

Influencer les gens

Le MJ, appelé Opinion Publique (OP), reçoit en début de partie 100 points d'influence par joueur présent autour de la table.

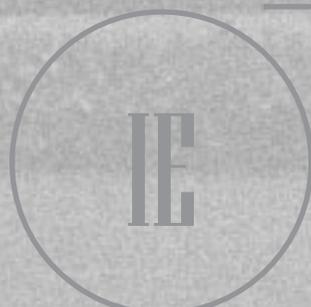
Les points d'influence sont matérialisés par des jetons (par exemple de poker) de couleur différente. Lorsqu'un conseiller veut convaincre le président (IP) ou quelqu'un d'autre (IE) le joueur doit miser un certain nombre de ces points, et l'OP fait de même. Chacun a la possibilité de surenchérir, jusqu'à ce que l'OP ou le joueur cède. Tous les points misés sont alors perdus, et si c'est l'OP qui a cédé, le conseiller a réussi à convaincre sa cible.

Acheter des contacts

Au cours de la partie, un conseiller pourra décider que tel PNJ présenté par l'OP est un de ses contacts : pour cela, il devra l'acheter au prix fixé par l'OP, avec des points d'IP si c'est un politicien ou un membre de l'entourage du président, et sinon avec des points d'IE.

Utiliser ses compétences

Parfois, les conseillers sont obligés de se salir les mains : dans ce cas, l'OP fixe une difficulté de 1 à 10 : le joueur lance ses dés de compétences, et si au moins un dé égale ou dépasse la difficulté, l'action est réussie.



Influence Extérieure

Curriculum Vitae

Nom :
Prénom :
Etudes :
Compétences :



Influence sur le Président

Le générateur de scandales

Lancez trois fois un dé sur le tableau suivant, pour construire un scandale en une phrase commençant par « Le président... »

Dé	Verbe	Individu	Adjectif
1	a évité la prison à...	l'ex-président...	communiste.
2	a fait assassiner...	une cartomancienne...	de couleur.
3	a une liaison avec...	un chef d'état...	en prison.
4	doit sa place à...	un dealer...	enceinte.
5	est le père de...	un orang-outan...	extraterrestre.
6	est menacé par...	un sénateur...	mafieux.
7	fait du trafic avec...	un spin doctor...	néonazi.
8	joue au jdr avec...	une femme mariée...	psychopathe.
9	reçoit de l'argent de...	une prostituée...	qu'on croyait mort.
10	verse de l'argent à...	son frère jumeau...	scientologue.

Figures de la Maison Blanche

- Le président John H. Bigg : ce n'est pas le plus intelligent de tous, mais c'est le président.
- Miss Francesca Tolsky : c'est la secrétaire du président. La plupart des hommes du cabinet lui vouent un véritable culte, mais elle reste pourtant inaccessible.
- Agent Spécial Jack Smith : ce grand black pas commode est le chef de la sécurité du président.
- Le speaker Richard McAllen : sénateur de l'opposition, c'est un politicien redoutable et sans scrupules qui est souvent derrière les scandales qui frappent le président.
- Le procureur Bob Rickman : ambitieux et mégalomane, il saute sur la moindre petite affaire susceptible de lui apporter la gloire, et ne la lâche que très rarement sa prise.

Au fil des ans...

A la fin de chaque scénario joué, le personnage gagne une année d'expérience, donc 10 points d'IP et un dé de compétence pratique. S'il est absent pendant un scénario, il gagne une année d'études supplémentaire.

Le jeu

Dans Spin Doctors, vous incarnez les conseillers en communication du président des Etats-Unis, obligés de rattraper ses bourdes et d'étouffer les scandales. Vous aurez besoin de dés à 10 faces et de jetons pour matérialiser les points d'influence.

Création de personnage

Pour créer votre personnage, répartissez 10 années entre Etudes et Expérience. Pour chaque année d'Etudes, vous gagnez 10 points d'influence extérieure (IE) et un dé de compétence théorique, comme droit, histoire, politique, finance, etc. Pour chaque année d'expérience, vous gagnez 10 points d'influence auprès du président (IP) et un dé de compétence pratique, telle que tabasser un journaliste, enterrer un corps, déguiser le président, etc.

Exemple : Karl a passé 4 ans à Harvard et 6 auprès du président : il a 40 points d'IE, 60 points d'IP et les compétences : communication 2D, politique 2D, menacer un opposant 3D, mentir à la nation 2D, fabriquer une fausse identité 1D.