



LES REACTIONS



Si on est amené à lire le Livre des Règles, les relations entre les PJ et les PNJ sont très compartimentées, ainsi un PNJ Hostile cherchera automatiquement à nuire les PJ. Les relations humaines peuvent être plus complexes... Ainsi un PNJ et un PJ peuvent se détester mais, en même temps être alliés.

Les PNJ se découpent en trois groupes :

Les Alliés

Quelque soit le degré d'affinité, le PNJ est amené à collaborer avec le PJ. En conséquence, le PNJ pourra aider le PJ, si cela permet de faire avancer leur cause commune.

Tout Jet de Persuasion visant à convaincre le PNJ, pour peu que l'objet de la Persuasion ait un lien avec « la cause commune », bénéficie d'un bonus de +2 au FD.

Passionnée : Cela signifie l'Amour quand une idylle est possible entre un PJ et un PNJ, ou une amitié « à la vie, à la mort » quand cette idylle n'est pas possible.

Amicale : Comme son nom l'indique, il s'agit du sentiment équivalent à l'amitié.

Neutre : Le PNJ n'a pas spécialement d'avis sur le PJ, voire il s'en méfie un peu.

Antagoniste : Le PNJ n'aime pas le PJ, il ne l'aidera que si cela permet de faire avancer la cause.

Hostile : Alors là, c'est la haine. Le PNJ n'aidera le PJ que si cela permet de faire avancer la cause (et encore... il faut voir dans quelle mesure le fait de bénéficier de cette aide ne doit pas être soumise à un Jet de VOL du PNJ (en gros, le PNJ doit réussir un Jet de VOL pour faire passer les intérêts de la cause avant l'envie de casser la g... au PJ)). Dans tout autre domaine que la « cause », le PNJ cherchera à nuire au PJ, il se peut même qu'il cherche à entrer au Corps à Corps (à moduler en fonction du PNJ, Money Penny ne se battra jamais avec les PJ....)

Les Neutres

Le PNJ n'est ni un ami, ni un ennemi. Les règles classiques du Livre des Règles s'appliquent. Ces PNJ disposent de Points de Survie et non de Points d'Héroïsme.

Les Ennemis

Le PNJ est dans le camp adverse. Tout Jet de Persuasion visant à convaincre le PNJ bénéficie d'un malus de -2 au FD (-4 pour le faire changer de camp).

Passionnée : Cela signifie l'Amour quand une idylle est possible entre un PJ et un PNJ, ou un profond respect quand cette idylle n'est pas possible.

Amicale : Si les personnages n'étaient pas dans le camp opposé, ils pourraient être amis.

Neutre : « Il n'y a rien de personnel, c'est simplement le Business ». Cette phrase de Sanchez, adressée à Leiter, résume bien la situation.

Antagoniste : A gérer comme Hostile

Hostile : Le PNJ voue une haine sans borne au PJ. Dès qu'il le pourra, ou lorsque ce sera dans son intérêt, il cherchera le combat.

Un premier Jet de Réaction est effectué lors de la rencontre du PJ avec le PNJ (il s'agit de la première impression).

Un Jet de Charisme est nécessaire lorsque le PJ effectue une action susceptible de faire évoluer la relation. Il sera nécessaire d'appliquer des bonus ou des malus en fonction de l'action en question. En tout état de cause si l'action en question est favorable au PJ, la relation ne peut évoluer que dans le bon sens (la relation entre le PJ et les PNJ est Neutre, le PJ lui rend un grand service, quelque soit le résultat du jet de dés, la relation restera, au pire, Neutre) et inversement. Pour cela il suffit d'appliquer le système suivant,

Pour un Jet de Charisme suite à une action favorable au PNJ, si le Jet résulte en :

- Un Echec ou une QR : 4 : La relation reste inchangée
- Une QR : 3 ou une QR : 2 : La relation augmente d'un cran (ex : passe de Neutre à Amicale)
- Une QR : 1 : La relation augmente de deux crans (ex : passe de Neutre à Passionnée)

Pour un Jet de Charisme suite à une action défavorable au PNJ, si le Jet résulte en :

- Un Echec: La relation baisse de deux crans (ex : passe de Neutre à Hostile)
- Une QR : 4 ou une QR : 3 : La relation baisse d'un cran (passe de Neutre à Antagoniste)
- Une QR : 2 ou une QR : 1 : La relation reste inchangée

Encore une fois cette règle est à temporisée, si le PJ incinère la fille d'un PNJ, il n'y aura pas de Jet de Charisme à faire, la Réaction sera automatiquement Hostile. Le MJ peut toujours appliquer son veto, si le jet de dés donne un résultat incohérent par rapport à la situation

Par ailleurs, le fait pour un PNJ de changer de statut (passer de Neutre à Alliés) entraîne un nouveau Jet de Charisme dans ce sens.

Autre point, lors du Jet de Réaction effectuée pour une première rencontre, la Réaction sera au mieux Amicale (à moins qu'une idylle ne soit possible, afin de simuler le coup de foudre), ce n'est qu'un Jet de Charisme lié à une action qui pourra faire passer cette Relation d'Amicale à Passionnée.

Et enfin, les PNJ souffrant d'Attirance pour les Membres du Sexe Opposé sont plus sensible à l'apparence des PJ. Tout Jet de Charisme (y compris la Réaction) effectué sur un PNJ du sexe opposé ayant cette faiblesse doit se voir appliquer les bonus ou malus liés à l'apparence que l'on utilise normalement pour la Séduction.