



CODE VESTIMENTAIRE



Certaines situations requièrent des vêtements appropriés. Ces vêtements peuvent avoir un impact sur la façon dont vont réagir les PNJ envers les PJ et sur la capacité du PJ à s'intégrer dans la foule (pour citer des exemples extrêmes, imaginez l'impact que peut avoir le fait de se promener en smoking dans un bidonville, ou inversement d'être en jean au le Casino de Paris). Le Code Vestimentaire aura également un impact sur les filatures (Voir Chapitre : Filature).

Il existe 5 niveaux de Codes Vestimentaires : le Code 0, 1, 2, 3 et 4, les chiffres allant dans le sens croissant du formalisme exigé.

Le but est donc de porter des vêtements appropriés au Code Vestimentaire. Pour que les PJ puissent estimer le Code Vestimentaire d'un lieu, ils doivent réussir :

- un Jet d'Usages Locaux au FD : 3 (5 s'ils ont le Champ d'Expérience Sciences Sociales), afin de déterminer le CV propre à une ville et se balader dans les rues, sans attirer l'attention.
- un Jet de Connaisseur au FD : 3 (5 s'ils ont le Champ d'Expérience Sciences Sociales), afin de déterminer le CV d'un lieu bien précis (ex : un grand restaurant).

Bien sûr, les PJ peuvent aussi faire confiance à leur jugement.

En termes de jeu, il suffit de réaliser l'opération suivante :

Code Vestimentaire de la Situation (CVS) - Code Vestimentaire du Personnage (CVP).

Il faut retenir la valeur absolue du résultat, qu'on appelle le Malus Vestimentaire (MV). Ce MV indique le malus à apporter aux FD des Jets de Charisme, mais, comme indiqué plus haut, aura également une incidence sur les filatures.

Exemple 1 : Le PJ rentre dans un bar miteux (CVS : 0), en smoking (CVP : 4), $0 - 4 = -4$, la valeur absolue est 4, nous avons donc un MV à 4.

Exemple 2 : Le PJ rentre dans un grand restaurant (CVS : 3), en jeans (CVP : 0), $3 - 0 = 3$, la valeur absolue est 3, nous avons donc un MV à 3.

Exemple 3 : Le PJ est habillé en tenue sombre (CV : -1), mais se retrouve par hasard dans le restaurant susmentionné (CVS : 3), $3 - (-1) = 4$, la valeur absolue est 4, CQFD, nous avons donc un MV à 4.

Certains lieux disposent de plusieurs CVS. Par exemple, pour se balader à Paris, la CVS est de : 0, 1 et 2. Cela signifie que vous pouvez porter des vêtements dans ces trois catégories. Si ce n'est pas le cas, le calcul du MV doit se faire avec le CVS le plus proche.

Exemple : Je suis à Paris (CVS : 0, 1, 2) et je porte un costume de marque (CVP : 3), mon MV sera de $3 - 2$ (la valeur la plus proche) = 1. Inversement je porte des vêtements sombres (CV : -1), mon malus sera de $0 - (-1) = 1$.

Description des Vêtements :

Vêtements ayant un CV : 0 – On peut appeler cela le « Casual » ; tout ce qui est jean, t-shirts, pull-over, col roulés etc. Ces vêtements plus amples permettent de diminuer la caractéristique Dis d'une arme de 1.

Vêtements ayant une CV : 1 - On peut appeler cela le « Smart-Casual » ; pantalons en toile, chemises en lin, blazers etc.

Vêtements ayant une CV : 2 – Il s'agit des costumes (ou tailleurs).

Vêtements ayant une CV : 3 – Il s'agit de costumes de grandes marques, taillés sur mesures (ou de tailleurs de grandes marques), mais également des Smokings de location.

Vêtements ayant une CV : 4 – les Smokings et Robes de Soirée. Ces vêtements moins amples augmentent la caractéristique Dis d'une arme de 1.

Vêtements CV : 5 – Comme le dit Vesper Lynd : « There is Dinner Jacket and Dinner Jacket, this one is the latter ». Il s'agit d'un Smoking ou d'une Robe de Soirée, mais d'un niveau supérieur. Ces vêtements moins amples augmentent la caractéristique Dis d'une arme de 1.

Vêtements Sombres : Ce sont des vêtements civils, mais de couleur sombre que les PJ gardent pour l'infiltration. On les considère comme CV : -1, mais un bonus de +1 au Jets de Furtivité effectués la nuit est accordé. Ces vêtements plus amples permettent de diminuer la caractéristique Dis d'une arme de 1.

Note : Les Smokings et Robes Noires permettent également de bénéficier du bonus de +1 aux FD des Jets de Furtivité, mais s'il s'agit d'une séquence d'infiltration, on considèrera les vêtements « ruinés » (cf. plus bas) à l'issue de celle-ci.

Vêtements Commando : Ce sont des vêtements militaires, totalement inappropriés hors contexte. Ils permettent de bénéficier d'un bonus de +2 au FD des Jets de Furtivité. Il y a par ailleurs un (des) holster(s) externe(s) ; les armes ne peuvent être dissimulées, mais si un Jet de Dégainé est nécessaire pour sortir l'arme du holster, ce Jet bénéficie d'un bonus de +1 (à compenser avec le -2 pour les Jets de Dégainé nécessitant de sortir l'arme du holster). Ces vêtements ne peuvent être ruinés (cf. ci-dessous).

Un vêtement sera ruiné :

- Si le PJ subit une BM ou plus avec une arme contondante
- Si le PJ subit une BL ou plus avec une arme non contondante
- Sur décision du MJ en fonction des circonstances. Si le PJ mange des Spaghettis Bolognaise, et paf... il rate son Jet de DEX... je m'égare...

Porter un vêtement ruiné majore la MV de 4.

Règle spéciale sur le sac à mains : Le sac à mains permettent de mieux dissimuler les armes, mais ralentissent le dégainé. Il faut en effet un round complet pour dégainer son arme. En contrepartie, les sacs rendent les armes invisibles à l'œil nu, Les sacs peuvent être casual (pour les Vêtements CV : -1 à 1), ou formels (pour les Vêtements CV : 2 à 5). Il est possible de dissimuler une Arme ayant une Dis de -2 (ou inférieure) dans les sacs casuels, ou une Dis de -4 (ou inférieure) dans les sacs formels. A partir du moment où cette règle est respectée, l'arme sera totalement invisible à l'œil nu (aucun Jet de PER n'est possible). Inutile de préciser qu'il s'agit là d'un accessoire féminin...

Cette nouvelle règle sur le Code Vestimentaire amène deux nouvelles Faiblesses :

- Snobisme.

Le PJ ou PNJ cherchera toujours à porter des vêtements d'un CV au minimum supérieur d'un cran à la CV de la situation. La seule exception étant lorsque le PJ/PNJ a besoin de porter des Vêtements

Sombres ou une Tenue Commando. Le personnage peut ignorer son Snobisme sur un Jet de VOL réussi (le FD est équivalent au MV (calculé sur la CVS – la CVP du vêtement que le personnage souhaite porter). Apporte 100 Points de Génération.

- Rustrie

L'inverse, le PJ ou PNJ cherchera toujours à porter des vêtements d'un CV au minimum inférieur d'un cran à la CV de la situation. La seule exception étant lorsque la CVS est de : 0, le personnage ne cherchera pas à porter des Vêtements ayant une CV plus faible. Le personnage peut ignorer sa Rustrie sur un Jet de VOL réussi (le FD est équivalent au MV (calculé sur la CVS – la CVP du vêtement que le personnage souhaite porter). Apporte 100 Points de Génération.