



## Recettes variées pour casses du siècle

vendredi 31 janvier 2003, par [Wenlock](#)

### Changer de lieu

\*Les citadelles\* et autres fortifications offrent un nouveau challenge dans le sens où ce sont des bâtiments fondamentalement conçus pour empêcher les intrusions, et que les militaires sont encore moins compréhensifs que les guildes marchandes avec les intrus. Pour autant, si un espion étranger a besoin de faire voler des documents dans une place forte, si un général ennemi veut recruter un commando pour ouvrir les portes de l'intérieur ou si une puissante famille criminelle veut faire évader son cadet retenu dans les geôles, c'est à un groupe de cambrioleurs qu'ils s'adresseront. Les prisons, si elles sont conçues pour empêcher qu'on en sorte, peuvent être relativement vulnérable à l'intrusion mais donneront du fil à retordre aux PJs s'ils ne disposent pas de contacts à l'intérieur (ou au minimum d'ex-détenu capable de leur dresser un plan sommaire).

\*Les grands navires\* offrent également une alternative intéressante : ils peuvent être partiellement fortifiés, sont entourés d'eau, toujours gardés et contiennent de jolis haubans propices aux exploits des monte-en-l'air ; l'espace intérieur, exigü et complexe, est un parfait terrain de cache-cache. Si le bateau se déplace le défi n'en sera que

plus grand. Et s'il quittait le port pendant que les PJs sont dessus ?

/Variante :/ craquer, au sein d'une caravane nombreuse, le chariot (blindé et gardé) d'un collecteur d'impôts ou d'un riche marchand (pour un groupe pas trop citadin).

\*Les mines\* sont un autre terrain de jeu intéressant : l'espace (tunnels étroits, gouffres, culs de sac...) est amusant en lui-même et peut contenir toutes sortes de richesses (minerai précieux, gemmes brutes, etc...). Si en plus vous décidez qu'elles sont gardées ou que des bestioles hostiles (types orcs ou trolls) y ont élu domicile, vous obtenez un "donjon" très classique dont l'originalité tient par l'enjeu (récupérer un artefact guerrier pour le compte d'un clan orc adverse, libérer des prisonniers humains, saboter les galeries...) ou par les circonstances (mine instable, occupation totale par l'ennemi, recours à la magie, complicités orques, soutien militaire...).

On peut aussi \*modifier l'état d'un lieu récurrent :\* un manoir en fête ouvert aux 4 vents mais truffé de gardes (pour la sécurité des personnes autant que des richesses, prévoir des déguisements et se procurer des invitations), un riche temple cambriolé pendant une vaste cérémonie, un bâtiment en ruine qui -par sa dangerosité- est son propre gardien, une



citadelle assiégée (où même les défenseurs ne souhaitent pas forcément votre venue), une réserve d'or ou la guilde des orfèvres noyée par la crue du fleuve voisin (intempéries, courants, risques d'écroulement justement nécessaire à l'opération, fuite en bateau...), le casse d'un navire ou d'une caravane effectué en pleine tempête (sur terre : de neige, de sable, orage diluvien...) pour des raisons tactiques ou simplement pour cause d'urgence sont autant de défis qui peuvent pimenter la routine d'un groupe de cambrioleurs.

## Changer de marchandise

On ne vole pas que l'or et les bijoux et donner à vos PJs un objectif encombrant, vivant voir même hostile peut être assez amusant.

\*Extraction :\*

"voler" quelqu'un. Ce pourrait être un enlèvement classique si la cible n'était pas une esclave enchaînée au plus profond d'un harem, un détenu "au secret", une personnalité très protégée, l'animal de compagnie d'un puissant... Evidemment, la cible peut-être tout à fait hostile à l'opération, se comportant comme un poids mort ou combattant carrément les PJs ("Volez le tigre du sultan !"). Un simple enfant braillard ou un vieillard arthritique peut déjà leur causer du souci.

\*Voler un objet\* (ou toute une masse d'objets) encombrant ou fragile qui pourra poser des problèmes par sa taille ou son poids (statue en argent de 120kg ; énorme coffre devant être forcé ailleurs ; tapisserie antique de 6m sur 3...), les caractéristiques nécessaires à sa fonction (une cloche d'église qu'il faudra assourdir ; un artefact

affectant l'esprit ou les perceptions, TRES lumineux, brûlant, corrosif ou "magiquement instable" ; stase renfermant un démon plutôt antipathique ; miroir d'une extrême finesse et d'une fragilité proportionnelle) ou à son état (minerai brut n'ayant réellement de valeur que si on en vole un plein chariot ; élixir magique stocké dans nombre de petites fioles très fragiles ; gaz rare ; cadavre/momie à la putréfaction avancée...).

## Voir grand

Et si, au lieu de rester des gagne-petits toute leur vie, vos PJs s'attaquaient à une grosse réserve d'or, au trésor d'un roi, au siège de la guilde des voleurs ou à un des temples majeurs de votre univers ? Le tout est de secouer leur routine et, peut-être, de faire de vos voleurs des héros (s'ils en ont les capacités) en changeant l'échelle des enjeux et des moyens : ils peuvent coordonner les efforts simultanés d'une vingtaine de malfrats pour vider en une nuit la totalité d'un entrepôt de soieries, intriguer pendant des semaines pour pouvoir approcher et rafler une collection d'œuvres d'art, libérer tous les prisonniers d'une citadelle ennemie (type "la Grande Evasion")... Ils devront se donner bien du mal, parfaire leur préparation (recrutement des auxiliaires et corruption des complices nécessaires, récupération/fabrication du matériel nécessaire, plans de rechange, voie de fuite...). Ce type de scénar' est évidemment exceptionnel mais peut faire beaucoup pour redresser la motivation tombante d'un groupe de joueurs.



## Ajouter des contraintes

\*modifier l'équipe : \*  
pour des raisons pratiques ou diplomatiques, les voleurs peuvent être contraint d'embarquer sur un coup risqué un personnage très spécialisé (mécano, magicien, dresseur, nourrice, architecte-guide dans un labyrinthe de couloirs, orfèvre devant les aider à desservir des bijoux d'une statue...) et pas du tout taillé pour les missions discrètes qu'il faudra traîner comme un boulet, un jeune bleu gaffeur, un vrai con imprudent et vindicatif, un vieux de la vieille qui commence un peu à perdre les pédales mais ne veut pas l'admettre, l'agent d'une puissante organisation sensée contrôler que la mission se passe selon les ordres (et qui peut être ou non un voleur expérimenté et méprisant)... Faîtes leur ressentir que les complices fiables sont difficiles à trouver et, même, collez-leur à l'occasion un bon traître décidé à s'enfuir avec le butin en les abandonnant aux gardes.

Un casse pas trop difficile peut devenir un véritable défi pour peu que les PJs aient \*l'obligation de ne laisser aucune trace\* permettant de prouver le cambriolage (et donc de n'abîmer personne, de ne pas laisser de marques sur les serrures, d'empreinte de pas ou de carreau cassé, entre autres), qu'ils doivent le réaliser sans préparation ("C'est cette nuit ou jamais !"), sans le matériel adéquat ("J'ai pas mes rossignols, passe moi une épingle à chapeau..."), "contre la montre" ("On a exactement 20 minutes entre les deux patrouilles.")... vous pouvez aussi les mettre en concurrence avec une autre équipe opérant plus ou moins en même temps (les PJs vont-ils cogner, négocier, les

prendre de vitesse ?).

\*Retourner la situation :\*  
en leur demandant par exemple d'empêcher discrètement un autre groupe de réussir un vol audacieux (pour empêcher une guilde adverse de gagner en influence sans mêler la Garde à l'affaire), de placer des documents compromettants chez un haut fonctionnaire (casse sans traces, évidemment), d'assurer le transport discret de bijoux de grande valeur (butin de voleurs amis ayant été arrêtés avant d'avoir pu le remettre à leur guilde commune) ou d'arrêter un voleur qui veut leur faire porter le chapeau pour ses propres méfaits.

## Combiner tout ça

l'agent d'une puissante famille criminelle a malheureusement été arrêté avant d'avoir transmis son rapport sur d'éventuels traîtres au sein de l'organisation. La famille fait donc appel à des indépendants (vos PJs) pour le sortir de son cachot (spécialement surveillé, bien sûr) avant qu'il ne lui arrive "malheur". Bien sûr, rien ne dit que l'agent en question leur fera confiance ou que le commanditaire à qui ils doivent le remettre n'est pas un traître décidé à l'éliminer, et à leur faire porter le chapeau.

vos PJs ont, après bien des efforts, trouvé le moyen de voler un trésor royal très convoité (complicité, indiscrétion, plan, mot de passe...) qui sinon serait inaccessible. Mais lorsque, après un cambriolage audacieux et difficile, ils sont enfin en possession du trésor, ils découvrent que la convoitise a attiré à leur suite toutes sortes de



malfrats en plus de la garde royale (qui met leur tête à prix pour une somme très tentante). Rejoindre leur acheteur/commanditaire malgré les embuscades et les trahisures risque bien d'être la phase la plus difficile de l'opération.

la momie de Saint-Basilide, relique très convoitée, doit être exposée aux pèlerins au cours d'une succession de cérémonies qui doit durer deux jours. Mais une autre faction du même culte engage les PJs pour la voler et mettre en scène sa récupération par leurs propres hommes, prouvant ainsi l'indignité et l'incompétence de la faction adverse. Les PJs devront, au choix, s'emparer de la momie au cours d'un des nombreux offices ou dans l'intervalle d'une heure entre deux messes tout en évitant de se faire massacrer par les templiers ou la foule des dévots. Juste pour rire : c'est fragile une momie (défense d'abîmer la relique !), et celle-là pue incroyablement.

après une longue préparation (renseignements, matériel, coordination, répétitions...), les PJs associés à quelques "extras"

sont prêt à cambrioler la puissante guildes des joailliers, mais au moment de passer à l'action, un de leur complices manque à l'appel : il a décidé de les doubler en réalisant le casse selon les plans, mais avec sa propre équipe. Dès qu'ils auront compris, les PJs vont devoir rattraper leur retard, s'introduire au siège de la guildes, neutraliser l'équipe adverse et emporter le butin sans se faire prendre par la garde (nombreuse et bien entraînée).

les PJs, monte-en-l'air indépendants, ont récemment réussi un joli casse... dans un bâtiment qui s'avère appartenir à une organisation criminelle pas contente du tout. Pour sauver leur tête, ils rendent le butin à l'un de ses lieutenants. Ils constatent alors que l'organisation en question cherche encore à les tuer car le fameux lieutenant prétend n'avoir jamais rien récupéré de leur part ! Ils devront échapper aux tueurs et cambrioler le malhonnête pour récupérer le butin, démontrer à ses chefs son détournement et prouver leur bonne foi.