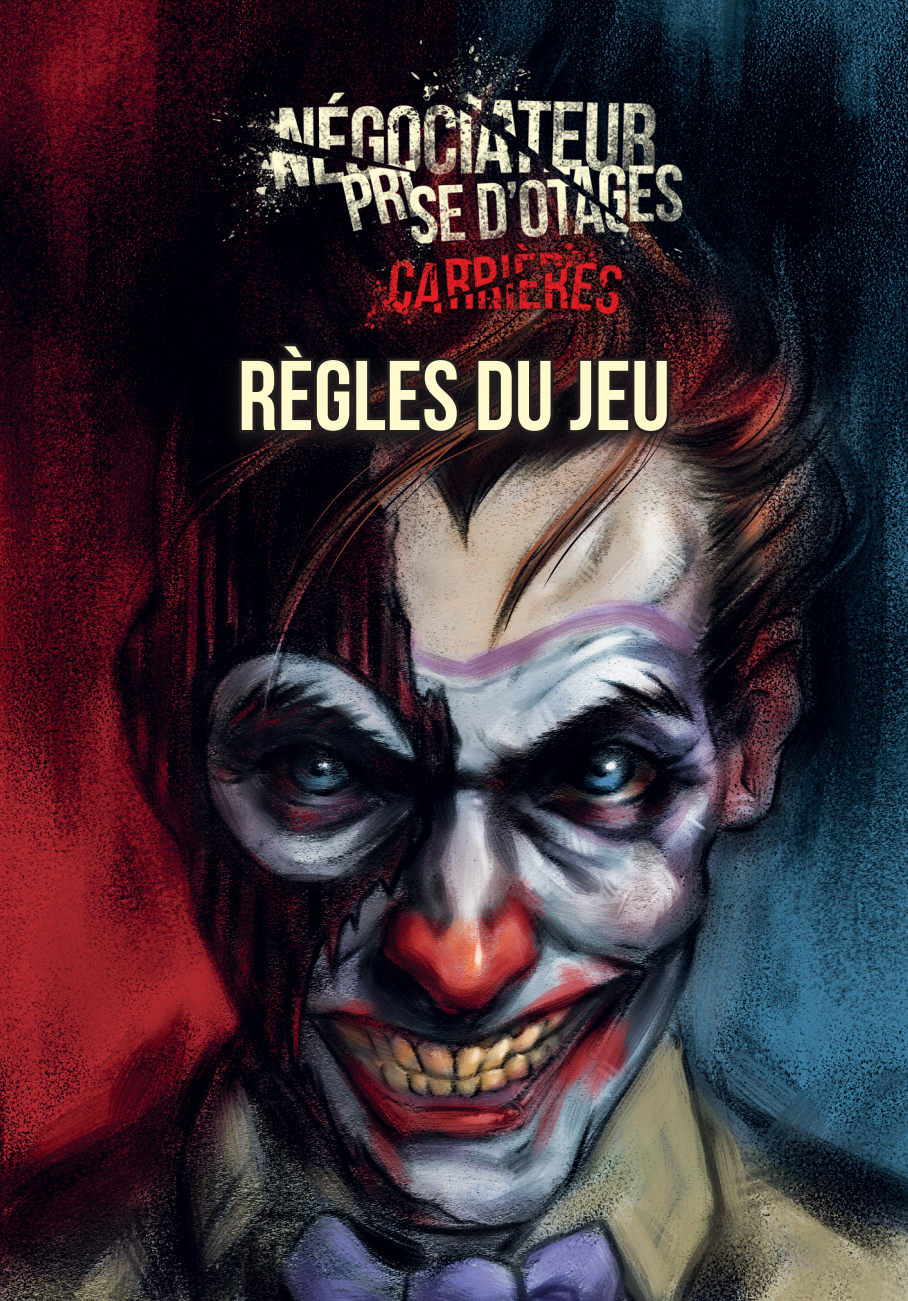


~~NÉGOCIATEUR~~
~~PRISE D'OTAGES~~
~~CARRIÈRES~~

RÈGLES DU JEU



"Bienvenue dans votre nouvelle carrière de négociateur ! Cette extension est l'aboutissement de ma vision complète pour la gamme de jeux Négociateur : Prise d'Otages, et je suis tellement content qu'elle soit enfin terminée. Si vous vous lancez dans ce voyage, cela signifie probablement que vous aimez déjà le jeu, ou du moins que vous pensez que cela va être le cas ! Je tiens simplement à VOUS remercier, car rien n'aurait été possible sans tout le soutien que nous avons reçu de la part de nos fans et de nos fidèles clients au fil des ans. Bienvenue à l'académie de formation... et bonne chance pour la 1^{re} année et les suivantes !"

A.J. PORFIRIO

Auteur de Négociateur : Prise d'Otages et Président de Van Ryder Games

Négociateur : Carrières est un système de campagne pour Négociateur : Prise d'Otages. Vous DEVEZ posséder le jeu de base, ainsi que Vague de Crimes et au moins 7 extensions Preneur d'Otages, mais nous vous recommandons vivement de les posséder toutes pour une expérience complète !

Si vous n'avez encore jamais joué, nous vous encourageons à vous entraîner avec quelques parties normales avant d'utiliser le système de Carrière, mais vous pouvez aussi choisir de plonger directement dans le grand bain !

RÉSUMÉ DU JEU

Dans *Carrières*, vous jouerez non seulement les négociations, qui restent une partie importante de la campagne, mais aussi les événements professionnels et personnels qui se déroulent entre les négociations. Vous devrez prendre des décisions qui auront un impact sur votre carrière et votre Niveau de Stress Personnel. Vous obtiendrez des promotions et des récompenses en vous améliorant dans votre travail, ce qui vous permettra d'acquérir de nouveaux outils à utiliser lors des négociations. Avec de bonnes décisions, une négociation astucieuse et un peu de chance, vous pourriez prendre une retraite honorable après 10 ans de carrière !



CONTENU DE CETTE EXTENSION

- 3 Fiches de Carrière (recto-verso)
*Peuvent aussi être téléchargées sur **dontpanicgames.com***
- 48 grandes cartes Carrière
- 24 grandes cartes Événement Personnel
- 21 grandes cartes Anxiété
- 16 cartes de campagne Preneur d'Otages
- 8 cartes Caractéristique
- 15 cartes Récompense
- 5 cartes Grade
- 1 marqueur Mérite (étoile grise)
- 1 marqueur Pression Professionnelle (badge bleu)
- 1 marqueur Stress Personnel (cœur rouge)
- 1 écran de visualisation rouge
- 3 boîtes spéciales D1, D2, et D3 (à ne pas ouvrir avant autorisation !)
- 4 enveloppes C1, C2, C3 et C4 (à ne pas ouvrir avant autorisation !)
- 1 enveloppe Final (à ne pas ouvrir avant autorisation !)

CRÉDITS

Game Design & Développement : **A.J. Porfirio**
Illustrateurs : **Ivan Pushkov & Kristi Kirisberg**
Designers graphiques : **Evan Derrick & Shaun Varsos**
Testeurs principaux : **Mikolaj Laczynski & Mike Martins**

Président : **Cedric Littardi**
Directeur éditorial et artistique : **Sébastien Rost**
Chef de projet : **Nicolas Badoux**
Traduction : **Nicolas Aubry**
Correction : **Christine Chevalier**
Fabrication : **Nicolas Aubry** ( SYNERGY GAMES)

©2020 Van Ryder Games. All rights reserved.



dontpanicgames



@DontPanicGames!



@dontpanicgames



@DontPanicGames



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



OU



OU



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Don't Panic Games
38, rue Notre-Dame-de-Nazareth
75003 Paris, France
www.dontpanicgames.com

MISE EN PLACE

1. Prenez une Fiche de Carrière et inscrivez votre nom sur la carte de visite avec un crayon à papier (non fourni). Vous pouvez imprimer des fiches supplémentaires sur www.dontpanicgames.com
2. Placez les marqueurs Mérite, Pression Professionnelle (PP) et Stress Personnel (SP) sur leurs emplacements de départ de la Fiche de Carrière.
3. Cochez d'un "x" la case située sous le grade Officier de la piste de grade et prenez la carte Officier. Révélez la carte Officier, et suivez ses instructions. Mettez de côté les autres cartes Grade pour l'instant.
4. Mettez de côté le paquet de cartes Discussion choisi sur la carte Officier.
5. Placez le plateau *Vague de Crimes* sur la table ainsi que les dés.
6. Prenez l'ensemble des 35 jetons Otages de la boîte de base et de *Vague de Crimes* pour créer une "Réserve de Carrière" d'Otages.

Note : Vous pouvez laisser de côté les marqueurs Menace, Discussion et Alerte, les cartes Terreur, et tout autre élément du jeu. Vous pourrez les prendre plus tard pendant votre partie lorsqu'une Négociation surviendra.



7. Séparez les 48 cartes Carrière par année. Créez le paquet d'Événement de Carrière en prenant une carte de chaque année au hasard, et en les empilant dans l'ordre et face cachée, année 0 en haut, et année 10 en bas. Vous pouvez mettre de côté les autres cartes non utilisées, mais pas trop loin ! Pendant votre partie, il est en effet possible que vous ayez besoin de remplacer une carte Carrière par une nouvelle de la même année.
8. Prenez les 5 cartes de campagne Preneur d'Otages *Arkayne*, *Edward*, *Donna*, *Lijah* et *La Famille Seaver* et mélangez-les pour créer le paquet de campagne Preneurs d'Otages. Placez ce paquet à la droite du paquet d'Événement de Carrière. Mettez de côté les autres cartes de campagne Preneur d'Otages pour l'instant.
9. Mélangez les 24 cartes Événement Personnel et placez-les à droite du paquet de Preneur d'Otages. Ceci est le paquet d'Événement Personnel.
10. Placez les cartes Caractéristique, Récompense et Anxiété à côté. Vous n'avez pas besoin de les mélanger.
11. Placez l'écran de visualisation rouge à proximité.
12. Conservez l'enveloppe Final ainsi que toutes les enveloppes et boîtes scellées dans la boîte de jeu. Vous n'aurez à les ouvrir que si cela est spécifiquement demandé !



UNE ANNÉE EN TANT QUE NÉGOCIATEUR.

Une année est une succession de 4 phases, décrites plus en détail dans les pages suivantes.

1. **ÉVÉNEMENT ANXIOGÈNE** – Si votre paquet actif d'Anxiété est vide (comme en début de partie), ignorez cette étape. Sinon, mélangez-le, piochez une carte Anxiété, et résolvez-la.
2. **ÉVÉNEMENT DE CARRIÈRE** – Piochez et résolvez une carte Événement de Carrière, en terminant par la Crise qui indiquera si vous devez faire face à une négociation.
3. **NÉGOCIATION D'OTAGES** – Résolvez une Négociation (certaines années, il est possible de ne pas en avoir !).
4. **ÉVÉNEMENT PERSONNEL** – Piochez et résolvez une carte Événement Personnel et appliquez les effets du résultat de votre Négociation.

RÉSoudre LES CARTES ÉVÉNEMENT (ANXIÉTÉ, CARRIÈRE, PERSONNEL)

Une majeure partie de ce jeu consiste à résoudre diverses cartes Événement.

EXEMPLE : CARTES ÉVÉNEMENT

1. Vos collègues vous vous informent que les Affaires Internes sont venues au poste et que personne ne sait pour quoi. Devriez-vous être inquiet ?

Lancez un dé et comparez-le à votre niveau de Corruption. (Si vous n'avez pas la caractéristique Corrompu, votre niveau est de 0).

2. SI LE RÉSULTAT EST SUPÉRIEUR ET QUE VOUS N'AVEZ PAS PROVOCATEUR :

3. RÉSULTAT EST INFÉRIEUR OU ÉGAL OU SI VOUS AVEZ PROVOCATEUR :

4. [Image of a card with a red background and a grid of text]

5. [Image of a card with a red background and a grid of text]

6. [Image of a card with a red background and a grid of text]

1. Histoire

2. Choix n°1

3. Choix n°2

4. Utilisation de l'écran pour révéler la résolution choisie

5. Impact de crise

6. Identification de la carte

Ceci est un exemple d'une carte Événement de Carrière, mais les cartes Anxiété et Événement Personnel sont très similaires.

Leurs structures sont très similaires et elles sont résolues de la même manière.

Chaque carte Événement décrira tout d'abord une situation, pour laquelle deux choix de ce que vous pouvez alors faire ou dire vous seront proposés. Lisez l'histoire, et décidez de votre choix. Puis utilisez l'écran de visualisation rouge pour lire la résolution correspondante et ses impacts. Ajustez les pistes si nécessaire, résolvez les effets indiqués, et gagnez les cartes spécifiées.

Chaque fois que vous verrez <grade> dans le texte, remplacez-le (à l'oral ou dans votre tête !) avec votre grade actuel (Officier, Inspecteur...).

Exemple : “Venez ici tout de suite <Officier> !” hurle votre supérieur.

AJUSTER LES PISTES

Les pistes de Mérite, de Pression Professionnelle (PP) et de Stress Personnel (SP) peuvent être impactées par des cartes Événement. Vous serez amené à les modifier régulièrement. Suivant la caractéristique, l'augmenter (+) ou la diminuer (-) peut être bénéfique, ou non. Vous voudrez certainement conserver vos niveaux de Stress et de Pression au plus bas, et augmenter votre Mérite. Vos statistiques ne pourront jamais aller au delà du maximum ou en dessous du minimum. Vous aurez parfois à résoudre des Tests en fonction de vos statistiques, ce qui est expliqué plus loin en page 9.

GAGNER DES CARTES

Lorsque vous devez gagner une carte, suivez les instructions suivantes :

ANXIÉTÉ - Mélangez toutes les Anxiétés du type indiqué et ajoutez-en au hasard et face cachée à votre paquet actif d'Anxiété (ou débutez-le).

CARACTÉRISTIQUE - Cherchez la carte Caractéristique indiquée dans le paquet correspondant, et lisez-la. Certaines caractéristiques sont permanentes, d'autres peuvent être défaussées sous certaines conditions.

RÉCOMPENSE - Mélangez les cartes Récompense du type indiqué puis piochez-en une au hasard et lisez-la. Certaines récompenses sont permanentes, d'autres peuvent être défaussées sous certaines conditions.

IMPACTS DE CRISE/NÉGOCIATION

Après avoir résolu son histoire, tournez la carte Événement de 180° et résolvez la Crise (Événement de Carrière) ou les Impacts de Négociation (Événement Personnel). La Crise indique en général de piocher une carte Preneur d'Otages pour savoir lequel d'entre eux vous allez devoir affronter. Les Impacts de Négociation indiquent les ajustements de statistiques en fonction de votre succès ou échec de la Négociation de l'année en cours (s'il y en a eu une).

DÉTAILS DES PHASES DE JEU

PHASE 1 - ÉVÉNEMENT ANXIOGÈNE

Lors de votre carrière, vous gagnerez des cartes Anxiété et les ajouterez à votre paquet actif de cartes Anxiété, placé à gauche de votre paquet d'Événement de Carrière (voir page 11). S'il y a au moins 1 carte dans votre paquet Anxiété, révélez-en une au hasard et résolvez-la. Sinon, passez cette étape.



PHASE 2 - ÉVÉNEMENT DE CARRIÈRE

Vous devez piocher une carte Carrière et la résoudre. Chaque carte décrit un Événement de votre vie et propose un choix. Lorsque vous avez fait votre choix, prenez la fenêtre rouge pour en révéler la résolution et appliquez les effets s'il y en a. Puis résolvez la partie "Crise" située en bas de la carte.



PHASE 3 - NÉGOCIATION D'OTAGES

La plupart du temps, les cartes Carrière vous demanderont de piocher une carte Preneur d'Otages. Ceci indique qu'une Négociation va avoir lieu. Si cela arrive, piochez une carte du paquet Preneur d'Otages (sauf si autre chose est indiqué), puis **mettez en place et jouez une partie normale de Négociateur : Prises d'Otages contre le Preneur d'Otages pioché**. Certains effets des cartes Événement impacteront la mise en place ou les règles de la Négociation, donc faites bien attention.



Si la partie "Crise" de la carte Carrière n'indique pas de Négociation, passez évidemment cette phase.

Lorsque vous mettez en place la Négociation, utilisez les pions Otage de votre Réserve de Carrière (qui débute avec 35 Otages).

Si vous n'avez plus assez de pions Otage dans votre Réserve de Carrière pour la mise en place, la partie est terminée ! Votre carrière s'achève et votre retraite commence dans la honte...



Après la Négociation, appliquez ceci :

- Retirez la carte Preneur d'Otages de la partie sauf si celui-ci s'est échappé. Dans ce cas, remélangez la carte dans le paquet campagne Preneur d'Otages.
- Notez les résultats de la Négociation sur votre Fiche de Carrière : le nom du Preneur d'Otages, votre Victoire ou Défaite, le destin du Preneur d'Otages et le nombre d'Otages libérés et/ou éliminés.
- Retirez 1 pion Otage de votre Réserve pour chaque Otage tué.

EXEMPLE : FIN D'UNE NÉGOCIATION

ANNÉE	1*	2
PRENEUR D'OTAGES	Ark	
VICTOIRE (V) DÉFAITE (D)	V	
CAPTURÉ (C) ÉLIMINÉ (E) EN FUITE (F)	C	
NB. D'OTAGES LIBÉRÉS	4	
NB. D'OTAGES ÉLIMINÉS	3	



1. Lors de votre négociation avec Arkayne, vous avez libéré 4 Otages et en avez perdu 3. Mais vous avez capturé Arkayne. Ceci est noté sur votre fiche.
2. Puisque vous l'avez capturé, vous retirez la carte Arkayne de la partie.
3. Finalement, vous remettez 4 pions Otage dans votre Réserve de Carrière et retirez de la partie les 3 pions Otage tués lors de la Négociation.

PHASE 4 - ÉVÉNEMENT PERSONNEL

Résolvez maintenant un Événement Personnel en piochant une carte du paquet correspondant. Résolvez ces cartes de la même manière que les cartes Événement de Carrière, sans oublier la partie "Impacts de Négociation" située en bas de la carte. Ajustez vos statistiques et appliquez tous les effets indiqués basés sur le résultat de votre Négociation de cette année. Il n'est pas impossible que vous soyez promu !



RÈGLES IMPORTANTES DE LA CAMPAGNE

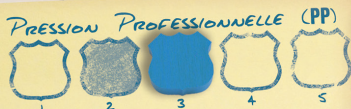
NIVEAU ET TESTS DE STRESS PERSONNEL ET DE PRESSION PROFESSIONNELLE

Deux pistes importantes évoluent tout au long de votre carrière : votre Stress Personnel et votre Pression Professionnelle. Il vous sera demandé parfois de réaliser un Test contre l'un d'entre eux. Pour cela, lancez simplement 1 dé et comparez le résultat à la piste correspondante. **Si le résultat du dé est plus élevé que votre Niveau de marqueur, c'est une réussite.** S'il est égal ou inférieur, c'est un échec. Vos niveaux de Stress ou de Pression ne peuvent jamais aller au delà de 5 ou en dessous de 1. Il est donc toujours possible de réussir ou échouer à un Test.



EXEMPLE : TEST DE PRESSION PROFESSIONNELLE

MÉRITE
NB. D'ÉCHecs
ÉLIMINÉS



Une carte vous demande de faire un Test de PP. Votre niveau est de 3. Vous lancez un dé et obtenez un 3. Vous échouez donc au test et devez appliquer les effets de la carte. Si vous aviez fait un 4, un 5 ou un 6, vous l'auriez réussi !

NIVEAU DE MÉRITE, TEST DE PROMOTION

Votre Niveau de Mérite évolue aussi pendant la campagne. Il représente votre progression dans votre grade actuel. Des choix de Carrière ou Personnel avisés et des Négociations réussies vous aideront à faire augmenter votre Mérite et à obtenir une promotion !



Les Tests de Promotion fonctionnent à l'inverse des autres Tests. Ils impliquent de lancer un dé pour savoir si vous êtes promu. Si une carte vous demande de

faire un Test de Promotion ET que votre Niveau de Mérite est égal ou supérieur au niveau minimum indiqué sur cette carte, ou si aucun minimum n'est indiqué, lancez 1 dé. Si le résultat est **inférieur à votre Niveau de Mérite, alors vous êtes promu !** Notez donc qu'il est toujours possible d'échouer automatiquement si votre niveau est de 1...

Lorsque vous êtes promu, cochez votre nouveau Grade sur votre Fiche de Carrière. Prenez votre nouvelle carte de Grade et rangez la précédente dans la boîte. Résolez les effets indiqués sur la carte puis réduisez votre Niveau de Mérite du Niveau de votre nouveau grade.

NOTE!

Vous pouvez aussi être promu en obtenant certaines cartes Récompense

NOTE!

Vous ne pouvez plus monter en grade si vous êtes déjà Capitaine, mais augmenter votre Mérite peut être important pour le final !

EXEMPLE : TEST DE PROMOTION

Votre 3^e année se termine, et vous devez appliquer les Impacts de Négociation indiqués en bas de votre carte Événement Personnel. Il est écrit "Si votre Mérite est de 4 ou plus, faites un Test de Promotion."

Votre Niveau de Mérite est de 4, donc vous pouvez faire ce Test. Vous lancez un dé et obtenez un 1. Vous êtes promu !



GRADE DE	
6	★ ★ ★ ★ ★ ★
5	★ ★ ★ ★ ★
4	★ ★ ★ ★
3	★ ★ ★
2	★ ★
1	★
MÉRITE	

GRADE DE	
OFFICIER	INSPECTEUR
☒	☐

ANNÉE	1*
PRENEUR D'OTAGES	Ark
VICTOIRE (V)	V
DÉFAITE (D)	
CAPTURE (C)	C
ÉLIMINE (E)	
EN FUITE (F)	
NB. D'OTAGES LIBÉRÉS	4
NB. D'OTAGES ÉLIMINÉS	3

GRADE DE	
6	★ ★ ★ ★ ★ ★
5	★ ★ ★ ★ ★
4	★ ★ ★ ★
3	★ ★ ★
2	★ ★
1	★
MÉRITE	

ANNÉE	1*
PRENEUR D'OTAGES	Ark
VICTOIRE (V)	V
DÉFAITE (D)	
CAPTURE (C)	C
ÉLIMINE (E)	
EN FUITE (F)	
NB. D'OTAGES LIBÉRÉS	4
NB. D'OTAGES ÉLIMINÉS	3



Vous étiez Officier et devenez donc Inspecteur en montant en grade. Cochez le rang Inspecteur sur votre fiche de Carrière et prenez la carte Inspecteur.

Appliquez les effets indiqués sur la carte Inspecteur et remettez votre ancienne carte Officier dans la boîte.

Enfin, réduisez votre Niveau de Mérite de 4 à 2, puisque votre nouveau grade d'Inspecteur est de niveau 2.

ANXIÉTÉS, CARACTÉRISTIQUES ET RÉCOMPENSES

Beaucoup de cartes Événement vous feront gagner d'autres cartes associées à ce qu'il s'est passé. Vous pourrez gagner (ou parfois perdre) des Anxiétés, des Caractéristiques ou des Récompenses qui affecteront votre vie personnelle ou votre carrière.

ANXIÉTÉS

Si vous gagnez une Anxiété, prenez les cartes Anxiété du type indiqué (ayant sur leur dos le nom de l'Anxiété). Prenez-en une au hasard, et ajoutez-la sans la regarder à votre paquet Anxiété actif, contenant d'autres cartes Anxiété que vous aurez précédemment gagnées et pas encore résolues. Ce paquet est placé à gauche du paquet Carrière. S'il n'y a pas encore ou plus de carte dans ce paquet, commencez-en un.

Si vous perdez une Anxiété, vous devez trouver UNE (et une seule) carte Anxiété du type indiqué dans votre paquet Anxiété et le remettre avec votre réserve de cartes Déclencheur.



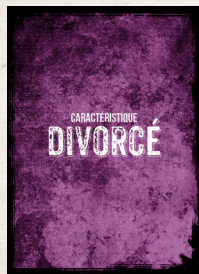
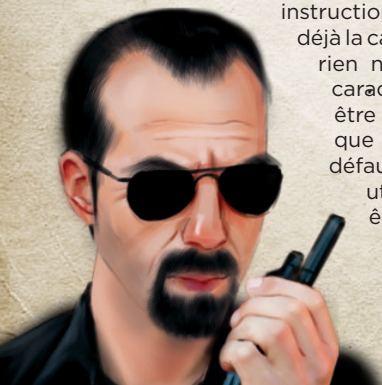
NOTE!

Vous pouvez avoir plus d'une carte Anxiété d'un même type, si vous regagnez cette Anxiété. Si vous gagnez une Anxiété et qu'il n'y a plus de carte de ce type, ignorez l'effet.

CARACTÉRISTIQUES

Votre manière de jouer et vos décisions définiront vos caractéristiques personnelles et professionnelles. Certaines cartes Événement vous demanderont donc de prendre une carte Caractéristique pour illustrer cela.

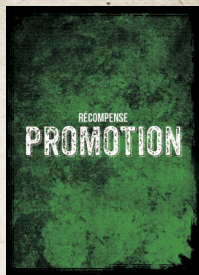
Dans ce cas, prenez la carte Caractéristique correspondante et appliquez ses instructions. Si vous possédez déjà la caractéristique indiquée, rien ne se passe. Certaines caractéristiques peuvent être permanentes tandis que d'autres cartes seront défaussées après avoir été utilisées (mais pourront être récupérées).



RÉCOMPENSES

Si vous gagnez une Récompense, cherchez toutes les cartes dont le nom de la Récompense indiquée est écrit sur le dos, et prenez-en une au hasard. Appliquez ses instructions et rangez les autres. S'il n'y a plus de cartes Récompense du type indiqué, vous ne gagnez rien.

Exemple : Vous avez résolu une carte Événement de Carrière et la carte vous dit de gagner une Récompense : "Promotion". Vous trouvez les 3 cartes Récompense avec écrit au dos "Promotion" et en prenez une au hasard. Vous retournez la carte et appliquez les effets indiqués, puis remettez les autre cartes dans votre réserve de cartes Récompense.



PAQUET DE CAMPAGNE PRENEUR D'OTAGES

Au cours de votre Carrière, de nouvelles cartes de campagne Preneur d'Otages seront ajoutées à votre paquet de campagne Preneur d'Otages.

Après une négociation avec un Preneur d'Otages, la carte de campagne du Preneur d'Otages doit être retirée de la partie SAUF si celui-ci s'est échappé. Dans ce cas, remélangez la carte dans le paquet de Preneur d'Otages.

SAUVEGARDER VOTRE PARTIE

Vous voudrez certainement jouer 2 ou 3 années lors de chaque session, et souhaitez donc pouvoir sauvegarder votre progression. Nous recommandons de le faire à la fin d'une année après avoir résolu la carte Événement Personnel. Sauvegarder votre partie est assez simple :

Notez sur votre Fiche de Carrière toutes vos Anxiétés actives, vos Caractéristiques, et vos Récompenses. Nous vous conseillons de mettre ces cartes ainsi que votre carte de Grade à part (dans un sachet) pour les retrouver facilement la prochaine fois que vous jouerez.

Entourez ou notez vos niveaux actuels de Stress, de Pression et de Mérite pour pouvoir les remettre en place facilement.

Conservez les pions Otage restants dans un sac à part et notez-le également sur votre Fiche de Carrière.

Lorsque vous reprendrez votre partie, il vous suffira de consulter votre Fiche pour tout remettre comme il faut !

Consultez un exemple de Fiche de Carrière sauvegardée sur la page suivante.

GRADE DE COMMANDEMENT

6 ★
5 ★
4 ★
3 ★
2 ★
1 ★

OFFICIER INSPECTEUR SERGENT LIEUTENANT CAPITAINE

100 Municipal Dr.

DEPARTEMENT MUNICIPAL DE POLICE
Honneur, Intégrité, Justice
A.J. Porfirio
Officier de Police
Unité de Négociation de Crise
Bureau: 202-555-0150
Mobile: 919-555-0154
Fax: 202-555-0199

ANNÉE	1*	2	3	4*	5	6*	7	8	9	10
PRENEUR D'OTAGES	Ark	Donna	Ed							
VICTOIRE (V)	V	L	V							
DÉFAITE (D)										
CAPTURE (C)	C	F	C							
ÉLIMINE (E)										
EN FUITE (F)										
NB. D'OTAGES LIBÉRÉS	4	3	7							
NB. D'OTAGES ÉLIMINÉS	3	1	0							

MÉRITE

PRESSION PROFESSIONNELLE (PP)

1 2 3 4 5

STRESS PERSONNEL (SP)

1 2 3 4 5

ANXIÉTÉS :
1x Tribunal et 1x Voiture

CARACTÉRISTIQUES :
1x Divorcé et 1x Respecté

RÉCOMPENSES :
1x Crimi numérique

* Ajustez un otage en prison à votre compte au début de l'année

TOTAL

Ceci est un exemple de remplissage de Fiche de Carrière en début de Carrière.

Notez que le joueur a déjà perdu 12 Otages. Puisque que la Réserve en contient 35 au début, il ne lui en reste plus que 23 pour finir sa Carrière.

FIN DE LA CAMPAGNE

Au début de votre campagne, 35 pions Otage se trouvent dans votre Réserve de Carrière (15 de *Négociateur : Prise d'Otages*, et 20 de *Vague de Crimes*). Après chaque Négociation, vous devez enregistrer le nombre d'Otages libérés et ceux tués. Remettez les pions libérés dans votre Réserve, et retirez ceux tués de la partie. Si à n'importe quel moment de votre Carrière vous n'avez plus assez de pions Otage pour la mise en place d'une Négociation, c'est l'humiliation, et votre carrière prend fin prématurément. La douleur des vies perdues est simplement trop pour que vous puissiez continuer dans ce domaine. Votre partie s'arrête ici ! (Vous pouvez toutefois ignorer cette règle si cette règle de fin prématurée vous gêne, mais à vous de gérer votre Réserve à votre manière !)

Si tout se passe comme il faut, vous jouerez 10 années complètes et l'un des derniers effets déclenchera alors le Final de votre carrière !

RÈGLES ET RAPPELS IMPORTANTS

- Si vous perdez une Négociation parce que le paquet *Terreur* est épuisé, que le Preneur d'Otages s'évade, ou à cause d'une règle spéciale (par exemple *Edward* ou *Lieutenant Jackson*), le Preneur d'Otages TUE TOUJOURS TOUS LES OTAGES RESTANTS avant de s'échapper. Cela signifie qu'après une défaite de Négociation, vous devez considérer tous les Otages restants comme tués, et donc ne pas les remettre dans votre Réserve de Carrière. Puis remplacez la carte Preneur d'Otages dans le paquet de campagne Preneur d'Otages (sauf exception, voir ci-dessous).

- *Edward*, *Le Culte d'Automa* et le *Lieutenant Jackson* ne s'échappent pas et doivent être considérés comme éliminés (par suicide).
- Souvenez-vous de retirer les cartes Terreur spécifiques à chaque Preneur d'Otages à la fin d'une Négociation. Cependant, vous pouvez (et c'est un conseil) laisser les cartes Terreur des extensions qui ne sont pas spécifiques à un Preneur d'Otages en particulier.
- Lorsque vous devez lancer des dés, vous pouvez choisir quels dés lancer, mais vous ne pouvez jamais en lancer plus de 5 pour un Test de Menace.
- Si vous n'êtes pas sûr d'une règle ou d'un ordre d'application des effets, choisissez par vous-même en réfléchissant à la solution la plus immersive.
- À la fin d'une campagne, vous pouvez remettre chaque carte non spécifique dans n'importe quelle enveloppe. Le système les attribue aléatoirement donc vous n'avez pas besoin de vous souvenir d'où elles viennent si cela n'est pas indiqué derrière.
- À la fin d'une campagne, nous recommandons grandement de laisser les cartes Événement de Carrière et Personnel que vous avez jouées de côté, de manière à vivre une expérience différente pour lors de prochaine partie.
- Ce symbole  signifie que vous pouvez relancer UN dé de votre choix.

RÈGLES OPTIONNELLES ET VARIANTES

Voici quelques règles supplémentaires que vous pouvez utiliser pour épicer votre campagne ou la modifier selon vos préférences. Appliquez-en une ou plusieurs, à votre convenance !

- Débutez avec TOUS les Preneurs d'Otages dans votre paquet de campagne Preneur d'Otages, sauf *Valérie Stone*. Votre partie en sera plus difficile.
- Si un marqueur de Stress ou de Pression devait aller au delà du maximum de 5, retirez un Otage de votre Réserve de Carrière pour chaque niveau au delà du maximum. Cela devrait compliquer votre partie !
- Si votre Niveau de Mérite devait augmenter au-delà du maximum, vous POUVEZ immédiatement monter en Grade. Si vous faites ceci, remettez le Niveau de Mérite sur 1. Votre partie en sera simplifiée ou compliquée !
- Au lieu d'utiliser le paquet de campagne Preneur d'Otages, vous pouvez utiliser les meeples personnalisés si vous les possédez, en les piochant au hasard dans un sac. Cela ne changera pas la difficulté de la partie.
- Si vous possédez des cartes Négociateur, vous pouvez en gagner une au hasard après avoir été promu et/ou lorsque vous gagnez une Récompense d'un type qui n'est plus présent dans votre Réserve. Votre partie sera plus facile.



GRADE DE COMMANDEMENT



OFFICIER INSPECTEUR SERGENT LIEUTENANT CAPITAINE

☐ — ☐ — ☐ — ☐ — ☐



DÉPARTEMENT MUNICIPAL DE POLICE
Honneur, Intégrité, Justice

Officier de Police

Unité de Négociation de Crise

Bureau: 202-555-0150
Mobile: 919-555-0154
Fax: 202-555-0199

100 Municipal Dr.

10

9

8

7

6*

5

4*

3

2

1*

ANNÉE

PRENEUR
D'OTAGES

VICTOIRE (V)

DÉFAITE (D)

CAPTURÉ (C)
ÉLIMINÉ (E)
EN FUITE (F)

NB. D'OTAGES
LIBÉRÉS

NB. D'OTAGES
ÉLIMINÉS

MÉRITE

* Ajoutez
un nouveau
Preneur
d'Otages
avant
le début
de l'année
TOTAL

PRESSION PROFESSIONNELLE (PP)

STRESS PERSONNEL (SP)

ANXIÉTÉS :

CARACTÉRISTIQUES :

RÉCOMPENSES :