

# POKER D'INTRIGUES

<b>Cartes</b>	<b>Lieux</b>	<b>Idées</b>
As	Une mine d'or/d'argent	Un plan qui mène à une vieille mine abandonnée/oubliée. Une mine qui attise les convoitises. Un hameau vivant de son exploitation.
Roi	Une ville prospère	Fordcliff, bourgade vivant du commerce qui ne supporte aucun désagrément, ni trouble à l'ordre public.
Dame	Une région désertique	Arizona, la terre rouge, les vautours et ces ombres là-haut dans les rochers.
Valet	Une fête foraine	Le National Henry Park et ses monstres de foire, ses acrobates et ses stands de tir, idéal pour décompresser et faire des rencontres.
10	Un cimetière	Stanley's grove cemetery, pratique quand on veut enterrer un cadavre ou cacher des secrets inavouables ou précieux.
9	Une ville maudite entre deux feux	Bartom Hills fait les frais d'une guerre entre les deux familles les plus influentes du patelin.
8	Un marécage infestés de caimans	Savannah's grove, au cœur du bayou, ses arbres putrides, sa faune aux dents pointus, ses habitants accueillants.
7	Un champ de bataille	White Springs Valley, les indiens Paiute déciment les rangs de la 22 <sup>e</sup> de cavalerie.
6	Une ville pleine de trouillards	Farmington, sur la route de Wichita ; dirigée par Alan Johnson, prêt à tout pour éviter les ennuis.
5	Une cabane isolée dans les collines.	Dans les Raven's hills, Jack O'Haras vit seul et isolé de tous vivant de chasse et de cueillette.
4	Un arbre à pendu	On raconte que les pires criminels viennent toujours dans le coin, comme attirés par la mort...
3	Une ville bien isolée	Old Mill Creek et sa vieille mine abandonnée. Il n'y a plus beaucoup d'habitants dans les maisons en ruine.
2	Un arrêt de train	Perdu dans la plaine, un relai pour le ravitaillement en eau et en charbon.

By Dr Dandy / aide publié sur le site de l'elfe noir SDEN.

# POKER D'INTRIGUES

<b>Cartes</b>	<b>Menaces</b>	<b>Idées</b>
As	Une Brute aux yeux clairs	Nicholas B. Leech, un grand blond à moustache expert au couteau offrant ses talents au plus offrant.
Roi	Un sheriff corrompu	Charly Seldon Hutt, un vicieux paranoïaque qui n'aime pas ceux qu'il ne peut pas contrôler.
Dame	Une femme revancharde	Angelyne Van Dyne, redoutable matrone cupide et sans états d'ame.
Valet	Un truand mexicain	Augusto Ramirez, recherché dans 4 états pour vols, kidnapping et escroqueries diverses.
10	Une troupe de cowboy en quête de revanche	Fred « Joker » Hicks et sa bande de voyous sanguinaires.
9	Un escroc qui monte ses ennemis les uns contre les autres.	Jeff « Gambit » Stone charlatan, joueur et chat noir notoire.
8	Un propriétaire terrien machiavélique	Clarence « Daddy » Smith, stratège insaisissable et pervers.
7	Psychopathe à louer	Crazy Jack, mi-apache, mi-blanc. Un fou incontrôlable qui torture pour de l'argent.
6	Une bande de sales types cupides.	Dwayne Wallace, assureur, et ses associés ; profitant de la faiblesse des gens pour se remplir les poches.
5	Une famille de dégénérés	Les « Chapman » accueillants consanguins racistes et brutaux.
4	Un notable respectable	Le juge Ernest Springfield, honorable donneur de mort d'innombrables innocents.
3	Un père incestueux	Le révérend Ben Gordon, très protecteur avec sa fille Becky.
2	Un dresseur de chiens	Eddy « Dog » Hoffman, trappeur et sa meute de chiens loups.

By Dr Dandy / aide publié sur le site de l'elfe noir SDEN.

# POKER D'INTRIGUES

Cartes	Intrigues	Idées
As	Trouver un trésor	Le butin de l'attaque du train de la Pacific Blue à Bluesorrow par Jack Burrows et sa bande en 1869.
Roi	Un sheriff corrompu	Charly Seldon Hutt, un vicieux paranoïaque qui n'aime pas ceux qu'il ne peut pas contrôler.
Dame	Venger des innocents.	La famille O'Malley a été massacrée alors qu'elle faisait route pour l'ouest. Quelqu'un doit payer.
Valet	Une prime pour un salopard	La menace est recherchée, il faut la trouver et la ramener, morte ou vive.
10	Une lutte autour d'un projet de chemin de fer	L'Innocent ne veut pas vendre sa terre pour laisser passer le parcours de Black Post company. Dommage pour lui.
9	Echapper à une fausse accusation	Les pjs sont considérés comme coupable d'un crime affreux commis par la Menace.
8	Libérer la ville d'une bande de salopards	L'Innocent engage les pjs pour le débarrasser de la menace.
7	Protéger un prisonnier de la vindicte populaire	Billie Boy a tué Big Joey. Il a peut-être une raison mais les amis de Joey n'ont pas envie d'attendre le
6	Un faux coupable prend pour un autre	Eva Harness est accusée d'avoir poignardé son amant. Elle crie son innocence mais personne ne l'écoute.
5	Retrouver le fils / la fille d'un notable	Joanna Harrison, fille du maire de Wichita, a fugué avec le jeune cowboy, Harry Covenant. Or de questions de laisser ce voyou souiller la belle adolescente.
4	Traquer un traître	Obediah Miles a arnaqué les personnes qu'il ne fallait pas. L'heure de la note est arrivée.
3	Démêler le vrai du faux	Les indiens vont attaquer Red Oaks Hills. Sans raison ou il y a-t-il dans le hameau quelqu'un qui a beaucoup à craindre de ses fiers guerriers ?
2	Une guerre des clans	Lerroy O'Connell est le plus grand propriétaire de vaches du comté. Mais Old Louis et ses gars du sud ont ramené un gros cheptel qui mettent à mal son monopole.

By Dr Dandy / aide publié sur le site de l'elfe noir SDEN.

# POKER D'INTRIGUES

<b>Cartes</b>	<b>Innocents</b>	<b>Idées</b>
As	Un hors la loi au grand coeur	Horacio « Buddy » Monroe, voleur, charmeur mais loyal en toute circonstance.
Roi	Un ancien esclave	John T. Freeman est un homme libre, mais aux yeux de certains, il n'est guère plus qu'un animal.
Dame	Une veuve troublante	Claudia Thorlton porte bien le noir depuis la mort de son riche mari. Mais qui la protégera désormais ?
Valet	Un apprenti chasseur de primes	Andrew Driscoll, jeune freluquet qui pense que savoir tirer suffit pour attraper un homme.
10	Des enfants exploités	Une bande d'orphelins travaillant dans une manufacture odieuse protégée par la Menace.
9	Un grand père et sa charmante petite fille	Papy O'Reilly's et Cynthia, pionniers en quête d'un pied à terre pour se poser en toute tranquillité.
8	Une bande d'indiens accusés à tort	Loup Gris est trop sauvage pour être considéré autrement que comme un animal par les blancs. Aussi quand des pionniers perdent la vie, la faute en incombe forcément à lui et sa tribu.
7	Une jeune femme avide de vengeance	Kate McKinney a perdu sa famille à cause de la Menace, inexpérimentée mais habitée par la haine, elle mènera sa quête quoiqu'il lui en coûte.
6	Le fils d'un cowboy au passé trouble	Charles est un petit gars vaillant mais il risque de subir le contrecoup du passé de pilleurs de banque de son père, Elijah « Red hand » Cogan.
5	Des pionniers à peine débarqués d'Europe	La famille Goldenblaum, immigrants allemands ne parlant pas anglais ont des filles un peu trop jolies.
4	Des bêtes de foire	Les « monstres » du cirque Stanley Barnum, Hilda la femme à barbe, Igor l'homme fort et les jumains nains Websley.
2- 3	Personne n'est innocent	Même si les apparences sont trompeuses, personne n'est réellement innocent. Ce brave fermier a du sang sur les mains, cette brave nonne est une criminelle en fuite, le gamin vous trahira pour une poignée de dollars et le grand père n'attend qu'une chose : que vous lui tourniez le dos pour vous abattre.

By Dr Dandy / aide publié sur le site de l'elfe noir SDEN.

# POKER D'INTRIGUES

<b>Cartes</b>	<b>Rebondissement</b>	<b>résultat</b>
As Rouge	Bonne fortune	Un coup de chance (argent qui tombe du ciel, promotion, etc.) va changer durablement la vie d'un pj.
As noir	La tuile !	Le malheur vient frapper durablement la vie d'un personnage joueur (perte de biens, décès d'un proche)
Roi Rouge	Appelles moi Providence !	Un PNJ important vient apporter son aide aux personnages.
Roi noir	Le Colonel	Un PNJ important et puissant va freiner/s'opposer aux actions des personnages joueurs.
Dame Rouge	La veuve joyeuse	Un PNJ compétent apparait fortuitement pour aider les personnages joueurs.
Dame Noire	La Veuve Noire	Un PNJ va trahir les personnages joueurs.
Valet Rouge	Pour toi Joe !	Un PNJ va se sacrifier pour les personnages joueurs.
Valet Noir	Désolé vieux.	Pour diverses raisons, un pnj va lâcher les personnages joueurs et refusera son soutien.
10 Rouge	Le bon filon	Un élément surprise (une piste, une rencontre fortuite...) va aider les personnages dans leur but.
10 Noir	Le tronc sur la voie	Un élément surprise va brouiller les pistes ou retarder les personnages dans leur but.
9 Rouge	L'ère de la Vapeur	Un objet technologique va se présenter pour apporter son aide.
9 Noir	Foutus bidules !	Un objet mécanique va lâcher (pistolet, machine à vapeur, etc.)
8 Rouge	Et une bouteille de plus !	L'alcool ça rend con, heureusement car les mecs en face n'ont pas l'air très frais.
8 Noir	Demain j'arrête !	L'alcool ça rend con, malheureusement et la situation va empirer à cause de quelques verres de trop.
7 Rouge	Mon nom est personne	Un pnj ambigu apparait mais se montre bienveillant tout du moins en apparence.
7 Noir	Mon nom est personne	Un pnj ambigu apparait et s'en prend aux pjs. Est-il si mauvais ?
6 Rouge	Surprise !	Le problème auquel sont soumis les pjs va se résoudre de façon brusque grâce à un indice/pnj.
6 Noir	De Charybde en Scylla	La situation empire suite à un évènement inattendu. L'avancée des pjs va se trouver stoppée/ralentie.
5 Rouge	El pueblo	La populace réagit favorablement aux personnages joueurs.
5 Noir	Pendez les haut et court !	La populace a soudainement une mauvaise impression des personnages joueurs.
4 Rouge	Tombstone Epitaph	Une information importante sur un ennemi va surgir.
4 Noir	Sombre secret	Un allié a un secret qu'il ne souhaite pas divulguer.
3 Rouge	Divine Idylle	Un(e) PNJ s'entiche d'un personnage joueur. De bons moments en perspectives.
3 Noir	Brokeback Mountain	Un(e) PNJ s'entiche d'un personnage joueur. Mauvaise nouvelle on dirait...
2 Rouge	Blackjack !	Un PNJ particulièrement en veine récupère un jeton.
2 Noir	Coup de pompe.	Les enjeux fatiguent un personnage joueur qui se réveille fatigué (-1) pour la journée.

By Dr Dandy / aide publié sur le site de l'elfe noir SDEN.

# **POKER D'INTRIGUES**

Comment utilisez les cartes ? Très simple : choisissez 5 cartes comme pour une partie de poker et sélectionnez un élément de chaque tableau, une menace, un innocent, une intrigue, un rebondissement et un lieu. Si vous le souhaitez, posez autant de cartes que vous le voulez et tirez-en autant dans le paquet pour renouveler votre main. Si vous jugez que le scénario ainsi conçu manque de consistance, n'hésitez à piocher autant de cartes que nécessaire pour agrémenter votre histoire.

Exemple : j'ai tiré le 2 de pique, le 9 de trèfle, la dame de cœur, le 10 de carreau et le 8 de pique.

Je choisis une guerre de clans (2) ; une ville prise entre deux clans (9), une veuve troublante (dame) ; un propriétaire terrien machiavélique (8) et un élément fortuit qui va venir aider les personnages.

J'établis donc mon intrigue à Casa Grande, petite ville du nouveau Mexique au prise avec l'ambition de Judas McDonnell, riche propriétaire qui souhaite prendre le contrôle total de la ville. Face à lui le maire et propriétaire du saloon George Applebay tenait pour éviter que tous finissent sous la coupe de l'ambitieux notable. Hélas Applebay a passé l'arme à gauche et sa charmante et jeune veuve, Valentine a plus que jamais besoin d'aide. Provocation, règlements de compte et duels féroces sont au programme car McDonnell opère toujours en douce et toujours indirectement. Que se passerait-il si un brave avocat en provenance de l'est apportait la preuve que l'acquisition des terres de McDonnell n'était pas légale ?

Pour agrémenter mon histoire je tire 3 cartes supplémentaires qui vont me permettre d'enrichir l'histoire. Un 3 de trèfle qui va me permettre d'amener Linda, danseuse au saloon et favorite de McDonnell qui va s'enticher d'un pj ; un 4 de cœur annonçant la nouvelle providentielle de cet avocat faisant valoir les droits du vrai propriétaire des terres de McDonnell et un As de cœur qui pourrait être Ethan Cochran, ce mercenaire froid et méthodique effectuant les basses besognes du notable.

Dans ce genre d'histoire il est intéressant de créer du drama avec des innocents pris entre les deux feux et faisant les frais de cette guerre ouverte et un sheriff couard peu enclin à jouer les arbitres dans cette tragédie locale.

Enfin voici ci-dessous des listes de noms et lieux récupérées sur <http://www.mithrilandmages.com>

# POKER D'INTRIGUES

Noms d'homme		Noms de femme		Noms de Villes	
Orville West	Barney Pumpkins	Veda Selma	Elizabeth Wilcox	Cullen	Brewton
Lou Cleatus Nowack	Lesley M. Bohrer	Merriman	Arabella U. Duran	Pueblito	Willard
Reeves Reinhold	Israel X. Plopper	Teresa W. Nourse	Ardella D. Shrode	Seven Springs	Millport
Barney O. Pettigrew	Arvin Grantham	Wilhelmina Q.	Hollie Voris	Rickardsville	Driscoll
Abdon Townsend	Barton Z. Whitson	Stamps	Dolores H. Shiebley	Lake Benton	Plumville
Cleon C. May	Huston Mary	Pallie L. Beer	Marjory Aria Minnor	Palm Gardens	Streamwood
Edgar I. Kahner	Holliway Dempsey	Amev Littell	Celestia Nutting	Moose Creek	Conley
Landon S. Hallowell	Gerrit S. Menke	Etter V. Boschutte	Daisy J. Peterkin	Fort Cobb	Slippery Rock
Romulus O. Scallion	Ignacio Fenton	Irene Kanouse	Odelia Knight	Wickett	Norfolk
Liman Phil Tivis	Emett U. Marion	Antoinette Knowlton	Dora Wilhelm	Forbestown	Eden Isle
Ottis Ritchie	Jed Ingram Gimple	Katy G. Rithem	Phoebe Maybelle Turney	Dollars Corner	Hardinsburg
Williard Jimmy	Rubin G. Carden	Corinna G. Snead	Melinda Nobles	Port Henry	Cotton Valley
Lanonon	Murphy Labille	Margarita Cottman	Celie E. Holliet	Lake Geneva	Brookshire
Toney P. Sherrick	Orel McCormick	Hilda S. Wilkenny	Belle Lella Blecker	Church Rock	Zavalla
Welford Fess	Reece Benton Boody	Abby Brisendine	Elodie H. Yates	Pine Hills	Wilmore
Percy K. Ralsten	Elby Val Volls	Anastacia S.	Manda Estelle Wooley	Alburg	Renovo
Bill U. Silvers	Edna Conoly	Claude Burr	Amelie Aughe	Oconto Falls	McAlmont
Gilbert Buckingham	Bud Nightengale	Coralie Whips	Berdie Aurore Brach	Great Cacapon	Clements
Flora Lindwedel	Charly Huldon	Gretchen Fairbanks	Lassie Margrett Gallentine	Cumberland City	Orange Cove
Pat Eppler	Nate Dolton	Chloe X. McGin	Elvie U. Crowley	Beaver Falls	Tonka Bay
Cleon Artley	Prescott Berg	Delia Sprague	Franc Elmira Brayton	Manson	Stokesdale
Clark Swartwood	Ringo Slight	Eleonora Zweig	Ella Loraine Grantham	Sunfield	Formoso
Sylvester McGregor	Russell Merryman	Arline P. Kierstead	Flora Battis	Sanborn	Huntington
Laura K. Bartram	Adelbert Says	Elisabeth Q. Kraus	Cyntha Helfert	Bull Mountain	Allensville
Titus Kennedy	Garrett Goodin	Almira Vanhousen	Abby V. Clelland	Hartville	East Helena
Horace Y. Hogne	Clinton Hic Franey	Josie E. Sweet	Iris H. Branch	Cherry Creek	Walhalla

By Dr Dandy / aide publié sur le site de l'elfe noir SDEN.