

Pathfinder - Aide de Jeux - Lois et Sanctions

Les communautés se dotent de force et de loi pour faire régner l'ordre et la justice. Les PJs auront tôt ou tard à faire avec. Voici comment gérer ces événements.

Les Forces de l'ordre

Dans un monde fantastique, les patrouilles de gardes ou de miliciens sont fréquentes. A savoir que dans la réalité médiévale c'était tout autre, les patrouilles étaient peu fréquentes. Dans certains cas, les villes peuvent faire appel à des aventuriers et les citoyens pour appréhender les criminels. Le gouvernement peut émettre un Avis de Recherche pour hors la loi contre une personne, affichant des avis dans les lieux publics. Quiconque capture ou tue un hors la loi, a le droit de garder ses biens, et peut gagner en plus une récompense. Des avis peuvent être délivrés a posteriori, si un criminel est appréhendé ou tué lors de la perpétration d'un crime.

La communauté se dote d'un soldat (ou garde) à plein temps par tranche de 100 citoyens (arrondissement à l'entier inférieur). De plus, un milicien ou conscrit pour 20 citoyens peut prendre les armes en quelques heures seulement.

La Justice

La plupart des villes ne font pas usage de chose ressemblant à un procès avec des tribunaux populaires. Les jugements sont supervisés par des magistrats ou des seigneurs locaux, qui ont un pouvoir quasi total (dans les limites du code judiciaire). Certains jugements sont discutés, avec les parties en conflit ou avec leurs avocats présent et les preuves pour que le juge prenne une décision. D'autres sont décidés par interrogation mystique, ou par des épreuves.

- L'épreuve du feu: Le défendeur est jeté sur un bûcher, forcé de marcher sur des charbons, ou autrement exposé à une forte chaleur, sous l'hypothèse que les dieux vont protéger les innocents du mal.
- Épreuve par l'eau: Le défendeur est trempé ou jeté dans l'eau profonde, souvent avec des poids. Encore une fois, l'hypothèse est que les dieux ne permettront pas un innocent se noyer.
- Jugement par Combat: Le défendeur doit combattre un champion choisi de la cour. Le vainqueur est déclaré vainqueur aux yeux des dieux.



Proposition

1) Détermination du Juge/de l'accusation

Soit déjà déterminé ou aléatoirement, généralement tenue par le juge lui-même faisant office de juge et juré:

Crime ou ville	Profession (juge)
Petit	1d6 + 4
Notable	1d8 + 6
Grave	2d6 + 8

2) Détermination de la défense

Avocat	Coût	Compétence
se représenter soi-même	0	dans ce cas on prend son jet de diplomatie)
bidon	5po	diplomatie ou profession faible par exemple +5)
moyen	50po	diplomatie ou profession moyenne par exemple +10)
bon	200po	diplomatie ou profession élevée par exemple +15)
génial	1000po	diplomatie ou profession élevée +20)

3) Disposition initiale du juge

*-1 ligne si camps appartient aux autorités de la ville ou à de haut dignitaire (Minimum 5).

Attitude initiale*	DD	Exemples
Hostile	25	Juge ou ville Maléfique
Inamical	20	Juge ou ville Mauvaise
Indifférent	15	Juge ou ville Neutre
Amicale	10	Juge ou ville Bonne
Serviable	5	Juge ou ville Sainte

Exemple: Dans une ville neutre, la garde présente un prévenu et représente le camps accusateur. Le juge sera plus enclin à pencher en leur faveur, donc les témoins de ce camp auront un DD 10 (-1 ligne) pour leurs tests de Diplomatie.

4) Modificateurs au Procès pour l'accusation et la défense

Preuves	Modif. Diplo.	Exemples
Preuve Négligeable	+1	Rumeurs et ragots
Preuve Faible	+2	Éléments matériels troublants, armes ensanglantées ou produits suspects dont l'accusé ne peut pas justifier l'origine (s'il peut les justifier, passer à +0 à +2 selon ses explications).
Preuve Moyenne	+4	Vous avez du sang sur vous. Vous êtes armés.
Preuve Sérieuse	+6	Flagrant délit, éléments matériels en rapport avec le crime.
Preuve Évidente	+8	La garde vous avait repéré et vous suivait.

Témoins*	Modif. Diplo.	Exemples
Témoins peu crédible	+1	Mendiant, prostitué, criminel...
Témoins classe sociale inférieure	+2	Artisan, commerçant, Employé, pauvre, courtisane...
Témoins classe sociale moyenne	+4	Garde, petite noblesse, Officiels, Maître artisan,...
Témoins classe sociale supérieure	+6	Officier de la garde, Noble, Prêtre ...
Témoins Hautement respectable	+8	Juge, Haut noble, Grand prêtre, ..

* Chaque témoins effectue un test de Diplomatie avec un DD égal à la disposition initiale du juge envers le camps pour lequel il témoigne. En cas de réussite le modificateur approprié est accordé au camp pour lequel le témoin se présente. En cas de Bluff un test opposé à la psychologie (ou profession) du juge es effectué. Si ce dernier est manqué un modificateur négatif de -4 est obtenu quelque soit le résultat du test..

5) Tenus du Procès

Chaque camps présente toutes ses preuves et témoins et fait la somme de ses modificateurs. Ensuite chaque camps fait son test de diplomatie (ou profession) contre un DD égal à la disposition initiale du juge.

- Celui qui a la marge de réussite la plus grande à gagné le procès. S'il la marge est de 5 ou plus une aggravation ou un dédommagement d'un des camps envers l'autre est envisageable.
- En cas d'égalité, un non lieu est déclaré.
- Si aucune des parties ne réussi à convaincre le juge, un acquittement est déclaré.

Les Condamnations

Seules quelques villes font usage de prisons en guise de punition. Dans la plupart des cas, les prisons servent principalement comme lieu pour tenir l'accusé jusqu'à son procès.

- Amendes: Beaucoup de petits délits sont punis d'une amende, d'un montant souvent équivalent à plusieurs fois la valeur des biens volés ou endommagés.
- Travail forcé: Le criminel doit purger envers la ville, la victime de son crime, ou quelque autre puissance une période de plusieurs mois à plusieurs années de travail. Certains doivent servir toute leur vie, devenant en quelque sorte des esclaves.
- Exile: Les citoyens de haut rang reconnus coupables de crimes graves sont souvent exilés de la ville, ou même du royaume.
- Exécution: les crimes graves (ou même des délits mineurs, dans certaines cultures très stricte) sont punis par l'exécution. Les Coupables de la classe supérieure sont décapités, tandis que la plupart des autres sont pendus.

Proposition de condamnations

Condamnations		
Infractions	Peine	Exemples**
Légère	Amende 10pc à 1pa.	Bloquer une rue, tapage, Insultes
Mineure	Amende de 5pa à 10 po Et restitution ou équivalent des biens volés ou endommagés.	Destruction de bien public, petit vol (d'une valeur inférieur à 100 po), bagarre, refus d'obtempérer aux forces de l'ordre.
Moyenne*	Amende de 20 à 100 po ou travaux forcé pour 6 mois à 2 ans ou le double des valeurs volée.	Violence non mortel, bagarre violente, cambriolage.
Sévère	Amende 250 po à 1 000 po, voir exécution ou esclavage.	Violence risquant d'entraîner ou provoquant la mort, Enlèvement.
Majeure	Peine de mort ou exile Saisie des biens pour les personnes de haut rang.	Crime impliquant la sécurité de l'état ou de la ville, tel qu'un incendie criminel, trahison, tuer un haut représentant.

* Généralement les bruts des villes utiliseront le pugilat ou des armes non létales pour ne pas tomber dans le cadre des délits sévères.

** Selon les situations les exemples peuvent être montés ou descendus d'un ou deux niveau (exemple dans une citée violent les destructions de bien sont des délits léger)

Lois sur les armes, armures et sorts

De nombreuses villes adoptent des lois limitant l'utilisation d'armes et de sorts offensifs. Les détails spécifiques peuvent varier au-delà des catégories présentées ici, mais ceux-ci fournissent une base à partir de laquelle travailler. Le MJ doit décider lequel de ceux-ci s'appliquent à sa ville (ou villes), indépendamment de la ville le rang de loi. Utilisez le rang de loi pour déterminer à quel point ces lois sont appliquées et punies. Certaines villes permettent des exceptions à ces lois en cas de légitime défense, mais les systèmes dictatoriaux non.

Lois sur les Armes et Armures

Beaucoup plus fréquentes que les lois liées aux sorts, les lois limitant l'utilisation d'armes existent dans la plupart des communautés et des cultures. Ces lois, bien évidemment, ne s'appliquent pas à la garde de la ville, les soldats ou gardes du corps autorisés des nobles ou d'autres citoyens importants. Il est également possible qu'elles ne s'appliquent pas aux PC, en fonction de la relation entre les personnages avec les autorités locales, mais particulièrement restrictive cultures, toutes les villes où le défaut est "modérée" ou plus sur la liste ci-dessous, pourraient exiger une autorisation spéciale pour transporter de tels équipement.

Législation sur le port des armes et armures

Lois	Description
------	-------------

Aucune	La ville ne limite pas le port d'armes ou le port d'armure (bien que les gens peuvent avoir des problèmes avec la loi si elles utilisent ces armes de manière inappropriée)
--------	---

Laxiste	Toute arme plus grande qu'une arme légère doit être scellé (magiquement lié à son fourreau ou une gaine). Porter une armure lourde dans les rues est inapproprié (-4 aux tests de diplomatie).
---------	--

Modéré	Toutes les armes doivent être scellés. Porter une armure intermédiaire ou lourde dans les rues est inapproprié (-4 aux tests de diplomatie).
--------	--

Stricte	Les armes légères doivent être scellé, aucune autre armes ne peut être portées en public. Porter une armure intermédiaire ou lourde dans les rues est inapproprié (-4 aux tests de diplomatie).
---------	---

Dure	Aucune armes ou armures ne peuvent être portés ou transportés en public.
------	--

Lois sur les sorts

Dans la plupart des villes ne restreignent sorts précisément, au lieu de punir les lanceurs de sorts qui entraînent la mort ou la destruction comme n'importe quel autre malfaiteur serait. Dans certains cas, cependant, le gouvernement adopte des lois pour modérer l'utilisation de sorts comme ils le font pour les armes.

Législation sur l'utilisation des sorts

Lois	Description
------	-------------

Aucune	La ville n'a pas de lois concernant l'utilisation de la magie. (bien que les gens peuvent avoir des problèmes avec la loi, s'ils utilisent des sorts de manière inappropriée)
--------	---

Laxiste	Les sorts destructeurs de zone, tel que les boules de feu, sont interdit, mais les autres sorts sont autorisées.
---------	--

Modéré	L'utilisation de tout sort faisant de dégâts, ou n'importe quel sort qui affecte une autre personne contre sa volonté, est interdit.
--------	--

Stricte	Aucun sort ne peut être lancé en public sans autorisation préalable ou d'un permis spécial.
---------	---

Dure	Aucun sort ne peut être lancés en public, même porter des composant ou un grimoire est illégal.
------	---