

Un palais de papier

*En politique le choix est rarement entre le bien et le mal,
mais entre le pire et le moindre mal.*

Nicolas Machiavel

Préambule

Milldétuffé est en guerre. Alors que les rues résonnent des appels à la conscription et les couloirs du Sénat résonnent des débats des Ediles. Leur rôle, décider du cours de la guerre et ramener la paix et la prospérité ... et, si possible, faire un peu de ménage parmi leurs rivaux.

Univers

Autrefois la vassale misérable du royaume nordien des Tirburg, la Cité-Etat de Milldétuffé s'est révoltée contre son maître et a profité des querelles dynastiques du Royaume pour proclamer son indépendance. Deux siècles plus tard, il ne reste du Royaume que des duchés montagnards en lutte permanente. Milldétuffé, elle, est devenue sous l'égide de la République une ville-monde à la pointe de la culture et de la technique. Belle et arrogante elle se dresse en maîtresse du commerce maritime sur la mer des Loups, drapée de palais de marbres et coiffée de tuiles.

Depuis la chute de la Royauté, quelques familles se partagent le pouvoir politique et règnent sur le Sénat où elles se livrent une lutte acharnée pour grossir leurs trésors, embellir leurs palais et conserver leur pouvoir. Corruption, réunions secrètes et intrigues de couloir donnent la réplique aux appels des camelots, aux prières des orants publics et aux jurons des marins et gens d'arme des quartiers populaires.

Malgré la corruption et les assassinats politiques, la prospérité et la paix semblent régner sous les ors de la République. Seule ombre au tableau, le khanat Farudhad, partenaire commercial de la Cité et sa rivale pour le contrôle des mers. Après des années à financer des campagnes de piraterie contre les convois commerciaux et des raids contre les villes côtières clientes de leur rivale, les deux puissances ont mis bas les masques.

Une missive vient d'arriver au Sénat : la guerre est déclarée.

Introduction

Dans « Un palais de papier », les PJ incarnent les Ediles, membres du Sénats, et décident, réunion après réunion, la stratégie de la cité, sous l'arbitrage du Doge. Si les Ediles visent tous la victoire, chacun poursuit ses propres objectifs. Dissimulation, parjure et trahisons seront donc de mise.

Pour jouer, il vous faudra un jeu de 52 cartes (de l'As au Roi), deux jetons, du papier et des crayons, et le matériel en fin de livret.

Vocabulaire

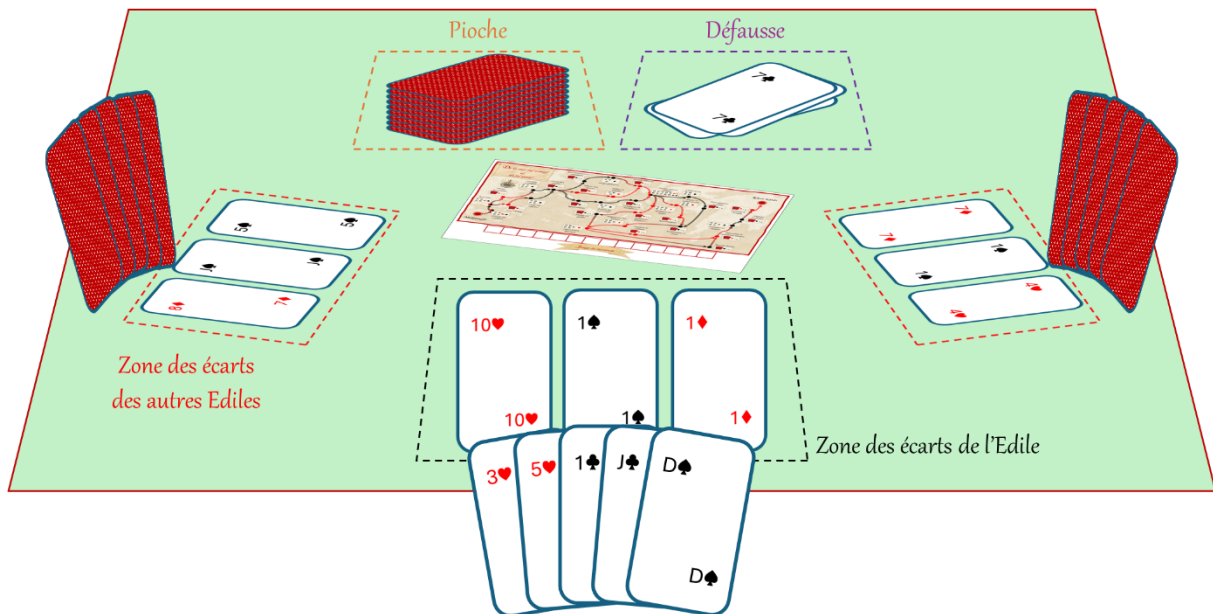
On distingue enseignes (les symboles des cartes : ♥, ♦, ♣, ♠) et couleurs (leurs couleurs : rouge pour ♥, ♦ et noir pour ♣, ♠). Chaque enseigne a un sens et est liée à une Ressource et une Caractéristique.

Enseigne	Sens	Ressource	Caractéristique
♥	Soutien populaire, réputation	Renommée	Clameur
♦	Richesse foncière et monétaire	Ducats	Or
♣	Influence politique et diplomatique	Obligés	Plume
♠	Puissance militaire, soutiens criminels	Sicaires	Sang

Le compte réel des Ressources est tenu par le Doge mais chaque Edile a tout intérêt à tenir sa propre comptabilité (secrète) : si l'une de ces Ressources tombe à 0, la partie s'arrêtera aussi immédiatement que brutalement pour lui.

Espaces de jeu

L'espace de jeu se divise entre le théâtre des opérations, la pioche et la défausse, la main des joueurs et leur zone des écarts.



Tricher aux cartes n'est pas formellement interdit. Néanmoins, un Edile pris sur le fait écope d'une amende de 1 Ressource de chaque type, versée à son dénonciateur s'il s'agit d'un Edile.

Le théâtre des opérations

Au centre de la table, le théâtre des opérations se compose d'une jauge de lassitude et d'une piste à embranchements qui présente les différentes approches stratégiques offertes au Sénat pour régler le conflit.

A chaque étape de la piste correspond une épreuve à surmonter qui peut être une :

- ❖ Epreuve logistique : les Ediles doivent fournir, si besoin **en plusieurs tours**, une certaine quantité de la Ressource de l'enseigne indiquée. Certaines épreuves peuvent être résolues avec plusieurs types de Ressources (ci-dessous : fournir 6 Ducats et/ou Obligés)



- ❖ Epreuve de force : un Edile doit marquer au moins le score indiqué avec **une seule main** en utilisant la Caractéristique de l'enseigne indiquée (ci-dessous : 5 avec la Caractéristique Plume)



Il est possible de progresser de plusieurs étapes en une seule manche à condition de triompher de chacune des épreuves dans l'ordre (ce qui nécessite la coordination des Ediles).

La jauge de lassitude représente l'érosion de la cohésion de la cité à mesure que le conflit s'éternise. Certains événements (connus du seul MJ) viendront la remplir. Si elle est entièrement remplie, le Sénat est renversé par une émeute populaire, scellant le destin de ses membres. Le temps est donc compté.

Choisir son camp

Avant de jouer, chaque Edile prend un paravent personnel et choisit sa famille/faction ainsi que son nom. Formez un paquet allant de l'As au 5 (20 cartes au total) ; chaque Edile y pioche en secret une carte pour déterminer son objectif personnel. Les cartes sont ensuite toutes remélangées avec le reste de la pioche.

Famille Testanera

Caractéristiques et Ressources de départ			
Clameur : 1	Or : 2	Plume : 1	Sang : 3
Renommée : 4	Ducats : 5	Obligés : 4	Sicaires : 6

Bien que redoutés et respectés, les Testanera sont d'extraction roturières : leurs ancêtres, mercenaires nordiens, ont combattu sous les couleurs de la Royauté. Lors de la chute du dernier des Tirburg, la jeune République leur a offert une place au Sénat en échange de la défense de ses murs contre les royaumes voisins. Aujourd'hui, la famille est incontournable dans les chantiers navals de la cité et elle dispose de phalanges, redoutables et dévouées, que ses galères peuvent déployer rapidement sur tout le littoral.

L'avantage avec les Testanera, c'est qu'ils s'encombrent rarement de scrupules ou de belles phrases pour vous dire que vous avez quelque chose qu'ils veulent.

<i>Objectif personnel</i>		
1	Règne de la terreur	Soyez l'Edile avec le plus de Sicaire à la fin de la guerre et forcez le Sénat à choisir majoritairement des options nécessitant du ♠ sur le théâtre des opérations
2	Les chaussures du mort	Eliminez l'Edile à votre gauche et gardez le soutien ou la docilité des autres Ediles
3	L'instabilité paie	Empêchez toute alliance entre vos deux voisins ; si l'un tue l'autre, c'est encore mieux
4	Votre vie, nos intérêts	Vous et l'Edile à votre droite devez survivre à tout prix
5	Pour la Cité !	Gagnez la guerre

Famille Voltero





<i>Caractéristiques et Ressources de départ</i>			
♥ Clameur : 1	♦ Or : 3	♣ Plume : 2	♠ Sang : 1
Renommée : 4	Ducats : 6	Obligés : 5	Sicaire : 1

Affairistes sans scrupules, la famille Voltero a bâti sa puissance sur un immense réseau de comptoirs commerciaux, bien au-delà du domaine d'influence de la cité, et sur un millefeuille de titres de dettes et de créances. On dit qu'aucune transaction ne se conclue dans la Cité sans qu'un Voltero n'en touche une part et qu'aucun artisan n'obtient sa patente sans leur permission.

Même si vous ne les aimez pas, vous aurez tôt ou tard besoin de leurs réseaux et de leur argent. Et ils seront plus qu'heureux de vous faire une offre imbattable. Signez ici, je vous prie.


<i>Objectif personnel</i>		
1	Empire commercial	Soyez l'Edile avec le plus de Sicaire à la fin de la guerre et forcez le Sénat à choisir majoritairement des options nécessitant du ♦ sur le théâtre des opérations
2	Eliminer la concurrence	Eliminez l'Edile assis à votre droite et gardez le soutien ou la docilité des autres Ediles
3	Hors nous, pas d'alternative	Empêchez toute alliance entre vos deux voisins ; si l'un tue l'autre, c'est encore mieux
4	Doux commerce	Vous et l'Edile à votre gauche devez survivre à tout prix
5	Pour la Cité !	Gagnez la guerre

Famille Marmora





<i>Caractéristiques et Ressources de départ</i>			
 Clameur : 2	 Or : 1	 Plume : 3	 Sang : 1
Renommée : 5	Ducats : 4	Obligés : 6	Sicaires : 4

Lors de la fondation de la cité, il y avait un Marmora. Lors de l'invasion par le Royaume, il y avait un Marmora pour signer la paix. Lors de sa chute, il y avait encore un Marmora dans le camp républicain et il y a fort à parier que quand Milldétuffé tombera, on trouvera un Marmora à tenir le marteau.

Une telle longévité dynastique confère un poids politique sans égal et un réseau étendu de clients et d'affidés. Serments, correspondances épistolaires et prestige tissent une toile au centre de laquelle se trouve la famille et son patriarche. Méfiez-vous des Marmora : malgré leur flegme, leur patience est proverbiale et ils auront à cœur de toujours venger les offenses faites à leur nom.

<i>Objectif personnel</i>		
1	Noblesse oblige	Soyez l'Edile avec le plus de d'Obligés à la fin de la guerre et forcez le Sénat à choisir majoritairement des options nécessitant du  sur le théâtre des opérations
2	Plus le mensonge est gros ...	Éliminez l'Edile assis à votre gauche tout en évitant les suspicions des autres Ediles
3	La démocratie est si surestimée	Empêchez toute alliance entre vos deux voisins ; si l'un tue l'autre, c'est encore mieux
4	Nous avons encore besoin de vous	Vous et l'Edile à votre droite devez survivre à tout prix
5	Pour la Cité !	Gagnez la guerre

Culte de la Mère d'Os

<i>Caractéristiques et Ressources de départ</i>			
 Clameur : 3	 Or : 1	 Plume : 1	 Sang : 2
Renommée : 6	Ducats : 4	Obligés : 4	Sicaires : 5

Riche ou pauvre, puissant ou miséreux, voué à la fosse commune ou aux marbres d'un caveau familial, tous passeront par les embaumeurs du Culte de la Mère d'Os avant leur dernier voyage. Le culte est ancien et possède une chapelle dans chaque quartier de Milldétuffé, prêt à accueillir familles éplorées, pécheurs à la conscience tourmentée et vieillards terrifiés ... et à leur offrir réconfort et pardon.

Rien n'échappe très longtemps aux oreilles du Culte et nombreux sont prêts à lui rendre un petit service contre la certitude qu'un chantre citera leur nom dans ses prières après leur mort. Hommes et femmes peuvent mourir ; le Culte, lui, restera.

<i>Objectif personnel</i>		
1	Fidèles innombrables	Soyez l'Edile avec le plus de Sicares à la fin de la guerre et forcez le Sénat à choisir majoritairement des options nécessitant du ❤️ sur le théâtre des opérations
2	Nous avons rendez-vous	Eliminez l'Edile assis à votre droite tout en évitant les suspicions des autres Ediles
3	A la fin, tous seront entre nos mains	Empêchez toute alliance entre vos deux voisins ; si l'un tue l'autre, c'est encore mieux
4	Votre heure n'est pas encore venue	Vous et l'Edile à votre droite devez survivre à tout prix
5	Pour la Cité !	Gagnez la guerre

Familles mineures

Vous pouvez créer votre propre faction pour renouveler vos parties : répartissez 7 points entre les Caractéristiques (Rang maximal : 4) et 19 entre les Ressources de départ (valeur minimum : 3). Créez ensuite 5 objectifs personnels que vous devrez communiquer au reste de la table.

Vous pouvez vous inspirer des exemples ci-dessous :

- ❖ Posséder le plus d'une Ressource parmi les Ediles et favoriser les options relevant de l'enseigne correspondante
- ❖ Eliminer un Edile sans en subir les conséquences
- ❖ Empêcher une alliance entre deux Ediles
- ❖ Protéger un Edile et survivre
- ❖ Gagner la guerre
- ❖ Perdre la guerre
- ❖ Être le seul survivant

Tours de jeu

La partie se découpe en plusieurs manches, en plusieurs réunions du Sénat. Lors de la première séance, le Doge désigne arbitrairement le Tribun et place un jeton à gauche de la jauge de lassitude et un jeton sur la case Milldétuffé de la piste du théâtre des opérations.

Passation de pouvoirs

Le rôle de Tribun est transmis à l'Edile assis à la gauche du précédent Tribun. Le Tribun distribue les cartes de manière à ce que chacun ait 5 cartes. Si la pioche est vide, il rebat la défausse et en fait la pioche. Les écarts, eux, sont laissés sur la table dans tous les cas.

Phase de négociations

Les Ediles prennent connaissance du théâtre des opérations et décident des actions à mener, tout particulièrement lorsque plusieurs options stratégiques se présentent. Les Ediles décident qui aura à mener les actions pour faire progresser la marche de la guerre, seuls ou en collaboration pour de meilleures chances de réussite. Il est possible de renoncer à de précédentes avancées pour embrasser une autre voie ; ce choix nécessite simplement une décision majoritaire dans un vote à main levée. Une fois voté, le recul est acté.

Accords secrets, discours publics, négociations et bluff sont permis et encouragés pour persuader les autres Ediles à obtempérer pour le bien commun ou pour pouvoir se mettre en retrait afin de reconstituer ses forces et ses réserves. En cas d'égalité, c'est le Tribun tranche.











Phase d'ordres

A chaque phase, chaque Edile a le droit à un **ordre local** et un **ordre secret**.

Les ordres locaux sont les actions, décidées au Sénat, menées au sein de la cité par les gens de confiance de l'Edile au vu et au su de tous. Ce sont donc des outils politiques parfaits pour transmettre un message. Annoncez donc publiquement votre ordre local et n'hésitez pas à décrire la scène lorsque viendra votre tour.

<i>Ordres locaux</i>	
<i>Nom</i>	<i>Effet</i>
Rassembler ses forces	Piocher jusqu'à 3 cartes puis placez autant de cartes de votre main dans votre zone des écarts
Evaluer ses réserves	Le Doge vous communique secrètement la quantité de vos Ressources via un papier
Recouvrement	Gagnez autant d'une Ressource (annoncez laquelle) que votre Rang dans la Caractéristique associée
Prodigalité	Donnez une quantité de Ressource, jusqu'à votre Rang dans la Caractéristique associée, pour accomplir une épreuve du théâtre des opérations ou renflouer un autre Edile
Disparitions suspectes	Défaussez immédiatement deux cartes des écarts

Une fois les ordres locaux accomplis, chaque Edile envoie ses meilleurs agents agir dans l'ombre et le secret, parfois à l'étranger. Communiquez cet ordre au Doge via une note secrète écrite sur un papier. Afin de gagner du temps et d'éviter les regards indiscrets, vous pouvez marquer uniquement le numéro de l'ordre secret choisi (avec d'éventuelles précisions).

<i>Ordres secrets</i>			
<i>N°</i>	<i>Nom</i>	<i>Seuil & Enseigne</i>	<i>Effet</i>
0	Ordre militaire		Votre main est utilisée pour le théâtre des opérations (l'enseigne dépend de l'étape en cours)
1	Détournement	3 	Dérobez votre Score/2 d'une Ressource donnée à un autre Edile (précisez votre cible et la Ressource visée : l'enseigne utilisée en dépend)
2	Espionnage	4 	Le Doge vous transmet en secret la liste des ordres secrets du tour précédents (sans le nom de leurs émetteurs)
3	Propagande	4 	Diminuez la jauge de lassitude de 2
4	Faux ordres	4 	Remplacez au prochain tour l'ordre secret d'un autre Edile par l'ordre secret de votre choix (précisez votre cible, l'enseigne utilisée et le numéro de l'ordre)
5	Eliminer les agents dormants	4 	Défaussez tous les écarts à la fin de la manche
6	Diffamation	2 	Fait perdre votre Score en Renommée à un Edile (précisez votre cible)
7	Spoliation	2 	Fait perdre votre Score en Ducats à un Edile (précisez votre cible)
8	Cabale	2 	Fait perdre votre Score en Obligés à un Edile (précisez votre cible)
9	Attentat	2 	Fait perdre votre Score en Sicaïres à un Edile (précisez votre cible)

La moitié d'une valeur impaire est toujours arrondie à l'entier supérieur.

Prenez garde : les autres Ediles ont aussi des objectifs personnels et n'agiront pas toujours pour le bien de la cité. Des puissances étrangères sont également susceptibles de semer le trouble dans la cité.

Phase d'exécution

Une fois les ordres transmis, les Ediles réalisent des tests dont le Doge leur indique l'enseigne pour voir avec quelle efficacité leur ordre secret a été exécuté.

Au début de son tour, chaque Edile défausse les cartes encore présentes dans sa zone des écarts. Il peut ensuite écarter des cartes de sa main (jusqu'à son rang dans la Caractéristique correspondant à l'enseigne de son ordre secret). Ces cartes

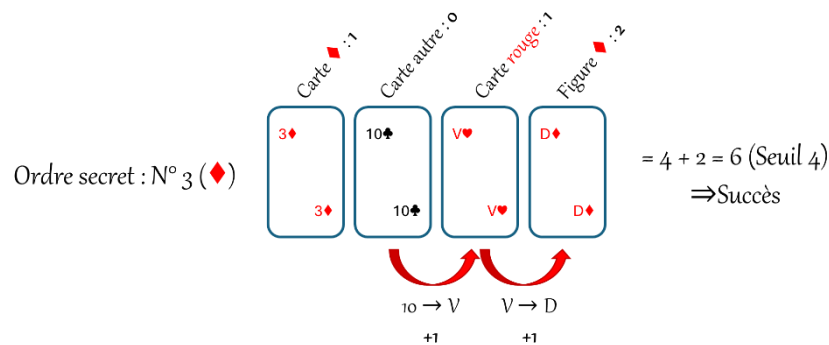
sont posées dans sa zone des écarts. L'Edile peut remplacer ces cartes écartées par autant de cartes prises dans la pioche ou par moitié moins de cartes (arrondi au supérieur) prises parmi les écarts visibles sur la table.

Il révèle ensuite autant de cartes de sa main qu'il le souhaite afin de marquer des points pour tenter de dépasser le Seuil de l'ordre. Il **ne communique pas** le total et à ce stade le Doge **ne lui indique pas** si l'ordre est un succès ou un échec (il peut le lui écrire sur un papier pour des joueurs débutants ou fatigués).

La valeur de la main est calculée comme suit :

- ❖ Carte de même couleur que l'enseigne de l'ordre : 1 point
- ❖ Figure de même enseigne que l'ordre : 2 points
- ❖ Carte dont la valeur suit celle de la valeur de la précédente carte : +1 point
- ❖ Autres cartes : 0 point

Ces valeurs peuvent se cumuler, comme le montre l'exemple ci-dessous :



Les cartes ainsi révélées sont ensuite ajoutées à la zone des écarts de l'Edile.

Rapports des agents

Lors de la réunion suivante, le Sénat reçoit un compte-rendu de l'avancée de la guerre et des événements qui ont agité la cité.

Une fois que la phase d'exécution est terminée pour chaque Edile et que le Doge a pris connaissance de l'issue de chaque ordre, il raconte à la table l'évolution du théâtre des opérations et de la situation en ville en prenant en compte le résultat des ordres locaux et secrets ... entre autres. A cette occasion, il peut déplacer les jetons de la piste du théâtre des opérations et sur la jauge de lassitude. Les Ediles sont libres d'intervenir pour décrire comment ils réagissent (sincèrement ou dans un but manipulateur) à ces événements.

Pour les ordres secrets 1 et 6 à 9, le Doge informe la cible de la manœuvre qui a été attentée à son encontre. Il garde toutefois secrets l'identité de l'instigateur, la réussite (et le montant des pertes) ou l'échec de l'ordre sauf si cet ordre cause la perte de l'Edile en faisant tomber la Ressource visée à 0. Dans ce cas, le Doge décrit comment, dans un moment paroxystique, la ruine, l'émeute, l'infamie ou un assassin frappe l'Edile. La victime a le droit à un dernier mot et ses confrères sont libres de réagir à cette disparition par des discours élogieux, l'érection d'un mémorial, un pamphlet incendiaire ... ou un sourire discret et satisfait.

Une fois cette phase achevée, une nouvelle manche débute.

Manœuvres avancées

Agir de concert

S'ils le souhaitent, deux Ediles peuvent s'entraider pour agir. Pour cela ils doivent l'annoncer au Doge avant de transmettre leurs ordres secrets. Si les ordres transmis sont identiques, le Doge indique qu'ils mèneront de concert l'exécution de l'ordre lors de la phase d'exécution.

Les cartes jouées par les deux Ediles sont considérées comme faisant partie de la même main, ce qui permet d'atteindre des scores très élevés. Attention toutefois à ce que votre partenaire n'abuse pas de vous en vous laissant fournir le gros de l'effort et en gardant ses meilleures cartes pour lui ...

Agir dans la lumière

Parfois, la vérité peut être une arme plus redoutable encore que le secret. Un Edile peut, lors de la phase des ordres, déclarer publiquement son ordre secret. N'hésitez pas à accompagner cette annonce d'un plaidoyer ou d'un réquisitoire mémorable !

Cette manœuvre osée permet, d'une part, à l'Edile de réaliser son ordre secret immédiatement et sans avoir à attendre la phase d'exécution : il se défait de ses écarts, remplace éventuellement une partie de sa main et révèle ses cartes (comme indiqué dans le paragraphe dédié à la phase d'exécution) après sa déclaration. D'autre part, elle force les autres Ediles à attendre que cette résolution précipitée soit finie pour transmettre leurs propres ordres secrets au Doge. Enfin, elle octroie à l'Edile un bonus de +2 au score de sa main. L'Edile qui aura décidé d'agir ainsi ne transmet pas d'ordre secret au Doge.

Si plusieurs Ediles veulent recourir à cette manœuvre lors de la même manche, c'est au premier à l'avoir déclaré que revient la priorité.

Après la guerre

La partie se termine par la résolution de la dernière épreuve du théâtre des opérations ou la complétion de la jauge de lassitude. Si vous souhaitez jouer de nouvelles parties, voici comment cette issue impacte votre famille.

En cas de victoire, le butin est partagé entre les Ediles survivants : ceux-ci se répartissent 3 points pour augmenter une Caractéristique d'un point (le rang maximum reste de 4).

En cas de défaite (jauge de lassitude pleine), les émeutes qui frappent la Cité affaiblissent les grandes familles. Chaque Edile (vivant ou mort) perd un rang dans sa Caractéristique la plus élevée (valeur minimale 0).

Dans les deux cas, un Edile qui a rempli son objectif personnel gagne 5 points à répartir entre ses Ressources de départ pour la prochaine partie.

Derniers conseils

Malgré son système étoffé, « Un palais de papier » n'est pas un jeu de société. Edile comme Doge sont donc invités à maintenir l'incarnation de leur personnage durant toute la partie, à improviser des discours plutôt qu'à discuter mécaniques : jouez le populisme, interpelez les autres Ediles sur la souffrance des portefaix des quais, rappelez à vos collègues Ediles vos rivalités ou complicités (voire des relations intimes de jeunesse) personnelles et jouez le drame de la tension entre ces intérêts personnels et les intérêts de vos familles.

Enfin et du fait du caractère PVP du jeu, n'hésitez pas à mettre en place des outils pour veiller à la sécurité émotionnelle de l'ensemble de la table (session 0, lignes et voiles, carte X ...) pour que la partie reste un plaisir.

Illustrations

Théâtre des opérations : OpenHistoricalMap.org (image modifiée par MugMax)

Rose des vents : *Compass rose in 1753, from Ari Atoll (cropped)*, [Wikimedia commons](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Compass_rose_in_1753_from_Ari_Atoll_(cropped).png) (domaine public)

Partie réservée au Doge

Ordres de l'étranger

D'autres acteurs que les Ediles agissent à Milldétuffé : dans l'ombre les agents du Khan et de puissances tierces complotent pour affaiblir la cité et le Sénat, espérant en tirer profit. Vous disposez donc d'ordres, les Manigances, qui pourront imiter l'effet d'ordres secrets ou affecter l'évolution du théâtre des opérations. Ces ordres sont déclenchés si des combinaisons de cartes sont présentes dans l'ensemble des zones des écarts à la fin de la phase de résolution.

<i>Manigances</i>		
<i>Combinaison</i>	<i>Nom</i>	<i>Effet</i>
Figure (V, D ou R)	Agents infiltrés	Conserver une carte dans la zone des écarts jusqu'à la fin de la manche suivante
Paire (2 cartes identiques)	Lassitude	Augmentez de 1 la jauge de lassitude
Brelan (3 cartes identiques)	Sédition	Augmentez de 2 la jauge de lassitude
Couleur (5 cartes de même enseigne)	Sabotage et dissension	Fait perdre 3 d'une Ressource (selon l'enseigne) à un Edile. Annoncez-lui un Détournement.
Carré (4 cartes identiques)	Contre-attaque	Reculez de 2 cases le jeton sur la piste du théâtre des opérations

Une carte ne peut être utilisée que pour une Manigance, chaque Manigance ne peut être utilisé qu'une fois par manche mais vous pouvez utiliser autant d'ordres que vous le pouvez / souhaitez. Ne défaissez pas les cartes que vous avez utilisées.

Conseils

En tant que Doge vous avez la responsabilité de tenir le compte des Ressources pour chaque Edile et de l'issue de chacune de leurs ordres secrets. Soyez donc organisé dans votre prise de notes et n'hésitez pas à prendre votre temps, cela vous permettra de vous préparer à improviser une narration pour la phase de Rapports des agents.

Prévoyez-vous une réserve de papiers prédécoupés pour écrire des réponses, par exemple pour l'ordre Espionnage. Afin de brouiller les pistes, donnez toujours un papier vierge à au moins deux Ediles à chaque fois que vous donnez en secret une information à un Edile. Veillez à modifier (dans la mesure du possible) l'ordre de résolution par rapport à l'ordre dans lequel les Ediles vous ont transmis leurs ordres et intercalez les manigances parmi les résolutions des ordres secrets pour encore plus de confusion.

Et après

Ce livre ne propose qu'un théâtre des opérations. N'hésitez cependant pas à créer le vôtre et à prolonger l'histoire de Milldétuffé. N'hésitez pas non plus à vous éloigner du format proposé ici (un théâtre des opérations unique pour une guerre) : rentrer dans le détail et découper la guerre en plusieurs théâtres des opérations vous permettra d'étendre votre histoire sur plusieurs séances et de créer des moments de surprises.









Voici quelques conseils créer un théâtre des opérations :

















- ❖ La voie la plus courte compte 1,3 fois plus d'épreuves que la jauge de lassitude (assez pour maintenir une tension, suffisamment peu pour laisser du temps aux trahisons)
- ❖ Pour une voie difficile, enchaînez les épreuves demandant la même enseigne / Ressource
- ❖ Pour une voie facile, variez les enseignes et les types d'épreuves
- ❖ Faites appel à toutes les enseignes et Ressources au global
- ❖ Proposez des embranchements
- ❖ Diminuez la difficulté dans les dernières étapes pour donner le champ aux Ediles pour régler leurs comptes
- ❖ Difficulté des épreuves :

<i>Difficulté</i>	<i>Cartes</i>	<i>Ressources</i>
Facile	2	2-3
Moyenne	3-4	4-5
Défi	5+	5-6

Vous pouvez également opter pour une narration *free-form* où vous improviserez le type d'épreuve à partir des choix des Ediles. Fixez alors arbitrairement une taille de jauge de lassitude et un nombre d'épreuves (environ 1,3 fois plus) et faites varier la difficulté à votre guise. N'hésitez pas à donner des indices aux Ediles sur les conséquences de leurs décisions pour leur permettre de « programmer » plusieurs actions par manche et d'évaluer la proximité de la fin de la guerre.

Paravent du Doge

Ressources & Caractéristiques		Valeur des cartes	
	Renommée		Ducats
	Clameur		Or
	Obligés		Plume
	Sicaires		Sang
Carte de la couleur	1	Carte de la couleur	1
Figure de l'enseigne	2	Figure de l'enseigne	2
Carte consécutive	+1	Carte consécutive	+1

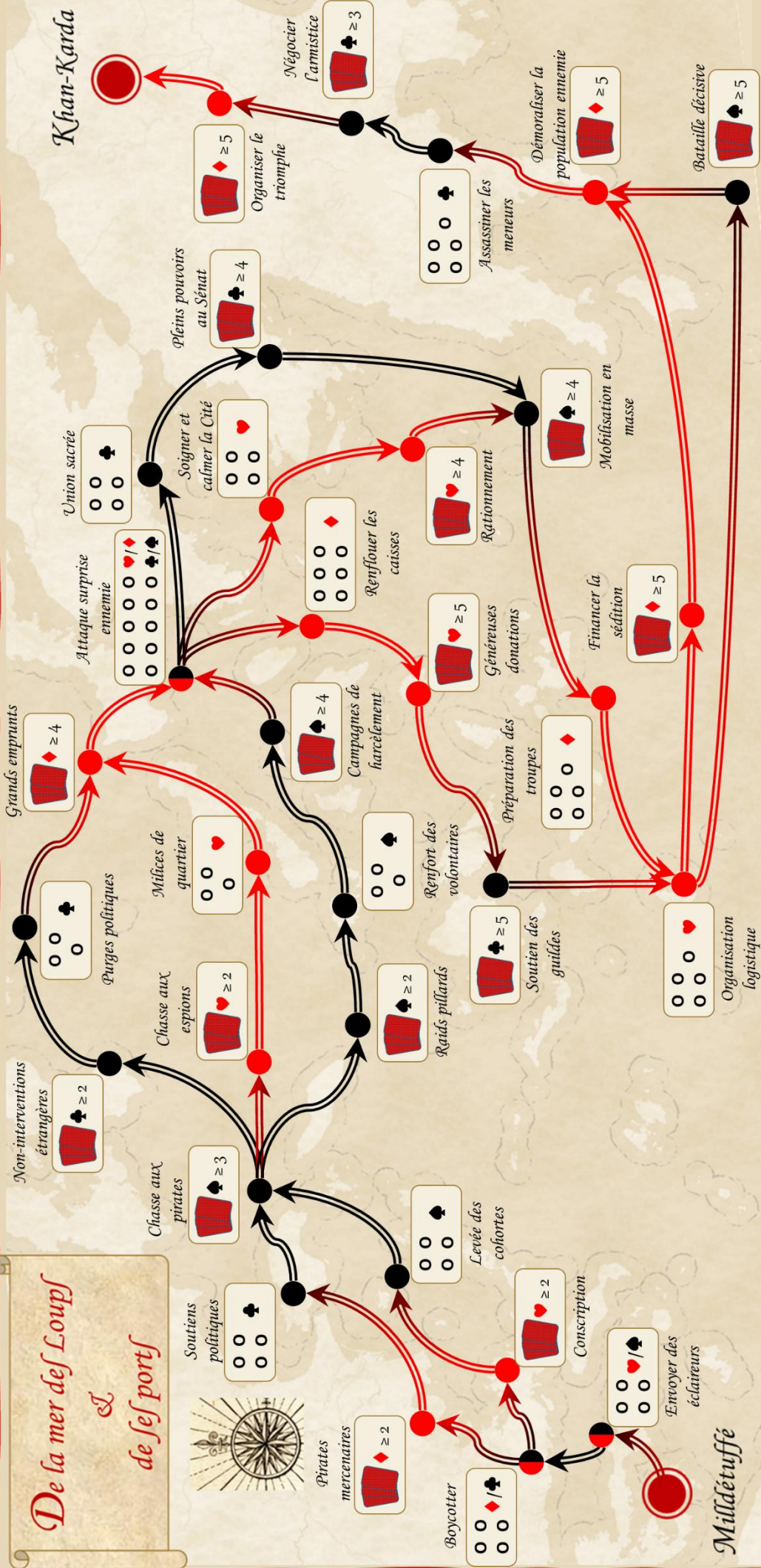
Ordes secrets		Ordes locaux	
0	   	Rassembler ses forces	Remplacer 3 cartes via la pioche
1	3    	Vol de [Score]/2 ressources	Connaître ses ressources
2	4 	Lecture des ordres secrets du tour précédent - 2 à la jauge de lassitude	Gagner [Rang] d'une ressource
3	4 	Remplacement d'un ordre secret au prochain tour	Donner 0 à [Rang] ressources
4	4 	Défausse des écarts à la fin de la manche	Défausser 1 carte des écarts
5	4 	- [Score] à Renommée d'un Edile	
6	2 	- [Score] à Ducats d'un Edile	
7	2 	- [Score] à Obligés d'un Edile	
8	2 	- [Score] à Sicaires d'un Edile	
9	2 		

Manigances	
Figures	Garder une carte de la zone des écarts
Paire	+1 Jauge de lassitude
Brelan	+2 Jauge de lassitude
Couleur	- 3 Ressource (cf. enseigne) à un Edile. Annoncer Détournement
Carré	-2 étapes sur le théâtre des opérations

De la mer des Loups & de ses ports

Khan-Karda

Mildétuffé



Jauge de lassitude

