

Rogue Trader\$

Les personnages sont jeunes traders dans la salle des marchés d'une grande banque, au front office (autrement dit : ils jouent en bourse). Maintenant, ils sont les rois du monde avec leurs téléphones et leurs jolis ordinateurs plein d'écrans !

Création de personnage

Un personnage est défini par 4 attributs : **complicité** (sur 100), **compétence** (sur 100), **reconnaissance** (sur 100) et **autorisation** (en puissances de 10, jusqu'à 10^{10} , soit 10 milliards). Il a aussi un chiffre d'**avoir**, correspondant à l'argent qu'il investit en bourse pour la gloire de son entreprise.

À la création du personnage, choisissez un nom, un sexe, et le nom de la banque dans laquelle travaillent les personnages (Crédit Général, Banque Marseillaise, National Cornish Bank, etc.).

Partagez 150 points entre les trois caractéristiques du personnage. Calculez son **autorisation**, égale à 10^X , X étant égal au dixième de la **reconnaissance**.

Exemple de personnage

Job Kervarrec : complicité 50% compétence 40% reconnaissance 60% autorisation 1.000.000 euros.



Conjoncture

La conjoncture d'une journée est égale à un chiffre allant de -10 à +10. Au commencement de la partie, la conjoncture est à 0 : chaque jour après que chaque joueur ait fait ses investissements (voir plus bas), lancez 1d10. Si la conjoncture est entre 0 et -5, rajoutez-y le résultat du dé. Si elle est entre 0 et +5, soustrayez-en le résultat du dé. Si la conjoncture est inférieure à -5 ou supérieure à +5, elle ne peut varier que d'un point par jour : -1 si le jet est impair, +1 si le jet est pair.

Investissements

Les personnages, chaque jour, peuvent parier un montant d'argent jusqu'à leur **autorisation**.

S'ils réussissent un jet de d100 sous leur **complicité** avec les contrôleurs du Middle ou du Back Office (avec qui ils partagent affinités et cocaïne), alors ils peuvent investir 10 fois plus.

Le personnage fait un pari sur la prochaine conjoncture : sur le fait qu'elle sera positive ou négative, ou sur sa valeur exacte.

Le maître de jeu détermine alors la conjoncture du jour. Si le joueur a gagné son pari : il double sa mise s'il avait parié sur le signe, et il triple sa mise s'il avait parié sur la valeur. Si le joueur a perdu son pari : il perd sa mise s'il avait parié sur le signe, et perd deux fois sa mise s'il avait parié sur la valeur.

Le joueur peut tenter un jet de **compétence**. Une réussite diminue une perte, ou augmente un gain. Un échec empire une perte, ou diminue un gain. L'échelle est $-2X/-X/0/+X/+2X/+3X$.

Pr exemple : La conjoncture est de -8. Job Kervarrec parie que la prochaine conjoncture sera de -7 et mise 10.000.000 euros (après avoir réussi un jet de complicité). Le MJ lance les dés et fait un chiffre impair : la conjoncture tombe à -9. Fichtre, JK vient de perdre 20.000.000 euros.



Dissimulation

Le personnage doit remettre ses gains à sa banque. Il peut planquer ses gains (ou pertes) en réussissant un jet de **complicité** (avec ses copains contrôleurs), de **compétence** (en manipulations comptables) ou de **reconnaissance** (par un boss compréhensif). Deux dissimulations successivement ratées dévoilent les pertes du trader à sa hiérarchie...

Pr exemple : JK réussit un jet de reconnaissance grâce à son sourire qui éblouit sa chef. Il planque -21.000.000 euros dans des pertes « subprimes » : son compte apparaît comme positif à 1.000.000...

Progression

Un personnage qui a réussi à monter le total de ses **avoirs déclarés** à un niveau supérieur à deux fois son **autorisation** peut gagner +1d10 en **reconnaissance** en faisant valoir son expertise.

Alternativement, il peut claquer ses primes dans des matchs de tennis, des beuveries, de la drogue, et gagner +1d10 en **complicité**.

Il peut aussi bosser sérieusement et discrètement, et gagner 1d10 en **compétence**.

Philippe Tromeur, le 12 février 2008