

"*Arnaques et Intrusionse*"



Cette aide de jeu est un libre adaptation des règles « *organisation de plans subtils* » proposées dans le livre **LES MILLES MARCHES** de **John LEGRUMPH** - EDITION **JOHN DOE**.

Cette adaptation est née à l'origine d'une idée de Czevak (sur le forum du SDEN) et développée avec l'aimable autorisation de son auteur originel : John LEGRUMPH.

Les **Gardoches** en plus de leur nature débrouillarde, sont connu pour être de fieffés filous à la morale mouvante et à l'intégrité aléatoire.

Mais plus que cela, ce sont avant tout des professionnels, qui pour les plus expérimentés ont toujours une carte d'avance dans leur manche, comme ils aiment à le dire « *Au cas où ça tourne vinaigre* ».

Cette aide de jeu initialement pour émuler les plans et autres petites stratégies que les personnages de vos joueurs peuvent mettre en place, juste avant « *un gros coup de filet* » ou une « *Intervention en milieu hostile* ».

En effet, en pleine partie il est souvent complexe, pour ne pas dire impossible de mettre en situation une pirouette scénariste crédible permettant de justifier tel ou tel aspect d'un plan minutieusement élaboré pendant des heures durant.

Et pourtant, sans en faire un plan qui se déroule « *sans accrocs* », il peut très arrivé que de façon purement fortuite, le gardien qui fait traite les aller et venue sur le port ou même le gratte papier qui rédige les minutes de la **Purges** puissent être une connaissance, un ami proche, voir même pourquoi pas **Gérard**, vot' beau' à moitié Loritain.

De même que trouvé un puissant remède, permettant de retourner les boyaux de ce filou de **Trimail-Gratte-Papier** - *oh pas pour longtemps* –, mais suffisamment pour l'empêcher de rédiger ce billet qui vous enverra devant l'**Prévôt** et vous permettre de prouver que tout ça « *c'est un coup monté !* »

Sans oublier les petites confidences de **Lulu la Loritaine**, qui selon la rumeur à usée plus de paires de C... (*enfin vous voyez*) que la **Garde** de paire de bottes depuis sa création. Mais qui est la seule à pouvoir vous avoir la date et l'heure de la prochaine « *levée* » – *comme il est courant de dire chez les contrebandiers* – qui aura lieu dans le **quartier du port**.

Bref, vous l'aurez compris, pas la peine de passer des heures autour d'une table, vous arrachant le peu de cheveux qu'il vous reste sous le casque pour mettre au point un plan qui inévitablement sera jeté aux vidanges.

Privilégiez le rythme, aux longues discussions (*sauf si bien entendu, vous souhaitez que vos joueurs fassent un peu de « rôleplay »*) et ajuster en quelques minutes une réserve de point qui apportera rebondissements et opportunité à votre table.

« Pourquoi on fait un plan A, alors que l'on utilise toujours le B... »

PRÉPARATION DES PLANS :

La préparation d'une stratégie, d'un plan, d'option tactique s'articule souvent - pour ne pas dire uniquement - autour de trois éléments :

- ✱ Avoir des infos.
- ✱ Préparer des pièges.
- ✱ Obtenir du matériel.

Les informations permettent de prévoir les tenants et aboutissants d'une cible, d'un groupe, d'un projet. Elles sont essentielles pour définir ce qui sera nécessaire de mettre en place en fonction des actions, des moyens et des informations adverses. C'est on peut le dire la phase un du plan.

Préparer des pièges n'est pas donner au premier venu. Ça réclame de l'expérience, du doigté, et quelques contacts bien placés ici et là. Le meilleur c'est que monté un piège peut certaine fois, éviter une exposition directe et faire même - *mais ça, c'est pas réservé au péquin* - de brouiller suffisamment les pistes pour faire croire que le coup vient de la droite alors que toi t'es à gauche.

Obtenir du matériel, c'est pas donner à tout le monde. Ça coûte de la maille, faut connaître les bonnes adresses - *pas celles qui vont te refourguer de la camelote qui va te rester entre les doigts au pire moment* - et surtout pour les trucs rares et pas vraiment légaux - *si tu vois ce que je veux dire* - faut pourvoir faire entrer la cam' dans la carrée. Et ça aussi, c'est une sacrée gageure. Mais avoir, les bons outils au bon moment, ça n'a pas de prix.

C'est rodé comme du papier à musique...

Le temps est une denrée précieuse pour pouvoir la gâcher !

En premier lieu, il convient de définir le temps mis à disposition du groupe ou du personnage pour rassembler les informations, mettre en place son ou ses pièges et se fournir comme il se doit.

Il suffit au **Meneur** de définir une réserve d'unité de temps (*secrète ou non*), durant lequel les **Gardoques** pourront se préparer.

En moyenne cette jauge peut aller de **1 à 10** (1 : quelques heures, 10 : plusieurs semaines).

Pour chaque test (*réussi ou non*) que le groupe ou le personnage pratiquera coûtera **1 point/unité de temps**.

Une fois que l'ensemble de points disponibles sera utilisé, le groupe devra mettre en application son plan sous peine de le voir tout ou partie contrecarré par des actions ou des événements imprévus.

NB : Libre au Meneur de laisser quelques unités en plus ou non au groupe. Cette information étant bien entendu secrète, les joueurs pourront jouer le tout pour le tout et se risquer à quelques tests supplémentaires... Mais à quel prix.

Je place mes pions...

En second lieu, il convient d'effectuer un test pour chaque tentative en vue d'obtenir des « **Aubaines de Mission** ».

Pour pratiquer un test procédez de la manière indiquée dans les **règles de base de Wastburg** avec un **modificateur de (0)**.

Libre à vous d'y adjoindre un **modificateur de (-) ou (+)** suivant les circonstances ou les relations du moment.

Le résultat du test donnera les effets suivants accompagnés d'un gain ou d'une perte d'« **Aubaines de Mission** » :

Non et... : - « **Aubaines de Mission** » (+ effet et...)

Non : - 1 « **Aubaine de Mission** »

Non, mais... : - 1 « **Aubaine de Mission** » (+ effet, mais...)

Oui, mais... : + 1 « **Aubaine de Mission** » (+ effet, mais...)

Oui : + 2 P« **Aubaines de Mission** »

Oui et... : +3 « **Aubaines de Mission** » (+ effet et...)

Les effets « **et...** » ou « **mais...** » peuvent s'appliquer juste après la tentative ou lorsque l'on utilise des « **Aubaines de Mission** ».

NB : Encore une fois, libre à vous de pratiquer le test au secret ou au grand jour et de laisser ou non les joueurs libres de créer les effets qui seront appliquer à leur avantage ou non.

Une fois que le temps sera écoulé ou que le personnage ne souhaitera plus mettre en place d'autres stratagèmes pour gagner des « **Aubaines de Mission** », reprenez le cours normal de la partie, ou là où vous auriez placé l'ellipse permettant de rentrer dans le vif du sujet.

... Et j'en retire les fruits.

Les **Gardoches** pourrons au moment ad hoc, dépenser tout ou partie de leurs « **Aubaines de Mission** ».

Ces « **Aubaines de Mission** », peuvent être dépensé à n'importe quel moment pour créer une situation conforme à la volonté des joueurs : l'apparition d'un personnage, d'un objet, d'un évènement... qui tournera le contexte à leur avantage.

Par exemple : la clé donnant sur le fond de la cour, le patron de l'estaminet qui vous en doit une, un mari cocu qui apprend fortuitement que ça femme entretient une aventure avec le teinturier de la rue d'en face, une troupe de Gardoches qui passera comme par hasard dans cette rue, à cette heure...

Bref, les possibilités ne manquent pas, il vous suffira juste d'être assez souple et imaginatif pour adapter la scène à l'élément perturbateur placé là par vos joueurs.

Le coût de ces retournements de situations varie en fonction de l'importance ou de l'intensité qu'ils auront sur le jeu.

Comme pour lors d'un test, ces événements seront hiérarchisés avec des effets « **Oui, mais...** », « **Oui** » ou « **Oui et...** ».

Pour 1 « Aubaine de Mission » : un retournement de situation offrant un résultat "Oui, mais..."

Pour 2 « Aubaines de Mission » : un retournement de situation offrant un résultat "Oui "

Pour 3 « Aubaines de Mission » : un retournement de situation offrant un résultat "Oui et..."

NB : Attention !!! Que l'on ne vous fasse pas prendre des vessies pour des lanternes.

Si les stratagèmes qui vous sont proposés vous semblent un peu trop capilotractés, n'hésitez pas à ce que vos joueurs revois leur copie et trouve une alternative aux effets similaires, mais aux causes moins farfelues.

Mais des fois, les fruits sont pourris !

Dans le cas où le groupe de Gardoches a cumulé une ou plusieurs « **Aubaines de Mission** » négative, c'est le Meneur qui bénéficie de cette réserve d'« **Aubaines de Mission** » en sa faveur pour créer des situations néfaste avec le même coût :

Pour 1 « Aubaine de Mission » : un retournement de situation offrant un résultat "Non, mais..."

Pour 2 « Aubaine de Mission » : un retournement de situation offrant un résultat "Non "

Pour 3 « Aubaine de Mission » : un retournement de situation offrant un résultat "Non et..."

NB : Là aussi, il peut être intéressant de laisser les joueurs définir comme la situation leur file entre les doigts et se retourne contre eux. Vous avez bien évidemment le dernier mot sur la situation, mais laisser la main à ses joueurs peut mettre à jour de bien belles surprises ou des situations inattendues et plus riches que celles auxquelles vous aviez initialement pensé.