

Rébellion

Quand la campagne des Rebelles de l'Enfer commence, les Corneilles d'Argent ont déjà été vaincues. N'ayant jamais été un groupe particulièrement organisé ou soudé dans ses meilleurs moments, les Corneilles étaient trop indisciplinées pour offrir une réelle résistance à la maison Thrune quand ses troupes prirent le contrôle de la ville. Ses simples membres se sont cachés et ont refusé d'admettre leur appartenance à un quelconque groupe antigouvernemental, alors que ses dirigeants ont, dans le meilleur des cas, disparu ou, dans le pire, été publiquement exécutés.

Votre personnage peut ou non avoir des liens initiaux avec les Corneilles d'Argent, mais rapidement tous les personnages deviendront, non seulement impliqués du groupe, mais à sa tête. La reconstruction et le développement des Corneilles d'Argent en tant que groupe rebelle est une partie significative de la campagne, et alors que les personnages progresseront, la rébellion s'améliorera elle aussi.

A un point assez tôt dans le premier volet de la campagne, votre groupe aura l'opportunité de réassembler les Corneilles d'Argent. Quand cela se produira, vous utiliserez ces règles pour organiser et gérer l'organisation.

Vos Corneilles d'Argent se spécialiseront-elles dans les manœuvres d'infiltration discrètes et les missions d'espionnage ? Or parcourront-elles les rues de Kintargo livrant une guerre des mots contre le gouvernement et l'Eglise ? A moins qu'elles ne deviennent un groupe hautement entraîné de guerilleros s'opposant à la maison Thrune à coup de sorts et d'épées ? Le choix est vôtre.

LES ELEMENTS DE LA REBELLION

La rébellion de Kintargo a des attributs qui la décrivent et définissent ses forces et faiblesses croissantes. Ces attributs sont notés sur la Fiche de Rébellion, comme les caractéristiques d'un personnage le sont sur une fiche de personnage. Quand votre groupe établit son groupe de rebelles, utilisez le glossaire suivant pour remplir la fiche de rébellion.

A la fin de chaque semaine passée durant la campagne, la Rébellion a une chance de se développer comme un groupe, à moins qu'elle ne se désagrège si le sort est particulièrement cruel et dangereux. Ces ajustements à la Rébellion ne nécessitent pas les PJ consacrant du temps additionnel en dehors de leurs actions normales durant la semaine ; ils se produisent indépendamment des interactions réelles des PJ. Ponctuellement, les PJ peuvent directement interagir avec les rebelles, mais pour dans la majorité des cas, le développement du groupe se déroule à la fin de chaque semaine.

Attributs de la rébellion

Rang

La rébellion commence au rang 1 et peut progresser aussi haut que le rang 5 durant la première aventure, « In Hell's Bright Shadow ». Ce rang maximum augmentera au

fur et à mesure des scénarios. Le rang représente l'amplitude de la rébellion et par conséquent sa capacité à entreprendre des actions. Le rang de la rébellion est fixé par son nombre de partisan et augmente selon ce nombre. Bien que vous puissiez perdre des partisans en jeu, le rang de la rébellion ne diminue pas si votre nombre de partisans chute sous le seuil de son rang actuel.

Rang maximum

Le rang maximum initial est de 5. Durant la campagne, ce nombre augmentera pour atteindre son maximum de 20.

Spécialisation

Quand votre groupe crée son groupe de rebelles, vous devez décider quel sera la stratégie générale de votre rébellion. Si vous désirez que votre organisation se concentre sur les manœuvres politiques et la popularité, choisissez la Loyauté comme spécialisation. Si vous voulez que votre groupe demeure discret et subtil dans ses affrontements, choisissez le Secret. Si vous préférez avoir un groupe bagarreur et prêt à en découdre face aux agents de la maison Thrune, choisissez la sécurité comme spécialisation.

Membres

La rébellion commence avec un nombre de membres égal au nombre de PJ de votre groupe. Ce score est égal au nombre total d'officiers, d'alliés et de membres des cellules de votre organisation.

Ce nombre n'a aucun impact direct sur les statistiques de votre Rébellion, et est uniquement noté pour le contexte.

Partisans

La rébellion commence avec 0 partisan. Il s'agit du nombre d'individus parmi la population de Kintargo (sans compter les membres de l'organisation) qui soutiennent la cause des rebelles. En quelque sorte, le nombre de partisans correspond au nombre de points d'expérience de la rébellion, mais chaque partisan est aussi un individu spécifique de Kintargo.

Si un événement provoque la diminution de votre nombre de partisans sous le seuil requis pour le rang actuel de la rébellion, cette dernière ne subit aucune pénalité si ce n'est qu'elle devra gagner encore plus de partisans pour arriver au prochain rang.

La rébellion ne peut jamais avoir plus de partisans que la population totale actuelle de Kintargo. Elle ne peut non plus avoir moins de 0 partisan.

Population

Ce nombre trace la population totale actuelle de Kintargo. Elle commence à 11.900 âmes. Ce nombre fluctuera durant la campagne, mais il aura surtout tendance à diminuer au fur et à mesure que la violence se répandra en ville. Si la rébellion réussit à détrôner Barzillai Thrune, la population totale survivante déterminera un total de points d'expérience supplémentaire que vous gagnerez.

Vos partisans sont issu de la population de Kintargo, mais en augmenter le nombre ne fait pas évoluer le nombre d'habitants de la ville.

Trésor

La rébellion commence avec 10 po dans ses coffres. La rébellion requiert de l'or régulièrement pour former ses agents, payer leur équipement et réaliser certaines actions. Par ailleurs, certaines cellules peuvent gagner de l'argent pour la Rébellion.

Ce score représente l'argent mis à l'abri pour la cause dans les coffres de l'organisation, et en aucun cas le trésor personnel des PJ, bien que vous puissiez y verser votre propre argent durant la phase d'Entretien. Les PJ peuvent également tenter d'en retirer pour leur usage personnel. Cependant, il faut garder en tête que si le trésor ne contient pas une valeur minimale, la rébellion et ses partisans deviennent nerveux.

Trésor minimum

Le trésor minimum que la rébellion doit maintenir est égal à son rang au carré x 10 po. Quand le trésor de la rébellion est en deçà de ce score, le moral des rebelles diminue avec l'idée qu'il n'y aura pas forcément assez d'argent dans les coffres dans les semaines à venir pour gérer les événements inattendus et chercher plus de partisans.

Notoriété

La rébellion commence avec une notoriété de 0. La maison Thrune et l'Eglise d'Asmodeus détermine la notoriété de la rébellion. S'ils perçoivent le groupe de rebelles comme une menace, sa notoriété augmentera. Sa valeur va de 0 à 100. Vous devrez régulièrement faire des jets de Notoriété (d%). Si le résultat est inférieur à sa Notoriété actuelle, la maison Thrune (ou une autre agence appropriée) s'intéresse aux rebelles et quelque chose de mal a de fortes chances de se produire.

La Notoriété ne peut pas dépasser 100. Si elle atteint ce seuil, la maison Thrune craque et commence à arrêter et exécuter des sympathisants supposés, réduisant simultanément les partisans de la rébellion et la population de la ville.

Tests d'organisation

La capacité de la rébellion de réaliser des opérations et d'en éviter les répercussions est gouvernée par trois caractéristiques :

- **La Loyauté** – la capacité à mener des opérations diplomatiques et à se remettre d'effets comme un moral bas.
- **Le Secret** – la capacité à rouler ses ennemis et à accomplir certaines opérations sans se faire remarquer.
- **La Sécurité** – la capacité à intimider et à se remettre de certains effets comme la maladie ou une bataille.

Les bonus de base pour chacune de ces caractéristiques sont déterminés par le rang de la rébellion et de sa spécialisation. Chaque test est ensuite modifié par les dirigeants actifs.

Points d'action

Chaque semaine, la rébellion peut entreprendre un certain nombre d'opérations. Chaque opération nécessite l'utilisation d'un certain nombre de points d'action (entre 0 et 3). Le nombre de points d'action hebdomadaires dont dispose la rébellion dépend de son rang. Ce nombre peut

augmenter selon les officiers, certains alliés et certains événements.

Opérations disponibles

Au début de la campagne, la rébellion peut uniquement entreprendre certaines actions spécifiques durant la phase d'activité. Au fur et à mesure que vous recruterez de nouvelles cellules, vous débloquentez de nouvelles opérations.

Chance d'événement

A la fin de chaque semaine, des événements peuvent aider ou mettre en danger votre organisation. La chance de base est égale au facteur de danger de Kintargo modifié par votre Notoriété.

Si aucun événement ne se produit durant la phase d'événement, le pourcentage de chance qu'un événement se produise lors du prochain tour est doublé.

Événement actif

De nombreux événements ont des effets qui s'étendent sur plus d'une semaine et qui peuvent affecter vos personnages et la rébellion les semaines suivantes.

Dirigeants

Inscrivez les noms des PJ (et de certains alliés spéciaux) sur la ligne qui correspond au rôle de dirigeant que le personnage occupe. Notez les bonus accordés en fonction.

Nombre maximum de cellules

La rébellion peut entretenir un nombre limité de cellules de rebelles, en fonction de son rang. Ce nombre peut être modifié par certains dirigeants.

Notez que vous pourrez, également, ponctuellement, recruter certaines cellules spéciales qui, généralement, ne sont décomptées dans ce nombre maximum de cellules.

Cellules

Inscrivez les cellules actuellement au service de la rébellion ici.

Dans l'espace « chef », notez le nom de la personne en charge de la cellule (souvent un dirigeant). Une personne peut encadrer un nombre maximum de cellules égal à son modificateur de Charisme (minimum 1).

Dans l'espace « taille », notez le nombre de personnes de la cellule.

Dans l'espace « bonus », notez le modificateur de Charisme du responsable de la cellule. Ce bonus modifie tous les tests d'organisation nécessaires quand la cellule réalise une opération. (notez que le don Prestige et le trait Dirigeant Né peuvent modifier ce score).

Dans les zones « grade » et « niveau », notez le grade de la cellule (qui dépend de son type) et son niveau. Ces valeurs modifient également les tests d'organisation.

Si durant la campagne, une cellule devient inopérante ou manquante, cochez la case correspondante.

Alliés

Utilisez cet espace pour noter les alliés que les rebelles ont rassemblés ainsi que leurs effets. Un allié peut devenir un dirigeant de la rébellion, sans perdre son effet particulier.

Refuges

Inscrivez ici la liste de vos refuges, y compris votre quartier général, ainsi que le responsable de refuge et sa capacité (en nombre de cellules).

Chaque refuge dispose, par ailleurs, de sa propre fiche de résumé.

Caches d'armes

Indiquez ici les caches d'armes que vous avez installées, leur quartier, ainsi que leur contenu (en nombre

de points d'armes). La mise en place de caches d'armes servira à équiper la population pour la révolte finale.

Caches

Notez ici les différentes caches temporaires dont vous disposez, ainsi que leur taille et leur contenu. Notez également leur ancienneté (en nombre de semaines) qui joue sur les chances qu'elles soient découvertes.

Evolution de la rébellion

Rang	Partisans	Jet principal	Jet secondaire	Nb points d'action	Nb cellules	Nb refuges	Nb. caches d'armes	Niveau max.	Trésor min.	Bonus
1	9 ou moins	2	0	1	2	1	0	1	10 po	-
2	10-14	3	0	2	3	1	0	1	40 po	Entraînement +1
3	15-19	3	1	3	4	1	0	1	90 po	Cadeau (potion)
4	20-29	4	1	4	4	1	0	2	160 po	Titre (Gardien)
5	30-39	4	1	5	5	2	0	2	250 po	1 200 xp
6	40-54	5	2	6	6	2	0	2	360 po	Cadeau (750 po)
7	55-74	5	2	7	7	2	0	3	490 po	Entraînement +2
8	75-104	6	2	8	7	2	0	3	640 po	Cadeau (armure / baguette)
9	105-159	6	3	9	8	3	0	3	810 po	Titre (Sentinelle)
10	160-234	7	3	10	9	3	0	4	1 000 po	3 200 xp
11	235-329	7	3	11	10	3	0	4	1 210 po	Cadeau (3 000 po)
12	330-474	8	4	12	10	3	1	4	1 440 po	Entraînement +3
13	475-664	8	4	13	11	4	1	5	1 690 po	Cadeau (baguette / arme)
14	665-954	9	4	14	12	4	1	5	1 960 po	Titre (Protecteur)
15	955-1 349	9	5	15	13	4	2	5	2 250 po	6 400 xp
16	1 350-1 899	10	5	16	13	4	2	5	2 560 po	Cadeau (8 000 po)
17	1 900-2 699	10	5	17	14	5	3	5	2 890 po	Entraînement +4
18	2 700-3 849	11	6	18	15	5	4	5	3 240 po	Cadeau (objet magique)
19	3 850-5 349	11	6	19	16	5	5	5	3 610 po	Titre (Sauveur)
20	5 350 et plus	12	6	20	16	5	6	5	4 000 po	25 600 xp

Bonus

Chaque fois que la rébellion gagne un rang (à l'exception du rang 1), tous les PJ associés à la rébellion gagnent un bonus. Ces bonus sont appliqués immédiatement et sont des améliorations permanentes pour les PJ concernés. Seuls les PJ en bénéficient, pas les dirigeants PNJ.

Entraînement

Au rang 2, puis de nouveau aux rangs 7, 12 et 17, chaque PJ gagne un bonus d'entraînement de +1 à une compétence de son choix. Les bonus suivants peuvent être appliqués à la même compétence ou à une autre au choix.

Ce bonus représente l'entraînement dont les personnages ont bénéficié par leur association avec un nombre croissant de travailleurs qualifiés et de rebelles qui ont rejoint la cause.

Cadeau

Au rang 3, puis aux rangs 6, 8, 11, 13, 16 et 18, des admirateurs parmi les partisans des rebelles fournissent des cadeaux à chaque personnage. Au rang 3, ce cadeau est une unique potion valant 300 po ou moins. Les cadeaux des rangs 6, 11 et 16 sont tous constitués de pièces d'or. Chaque PJ gagne le montant indiqué. Au rang 8, le cadeau est une pièce d'armure ou une baguette d'une valeur maximale de 1.200 po. Les baguettes sont pleinement chargées. Au rang 13, il s'agit d'une baguette ou d'une arme d'une valeur maximale de 5.000 po. Au rang 18, le

cadeau peut être n'importe quel objet magique d'une valeur maximale de 10.000 po.

Titre

Au rang 4, puis aux rangs 9, 14 et 19, les personnages gagnent un titre comme récompense à leur influence croissante dans la rébellion. Alors que le titre en lui-même est principalement honorifique, il coïncide à l'acquisition d'un don bonus ou d'un autre avantage que chaque PJ gagne à travers une combinaison d'entraînement avec les membres de la rébellion et de confiance en soi gagnée par la force croissante de la rébellion.

Avec le titre de Gardien, au rang 4, chaque PJ gagne un des dons suivants : Vigilance, Fourberie, Persuasion ou Discret.

Avec le titre de Sentinelle au rang 9, chaque PJ gagne un des dons suivants : Vigueur Surhumaine, Volonté de Fer ou Réflexes Surhumains.

Avec le titre de Protecteur, au rang 14, chaque PJ gagne un des dons suivants : Robustesse, Science de l'Initiative ou Rapide.

Enfin, avec le titre de Sauveur, au rang 19, chaque PJ gagne un don pour lequel il remplit les conditions.

Expérience

Aux rangs 5, 10, 15 et 20, le groupe gagne le montant de points d'expérience indiqué, comme récompense d'histoire. Comme pour toutes les récompenses d'histoire, ce nombre de points d'expérience est réparti entre tous les personnages.

Dirigeants

Les rôles de dirigeants sont généralement assurés par les PJ, bien que certains PNJ importants puissent servir de dirigeants aux côtés des PJ. Il existe huit rôles différents disponibles, mais la rébellion n'a pas besoin que toutes ces fonctions soient occupées. Un poste vacant n'importe aucun malus. Plusieurs personnes peuvent remplir le même rôle, mais, à l'exception des Racoleurs, les bonus qu'ils apportent ne se cumulent pas ; seul le personnage apportant le meilleur bonus est pris en compte.

Le neuvième rôle de concierge correspond aux responsables des refuges.

Démagogue

Il est en charge de la définition de la doctrine politique du mouvement. Il en est en quelque sorte l'âme.

Le Démagogue ajoute son bonus de Constitution ou de Charisme au score de Loyauté de la rébellion.

Guérillero

Le Guérillero a la responsabilité des opérations musclées de la rébellion.

Il ajoute son bonus de Force ou de Sagesse à la Sécurité du mouvement.

Racoleur

Le Racoleur s'occupe de la propagande et du recrutement des nouvelles recrues.

Le nombre de partisans recrutés durant une opération de Recruter des partisans avec un test d'organisation réussi est augmenté du niveau du personnage. Ce bonus se cumule avec celui fourni par d'autres Racoleurs.

Sentinelle

La sentinelle s'occupe de la sécurité du mouvement et surveille ses points faibles.

Il apporte un bonus de +1 aux deux caractéristiques secondaires de la rébellion. Il peut également aider lors des tests réalisés durant la phase d'Événements. Elle ajoute alors son bonus de Constitution ou de Charisme aux tests de Loyauté, son bonus de Force ou de Sagesse aux tests de Sécurité ou son bonus de Dextérité ou d'Intelligence aux tests de Secret, faits durant la résolution des événements.

Maître Espion

Il a la charge de l'ensemble des opérations de renseignement du groupe de rebelles.

Le Maître Espion ajoute son bonus de Dextérité ou d'Intelligence au score de Secret de la rébellion.

Stratège

Le Stratège planifie les opérations du mouvement. Il a une vision d'ensemble des actions menées par les rebelles et aide à les organiser.

Il ajoute son modificateur d'Intelligence ou de Sagesse au nombre de points d'action disponible par semaine.

Pourvoyeur

Il s'occupe de l'intendance du mouvement et s'assure de l'approvisionnement de tout ce qui peut être délicat à se procurer. Il sait adapter les ressources et l'organisation des rebelles aux besoins du moment.

Au début de la phase d'Entretien, le Pourvoyeur choisit une caractéristique de la rébellion. Pour toute la durée du tour, il ajoute son modificateur d'Intelligence ou de Charisme au score choisi.

Recruteur

Il s'occupe spécifiquement du recrutement et de l'entraînement des cellules composant la rébellion.

Il ajoute son modificateur de Sagesse ou de Charisme au nombre maximum de cellules recrutables.

Concierges

Les concierges sont responsables des refuges de l'organisation. Il n'est pas nécessaire d'en disposer pour le quartier général. Pour les autres refuges, son modificateur de Charisme indique le nombre de cellules qu'il peut gérer à partir de son refuge. L'absence de concierge pour un refuge indique que les cellules rebelles sont directement en contact avec les dirigeants du mouvement.

Cellules

Les véritables acteurs de la rébellion sont ses cellules secrètes de rebelles. Ce sont elles qui accomplissent la majorité des opérations que lancera le mouvement.

Un grand choix de cellules communes est disponible au recrutement. Chacune apporte des compétences différentes, des bonus et de nouvelles actions. Au fil de la campagne, des groupes spécialisés ou des organisations que vous rencontrerez pourront devenir disponibles comme des cellules uniques qui viendront rejoindre le mouvement. Le nombre maximum de cellules est défini par le rang de la rébellion et le bonus accordé par le Recruteur.

Les cellules sont réparties en grandes catégories qui décrivent leur fonction principale. Il existe 11 catégories générales : les parias, les hors-la-loi, les rebelles, les dresseurs, les guides, les commerçants, les prostituées, les conseillers, les religieux, les érudits et les travailleurs.

Chaque cellule peut suivre une carrière et changer de type en s'entraînant. Elle garde ses capacités antérieures et en gagne de nouvelles. L'arbre des cellules résume ces évolutions.

La description de chaque cellule suit la présentation suivante.

Nom et grade : il s'agit du nom de la cellule. Une cellule de grade 1 est une équipe de base et doit être recrutée avec l'action de Recruter une cellule. Une équipe de grade 2 doit être améliorée à partir d'une cellule de grade 1 ; ceci nécessite une opération d'Amélioration de Cellule. Noter que certaines cellules de base sont de grade 2. La cellule peut ensuite continuer à se spécialiser pour devenir une cellule de grade 3 ou 4. Par ailleurs, le grade de la cellule indique le rang minimum que doit avoir la rébellion afin de recruter ou de former ce type de groupe. Les cellules de grade 1 sont accessibles dès le premier rang. La rébellion doit être de rang 4 pour disposer de cellule de grade 2. Celles de grade 3 et 4 sont disponibles quand la rébellion atteint, respectivement, le rang 8 et 12.

Recrutement ou Coût : ceci indique le test d'organisation à réaliser et sa difficulté pour recruter une cellule de base ou son coût en po pour l'améliorer pour les cellules avancées. Y est également indiqué le lieu nécessaire pour recruter ou former la cellule. La rue correspond à n'importe quel lieu de la ville. Les autres

mentions signalent la nécessité de disposer d'une pièce particulière dans le refuge où est située la cellule.

Entraînement : les cellules ont un niveau qui va de 1 à 5. Cette ligne indique le coût et la pièce nécessaire pour entraîner la cellule de sorte qu'elle gagne un niveau par une opération d'entraîner une cellule. La pièce elle-même doit disposer d'un niveau au moins égal au niveau cible de la cellule. Une cellule qui s'améliore perd un niveau. Elle doit donc être de niveau 2 minimum avant de pouvoir changer de type. Le niveau maximum que peut avoir une cellule dépend du rang de la rébellion.

Opérations : liste la ou les nouvelles opérations que peuvent accomplir la cellule durant la phase d'Activité.

Taille : indique le nombre de personnes qui composent la cellule. Cette information est donnée à titre accessoire et n'a pas d'impact sur la gestion de la rébellion.

Origine : indique, éventuellement, les cellules qui peuvent être entraînées pour devenir ce type de cellule.

Amélioration : liste les possibilités d'évolution de la cellule.

Finalement, une courte description de la cellule et de son rôle dans l'organisation est fournie.

Le mouvement n'a pas de devoir disposer de tous les types de cellules. Inversement, elle peut avoir plusieurs cellules de même type. Tout dépend de comment vous organisez le mouvement et des objectifs que vous lui donnez.

Conditions des cellules

Les cellules peuvent, par le biais d'événements ou en cours de jeu, gagner l'une de ces conditions néfastes : inopérante ou manquante.

Inopérante : Quand une partie des membres de la cellule est empêchée d'agir pour cause de blessures, de moral, de maladie ou de disparitions, la cellule devient inopérante. Elle ne peut être utilisée pour des opérations. Elle peut être rétablie à sa pleine efficacité au début de la phase d'Entretien en dépensant un montant d'or égal à la valeur du trésor minimum de la rébellion. Eventuellement, certaines actions des personnages peuvent autrement rétablir une cellule à son plein potentiel.

Manquante : Parfois une cellule entière rencontre des difficultés lors d'une mission et peut être soit emprisonnée, soit abandonnée, soit empêchée de revenir à la base. Une cellule manquante compte parmi les cellules composant la rébellion, mais ne peut être utilisée pour des opérations. Au début de la phase d'entretien, un test de Sécurité de DD15 permet à une cellule manquante de revenir à la fin de la semaine (elle ne peut donc toujours pas être utilisée pour la semaine courante). Un 1 naturel au dé sur ce test implique que la cellule est définitivement perdue et qu'elle doit être remplacée.

Parias

Issus du caniveau personne ne fait attention aux parias dans les quartiers malfamés. Ils peuvent être de bons informateurs.

CLODOS (GRADE 1 – PARIAS)

Recrutement : Secret DD 10 (rue)
Entraînement : niveau x 10 po (rue)
Opération : Faire la manche
Taille : 4 personnes

Origine : –

Amélioration : Tire-laine

Les clodos sont partout et personnes ne les remarque plus. Alors qu'ils demandent l'aumône, ils en profitent surtout pour laisser traîner leurs oreilles.

Hors-la-loi

Les hors-la-loi utilisent ce qui serait normalement considérés comme des activités criminelles pour supporter la rébellion.

TIRE-LAINES (GRADE 2 – HORS-LA-LOI)

Coût : 50 po (salle d'entraînement)
Entraînement : niveau x po (salle d'entraînement)
Opération : Enrichir
Taille : 4 personnes
Origine : Clodos / Truands
Amélioration : –

Les tire-laine et autre pickpockets servent à transférer des fonds des proches d'honnêtes citoyens vers le trésor de la rébellion.

TRUANDS (GRADE 1 – HORS-LA-LOI)

Coût : Secret DD 15 (rue)
Entraînement : niveau x po (salle d'entraînement)
Opération : Sécuriser une cache
Taille : 4 personnes
Origine : –
Amélioration : Tire-Laine / Voleurs

Une équipe de truands peut sécuriser des caches mineures d'équipement pour un usage ultérieur dans toute la cité, mais pas sur des sites dangereux.

VOLEURS (GRADE 2 – HORS-LA-LOI)

Recrutement : 250 po (salle d'entraînement)
Entraînement : niveau x po (salle d'entraînement)
Opération : Monter une planque
Taille : 4 personnes
Origine : Truands
Amélioration : Cambrioleurs / Espions / Saboteurs

Un voleur est un truand accompli et il est capable de fournir un lieu sûr pour d'autres hors-la-loi ou de mettre en place des caches intermédiaires dans des lieux risqués.

CAMBRIOLEURS (GRADE 3 – HORS-LA-LOI)

Coût : 1.000 po (salle d'entraînement)
Entraînement : niveau x po (salle d'entraînement)
Opération : Cambriole
Taille : 4 personnes
Origine : Voleurs
Amélioration : –

Les cambrioleurs sont capable des s'introduire dans des lieux protégés sans se faire remarquer pour s'approprier divers objets ou documents. Ils peuvent également organiser des caches majeures dans les lieux les plus risqués.

ESPIONS (GRADE 3 – HORS-LA-LOI)

Coût : 1.000 po (salle d'entraînement)
Entraînement : niveau x po (salle d'entraînement)
Opération : Action sous couverture
Taille : 4 personnes
Origine : Voleurs
Amélioration : –

Les espions peuvent fournir des refuges temporaires aux rebelles qui doivent se cacher, orchestrer des manœuvres sous couverture contre la maison Thrune et placer des caches majeures dans des lieux particulièrement dangereux.

SABOTEURS (GRADE 3 – HORS-LA-LOI)

Coût : 1.000 po (salle d'entraînement)
Entraînement : niveau x po (salle d'entraînement)
Opération : Sabotage
Taille : 4 personnes
Origine : Voleurs
Amélioration : –

Les saboteurs sont des spécialistes en matière de sape des gouvernements oppressifs. Ils peuvent également placer des caches majeures.

Rebelles

Les rebelles amène le combat pour la cause dans les rues et s'opposent physiquement au gouvernement.

COMBATTANTS DE LA LIBERTE (GRADE 1 – REBELLES)

Recrutement : Sécurité DD 15 (rue)
Entraînement : niveau x po (dojo)
Opération : Réduire le danger
Taille : 6 personnes
Origine : –

Amélioration : Infiltrateurs / Dresseurs

Les combattants de la liberté patrouillent les rues de Kintargo et sont prêts à venir en aide aux citoyens qui en ont besoin. Ils servent également à distraire les forces de la maison Thrune et à repérer les zones dangereuses de la ville pour les PJ puissent éviter les ennuis plus efficacement.

INFILTRATEURS (GRADE 2 – REBELLES)

Coût : 250 po (dojo)
Entraînement : niveau x po (dojo)
Opération : Sauvetage
Taille : 6 personnes
Origine : Combattants de la Liberté
Amélioration : Gardes du Corps / Agents Provocateurs

Une cellule d'infiltrateurs est un groupe surentraîné de combattants de la liberté capable de tenter des opérations de sauvetage de prisonniers.

GARDES DU CORPS (GRADE 3 – REBELLES)

Coût : 1.000 (dojo)
Entraînement : niveau x po (dojo)
Opération : Protection rapprochée
Taille : 6 personnes
Origine : Infiltrateurs
Amélioration : Maîtres d'Armes

Les gardes du corps sont spécialement entraînés au maniement des armes et à l'observation. Leur mission est de protéger les dirigeants de la rébellion.

AGENTS PROVOCATEURS (GRADE 3 – REBELLES)

Coût : 1.000 po (auditorium)
Entraînement : niveau x po (auditorium)
Opération : Provocation
Taille : 6 personnes
Origine : Infiltrateurs / Dresseurs
Amélioration : –

Les agents provocateurs dépassent le simple cadre de l'opposition physique au pouvoir en place. Ils ont appris à manœuvrer pour forcer les forces de l'ordre à agir violemment afin de les discréditer.

MAITRES D'ARMES (GRADE 4 – REBELLES)

Coût : 2.000 po (arène)
Entraînement : niveau x po (arène)
Opération : Entraîner
Taille : 6 personnes
Origine : Gardes du Corps
Amélioration : –

Les maîtres d'armes consacrent tout leur temps à maîtriser les arts du combat et à les enseigner aux autres.

Dresseurs

Les dresseurs sont spécialisés dans l'entraînement d'animaux qui peuvent accomplir diverses tâches pour le compte de la rébellion.

DRESSEURS (GRADE 2 – DRESSEURS)

Coût : 250 po (animalerie)
Entraînement : niveau x po (animalerie)
Opération : Dressage
Taille : 6 personnes
Origine : Combattants de la liberté / Guides
Amélioration : Agents provocateurs / Fauconniers

Les dresseurs savent entraîner des animaux domestiques, pour différents usage de la rébellion.

FAUCONNIERS (GRADE 3 – DRESSEURS)

Coût : 500 po (volière)
Entraînement : niveau x po (volière)
Opération : Pigeons
Taille : 6 personnes
Origine : Dresseurs
Amélioration : Dresseurs exotiques

Les fauconniers dressent les oiseaux, notamment des pigeons qui permettent aux rebelles de communiquer rapidement et discrètement.

DRESSEURS EXOTIQUES (GRADE 4 – DRESSEURS)

Coût : 1.000 po (ménagerie)
Entraînement : niveau x po (ménagerie)
Opération : Dressage exotique
Taille : 6 personnes
Origine : Fauconniers
Amélioration : –

A ce niveau de compétence, les dresseurs peuvent dresser quasiment n'importe quel animal.

Guides

Les guides connaissent toutes les issues pour entrer et sortir de la ville.

GUIDES (GRADE 1 – GUIDE)

Recrutement : Sécurité DD10 (rue)
Entraînement : niveau x po (rue)
Opération : Repérage
Taille : 6 personnes
Origine : –
Amélioration : Dresseurs / Contrebandiers

Les guides sont discrets et observateurs. Ils sont en mesure de repérer les lieux avant une opération pour en

indiquer tous les risques et préparer un moyen de fuite rapide.

CONTREBANDIERS (GRADE 2 – GUIDE)

Coût : 50 po (entrepôts)

Entraînement : niveau x po (rue)

Opération : Contrebande

Taille : 6 personnes

Origine : Guides

Amélioration : Passeurs / Receleurs

Les contrebandiers peuvent faire passer des marchandises en douce dans l'enceinte de la cité.

PASSEURS (GRADE 3 – GUIDE)

Coût : 250 po (dortoirs)

Entraînement : niveau x po (rue)

Opération : Exfiltration

Taille : 6 personnes

Origine : Contrebandiers

Amélioration : –

Les passeurs sont spécialisés dans l'exfiltration de personnes recherchées au nez à la barbe des gardes de la ville.

Commerçants

Les commerçants se concentrent sur la manipulation des marchés de Kintargo et sur l'accumulation de ressources pour la rébellion.

COLPORTEURS (GRADE 1 – COMMERÇANTS)

Recrutement : Sécurité DD10 (rue)

Entraînement : niveau x po (entrepôts)

Opération : Enrichir

Taille : 6 personnes

Origine : –

Amélioration : Marchands / Filles de joie

Les colporteurs achètent et vendent avec profit n'importe quelle marchandise, enrichissant ainsi la rébellion.

MARCHANDS (GRADE 2 – COMMERÇANTS)

Coût : 50 po (entrepôts)

Entraînement : niveau x po (entrepôts)

Opération : Renouveler le marché

Taille : 6 personnes

Origine : Colporteurs

Amélioration : Receleurs / Maîtres marchands

Les marchands peuvent gagner de l'argent pour la rébellion ou ils peuvent faire en sorte de faire tourner les objets magiques en vente à Kintargo.

RECELEURS (GRADE 2 – COMMERÇANTS)

Coût : 200 po (marché noir)

Entraînement : niveau x po (marché noir)

Opération : Activer un marché noir

Taille : 6 personnes

Origine : Contrebandiers / Marchands

Amélioration : –

Les receleurs maintiennent des contacts avec des sources illégales et opèrent dans les ombres de la cité, permettant aux PJ de vendre des objets avec un meilleur profit.

MAITRES MARCHANDS (GRADE 3 – COMMERÇANTS)

Coût : 200 po (entrepôts)

Entraînement : niveau x po (entrepôts)

Opération : Commande spéciale

Taille : 6 personnes

Origine : Marchands

Amélioration : –

Les maîtres marchands fonctionnent comme des marchands, sauf qu'ils peuvent passer des commandes pour objets couteux à l'extérieur de la ville et s'arranger pour les faire parvenir en ville.

Prostituées

Les prostituées sont amenées à fréquenter de nombreuses personnes d'origine et de position très diverses.

FILLES DE JOIE (GRADE 2 – PROSTITUEES)

Coût : 50 po (clandé)

Entraînement : niveau x po (clandé)

Opérations : Enrichir / Renseignement

Taille : 6 personnes

Origine : Colporteurs / Artistes de rue

Amélioration : Dames de compagnie

Les filles de joie travaillent dans des clandés de basse qualité, voire dans la rue même. Outre leur activité lucrative, elles rapportent fidèlement tout ce que leurs clients peuvent leur raconter.

DAMES DE COMPAGNIE (GRADE 4 – PROSTITUEES)

Coût : 200 po (clandé)

Entraînement : niveau x po (clandé)

Opération : Manipuler les événements

Taille : 6 personnes

Origine : Filles de joie

Amélioration : –

Les dames de compagnie sont des prostituées de luxe qui finissent toujours par avoir l'oreille de leurs influents clients.

Note : les Adeptes de Calistria peuvent devenir Dames de compagnie.

Conseillers

Les conseillers contrôlent le flux des informations et aident à transformer l'image publique des rebelles.

ARTISTES DE RUE (GRADE 1 – CONSEILLERS)

Recrutement : Secret DD10 (rue)

Entraînement : niveau x po (salle commune)

Opération : Renseignement

Taille : 6 personnes

Origine : –

Amélioration : Filles de joie / Désinformateurs / Troupe / Croupiers

Les artistes de rue répandent la bonne parole tout en gardant les oreilles attentives aux rumeurs qui parcourent la ville.

DESINFORMATEURS (GRADE 2 – CONSEILLERS)

Coût : 50 po (salle commune)

Entraînement : niveau x po (salle commune)

Opération : Désinformer

Taille : 6 personnes

Origine : Artistes de rue

Amélioration : Cognoscenti / Agitateurs

Ces artistes de rue ne récupèrent pas seulement des informations, mais ils peuvent également propager des rumeurs et des mensonges confus afin de faire perdre la trace de la rébellion.

TROUPE (GRADE 2 – CONSEILLERS)**Coût** : 100 po (salle de spectacle)**Entraînement** : niveau x po (salle de spectacle)**Opération** : Satire**Taille** : 6 personnes**Origine** : Artistes de rue**Amélioration** : Agitateurs

Une troupe est formée d'anciens artistes de rue, désormais installés à demeure sur une scène. Ils profitent de leurs spectacles pour donner une vision satyrique du gouvernement.

CROUPIERS (GRADE 2 – CONSEILLERS)**Coût** : 50 po (tripot)**Entraînement** : niveau x po (tripot)**Opération** : Tenir un tripot**Taille** : 6 personnes**Origine** : Artistes de rue**Amélioration** : Agitateurs

Les croupiers savent tenir des tables de jeu et faire fructifier un tripot.

COGNOSCENTI (GRADE 3 – CONSEILLERS)**Coût** : 200 po (salle de réunion)**Entraînement** : niveau x po (salle de réunion)**Opération** : Connaissances**Taille** : 6 personnes**Origine** : Désinformateurs**Amélioration** : Cabalistes

Une cellule de Cognoscenti est experte dans de nombreux domaines. Ils peuvent être consultés pour leurs conseils ou pour des informations de toute sorte.

AGITATEURS (GRADE 3 – CONSEILLERS)**Coût** : 200 po (scriptorium)**Entraînement** : niveau x po (scriptorium)**Opération** : Influence urbaine**Taille** : 6 personnes**Origine** : Désinformateurs / Troupe / Croupiers**Amélioration** : Cabalistes

Les agitateurs sont de grands spécialistes capables d'influencer la société de Kintargo avec leurs murmures et leurs machinations.

CABALISTES (GRADE 4 – CONSEILLERS)**Coût** : 1.000 po (salle de réunion)**Entraînement** : niveau x po (salle de réunion)**Opération** : Manipuler les événements**Taille** : 6 personnes**Origine** : Cognoscenti / Agitateurs**Amélioration** : –

Les cabalistes sont des membres de sociétés secrètes et ils entretiennent de nombreux liens avec l'aristocratie. Leurs paroles peuvent influencer les événements dans tout Kintargo.

Religieux

Les religieux se destinent à devenir les vecteurs de la foi en leur dieu. Leur culte a été interdit par les autorités.

ACOLYTES (GRADE 2 – RELIGIEUX)**Recrutement** : Sécurité DD15 (autel)**Entraînement** : niveau x po (autel)**Opération** : Bénédiction divine**Taille** : 3 personnes**Origine** : –**Amélioration** : Adeptes / Soigneurs

Les acolytes sont de braves croyants bénis par leur divinité et qui peuvent accorder cette bénédiction à une autre cellule.

Les acolytes vénèrent une divinité précise et interdite par la maison Thrune, qui est celle de l'autel nécessaire pour les recruter.

ADEPTES (GRADE 3 – RELIGIEUX)**Coût** : 1.000 po (autel)**Entraînement** : niveau x po (autel)**Opération** : Soigner un personnage**Taille** : 3 personnes**Origine** : Acolytes**Amélioration** : Prêtres / Adeptes-Soigneurs

Les adeptes sont des servants de leur dieu. Ils disposent d'une magie de guérison qui permet de soigner les personnages.

Les acolytes vénèrent une divinité précise et interdite par la maison Thrune, qui est celle de l'autel nécessaire pour les recruter.

Note : les Adeptes de Calistria peuvent devenir Dames de compagnie.

SOIGNEURS (GRADE 3 – RELIGIEUX)**Coût** : 500 po (infirmerie)**Entraînement** : niveau x po (infirmerie)**Opération** : Soigner une cellule**Taille** : 3 personnes**Origine** : Acolytes**Amélioration** : Adeptes-Soigneurs

Les soigneurs ont appris l'art de la médecine et peuvent soigner rapidement une cellule dont les membres sont blessés.

PRETRES (GRADE 4 – RELIGIEUX)**Coût** : 2.000 po (autel)**Entraînement** : niveau x po (autel)**Opération** : Sorts divins**Taille** : 3 personnes**Origine** : Adeptes**Amélioration** : –

Les acolytes vénèrent une divinité précise et interdite par la maison Thrune, qui est celle de l'autel nécessaire pour les recruter.

ADEPTES-SOIGNEURS (GRADE 4 – RELIGIEUX)**Coût** : 1.000 po (infirmerie)**Entraînement** : niveau x po (infirmerie)

Opérations : Soigner un personnage / Soigner une cellule

Taille : 3 personnes**Origine** : Adeptes / Soigneurs**Amélioration** : –

Les adeptes-soigneurs sont spécialisés dans la magie de guérison. Ils peuvent soigner aussi bien les personnages que les cellules.

Les acolytes vénèrent une divinité précise et interdite par la maison Thrune, qui est celle de l'autel nécessaire pour les recruter.

Erudits

Les érudits s'intéressent au savoir, aux sciences et à la magie.

Effets du don Prestige

Si vous choisissez le don Prestige, votre compagnon peut servir de Racoleur ou de Concierge. A la place de gagner un nombre fixe de suivants, quand vous atteignez un total de Prestige de 10, la rébellion gagne à la place une cellule de grade 1. Chaque fois que vous devriez gagner un suivant de plus haut niveau, vous gagnez à la place une cellule de grade 1, jusqu'à un maximum de 6 cellules supplémentaires quand vous atteignez un score de 21.

De plus, si vous avez le don Prestige et que vous dirigez une cellule, vous accordez un bonus de +2 à tous les tests d'organisation que tente cette cellule durant la phase d'Activité.

ETUDIANTS (GRADE 2 – ERUDITS)

Recrutement : Secret DD15 (salle de classe)

Entraînement : niveau x po (salle de classe)

Opération : Assistants de recherche

Taille : 3 personnes

Origine : –

Amélioration : Bureaucrates / Apprentis

Ces jeunes gens commencent à peine leur carrière de savant. Leur jeunesse leur donne l'idéalisme nécessaire pour rejoindre les rangs de la rébellion, même si pour l'instant, ils ne savent pas faire grand-chose par eux-mêmes.

BUREAUCRATES (GRADE 3 – ERUDITS)

Coût : 250 po (bureau)

Entraînement : niveau x po (bureau)

Opération : Planifier

Taille : 3 personnes

Origine : Etudiants

Amélioration : Avocats / Comptables

Engagés dans diverses organisations de la ville, parfois même au service du gouvernement officiel, les bureaucrates savent organiser les choses et leurs compétences permettent de planifier efficacement une opération.

APPRENTIS (GRADE 3 – ERUDITS)

Coût : 1.000 po (bibliothèque)

Entraînement : niveau x po (bibliothèque)

Opération : Divination

Taille : 3 personnes

Origine : Etudiants

Amélioration : Sages / Alchimistes / Magiciens

Les apprentis s'engagent sur le long et périlleux chemin de la maîtrise de la magie profane. Leurs compétences demeurent limitées, mais peuvent s'avérer utiles.

AVOCATS (GRADE 4 – ERUDITS)

Coût : 500 po (bureau)

Entraînement : niveau x po (bureau)

Opération : Voie légale

Taille : 3 personnes

Origine : Bureaucrates

Amélioration : –

Kintargo et le Chéliax sont toujours des régions d'ordre où la loi est appliquée à la lettre. Les avocats maîtrisent les rouages du droit et peuvent parfois obtenir des résultats surprenants de manière tout à fait légale.

COMPTABLES (GRADE 4 – ERUDITS)

Coût : 500 po (bureau)

Entraînement : niveau x po (bureau)

Opération : Economiser

Taille : 3 personnes

Origine : Bureaucrates

Amélioration : –

Souvent méprisés par les rebelles plus actifs, les comptables tiennent d'une main de fer les comptes de la rébellion et savent utiliser au mieux les crédits disponibles.

SAGES (GRADE 4 – ERUDITS)

Coût : 1.000 po (bibliothèque)

Entraînement : niveau x po (bibliothèque)

Opération : Connaissances

Taille : 3 personnes

Origine : Apprentis

Amélioration : –

Les sages sont des puits de science. Ils peuvent fournir des informations sur de nombreux sujets.

ALCHIMISTES (GRADE 4 – ERUDITS)

Coût : 1.000 po (laboratoire d'alchimie)

Entraînement : niveau x po (laboratoire d'alchimie)

Opération : Alchimie / Fabrication d'armes alchimiques

Taille : 3 personnes

Origine : Apprentis

Amélioration : –

Les alchimistes maîtrisent les arts de la matière et peuvent fournir la rébellion avec de nombreux ustensiles qu'ils fabriquent. Ils peuvent également fabriquer divers produits pouvant servir d'arme.

MAGICIENS (GRADE 4 – ERUDITS)

Coût : 2.000 po (réserve de magie)

Entraînement : niveau x po (réserve de magie)

Opération : Sorts profanes

Taille : 3 personnes

Origine : Apprentis

Amélioration : –

Les magiciens sont capables de lancer des sorts profanes.

Travailleurs

Les travailleurs rassemblent des personnes qui ne sont pas destinés à combattre l'oppression en première ligne mais dont les talents sont utiles au bon fonctionnement de la rébellion.

MANŒUVRES (GRADE 1 – TRAVAILLEURS)

Recrutement : Secret DD10 (rue)

Entraînement : niveau x po (rue)

Opération : Travail

Taille : 5 personnes

Origine : –

Amélioration : Artisans

Les manœuvres fournissent une main d'œuvre nécessaire à l'établissement des refuges, à leur aménagement et à leur agrandissement.

ARTISANS (GRADE 2 – TRAVAILLEURS)**Coût** : 50 po (atelier d'artisan)**Entraînement** : niveau x po (atelier d'artisan)**Opération** : Artisanat**Taille** : 5 personnes**Origine** : Manœuvres**Amélioration** : Armuriers / Fabricants de pièges

Les artisans produisent divers bien de simple nécessité ou qui permettent d'installer et d'aménager les refuges.

ARMURIERS (GRADE 3 – TRAVAILLEURS)**Coût** : 200 po (forge)**Entraînement** : niveau x po (forge)**Opération** : Fabrication d'armes**Taille** : 5 personnes**Origine** : Artisans**Amélioration** : –

Les armuriers fabriquent des armes de fortune et des armures légères pour protéger les rebelles. Ils permettent de produire des armes pour équiper la population lors de la révolution finale.

FABRICANTS DE PIÈGES (GRADE 3 – TRAVAILLEURS)**Coût** : 500 po (atelier de pièges)**Entraînement** : niveau x po (atelier de pièges)**Opération** : Fabrication de pièges**Taille** : 5 personnes**Origine** : Artisans**Amélioration** : –

Les fabricants de pièges peuvent créer et installer des pièges pour protéger les refuges.

Alliés

Les alliés sont des rebelles spéciaux qui ne peuvent rejoindre le mouvement que durant les parties. Ils apportent généralement un avantage unique, un bonus spécial ou certaines actions particulières. Le MJ dispose des informations sur ces alliés et leurs effets quand ces PNJ spéciaux apparaissent au cours de la campagne.

LA RÉBELLION EN JEU

Une fois que vous avez créé votre mouvement dans la première aventure de la campagne, vous ferez une petite pause à la fin de chaque semaine pour maintenir et diriger la rébellion. Cela ne consomme pas de temps particulier pour les personnages (sauf s'ils s'impliquent directement dans les opérations).

Chaque semaine, la rébellion agit en suivant trois phases qui se déroulent toujours dans un ordre précis.

Phase 1 – Entretien : Tirez l'attrition des partisans. Vous perdez des partisans supplémentaires si votre Notoriété est de 100 ou si le trésor du mouvement est en deçà de sa valeur minimale.

Phase 2 – Activité : Réalisez les opérations des rebelles, en consommant vos points d'action.

Phase 3 – Événements : Tirer pour savoir si un événement inattendu se produit et résoudre ses effets.

Phase d'Entretien

La clé de la croissance de la rébellion est d'attirer constamment de nouveaux partisans parmi la population de Kintargo. Le premier moyen de le faire est par l'opération

de Recruter des partisans. Malheureusement, se dresser contre le gouvernement est une attitude stressante et dangereuse et, chaque semaine, certains de vos partisans décideront de se ranger. Durant votre première semaine, passer la phase d'Entretien et procéder directement à la phase d'Activité.

Les différentes étapes de la phase d'Entretien se succèdent toujours de la même manière.

Gestion des cellules

Pour chaque cellule inopérante, décidez si vous la rendez de nouveau opérationnelle ou non. Le coût est égal à la valeur minimale du trésor.

Pour chaque cellule manquante, effectuez un test de Sécurité DD15. En cas de réussite, elle reviendra à la fin de la phase d'événements. Sur un 1 naturel au dé, la cellule est définitivement perdue.

Choix du Pourvoyeur

Le Pourvoyeur choisit la caractéristique qu'il renforce durant la semaine.

Attrition des partisans

Effectuez un test de Loyauté de DD10. En cas de réussite, la rébellion ne perd que 1d6 partisans. Sur un 20 naturel, la rébellion gagne même 1d6 partisans. En cas d'échec, la rébellion perd un nombre de partisans égal à 2d6 + rang.

Notoriété maximale

Si votre Notoriété est de 100, les agents Thrune prennent des mesures drastiques : ils arrêtent et exécutent des sympathisants supposés. Ceci réduit vos partisans, ainsi que la population de Kintargo, d'un total égal à 1d20 + rang.

Trésor insuffisant

Si le trésor de la rébellion est inférieur à sa valeur minimale, la rébellion perd un nombre de partisans égal à 2d4 + rang.

Augmentation du rang

Appliquez tous les ajustements dus à l'accroissement du nombre de partisans de la semaine précédente au rang de la rébellion. C'est à ce moment, que la rébellion « prend un niveau ». Il est possible, surtout en tout début de son existence, que la rébellion gagne plusieurs rangs en une fois.

Dépôts et retraits

N'importe quel dirigeant de la rébellion peut effectuer un retrait ou un dépôt en or de ou vers le trésor de la rébellion.

Vérification des caches

Les différentes caches mises en place par les personnages peuvent être découvertes par l'ennemi (ou par quelqu'un d'autre, comme un vulgaire cambrioleur).

Pour chaque cache en place, effectuez un test de Sécurité de DD10+l'ancienneté de la cache en semaines+modificateur de « territoire ennemi ».

Pour chaque cache découverte, augmentez la notoriété de 1. Ensuite, augmentez l'ancienneté de toutes les caches toujours utilisables, jusqu'à un maximum de 10.

Phase d'Activité

Durant la phase d'Activité, la rébellion entreprend un certain nombre d'actions en utilisant les points d'action fixés par son rang et modifiés par le Stratège. Les actions de la rébellion peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre, mais chacune nécessite une cellule capable de la mener. Une fois une cellule chargée d'une opération, elle ne peut pas entreprendre d'action supplémentaire durant cette phase.

Opérations

Les différentes opérations possibles sont listées ci-après. Les cellules qui autorisent ces actions sont listées après chaque action. Si vous ne disposez pas d'une telle cellule, vous ne pouvez réaliser cette opération. Une action qui indique « aucune cellule requise » ne nécessite pas de disposer d'une cellule : les PJ eux-mêmes réalisent l'opération, mais cette opération consomme tout de même des points d'action.

Certaines opérations ont un coût qui doit être acquitté à partir du trésor du mouvement au moment où l'opération est lancée.

Certaines opérations nécessitent certaines conditions autres comme un lieu où exercer l'opération : la cellule doit être affectée à un refuge qui dispose de cette pièce.

Test d'organisation

Un certain nombre d'opération demande de réaliser un test d'organisation. Ce test est effectué en lançant 1d20 auquel on ajoute le score de caractéristique de la rébellion utilisé, le bonus du responsable de la cellule, le niveau de la cellule.

Un 1 naturel au dé est toujours un échec. Un 20 naturel est toujours une réussite.

Implication des personnages

Un PJ peut également personnellement s'impliquer dans une opération faite par une cellule. Cela nécessite tout le temps libre du personnage qui ne peut rien faire d'autre de la semaine. Un unique personnage peut participer à une opération. Le test d'opération bénéficie alors d'un bonus de +2.

Liste des opérations

ABANDONNER UNE CELLULE

Cellules : toutes

Points d'action : 0 (Cf. infra)

Coût : –

Condition : –

Test : Loyauté DD15

En réalisant cette opération, vous retirez une cellule de la rébellion, libérant ainsi une place pour en recruter une nouvelle.

L'opération réussit automatiquement, mais vous devez réaliser un test de Loyauté de DD15. Si vous échouez, votre Notoriété augmente de 1d4 par grade de la cellule, alors que ses anciens membres commencent à divulguer les secrets du mouvement.

Le DD passe à 20 si vous abandonnez une cellule inopérante. Vous ne pouvez abandonner une cellule manquante.

Vous pouvez consacrer plus de temps afin de garder vos hommes motivés. Pour chaque point d'action que vous consacrez à l'action (max 3), réduisez le DD de 5.

ACTION SOUS COUVERTURE

Cellules : Espions

Points d'action : 2

Coût : –

Condition : –

En entreprenant cette opération, vos espions travaillent avec une autre cellule pour cacher toutes les preuves qui pourraient impliquer la rébellion dans son action.

Ceci donne un bonus égal au modificateur de Charisme du responsable des espions au test d'organisation fait pour résoudre la prochaine opération de la semaine. De plus, les gains éventuels de Notoriété sont réduits du niveau des espions (min. 0).

Alternativement, une action sous couverture peut être utilisée pour placer un contact ou une pièce d'équipement spécifique sur un site d'aventure, pour une durée de 1 semaine. Le GM dispose des informations nécessaires pour déterminer si cette option est adéquate.

ACTIVER LE MARCHÉ NOIR

Cellules : Receleurs

Points d'action : 2

Coût : 50 po

Condition : marché noir

Test : Secret DD20

Pour activer un marché noir, vous devez réussir un test de Secret de DD20 et dépenser 50 po pour corrompre les officiels et introduire les marchandises.

Sur un test réussi, les rebelles mettent en place un marché souterrain pour une semaine. Durant ce temps, la valeur de base de la ville est doublée et tous les tests pour déterminer la disponibilité d'un objet bénéficient d'un bonus de 5% par niveau de la cellule (maximum 75%). De plus, la revente d'objets magiques se fait à 60% du prix de base de l'objet au lieu de 50%.

En cas d'échec au test, votre Notoriété augmente de 1d6 points.

AFFECTER UNE CELLULE

Cellules : toutes

Points d'action : 0

Coût : –

Condition : –

Vous pouvez affecter une cellule à un refuge ou en changer le responsable.

Une cellule ne peut être affectée qu'une fois par semaine. Cela ne consomme pas la capacité d'action de la cellule pour la semaine. Seule une cellule opérationnelle peut être affectée.

ALCHIMIE

Cellules : Alchimistes

Points d'action : 1

Coût : 10 po par niveau d'alchimie

Condition : laboratoire d'alchimie

Vos alchimistes préparent discrètement divers produits alchimiques qui peuvent vous aider dans vos opérations.

Vos alchimistes produisent des objets alchimiques pour un total en po d'achat au plus égal 25 fois la somme du niveau de la cellule et de celui du laboratoire d'alchimie.

Les produits doivent être stockés dans un entrepôt. A défaut, les PJ devront les transporter avec eux.

AMELIORER UNE CELLULE

Cellules : toutes
Points d'action :
Coût : variable
Condition : variable

En dépensant un montant en pièces d'or dépendant de la cellule, vous pouvez améliorer une cellule en une cellule d'un rang supérieur, parmi les choix possibles pour elle. Une cellule ne peut être améliorée qu'une fois par semaine, mais vous pouvez améliorer autant de cellules que vous en avez les ressources.

La cellule perd un niveau (elle doit donc être de niveau 2 minimum). Certaines cellules nécessitent des endroits particuliers pour pouvoir être entraînées. Ces lieux doivent être disponibles

AMENAGER UN REFUGE

Cellules : aucune cellule requise
Points d'action : 0
Coût : –
Condition : un refuge

Vous construisez, aménager ou agrandissez un refuge ou votre QG.

Il s'agit de l'allocation des points de construction gagnés durant la semaine.

ARTISANAT

Cellules : Artisans
Points d'action : 1
Coût : 50 po
Condition : ateliers d'artisans

Vos artisans génèrent pour 1d6 points de construction par niveau de la cellule.

Les points de construction que vous gagnez durant la semaine doivent être affectés la même semaine par une action d'Aménager un refuge.

ASSISTANTS DE RECHERCHE

Cellules : Etudiants
Points d'action : 1
Coût : –
Condition : bibliothèque

Les étudiants à votre disposition vous assistent lors d'un test de Connaissances.

Alors que vous effectuez un test de Connaissances, les étudiants fouillent dans la bibliothèque pour vous apporter de nouveaux éléments.

Vous pouvez effectuer le test de Connaissance avec un bonus égal au niveau des étudiants (limité par le niveau de la bibliothèque). Le test s'effectue en fin de semaine.

BENEDICTION DIVINE

Cellules : Acolyte
Points d'action : 1
Coût : –
Condition : autel

Certaines de vos cellules reçoivent une bénédiction divine qui les protège durant la semaine.

Un nombre de cellules égal au niveau des Acolytes bénéficient d'un bonus de +1 aux tests d'organisation liés aux opérations qu'elles effectueront dans la semaine.

CAMBRIOLE

Cellules : Cambrioleurs
Points d'action : 1
Coût : –
Condition : –
Test : Sécurité

Vos cambrioleurs s'introduisent dans des lieux fermés pour dérober ce qui peut enrichir la rébellion.

Effectuez un test de Sécurité de DD 10. Votre butin s'élève à un montant égal au résultat du test multiplié par la somme du niveau et du grade de la cellule.

Si vous échouez au test, vous gagnez tout de même de l'argent, mais votre Notoriété augmente de 1d6.

Si vous faites à 1 naturel au dé, votre cellule a été arrêtée. L'opération ne vous rapporte rien, mais votre Notoriété augmente tout de même.

Vous pouvez cibler des cibles particulièrement riches, pour un meilleur revenu, mais le risque est plus grand. En vous prenant à des maisons aisées, le DD passe à 15. Vous ajoutez 10 à votre résultat pour déterminer le revenu gagné. En vous prenant à des dignitaires du régime, le DD passe à 20 et le revenu est doublé. Dans ce dernier cas, vous gagnez également 1d6 points de Notoriété.

Alternativement, vos cambrioleurs peuvent également cibler des documents, des plans ou des objets particuliers. Le MJ dispose des informations nécessaires pour gérer, le cas échéant, ces cambriolages.

CHANGER UN DIRIGEANT

Cellules : aucune cellule requise
Points d'action : 0
Coût : –
Condition : –

Un PJ peut changer sa fonction de dirigeant au sein de la rébellion.

Les alliés et les compagnons ne peuvent pas changer de rôle avec cette action.

COMMANDE SPECIALE

Cellules : Maîtres marchands
Points d'action : 3
Coût : variable
Condition : –

En utilisant leurs contacts dans d'autres villes à travers toute la région de la Mer Intérieure, des maîtres marchands peuvent obtenir un objet spécifique qui coûte plus que la valeur de base de Kintargo ou qui n'est pas actuellement disponible en ville.

Le coût de l'objet doit être payé immédiatement, mais avec un rabais de 5% dû aux talents de négociateurs de vos maîtres marchands et il est délivré à Kintargo en 3d6 jours. Pour un coût supplémentaire de 900 po, ce délai peut être réduit au temps de recherche de l'objet soit 1d6 jours ; le transport se fera par téléportation.

Le MJ a le dernier mot pour savoir si un objet est disponible ou non pour une commande spéciale.

CONNAISSANCES

Cellules : Cognoscenti, Sages
Points d'action : 1
Coût : –
Condition : bibliothèque
Test : Secret, DD variable

Votre cellule tente de fournir des réponses à vos questions. Les réponses qu'elle donne sont de celles qui pourraient être obtenues par la réussite d'un test d'une compétence Connaissances adapté.

Au lieu d'effectuer un test de Connaissance, effectuez un test de Secret en ajoutant le modificateur de Savoir de Kintargo et le niveau de la bibliothèque utilisée. Traitez ce résultat comme le résultat du test de Connaissances qu'il remplace.

CONTREBANDE

Cellules : Contrebandiers

Points d'action : 1

Coût : -

Condition : -

Test : Sécurité DD 15 minimum

Cette opération permet de vous assurer de la disponibilité d'objets courants (ni magiques, ni alchimiques, ni spéciaux).

L'opération augmente la disponibilité des objets de 10% par niveau de la cellule (max 90%). Les objets arrivent au bout de 1d6 jours, si vous réussissez un test de Sécurité de DD 15.

CREER UN REFUGE

Cellules : aucune cellule requise

Points d'action : 1

Coût : -

Condition : un lieu où installer un refuge

Vous créez un nouveau refuge sur un lieu que vous avez préalablement repéré et sécurisé.

DEMENAGER LE QG

Cellules : aucune cellule requise

Points d'action : 2

Coût : -

Condition : un refuge où emménager le QG

Vous déplacez votre QG d'un refuge vers un nouveau QG plus adapté.

Vous subissez un malus de -5 aux de Secret pour la semaine.

DESINFORMER

Cellules : Désinformateurs

Points d'action : 2

Coût : -

Condition : -

Test : Secret DD20

La cellule diffuse de fausses informations à propose de la rébellion dans tout Kintargo.

Effectuez un test de Secret de DD20. En cas de réussite, réduisez votre Notoriété de 1d6. Pour chaque tranche de 10 points de marge à votre test, réduisez la Notoriété de 1d6 points supplémentaires. En cas d'échec de 5 points ou plus, augmentez votre Notoriété de 1d6.

DIVINATION

Cellules : Apprentis

Points d'action : 1

Coût : 100 po

Condition : salle de divination (facultative)

Test : Loyauté DD 10+ rang

Vos apprentis utilisent leur magie de divination pour déterminer les événements marquants de la semaine.

L'événement de fin de semaine est déterminé au moment de la divination. Cela permet à la rébellion de s'y préparer. Pour ce faire, il faut réaliser un test de Loyauté d'un DD égal à 10 plus le rang de la rébellion. Si vous disposez d'une salle de divination, ajoutez son niveau au résultat.

Le test est réalisé secrètement par le MJ. En cas d'échec, le MJ tirera un nouvel événement sera tiré durant la phase d'évènement.

Si une opération de Garantir un événement ou de Manipuler les événements est en cours, la Divination permet de déterminer uniquement l'un des deux événements tirés.

Notez que cela n'assure pas forcément que l'événement se produira, il faut tout de même déterminer si un événement se produit ou non.

Enfin, plusieurs Divinations réalisées la même semaine donneront le même résultat.

DRESSAGE

Cellules : Dresseurs

Points d'action : 2

Coût : 50 po

Condition : animalerie

Test : Sécurité DD 15

Effectuez un test de Sécurité de DD 15, en ajoutant le niveau de l'animalerie au résultat du test.

En cas de réussite, votre cellule a réussi à dresser des animaux capables de donner l'alerte ou de défendre le refuge en cas de besoin.

Le refuge bénéficie d'un bonus cumulable de +2 en Sécurité. Un refuge ne peut bénéficier de ce bonus qu'un nombre de fois égal au niveau de l'animalerie.

DRESSAGE EXOTIQUE

Cellules : Dresseurs exotiques

Points d'action : 3

Coût : variable

Condition : ménagerie

Test : Sécurité, DD 20+FP

Vos Dresseurs entraînent une créature exotique pour l'utiliser à défendre la cause.

Effectuez un test de Sécurité de DD 20 plus le facteur de puissance de la créature, avec un bonus égal au niveau de la ménagerie. Cette opération coûte un total de po égal à 50 fois le facteur de puissance de la créature.

En cas de réussite, l'animal est dressé et pourra être utilisé ultérieurement lors d'une opération nécessitant un test de Sécurité. Ce dernier bénéficiera d'un bonus égal au FP de la créature. Chaque créature ne peut être utilisée qu'une unique fois.

En cas d'échec, il n'a pas été possible de dresser la créature qui a dû être supprimée. En cas de 1 naturel au dé, la créature réussit à s'échapper. Vous gagnez immédiatement un nombre de points de Notoriété égal au FP de la créature. Le niveau de danger de Kintargo pour la semaine en cours et la semaine suivante augmente du FP de la créature.

Une ménagerie ne peut contenir qu'un nombre de créatures égal à son niveau. On ne peut utiliser qu'une unique créature pour aider une opération donnée.

ECONOMISER**Cellules** : Comptables**Points d'action** : 1**Coût** : –**Condition** : –

L'action de vos comptables permet de réduire le coût de vos prochaines actions de la semaine de moitié. Cela concerne un nombre d'actions égal au niveau de la cellule.

ENRICHIR**Cellules** : Tire-laine, Colporteurs, Filles de joie**Points d'action** : 1**Coût** : –**Condition** : clandesté pour les Filles de joie**Test** : Sécurité

Effectuez un test de Sécurité et multipliez le résultat par le grade de la cellule. Ajoutez ce résultat au trésor de la rébellion.

Si vous faites à 1 naturel au dé, vous gagnez tout de même de l'argent, mais votre Notoriété augmente de 1d6.

ENTRAINER**Cellules** : Maître d'armes**Points d'action** : 2**Coût** : –**Condition** : –

Vos maîtres d'armes coordonnent les entraînements.

Lors de la prochaine action d'entraîner une cellule de la semaine permet d'entraîner un nombre supplémentaire de cellules égal au niveau des Maîtres d'armes. Cela ne réduit pas le coût d'entraînement des unités.

Alternativement, vos Maîtres d'armes se concentrent sur une unique cellule. La prochaine action d'Améliorer une cellule de la semaine ne réduit pas le niveau de la cellule.

ENTRAINER UNE CELLULE**Cellules** : toutes**Points d'action** : 1**Coût** : variable**Condition** : variable

La cellule concernée gagne 1 niveau (max 5). Une cellule ne peut gagner qu'un niveau par semaine.

Certaines cellules nécessitent un lieu particulier pour s'entraîner. Le niveau du lieu doit alors au moins être égal au niveau recherché par la cellule.

EXFILTRATION**Cellules** : Passeurs**Points d'action** : 2**Coût** : –**Condition** :**Test** : Secret DD 15+rang

L'opération permet de faire quitter la ville à des personnes recherchées.

Effectuez un test de Secret de DD 15 plus le rang de la rébellion. En cas de réussite, vous pouvez faire quitter la ville à un nombre de personnes égal à 10 fois le niveau de la cellule.

Si le test échoue, vous n'avez pas réussi à faire quitter la ville à vos personnes.

En cas de 1 naturel au dé, l'opération est un fiasco. Vous gagnez 1d6 points de Notoriété. De plus, soit votre cellule, soit les personnes accompagnées (votre décision) ont été capturées.

FABRICATION D'ARMES**Cellules** : Armuriers**Points d'action** : 1**Coût** : –**Condition** : forge

Cette opération vous permet de fabriquer 1 point d'armes par niveau de la cellule (limité par le niveau de la forge).

FABRICATION D'ARMES ALCHIMIQUES**Cellules** : Alchimistes**Points d'action** : 1**Coût** : –**Condition** : laboratoire d'alchimie

Cette opération vous permet de fabriquer 1 point d'armes alchimiques par niveau de la cellule (limité par le niveau du laboratoire d'alchimie).

FABRICATION DE PIEGES**Cellules** : Fabricants de piège**Points d'action** : 1**Coût** : variable**Condition** : atelier de pièges

Vos artisans fabriquent un piège qui peut immédiatement être installé dans un de vos refuges par une action d'Aménager un refuge.

Vous fabriquez un piège d'un niveau maximum égal au niveau de la cellule. Le prix dépend du niveau du piège.

FAIRE LA MANCHE**Cellules** : Clodos**Points d'action** : 1**Coût** : –**Condition** : –**Test** : Secret DD variable

Les oreilles de vos mendiants vous rapportent différentes informations.

Vous choisissez l'une des options suivantes :

- Effectuez un test de Secret de DD 10 plus le rang de la rébellion pour rassembler des informations favorisant une opération de Activer un marché noir, Cambriole, Désinforme ou Renseignement. La prochaine opération de ce type de la semaine s'effectue avec un bonus de +2.
- Effectuez un test de Secret DD 10, pour connaître l'ambiance de la ville.
- Effectuez un test de Secret de DD 20-Notoriété/10 pour connaître le niveau de Notoriété de la rébellion.

Accessoirement, vous gagnez également 5 po par niveau de la cellule.

GARANTIR UN EVENEMENT**Cellules** : aucune cellule requise**Points d'action** : 2**Coût** : –**Condition** : –

En abaissant délibérément votre niveau de sécurité, vous vous assurez de la survenue d'un événement.

Augmentez votre Notoriété de 1d6. Durant la phase d'Evénements, un événement se produira automatiquement. Le MJ lance les dés deux fois et applique le résultat le plus faible comme événement.

INFLUENCE URBAINE**Cellules** : Agitateurs**Points d'action** : 1**Coût** : 100 po**Condition** : –

Vos agitateurs travaillent à manipuler les caractéristiques de la Kintargo. Dépensez 100 po pour financer l'action, et choisissez l'une des caractéristiques de cité suivantes : Corruption, Crime, Economie, Loi, Savoir ou Société. Appliquez un modificateur de +/-2 à cette caractéristique pour une semaine.

MANIPULER LES EVENEMENTS**Cellules** : Cabalistes, Dames de compagnie**Points d'action** : 3**Coût** : –**Condition** : salle de réunion (Cabalistes), clandesté (Dames de compagnie)

Vos agents sont parmi les manipulateurs secrets de la société de Kintargo et un simple murmure de leur part, prononcé au bon moment et à la bonne personne, peut initier d'importants événements.

Quand votre cellule réalise une opération de Manipuler les événements, vous vous assurez qu'un événement se produira lors de la prochaine phase d'événement. Le MJ lance les dés deux fois et le responsable de l'équipe choisit lequel des deux événements s'applique.

De plus, s'il s'agit d'un événement néfaste, vous pouvez ajouter le niveau de la cellule aux résultats des tests nécessaires à sa résolution.

MONTER UNE PLANQUE**Cellules** : voleurs**Points d'action** : 2**Coût** : –**Condition** : –**Test** : Secret DD15

Votre cellule de hors-la-loi sécurise un petit bâtiment quelque part en ville et le prépare comme planque. Vous pouvez sélectionner n'importe quel bâtiment pour cette fonction, du moment qu'il n'est situé ni dans le district du Château, ni dans les Verts. Le bâtiment lui-même peut être à l'abandon ou servir d'habitation ou de commerce à un humble sympathisant de la rébellion.

Une planque a une durée de vie de 1 semaine, durant laquelle n'importe quel personnage secouru par l'opération de Sauvetage peut y être amené pour se cacher en sécurité.

Le bâtiment constitue également un lieu sûr pour obtenir de la nourriture, se soigner et se reposer sans avoir à craindre de rencontre aléatoire.

Une cache dissimulée dans une planque ne peut être découverte. Son ancienneté n'augmentera pas lors de la prochaine phase d'Entretien.

Enfin, pour chaque planqué active, la rébellion bénéficie d'un bonus cumulable de +1 sur ses tests de Sécurité, jusqu'à un maximum de +5.

NOMMER UN CONCIERGE**Cellules** : aucune cellule requise**Points d'action** : 0**Coût** : –**Condition** : un refuge

Vous nommez un concierge pour un nouveau refuge. Vous pouvez également changer le concierge d'un refuge ou le déplacer d'un refuge à un autre.

Notez que certains personnages n'accepteront pas d'être affectés à certains lieux.

PIGEONS**Cellules** : Fauconniers**Points d'action** : 1**Coût** : –**Condition** : animalerie

Vous utilisez des pigeons pour communiquer plus discrètement avec vos cellules.

Durant la phase d'Événements, vous bénéficiez d'un bonus égal à deux fois le niveau de la cellule à vos tests de Secret.

PLANIFIER**Cellules** : Bureaucrates**Points d'action** : 2**Coût** : –**Condition** : bureau

Votre prochaine opération de la semaine bénéficie d'un bonus égal à 2 + le niveau de la cellule. De plus, votre prochaine opération coûte 1 point d'action de moins (min. 0).

PROTECTION RAPPROCHEE**Cellules** : Gardes du corps**Points d'action** : 1**Coût** : –**Condition** : –

Vos hommes protègent les dirigeants de la rébellion.

Vous bénéficiez d'un bonus de 2+le niveau de la cellule à vos tests de Sécurité dès qu'elle concerne les dirigeants de la rébellion. Ce bonus dure toute la semaine.

PROVOCATION**Cellules** : Agents provocateurs**Points d'action** : 1**Coût** : –**Condition** : –**Test** : Sécurité DD 15 + rang

Vos hommes poussent les dottari à commettre diverses exactions contre la population, ce qui la pousse dans les bras de la rébellion.

Effectuez un test de Sécurité de DD 15 plus le rang de la rébellion. En cas de réussite, vous gagnez 1d6 partisans plus 1d6 par 10 points de marge à votre test. En cas d'échec, vous perdez 2d6 partisans et gagnez 1d6 points de Notoriété.

RECRECITER DES PARTISANS**Cellules** : aucune cellule requise**Points d'action** : 1**Coût** : rang x 10 po**Condition** : –**Test** : Loyauté DD 10+rang

Cette opération ne peut être réalisée qu'une fois par semaine. En dépensant un montant d'or égale à 1à fois le rang de la rébellion, vous pouvez tenter de recruter de nouveaux partisans.

Effectuez un test de Loyauté d'un DD égal à 10+le rang de la rébellion. Si ce test est réussi, augmentez le nombre de partisans de 2d6 + bonus des Racoleurs.

Si vous obtenez un 1 naturel au dé, le test n'échoue pas automatiquement, mais votre Notoriété augmente de 1d6.

Vous ne pouvez pas entreprendre cette opération si la rébellion est à son rang maximum avec un nombre de partisans correspondant.

RECRUTER UNE CELLULE

Cellules : aucune cellule requise

Points d'action : 1

Coût : variable (selon cellule)

Condition : variable (selon cellule)

Test : variable (selon cellule)

Vous pouvez tenter de recruter une nouvelle cellule de base tant que vous n'avez pas atteint le nombre maximum de cellule que peut supporter la rébellion par son rang. Les cellules « bonus » ne sont pas prise en compte pour vérifier cette limite.

Recruter une cellule nécessite un test d'organisation dont le type dépend de la cellule. Le coût du recrutement dépend également de la cellule recrutée. Si vous obtenez un 1 naturel au dé, le test n'échoue pas automatiquement, mais votre Notoriété augmente de 1d6.

REDUIRE LE DANGER

Cellules : Combattants de liberté

Points d'action : 2

Coût : –

Condition : –

Test : Sécurité DD15

Par un test de Sécurité de DD 15, vous réduisez pour la semaine en cours et la semaine suivante le facteur de danger de Kintargo de 5, jusqu'à un minimum de 0.

Par tranche de 10 points de marge du test, vous réduisez le facteur de danger de 5 points supplémentaires.

En cas d'échec à ce test, votre Notoriété augmente de 1d6 points et le facteur de danger augmente de 5 jusqu'à la fin de la semaine suivante.

RENOUVELER LE MARCHÉ

Cellules : Marchands

Points d'action : 3

Coût : 100 po

Condition : entrepôts

En dépensant 100 po en pots-de-vin et autres dépenses, la cellule s'arrange pour remplacer les objets magiques disponibles en ville. Un objet magique disponible à la vente, de votre choix, est remplacé par niveau de la cellule.

RENSEIGNEMENT

Cellules : Artistes de rue, Filles de joie

Points d'action : 1

Coût : –

Condition : clandestin pour les Filles de joie

Test : Secret DD15

Effectuez un test de Secret de DD15. En cas de réussite, la cellule vous rapporte les informations glanées. Cela peut être soit une rumeur aléatoire ou une information spécifique à propos d'un lieu ou d'un individu, dont on parle beaucoup en ce moment.

Alternativement, vous pouvez orienter les investigations de la cellule sur un individu, un lieu ou une organisation particulière

Pour certains sujets, le DD peut être supérieur à 15.

En cas de 1 naturel au dé, vous n'échouez pas automatiquement, mais votre Notoriété augmente de 1d6.

REPERAGE

Cellules : Guides

Points d'action : 1

Coût : –

Condition : –

Test : Sécurité DD 10 + rang

Cette opération vous permet de repérer les lieux avant certaines opérations.

Effectuez un test de Sécurité de DD 10 plus le rang de la rébellion. En cas de réussite, la prochaine opération de Cambriole, Exfiltration, Provocation, Réduire le danger, Sabotage ou Sauvetage que vous réalisez bénéficie d'un bonus égal au niveau de la cellule.

SABOTAGE

Cellules : Saboteurs

Points d'action : 2

Coût : –

Condition : –

Test : Secret DD20

Vos Saboteurs essaient d'endommager une structure ou se mêlent des machinations de la maison Throne ou de l'Eglise d'Asmodeus.

Effectuez un test de Secret de DD 20. En cas de réussite, les agents de la maison Throne et de l'Eglise sont occupés pour la semaine à venir, et tous les tests d'organisation que vous effectuerez la semaine suivante bénéficieront d'un bonus égal au niveau de la cellule ayant réalisé cette action. Par ailleurs, diminuez votre Notoriété de 2d6 points.

En cas d'échec au test, l'opération se retourne contre vous. Vous perdez immédiatement 2d6 partisans (la population est réduite d'un même montant) et gagnez 2d6 points de Notoriété.

Alternativement, l'opération de Sabotage peut être utilisée contre certains bâtiments ou d'autres cibles précises, qui pourront être identifiées lors des aventures.

SATIRE

Cellules : Troupe

Points d'action : 1

Coût : 25 po

Condition : salle de spectacle (facultatif)

Test : Loyauté DD 10 + rang

Effectuez un test de Loyauté de DD 10 plus le rang de la rébellion. Si vous disposez d'une salle de spectacle, ajoutez son niveau au test de Loyauté.

En cas de réussite, augmentez le nombre de vos partisans de 1d6 plus le niveau de la cellule.

En cas d'échec, votre Notoriété augmente de 1d4 points.

En cas de 1 naturel sur votre dé, si vous utilisez une salle de spectacle, diminuez le Secret du refuge concernée de 1d6.

SAUVETAGE

Cellules : Infiltrateurs

Points d'action : 3

Coût : –

Condition : –

Test :

La cellule pénètre dans une prison ou un autre endroit sécurisé où est détenu un personnage capturé (PJ, PNJ, voire une cellule).

Effectuez un test de Sécurité d'un DD égal à 10 + niveau du personnage (ou niveau de la cellule).

En cas de réussite, le personnage libéré est immédiatement emmené dans un lieu contrôlé par la rébellion (refuge ou planque). Votre Notoriété augmente d'un nombre de points égal au niveau du personnage ou de la cellule libéré.

En cas d'échec, votre Notoriété augmente de la moitié de ce total et le personnage ne peut être secouru de cette manière (il devra l'être par les PJ).

En cas de 1 naturel, les libérateurs tombent dans un piège et sont faits prisonniers à leur tour. Le montant de Notoriété gagné augment du niveau de la cellule.

L'opération de Sauvetage ne permet de libérer qu'un unique personnage ou une unique cellule par action.

SE PLANQUER

Cellules : spécial

Points d'action : tous

Coût : –

Condition : –

Si vous décidez de faire profil bas et de n'entreprendre aucune opération durant cette semaine, vous réduisez votre Notoriété d'un total égal à votre nombre de cellules opérationnelles.

SECURISER UNE CACHE

Cellules : Truands

Points d'action : 3

Coût : –

Condition : –

Test : Secret DD variable

Vous pouvez vous arranger pour disposer d'une cache d'équipement quelque part à Kintargo. Cela nécessite de se procurer le matériel en question (l'acheter ou le confier à la cellule) et de réaliser un test de Secret.

Les caches existent en trois tailles : petites, moyennes et grandes. Des cellules de grade 1 ne peuvent sécuriser que de petites caches. Celles de grade 2 peuvent sécuriser des caches petites et moyennes. Enfin, au grade 3, les cellules peuvent sécuriser n'importe quelle taille de cache.

La cellule peut installer une cache extérieure dans n'importe quel lieu de Kintargo (de telles caches sont souvent cachées dans des allées, des parcs ou d'autres endroits globalement isolés). Elle peut autrement l'installer dans une structure spécifique, auquel cas, elle est souvent située près de l'entrée, mais d'autres endroits sont également possibles. Placer une cache en « territoire ennemi » (appréciation du MJ) augmente le DD de 5 à 10.

Les caches ont une chance d'être découvertes par hasard chaque semaine, durant la phase d'Entretien.

Caches

Une cache est une petite provision cachée de matériel placée à un endroit stratégique pour un usage ultérieur. La plupart des caches rassemble du matériel de soins et d'autres objets de magie restauratrice, mais n'importe quelle combinaison d'objets remplissant les conditions peuvent convenir.

Petite cache : une petite cache ne peut peser plus 2,5 kilogrammes et son contenu ne peut dépasser une valeur de 900 po en tout. Sécuriser une petite cache nécessite de réussir un test de Secret de DD 15.

Cache moyenne : une cache moyenne contient des objets qui ne pèsent pas plus de 5 kilogrammes et qui ne valent pas plus de 2.500 po en tout. Sécuriser une cache moyenne nécessite un test de Secret de DD 20.

Grande cache : une grande cache regroupe jusqu'à 10 kilogrammes d'objets, sans limite de valeur. Utiliser un sac de contenance ou un autre objet magique extradimensionnel permet d'augmenter la limite de poids de la cache. Sécuriser une grande cache nécessite un test de Secret de DD 30.

SOIGNER UN PERSONNAGE

Cellules : Soigneurs, Adeptes-Soigneurs

Points d'action : 2

Coût : 10 po par jour, par personnage

Condition : infirmerie

Vos soigneurs peuvent vous soigner immédiatement en utilisant des onguents et des parchemins de faible niveau.

Par jour consacré à se soigner, chaque personnage récupère 5 fois le niveau de la cellule + le niveau de l'infirmerie en points de vie. Le groupe peut également être soigné des pertes temporaires de caractéristique au rythme de la somme des niveaux de la cellule et de l'infirmerie par jour (réparti sur l'ensemble des personnages). Enfin, chaque personnage peut être soigné d'une condition débilite par jour (à condition que cette condition puisse être retirée naturellement).

Des soins d'une nature plus complexe nécessitent la participation de lanceurs de sorts compétents (Cf. Sorts Divins).

Les personnages soignés sont immobilisés durant toute la durée nécessaire pour les remettre sur pieds.

SOIGNER UNE CELLULE

Cellules : Soigneurs, Adeptes-Soigneurs

Points d'action : 2

Coût : –

Condition : infirmerie

L'opération permet de remettre sur pied une cellule réduite.

Une cellule inopérante redevient opérationnelle dès la semaine suivante.

SORTS DIVINS

Cellules : Prêtre

Points d'action : niveau du sort

Coût : variable

Condition : autel

Vos prêtres sont capables de lancer des sorts divins.

En effectuant cette opération, ils lancent pour votre compte un sort divin de base (sort de prêtre, manuel des joueurs). Le niveau du sort ne peut être supérieur au niveau de la cellule.

Ils peuvent lancer des sorts de niveau supérieur si vous payez les parchemins nécessaires. La cible du sort doit se trouver dans le même refuge que les Prêtres.

Le coût de l'opération est celui des éventuels parchemins (y compris surcoût dû à la pénurie). Vous pouvez sinon directement fournir les parchemins (trouvés, obtenus par une opération de Commande spéciale ...). Si le sort nécessite des composantes matérielles, vous devez également les fournir.

En cas d'utilisation de parchemin, vous devez réussir un test de lanceur de sorts (1d20 + 2x le niveau de la cellule) d'un DD égal au NLS du créateur du parchemin +1.

SORTS PROFANES

Cellules : Magiciens

Points d'action : niveau du sort

Coût : variable

Condition : réserve de magie

Vos magiciens sont capables de lancer des sorts profanes.

En effectuant cette opération, ils lancent pour votre compte un sort profane de base (sort de magicien, manuel des joueurs). Le niveau du sort ne peut être supérieur au niveau de la cellule.

Ils peuvent lancer des sorts de niveau supérieur si vous payez les parchemins nécessaires. La cible du sort doit se trouver dans le même refuge que les Magiciens.

Le coût de l'opération est celui des éventuels parchemins (y compris surcoût dû à la pénurie). Vous pouvez sinon directement fournir les parchemins (trouvés, obtenus par une opération de Commande spéciale ...). Si le sort nécessite des composantes matérielles, vous devez également les fournir.

En cas d'utilisation de parchemin, vous devez réussir un test de lanceur de sorts (1d20 + 2x le niveau de la cellule) d'un DD égal au NLS du créateur du parchemin +1.

SPECIAL

Cellules : variable

Points d'action : variable

Coût : variable

Condition : variable

Parfois un dirigeant doit effectuer une action spéciale pour gérer les effets des événements de la semaine précédente ou d'autres qui se présentent en cours d'aventure.

La nature de ces actions spéciales varie largement de l'une à l'autre ainsi que les règles permettant de les gérer.

TENIR UN TRIPOT

Cellules : Croupiers

Points d'action : 1

Coût : -

Condition : tripot

Votre cellule s'occupe de gérer votre salle de jeu et en augmente le revenu.

Le revenu de base d'un tripot devient (1d6+2+ niv de la cellule) x niveau du tripot x 5 po.

TRAVAIL

Cellules : Manœuvres

Points d'action : 1

Coût : 10 po

Condition : -

Vos manœuvres génèrent pour 1d6 plus le niveau de la cellule points de construction.

Les points de construction que vous gagnez durant la semaine doivent être affectés la même semaine par une action d'Aménager un refuge.

TRAVAIL POUR COMMUNAUTE

Cellules : aucune cellule requise

Points d'action : 0

Coût : -

Condition : spécial

Votre personnage travaille pour aider à aménager les locaux de la rébellion.

Cette opération concerne un PJ qui ne sera pas disponible pour quoi que soit d'autre de la semaine.

Effectuez un test d'Artisanat ou de Profession adapté. Vous gagnez un point de construction tous les 5 points de votre test.

Les points de construction que vous gagnez durant la semaine doivent être affectés la même semaine par une action d'Aménager un refuge.

VOIE LEGALE

Cellules : Avocats

Points d'action : 3

Coût : 100 po

Condition : -

Vos avocats utilisent les procédures légales pour faire libérer une cellule ou un personnage des geôles.

Effectuez un test de Loyauté de DD 15 plus le niveau du personnage ou de la cellule à faire libérer et payez 100 po en pots-de-vin et amendes.

En cas de réussite, le personnage ou la cellule est libéré. En cas d'échec, cette opération n'est pas suffisante pour faire libérer une cellule. En cas de 1 naturel au dé, vous attirez à la place l'attention des autorités et gagnez 1d6 points de Notoriété.

Dans certains cas, cette opération sera sans effet si les charges sont trop importantes.

L'opération de Voie légale ne permet de libérer qu'un unique personnage ou une unique cellule par action.

Phase d'Événement

Une fois que toutes les opérations de la rébellion ont été résolues, le MJ vérifie si un événement se produit lors de la phase d'Événement. Le pourcentage qu'il se produise un événement est égal à l'actuel facteur de danger de Kintargo auquel s'ajoute le total de Notoriété de la rébellion. Si aucun événement ne s'est produit la semaine précédente, le pourcentage qu'un événement se produise est doublé (il est doublé une unique fois, quel que soit le nombre de semaines précédemment sans événement). La chance de base d'événement est de 10%, alors que le pourcentage maximum est de 95%. Si un événement se produit, le MJ effectue un jet de pourcentage sur la table des événements.

Événements persistants

Parfois un événement devient persistant. Dans ce cas, l'événement perdure après la semaine où il a eu lieu et continue d'affecter la rébellion les semaines suivantes. Si vous pouvez réduire les effets de l'événement, cette réduction ne dure qu'une semaine. Une fois toutes les quatre semaines, vous pouvez tenter de mettre fin à un événement persistant en payant une somme égale au trésor minimum de la rébellion. Une fois cette somme payée, vous pouvez tenter de réduire l'événement (avec un malus de -4 au test d'organisation requis). Si vous réussissez, l'événement est définitivement fini.

Notez que certaines réalisations durant la campagne peut vous permettre de mettre fin définitivement à certains événements, mais ces occasions sont rares et espacées.

Quand le MJ lance sur la table des événements, ajouter l'actuel facteur de danger de Kintargo au résultat. Les événements marqués par un astérisque sont des événements persistants. D'autres événements ont une condition de réduction, ils autorisent les dirigeants à effectuer certains tests ou d'autres actions pour réduire les effets de l'événement. Si vous obtenez un résultat qui ne peut pas avoir lieu, relancer sur la table d'événements jusqu'à en obtenir un qui ait sens.

Le MJ dispose des tableaux d'événements et de leurs effets.

LES REFUGES

La rébellion a besoin de lieux sûrs pour se réunir, discuter de ses plans et se préparer. Les refuges sont des bases d'opération où les rebelles se rassemblent en vue du combat à venir.

Ils permettent de disposer de points fixes où stocker le matériel, préparer les opérations et se mettre à l'abri le cas échéant.

Au fur et à mesure que la rébellion s'étendra, vous construirez différents refuges afin de disposer des infrastructures nécessaires pour mener à bien la révolution.

Le Quartier Général

Parmi ces refuges, le plus important est le quartier général (QG). C'est là que les personnages se réuniront la plupart du temps. Il s'agit, a priori, du refuge le plus important : le plus vaste et le mieux protégé, le centre de la rébellion.

Gérer un refuge

Chaque refuge est décrit par sa propre fiche. Cette dernière est accompagnée du plan du refuge. Un refuge est souvent un lieu souterrain ou du moins difficile d'accès, protégé par une façade légale ou très bien caché.

Un refuge est défini par les éléments suivants.

Modificateurs de refuge

Chaque refuge dispose de ses propres modificateurs de Loyauté, Secret et Sécurité. Ces derniers modifient les tests d'organisation correspondant quand ils concernent directement le refuge (principalement durant les événements).

Chaque refuge est construit dans un quartier qui apporte ses propres modificateurs.

Modificateurs des refuges selon le quartier

Quartier	Loyauté	Secret	Sécurité
District du Château	-1	-1	-4
Les Verts	-2	-2	-2
Le Bout de Jarvis	+2	-1	0
Vieux Kintargo	+1	+1	+1
Toits-Rouges	-1	+3	+1
Colline du Temple	0	-1	-2
Villegré	+1	-1	0
Port de la Yolubilis	0	0	0

Les caractéristiques sont sinon modifiées par les aménagements réalisés dans le refuge.

Conciergerie et cellules propres

Le Concierge est le responsable du refuge. Il a pour mission de s'assurer de son bon fonctionnement et agit de manière autonome, permettant ainsi un bon cloisonnement du mouvement.

Le Concierge a la capacité de gérer directement des cellules, comme un dirigeant, et ces cellules peuvent se réfugier dans le refuge, devenant ainsi plus difficile à poursuivre, et en assurant la protection en cas d'attaque.

Le nombre de cellules que peut entretenir un refuge est défini par le nombre et la qualité des pièces communes qu'il comprend.

Stocks

Un refuge permet également de stocker du matériel ou des personnes. Selon son aménagement, vous pouvez ainsi y stocker du matériel courant, des stocks d'armes, des prisonniers, des réfugiés, des animaux dressés à le défendre ou des créatures destinées au combat.

Un refuge peut aussi contenir des structures semi-publiques (généralement dans un espace intermédiaire entre la façade publique et la zone réservée aux rebelles), permettant de profiter d'augmenter le revenu et la popularité de la rébellion, mais au risque de le voir se faire remarquer par les autorités bien plus rapidement.

Construire un refuge

Création d'un refuge

La création d'un refuge est assez simple : soit vous trouvez un site approprié à la rébellion, soit vous le construisez de toute pièce. Le premier cas sera le plus courant, le plus aisé et le plus rapide à développer.

Votre refuge commence généralement avec certaines infrastructures et des espaces encore vides qu'il vous faudra aménager.

Aggrandissement d'un refuge

Selon les circonstances, vous pourrez aggrandir le refuge. Dans ce cas, vous ajouterez de nouvelles pièces adaptés à vos usages.

La liste des pièces d'un refuge précise pour chacune sa taille. La taille réelle de la pièce (en nombre de cases) doit être comprise dans la fourchette indiquée. Le nombre réel de cases n'a pas d'importance réelle.

Une pièce peut être plus grande, correspondant alors à plusieurs pièces d'un même type rassemblées. Dans ce cas, si vous améliorez la pièce, vous devez le faire simultanément pour l'ensemble des pièces composant la salle.

Taille des pièces des refuges

Catégorie de taille	Nombre de cases
1	4 à 10
2	8 à 20
3	16 à 30
4	25 à 50
5	40 à 100

La création d'une pièce nécessite la consommation de points de construction. Vous générez des points de construction grâce à certaines opérations de vos équipes de travailleurs où en mettant directement la main à la pâte. Les points de construction que vous générez en une semaine

doivent être alloués la même semaine aux pièces que vous désirez créer (ou aménager ou améliorer). Les points non alloués ne se conservent pas d'une semaine sur l'autre. Une fois le nombre de points demandés rassemblés, la pièce est finie et sera opérationnelle dès la semaine suivante.

Si vous creusez une nouvelle pièce souterraine, son coût est augmenté de 2 par catégorie de taille.

Aménagement d'un refuge

La plupart du temps vous installerez un refuge dans un bâtiment abandonné ou des souterrains crasseux. Vous disposerez de l'espace nécessaire, mais il sera vide. Vous devrez aménager ces espaces et définir les pièces qui composeront votre refuge.

En fonction de la taille des salles, vous déciderez des pièces aménagées progressivement. L'aménagement d'une pièce est plus simple que sa création ; le coût en est réduit, mais il suit les mêmes règles.

Vous pouvez également, au coût de 2 points de construction, construire un mur de maçonnerie afin de diviser une salle en deux.

Vous pouvez également décider de réallouer l'usage d'une pièce. Il vous suffit alors d'aménager la nouvelle pièce comme à partir d'une base vide. L'ancienne pièce est retirée du refuge. Vous ne gagnez aucune réduction pour aménager la nouvelle pièce.

Amélioration des pièces

Chaque pièce dispose d'un niveau. Ce niveau, qui va de 1 à 5, limite ses capacités ou ses pouvoirs. Vous pouvez améliorer une pièce pour qu'elle gagne un niveau. Le niveau maximum d'une pièce est défini par le rang de rébellion. Certaines pièces définissent différemment la limite de niveau.

Le coût des règles d'amélioration des pièces sont les mêmes que celles d'aménagement d'une nouvelle pièce. Cependant, certaines pièces nécessitent que vous dépensiez de l'or pour l'acquisition de matériel ou d'éléments particuliers. Vous devez payer cette somme à l'achèvement de la pièce, qui sera alors disponible la semaine suivante, à son nouveau niveau.

Les Caches d'Armes

Les caches d'armes sont des structures particulières qui sont construites un peu partout en ville, en dehors des refuges. Elles permettent de dissimuler des armes et des armures afin d'armer la population quand viendra le temps du soulèvement.

Chaque cache d'armes permet d'entreposer pour 5 points d'armes par niveau.

Les caches d'armes sont sinon considérées comme des pièces d'un refuge.

Listes des pièces d'un refuge

La liste suivante précise l'ensemble des pièces qui peuvent composer un refuge. Les structures communes et simples sont automatiquement intégrées (comme un débarras, des latrines, des placards ...).

La description de chaque pièce comprend les éléments suivants.

- **Rang minimum** : Certaines pièces ne sont accessibles qu'à un rang minimum de la rébellion.
- **Taille** : la catégorie de taille de la pièce

- **Construction** : le coût pour construire cette nouvelle pièce
- **Aménagement** : le coût pour aménager une salle en cette pièce ou pour améliorer d'un niveau cette pièce (le coût en po ne concerne que l'amélioration)
- **Modificateurs** : les modificateurs pour le refuge de la Loyauté, du Secret et de la Sécurité amenés par cette pièce. Ces modificateurs sont apportés par chaque niveau de la pièce.
- **Revenus** : les éventuels revenus générés automatiquement par cette pièce.
- **Recrutement, Amélioration** : Certaines pièces sont nécessaires au recrutement, à l'amélioration ou à l'entraînement de certaines cellules. La liste des cellules concernées est détaillée, le cas échéant.

Une courte description de la pièce et de ses effets est ensuite donnée.

ACCES AUX EGOÛTS

Rang minimum : 8

Taille : spécial

Coût de construction : 10 (comprend déjà le surcoût souterrain)

Coût d'aménagement : -

Secret : +2

Un accès aux égouts peut être un tunnel, une petite pièce ou une simple trappe qui débouche sur les canalisations souterraines. De manière générale, la structure peut comprendre quelques cases de couloir ou pour former une petite pièce avec vue sur les canaux.

Vous pouvez utiliser l'accès aux égouts comme chemin de fuite, mais seulement via les égouts.

Il a surtout l'avantage d'offrir un moyen d'accès et de sortie du complexe plus discret que la porte principale. Cependant, les déplacements via les égouts sont soumis aux tests de rencontre aléatoire.

ANIMALERIE

Rang minimum : 4

Taille : 2

Coût de construction : 10

Coût d'aménagement : 5

Recrutement : Dresseurs

Entraînement : Dresseurs

Une animalerie héberge les animaux dressés servant dans le refuge. Il peut comprendre des animaux de basse-cour dont le seul intérêt est de varier le régime alimentaire des pensionnaires. Mais il peut surtout abriter des animaux dressés pour donner l'alerte ou défendre le refuge (des oies aux chiens, en passant par les putois).

Une animalerie peut héberger un groupe d'animaux par niveau. L'opération de Dressage permet de dresser ces animaux.

ARENE

Rang minimum : 8

Taille : 5

Coût de construction : 25

Coût d'aménagement : 13

Recrutement : Maîtres d'armes

Entraînement : Maîtres d'armes

Ce vaste espace clos est utilisé pour démontrer des techniques de combat et servir de lieu d'entraînement. Accessoirement, il est connu pour héberger des combats clandestins et comme haut lieu de paris entre les rebelles.

Son office officiel est de permettre un entraînement dans les pires conditions aux combattants de la rébellion sous la supervision des maîtres d'armes.

ARMURERIE

Rang minimum : 7
Taille : 2
Coût de construction : 10
Coût d'aménagement : 5
Sécurité : +1

L'armurerie permet d'entreposer des armes et des armures en attendant de les attribuer soit aux combattants de la rébellion soit à ses partisans en vue de la révolte finale.

C'est aussi ici que les hommes laissent leurs armes et leurs équipements entre deux missions.

Une armurerie permet de stocker 5 points d'armes par niveau.

ATELIER D'ARTISAN

Rang minimum : 4
Taille : 2
Coût de construction : 10
Coût d'aménagement : 5 + 50 po
Recrutement : Artisans
Entraînement : Artisans

Cet atelier de spécialiste contient une variété d'outils et de matériaux pour diverses formes d'artisanats courants, comme le travail du cuir, la charpenterie, la sculpture ou le travail du verre.

Il peut être directement utilisé avec un PJ qui bénéficie alors d'un bonus égal au niveau du laboratoire à ses tests d'Artisanats adaptés.

ATELIER DE PIEGES

Rang minimum : 8
Taille : 2
Coût de construction : 15
Coût d'aménagement : 5 + 200 po
Recrutement : Fabricants de pièges
Entraînement : Fabricants de pièges

Cet atelier de spécialiste contient une variété d'outils et de matériaux pour réaliser divers pièges plus ou moins perfectionnés.

L'action de Fabrication de piège permet de construire un piège d'un niveau maximum égal au niveau de l'atelier. Ce piège doit être installé dans un vos refuges dès sa fabrication (on n'entrepose pas des fosses).

AUDITORIUM

Rang minimum : 8
Taille : 5
Coût de construction : 33
Coût d'aménagement : 15
Recrutement : Agents provocateurs
Entraînement : Agents provocateurs

Cette vaste pièce sert de salle de réputation, avec scène, public, décors et ustensiles de mise en scène pour entraîner vos agents provocateurs.

AUTEL

Rang minimum : 3 + 2/niveau
Taille : 1
Coût de construction : 20
Coût d'aménagement : 10 + 100 po
Loyauté : selon dieu
Secret : selon dieu
Sécurité : selon dieu
Recrutement : Acolytes, Adeptes, Prêtres
Entraînement : Acolytes, Adeptes, Prêtres

Ce point point focal spirituel dispose d'une iconographie et des ustensiles adaptés pour une cérémonie religieuse. Il contient typiquement un autel de pierre, une représentation de la divinité vénérée et assez de place pour que les fidèles assistent aux cérémonies.

Chaque autel est dédié à une divinité spécifique. Les avantages apportés par un autel sont nombreux :

Il permet d'entraîner des religieux suivant la religion consacrée.

Il fournit un bonus égal à son niveau à une caractéristique du refuge.

Il apporte un bonus aux fidèles de la religion qui assistent régulièrement aux cérémonies (au moins une fois par semaine) (aux xniveaus 1 et 5).

Le dieu envoie un fidèle serviteur pour protéger son lieu de culte (au niveau 3).

Les bonus dépendent de la divinité à laquelle est dédié l'autel. Par ailleurs, selon le culte, l'autel nécessite la présence d'autre pièce d'un niveau au moins égal au sein du refuge.

Effets des autels selon les divinités

Divinité	Pièce nécessaire	Bonus niv 1	Bonus niv 3	bonus niv 5	Caractéristique
Calestria	Clandé	+2 Diplomatie (séduction)		+2 JS vs charmes	Secret
Cayden Cailean	Brasserie	+2 Profession (pilier de bar)		+2 JS vs poisons	Loyauté
Milani	Dortoirs	+2 Evasion		+2 JS vs coercition	Secret
Desna	Salle commune	+2 Connaissance (géographie)		+2 DMD	Secret
Serenrae	Infirmierie	+2 Premiers soins	serviteur divin (FP 4)	+1/dé aux soins prodigués	Sécurité
Shelyn	Salle de spectacle	+2 Représentation (au choix)		+2 JS vs illusions	Loyauté
Chaldira Zuzaristan (halfing)	Cuisine	+2 Profession (cuisinier)		+2 JS vs peur	Loyauté
Arshea (Empyrean NG)	Chambre d'invocation	+2 Connaissance (plans)		+2 dégâts vs extérieurs maléfiques	Sécurité
Gorum	Arène	+2 Athlétisme		+1 BMO	Sécurité

BAR

Rang minimum : 3
Taille : 2
Coût de construction : 12
Coût d'aménagement : 6
Loyauté : +2
Secret : -1
Revenus : 5 x niveau

Cette pièce représente un petit bar clandestin qui permet à ses clients de consommer sans modération et sans avoir besoin de surveiller leurs paroles diverses boissons, généralement alcoolisées.

Outre le revenu qu'il procure, si la fréquentation est assurée, il est possible d'y entendre les rumeurs les plus étranges. Les tests de Diplomatie (renseignement), effectués dans le bar, bénéficient d'un bonus égal à son niveau.

BIBLIOTHEQUE

Rang minimum : 7
Taille : 2
Coût de construction : 16
Coût d'aménagement : 8
Recrutement : Apprentis, Sages
Entraînement : Apprentis, Sages

Une bibliothèque contient plusieurs étagères de livres et de parchemins sur les sujets les plus variés. Elle dispose aussi de place adaptée à leur étude : tables, chaises, lutrins, confortables fauteuils.

Les ouvrages de la bibliothèque se concentrent sur des sujets précis. A chaque niveau, choisissez une Connaissance (vous pouvez choisir la même à plusieurs reprises, représentant ainsi un réel niveau de spécialisation), pour laquelle les recherches effectuées par les personnages dans la bibliothèque bénéficient d'un bonus de +2.

BRASSERIE

Rang minimum : 4
Taille : 2
Coût de construction : 15
Coût d'aménagement : 9
Revenus : 15 x niveau

Une brasserie permet de faire fermenter ou de distiller différents ingrédients dans le but de produire des boissons alcoolisées que vous pouvez ensuite revendre.

BUREAU

Rang minimum : 8
Taille : 1
Coût de construction : 7
Coût d'aménagement : 3
Recrutement : Bureaucrates, Avocats, Comptables
Entraînement : Bureaucrates, Avocats, Comptables

Listes des protecteurs (chambre d'invocation)

Niveau	Créature	Type	FP	Loyauté	Secret	Sécurité	Spécial
1	Lyrakien	Azata	2	1			Bonus de +1 à un test de Loyauté, 1 fois par tour
	Silvanshie	Agathion	2		1		Bonus de +1 à un test de Secret, 1 fois par tour
2	Bralani	Azata	6	1		1	Arènes et tripots considérés ayant de 1 niveau de plus
	Vulpinal	Agathion	6	1	1		Bonus de +2 à un test d'une cellule de catégorie Guide
3	Lillende	Azata	7	2	1	1	Salles de spectacles et auditorium considérés ayant 1 niveau de plus
4	Léonal	Agathion	12	2		4	Bonus +2 à une opération de Sécurité, 2 fois par tour
	Ghaèle	Azata	13	4		2	Bonus +2 à un test de Loyauté, 2 fois par tour
5	Brijdine	Azata	17	2	2	4	Nécessite une cuisine de niveau 3 minimum Bonus de +4 à une cellule de type Conseillers, 1 fois par tour

Cette simple pièce, très sobre, contient principalement des tables et des chaises, ainsi que quelques meubles de rangement.

Il s'agit d'un endroit simple et calme qui permet à ses utilisateurs de se concentrer sur leurs dossiers.

CACHES D'ARMES

Rang minimum : 8
Taille : -
Coût de construction : 9
Coût d'aménagement : 4

Une cache est installée dans un lieu discret en ville en préparation de la révolte populaire. Elle permet de contenir jusqu'à 5 points d'armes par niveau.

CACHOTS

Rang minimum : 2
Taille : 1
Coût de construction : 6
Coût d'aménagement : 3

Cette pièce inconfortable équipée avec chaînes et barreaux permet de tenir au calme et à l'isolement vos prisonniers.

Vous pouvez ainsi garder un prisonnier par niveau de cachot.

CHAMBRE

Rang minimum : 4
Taille : 1
Coût de construction : 9
Coût d'aménagement : 4

Une chambre fournit un confort et une intimité rare dans le refuge pour quelques personnes. Elle sert principalement à héberger des invités ou des responsables importants de la rébellion obligés de se tenir à l'écart.

Vous pouvez héberger une personne par niveau de chambre.

CHAMBRE D'INVOCATION

Rang minimum : 6 + 2/rang
Taille : 2
Coût de construction : 25
Coût d'aménagement : 12 + 400 po

Une chambre d'invocation est utilisée pour réaliser des rituels magiques particuliers de conjuration d'extérieurs. Elle contient un cercle magique bien tracé, presque complet au sol et des armoires permettant de stocker les composantes les plus utiles.

Un personnage qui utilise une chambre d'invocation pour invoquer ou appeler une créature bénéficie d'un bonus égal au niveau de la pièce à ses tests Connaissances (plans) à ses tests de Charisme, de Diplomatie ou d'Intimidation pour influencer ou négocier avec une créature appelée ou invoquée ici.

Enfin, elle permet d'invoquer de puissants protecteurs qui viennent s'installer dans le refuge pour aider à le protéger. Cette opération est réalisée automatiquement du moment que vous disposez d'une cellule de Prête ou de Magiciens d'un niveau au moins égal à celui de la chambre. Pour réaliser cette opération, il faut dépenser une somme égale au carré du niveau fois 1.000 po. Vous ne pouvez avoir qu'un protecteur par niveau de la chambre.

CHAMBRE DU TRESOR

Rang minimum : 12

Taille : 1

Coût de construction : 8

Coût d'aménagement : 4 + 500 po

Cette pièce sécurisée est conçue pour garder les intrus à l'extérieur. Elle permet d'entreposer vos biens précieux (typiquement le trésor de la rébellion) et d'éviter les fuites.

Vous bénéficiez d'un bonus égal à 2 fois le niveau de la chambre à tous vos tests qui concerne la protection du trésor et des objets précieux de la rébellion.

CHAMBRE SECRETE

Rang minimum : 8

Taille : 1

Coût de construction : 9 + 500 po

Coût d'aménagement : 4 + 500 po

Secret : +2

Cette petite pièce, sans confort, a pour unique usage d'offrir un dernier recours à certaines personnes en cas d'assaut contre le refuge (en espérant ne pas être trouvé ni être enseveli sous les gravats).

En cas d'attaque réussie contre le refuge, un nombre de cellules et de personnages égal au niveau de la chambre secrète ont pu se mettre à l'abri et éviter la capture. Ceci ne vaut pas en cas d'attaque surprise venant de l'intérieur ou de trahison de la part de quelqu'un ayant connaissance de la pièce.

Cette pièce intègre un passage secret de base (qui peut être augmenté en payant le coût monétaire nécessaire). Exceptionnellement, construire cette pièce nécessite une dépense de 500 po (pour le passage secret).

CHEMIN DE FUITE

Rang minimum : 8

Taille : spécial

Coût de construction : 15

Coût d'aménagement : -

Secret : +2

Sécurité : +1

Il s'agit d'un passage dérobé ou d'un couloir caché menant à l'extérieur du refuge. Il permet d'accéder plus discrètement au refuge et de s'en enfuir en cas d'attaque. Il prend le plus souvent la forme d'un couloir débouchant à l'extérieur ou dans une maison voisine. En cas de construction souterraine, appliquez le surcoût habituel.

CLANDE

Rang minimum : 4

Taille : 2

Coût de construction : 14

Coût d'aménagement : 7

Secret : -1

Revenus : 15 x niveau

Recrutement : Filles de joie, Dames de compagnie

Entraînement : Filles de joie, Dames de compagnie

Il s'agit d'un lieu charmant ouvert au public où les filles travaillant pour la rébellion peuvent pratiquer leur profession en toute tranquillité et discrétion.

Outre le revenu qu'il confère, il est nécessaire aux équipes de Prostituées pour réaliser leurs opérations.

CUISINE

Rang minimum : 1

Taille : 1

Coût de construction : 6

Coût d'aménagement : 3

Loyauté : +1

La cuisine sert à préparer sur place la nourriture des cellules hébergées dans le refuge (ainsi que celles des responsables, réfugiées, animaux et prisonniers sur place).

L'absence de cuisine oblige à amener la nourriture quotidiennement jusqu'au refuge, ce qui consitue un risque de sécurité. Dans ce cas, le refuge subit un malus de -2 au Secret.

DOJO

Rang minimum : 3

Taille : 3

Coût de construction : 16

Coût d'aménagement : 10 + 50 po

Recrutement : Infiltrateurs, Gardes du corps

Entraînement : Combattants de la Liberté, Infiltrateurs, Gardes du corps

Cette grande pièce sert à s'entraîner au combat et à d'autres compétences physiques. Elle est remplie de manequins humanoïdes, de silhouettes de tir, d'agres et d'armes factices.

DORTOIRS

Rang minimum : 4

Taille : 4

Coût de construction : 12

Coût d'aménagement : 6

Secret : -2

Recrutement : Passeurs

Un dortoir fournit assez de logements précaires pour loger une dizaine de personnes par niveau. On y peut y loger le double de halfelins. On y trouve également quelques meubles supplémentaires pour que ses habitants puissent y vivre quelques jours sans sortir.

Le dortoir est utilisé pour héberger des réfugiés en attendant de pouvoir leur faire quitter la ville.

ENTREPOTS

Rang minimum : 1

Taille : 2

Coût de construction : 6

Coût d'aménagement : 3

Recrutement : Contrebandiers, Marchands, Maîtres Marchands

Entraînement : Colporteurs, Marchands, Maîtres Marchands

Il s'agit d'entrepôts assez vastes permettant de stocker de vastes quantités de matériel destiné à la revente. Les rebelles peuvent aussi y trouver divers objets de valeur réduite. Les personnages ont 90% de chance de pouvoir y trouver, et utiliser, un objet d'une valeur maximale de 2 po par niveau de l'entrepôt.

FORGE

Rang minimum : 8
Taille : 2
Coût de construction : 12
Coût d'aménagement : 6 +50 po
Secret : -1
Recrutement : Armuriers
Entraînement : Armuriers

Une forge inclut un foyer, une enclume, des outils de forgeron et d'autres objets et matériels permettant de travailler le fer et d'autres métaux courants.

Un personnage peut directement utiliser une forge avec un bonus de circonstances égal au niveau de la forge.

INFIRMERIE

Rang minimum : 7
Taille : 1
Coût de construction : 15
Coût d'aménagement : 6 + 50 po
Loyauté : +1
Recrutement : Soigneurs, Adeptes-Soigneurs
Entraînement : Soigneurs, Adeptes-Soigneurs

Une infirmerie permet de soigner les blessés et de traiter les malades. Elle contient quelques lits ou matelats, des bassains et du matériel médical. Un personnage l'utilisant directement pour s'occuper d'autres personnes bénéficie d'un bonus de circonstance à ses tests de Premiers soins égal au niveau de l'infirmerie.

LABORATOIRE D'ALCHIMIE

Rang minimum : 4
Taille : 2
Coût de construction : 18
Coût d'aménagement : 10 + 50 po
Recrutement : Alchimistes
Entraînement : Alchimistes

Cette pièce contient un laboratoire d'alchimie complet permettant de réaliser des compositions alchimiques, de rechercher des produits et des formules ou de réaliser des tâches similaires.

Il peut être directement utilisé avec un PJ qui bénéficie alors d'un bonus de circonstances égal au niveau du laboratoire à ses tests d'Artisanat (alchimie).

LOGEMENT

Rang minimum : 1
Taille : 4
Coût de construction : 15
Coût d'aménagement : 7
Secret : -1

Cet espace est organisé en plusieurs petites chambres pour une à trois personnes, séparées par des paravents, des rideaux et de fins murs de bois.

Ils permettent de loger sur place une cellule supplémentaire par niveau. Le concierge du refuge bénéficie de ce bonus pour le nombre de cellules qu'il peut gérer.

MARCHE NOIR

Rang minimum : 8
Taille : 3
Coût de construction : 20
Coût d'aménagement : 8
Secret : -1
Revenus : 20 x niveau

Recrutement : Receleurs

Entraînement : Receleurs

Cet espace semi-public rassemble plusieurs petits marchands et autres vendeurs à la sauvette qui viennent y proposer les objets les plus divers.

De base, les personnages ont toujours 75% de pouvoir trouver des objets courants d'une valeur maximale de 10 po par niveau du marché.

MENAGERIE

Rang minimum : 12
Taille : 4
Coût de construction : 35
Coût d'aménagement : 15 + 200 po
Loyauté : -1
Recrutement : Dresseurs exotiques
Entraînement : Dresseurs exotiques

Une ménagerie permet d'entretenir des animaux. Contrairement à l'animalerie, la ménagerie est prévue pour l'hébergement d'animaux rares et dangereux. La pièce contient des cages et des chambres renforcées pour ses résidents.

La ménagerie peut accueillir une créature exotique par niveau.

PASSAGE SECRET

Rang minimum : 4
Taille : 0
Coût de construction : 5 + or
Coût d'aménagement : -
Secret : +1

Vous installez un passage secret dans votre repaire. Contrairement aux autres constructions, vous devez payer une somme d'argent au moment de la création de cette structure. Cette somme détermine le niveau du passage secret qui, lui-même, fixe la difficulté de détection.

Le niveau du passage est donc fixé définitivement au moment de sa construction.

Passages secrets			
Niveau	Coût	DD de repérage	Protège contre
1	500	15	La plupart des passants
2	1.000	20	Une inspection des Dottari
3	1.500	25	Une fouille de Dottari
4	2.500	30	Une fouille minutieuse de spécialistes
5	4.000	35	La plupart des personnes

POSTE DE GARDE

Rang minimum : 3
Taille : 1
Coût de construction : 9
Coût d'aménagement : 5
Sécurité : +1

Cette pièce a un usage strictement défensif. Elle permet de surveiller les entrées et les sorties du refuge et de réagir rapidement en cas d'intrusion.

Des hommes y montent la garde, en permanence, prêts à donner l'alerte. Cela nécessite de disposer d'au moins une cellule héberger en permanence dans le refuge.

RESERVE DE MAGIE

Rang minimum : 12
Taille : 1
Coût de construction : 30
Coût d'aménagement : 15 + 200 po
Recrutement : Magiciens
Entraînement : Magiciens

Cette pièce est dédiée à l'étude de la magie. Elle contient des étagères remplies d'ouvrages ésotériques, des fauteuils confortables, des tables pour l'étude et des tuteurs, ainsi que divers outils nécessaires à la pratique des arts magiques.

SALLE COMMUNE

Rang minimum : 1
Taille : 2
Coût de construction : 10
Coût d'aménagement : 4
Recrutement : Désinformateurs
Entraînement : Artistes de rue, Désinformateurs

Cette pièce très versatile est principalement occupée par des tables et des chaises. On peut y ajouter facilement des paillasses, qui sont empilées dans un coin quand elles ne sont pas utilisées.

Un refuge peut entretenir 1 cellule plus 2 par niveau de salle commune. Il s'agit du nombre maximum de cellules qui peuvent utiliser un refuge (et donc dépendre de son concierge).

SALLE D'ENTRAINEMENT

Rang minimum : 2
Taille : 2
Coût de construction : 15
Coût d'aménagement : 7 + 50 po
Recrutement : Tire-Laines, Cambrioleurs, Espions, Saboteurs

Entraînement : Tire- Laines, Voleurs, Cambrioleurs, Espions, Saboteurs

Cet espace est encombré de mannequins humains, de serrures, de fausses portes, de pièges visibles et démontés. La salle d'entraînement sert à entraîner vos cellules de hors-la-loi.

SALLE D'INTERROGATOIRE

Rang minimum : 7
Taille : 1
Coût de construction : 10
Coût d'aménagement : 5
Loyauté : -1

Cette petite pièce sinistre sert à interroger vos prisonniers. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstance égal à son niveau pour tous vos tests d'interrogatoire.

SALLE DE CLASSE

Rang minimum : 4
Taille : 2
Coût de construction : 10
Coût d'aménagement : 5
Recrutement : Etudiants
Entraînement : Etudiants

Ce petit espace de réunion est prévu pour permettre à de nombreux auditeurs d'écouter et de voir un unique professeur. Il contient des bancs et souvent une estrade, un pupitre ainsi qu'un tableau noir.

SALLE DE DIVINATION

Rang minimum : 12
Taille : 2
Coût de construction : 25
Coût d'aménagement : 12 + 400 po

Une salle de divination est une pièce tranquille est silencieuse prévue pour permettre de se concentrer sur l'observation magique et les divers arts divinatoires. Elle contient une table, des chaises et soit un bassin, soit un autre focus aux sorts de divination (ce qui peut nécessiter un surcoût monétaire).

Vous bénéficiez d'un bonus égal au niveau de la pièce lors des opérations de Divination.

Par ailleurs, si un personnage l'utilise pour lancer un sort de Scrutation, de Localisation de créature ou un autre sort ciblé de divination, il bénéficie d'un bonus de +1 au DD du sort.

SALLE DE GUERRE

Rang minimum : 8
Taille : 1
Coût de construction : 25
Coût d'aménagement : 12 + 200 po

Il s'agit d'une pièce rassemblant des cartes, des plans, des maquettes et une grande table entourée de chaises pour discuter des événements et préparer vos opérations.

Si elle est construite dans le QG de la rébellion, vous bénéficiez d'un bonus égal à son niveau à vos points d'action hebdomadaires.

SALLE DE REUNION

Rang minimum : 8
Taille : 1
Coût de construction : 14
Coût d'aménagement : 6
Recrutement : Cognoscenti, Cabalistes
Entraînement : Cognoscenti, Cabalistes

Cette petite salle de réunion luxueuse permet de rassembler quelques personnes dans une ambiance amicale et productive.

SALLE DE SPECTACLE

Rang minimum : 4
Taille : 5
Coût de construction : 30
Coût d'aménagement : 15
Sécurité : -1
Revenus : 5 x niveau
Recrutement : Troupe
Entraînement : Troupe

Cette vaste pièce est prévue pour permettre à une troupe de donner un spectacle en public. En dehors des représentations, elle sert pour les répétitions.

SALLE DES TROPHÉES

Rang minimum : 12
Taille : 2
Coût de construction : 18
Coût d'aménagement : 10 + 300 po
Loyauté : +1

Cette pièce vous permet d'exposer les trophées de vos aventures.

Si elle est construite dans votre QG, la rébellion bénéficie d'un bonus à sa Loyauté égal au niveau de la salle des trophées.

SCRIPTORIUM**Rang minimum** : 8**Taille** : 2**Coût de construction** : 16**Coût d'aménagement** : 7 + 100 po**Recrutement** : Agitateurs**Entraînement** : Agitateurs

Il s'agit de l'endroit où les scribes font leur travail. Elle contient des chaises et des espaces de travail, de l'encre et des piles de parchemins.

Elle permet aussi de copier des ouvrages et de rédiger une gazette ou des affiches ou des pamphlets.

TRIPOT**Rang minimum** : 4**Taille** : 2**Coût de construction** : 12**Coût d'aménagement** : 5**Secret** : -1**Revenus** : 1d6 x niveau x 5**Recrutement** : Croupiers**Entraînement** : Croupiers

Vous installez une salle de jeu clandestine ouverte à un public averti. Etant donné les restrictions posées par la Maison Thrune sur les jeux, vous avez le choix des activités que vous proposez.

Le revenu de la structure varie de semaine en semaine. Si une cellule de Croupiers assure la gestion de l'éblissement et effectue l'action de Tenir un tripot, les revenus sont plus importants (et remplacent ceux de l'établissement de base).

VOLIERE**Rang minimum** : 8**Taille** : 3**Coût de construction** : 16**Coût d'aménagement** : 8**Recrutement** : Fauconniers**Entraînement** : Fauconniers

La volière permet d'entretenir des oiseaux. Il s'agit souvent de hautes et vastes cages, disposant de tiges permettant aux oiseaux de se poser.

Les pièges

Vous pouvez aménager vos refuges en y installant des pièges que vous fabriquez par l'opération de Fabrication de pièges. Les personnages peuvent eux-mêmes mettre en place des pièges de niveau 0. Ces pièges n'ont qu'une seule utilisation et doivent être de nouveau fabriqués et installés après déclenchement.

Les pièges sont définis par :

- Leur **Niveau**, limité par le niveau de vos fabricants de pièges.
- Le **Type** qui donne la description du piège (Cf. *manuel des joueurs*).
- Le **DD** qui est le degré de difficulté pour détecter et neutraliser les pièges pour les individus qui envahiraient votre refuge.
- Les **Dégâts** qui subissent les assaillants.
- Le nombre de **Charges** qui indique combien de fois peut être utilisé sur les assaillants avant de devoir être rechargé (ce qui prend une semaine).
- Le **Danger** qui est le pourcentage que le piège soit déclenché par erreur par une de vos cellules du refuge par semaine (à la fin de la phase d'entretien).
- Le **Coût** qui est ce qui vous en coûte en pièces d'or pour fabriquer le piège.
- L'**Alerte** qui indique si le déclenchement du piège est entendu de vos cellules et les mets en état d'alerte.

Si un de vos pièges est déclenché par erreur par une de vos cellules, déterminez au hasard la cellule concernée.

Si c'est un piège de niveau 2, la cellule ne peut agir la semaine suivante.

Si c'est un piège de niveau 3, la cellule ne peut agir pendant la semaine et est inopérante la semaine suivante.

Si c'est un piège de niveau 4, la cellule est inopérante.

Un piège de niveau 5 déclenché par mégarde a de fortes chances d'être mortel pour la cellule : elle a 50% de chances d'être détruite, sinon elle est inopérante.

Tableau des pièges

Niveau	Type	DD	Dégât	Charges	Danger	Coût	Alerte
0	Alerte	15	–	–	–	50	oui
0	Chausse-trappes	15	1d3	–	0	50	–
1	Fléchettes	20	1d6	Illim.	0	100	–
1	Fosse camouflée	20	3d6	1	0	100	–
1	Lame dans le mur	20	1d10	3	0	100	–
2	Fosse hérissée de pieux	20	5d6	1	2%	400	oui
2	Javeline	20	3d6	Illim.	5%	400	–
2	Fosse bien camouflée	25	4d6	1	2%	400	oui
2	Faux dans un mur	25	3d6	3	10%	400	oui
3	Chute d'un bloc de pierre	25	8d6	1	5%	900	oui
3	Flèche empoisonnée	25	6d6	3	5%	900	–
3	Fosse très bien dissimulée	25	8d6	1	10%	900	oui
4	Pluie de flèches	30	6d6	Illim.	5%	1.600	–
4	Chambre de lames	30	8d6	3	10%	1.600	oui
4	Fosse empoisonnée	30	10d6	1	5%	1.600	oui
5	Eboulement	30	12d6	1	5%	2.500	oui
5	Lame meurtrière	35	5d6	Illim.	10%	2.500	–

LE GRAND SOIR

Finalement arrivera le moment où votre rébellion sera assez forte et le pouvoir en place suffisamment faible pour lancer la révolte qui devrait mettre dehors la maison Thrune.

L'armement de la population

Vos partisans seront les premiers à agir et à se battre contre les troupes officielles de la ville (Dottari, Groupe de Protection des citoyens, agents de l'Eglise d'Asmodeus, Chevaliers de l'Enfer ...). A mains nues ou avec de simples outils, il va s'en dire que les braves citoyens auront du mal à s'en sortir.

Points d'armes

Les points d'armes servent à armer la population (vos partisans en fait) et à les rendre plus efficace en combat. Ils pourront au moins se défendre.

Un point d'armes permet d'équiper 50 hommes. C'est un ensemble d'outils, d'armes plus ou moins lourdes et d'armures assez légères.

Vous pouvez demander à vos fabricants d'armes de fabriquer des points d'armes. Vous pouvez également les constituer en rassemblant les armes que vous récupérerez (et que vous aurez d'autant plus de mal à vendre qu'elles sont facilement identifiables).

Un point d'armes constitué ainsi se compose d'une cinquantaine d'armes légères ou d'une vingtaine d'armes à une ou deux mains ou d'armures légères ou intermédiaires ou de boucliers.

Les armes exotiques ainsi que les armures lourdes ou les pavois ne peuvent pas entrer dans la constitution de points d'armes.

Armer la population

L'armement de la population se fera progressivement dans les différents quartiers au moment de la révolution. Vos partisans les plus proches peuvent venir chercher des armes dans vos refuges (où elles sont stockées dans les armureries), mais la plupart seront approvisionnés par les caches d'armes que vous y avez installées.

La prise des quartiers

La libération de la ville nécessitera de prendre d'assaut progressivement les différents quartiers de la ville. Les soulèvements populaires se produiront régulièrement qu'il vous faudra commander, équiper et organiser.

Cependant certains quartiers ou certaines zones s'avèreront particulièrement délicats à conquérir :

- la Maison de l'Opéra qui sert de siège et de résidence au Lord-Maire ;
- le district du Château qui concentre les principales forces armées du gouvernement ;
- la colline du temple qui s'avèrera certainement être le point le mieux protégé de la ville.

De plus amples informations vous seront données en temps utile.