

Les moutons noirs aussi font du skateboard

Scoop !

Vous êtes une personne banale dans un monde normal. Un jour, par accident, vous réalisez que le monde est menacé par une organisation secrète qui conspire. Elle sait que vous savez et elle cherche à vous éliminer. L'unique manière d'en reconnaître ses membres ? Ils portent costumes et tailleurs anthracites avec des chaussures en toile rouge.

Agissez !

Lorsqu'un joueur est dans une situation qui nécessite de résoudre une action il en décrit une au meneur. Elle doit être originale, inédite ou nouvelle. Ce sont les autres joueurs qui jugent (sur une échelle de un à dix) du degré de nouveauté de cette proposition. Ils puisent dans la culture populaire films, jeux vidéo, littérature, faits divers, etc. pour jauger

de l'originalité. Si le joueur qui agit s'estime lésé il peut avancer un seul argument pour défendre son cas.

L'autre ...

Secrètement le maître de jeu fixe la difficulté sur dix. Si le degré de nouveauté annoncé est supérieur à la difficulté alors l'action réussit. Autrement c'est un échec. Mais si les joueurs décrètent que la proposition est un plagiat, ce qu'il faut justifier par un exemple, cela provoque un échec critique aux conséquences lourdes pour l'auteur du plagiat.

Quand le meneur doit agir, il fixe secrètement la difficulté en posant un D10 face cachée puis il décrit son action. Les joueurs jugent du degré de nouveauté et ils le comparent au dé de difficulté pour voir si l'action réussit.