



De nouvelles machinations

mercredi 1er juin 2005, par [archiviste](#)

Les guildes ont développé toute une série de techniques secrètes, les machinations. La boîte de Guildes en décrit quelques unes....en voici d'autres.

Le porte voix

Effet : Cette machination est particulièrement prisée par les guildes « politiciennes ». Elle permet de se faire entendre par tous les membres d'une Assemblée sans trop forcer sur ses cordes vocales de façon claire et intelligible.

L'utilisateur a juste besoin de parler d'une voix forte, pas de crier.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Porte voix

- Réussite Normale : se fait entendre dans une pièce (exemple banquet)
- Réussite Spéciale : se fait entendre dans une petite assemblée (salle de spectacle, tribune)
- Réussite Critique : se fait entendre dans une grande assemblée (stade, grande place centrale d'une ville)

Parle en foule

Effet : Cette machination permet de parler à une personne à côté de soi, dans une ambiance sonore très forte, et de se faire comprendre (donc pendant une marche militaire, une bataille...).

L'utilisateur n'a pas besoin de crier pour être entendu par son interlocuteur.

En revanche ce dernier doit posséder la machination pour pouvoir répondre de la même façon.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Parle en foule

- Difficulté variable en fonction du bruit environnant

(très bruyant +1 niveau , vacarme assourdissant +3 niveaux).

Rien n'est perdu

Effet : Très prisée par les guildes militaires, cette machination permet d'orienter les discours ou sermons afin de galvaniser les troupes quand tout semble perdu.

Cela se traduit donc par un bonus en discours et en commandement mais uniquement si les chances semblent défavorables pour le parti de l'orateur.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Rien n'est perdu

- Réussite Normale : -1 niveau de difficulté pour commandement et discours
- Réussite Spéciale : -2 niveaux
- Réussite Critique : -3 niveaux

Langage cryptographique

Effet : Propre à chaque guildes, le langage cryptographique est une technique d'encodage des documents écrits.

Seule une personne disposant du même langage pourra le déchiffrer.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Langage cryptographique. Le degré de réussite détermine la difficulté pour quelqu'un n'ayant pas le langage de déchiffrer le code (jet de Rusé + Patois Alphabet)

- Réussite Normale : Difficile
- Réussite Spéciale : Très difficile



- Réussite Critique : Extrême

La petite phrase qui fait mal

Effet : Pour pouvoir utiliser cette machination , il faut étudier sa cible afin de dénicher quelque chose qui l'énerve.

Placée dans une conversation, la petite phrase qui fait mal peut ensuite être utilisée afin de mettre son adversaire mal à l'aise voire même de l'énerver.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + La petite phrase qui fait mal contre un jet de Rusé pour l'adversaire

- Réussite Normale : l'adversaire a un niveau de difficulté de malus à tous ses jets basés sur Charmeur pendant le reste de la rencontre dans ses relations avec le guildien
- Réussite Spéciale : idem avec 2 niveaux
- Réussite Critique : idem avec 3 niveaux

L'archivage

Effet : L'archivage est une technique utilisée par certaines grandes guildes pour ranger et ordonner leurs documents.

Basée sur des abréviations, des codes numériques ou des symboles, l'archivage permet de réduire de moitié le temps de rangement ou de recherche dans les documents de la guilde si celle-ci utilise cette machination .

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Archivage

Manges sans broncher

Effet : Avec l'exploration du Continent et la découverte de nouvelles civilisations et de leurs mets exotiques, il est arrivé bon nombre d'incidents diplomatiques pour cause de « palais incompatibles avec la nourriture locale ».

Cette machination permet tout simplement de passer outre le sens du goût l'espace d'un instant afin d'ingurgiter n'importe quoi sans tourner de l'oeil ou tout recracher.

C'est par contre sans effet contre les problèmes digestifs qui pourraient s'en suivre.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Mange sans broncher

- Réussite Spéciale : le guildien ne sent pas la chaleur de l'aliment en plus du goût
- Réussite Critique : idem et le guildien a l'air d'apprécier

La petite intention

Effet : Corrompre est un art difficile qui est pourtant devenu la spécialité de quelques guildes.

La petite intention repose sur une subtile 'écoute qui permet ensuite de corrompre plus efficacement. Il faut donc disposer d'un temps d'étude suffisant (environ un repas) pour pouvoir identifier le petit pot de vin qui ferait plaisir.

La difficulté du jet est fonction de la connaissance que l'on a de la victime et de sa culture.

En cas de réussite, cela donne un bonus pour corrompre.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Petite intention

- Réussite Normale : bonus d'un niveau pour toute tentative de corruption
- Réussite Spéciale : deux niveaux
- Réussite Critique : trois niveaux

Le masque surpris

Effet : Cette technique reposant sur une grande maîtrise de soi et quelques talents de comédie permet d'avoir l'air complètement surpris alors que ce n'est pas le cas, ce qui peut parfois sauver de situations bien embarrassantes.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Masque surpris. La réussite du masque donne un bonus à tout jet de comédie ou de baratin justifiant de cette surprise.

- Réussite Normale : 1 niveau
- Réussite Spéciale : 2 niveaux
- Réussite Critique : 3 niveaux

Fondre dans la masse



Effet : Cette technique permet d'avoir l'air le plus anodin possible, de ne pas se faire remarquer. Ce n'est pas pareil que de se cacher, c'est juste d'avoir l'air banal.

Bien sûr, la tenue et l'apparence de la personne doivent être en accord avec son intention de ne pas se faire remarquer.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Fondre dans la masse. En termes techniques le seul bonus serait pour la compétence filature en baissant le niveau de difficulté des jets de cette compétence par rapport à la personne suivie.

- Réussite Normale : 1 niveau
- Réussite Spéciale : 2 niveaux
- Réussite Critique : 3 niveaux

Rapport évasif

Effet : Cette machination assez rare est l'une des plus recherchée par les guildes.

Elle consiste tout simplement à « noyer le poisson » dans les récits d'exploration que les guildes doivent établir pour les carnets de routes.

Tout l'intérêt de cette technique est d'omettre volontairement des informations sans réellement les cacher de façon à ce qu'en cas de découverte de ces informations, le rapport ne puisse être remis en cause par dissimulation de faits.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Rapport évasif. En cas de réussite, il sera plus ou moins difficile de trouver les informations cachées mais toutefois relatées dans le rapport. Pour ce faire, le lecteur devra réussir un jet de Rusé + Alphabet dont la difficulté est fonction de la réussite de la machination.

- Réussite Normale : Difficile
- Réussite Spéciale : Très difficile
- Réussite Critique : Extrême

Prana Akhd

Effet : Cette machination aurait été apprise auprès des continentaux. Elle permet à celui qui l'emploie d'utiliser au mieux son temps de repos grâce à une série de gestes très précis à faire avant d'aller

dormir.

Cela permet de dormir « comme un bébé » même à la belle étoile, sur un sol inconfortable ou au milieu des ronflements d'autres aventuriers.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Prana Akhd. Le personnage, s'il réussit, dort comme dans un bon lit douillet. En cas de Réussite Critique, le personnage regagne 1 point de vie durant la nuit.

Bout en train

Effet : Basée sur la connaissance de 1247 ressorts comiques, cette machination permet d'être drôle, tout simplement.

Son emploi augmente les jets sociaux grâce à quelques pointes d'humours venues détendre l'atmosphère.

Il est à noter que l'on évite de faire de l'humour quand les interlocuteurs n'y sont pas du tout réceptifs. Aussi cette machination ne s'utilise que dans certaines circonstances précises ou une bonne blague est bienvenue.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Bout en train. La réussite de cette machination donne un bonus sur tous les jets de charmeur par rapport à l'assemblée qui a écouté les blagues du bout en train.

Ce bonus au niveau de difficulté est fonction du degré de réussite de la machination :

- Réussite Normale : 1 niveau
- Réussite Spéciale : 2 niveaux
- Réussite Critique : 3 niveaux

L'ami du goûter

Effet : Sois ami avec les gosses si tu veux mettre les parents dans ta poche ! Voici la maxime qui pourrait résumer cette machination.

Son principe est simple mais subtil : il consiste en une série de méthodes et de techniques destinées à être bien perçue par les enfants : des jeux, des histoires et tout l'attirail nécessaire pour devenir ami avec les têtes blondes.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Ami du goûter. La réussite de ce jet fait baisser la difficulté



des jets basés sur Charmeur mais uniquement sur les enfants. Ce bonus est fonction de la réussite de la machination.

- Réussite Normale : 1 niveau
- Réussite Spéciale : 2 niveaux
- Réussite Critique : 3 niveaux

Le gentil et le méchant

Effet : Cette machination est un peu particulière car elle ne peut s'employer qu'à deux en même temps. Elle sert à améliorer la persuasion que les personnages pourraient avoir durant un interrogatoire.

Pour cela les 2 guildiens jouent une petite comédie de gentil et méchant interrogateur, l'un protège l'interroge du danger que représente l'autre.

Vielle comme le monde, cette technique lorsqu'elle est bien utilisée s'avère particulièrement efficace.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Le gentil et le méchant... pour les 2 utilisateurs. Le degré de réussite le moins élevé des deux est celui du tandem. Selon ce degré, les duettistes ont des niveaux de difficulté en moins à leurs jets pour interroger la victime de la machination.

- Réussite Normale : 1 niveau
- Réussite Spéciale : 2 niveaux
- Réussite Critique : 3 niveaux

Crache pas le morceau

Effet : Il arrive parfois que de méchantes personnes vous torturent afin de vous arracher une quelconque information. Et il n'est pas toujours évident de ne pas parler, surtout quand les arguments deviennent violents et douloureux. C'est dans cette optique que fut développée la « Crache pas le morceau », une machination qui consiste à résister à la torture.

Basée sur une autohypnose ainsi qu'une discipline physique radicale, cette machination permet d'obtenir des bonus à ses dés lors des résistances à la torture.

Technique : jet d'Art Guildien + 2D6 + Crache pas le morceau. Le degré de réussite de la machination détermine les niveaux de bonus aux jets de Résistant du guildien interrogé.

- Réussite Normale : 1 niveau
- Réussite Spéciale : 2 niveaux
- Réussite Critique : 3 niveaux

P.-S.

Auteur : Leto3

Date de publication : 15/02/99