

Jeu d'influence

Présentation :

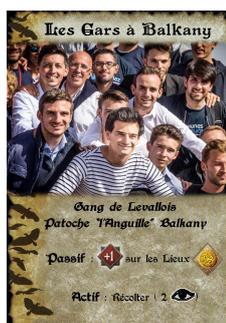
La lutte d'influence dans Talabheim pour prendre le contrôle des lieux d'intérêt de la ville se joue via un système de cartes qui représenteront les divers aspects de ce jeu de pouvoir. Ces cartes seront fournies en jeu mais ne représentent en aucun cas des objets dans les mains de leurs possesseurs. De ce fait, elles ne peuvent pas être volées en jeu.

Il existe 3 types de cartes :

→ Les cartes **Lieu** : elles sont obtenues après la prise d'un lieu, symbolisant l'influence du personnage sur celui-ci et indiquant les avantages qu'il lui offre.



→ Les cartes **Bande** : elles représentent des bandes contrôlées par le personnage. Elles lui permettent de déclencher des actions de bande ou d'attaque ainsi que de conserver son influence sur un Lieu.



→ Les cartes **Ressources** : elles symbolisent les ressources détenues par le personnage et ses sbires. Elles servent à payer les actions personnelles et d'attaque

Déroulé du jeu d'influence :

Le jeu se déroulera sous forme de tours de durées variables pouvant aller de 2 à 3h selon les moments de la journée et les activités mouvementées au sein de la ville. Un cloche sonnera 15 minutes avant chaque fin de tour.

Pendant un tour, il sera possible pour chaque personnage de déclencher des actions par l'intermédiaire de sa ou ses bandes. Chacune pourra réaliser une seule action par tour.

A chaque nouveau tour, le joueur se verra retourner ses gains de ressources, ses bandes. Les informations de chaque lieu, à savoir le type de ressource nécessaire pour l'acquérir, ses avantages et l'identité de celui ou celle qui le contrôle seront connus de tous et tenus à jours sur une carte de la ville prévue à cet effet.

Ressources :

Les cartes ressources sont utilisées pour payer les coûts des différentes actions. Les cartes de ressources sont entre les mains de leur propriétaire mais sont considérée HORS-JEU. Elle ne peuvent pas être volées, mais elles sont échangeables. Cela représente le fait de donner le lieu de stockage de ces ressources et que leur nouveau propriétaire les déménage. Si vous trouvez des cartes perdues, merci de les ramener aux orgas.

La Nourriture : Pains, carottes, navets, lards et même eau potable, la nourriture est l'élément après lequel vont courir la plupart des habitants de la ville. Dans le cadre des trafics illégaux, personne ne fait attention au type de marchandise, encore moins à sa fraîcheur. Entre receleurs, on parle simplement de **Cageots**.



L'Or : Argent sale, dettes, objets d'art, tout à de la valeur et peut s'échanger. Que ce soit pour acheter des biens ou des gens, l'argent n'a jamais d'odeur. Communément appelés **Sacs**, ces biens marchands sont généralement indivisibles et servent pour d'importantes transactions entre les bandes. Il n'est pas rare qu'un membre de gang doive gérer d'importantes valeurs marchandes, sans pour autant réussir à joindre les 2 bouts.

Les Armes : Une bande armée sera toujours plus efficace si elle est bien équipée. Que ce soit en faisant parler la poudre ou en faisant miroiter une série de lames sous le manteau, une négociation se passe toujours mieux quand on emporte quelques **Caisses** au passage.



L'Information : Le nerf de la guerre. Que ce soit des informations sur un prochain arrivage de contrebande, sur les nouveaux horaires de relève de la garde ou sur l'état de santé de la mère de la dernière recrue d'une bande, tout est bon à prendre. Si un **Tuyau** n'est pas directement utile, il servira forcément à quelqu'un qui aura celui qu'il faut en retour.

Il se peut que certaines Ressources soient particulières et attirent l'attention. Par exemple, des Cageots qui sont en fait des pommes avec des tentacules, si ils suivent les mêmes règles que les Cageots habituels, il est fort à parier que les autorités seront des plus vigilantes quant à la provenance de ses biens. Les Ressources « sensibles » auront toutes les explications inscrites sur leur carte

Actions :

→ Influencer:

Pour qu'à la fin de la fête des Masque votre Gang soit considéré comme celui qui contrôle ce lieu, il faut être celui qui y a placé le plus ses billes pendant la Lutte. Pour influencer un lieu, il faut donner un ordre **Influencer** à une bande, n'importe laquelle, avec des **Ressources**, au moins une. On compare alors tous les ordres d'influence pour savoir quelle est la valeur la plus haute.

Si il n'y a qu'un seul participant : alors celui-ci marque un unique point d'influence sur le lieu. Il recevra le gain prévu du lieu.

Si plusieurs joueurs tentent d'influencer le même lieu : si l'une des valeurs d'influence a une valeur plus élevée que les autres : alors la meilleure enchère rapporte à son propriétaire 2 points d'influence sur le lieu. Il recevra le gain prévu du lieu. Si il y a une égalité : alors les meilleures enchères rapportent à leur propriétaires 1 point d'influence et le **Gain** (voir ci-dessous) est partagé entre les meilleures enchères.

A la fin de la Fête des masques, le Gang qui aura le plus de points d'influence pour un lieu contrôlera ce lieu.

Il est possible de céder des points d'influence, pour le prix d'une Ressource du type voulu par le Lieux par point à céder, en envoyant l'ordre **Céder** avec le non du destinataire. Il n'y a qu'un chef de Gang qui peut céder un point d'influence.

→ Action de bande/lieux :

En fonction de son implication dans les influences criminelles de la ville, chaque personnage disposera d'une ou plusieurs **bandes**. Une bande dispose de plusieurs informations qui la caractérisent :

1. Le nom du personnage qui en est propriétaire
2. son Gang
3. son **Passif**, qui peut varier selon les circonstances (*ex : +2 pour influencer dans les tavernes, ...*)
4. et ses **Actifs**, décrites plus bas

Les bandes dont dispose un personnage au début du jeu sont qualifiées de **Loyales**, au contraire de celles recrutées en cours de jeu, dites **Mercenaires**. Ces bandes Mercenaires peuvent être échangées avec d'autres personnes.

Les lieux ont également leurs propres caractéristiques.

1. Le **Domaine** est le type de ressources demandé pour influencer ce lieu.
2. Le **Gain** sont les ressources obtenues à la fin d'un tour par la bande ayant réussi à influencer ce lieu ce tour-ci.
3. Les **Actions** sont les pouvoirs Actifs utilisable par le ou les Gangs qui ont le plus d'influence sur ce lieu.

Si votre Gang est majoritaire sur un lieu en terme d'Influence cumulée sur tous les tours, vous pouvez donc utiliser votre bande pour déclencher l'Actif du lieu à la place de l'Actif de votre bande.

Voici la liste des Actions/Capacités les plus communes :

Mettre la pression : permet soit d'envoyer des hommes de main menacer ou intimider un individu. Ce genre de manœuvre peut inciter certains à se plier aux exigences formulées par le commanditaire et aura des effets roleplay. Attention, tout le monde n'est pas sensible à ce genre de manière. Si cette capacité est utilisée dans le cadre de la guerre des gangs (sur le jeu de conquête), elle permet de cibler un membre de gang. Celui-ci perdra une de ses bandes Mercenaires utilisées ce tour. Si la cible n'a pas de bande Mercenaires, alors l'une de ses Bandes Loyales utilisées lors de ce tour sera inutilisable au tour suivant.

Corrompre : identique à « Mettre la pression » en terme d'effet, à la différence que certaines personnes sont plus sensibles à ce genre de manœuvre qu'à l'intimidation.

Planquer : permet de faire disparaître un cadavre. Il doit être confié en même temps que l'ordre.

Saboter : dirigé contre un lieu, un sabotage réduit les points d'Influence d'un lieu à sa moitié supérieure.

Récolter : permet à un personnage disposant de la compétence Savant de rafraîchir son nombre de préparation de la période. Le destinataire doit être précisé lors de l'ordre. Il n'est pas nécessaire d'attendre le retour des actions, la récupération est instantanée.

Contrebande : permet de faire sortir ou entrer des biens de Talabheim.

Ragoter : permet de récupérer 1 Rumeur.

Recruter : permet de recruter une bande Mercenaire.

Miser : permet de jouer des Sacs au hasard. Pour cette action, il est possible de miser 1,2 ou 3 Sacs. Un dé sera jeté lors de la résolution des effets. Sur un résultat de 1-2, la mise est perdue, sur 3-4, elle est récupérée et sur un 5, elle est doublée et sur un 6, elle est triplée.

Troquer : une fois le coût de l'action payé, permet d'échanger des Ressources au taux de 1 pour 1. En fonction du lieu, il est possible d'échanger n'importe quelle Ressource contre une prédéfinie, ou à l'inverse une Ressource prédéfinie contre n'importe quelle Ressource.

Repérer les lieux : permet de connaître les gangs PNJ ayant des vus sur le lieu repéré, ainsi que sa puissance. Attention, ces éléments peuvent changer au fur et à mesure des événements du jeu. Cette action peut être utilisée avant le début du GN pour ceux qui disposent de bandes avec cette action.

Fouiller : permet de récupérer des Ressources supplémentaires quand elle est indiquée sur le lieux. Il permet également de dénicher certains éléments intéressants avec une histoire particulière, **même pour les lieux sans cette action**. Les bandes avec l'action fouiller peuvent quand à elles investiguer les lieux, même si le Gang ne le contrôle pas.

Action RP : Même si des règles sont là pour cadrer le système, ce jeu et le GN en général se veulent être un bac à sable. Vous pouvez nous proposer des actions à faire avec vos bandes qui ne sont pas prévues dans les règles. L'organisateur pourra vous valider en fonction de votre bande/gang cette action si elle lui semble réalisable. On peut imaginer l'un des membres du Gang des Latrines, spécialisé dans le cambriolage, demander à sa bande de faire un casse dans une maison ciblée dans le Suif pour y récupérer un artefact chaotique. Attention, même si l'organisateur vous annonce que l'action est réalisable, elle peut ne pas aboutir. L'objet en question peut ne plus être présent ou il est spécialement gardé pour éviter ce vol ...

Déroulé des actions

Les résolutions des actions se dérouleront de la manière suivante (des compétences spéciales peuvent contrevenir à cet ordre) :

1. Céder

Exemple : *Wolfgang des Apiculteurs a le contrôle de La Gabegie en y ayant 3 points d'Influence, mais Joshua des Élagueurs veut ce lieux et a négocié un service en échange de ce contrôle, et il met Les chiots de Vitastrass sur le coup. Wolfgang envois l'ordre suivant à sa Bande :*
[Apiculteurs]-Céder 3 Influences -[La Gabegie –Élagueurs]
Il y joindra donc 3 Ressources Cageots

2. Action de Bande/de Lieu

Exemple1 : *Wolfgang veut prendre le contrôle du lieu « La Criée des Vermines », mais il a pris du retard au compteur des Influences. Il décide de baisser le niveau des Influences adverse en utilisant la compétence « Saboter » de sa Bande nommée « Les Frères Bülher ».*

Il passe donc l'ordre suivant : [Les Frère Bülher] – Saboter – [La Criée des Vermines]

L'Influence des Gangs sur « La Criée des Vermines » est maintenant considérablement réduite et il peut s'immiscer dans la course.

Exemple2 : *Wolfgang (encore lui) a tué quelqu'un la veille, mais Lars Hiegg, un tanneur de la Geltwold, a tout vu. Wolfgang a appris que la Garde était sur sa piste. Il décide d'essayer de faire fuir le témoin gênant mais aucun de ses hommes de main n'en est capable. En revanche, il est actuellement le plus influent sur « Le Cloître de la Cognée »*

Il passe donc l'ordre suivant : [Les Frère Bülher via (18) Le Cloître de la Cognée] – Mettre la pression – [Personnage : Lars Hiegg]

Lars Hiegg est quelqu'un d'intègre, il n'aurait peut être pas cédé à un ordre « Corrompre », mais ce n'est pas un courageux et la pression qu'il a subit l'incite à quitter la ville quelques temps en attendant que ça se calme. Wolfgang est informé du résultat de l'action et apprend que Lars va se mettre au vert, il aurait également appris, s'il avait essayé, que Lars ne se serait pas laissé corrompre. Cependant, il peut arriver qu'on ne connaisse pas l'issue d'une action.

3. Attaque

Exemple : *Au premier tour, Joshua a Influencé avec 2 Tuyaux « La Criée des Vermines » mais comme il était seul, il n'a reçu qu'un seul point d'influence sur ce Lieu. En revanche il a pu recevoir les deux Cageots de gain et pourra, au prochain tour y utiliser son troc au tour suivant, puisqu'il est le seul à y avoir un point d'influence.*

Wolfgang veut prendre le contrôle du lieu « La Criée des Vermines », Il donne l'ordre suivant :

[Les Frère Bülher] – Influencer [3 Tuyaux] – [La Criée des Vermines]

Joshua influençait le lieu avec 2 Ressources seulement, il en perd donc la manche et c'est Wolfgang qui empoche le gain de 2 Cageots et qui gagne 2 Points d'Influence sur le Lieux. Il passe donc devant Joshua qui ne peut plus utiliser l'ordre troc

Tension et Forces de l'Ordre

Dans le contexte houleux de cette lutte d'influence, la ville a son propre système de défense qui se base sur une jauge allant de 0 à 30. Au début du GN, la jauge sera à 7. Des actions EN JEU pourront influencer sur ce score, et certaines obéiront à une mécanique dont voici quelques exemples non exhaustifs :

→ Lorsqu'une bande est utilisée pour influencer un Lieu avec une enchère strictement supérieure à 5.

→ Lorsqu'un des lieux sensibles pour la ville est visiblement contrôlé par la pègre (10 Point d'Influence au total). Ces lieux sont la Poudrière (Tension +3), le Tribunal de Commerce et le Bureau de l'Escarcelle (Tension +2), et le Temple d'Händrich, l'Académie et L'Obélisque des Lois (Tension+1)

→ Lorsqu'une Ressource sensible est utilisée. La Tension augmente de 1 lorsque cette Ressource est utilisée pour l'activation d'une Capacité. Lorsqu'elles sont utilisées pour Attaquer un Lieu, elles augmentent la Tension de la moitié des Ressources sensibles utilisées, arrondi au supérieur.

→ Les Capacités « Mettre la pression » ainsi que « Corruption » permettent, en fonction de la volonté du commanditaire, d'augmenter ou de diminuer de 1 la Tension.

Lorsque le Tension dépasse 15, la Milice commencera à agir. Elle disposera d'escouades qui utiliseront l'action Sabotage sur les Lieux sensibles et/ou visiblement contrôlés par la Pègre. Si la Tension est strictement supérieur à 20, la Milice se verra renforcées par les autorités de la ville. Elle disposera de plus d'escouades et fera plusieurs sabotages par tour. Enfin si la Tension dépasse les 25, alors la Garde du Taalbastion se mettra à intervenir, ce qui aura pour résultat d'empêcher toute action d'influence à l'exception de la Milice. De plus, cette intervention aura pour conséquence de monopoliser les défenses de la ville à l'intérieure de celle-ci, et non plus à ses portes.

Guerre de Gang

Il est possible d'affronter directement un Gang et ses possessions personnelles. Pour cela, il faudra utiliser une bande lors d'une action sous le format [Bande] – attaque – [Gang]. Il est également possible de se défendre également avec une bande sous le format [Bande] – défend. Une bande en défense annule 2 attaques de bandes.

Une attaque qui réussit inflige un « Dégât » à un gang. Un gang ne peut pas en subir plus de 3 par tour. Concrètement, l'un des lieux possédé par le Gang a été attaqué par un Gang rival, ce qui le rend inutilisable. L'un des membres tiré au hasard du Gang ayant pris un « Point de Dégât » recevra une Ressource de moins à chaque tour. Le nombre total de PV d'un Gang est égal au nombre de Ressources qui lui procure ses membres, compter celles apportées par les lieux. Il est possible d'utiliser conjointement trois bandes d'un même Gang pour récupérer un PV.

Déclencher ce genre d'hostilités est considéré comme très violent par le milieu de la pègre. A moins d'un Casus Belli très pertinent, comme un non respect du Jugement des Dieux, un tel agresseur va attirer la méfiance de tous les Gangs de la ville. Il est même probable qu'un Gang en pleine Guerre ouverte devienne une proie facile pour les autres, surtout si l'attaquant n'avait pas de très bon motifs.

Résultat

Lorsque la fête de Ranald prend fin, les luttes d'influences devront également se clôturer et il est d'usage que chacun en respecte le résultat sur le long terme. Un gang contrôlant 3 Lieux dans un quartier sera considéré comme le Maître de la Pègre dans celui-ci. De plus, le gang qui contrôle L'Obélisque des Lois, aura aussi un statut similaire au sein du Quartier de la Loi.

En contrepartie, les Gang ayant perdu des possessions (ou PV) lors d'une Guerre de Gang verra son influence baisser à long terme. A moins d'avoir obtenu un statut de Maître de la Pègre dans un Quartier, un Gang ayant perdu plus de la moitié de ses PV risque de se dissoudre sous peu de temps.