

Les organisations — chapitre 1

Créer son organisation et son quartier général



Romain « Fenris » Schmitter

Mise en page : Yannick « Torgan » Le Guédart

Ce chapitre a pour but de vous aider à créer et gérer votre organisation et son quartier général qu'elle soit constituée uniquement des joueurs, ou qu'elle inclut d'autres membres.

Le terme d'organisation englobe plusieurs notions différentes : il peut s'agir d'une bande d'aventurier, d'un commerce, d'un temple, d'un laboratoire alchimique, d'une guilde de voleurs ou bien d'autres encore (voir notamment les exemples à la fin de chapitre).

Ces règles sont directement inspirées de celles que l'on peut trouver dans le *Super Companions*, ainsi que *Rippers* et *Rippers Resurrected*.

Un deuxième chapitre donnera aux MJs des outils pour impliquer l'organisation dans ses aventures.

Déterminez le but principal de l'organisation, ainsi que ce qui constitue à priori son adversaire principal (par les joueurs)

Vous pouvez ensuite déterminer la devise de l'organisation ainsi que le ou les signes de reconnaissance couramment utilisés.

Les caractéristiques

- ✓ **Rang** — L'organisation a un Rang, de la même manière que les personnages.
- ✓ **Modificateur (Mod)** — bonus s'appliquant aux jets utilisant le quartier général.

Note : il vous est tout à fait possible de scinder cette caractéristique en plusieurs sous caractéristiques évoluant différemment si vous souhaitez développer la partie gestion.

✓ **Ressources** — Une organisation a généralement des ressources dont peuvent profiter ses membres. Tant qu'ils ont accès à leur quartier général, les membres de l'organisation peuvent vivre grâce aux ressources de l'organisation. On considère qu'ils gagnent de base l'équivalent de $(\text{Mod} + 1) * 500\$$ par mois.

✓ **Influence** : traduit la renommée de l'organisation, en bien ou en mal. Selon l'interlocuteur, l'Influence est considéré comme un bonus ou un malus ou peut n'avoir aucun effet (le fait qu'un marchand appartienne à une célèbre guilde peut laisser complètement indifférent un prêtre). Dans tous les cas vous devez être reconnu comme un membre de l'organisation. Si une organisation reste inactive (ie, si elle n'accomplit pas régulièrement des missions, son influence peut diminuer, voir devenir négative)

Note : si la campagne n'est pas centrée sur l'organisation, vous pouvez simplifier, et utiliser le Mod pour l'Influence

Le chef de l'organisation

L'organisation a généralement un chef désigné, mais il peut aussi s'agir d'un chef de facto. C'est à lui qu'on dit « oui monsieur », ses ordres sont obéis, et ses commandes à l'atelier sont traitées en premier. Si un joueur a dépensé plus d'Atouts que les autres dans l'organisation, c'est naturellement lui le chef (si un personnage s'investit au quotidien plus que le fondateur, il peut très bien prendre la place du chef, de facto).

Les autres membres

L'organisation a probablement d'autres membres, on inclut aussi le personnel si l'organisation a une façade publique, qui peuvent être au courant ou non du véritable but de l'organisation. Aux joueurs de décider si les serveuses de l'auberge qui leur sert de couverture sont de simples serveuses, ou écoutent à dessein les conversations des clients (voir sont les Gardes). Ce personnel ne se bat qu'en cas de légitime défense, et uniquement en dernier recours, les joueurs ne devraient pas les utiliser en lieu et place des Gardes, Membres fidèles et Réseau d'espion (même si des circonstances exceptionnelles peuvent l'autoriser, cela ne devrait pas devenir une habitude).

Déterminer les points de départ et les Progressions

Le quartier général de l'organisation, dans sa version de base, dispose d'une grande salle commune, d'une cuisine (il peut s'agir d'un simpleâtre où repose un chaudron), de sanitaires et d'une salle d'eau pour se laver. Il dispose en plus de 3 pièces utilisables au début.

Il est situé sur la voie publique, facilement accessible, que ce soit par les PJs mais aussi par leurs ennemis s'ils en apprennent la localisation

- ✓ Son Rang est Novice.
- ✓ Son modificateur (Mod) est de 0
- ✓ Son Influence est de 0

Une source de revenus doit être déterminée (commerce, vols, donateurs, contrebande, fermes et propriétés...). Ces revenus servent à l'entretien du quartier général et de ses membres.

Choisissez ensuite une ou plusieurs méthodes parmi les suivantes selon le style de jeu

✓ **Méthode 1** : un ou plusieurs personnages décident de consacrer une partie de leurs ressources à monter leur quartier général, leur commerce ou autre. Tous les membres du groupe ne font pas forcément partie de l'organisation. Les aventures ne tournent généralement pas autour de l'organisation. Il faut compter 50 000\$ pour acheter un point d'Atout (il faut donc 100 000\$ pour faire construire ou acheter un atelier). Choisir initialement des Atouts permet de réduire le coût initial, mais celui-ci ne peut jamais être inférieur à 50 000\$.

✓ **Méthode 2** : investissement humain. Au lieu de s'entraîner, un ou plusieurs personnages utilisent leurs temps (et donc une ou plusieurs de leurs Progressions) pour monter leur quartier général. Chaque Progression ainsi dépensée. Si leurs aventures mènent les personnages loin de leur quartier général,

le MJ peut leur permettre de récupérer une Progression (dont ils satisfaisaient les pré-requis au moment où ils ont construit leur quartier général). Chaque Progression dépensée ainsi confère 5 points.

Les méthodes 1 et 2 peuvent être utilisées conjointement

✓ **Méthode 3** : le MJ centre la campagne est centrée autour de l'organisation des PJs. Ils font tous partie de l'organisation. Chaque personnage de l'organisation apporte 2 points à la construction, plus 2 points pour chaque Rang qu'il gagne. Ces points peuvent être économisés pour être utilisés ultérieurement

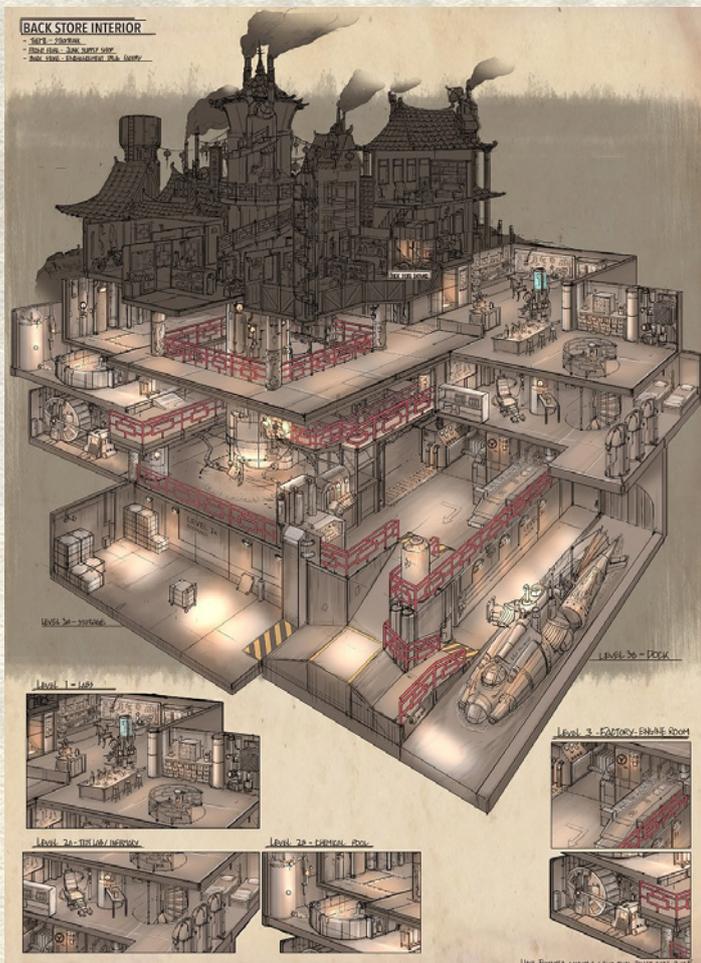
✓ **Méthode 4** : les missions ou les scénarios permettent d'acquérir des points. Exemple : libérer des prisonniers, qui feront ensuite office de Gardes, prendre possession du quartier général en se débarrassant des précédents occupants ... Les personnages peuvent indiquer quelles types de ressource ils souhaitent acquérir, et suivant les missions le MJ leur indique ce qu'ils peuvent acquérir.

La méthode 4 peut être utilisée conjointement avec les trois autres méthodes

Améliorer le Rang l'organisation

Le Rang de l'organisation dépend du nombre de point investis, on en déduit bien sûr le coût des éventuels Handicaps. Ainsi une organisation dont le coût atteint 11 points passe du Rang Novice à Aguerri.

Important : au moins un des membres de l'organisation doit déjà avoir atteint ce Rang.



Lorsque l'organisation gagne un Rang, son Mod et son Influence augmentent de 1.

Handicaps

Ne peuvent habituellement être choisis qu'à la création du quartier général.

A l'écart (-2)

Le quartier général est situé à l'écart. Y aller ou en revenir nécessite un voyage et peut attirer l'attention. Peut être combiné avec l'Atout Mobile dans certaines conditions (ex : un cirque ambulante).

Intrigant (-1)

Vous avez le chic pour attirer l'attention, que ce soit des voisins, ou des enfants trop curieux. Pls vous faites d'efforts pour être discrets, et plus les gens se disent qu'il y a un truc louche. Vos ennemis ont donc plus de facilités à vous localiser. +2 aux jets pour vous localiser

Mauvaise réputation (-2)

Votre organisation a mauvaise réputation, soit parce qu'elle a commis des actes infâmes par le passé, que vos actes sont toujours mal interprétés, ou qu'on vous colle sur le dos les méfaits d'autres. Dans tous les cas, on ne vous aime pas. Influence -2

Némésis (-2)

Une autre organisation a juré votre perte. Vous ne savez pas forcément qui ou pourquoi.

Ordres (-1/-2)

Votre organisation est aux ordres d'une autre ou de quelqu'un (qui peut aussi être la source de revenus, assurant ainsi une dépendance financière). Vous devez régulièrement obéir à certains ordre sous peine d'en subir les conséquences. Si l'Handicap est Majeur (-2), les ordres sont fréquents ou peuvent être réellement contraires à vos objectifs (exemple : ordre des Badens de protéger un Légat)

Pas de place (-1/-2)

Votre quartier général n'est initialement pas très grand, vous avez une (-1) ou deux pièces (-2) en moins. Ne peut être cumulé avec l'Atout Grand.

Pas de ressources (-2)

Les membres vivent de leurs propres ressources, l'organisation ne peut pas subvenir à leurs besoins. Les autres membres sont aussi bénévoles et doivent souvent avoir une autre activité à côté. Toutes les installations sont anciennes et usées, font un usage intensif de la récupération et du système D. Mod -1. Pas de revenus pour les membres.

Rivalité (-1)

Une autre organisation similaire est en compétition avec la votre et vous met régulièrement des bâtons dans les roues.

Atouts de background

Ces Atouts ne peuvent être choisis qu'à la création du quartier général

Bizarrerie Dimensionnelle (1)

Votre quartier général a une bizarrerie dimensionnelle, probablement car il ouvre sur un demi-plan. L'effet classique est qu'il est bien plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur, comme une simple cabane qui s'avère contenir autant de pièces qu'un manoir.

Caché (2)

Le quartier général est bien dissimulé, que ce soit dans des égouts, dans des maisons discrètes. -4 aux jets pour localiser le quartier général ou pour vous retrouver quand vous vous y retranchez.

Façade publique (2)

Le quartier général dispose d'une façade publique (auberge, boutique ...). Ce qui lui permet de collecter plus facilement des rumeurs, et lui fournit aussi des ressources supplémentaires. Cet Atout peut dans certains cas être cumulé avec l'Atout Caché, les autres pièces étant séparées par des passages secrets ou similaires. +Mod pour les jets de Réseau, l'allocation pour les membres augmente de 250\$ par mois

Mobile (4)

Le quartier général peut se déplacer (péniche, chariots, ...). Ce déplacement nécessite généralement du temps pour être mis en œuvre, mais il permet de changer de localisation quand cela devient nécessaire. Déterminez les caractéristiques de déplacement suivant le véhicule choisi en accord avec le MJ.

Grand (2)

Votre quartier général est grand, il a 3 pièces de plus. Cet atout peut être pris plusieurs fois à la création. Par la suite il faut utiliser l'Atout Agrandissements. Ne peut être cumulé avec l'Handicap Pas de place.

Atouts

Le premier chiffre entre parenthèses après le nom d'un Atout est son coût en points, si l'atout nécessite une pièce disponible, cela est indiqué après. Si l'organisation doit être d'un certain Rang cela est aussi indiqué. Les Atouts avec une astérisque * peuvent être pris plusieurs fois.

Accès sécurisé (2)

Pour entrer dans le quartier général une procédure spécifique doit être suivie (mot de passe, ...) sans quoi une alarme est déclenchée.

Les portes sont renforcées (Résistance 10).

Les défenses s'activent automatiquement, en cas d'intrusion.

Si le quartier général est Piégé, vous pouvez décider que le procédure de destruction se met automatiquement en route au bout d'un temps défini, sauf action contraire de votre part.

Il peut y avoir plusieurs codes si votre quartier général a d'Autres issues, et si l'alarme est déclenchée, les Autres issues peuvent, à votre gré, être bloqué, ou nécessiter une procédure différente de celle habituelle pour être utilisées.

Si le quartier général a une Bizarrerie Dimensionnelle, le fait de ne pas respecter la procédure empêche effectivement l'accès au quartier général, on entre à la place dans des pièces abandonnées.

Agrandissements* (1)

Rajoute une pièce si c'est possible (jonction avec l'appartement voisin, construction d'une annexe...). Cette pièce peut être séparée du quartier général si vous le souhaitez (comme un entrepôt ou un atelier dans un autre quartier). Pour un logement à l'écart, prenez plutôt une Planque.

Atelier (2, 1 pièce)

Choisissez un type d'atelier et ce qu'il produit, la notion est à prendre au sens large. Un atelier permet d'effectuer des réparations, et des modification aux éléments produits. Les jets de Réparation à l'atelier bénéficient de +Mod à l'appréciation du MJ.

EXEMPLES

Atelier	Éléments produits
Forge	Armes, armures, outils
Jardins	Plantes et nourriture
Atelier de faussaire	Faux papiers, déguisement
Laboratoire d'alchimie	Potions, objets alchimiques
Temple	Eau bénite, objets saints

Chaque semaine un atelier peut produire jusqu'aux valeurs suivantes de matériel :

Mod	Valeur
-1	100\$
0	250\$
+1	500\$
+2	1000\$
+3	2000\$
+4	3000\$

Vous devrez généralement fournir les matières premières (la moitié du prix)

Cet Atout peut être pris plusieurs fois. Vous pouvez choisir un autre type d'atelier à chaque fois

Autres issues* (Variable)

Il peut d'agir d'une issue de secours comme une porte ou un tunnel secret qui permet de s'enfuir vers une zone en sécurité. Une seule personne à la fois peut l'utiliser.

Coût

Coûts	Effets
1	Accès rapide à l'extérieur du quartier général, jusqu'à 1 km de là
3	Jusqu'à 1 jour de voyage de là (Vétéran)
5	Jusqu'à 1 semaine de voyage de là (Héroïque)
8	Autre plan (Légendaire)
+1	Par issue supplémentaires (avec les mêmes restrictions, sinon payer le surcoût correspondant)
+1	Pour que jusqu'à 5 personnes puissent l'utiliser simultanément
+2	Jusqu'à 10 personnes simultanément

Bibliothèque (1+, 1 pièce)

Le modificateur s'applique aux jets de Recherche. Une fois la bibliothèque installée, il est possible d'acheter par la suite des améliorations :

✓ **domaine de spécialisation* (1)** : le modificateur s'applique à un jet de Connaissance déterminé

Cellules sécurisées* (1 pour 2 cellules, 1 pièce)

Des cellules pour enfermer des prisonniers ; Les murs et les portes ont une Robustesse de 12 + Mod.

Chambre* (1, 1 pièce)

Jusqu'à 4 personnes peuvent y dormir.

Contact* (2)

L'organisation a un contact. Procédez comme avec l'atout Contacts, si ce n'est que n'importe quel membre de l'organisation peut faire appel au contact. Le jet de Persuasion bénéficie de +Mod.

Défenses* (2)

Le quartier général peut être équipé de défenses pour se protéger d'intrus. Ces défenses sont en fait des Pouvoirs auxquels l'organisation a accès en cas d'attaque. Les joueurs doivent choisir les Aspects correspondants au moment où ils installent leurs défenses. Il peut s'agir de nuages de gaz empoisonné (pour le Pouvoir *Explosion*) ou de chausse-trappes (pour *Enchevêtrement*) par exemple. Au moins un personnage doit être présent pour activer les défenses. Pour tout jet de Trait d'une Défense, on utilise un d6 + Mod.

Cet atout peut être choisi plusieurs fois, en choisissant un Pouvoir à chaque fois. Il peut s'agir de n'importe quel Pouvoir, du moment que les personnages trouvent un Aspect plausible. Chaque Défense peut être utilisée une fois par round.

Écuries/garage/hangar à bateau* (1)

Vous disposez d'un endroit où entreposez et entretenir 1 véhicule et son éventuel attelage, ou 4 chevaux. Vous appliquez +Mod pour effectuer les réparations ou les soins.

Focalisation magique (2)

Vous découvrez que votre Quartier général est bâti sur des lignes de pouvoir, une vieille tombe, ou baigne dans les émanations magiques d'un puissant artefacts. +2PP, vous récupérez +1PP par heure passée dans votre quartier général.

Gardes* (2), Vétéran

Deux soldats expérimentés assignés à la garde. Il s'agit d'Extras qui peuvent aussi être emmenés en missions par les PJs. Ceci devrait rester exceptionnel et uniquement en cas de force majeure, contrairement aux Membres fidèles.

Gardien lié (3), Vétéran

Un être puissant (comme un élémentaire de feu) est lié à votre quartier général. Il ne peut pas le quitter (1 Blessure par minute passée en dehors du quartier général), mais il en assure la protection, et peut être quelques fonctions de plus (un élémentaire de feu pourrait s'assurer qu'il y a toujours lumière et température chaude par exemple)

Infirmierie (2/3, 1 pièce)

Permet de faire des soins à l'abri. Le modificateur s'applique aux jets de Soins et de Vigueur pour les soins naturels.

✓ Pour 1 point de plus, l'heure d'Or est portée à 24h pour les soins réalisés ici (TBC).

Membres fidèles* (2) Vétéran

Deux Extra novices, ou 1 Extra Aguerri (si la cellule est de rang Vétéran ou plus) sont recrutés et servent fidèlement la cellule. Ils peuvent être emmenés en missions de manière régulière, contrairement aux gardes.

Cet atout peut être choisi plusieurs fois

Pièce secrète* (1 pour 2 pièces)

La pièce est dissimulée par un passage secret. -4 aux jets pour la localiser. Si la pièce est vide, elle peut faire une bonne cachette pour les trésors des PJs.

Piéagé (2)

Le quartier général peut être rapidement et facilement détruit avant d'être évacué. Cela peut servir à la fois à effacer les traces compromettantes, et aussi à se débarrasser d'une force d'invasion trop puissante. Vous devez déterminer dans quelle pièce se trouve le mécanisme de destruction et comment il s'active et procède. Exemples : mécanismes d'inondation, tonneaux d'huiles inflammable, effondrement des piliers de soutien .. ;

Planque* (2 points, 0/1 pièce)

Une pièce secrète, où se réfugier en cas de coup dur et dormir. Elle est considérée comme cachée, du moins tant qu'elle n'est pas trop utilisée trop souvent. Choisir une des deux options suivantes (où les deux pour 1 point de plus) :

✓ à l'écart du quartier général. Il s'agit dans ce cas d'un appartement d'une pièce

✓ **Matériel de secours** : contient des armes et du matériel de base en cas de coup dur.

Réception (2, 0/1 pièce)

La grande salle de votre quartier général a été conçus pour recevoir et impressionner, que ce soit par son luxe, ou sa collections d'instruments de tortures soigneusement mis en évidence, la décoration en laisse en tout cas généralement pas indifférent.

Vous appliquez +Mod à tous vos jets de Trait sociaux menés dans la grande salle de votre quartier général.

Si vous le souhaitez, cet Atout vous confère aussi l'accès à une salle de torture pour mener un autre type de discussions. Il vous en coûte alors une pièce de plus. Vous appliquez alors +Mod à vos jets d'Intimidation (1 tentative par semaine).

Ressources supplémentaires* (2)

Définissez une nouvelle source de revenus, ou une augmentation significative de celles existantes. Les ressources des membres augmentent en conséquence. Mod +1 (maximum +1, sauf pour le calcul des ressources des membres)

Ne peut être pris qu'une fois par Rang

Réseau d'espions* (2)

Vous disposez d'un réseau d'espions (comme des orphelins) qui vous renseignent. Ces petites mains ne savent pas forcément pour qui elles travaillent (il est donc très dur de remonter à vous par ce moyen). Permet de récupérer des informations ou des indices une fois par session. Le contenu est bien sûr à la discrétion du MJ.

Salle d'entraînement (4, 1 pièce) , Vétéran

Si une Progression est dépensée pour améliorer des compétences existantes (pas en acquérir une nouvelle), il peut en augmenter une autre (tant que l'Attribut lié reste supérieur ou égal)

Trésor magique* (4)

Nécessite l'accord du MJ. Vous avez fait l'acquisition de deux objets magiques de puissance moyenne, au choix du MJ.

Exemples

Voici quelques exemples de quartiers général

Petit commerce ambulants

Zéloran décide de se monter un petit commerce ambulants qui lui permettra de récupérer un peu de matériel de ci delà, et d'en bricoler un peu , ainsi qu'un endroit confortable où dormir sur la route, forcément il attire un peu l'attention, en dépensant une Progression il obtient :

✓ **Coût** : 5

✓ **Rang** : Novice

✓ **Mod** : 0

✓ **Ressources** : 500\$/mois (les revenus du commerce)

✓ **Pièces utilisées** : 2/2

✓ **Pas de place (-1)** : 2 pièces en tout.

✓ **Intrigant (-2)**

✓ **Mobile (4)** : il s'agit d'un grand chariot

✓ **Atelier de brocanteur(2)** : 1 pièce, permet de faire des réparations et de crée des objets communs de faible valeur (jusqu'à 250\$/semaine)

✓ **Chambre (1)** : 1 pièce, 2 lits superposés permettent à 4 personnes de dormir tranquillement





Petit temple

Falor le prêtre décide d'aménager un petit temple à son dieu

- ✓ **Coût** : 5
- ✓ **Rang** : Novice
- ✓ **Mod** : -1
- ✓ **Ressources** : 0\$/mois
- ✓ **Pièces utilisées** : 2/3, il reste une pièce à Falor, qu'il utilise comme lieu de prière et cérémonie.
- ✓ **Pas de ressources (-2)** : Falor ne dépend pas des dons des fidèles.
- ✓ **Focalisation magique (2)** : quand Falor a pu prier à son temple, il commence la journée avec +2PP, il regagne +1PP / heure quand il se repose ou médite dans son temple.
- ✓ **Chambre (1, 1 pièce)** : Falor a ses quartiers derrière l'autel
- ✓ **Membres Fidèles (2) ou gardes (2)** : Falor a recruté 2 assistants bénévoles pour le service il les emmène parfois avec lui / ou leur laisse le soin de défendre le temple
- ✓ **Jardins (2, 1 pièce)** : Falor a un petit jardin dont il s'occupe lui même et qui lui fournit des herbes spéciales et/ou ses repas (jusqu'à 250\$/semaine)

Château ambulante

Hauru le sorcier s'est construit un château ambulante qui lui sert de base

- ✓ **Coût** : 26
- ✓ **Rang** : Vétéran
- ✓ **Mod** : +1
- ✓ **Ressources** : 1000\$/mois (vente de services magiques)
- ✓ **Pièces utilisées** : 5/6
- ✓ **Mobile (4)**
- ✓ **Grand (2) +3 pièces**
- ✓ **Intrigant (-1)**
- ✓ **A l'écart (-2)**
- ✓ **Chambres (1)**
- ✓ **Chambres (1)**
- ✓ **Laboratoire alchimique (atelier) (2)**
- ✓ **Bibliothèque (2)**
- ✓ **Accès sécurisé (2)**
- ✓ **Gardien lié (Calcifer, élémentaire de feu) (3)**
- ✓ **Autres issues** (la porte fait office de téléporteur, un panneau permet de choisir une destination vers 4 grandes villes du pays, Hauru dispose d'une identité et d'un commerce dans chacune des villes) (3+3)
- ✓ **Focalisation magique (2)**
- ✓ **Salle d'entraînement (4)**

La guilde des voleurs déguisée en taverne

✓ **Coût** : 23

✓ **Rang** : Vétéran

✓ **Mod** : +2

✓ **Ressources** : 1500\$/mois

✓ **Pièces utilisées** : 6+1/6+1

✓ **Façade publique (2)** : une taverne «le Merle noir »

✓ **Caché (2)** : la taverne est facile à trouver, mais savoir qu'elle appartient à un membre de la guilde est plus délicat.. Toutes les pièces servant aux activités de la guilde sont interdites au public et verrouillées

✓ **Grand (2)**

✓ **Ordres (-1)**: la guilde prend ses ordres d'un Grand Conseil. Cela leur ouvre aussi occasionnellement l'accès à certaines informations et opportunités intéressantes.

✓ **Réception (2)** : la salle de la taverne, ainsi qu'une salle de torture pour les invités « de choix »

✓ **Chambres (1)** : des chambres confortables pour les membres

✓ **Chambres (1)**

✓ **2 cellules (1)** : toujours utile pour les récalcitrants.

✓ **Gardes (2)** : il s'agit de 2 gros bras qui font office de vendeurs à la taverne

✓ **Ressources supplémentaires (2)**

✓ **Planque (2)**

✓ **Réseau d'espion (2)** : les serveurs et serveuses en forment la base, ainsi que quelques mendiants

✓ **Atelier de faussaire (2)** : 750\$/mois, fausse monnaie et marché noir

✓ **Jardins (2)** : 750\$/mois, nourritures et drogues diverses

✓ **Écuries pour 4 chevaux (1)**

