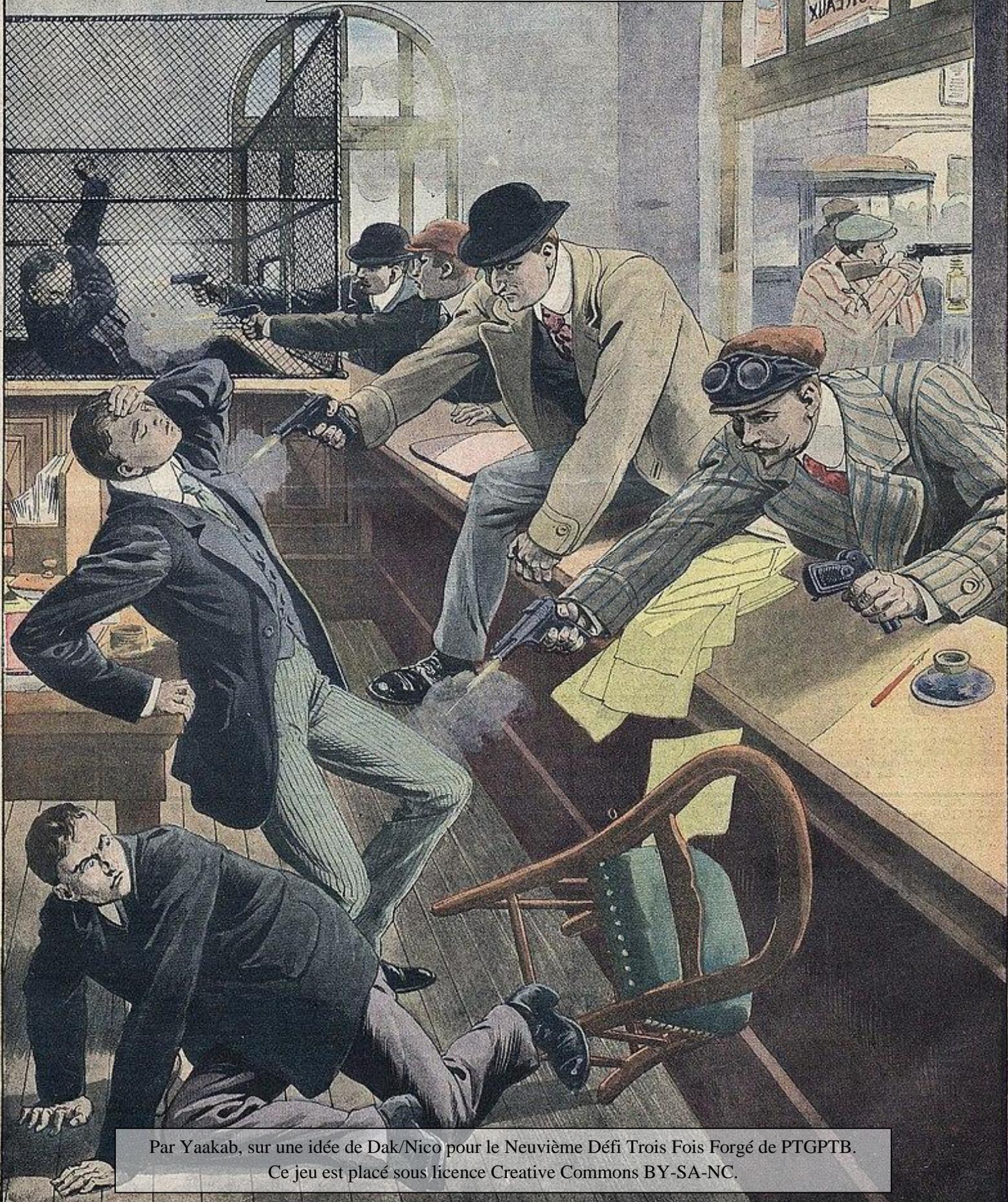


# Illégalistes



Par Yaakab, sur une idée de Dak/Nico pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.  
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Illustrations toutes issues du domaine publique :

*Le Petit Journal, Le Petit Parisien, Picryl*

Termes employés :

Dans le texte qui suit, les personnages des participants sont appelés individuellement **Bandit** et collectivement **Bande**.

La personne qui anime est appelée **Autorité**.

***« Je suis un homme célèbre.***

***Mon nom a été claironné aux quatre coins du monde.***

***Tous ces gens qui se donnent tant de mal pour faire parler d'eux et n'y parviennent pas, doivent être très jaloux de la publicité que la presse a donnée à mon humble personne. »***

**Jules Bonnot**

# Contexte

Le début du XXème siècle, avant la Grande Guerre, est marqué entre autres par des journaux puissants et l'essor de la Police scientifique avec Edmond Locard.

Clémenceau, dit Le Tigre crée les Brigades régionales de police mobile, premières unités de police motorisées, qui traquent le Banditisme. La Police s'organise pour traquer les bandits, jusqu'au moment où elle trouve et sévit sans retenue.

L'illégalisme est un courant anarchiste à son apogée au début du XXème siècle, qui estime que les lois sont faites par les riches et puissants, pour se favoriser au détriment des pauvres et prolétaires. Les lois n'étant pas justes, elles n'ont donc pas à être respectées.

Contrairement aux idées reçues, l'argent issu des coups des illégalistes allait rarement dans leurs poches. Il servait à soutenir des syndicats, des caisses de grève, la presse anarchiste, des familles dans le besoin, et même des orphelinats.

Vous incarnez dans ce jeu une bande d'illégalistes de la fin de la Belle époque, au début du XXe siècle, comme la **Bande à Bonnot**.

Entre engagement politique et survie, plans bien ficelés et opportunisme, brutalité et finesse, vous devrez trouver comment réussir leur coup avant de connaître une fin tragique.

# Création du Bandit

1. La partie **Dossier** est destinée à donner de la profondeur à votre personnage. Indiquez y ses nom et prénom, son surnom dans le milieu, le lieu et la date de sa naissance, ce qui l'a conduit à rejoindre le milieu, sa profession, sa nationalité, ... C'est là aussi que vous pourrez détailler ses traits physiques.

## ***Quelques pistes :***

***Beaucoup dans la Bande à Bonnot étaient orphelins de père ou de mère. Tous travaillaient : mécanicien, cheminot, chauffeur, couturière, menuisier, typographe, prostituée, boucher, journaliste...***

***Tous étaient des personnages improbables, comme un ancien soldat, traumatisé par le maintien de l'ordre colonial, ou deux frères végétariens et anti-alcooliques.***

2. Inventez **2 noms** dans **Contacts** (des gens prêts à vous aider, vous informer) et **2 autres** dans **Famille**.
3. Choisissez **2 Possessions** ou créez les vôtres - avec l'accord de l'Autorité : ***Passe-partout, Voiture, Revolver ou Browning et munitions, Faux papiers, Fausse monnaie, Textes de propagande...***

# Systeme & Tensions Dynamiques

Dans ce jeu, les personnages évoluent en fonction de plusieurs curseurs qui opposent des valeurs contraires. Ces curseurs représentent les tensions internes et sociales des personnages, influençant leur manière d'interagir avec le monde et les autres.

A la création, les curseurs sont tous en position centrale.

Voici ces curseurs :

## 1. Idéalisme vs Instinct

**Idéalisme** : Le personnage agit selon des principes moraux ou politiques élevés, guidé par une cause ou un code d'honneur.

Avantages : Le personnage gagne un bonus lorsqu'il agit pour une cause commune, défend un idéal ou aide des innocents.

**Instinct** : Le personnage suit ses pulsions et réagit de façon immédiate aux situations, souvent de manière imprévisible et toujours pour se préserver.

Avantages : Le personnage obtient un bonus lors des actions spontanées, opportunistes, réactives qui lui assure une sécurité immédiate (mais peuvent apporter des ennuis par la suite).

## 2. Planification vs Improvisation

**Planification :** Le personnage prend des décisions calculées, rationnelles et réfléchies.

Avantages : Bonus lors des planifications ou pour des actions stratégiques et réfléchies (préparer une embuscade, négocier une alliance).

**Improvisation :** Le personnage agit en suivant ses émotions et son inspiration, se fiant plus à son bon sens et sa bonne fortune qu'aux plan établis.

Avantages : Bonus lors des actions motivées par des émotions fortes (se venger d'un ennemi, inspirer une foule).

## 3. Prudence vs Violence

**Prudence :** Le personnage agit avec retenue, préfère éviter les affrontements directs et opte pour des solutions plus discrètes.

Avantages : Bonus dans les situations d'évitement du danger, d'évasion, ou de négociation pacifique.

**Violence :** Le personnage privilégie la force brute, la confrontation directe et l'intimidation.

Avantages : Bonus dans les combats, les méthodes sans aucune finesse, ou les intimidations.

## Quand effectuer un test ?

Chaque fois que l'intrigue présente une situation dont l'issue est incertaine et dont les enjeux sont suffisamment importants au regard de la suite des événements, le ou les Bandits impliqués doivent choisir l'approche avec laquelle ils vont tenter de faire tourner cette situation en leur faveur.

Après avoir effectué l'action conformément à l'approche décrite, et quel qu'en soit le résultat, ils déplacent un curseur correspondant (et un seul) d'un cran vers le comportement adopté.

Dans le doute, si l'approche choisie met en avant plusieurs comportements, prendre le plus manifeste, et si un doute demeure, le moins neutre (plus loin de zéro). Si un choix persiste, bouger le premier en partant du haut.

Chacun de leurs choix et actes va donc impacter significativement qui ils sont et la façon dont ils aborderont les situations prochaines.

## Effet Overhaul

Lorsqu'un Bandit a abusé d'un comportement stéréotypé et répétitif, au point qu'il a atteint l'extrémité d'un curseur dans un sens, il est contraint, lors de la prochaine utilisation de ce curseur, de se remettre en question et revoir entièrement son comportement pour bouger le curseur dans la direction opposée.

# Résolution

Pour connaître l'issue d'une situation incertaine, le Bandit lance 2d6+Approche.

Ce qui signifie qu'il lance 2d6 + le modificateur du comportement choisi.

**Sur une réussite parfaite (10+)**, le Bandit atteint son but et gagne en réputation dans les milieux, mais ne laisse aucune trace de son passage, voire brouille les pistes.

Il fait donc avancer sa jauge de Renommée et reculer sa jauge de Suspicion.

**Sur une réussite partielle (7-9)**, il parvient à ses fins mais laisse des traces. Il avance sa Suspicion.

**Sur un échec (6-)**, il se plante et, en plus des conséquences néfastes que lui indiquera l'Autorité, laisse des indices qui trahissent sa présence sur les lieux et se forge une mauvaise réputation. Il fait avancer sa jauge de Suspicion ET sa jauge de Renommée OU l'horloge de Tragédie. Il doit donc choisir entre lui et la Bande.

## Bonus aux tests

1. Vous pouvez augmenter vos chances de réussite avant de lancer les dés en sollicitant auparavant les groupuscules anarchistes locaux afin qu'ils Fassent Diversion (+1 au prochain test).

Cette possibilité coûte néanmoins un Service décidé par l'Autorité qui doit être rempli avant la fin du Coup (Séance) sous peine de Délation (vous démarrerez votre prochain Coup avec une cran de Suspicion supplémentaire).

2. Vous pouvez solliciter une information auprès d'un Contact pour une Réussite automatique. Rayez alors ce Contact qui vous a dit tout ce qu'il savait.
3. Vous pouvez utiliser chacune de vos Possessions 1 fois et une seule (narrez comment) au cours d'un Coup pour relancer un test raté.

## Renommée et Suspicion

Renommée et Suspicion attirent l'attention de la maréchaussée sur le Bandit, et donc sur la Bande : Lorsque Renommée et Suspicion se croisent sur la fiche d'un Bandit, les autorités se manifestent auprès d'un Contact du Bandit ou de sa Famille (s'il en reste).

## Contacts et Famille

1. Le Bandit peut faire que ses Contacts nient le connaître : baissez la Renommée De 1 point et rayez ce contact car il est désormais sous surveillance policière.
2. Il peut choisir aussi que sa famille lui fournisse un alibi : baissez la Suspicion de 1 et rayez ce membre de la famille car il est désormais sous surveillance policière.

Le joueur incarne ce Contact ou membre de sa Famille le temps de l'interrogatoire.

Si Renommée et Suspicion se croisent encore alors que le Bandit n'a plus ni Contact ni Famille disponible, les autorités lancent un avis de recherche sur lui. Tous ses tests ont désormais un malus de -1.

## Se Mettre au Vert

Un Bandit absent lors d'un Coup, n'en reste pas moins un membre à part entière de la Bande. Afin d'éviter les conséquences néfastes des agissements de ses camarades en son absence, il peut se Mettre au Vert. Cette protection est toute relative puisqu'elle n'est possible que jusqu'à un certain avancement de l'Horloge de Tragédie.

Au-delà, au vert ou pas, la Police mettra tôt ou tard la main sur le Bandit.

## La Planque

Si la Bande parvient à faire son Coup et fuir la Police jusqu'à sa Planque avant que les autorités ne l'aient détruite, le Coup est réussi et l'Horloge de Tragédie est reculée de 3 crans.

Les jauges de Suspicion tombent à 0.

Les points de Renommée peuvent être dépensés pour créer de nouveaux Contacts, membres de la Famille et Possessions.

En bref, tout le monde essaye de se faire oublier et tente de se refaire une vie jusqu'au prochain Coup

## L'Horloge de Tragédie

Elle indique la montée en tension de l'intrigue. Plus elle avance, plus la Police est sur l'affaire et se rapproche des Bandits.

Elle avance sur un 6- d'un Bandit à un Test crucial au niveau de l'intrigue, ou sur une occasion en or (la Bande fait quelque chose de vraiment stupide qui entraîne cette conséquence de façon évidente, comme par exemple, ne rien faire).

Cette horloge traduit la réaction de la société et de la Police qui monte vite en pression et brutalité.

La Tragédie, lorsqu'elle se produit, consiste en une confrontation directe du groupe avec les forces de Police, et dans bien des cas, par l'anéantissement de la Bande.

Tout cela finit dans tous les cas extrêmement mal. Comme Jules Bonnot, dont la planque fut assiégée plusieurs jours, grêlée à la mitrailleuse, puis soufflée à la dynamite.

## Voici les jalons de cette horloge :

- 1- La population n'hésite plus à dénoncer/signaler les méfaits de la Bande.
- 2- La population se mobilise et chasse la Bande lorsqu'elle est témoin de ses méfaits.
- 3- La presse exige l'arrestation des criminels.
- 4- Un député nationaliste réclame la peine de mort pour tous les anarchistes. ***Vos soutiens refuseront désormais de Faire Diversion.***
- 5- La Police rafle des sympathisants anarchistes dans toute la région. ***Toute Mise au Vert devient inutile.***
- 6- La Police identifie clairement un membre, qui est bombardé Cerveau de la Bande par la presse. ***Chaque point de Renommée et Suspicion qu'il devait gagner est désormais multiplié par deux.*** La Bande devient "la Bande à ...".
- 7- Des portraits robots de toute la Bande sont diffusés dans la presse.
- 8- L'un des proches de chaque membre ***à choisir entre Contacts et Famille*** est surveillé et devient donc indisponible. ***Rayez-le.***
- 9- La justice condamne pour l'exemple à la prison à vie ou au bagne toute personne suspectée de soutien à la Bande. Contacts et Famille sont indisponibles désormais. ***Rayez-les.***
- 10- La Police détruit la planque du groupe, empêchant toute possibilité de finir son Coup. Si vous en arrivez là, la Bande doit se préparer à un baroud d'honneur.
- 11- La Police attaque directement la Bande après lui avoir tendu une embuscade. Si certains en réchappent, ils auront eu beaucoup de chance.
- 12- La Bande est détruite, ses membres sont morts lors d'une fusillade avec la Police ou arrêtés et condamnés à mort.

# Paré pour l'Action



# Scénario classique vs Scénariser ce jeu

On découpe souvent un scénario de genre film de Bandits en trois temps :

## 1. La préparation du coup

Pour plus de dynamisme, la préparation se joue dans ce jeu en flash-back avec des jets de Préparation : lorsqu'un Bandit confronté à une situation incertaine choisi l'approche Préparation, on rejoue la scène lors de laquelle la Bande prépare son Coup dans la Planque, puis enfin on procède au test.

## 2. L'exécution du plan

C'est le locus principal de l'action de ce jeu. Il correspond à cette phase d'action intense où tous les possibles sont encore envisageables et tous les espoirs permis.

## 3. La fuite

Cette partie est fortement déterminée dans ce jeu par l'Horloge de Tragédie, autrement dit par tout ce que La Bande aura réussi, ou pas, précédemment.

# Campagne

Une campagne de **Illégaux** est une spirale qui sent la poudre. Celle-ci alterne des coups, où chaque Bandit remplit sa rubrique **Faits Reprochés** comme un palmarès, suivis de temps lors desquels la Bande laisse redescendre la tension dans sa planque.

## **Progression**

Chaque fois qu'un Bandit parvient à rejoindre la Planque après un Coup, il peut créer de nouveaux Contacts ou membres de Famille, et se procurer de nouvelles Possessions. Il doit pour cela utiliser les points de Renommée acquis au cours de la séance à raison de 1 pour 1.

## **Graines d'aventure**

### **L'enfant du système**

La bande est engagée par une riche sympathisante pour kidnapper son enfant qui a été placé sous la tutelle de l'État après qu'elle ait été arrêtée pour des activités prétendument subversives.

L'enfant est placé dans une maison d'éducation surveillée gérée par un policier réputé pour sa brutalité.

### **Les traîtres sont parmi nous**

Après une série de cambriolages réussis, la bande apprend par leur réseau que l'un de leurs camarades a été capturé, et son faible caractère pourrait le conduire à parler sous la torture. Leur mission : infiltrer le commissariat central et faire taire définitivement le malheureux avant qu'il ne révèle ce qu'il sait.

La question de la loyauté et du sacrifice à la cause commence à fissurer l'unité au sein du réseau.

Le Parisien  
tirage des journaux du monde entier

On a bien cru, hier, que  
Bonnot et Garnier  
C'est partie remise, mais on  
Raymond la Science.

dément  
son vieux père  
M. N. H. H. H. H. H.  
M. N. H. H. H. H. H.

Cette capture est considérée  
comme  
des plus importantes.

Raymond Callédo,  
dit « la Science », avait pris  
part aux affaires de la  
rue Ordener, de Montgeron  
et de Chantilly.

Avec lui ont été arrêtés  
trois autres individus, à  
Paris, dans la rue de la  
Piazza Jourdan  
et sa maîtresse la femme  
Clément.



OU ON EN EST  
à la fin de la III<sup>e</sup>  
à la fin de la III<sup>e</sup>

Il n'est pas encore formellement  
proposé de faire la révolution russe,  
quoiqu'il y ait de la III<sup>e</sup> et de la III<sup>e</sup>  
dans l'air. Il s'agit de faire  
un effort et d'attendre d'autres  
événements, pendant la guerre,  
des intelligences avec l'extérieur  
et avec la Russie.

À l'appui de ses dires, Bonnot  
a fait fortièrement remarquer, en  
s'appuyant sur ses mémoires de  
général, l'ancien chef de l'état-major  
qui a été complètement  
arrêté par le gouvernement  
français à Paris, mais il  
a été libéré de la III<sup>e</sup> et  
il est en prison, et  
il attend d'être  
libéré par crainte  
de voir mourir.

# Journal

plus grand désordre  
dans les affaires  
plus  
plus  
plus



On est fait. Le Kise  
ne s'est pas fait, qu'  
à qui l'était en effet, p  
sés, de jour en jour  
et pendant et à l'ail  
à la déroute, à l'heure  
sans de nouveaux travaux  
l'artère allemande.

Il nous nous arrêtons,  
nous savent bien que la  
partout les jours, et il n'a  
pas, la bourgeoisie avait  
longtemps et de nous violer  
mais il est visible qu'il  
arrives du Pilsnener et de  
autres, l'Allemagne perd-elle  
dans la disparition de ses canals  
à trop longtemps posé sur le  
cette posture qui a fait  
les peuples les plus sains.

Francis  
Isacco

# Fiche de Police

**Nom Prénom :**

**dit :**

**Né le :**

**à :**

**Dossier**

---

---

---

---

---

---

**Faits Reprochés :**

- 
- 
- 
- 
- 

**Contacts :**

- 
- 

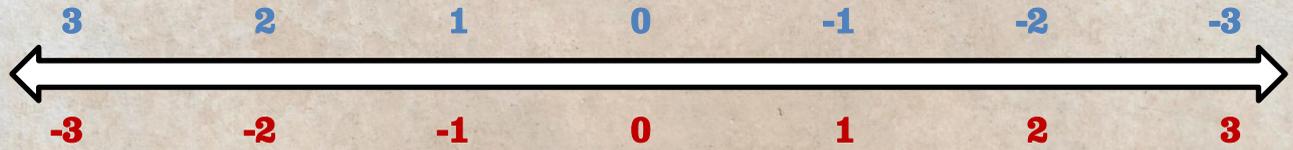
**Famille :**

- 
- 

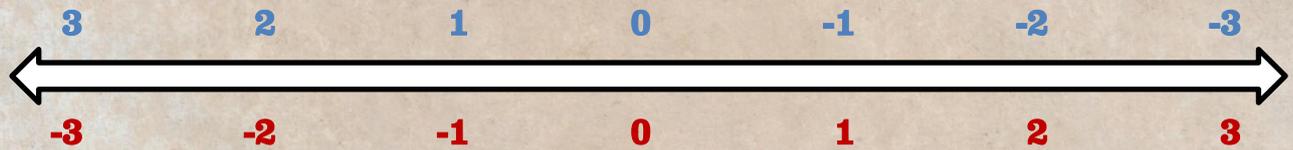
**Possessions :**

- 
-

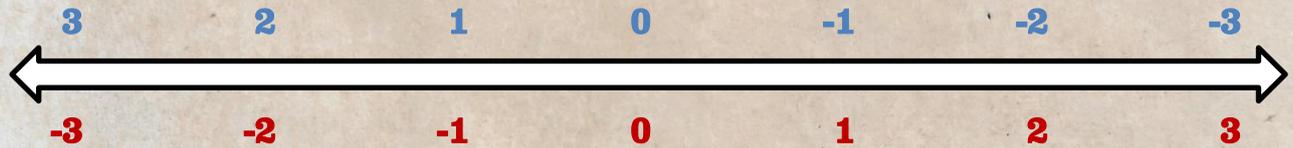
## Idéalisme vs Instinct



## Préparation vs Improvisation



## Prudence vs Violence



## Renommée x Suspicion

