

Snitch !

Par Nitz

sur une idée de Tolkraft
développée par Pounous

pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

-

Images : domaine public

-

Note d'intention : merci à Tolkraft pour son idée originale, et à Pounous pour l'enrichissement qu'il a apporté. Je n'ai eu que quelques jours pour essayer d'apporter ma pierre à ce petit édifice. J'espère avoir retenu l'essentiel de ce que vous vouliez apporter. Mes deux axes ont été de simplifier les règles au maximum pour gagner en immersion, et essayer de faire une maquette qui colle au thème.

-

EN argot américain
Snitch = mouchard, balance

Le principe

Snitch ! Les balances est un jeu de rôle sans meneur pour 3 à 5 joueurs, simulant un **interrogatoire**.



Un joueur joue le rôle du **captif**, et va subir l'interrogatoire. Ce rôle est le plus difficile. Pour s'en sortir, le captif doit découvrir l'identité des **mafieux**.



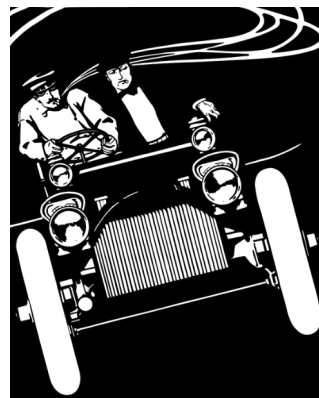
Les autres jouent les interrogateurs, ou **mafieux**, dissimulés derrière une intense source de lumière. Leur but est de découvrir l'ensemble des informations que détient le **captif**.

A l'issue de la partie, un des deux camps sera vainqueur, et aura la possibilité de raconter l'**épilogue**.

Le contexte

New York, 1933. Alors que l'Europe s'enfonce irrémédiablement dans le nationalisme et la guerre, la Grosse Pomme est tiraillée par la prohibition, la crise financière, le crime en bandes organisées.

Les **familles mafieuses** s'affrontent pour s'emparer de domaines d'activité criminelle. Italiens, irlandais, juifs règlent leurs comptes en pleine rue à coups de barres de fer, de couteaux, de pistolets et de mitraillettes.



Une seule chose réunit les familles : leur haine commune de la police. De récentes déconvenues, descentes de flics, arrestations, opérations manquées, laissent à penser des indics, des taupes, des balances gangrènent la pègre. Les parrains ont décidé de faire le ménage, de trouver les noms des **snitches** et de leur régler leur compte une bonne fois pour toutes.

Le matériel de jeu

- 5 **cartes rôle**, 1 carte **lampe torche**, 2 cartes **carte**
- 24 **cartes de personnage**
- une **fiche de résolution** par joueur
- un crayon par joueur.

Ce matériel est à imprimer et à découper.

POUR RENFORCER L'INTENSITÉ DU JEU, VOUS POUVEZ PRÉVOIR :

- une pièce sombre
- une seule chaise
- une lampe torche ou une autre source de lumière



Préparation du jeu

Déterminer les rôles. Vous pouvez choisir librement ou bien utiliser les **cartes rôles** prévues à cet effet.



Mélanger le tas de **cartes personnage**.

Le **captif** pioche **2 cartes personnage par mafieux**. Il les consulte puis les place devant lui face cachée.

Les **mafieux** piochent chacun leur tour une **carte personnage**, la consultent et la posent devant eux, face cachée.

Pour des parties à 3 joueurs, piochez 6 cartes et placez-les face visible. Pour 4 joueurs, piochez 3 cartes et placez-les face visibles. Pour des parties à 5, ne piochez pas de carte. Le tableau suivant vous indique combien de carte doit

nb joueurs	3	4	5
captif	4	6	8
mafieux	2 (1x2)	3 (1x3)	4 (1x4)
cartes face visible	6	3	0

Placez enfin les **12** cartes restantes face cachée. Cette ligne de carte représente les personnages qui ne sont pas des balances. A certains moment de la partie, les joueurs vont pouvoir consulter ces cartes pour faire des déductions.

Déroulement de la partie

Les **mafieux** interrogent le **captif** chacun leur tour.

On joue autant de tours que nécessaire jusqu'à ce que le sort soit scellé :

que le sort soit scellé :

- soit le **captif** n'a plus de cartes cachées.
- soit l'identité des **mafieux** a été révélée.



IMPORTANT !

Durant toute la partie, les joueurs sont invités à prendre des notes sur leur feuille de résolution.

Le **captif** devra notamment être attentif à ce que ne disent pas les **mafieux** !

Tours de jeu

A son tour, un mafieux prend la carte **lampe torche** et peut **poser une question** au **captif** **OU** lui **mettre la pression**.



POSER UNE QUESTION

Un mafieux peut demander s'il y a une balance :

- au sein d'une **famille**.
ex : est-ce que tu sais s'il y a une balance dans la famille O'Baron ?
- parmi les représentant d'un certain **statut**.
ex : est-ce que tu sais si un parrain est une balance ?
- dans un **quartier**.
ex : est-ce que tu sais s'il y a une balance dans le Bronx ?
- au sein d'une **activité criminelle**.
ex : est-ce que tu sais s'il y a une balance qui fait dans la prostitution ?



Le captif doit répondre la **vérité V**. Cependant, il n'est pas obligé de dire combien de personnages répondent à la question posée. Il peut en revanche, bien entendu, enrober cette vérité dans un baratin, par exemple pour bluffer concernant ses cartes.

METTRE LA PRESSION

Le **mafieux** peut également **mettre la pression** et demander une carte en particulier.

Par exemple : "Allez, je sais que Vitto Corleone est une taupe, crache le morceau !"

- Si le **captif** possède cette carte, il **cède à la pression** de l'interrogatoire et doit la révéler face visible ou tenter de **retourner la situation**.
- S'il ne possède pas la carte demandée, le **captif résiste à la pression**, et consulte une **carte personnage** cachée.

RETOURNER LA SITUATION

A chaque question qui lui est posée, le **captif** peut tenter de **retourner la situation** de son interrogateur.

- S'il y parvient, le **mafieux** est pris au piège par le **captif** qui connaît certains de ses petits secrets. Le **mafieux** concerné révèle son identité face visible. Il ne peut plus désormais poser de question que sur les **éléments** de son personnage : **famille, statut, quartier** ou **activité criminelle**.
- Si la **captif** échoue, en revanche, le **mafieux** peut consulter une carte face cachée. Il est libre de partager cette information avec ses camarades **mafieux**.



Le sort est scellé / épilogue

- Si le **captif** n'a plus de cartes cachées, alors les **mafieux** ont obtenu les informations. Ils prennent la **carte épilogue 1**. Chaque mafieux raconte comment il élimine les **balances** qu'il a débusquées, et comment cela renforce son influence.
- Si l'identité des **mafieux** a été révélée, alors le **captif** est parvenu à retourner la situation. Il connaît assez de secrets pour que les **mafieux** soient sur la sellette, abandonnent l'interrogatoire et le libèrent. Le captif prend la **carte épilogue 2** et raconte comment il renforce son influence dans la mafia et/ou comment il parvient à faire arrêter les chefs de gangs.



Les règles d'or

La vérité V

Les joueurs n'ont pas le droit de **mentir**. Lorsqu'une question est posée, on doit répondre la vérité, et, le cas échéant, fournir la carte demandée. Mais rien n'interdit aux joueurs de bluffer et d'inventer des histoires à dormir debout !

Une question d'honneur

Par honneur, interdiction totale pour un **mafieux** d'interroger sur un élément de son personnage : **famille**, **statut**, **quartier** ou **activité criminelle**.

Ex : Maria Corleone ne peut poser de question ni sur le **statut** *MARRAINE*, ni sur la **famille** *CORLEONE*, ni sur le **quartier** *BRONX*, ni sur l'**activité criminelle** *DROGUE* ou *PROSTITUTION*.



Pas de violence



Malgré son thème sérieux et sombre, et l'invitation à renforcer l'immersion, **Snitch !** reste un jeu, et si un peu de tension ou de stress sont acceptables, la violence – même simplement évoquée – est à éviter. C'est uniquement par leurs questions, la réitération et leur perspicacité que les **mafieux** vont obtenir les réponses qu'ils désirent.

FEUILLE DE RESOLUTION

- rayez les personnages au fur et à mesure de vos découvertes -

nom	prénom	statut	quartier	Activité 1	Activité 2
Corleone	Vito	parrain	Bronx	jeux	racket
Corleone	Maria	marraine	Harlem	prostitution	assassinat
Corleone	Primo	héritier	Queens	armes	prostitution
Corleone	Toto	lieutenant	Brooklyn	drogue	racket
Gambino	Luigi	parrain	Manhattan	assassinat	prostitution
Gambino	Chiara	marraine	Bronx	prostitution	armes
Gambino	Mario	héritier	Harlem	armes	prostitution
Gambino	Zeppe	lieutenant	Queens	assassinat	prostitution
O'banon	Seamus	parrain	Brooklyn	drogue	racket
O'banon	Saoirce	marraine	Manhattan	racket	drogue
O'banon	Liam	héritier	Bronx	racket	jeux
O'banon	Nolan	lieutenant	Harlem	prostitution	armes
Ryan	Kyllian	parrain	Queens	prostitution	assassinat
Ryan	Ella	marraine	Brooklyn	racket	jeux
Ryan	Pharell	héritier	Manhattan	jeux	racket
Ryan	Jack	lieutenant	Bronx	racket	drogue
Cohen	David	parrain	Harlem	assassinat	prostitution
Cohen	Esther	marraine	Queens	racket	jeux
Cohen	Elias	héritier	Brooklyn	jeux	racket
Cohen	Ethan	lieutenant	Manhattan	prostitution	armes
Zwillman	Ismaël	parrain	Bronx	drogue	racket
Zwillman	Rachel	marraine	Harlem	prostitution	assassinat
Zwillman	Jacob	héritier	Queens	racket	drogue
Zwillman	Moshe	lieutenant	Brooklyn	armes	prostitution

<p>nom : Corleone prénom : Vito statut : parrain quartier : Bronx activités criminelles : jeux racket</p>	<p>nom : Corleone prénom : Maria statut : marraine quartier : Harlem activités criminelles : prostitution assassinat</p>	<p>nom : Corleone prénom : Primo statut : héritier.e quartier : Queens activités criminelles : armes prostitution</p>	<p>nom : Corleone prénom : Toto statut : lieutenant quartier : Brooklyn activités criminelles : drogue racket</p>
<p>nom : Gambino prénom : Luigi statut : parrain quartier : Manhattan activités criminelles : assassinat prostitution</p>	<p>nom : Gambino prénom : Chiara statut : marraine quartier : Harlem activités criminelles : prostitution armes</p>	<p>nom : Gambino prénom : Mario statut : héritier.e quartier : Bronx activités criminelles : armes prostitution</p>	<p>nom : Gambino prénom : Zeppe statut : lieutenant quartier : Queens activités criminelles : assassinat prostitution</p>
<p>nom : O'Banon prénom : Seamus statut : parrain quartier : Brooklyn activités criminelles : drogue racket</p>	<p>nom : O'Banon prénom : Saoirce statut : marraine quartier : Manhattan activités criminelles : racket drogue</p>	<p>nom : O'Banon prénom : Liam statut : héritier.e quartier : Bronx activités criminelles : racket jeux</p>	<p>nom : O'Banon prénom : Nolan statut : lieutenant quartier : Harlem activités criminelles : prostitution armes</p>
<p>nom : Ryan prénom : Kyllian statut : parrain quartier : Queens activités criminelles : prostitution assassinat</p>	<p>nom : Ryan prénom : Ella statut : marraine quartier : Brooklyn activités criminelles : racket jeux</p>	<p>nom : Ryan prénom : Pharell statut : héritier.e quartier : Manhattan activités criminelles : jeux racket</p>	<p>nom : Ryan prénom : Jack statut : lieutenant quartier : Bronx activités criminelles : racket drogue</p>

<p>nom : Cohen prénom : David statut : parrain quartier : Harlem activités criminelles : assassinat prostitution</p>	<p>nom : Cohen prénom : Esther statut : marraine quartier : Queens activités criminelles : racket jeux</p>	<p>nom : Cohen prénom : Elias statut : héritier.e quartier : Brooklyn activités criminelles : jeux racket</p>	<p>nom : Cohen prénom : Ethan statut : lieutenant quartier : Manhattan activités criminelles : prostitution armes</p>
---	--	---	---

<p>nom : Zwillman prénom : Ismaël statut : parrain quartier : Bronx activités criminelles : drogue racket</p>	<p>nom : Zwillman prénom : Rachel statut : marraine quartier : Harlem activités criminelles : prostitution assassinat</p>	<p>nom : Zwillman prénom : Jacob statut : héritier.e quartier : Queens activités criminelles : racket drogue</p>	<p>nom : Zwillman prénom : Moshe statut : lieutenant quartier : Brooklyn activités criminelles : armes prostitution</p>
--	--	--	---

 <p>LE CAPTIF doit deviner l'identité des mafieux * Retourne la situation * collecte des informations</p>	 <p>LE MAFIEUX doit deviner l'identité des balances * Pose une question OU met la pression * collecte des informations</p>	 <p>LE MAFIEUX doit deviner l'identité des balances * Pose une question OU met la pression * collecte des informations</p>	 <p>LE MAFIEUX doit deviner l'identité des balances * Pose une question OU met la pression * collecte des informations</p>
---	---	--	---

 <p>LE MAFIEUX doit deviner l'identité des balances * Pose une question OU met la pression * collecte des informations</p>	 <p>THE "EVER-READY" ELECTRIC FLASHLIGHT</p> <p>Fully protected by U. S. Letters Patent. No. 617,502, granted Jan. 10, 1899. No. 221,000, design patent, granted Jan. 3, 1899.</p> <p>We have already taken proceedings against JOHN S. MEADE, 53 West 24th St., N. Y. C., and ACME ELECTRIC LIGHT CO., 1620 Broadway, for infringing on our patents, and we shall prosecute to the full extent of the law ALL infringers, whether manufacturers, sellers or purchasers.</p> <p>CAUTION: See that every flashlight bears our trade mark.</p> <p>"EVER-READY." Manufactured solely by the Patentees, AMERICAN ELECTRICAL NOV. & MFG. CO., 226 CENTRE ST., NEW YORK.</p> <p>Vous avez la parole</p>	<p>EPIL OGU E 1</p>  <p>THE HERALD'S MID-SUMMER NUMBER</p> <p>Will be devoted to SEASIDE LAKE & MOUNTAINS. SPECIAL CORRESPONDENCE. ILLUSTRATED BY HALFTONE SKETCHES FROM NEWPORT SARATOGA LAKE GEORGE OSKELL AND BUNGLES IN JERSEY & LONGWOOD GARDENS.</p> <p>SUNDAY JUNE 23 FOR SALE HERE</p> <p>Les mafieux racontent comment ils règlent leur compte aux balances et accroissent leur pouvoir.</p>	 <p>THE HERALD'S MID-SUMMER NUMBER</p> <p>Will be devoted to SEASIDE LAKE & MOUNTAINS. SPECIAL CORRESPONDENCE. ILLUSTRATED BY HALFTONE SKETCHES FROM NEWPORT SARATOGA LAKE GEORGE OSKELL AND BUNGLES IN JERSEY & LONGWOOD GARDENS.</p> <p>SUNDAY JUNE 23 FOR SALE HERE</p> <p>EPILOGUE 2 Le captif a retourné la situation. Il raconte son ascension et la chute de ses rivaux.</p>
---	--	---	---