

# L'ART ORATOIRE

## REPRÉSENTATION (ART ORATOIRE)

La représentation oratoire est l'art de débattre que cela soit pour défendre un point de vue dans une assemblée, pour amener à un consensus, ou convaincre un jury de son innocence ou contraire de la culpabilité de quelqu'un. On peut même s'en servir pour ternir la réputation d'une personne. Ce procédé suit les règles de la joute verbale classique mais implique d'influencer un public.

## INFLUENCE PUBLIQUE

Pour changer une audience le personnage doit disposer d'au moins 10 minutes.

**DD de Représentation (art oratoire) :** 15 + modificateur de réputation de la cible (s'il y en a une)

**Jet :** 1d20 + mod. de *Représentation (art oratoire)* + mod. de réputation

### Circonstances      Modificateur au DD

L'orateur est déjà mal vu par la foule      +2

L'orateur est détesté par la foule      +4

La cible est déjà mal vue      -2

La cible est déjà insultée par la foule      +4

Le sujet de l'orateur est illégal ou assimilé à de la trahison      +5

L'orateur est un étranger      +2

L'orateur a offert un pot-de-vin à la foule      -1 pour de la nourriture  
-2 pour des pièces de monnaie

Si le personnage réussit à influencer son auditoire il bénéficie de certains avantages selon l'action désirée :

**Appuyer sa réputation :** il bénéficie d'un bonus de +1 à son modificateur de réputation et de crédibilité pour chaque 5 points de réussite au-delà du DD requis.

**Ternir la réputation de l'opposant :** Le même modificateur s'applique mais en malus pour la cible.

Ces effets durent 1d6 jours.

## LE BUT

Le but détermine ce que le personnage désire atteindre comme résultat du débat. Il peut changer quelque chose, une action, une opinion, ou une image.

## Convaincre d'une action

Un plan d'action est un objectif mesurable, avec un objectif défini. Par exemple convaincre un seigneur de vous prêter un bateau en échange d'un pourcentage sur votre gain commercial.

## Changement d'opinion

Faire changer d'avis implique d'affronter une ou plusieurs personnes et tenter de les charmer ou les forcer à envisager une attitude alternative à celle qu'ils occupent actuellement. *Faire changer d'avis* peut fonctionner à la fois sur un individu ou des groupes.

## Modifier une image

*Modifier une image* est un processus dans lequel vous cherchez à changer votre apparence sociale à travers une impressionnante démonstration de grâce sociale, ou de calomnier quelqu'un.

## LE LIEU

Le lieu où un débat a lieu est aussi important que le but du débat, chacun permet d'atteindre des résultats très différents, en fonction de si oui ou non vous affrontez votre cible dans sa résidence privée ou dans la cour du roi. Les débats peuvent avoir lieu dans les arènes privées, semi-privées ou publiques.

## Arène privée

Dans ces conditions, tous les participants se rencontrent dans des circonstances privées et non perturbées, parfois par consentement mutuel. Dans un lieu privé, des tactiques telles que le chantage et les discussions concernant les affaires illégales, criminelles ou de trahison peuvent être discutées plus franchement et, sauf s'ils sont protégés par des gardes privés ou aides de confiance, le

risque de flambée de violence d'un débat qui a mal tourné est minime. La sphère privée est le mieux adapté pour *convaincre d'une action*, donc un bonus de circonstance de +2 s'applique à tous les jets au cours du débat.

Des exemples de domaines privés comprennent l'arrière-salle d'une taverne miteuse, une résidence privée, un entrepôt abandonné ou un espace ouvert sur le jardin à minuit.

## Arène semi-public

L'établissement semi-public est le meilleur endroit pour *faire changer d'opinion* un groupe de personnes mais on peut aussi le *convaincre d'une action*. Dans les situations où vous essayez de modifier un avis sur une question, vous recevez un modificateur de +2 à tous les jets dans le débat.

De tous les domaines, le domaine semi-public est susceptible d'être le plus courant pour les affaires légales. Les deux parties peuvent se trouver plus à l'aise pour répondre dans de telles circonstances, capables de s'entourer d'alliés et des témoins.

Des exemples de domaines semi-publics sont par exemple une taverne ouverte, auberge ou hôtel de ville. Une résidence privée dans laquelle les deux parties apportent un cortège de collaborateurs où les fonctionnaires peuvent également être admissibles. Des lieux comme un marché ou un grand rassemblement social.

## Arène public

Lorsque le personnage souhaite renforcer une opinion ou améliorer son image, il peut le faire devant un large public. Alors que les débats peuvent se faire entre plusieurs groupes, c'est l'opinion du public dans son ensemble qui détermine le gagnant du débat.

Tous les buts sont réalisables dans l'espace public, à condition qu'ils soient quelque chose qui ait de l'intérêt, ou peut être compris par la plus grande foule. *Convaincre d'une action* serait : « Nous devons aller à la guerre contre Zingara ! » Tout un *changement d'opinion* pourrait être, « Le roi doit pardonner Seigneur Rolovincio pour son crime. »

Un personnage qui va devant une audience publique afin d'améliorer son image, son auditoire devient la cible, et il doit convaincre ou impressionner par son image ou calomnier l'image d'un autre.

Des exemples d'espace public : Un marché ouvert, les tribunaux du roi, et tout grand rassemblement social. Là où il y a une foule attentive le personnage reçoit un bonus de circonstances de +2 à tous les jets dans le débat pour *modifier une image*

## CARACTÉRISTIQUES

### Bonus de base à l'attaque en Astuce

Ce modificateur s'ajoute au jet d'*attaque en Astuce*.

Le résultat d'une attaque en astuce représente la puissance et la pertinence d'un argument qui sert à attaquer son opposant. En général il se calcule comme suit :

**1d20 + mod. de Sagesse + mod. de réputation + mod. divers**

### Défense en Esprit

Cette valeur sert à représenter la souplesse d'esprit permettant de se rebondir et se défendre contre des arguments. Cette valeur se calcule comme suit :

**10 + mod. de Charisme + mod. de réputation + mod. divers**

### Crédibilité

Tous les personnages ont une valeur de crédibilité. Elle représente l'image publique, le sang-froid, l'ego du personnage. Lors d'une joute verbale, si la crédibilité d'un personnage tombe à zéro, il a perdu la joute verbale. Cette valeur se calcule comme suit :

**3 + mod. de Charisme + mod. de réputation**



## DÉROULEMENT D'UNE JOUTE VERBALE

### Pré-débat

Appliquez tous les modificateurs liés à l'*Emplacement* et les autres modificateurs divers.

### Action

La partie qui engage la joute fait lance son argument et choisit entre :

- une tactique
- ou une approche directe

S'il décide l'approche simple, il effectue son jet d'attaque en astuce en appliquant les modificateurs de l'approche et d'autres bonus éventuels.

Le résultat doit être supérieur ou égale à la Défense en Esprit (DE) de l'opposant. Si l'argument réussi, la cible encaisse 1 point de dégâts à sa crédibilité, +1 pour chaque 5 points de réussite au-dessus de la défense adverse.

Il y a plusieurs tactiques spécialisés qui peuvent être employés comme « manœuvres » spéciales dans l'arène du débat. Chaque tactique inclue des règles spécifiques à la place des règles standards. Les tactiques requièrent souvent des jets de compétences à la place de l'attaque en astuce et la défense en esprit. Dans ce cas, les jets de compétences se font en opposition au jet de compétence adverse. Les tactiques ont une efficacité immédiate comparée à l'approche simple mais est plus risquée.

### Réussites et échec critiques

Sur un 20 naturel pour un jet d'attaque en astuce, l'attaquant double ses dégâts.

Sur un 1 naturel, l'attaquant laisse une brèche ouverte majeur à son opposant qui bénéficie d'une attaque en astuce d'opportunité.

### Riposte

Dès que l'initiateur a effectué son jet d'attaque, c'est donc à l'opposant de répliquer, en niant ou en accusant son adversaire. Il peut choisir une tactique ou une attaque standard.

### Défaite

Quand un des deux perd tous ses points de crédibilité, il perd le débat.

### Multiplés participants

On choisit un champion. Durant une attaque chaque participant effectue ses jets d'attaque en même temps que les autres contre un DD 10. Pour chaque allié qui réussit, le champion gagne un bonus de +1 pour cette action.

## LES APPROCHES

L'initiateur du débat détermine en premier son approche.

### Assaut impétueux

Le débat commence de manière fracassante prenant à l'improviste la cible en lançant des arguments forts. Une telle approche fonctionne mieux quand un côté est certain de sa position et détient des preuves claires et significatives qui soutiennent ses arguments et dévastent son adversaire. Si l'attaquant a des preuves à l'appui, il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets, jusqu'à la fin de la joute, pour chaque preuve qu'il oppose à son adversaire.

### Habile manipulation

Vous approchez votre opposant en le mettant en confiance pour ensuite le manipuler et lui faire accepter votre position avant qu'il ne s'en rend compte. Tant que vous réussissez à maintenir cette approche vous bénéficiez d'un bonus de +2 pour vos prochains jets jusqu'à la fin de la joute.

Une approche pareille est difficile à réaliser et si vous échouez, l'adversaire prend conscience de la manipulation et sera sur ses gardes (Vous souffrez d'un malus de -2 à tous vos prochains jets jusqu'à la fin de la joute).

### Embuscade

Vous approchez votre opposant de manière apparemment inoffensive, en devenant graduellement de plus en plus agressif et directe. Au début la cible se sent en sécurité elle baisse donc sa garde jusqu'à ce qu'elle soit surprise par une approche agressive soudaine.

Si l'approche est réussie, votre opposant subit un malus de -2 en *Défense en esprit* jusqu'à ce vos intentions deviennent claires (après le premier argument réussi).

### Déclarations audacieuses

C'est une manœuvre commune parmi les orateurs publics de faire des déclarations apparemment scandaleuses dès le début et expliquent ensuite les vrais raisons derrière les mots. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstance de +2 pour les jets d'attaques en astuce dans des débats qui réclament un consensus.

## TACTIQUES DE DÉBAT

### ASSAUT LOGIQUE

**Compétence :** *Bluff* ou *Attaque en astuce* ; Jet de *Volonté*

**Attaque d'opportunité :** Oui

**But :** -

**Description :** Cette action de débat repose sur un ensemble d'hypothèses logiques détournée visant à conduire la cible à admettre sa propre ignorance ou erreurs dans sa position. Si cette tactique réussie, la cible subit un nombre de dégâts à sa *crédibilité* égale à :

**1d3 + mod. de Charisme de l'attaquant**

### CHANTAGE, IMPLICITE

**Compétence :** *Attaque en astuce*

**Attaque d'opportunité :** Oui

**But :** -

**Description :** Cette tactique est faite pour insinuer à son opposant que l'on va révéler un de ses secrets. Si cette tactique réussie, la cible subit un nombre de dégâts à sa *crédibilité* égale à :

**1d3 + mod. de Charisme de l'attaquant**

Des cibles qui n'ont pas de secrets à protéger reçoivent un bonus de +10 à leur *Défense en esprit*. Si l'attaquant ne connaît pas de secrets de sa cible, celle-ci reçoit un bonus de +5.



## CHANTAGE, DIRECT

**Compétence :** *Intimidation* ou *Attaque en astuce*. La défense requiert *bluff* ou *Défense en esprit*.

**Attaque d'opportunité :** Oui

**But :** Quand cette tactique est utilisée, le but de l'agresseur devient immédiatement *Convaincre d'une action*.

**Description :** Comme précédant sauf que le chantage est dit clairement. Si cette tactique est utilisée dans un lieu public ou semi-public l'influence publique passe à « mal vue ». Si cette tactique réussie, la cible subit un nombre de dégâts à sa *crédibilité* égale à :

**1d4 + mod. de Charisme de l'attaquant**

## CORRUPTION

**Compétence :** *Attaque en astuce* ; jet de *volonté* pour la défense

**Attaque d'opportunité :** Oui. Si l'attaque échoue, la cible a droit à une attaque d'opportunité en utilisant une tactique de chantage. En plus, la cible bénéficie d'un secret à opposer pour le chantage.

**But :** Si la tactique échoue, elle peut être retentée en augmentant de 20% la somme. Si la tactique échoue encore, cela veut dire que la cible est incorruptible. Le but doit être soi de *Convaincre d'une action* ou *Changement d'opinion*. Pour ce qui concerne du *changement d'opinion* la somme doit être versée une fois par mois.

**Description :** La corruption est une technique efficace dans la réalisation d'actions et d'objectifs précis, et l'agresseur qui tente cette tactique obtiendra un bonus automatique de +4 à tous les jets sociaux dans la tentative si les deux parties sont déjà engagé dans une forme d'action illégale.

Le pot de vin minimum nécessaire pour cette tactique doit être égal à 10 fois le niveau de

l'adversaire en pièces d'argent. La monnaie change immédiatement à lunas d'or si l'adversaire est noble.

Le personnage qui tente de corrompre peut doubler le montant de base de la corruption pour obtenir un bonus de +2 sur sa tentative de corruption. Il n'y a aucune limite au nombre de fois où il peut le faire.

Une action illégale, criminelle ou clairement dangereuse requiert 5 fois le prix.

Essayer de corrompre un personnage très important comme un membre d'une famille royale requiert 10 fois le prix.

## MENACE PHYSIQUE

**Compétence :** *Intimidation ; Jet de volonté* pour la défense.

**Attaque d'opportunité :** Oui

**But :** Utiliser cette tactique détruit toute chance de réussir un but autre que celui de *Convaincre d'une action*.

**Description :** L'utilisation de cette tactique est une marque de désespoir. La rupture de la convention sociale de toute réunion, il implique l'utilisation de la violence physique après le débat. En cas de succès, cette tactique donne au personnage un bonus de circonstance égal à son modificateur de Force à sa prochaine attaque en astuce durant.

Notez que l'utilisation de cette tactique fait passer le but de l'agresseur à convaincre d'une action quelque soit le conflit.

## LEURRE

**Compétence :** *Diplomatie ; Jet de volonté* pour la défense

**Attaque d'opportunité :** Oui

**But :** -

**Description :** Le personnage essaie de tirer sa cible, en utilisant des mots intelligents et des phrases mielleuses, sur un sujet bien particulier pour essayer de lui faire révéler ses sentiments. Cette attaque n'est pas dangereuse mais donne à l'attaquant des informations qu'il peut manipuler pour les utiliser lors de sa prochaine attaque. La cible perd 1 point de crédibilité et l'attaquant bénéficie d'un bonus égal à son modificateur d'Intelligence à sa prochaine attaque.

Si l'action échoue, la cible se rend compte de la manœuvre et donne de fausses informations à son opposant. La cible bénéficie d'une attaque d'opportunité avec un bonus de circonstance de +2

## RÉAFFIRMER

**Compétence :** *Diplomatie ou Attaque en astuce ; Jet de volonté ou Défense en esprit* pour la défense.

**Attaque d'opportunité :** Oui

**But :** -

**Description :** Cette technique défensive permet au personnage de retrouver de la confiance en lui et de reprendre sa position initiale. Si l'attaque réussie, le personnage regagne 1d4 points de *crédibilité* mais s'il échoue il laisse une ouverture à son adversaire ce qui lui donne un bonus de circonstance de +2 lors de son attaque d'opportunité.

## SÉDUCTION

**Compétence :** *Bluff ou Attaque en astuce ; Jet de Volonté ou Défense en esprit* pour la défense.

**Attaque d'opportunité :** Non

**But :** -

**Description :** Cette tactique implique d'utiliser ses charmes pour embrouiller son opposant. Si cette tactique réussie, la cible subit un nombre de dégâts à sa *crédibilité* égale à :

**1d4 + mod. de Charisme de l'attaquant**