



YOU ARE UNDER ARREST !

Table des matières

Pourquoi ce supplément ?

Combien de fois vos joueurs ont-ils accepté de se rendre ? Et si ces saligauds le font alors que vous n'avez rien prévu en ce sens ? Hein ? Hé bien ce petit supplément à l'origine prévu pour l'univers de Black Crusade mais facilement transposable à n'importe quel monde, prétend vous aider à y voir plus clair et à préparer vos joueurs à se rendre (ou les forcer à le faire).

La règle d'or est qu'un personnage ne sera JAMAIS abbatu s'il se rend et qu'il aura TOUJOURS la possibilité de fuir plus tard !

Quel intérêt y a t-il à se rendre ?

Voici une bonne question qui mérite d'être posée.

En règle général, vos joueurs, convenablement assis sur une chaise pas trop inconfortable, n'entrevoient l'action qu'au travers de jets de dés. Bien entendu, plus les combats ou la douleur sont décrits de manière réaliste ou dramatique, plus le joueur va pouvoir se faire une idée de ce que risque votre joueur à affronter seul les 4 arbitrateurs en face...

Mais tout d'abord il convient de savoir quand se rendre et quand ne pas se rendre.

Si votre personnage est un criminel recherché mais de petite envergure, se rendre peut être intéressant. Tout d'abord, ça lui évitera de se faire inutilement taper dessus, mais il pourra également faire jouer ses relations en prison pour avoir des infos sur la mission en cours.

A contrario, s'il est un hérétique sans intérêt et qu'il se fait attraper par les fanatiques de l'inquisition, mieux vaut essayer la fuite si le combat est impossible.



Ce qui ennuit les joueurs et comment y faire face

Se faire arrêter implique souvent une forme de défaite, et les joueurs n'aiment pas la défaite. Certes, mais considérons à présent le côté badass de la chose. New York 1997 ne serait pas devenu le film culte qu'il est si Snake Plissken ne s'était pas fait arrêter d'abord !

Devenir un caïd des quartiers pénitentiaire et prendre la voie de l'évadé d'Alcatraz, ça c'est la classe !

Crever, c'est pas fun non plus. Se rendre devrait toujours être une option envisageable et non juste une excuse pour une baston ou une scène de fuite.

Se rendre peut être un moyen simple d'entrer dans une forteresse imprenable, reste alors le plan d'évasion, qui lui, ne devrait pas être trop compliqué à mettre en oeuvre (si vous êtes trop réalistes, vos joueurs ne se rendront jamais !!)

Enfin, se rendre permet de disparaître aisément et de gagner du temps sur les forces de l'ordre. Comment ? Si votre score de Duperie est supérieur à celui de Jawad le logeur du Daesh, il ne devrait pas être trop compliqué de baratiner les gorilles de la police locale et de vous en aller l'air de rien comme si vous étiez un simple badaud venu voir le cadavre mutilé près de vous. Combattre est

toujours une preuve de culpabilité. Alors oui, effectivement, si vous faites 2m15 et que vous avez une épée tronçonneuse alumée et ruisselante de sang, vous aurez quelques malus à votre jet de Duperie...

Une arrestation ne baissera jamais votre réputation (ou votre infamie) mais une évacion pourrait au contraire la faire grimper.

En effet, personne ne saura jamais si vous rendre fait partie d'un plan A, mais une évacion est toujours un superbe plan C !

Parfois une évacion génère une émeute à grande échelle qui peut destabiliser une ville, voir une planète entière. Et le chaos c'est toujours bon à prendre, surtout dans Black Crusade.

Ce qui ennui les MJ et comment y remédier ?

Vous avez mis des gardes devant la porte de la salle du trône. Vous aviez prévu une dernière baston pour vos joueurs. Mais les cyberchiens leur ont fait de lourds dégâts et vos hérétiques n'en peuvent plus ? ILS DECIDENT DE SE RENDRE ?????!!! et ce n'était pas prévu ?

Se rendre ne devrait JAMAIS signer leur arrêt de mort. Une arrestation musclé s'ils ne se rendent pas d'eux même oui, mais pas s'ils se rendent de leur plein gré.

J'ai donc prévu tout un tas de règles pour vous aider à faire d'une arrestation un moment de joie et d'allégresse pour vous (et accessoirement pour vos joueurs).

Tout ce qui suit est optionnel et devrait avant tout servir de source d'inspiration (aisément compatible avec tous les jeux) il y a également des tableaux aléatoires car je sais que vous aimez ça !



Comment proposer à vos joueur de se rendre ?

Ou comment leur expliquer que dans le cas précis c'est une option jouable ?

Pour celà, 3 méthodes simples :

A : la surenchère d'adversaires. Ils sont cernés et fuir risque d'être compliqué.

B : les gardes ont l'air plutôt sympa et ne devraient pas taper trop fort.

C : soyez direct ! Dites leur que se rendre est une option envisageable dans votre scénario.

Comment forcer vos joueurs à se rendre ?

Aaah là c'est plus vicieux. C'est toujours compliqué de forcer les joueurs à faire ce qu'on veut, surtout si c'est quelque chose qu'ils détestent. Alors oui, vous pourriez leur dire que les fliquettes ont l'air sexy et peu farouche dans leur combinaison moulante, mais parfois, c'est un peu hors sujet.

Des adversaires trop nombreux n'insisteront jamais vos joueurs à se rendre, ils verront ça comme un challenge à la gloire de Khorne !

Attendez-vous à avoir un minimum de combat. Rare sont les joueurs qui acceptent l'arrestation comme autre chose qu'une défaite alors n'hésitez pas à mettre le paquet !

Trois bon coups de matraque à décharge dans la tronche en vous exclamant "ah critique à la tête !" vos joueurs vous remercieront.

L'autre attout majeur du MJ : alors la plupart du temps, le filet d'Ewok qui chope Luke Skywalker, Yan Solo et toute la bande n'est pas évident à mettre en place. Ça marche sur les mondes avec des Ewoks (assez rares dans les mondes du vortex), ça marche sur les mondes Eldars ou Ork, on en trouve avec des barbellées chez les Eldars noirs, mais c'est plus rare sur les mondes impériaux. Qu'à celà ne tienne ! Utilisez la fatigue !

Si vous voulez que vos joueurs se rendent fatiguez les avant. C'est l'effet Mad Max. Commencez par leur faire manquer d'eau et de nourriture, fillez leur la gripe, faites les courrir et soulevez des trucs lourds, empêchez les de dormir ou tout simplement, faites leur perdre des points de fatigue lors des combats.

Si un joueur (hormis bien entendu s'il est insensible, comme un Berserker de Khorne en pleine furie guerrière) prend des dommages d'impact, comme un tir d'arme à feu, un bolt, un coup d'épée ou de poing, une collision avec un bus etc... faites lui perdre un point de fatigue !

S'écrouler en plein combat vaincu par la fatigue n'arrive jamais, l'adrénaline vous tient debout. Mais se retrouver à genoux en KO technique, oui. Lever les mains à bout de souffle en implorant grâce oui ! Ca arrive ! L'instinct de survie, y a que ça de vrai !



Musclée ou en douceur ?

Qu'on se le dise, se faire arrêter sur Necromunda ou dans un monde utopique ressemblant à l'Atlantide, ce n'est pas exactement pareil.

Déterminon ensemble dans le tableau ci-dessous la disposition de vos assaillants. Vous devez la déterminer logiquement selon la situation :

Tableau 1 : dispositions des assaillants

Difficulté	Modificateur	Disposition
Facile	+20	Peu regardants
Assez facile	+10	Détendus
Moyenne	0	Confiants
Assez difficile (par défaut)	-10	Professionnels
Difficile	-20	Susplicieux
Très difficile	-30	Zélés
Ardue	-40	Hostiles
Eprouvante	-50	Fanatiques

La **Difficulté** représente la complexité pour passer d'un niveau de disposition à celui juste au dessus. Vous ne pouvez faire qu'un jet par personne. Chaque niveau de réussite monte d'un cran, chaque niveau défaite baisse d'un cran. Parfois il vaut mieux se taire...

Le **Modificateur** indique la difficulté du jet de disposition ainsi que les malus ou bonus liés aux interactions à ce niveau de disposition.

Une disposition inférieure à **peu regardants** implique que les joueurs sont libres de partir. Au delà de **fanatiques** il n'y a pas. Nous pouvons désormais déterminer si les joueurs sont ou non maltraités !

Tout le monde vous le dira, il vaut mieux se faire arrêter par des gardes impériaux en colère que par des cultistes de Slaanesh festifs. Les arrestations et la détention dépendent donc de la disposition ainsi que de la personne qui vous arrête. Et là encore, un tableau vaut mieux qu'un long discours :

Tableau 2 : condition d'arrestation et de détention

Disposition	Barbares, Orks, Kroots...	Fanatiques religieux, inquisition...	Loyalistes, armées, police...	Utopie, démocratie, Tau...	Dépravés, Eldars Noirs...	Imbus, Noblesse, Eldars, mages...
Peu regardants	Dédain	Surveillés	Confiscation	Confiscation	Dédain	Dédain
Détendus	Confiscation	Surveillés	Surveillés	Confiscation	Confiscation	Confiscation
Confiants	Confiscation	Entravés	Surveillés	Surveillés	Ligotés	Confiscation
Professionnels	Surveillés	Ligotés	Entravés	Surveillés	Ligotés	Surveillés
Susplicieux	Entravés	Ligotés	Entravés	Entravés	Ligotés	Surveillés
Zélés	Ligotés	Piloris	Ligotés	Entravés	Piloris	Entravés
Hostiles	Ligotés	Piloris	Ligotés	Haute sécurité	Piloris	Haute sécurité
Fanatiques	Piloris	Haute sécurité	Haute sécurité	Haute sécurité	Piloris	Haute sécurité



Dédain : Un assaillant ou un groupe d'assaillants dédaigneux se moque de l'interpellé ou de la justice elle-même. Qu'il s'agisse d'un policier véreux et facilement corrompible ou d'un système judiciaire inexistant, les Pjs arrêtés ne se font pas confisquer le matériel, sont emmenés sans sécurité supplémentaire au poste (ou équivalent) où ils rempliront deux ou trois formulaires avant d'être relâchés. S'ils se défendent, les forces de l'ordre les laisseront partir sans combattre.

Confiscation : A ce niveau, les assaillants ont une vision minimaliste de la sécurité. Ils confisqueront le matériel par sécurité (ou pour le garder pour eux). Les joueurs passeront au maximum une nuit en cellule et devront négocier la restitution de leur matériel.

Surveillés : Là, ça ressemble un peu plus à de la justice. On considère que s'il est désarmé, un adversaire n'est plus dangereux, il sera mis en joue ou simplement conduit poliment dans une cellule ou il devrait passer 1d2 jours sous surveillance minimale. Suite à ce délai, on lui demandera bien gentiment de quitter la ville ou tout du moins de ne plus causer d'ennuis. Le matériel non militaire est rendu mais pas les armes. Il est relativement facile de s'enfuir tant que la garde à vue ne conduit pas à un jugement et à une éventuelle incarcération. Les joueurs peuvent négocier des soins à ce stade.

Entravés : Les Pjs sont désarmés, on leur met des menottes ou des cordes aux poignets pour éviter qu'ils se battent et on les emmène au poste de garde. Il pourrait y avoir quelques coups de bâton si les joueurs sont trop frondeurs. On fait un dossier complet sur eux et il y a de fortes chances qu'après une garde à vue d'1 ou 2 jours, ils passent en jugement s'ils ne se sont pas enfuits d'ici là. Ils sont éventuellement soignés pendant cette période.

Ligotés : Là ça devient compliqué. Les pjs sont considérés comme une source majeure d'ennuis potentiels et on décide de mettre les bouchées doubles pour les bloquer. Bien entendu on confisque tout leur matériel dangereux et cette fois, également leur armure. S'ils sont ligotés par un peuple dépravé ou barbare, ils peuvent éventuellement se retrouver également sans vêtements (si ces derniers ont une valeur marchande ou si ça amuse les assaillants de dégrader leur victime). A ce stade, la justice sera rendue rapidement. Après une période de sécurité d'1d5 jours (moments propices à une évasion), soit les joueurs seront envoyés en vaisseau noir de l'inquisition, soit ils seront roués de coups puis abandonnés sans leur matériel, soit ils seront envoyés en prison sans jugement. Bien entendu, on attend des prisonniers qu'ils se comportent bien, sinon ils seront roués de coups.

Piloris : Les conditions d'arrestation et de détention du prisonnier sont dégradants. On les dépouille de l'intégralité de leur matériel (vêtements compris) qui sera vendu ou exposé comme preuve. Plutôt que de les mettre en prison, on les expose à la vue de tous et ils auront toutes les peines du monde à s'enfuir sans aide extérieure. Les assaillants sont violents et obscènes. Après un temps indéterminé de tortures et de dégradations (1d10+6 jours si vous voulez), les prisonniers seront gardés en esclavages, vendus comme esclaves ou formés pour l'arène ou tout autre activités sympa et dégradante... Ou alors, il sera exilé dans la vallée de la mort. De quoi faire une belle parenthèse à votre campagne !

Haute sécurité : Là c'est encore plus compliqué. Les joueurs seront muselés, ligotés au point de ne pas pouvoir bouger un muscle ou envoyés en cellule de stase dans un vaisseau noir de l'inquisition. Un éventuel jugement ne peut conduire qu'à une inculpation. Impossible de s'en sortir sans un bon deus ex machina. Quelques exemples : vaisseau perdu dans le warp, pluie d'astéroïde qui fait s'écraser le vaisseau sur une planète désertique, un garde oublie de retirer un trombonne de votre dossier (qu'il laisse près de vous), quelqu'un déclenche une émeute dans la prison, la révolution fait rage dehors ou a besoin de vous pour récupérer la malette du président dans la citée prison.

Quoi qu'il en soit, les joueurs qui se sont rendus de leur plein gré survivront !



Le Jugement :



Si vos joueurs ne s'en sont pas bien sortis et qu'ils doivent être jugés, ils devront faire un jet moyen de Logique ou de Charisme ou assez difficile de Duperie difficulté pour plaider leur cause ou embobiner le jury. En cas d'échec, la sanction est augmenté d'un rang, en cas de réussite, elle est diminuée d'un rang +1 par succès supplémentaire.

Un jet d'infamie peut leur permettre d'employer un avocat de bonne ou mauvaise qualité. Le joueur doit alors réussir un jet assez facile d'infamie. Chaque succès baisse le tets de logique, charisme ou de duperie d'un niveau de difficulté et chaque 2 echecs augmente ce niveau de difficulté d'un degrés. Sous triviale, le personnage est relâché, et on ne peut pas dépasser hérésie.

Exemple : Henaris, Duc de la famille Tinis de Scintillant va être jugé pour intrusion dans un lieu privé. Il décide d'engager un avocat pour le défendre. Il possède 22 en infamie, et obtient 30 à son jet. Puis-ce que c'est un jet assez facile, donc à +10, il réussit son jet avec une seul réussite. Il obtiendra donc un bonus de circonstance de +10.

Il opte pour une défense via le charisme : "Ce n'est pas ma faute votre honneur, on m'a forcé à le faire". Il s'agit d'un jet assez difficile donc à -10. Mais notre Duc a une compétence à +10 en charisme et un score de 59 en sociabilité. L'optention d'un bon avocatr lui permet de supprimer le malus d'origine du jet de charisme, notre hérétique doit donc réussir un jet sous 69 !

Il jette un 20 et baisse donc sa sentence de 5 niveaux ! Il est relâché dans la journée.

Ce tableau est à titre indicatif juste pour donner une idée de sentences possibles.

Niveau de l'infraction	Sentence possible
Triviale : ébriété sur la voie publique, insultes..	Travail mineur d'1d5 jours en semi liberté
Léger : vol à l'étalage, manifestation illégale	Bastonnage ou Assignation à résidence 1d10 jours
Moyen : bagare, pickpocket, racket	Bastonnage et Prison 1d10 jours
Assez grave : intrusion, vol, petit cambriolage	Prison 1d10 semaines
Grave : cambriolage, port d'arme illégal	Bastonnage et Prison 1d 10 mois
Très grave : meutre classique	Bastonnage et prison 1d10 ans
Infâme : blasphème, espionage	Bastonnage et prison à vie
Hérésie	Vaisseau noir, oubliettes

Voilà, vous devriez vous en sortir à présent !

Amusez-vous bien!