les informations communes citées ci-dessus page 54 .



E. Les cartes de combat

Les cartes de combat modifient les résultats du combat dans le jeu avancé seulement . Ces cartes sont retirées du jeu de base . Ces cartes contiennent seulement les informations communes citées ci-dessus page 54 .



F. Les cartes d'adversaires



Les cartes d'adversaires gênent les agents du côté opposé en les engageant dans un combat . Chaque carte notera quand elle peut être jouée . Ces cartes contiennent les informations communes citées ci-dessus page 54 et l'information additionnelle suivante :
 Les **chiffres de l'adversaire** : décrivent les caractéristiques de **santé (health)**, de **combat à longue portée (long range combat)** et de **combat à courte portée** de cet adversaire .

G. Les cartes de sites

Les cartes de sites forment la base de votre enquête . Notez que certaines cartes de site ont deux questions et deux compétences que vous pouvez choisir entre elles alors que d'autres en ont seulement une . Ces cartes contiennent les informations communes citées ci dessus page 34 et les informations additionnelles suivantes :

Le prérequis du site : chaque site notera un prérequis qui doit être satisfait afin d'utiliser effectivement la carte de site . Dans la plupart des cas, ce sera une compétence suivie par un nombre . Le nombre est le niveau de compétence que les agents dans le champ doivent obtenir pour utiliser la carte .

La question : le type de questions que vous pouvez poser à votre adversaire en ce qui concerne le X File qu'il a choisi pour cette partie . Afin de poser la question, votre équipe d'enquêteurs doit satisfaire au prérequis du site .



H. Les cartes d'agents

Les agents sont les ennemis du X File . Quand les X Files essaient de maintenir leur secret, les agents eux essaient de l'identifier . Ces cartes contiennent les informations communes citées ci-dessus page 54, avec l'exception que les agents n'ont pas d'activateur . Les cartes d'agents aussi contiennent les informations additionnelles suivantes :

La **liste des compétences de l'agent** : ce sont les capacités propres à chaque agent .

Une compétence est Criminal investigation (qualité d'investigation criminelle), un mélange de nombreuses capacités de base qu'un agent a appris lorsqu'il était à l'académie du FBI .

La **santé de l'agent** : le chiffre qui détermine combien de points de dommages l'agent peut soutenir avant d'être hospitalisé .

Le **nombre de ressources (RES)** : le nombre qu'un agent peut contribuer à la réserve de ressources durant la phase d'instruction .



I. Les cartes de X File

La carte de X File représente la puissance derrière chaque conspiration .

Il incombe à votre d'équipe d'enquêteurs de déterminer qui ou quel est le X File durant le cours de la partie .

Une carte de X File contient des informations particulières par rapport aux autres types qui sont mises en relief dans les quelques pages suivantes .

Une carte de X File contient les informations suivantes :

1. Le **nom** du X File
2. L'**affiliation** du X File : chaque X File a une classification spécifique .
3. Le **motif** du X File : chaque X File est conduit à faire ce qu'il fait pour une raison bien précise .
4. La **méthode** du X File : chaque X File s'y prend pour accomplir ses objectifs d'une façon différente .
5. Le **résultat** du X File : les actions que chaque X File entreprend ont habituellement des résultats spécifiques .
6. Le **type** de carte : ceci aide à vous rappeler la fonction de la carte .
7. L'**intrigue** : une brève citation ou une phrase expliquant la relation entre le X File et la série télévisée les **X Files** .



59

↑ A typical X-File card

Une carte typique de X file

1. Affiliation

Chaque X File a une classification spécifique .



- Alien (extra-terrestres) :

Le X File n'est pas de ce monde .



- Government (gouvernement) :

Le X File est un membre du gouvernement qui pour une raison quelconque désire garder le secret de l'existence de phénomènes para-normaux .



- Evolutionary (évolutionnistes) :

Le X File est le produit de l'évolution qu'elle soit naturelle ou induite par l'humanité .



- Primordial :

le X File est de ce monde mais pour une raison quelconque, il n'est pas encore découvert .



- Occult (occulte) :

le X File n'est pas lié par les lois normales de la science et existe en dehors de ce que nous considérons une réalité normale .

2. Le motif



- Survival (la survie) :

le X File souhaite simplement exister . Il fait ce qu'il fait non par malice mais parce que il cesserait sinon d'exister .



- Sécurité :

le X File est soucieux de s'assurer que toutes les menaces à son existence sont éliminées .



- Contrôle :

le X File est conduit par un besoin de contrôler son environnement . Relié intimement à la sécurité, ce motif est basé non sur des menaces de suppression mais plutôt sur le fait d'être dans une position de puissance afin de diriger les autres pour exécuter les volontés du X File .



- Knowledge (connaissance) :

le X File est conduit par la recherche de la connaissance . Il considère la connaissance comme la seule chose de réelle valeur et ne laisse rien le gêner dans sa voie .



- Idéologie :

le X File agit suivant son système de croyance systématique . Ses croyances sont si fortes qu'il agit sans tenir compte de l'effet sur les autres .

3. Les méthodes



- Violence :

la méthode la plus directe utilisée seulement, à laquelle habituellement seul le X File le plus sauvage a recours à cette méthode car elle résulte souvent dans la découverte et l'élimination .



- Manipulation :

Le X File utilise une suggestion subtile ou ses pouvoirs pour contrôler les autres et accomplir ses objectifs à travers leur action .



- Subterfuge :

Cette méthode se base sur la ruse et le fait d'amener ses adversaires à accomplir ses buts . Il est différent de la manipulation dans le fait que le X File est directement concerné dans l'action en opposition au fait de manipuler quelqu'un d'autre dans cette action .



- Possession :

le X File prend le contrôle avec vigueur de quelqu'un d'autre et utilise cette personne pour accomplir ses buts . Ceci peut être fait par l'implantation d'un matériel extra-terrestre ou à la possession surnaturelle du corps .



- Threats (menaces) :

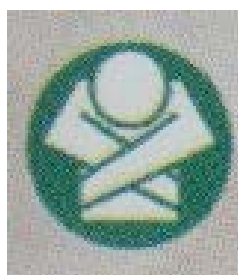
Le X File est dans une position de pouvoir et utilise des menaces directes pour contraindre les autres à exécuter ses volontés .

4. Résultats



- Death (mort) :

La victime des actions du X File est trouvée décédée .



- Insanity (folie) :

Ceux qui sont en contact avec ce X File, sont incapables de se sortir mentalement de cette rencontre .



- Physiological imbalance (déséquilibre physiologique) :

La victime du X File est modifiée de façon préjudiciable comme résultat de l'expérience . Ces changements causent souvent une débilité sévère et peuvent résulter de façon ultime dans la mort .



- Abduction (enlèvement) :

Les victimes des actions de ce X File tentent à disparaître et ne sont jamais revus ou sont retrouvés dans des endroits étranges longtemps après qu'ils aient disparus sans aucune mémoire de l'expérience .



- Manipulation of evidence (manipulation de preuves) :

Les actions du X File résultent dans la perte ou la destruction de preuves se rapportant au X File ou à des questions sur sa sécurité .

XI. Glossaire des critères

- **Activator (activateurs)** : signifie quand une carte particulière peut être jouée . En général, il y a 3 catégories différentes d'activateurs dans le jeu : active (actif), conspiracy (conspiration), tous les autres .

- **Active (actif)** : une condition qui existe quand c'est votre tour . Communément écrite comme un activator .

- **Active player (joueur actif)** : le joueur dont c'est actuellement le tour . Aussi connu comme le joueur enquêteur .

- **Alternately (alternativement)** : les cartes présentant ces mots offrent un choix de plus d'un effet de jeu qui peut être utilisé durant le jeu, cependant, seul un effet de jeu peut être choisi .

- **Conspiracy (conspiration)** : une condition qui existe quand ce n'est pas votre tour, communément inscrite comme un activateur .

- **Directed player (joueur dirigé)** : un joueur visé par un site . Aussi connu comme un joueur de la conspiration .

- **Investigating player (joueur enquêteur)** : le joueur dont c'est actuellement le tour, connu aussi comme le joueur actif .

- **Keyword (mot clé)** : signifie de quelles catégories une carte particulière relève et sert comme base pour les activateurs .

- **Negate (négativer)** : annule l'effet ou l'influence d'une carte cible; celle-ci est alors placée dans la pile de défausse de son propriétaire .

- **Non active players (joueurs non actifs)** : se réfère à un joueur dont ce n'est pas le tour et quand il n'est pas la cible d'un site . Aussi connu comme un joueur de la conspiration .

- **Skills (compétences)** : les capacités remarquables que possède un agent particulier qui l'aident dans les situations variées à travers tout le jeu .

XII. Glossaire des compétences

- **Alien investigation (enquête sur les extra-terrestres)** : la poursuite de preuves qui orientent vers l'existence d'une vie extra-terrestre .
- **Behavioral** : compréhension de la psychologie et de la sociologie humaines .
- **Bureaucracy (bureaucratie)** : habileté à influencer les entités gouvernementales pour contourner des obstacles, recueillir des ressources, gagner des faveurs, etc ...
- **Close range combat (combat à courte portée)** : expertise dans le combat au corps à corps .
- **Computer (ordinateur)** : connaissance de la complexité des fonctions informatiques et des significations de l'acquisition d'informations électroniques .
- **Criminal investigation (enquête criminelle)** : aptitude dans les procédures d'application de la loi dans les suites d'un crime (interrogatoire de témoin, surveillance, arrestation de suspects, etc...) .
- **Evidence collection (rassemblement de preuves)** : compétences à rassembler des indices sur la scène d'un crime (empreinte digitale, tâche de sang, etc...) .
- **Long range combat (combat à longue portée)** : habileté à manipuler des armes à longue portée (fusil d'assaut, fusil de chasse etc...) .
- **Medical (médecine)** : compétence dans les soins aux traumatisés et dans les premiers soins .
- **Observation (observation)** : avoir le chic à repérer des détails minimes qui pourraient sinon avoir été oubliés sur le lieu d'un crime (objet déplacé, disparu, preuves inhabituelles oubliées , etc...) .
- **Occult investigation (enquête occulte)** : poursuite de preuves qui mènent à l'existence de phénomènes para-normaux .
- **Sciences (sciences)** : compréhension des lois naturelles du monde physique .
- **Subterfuge** : habileté dans des opérations secrètes et dans des situations qui impliquent le camouflage, la furtivité et l'espionnage .

XIII. INDEX

Activator (activateur)	p 12
Active (actif)	p 3
Adversaries.....	p 61
Affiliation.....	p 65
Agent mis dans la pile du bureau	p1, 8, 11
Agent sélectionné au début du jeu placé dans la section du bureau	p 2
Bluff.....	p 25
Bluff cards (cartes de bluff)	p 58

Briefing Phase (phase d'instruction)	p 17
Bureau.....	p 2
Bureau Deck.....	p 1,3
Case Assignment Phase (phase d'assignation des cas)	p 25
Characteristic.....	p 40
Conspiracy.....	p 7
CP (point de conspiracy) 	p 4
Damage (dommage)	p 35
Debriefing Phase (phase de compte rendu de mission)	p 42
Deployment Phase.....	p 24
Directed Player (joueur dirigé)	p 3
Discard Pile (pile de défausse)	p 2
Equipment.....	p 59
Events (évènements)	p 56
Field (champ d'investigation)	p 2
Game Effect (effet du jeu).....	p 11
Healing (guérison)	p 21
Healing Phase.....	p 21
Health (santé)	p 22
Hospital.....	p 2
Investigation Player (joueur enquêteur)	p 3

Investigation Phase (phase d'enquête).....	p 27
Keyword (mot clé)	p 13
Method.....	p 67
Motive (motif)	p 66
Notebook (livret)	p 2
Phase.....	p 3
Pools (réserves)	p 5
Prerequisite (prérequis)	p 25
Requisition Phase.....	p 22
Resource.....	p 6
Result (résultat).....	p 68
RP (point de ressource).. 	p 3
Sites.....	p 62
Skill Check (vérification de compétences)	p 28
Skill Check Subroutine (sous programme de vérification de compétences)	p 28
Team (équipe)	p 25
Witnesses (témoins)	p 57

XIV. Référence rapide du jeu avancé : séquence de jeu

A. Phase d'instructions

1. Tirage de cartes

p 17



2. Création de points de ressources

p 18



3. Achat de cartes avec des points de ressources

p 18

4. Les adversaires vendent des cartes pour l'achat de points de conspiration



p 18

5. Les adversaires achètent des cartes avec des points de conspiration



p 18

B. Phase de guérison : les agents ont recours à des points de santé .

p 21

C. Réquisition : les agents obtiennent des équipements .

p 22

D. Phase de déploiement : les agents sont assignés à une section .

p 24

E. Attribution de cas

1. Cartes de site jouées

p 25

2. Attribution de bluff

p 25

F. Phase d'enquête

1. Attribution des agents à des sites

p 27

2. Les sites enquêtés

p 28

3. <u>Résolution des cartes bluffs</u>	p 29
4. <u>Jouer des cartes</u>	p 28
5. <u>Résolution du site</u>	p 40
G. <u>Phase de rapport de mission</u> : mise à l'écart des cartes en excès	p 42
<u>XV. Check list des X files à deviner</u>	

X-FILES	Affiliation	Motive	Method	Result
☐ Alien Abductors	☐ Alien	☐ Knowledge	☐ Subterfuge	☐ Abduction
☐ Arctic Worm	☐ Alien	☐ Survival	☐ Possession	☐ Insanity
☐ Brother Martin	☐ Alien	☐ Knowledge	☐ Violence	☐ Death
☐ Alien Conservationist	☐ Alien	☐ Ideology	☐ Subterfuge	☐ Abduction
☐ Dod Kalm	☐ Alien	☐ Control	☐ Manipulation	☐ Physiological
☐ The Gregors	☐ Alien	☐ Security	☐ Manipulation	☐ Manipulation
☐ Alien Listeners	☐ Alien	☐ Ideology	☐ Subterfuge	☐ Manipulation
☐ Alien Experimenters	☐ Alien	☐ Survival	☐ Possession	☐ Death
☐ John Barnett	☐ Government	☐ Control	☐ Violence	☐ Death
☐ Reverse Engineers	☐ Government	☐ Security	☐ Threats	☐ Insanity
☐ Col. Colin Henderson	☐ Government	☐ Security	☐ Subterfuge	☐ Manipulation
☐ Ed Funsch	☐ Government	☐ Control	☐ Possession	☐ Insanity
☐ Duane Barry	☐ Government	☐ Survival	☐ Violence	☐ Abduction
☐ Faciphaga Emascuata	☐ Government	☐ Knowledge	☐ Manipulation	☐ Physiological
☐ Cigarette Smoking Man	☐ Government	☐ Ideology	☐ Threats	☐ Manipulation
☐ Alien D.N.A. Steroid Prog.	☐ Government	☐ Knowledge	☐ Subterfuge	☐ Physiological
☐ Eugene Victor Tooms	☐ Evolutionary	☐ Survival	☐ Subterfuge	☐ Death
☐ Central Operating Sys./AI	☐ Evolutionary	☐ Security	☐ Violence	☐ Manipulation
☐ Eve	☐ Evolutionary	☐ Knowledge	☐ Violence	☐ Abduction
☐ Arthur Grable	☐ Evolutionary	☐ Knowledge	☐ Possession	☐ Death
☐ The Host	☐ Evolutionary	☐ Survival	☐ Violence	☐ Physiological
☐ Augustus Cole	☐ Evolutionary	☐ Control	☐ Manipulation	☐ Death
☐ Dr. Banton	☐ Evolutionary	☐ Ideology	☐ Threats	☐ Manipulation
☐ Leonard	☐ Evolutionary	☐ Control	☐ Violence	☐ Death
☐ Cecil L'Ively	☐ Evolutionary	☐ Control	☐ Threats	☐ Death
☐ B.J. Morrow	☐ Primordial	☐ Control	☐ Possession	☐ Insanity
☐ Jersey Devil	☐ Primordial	☐ Security	☐ Violence	☐ Death
☐ The Swarm	☐ Primordial	☐ Survival	☐ Violence	☐ Abduction
☐ Volcanic Spore	☐ Primordial	☐ Survival	☐ Manipulation	☐ Physiological
☐ Lucas Henry	☐ Primordial	☐ Control	☐ Violence	☐ Abduction
☐ Leonard Vance	☐ Primordial	☐ Knowledge	☐ Manipulation	☐ Physiological
☐ Donnie Pfaster	☐ Primordial	☐ Ideology	☐ Subterfuge	☐ Death
☐ Sheriff Tom Arens	☐ Primordial	☐ Ideology	☐ Subterfuge	☐ Insanity
☐ Warren James Dupre	☐ Occult	☐ Survival	☐ Possession	☐ Abduction
☐ The Manitou	☐ Occult	☐ Control	☐ Violence	☐ Death
☐ The Vampire	☐ Occult	☐ Survival	☐ Subterfuge	☐ Death
☐ Ancestor Spirits	☐ Occult	☐ Ideology	☐ Threats	☐ Physiological
☐ Mrs. Paddock	☐ Occult	☐ Ideology	☐ Threats	☐ Death
☐ Colonel Wharton	☐ Occult	☐ Knowledge	☐ Subterfuge	☐ Insanity
☐ Michael Holvey	☐ Occult	☐ Ideology	☐ Possession	☐ Physiological
☐ The Poltergeist	☐ Occult	☐ Security	☐ Threats	☐ Manipulation

