

Procès Impérial

Déroulement du procès et plan d'attaque

Selon les lois impériales, il n'y a pas de réelles différences entre un humanoïde ou un animal. De fait, même certains monstres peuvent accéder à la citoyenneté. Ainsi, le procès pourra compter sans problème le cochon au rang des témoins. Évidemment, ses réponses seront soumises à interprétation mais finalement il en va de même des témoignages plus classiques.

Le procès sera patronné par un noble local. Il aura avec lui les autres membres des pouvoirs locaux s'ils décident de participer. S'il est probable que le haut prêtre local viennent s'assurer que tout se passe sans cruauté ni corruption, le seigneur et le licteur ont certainement bien mieux à faire pour occuper leur journée. La séance sera évidemment publique, les citoyens de Fort Ico voulant connaître les rebondissements de l'affaire. La défense ne compte aucun avocat, les choses étant réglées par avance dans leur esprit. Les joueurs peuvent ainsi choisir d'assumer ce rôle ou de n'agir que depuis les ombres.

Concernant l'accusation, leur plan est assez simple. Ne pouvant faire accuser directement le bourgeois, elle cherchera une victime à sacrifier. La cible de la guilde de l'Ombre correspond parfaitement. Il ne vient pas de la cité, n'a aucune attache dans la région et les gardes présents le jour de l'événement en ont déjà fait un coupable. Ainsi, les membres de la famille de la victime chercheront à orienter le procès vers sa pendaison. Le tout en faisant taire les témoins, en déplaçant certaines familles de témoins ou en proposant carrément un marché à la défense. À leurs yeux, seuls les intérêts du bourgeois sont à prendre en compte et il faudra que les joueurs se montrent prudents pour ne pas révéler leurs véritables intentions. En cas de confrontation ouverte, la famille de la victime dispose également d'agents de terrain efficaces. Ils sont capables d'agir au grand jour ou de frapper du plus profond de la nuit.