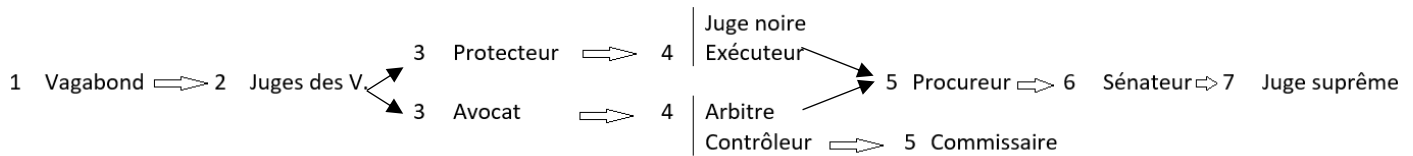


Juges



1-Vagabond

Condition : -

Effet : pendant les premières années, le vagabond reste aux côtés de son mentor (+1 alliés, bonus perdu dès que le vagabond obtient l'examen pour devenir juge des villes)

Équipement : les leçons, livret incluant des exercices d'écriture et de lecture, des notes personnelles sur des délinquants et sur ses expériences, ainsi que des idées de nouvelles lois.

2-Juges des villes

Condition : Int + légendes 4 ; Phy + corps à corps 6 ; Cha + expression 4 ; Cha + considération 4

Effet : le juge des villes peut présider et juger de simples effractions : les crimes capitaux sont réservés aux protecteurs et aux avocats. Il sert essentiellement de garde-fou dans les zones de crise. S'il parvient à incorporer une colonie au sein du protectorat, il peut y devenir le représentant de Justitienne et exiger des impôts. Selon la taille de la colonie, ses ressources s'élèvent à +1 (camp de ferrailleurs) à +4 (ville comptant plusieurs milliers d'habitants).

Équipement : marteau du jugement ; manteau en cuir ; chapeau ; codex

3-Protecteur

Condition : Agi + navigation : 6 ; Int + concentration 6 ou Ins + Pulsions 6 ; Psy + réactivité 6 ; alliés 2

Effet : Les protecteurs forment un groupe assermenté. Ils obtiennent +2 alliés lorsqu'ils s'adressent à d'autres juges qui ont choisi la voie du protecteur. Les protecteurs connaissent chaque coin du protectorat. Ils peuvent se fier à leurs relations dans les bas-fonds quand il s'agit de trouver des délinquants, des informateurs et autre menu fretin (+2 réseau lorsqu'elles sont utilisées à cet effet ; ce bonus ne s'applique pas quand ils doivent trouver des criminels influents comme les corneilles).

Équipement : Mousquet de juge ; +1D munitions par mois ; cheval d'allure.

4-Exécuteur

Condition : Phy + résistance 6 ; Psy + domination 6 ou Cha + commandement 6 ; renommée 3

Effet : Les exécuteurs sont des légendes, célèbres pour leur colère ardente et leur sens du devoir. Mieux vaut éviter de s'attirer leurs foudres (+1 réseau). Au sein du protectorat, ils mangent et dorment gratuitement. Les exécuteurs corrompus obtiennent +2 ressources temporaires pour éviter certaines personnes ou affaires. Dans ce cas, ils risquent d'être remarqué par un commissaire ou un juge noir. Les exécuteurs fidèles au codex peuvent recourir aux alliés d'autres cultes lorsqu'ils se battent contre un ennemi commun.

Équipement : Cheval d'assaut ; +2D munitions par mois

4-Juge noir

Condition : Phy+corps à corps 8 ou Agi + armes à projectiles 8 ; Agi + furtivité 8 ; Psy + ruse 6 ; Autorité 3 ; alliés 3

Effet : Seul Rutgar connaît l'identité du juge noir. Le juge a quitté sa robe et travaille en tant qu'assassin à la solde de Rutgar. Il découvre le monde de l'infamie (+1 secrets).

Équipement : Radio avec fréquence présélectionnée (pour recevoir des missions de Rutgar) ; toute arme de niveau technologique IV avec deux améliorations de niveau 1 ou une amélioration de niveau 2 ; sinon il peut demander aux maîtres de l'acier de Justitienne d'améliorer l'une de ses armes ; +2D munitions par mois.

3-Avocat

Condition : cha + expression 6 ; cha + négociation 6 ; int + légendes 2 ; autorité 2 ; ressources 2

Effet : peut annuler les jugements des protecteurs ou des exécuteurs (+2 autorité lorsqu'il s'adresse à des protecteurs)

Équipement : codex (édition limitée, annotée, agréementée d'un glossaire, confère +2D à Cha + expression lorsqu'il prononce un jugement)

4-Arbitre

Condition : Psy + foi 6 ou Psy + volonté 6 ; Cha + expression 8 ; Autorité 3 ; ressources 4

Effet : les avocats peuvent s'opposer à un protecteur ou à un exécuteur, mais les arbitres sont des montagnes de lois insurmontables. Personne ne connaît mieux le codex que ceux qui ont contribué à en écrire une partie (+3 autorité quand il s'adresse à des protecteurs). La plupart des arbitres, hommes ou femmes, viennent de vieilles familles d'avocats, ou y sont rentrés par mariage. Tant qu'ils n'ont pas scellé un lien avec l'une de ses familles, leur autorité parmi les cercles d'avocats est réduite à 0. Une fois l'union formée, les ressources et les alliés augmentent de 1 de manière permanente.

Équipement : -

4-Contrôleur

Condition : Ins + perception 8 ; Psy+domination 6 ou Cha+négociation 6 ; Alliés 1 ; réseau 2

Effet : le contrôleur travaille sous les ordres du commissaire et l'aide à statuer. Dans de nombreuses villes, il est sous la protection des corneilles... s'il se montre assez prudent.

Équipement : +1D munitions par mois

5-Commissaire

Condition : Psy + domination 10 ou Cha + négociation 10 ; Ins + empathie 6 ; renommée 4 ; réseau 4 ; alliés 2.

Effet : un commissaire n'est rien sans ses informateurs et ses contrôleurs. Ces derniers surveillent des suspects pour son compte et rassemblent des informations. Le commissaire n'a aucune limite : il a libre accès au serveur et utilise les enregistrements des sensoria installés aux quatre coins de Justitienne ainsi que certaines villes du protectorat.

Équipement : +2D munitions par mois

5-Procureur

Condition : occulteur ou médiateur minimum ; il est toujours possible d'emprunter la voie du zéro mais il est impossible de faire marche arrière ; secrets 2 ; Psy + tromperie 6

Effet : les procureurs sont les juges les plus hauts gradés qui se mêlent encore au peuple. Un procureur peut agir indépendamment des décisions des juges, entrer et fouiller chaque maison du protectorat, et requérir la

protection temporaire d'un exécuteur. Il peut envoyer des messages aux citoyens via les enceintes installées par les chroniqueurs à Justitienne et dans les environs de la ville. L'imprimerie de Justitienne produit les mandats et la propagande approuvée par les procureurs avant de les diffuser dans le protectorat.

Équipement : Cheval de jugement ; +3D munitions par mois

6-Sénateur

Condition : Siège libre au sénat des protecteurs ou des avocats, selon l'alignement ; Cha+ expression 10 ; renommée 6 ou ressources 6

Effet : lorsqu'un haut juge devient sénateur, il accomplit des missions de représentation au sein du protectorat et dans les villes alliées comme Cathédrale. Il examine les nouveaux projets de loi et les vote. Les familles d'avocats soutiennent financièrement les sénateurs, qui à leur tour élèvent des arbitres au rang de procureurs ou des procureurs au rang de sénateurs. Si un sénateur consent à cette promotion, ses ressources augmentent de 2 points. Cependant, un jour, ce flot de nominations risque d'éveiller l'intérêt d'un commissaire, ou un juge noir peut recevoir une transmission mentionnant son nom.

Équipement : -

7-Juge suprême

Condition : Archot doit laisser sa place ; renommée 6 ou secrets 6

Effet : tous les juges obéissent aux juges suprêmes. Il est libre d'ignorer les décisions du sénat ; il décide de la guerre et de la paix. Tout le monde cherche à lui plaire (alliés 6).

Équipement : -