

M.I.7 M.I.7 M.I.7 M.I.7 M.I.7 M.I.7 M.I.7

Au Service Très Secret de Sa Majesté

Comme le savent tous les amateurs d'espionnage, les services secrets britanniques sont divisés en deux grands départements : le M.I.5 (sécurité intérieure et contre-espionnage) et le M.I.6 (opérations extérieures) mais il existe un troisième service, dont l'existence même est un secret d'état, le M.I.7, chargé de gérer les « menaces extraordinaires » : savants fous, armes secrètes, apprentis maîtres du monde et autres affaires inclassables... Comme son titre l'indique, ce micro-jdr vous propose d'incarner les plus spéciaux des agents spéciaux de Sa Majesté, dans une ambiance proche des aventures de John Steed, d'Emma Peel et de Tara King, dans un 1967 alternatif où tout est possible, sur fond de guerre froide, d'arts martiaux et de pop music.

Des Agents Très Spéciaux

Les joueurs incarnent donc des Agents britanniques du M.I.7. Il est recommandé de donner aux Agents des noms qui « sonnent », avec si possible un nom de famille monosyllabique (comme Steed, Peel, King, Blake, Hunt ou Bond), ainsi qu'une allure typiquement sixties (de Saville Row à Carnaby Street) et, si possible, une voiture ou une moto de marque (évidemment britannique. Quant aux capacités, elles sont représentées par sept domaines d'entraînement aux noms suffisamment explicites : **Acrobatie**, **Combat**, **Conduite**, **Discrétion**, **Intrusion**, **Perception** et **Tir**. Ces domaines reçoivent un score allant de 0 (entraînement de base) à +4 (la crème de la crème). A la création du personnage, le joueur répartit **7** points entre les domaines de son choix, avec un maximum de +3 ; les domaines non choisis restent à 0 (entraînement de base). Enfin, tous les Agents possèdent **7 points de Risque** qui représentent leur réserve de chance et de cran pour chaque épisode.

Destination Danger !

Toutes les situations importantes sur le plan dramatique (combats, poursuites, enquêtes etc) peuvent être résolues de la façon suivante. Selon la difficulté ou le degré d'opposition rencontré, un Agent devra réussir entre 1 et 4 tests avec le domaine d'entraînement approprié (Combat pour une bagarre, Tir pour une fusillade, Conduite pour une poursuite automobile etc) : ceci est déterminé par le meneur de jeu, en fonction de la longueur que pourrait prendre la scène dans

un feuilleton télévisé. Ainsi, se débarrasser d'un simple garde ne nécessitera qu'un seul test de Combat, tandis qu'affronter seul une poignée de gardes pourra demander trois voire quatre tests (selon le nombre, les circonstances du combat etc). Pour effectuer un test, on lance **2d6** auxquels on ajoute le bonus du domaine d'entraînement approprié (ou rien si aucun domaine ne semble s'appliquer à la situation). Le test est réussi si le total est de **7** ou plus.

A partir du moment où un test est manqué, l'Agent se retrouve « hors jeu » pour le reste de la scène en cours : KO ou capturé (Combat), blessé (Tir), repéré (Discrétion), semé ou dans le décor (Conduite) etc. Dans tous les cas, le personnage perd toute possibilité d'influer sur le reste de la scène en cours et commencera la scène suivante en mauvaise posture : tout dépend de la situation et de la nature des tests effectués. Si, au contraire, l'Agent réussit le(s) test(s) requis, il parvient à résoudre la situation ou à la tourner à son avantage.

En cas d'échec, le joueur peut faire appel aux points de Risque de son Agent, afin de transformer l'échec en réussite in extremis : ceci lui coûte un nombre de points de Risque égal à la différence entre le total obtenu et 7. Une fois dépensés, ces points ne pourront être récupérés avant l'épisode suivant. Il est donc préférable de ne pas les « brûler » dès la première scène ; ainsi, les Agents pourront subir des revers en début d'épisode et conserver un capital de chance, de panache et de sang-froid pour la grande scène finale.

Pour les combats, le nombre de tests requis dépendant de l'armement, de la compétence ou du nombre des adversaires. Ainsi, une série de quatre tests de Combat pourra correspondre à tout un groupe de sbires ou à un seul maître en arts martiaux. Tout le reste n'est que description et narration !

On ne Vit que Sept Fois...

Un Agent du M.I.7 a **7** vies. Chaque fois qu'une mise hors jeu le place en situation de péril mortel, il dépense une de ses vies et réchappe à la mort grâce à quelque deus ex machina providentiel. Après un épisode, un Agent reçoit de 1 à 3 points de mission, selon sa prestation et les difficultés affrontées. Lorsqu'il totalise **7** de ces points, il peut ajouter +1 à un de ses domaines d'entraînement (maximum +4) et son compteur de points de mission retombe à zéro.