

La corruption, l'intimidation et le jeu

Dans les territoires occupés, et particulièrement dans les villes contrôlées par les princes félons et les faux sessars, la plupart des gardes sont humains, car les orques sont considérés, au mieux, comme peu fiables.

Quand ils peuvent se le permettre, les dirigeants de l'Ombre recrutent des mercenaires entraînés, mais ils sont souvent payés au gré des caprices de leurs employeurs : les honoraires se voient brusquement réduits si la mine locale ne produit plus assez, ou un «contrat» peut être rompu soudainement (avec de terribles conséquences) si le garde ne satisfait pas suffisamment son employeur.

Les dirigeants les plus dépravés (comme Sameal l'Anguille) peuvent aller jusqu'à engager de force des hommes valides pour les former, les obligeant à s'acquitter de leur «service militaire». Étant donné que la plupart des gens n'apprécient pas l'Ombre et ses princes, leurs familles sont enlevées et gardées comme otages. En cas de trahison, ou même d'une erreur (un garde qui s'assoupit durant son service, par exemple), alors l'ensemble de sa famille est exécuté, ainsi que le garde fautif. Cela fait moins de bouches à nourrir de toute façon. Simple et efficace.

Dans ces conditions, il n'est pas impossible que les gardes des cités occupées «regardent ailleurs», aussi longtemps que cela ne met pas la vie de leurs proches en danger. Les membres de la résistance, tout comme les organisations criminelles, utilisent trois méthodes pour contourner cet obstacle.

Corruption

La corruption est un jeu dangereux, car même si on peut trouver un garde «sensible» à la corruption, une offre trop faible lui rappellera qu'une dénonciation auprès des autres gardes peut lui valoir une promotion.

Premièrement, le PJ doit s'assurer que le garde est sensible à la corruption avec un test de psychologie. Le DD de base est de 20, auquel on peut ajouter les modificateurs ci-contre:

Sentez-vous libre d'ajouter vos propres modificateurs pour les PNJ aux motivations particulières.

Si le test est un succès, le PJ sait si le garde peut être corrompu ou pas. Si le test échoue, le PJ croit toujours que le garde est sensible à la corruption. (Sourire diabolique du MJ)

Afin de pratiquer la corruption, un PJ doit avoir un objet à donner ou un service à rendre qui vaut un

Si le garde n'a pas de famille à protéger : -10

Si le garde n'a pas été payé l'arc dernier : -5

Si le garde n'a pas été payé depuis 3 arc : -8

Si le garde vient juste de recevoir une promotion : +5


Si le garde a déjà commis des fautes durant son service : +10

Si les PJs réussissent à mettre la famille du garde à l'abri : -10

Si le garde déteste l'Ombre (un proche assassiné par exemple) : -5

Si les PJs fournissent au garde une bonne excuse pour expliquer ses échecs à ses supérieurs : -10

certain nombre de pv (point de valeur). Le coût en pv dépend de ce que le garde doit ignorer (une arme, un livre, une fée, un fugitif connu, ...) Plus les risques que prend le garde sont grands, plus le coût de la corruption sera élevé. Par exemple, il faudra une petite fortune pour convaincre un garde de laisser un prisonnier s'échapper, ou pour pénétrer dans une zone interdite.



Voici quelques exemples basiques de coûts pour différents services qu'un garde peut accepter.

Ignorer une arme courante : 10 pv

Ignorer une arme de guerre : 20 pv

Ignorer une arme exotique : 25 pv

Ignorer une fée (à l'exception des gnomes et des orques) : 150 pv

Ignorer un criminel connu : 150 pv

Ignorer un livre ou un parchemin : 25 pv par livre

Ignorer un objet manifestement magique : 500 pv par objet

Désobéir à un ordre («*Rattrape le*») : 800 pv

Donner le mot de passe d'une zone interdite : 800pv

Donner un uniforme (qui pourra être utilisé plus tard comme déguisement) : 500 pv

Donner les horaires des rondes de nuits : 50 pv

Dessiner un plan d'une forteresse : 750 pv

Prêter les clés d'une zone interdite : 750pv

Indiquer la faiblesse d'un sbire de l'Ombre (légat, commandant orque, prince félon, ...) : 200pv

Fournir une sortie pour s'échapper : 450 pv

Bien sur, deviner le coût en pv d'un service ne suffit pas. Ainsi, certains gardes n'accepteront jamais d'être payés avec une arme, tandis que d'autres préféreront de la nourriture... Le coût peut augmenter ou diminuer dramatiquement dans certaines circonstances spécifiques :

Si le PJ peut payer avec des marchandises que le garde désire : 30 % de réduction

Si le PJ ne peut payer qu'avec des marchandises difficiles à recéler : +10%

Si le PJ ne peut payer qu'avec des marchandises illégales : +20%

Si le garde n'a pas de famille à protéger : -25%

Si le garde n'a pas été payé l'arc dernier : -20%

Si le garde n'a pas été payé depuis 3 arc : -50%

Si le garde vient juste de recevoir une promotion : +10%

Si le garde a déjà commis des fautes durant son service : +20%

Si les PJs peuvent mettre la famille du garde à l'abri : -30%

Si le garde déteste l'Ombre (un proche assassiné par exemple) : -10%

Si les PJs fournissent au garde une bonne excuse pour expliquer ses échecs à ses supérieurs : -20%

Une fois le modificateur total obtenu, vous pouvez calculer le coût nécessaire pour corrompre le garde. Avec l'accord du maître de jeu, bien sûr. Le PJ peut deviner le coût en réussissant un jet d'estimation avec le même DD que celui utilisé pour déterminer si le garde était sensible à la corruption.

Une fois que le MJ connaît le montant que le garde réclame, la «*négociation*» peut commencer. Naturellement, ce processus doit se faire sous forme de «*langage codé*» (nécessite des jet de bluff). Si la tentative de corruption prend plus de 10 minutes, la négociation échoue. Cette partie de l'échange est plus intéressante si elle est jouée par du roleplay, plutôt que par une suite de jets de bluff ou de diplomatie. Souvenez-vous que le groupe marquera des points importants dans la négociation s'il peut fournir au garde et à sa famille un échappatoire sûr, ainsi qu'un asile éloigné. Les gardes sont des personnages ayant leurs propres motivations et cette option fournit au MJ de nombreuses accroches de scénarios (escorter la famille dans un lieu sûr par exemple). Le garde lui-même peut devenir un PNJ de valeur avec le temps, ou bien sur être utilisé comme un personnage si l'un des PJ meurt et qu'il les accompagnait.

Il faut toujours garder à l'esprit que face à un risque trop important, quelle que soit la valeur du paiement proposé par les joueurs, le garde refusera toujours de se laisser corrompre.

Dettes de jeux

Au cours du Dernier Age, le jeu est une activité très répandue, principalement dans les territoires occupés. On joue à la fois pour s'extraire temporairement de la tristesse de la vie, mais également pour acquérir quelques ressources bienvenues (c'est du moins ce que pensent les gens avant de tenter leur chance).

Les gardes aussi jouent leur paye afin de nourrir leurs familles, ou juste pour s'évader de l'ennui de leur devoir. Un PJ astucieux pourrait «*gagner*» un pari contre un garde. De cette façon, le garde sera le débiteur du PJ pour un coût donné (se référer au tableau sur les coûts des services qu'un garde peut offrir). Le PJ peut aussi acheter la dette du garde à quelqu'un (légalement, il s'agit de subrogation).

Bien qu'elle ne soit pas écrite, il y a une règle

fondamentale au cours du Dernier Age: une dette de jeu doit toujours être réglée, quels que soient les risques. Si le garde ne veut pas prendre de risque, il ne devait alors pas jouer. Il existe une organisation spécifique, qui se consacre à la généralisations des jeux de hasard, et qui ne peut pas se permettre de laisser les gens partir sans régler leurs dettes. Cela ruinerait les affaires après tout. Tout le monde sait que, partout où il y a un cercle de jeux, il y a également des «exécutants» (généralement des brigands ou des orques corrompus pour cette tâche) qui n'hésitent pas à rouer de coup ceux qui ne payent pas leurs dettes, voire à enlever leurs familles pour les vendre comme esclaves.

Il existe un moyen simple pour savoir si un individu possède une dette de jeux : le propriétaire du cercle de jeux fournit au «gagnant» une reconnaissance de dette (généralement une plume) dont la couleur varie en fonction du montant de la dette. Le propriétaire du cercle conserve un registre de toutes les dettes (la plupart ne savent ni lire ni écrire, mais tous ont une excellente mémoire). Afin que la pègre maîtrise le marché des jeux, il n'y a qu'elle qui peut autoriser une personne à acheter une dette à une autre.

Il est largement répandu que la famille Gnome des ProueCroisée contrôle l'ensemble des cercles de jeux à travers Eredane. Leur organisation secrète, qui se fait appeler «le joker», attire de nombreuses personnes dans leurs maisons de jeux. L'attrait pour les paris évoluant considérablement au cours du Dernier Age, il est aujourd'hui possible de rencontrer des commandants orques, des princes félons, et même des légats de faible importance. Tous sont devenus accros au jeu, et la plupart sont débiteurs de quelques «faveurs» auprès des ProueCroisée (les ProueCroisée sont également passés maîtres dans l'art de tricher aux jeux de hasard, tous ont des scores surnaturels en manipulation...). Peu de gens savent que les dettes de jeux contractées auprès de l'organisation sont parfois utilisées pour la résistance (pour un chantage sur les fonctionnaires contre des informations essentielles, la libération d'un esclave ou d'un prisonnier spécifique, ...). Ce qui reste à découvrir, c'est si la résistance achète les dettes aux ProueCroisée, ou si la famille elle-même fait partie de la résistance.

Intimidation

Grâce à un test de bluff réussi, le PJ peut se faire passer pour un membre d'une organisation criminelle, ou pour un puissant serviteur de l'Ombre, afin d'impressionner un garde. Bien sûr, cette manœuvre ne pourra fonctionner que dans les endroits où l'organisation criminelle choisie est à la fois puissante et crainte, ou dans une zone où il y a un profond conflit interne dans les rangs de l'Ombre.

Pour l'étape suivante, il faut menacer le garde ou ses proches, s'il ne fait pas ce que l'on attend de lui («*Je suis au courant pour tes enfants qui jouent dans la rue, et ta femme travaille comme serveuse à la taverne. Qu'es-tu prêt à faire pour les revoir en vie ?*»). Cette manœuvre donne au PJ un bonus allant de +2 à +5.

Enfin, il faut effectuer un jet opposé d'intimidation entre le PJ et le garde. Si le PJ gagne, alors le garde obéira, sinon le garde appellera ses collègues pour «attraper le salopard».



Textes : Smeagol

Traduction et mise en page : Krater