

DES ALLIÉS PRÉCIEUX : CONTACTS ET FAMILLE

Autour des personnages-joueurs gravitent nombre de personnages non-joueurs. Pour la majorité, il s'agit de créatures plus ou moins hostiles ou tout simplement neutres, souvent des figurants. Mais il y en a qui au contraire accompagnent les PJ, que ce soit depuis la création de ceux-ci ou bien en cours de jeu. Cette aide de jeu est là pour vous donner des pistes d'utilisation et de gestion de ces pnj amicaux.

CE QUE DISENT LES RÈGLES

On distingue deux types de PNJ ouvertement amicaux : ceux venant d'un avantage (compagnon, ange guerrier, guide spirituel) et ceux venant de domaines (contacts et famille).

Les premiers sont considérés comme étant tout le temps aux côtés du personnage avec lequel ils sont en relation, les règles couvrent déjà l'ensemble de ce qu'il y a à savoir à leur sujet, y compris leur évolution ; les seconds, eux, sont totalement indépendants et surtout n'agissent que très ponctuellement, sans compter sur le laconisme les concernant.

CONTACTS

Un point est égal à un contact, c'est à dire une personne connue capable de vous fournir de l'aide et des renseignements. Plusieurs points de Contact peuvent être investis dans une seule personne. L'attention qu'elle vous porte est alors croissante et vous pourrez compter sur davantage de soutien à mesure que vous avez un bon niveau dans ce Domaine...

<i>Niveau</i>	<i>Statut</i>
0	Aucun
1	Un citadin qui colporte les rumeurs
2 – 3	Bourgeois bien informé
4 – 6	Maître de guilde local ou Chevalier
7 – 10	Banquier ou baron
11 – 15	Comte
16 – 21	Duc ou maître espion
22 – 28	Roi

FAMILLE

Un point est égal à un membre dans la cellule familiale. Votre famille est composée de personnes pouvant vous fournir de l'aide et de l'argent. Plusieurs points de Famille peuvent être investis dans une seule personne. L'attention qu'elle vous porte devient alors croissante, et vous pouvez compter sur davantage de soutien à mesure que vous avez un bon niveau dans ce Domaine...

<i>Niveau</i>	<i>Situation</i>
0	Personne
1	Un membre distant
2 – 3	Une personne attentionnée
4 – 6	Une personne attentionnée et influente
7 – 10	Plusieurs personnes prêtes à prendre des risques

Tout cela est bel et bon, mais bien vague. Les compagnons d'avantage tendent à multiplier les jets de dés et ceux de domaine... Eh bien on ne sait pas trop. Qui plus est, pour faire évoluer ces domaines, cela nécessite un travail certain et oblige à donner des services en retour... ces derniers étant généralement plus contraignants pour les personnages-joueurs.

CE QUE L'ON PEUT FAIRE DES RÈGLES

En l'état, c'est entièrement à l'appréciation du meneur de jeu. Un joueur un peu malin saura s'en remettre à un contact de façon à totalement faire dérailler le scénario de son MJ... ce qui, bien souvent, sera plus frustrant qu'autre chose pour ce dernier, même si rebondir dessus devrait être son premier réflexe...

Qui plus est, un joueur peut décider que son personnage, un noble (disposant de l'avantage Noblesse Impériale, avec 5 points en Titre) peut avoir en contact, même lointain, un roi (son cousin, duquel il était proche quand ils étaient enfants)... Mais pas à un niveau Surnaturel 3 – du moins pas à la création du personnage. Alors que cela relève d'un historique fourni, générateur de situations intéressantes pour le jeu, les règles nous empêchent d'en profiter à fond, pour des raisons d'équilibre...

Et puis, si le contact est quelqu'un de puissant, à quel point a-t-il envie de s'impliquer ? Peut être ne peut-il pas le faire, pour des raisons politiques...

Par surcroît, demander de l'aide à un grand personnage peut tout simplement voler la vedette, de par l'amplitude de ses capacités, aux personnages-joueurs... ce qui est loin d'être le concept d'une partie de Cœur de Dréanne : ce sont les personnages qui sont au centre de l'intrigue.

Dans tous les cas, on peut avoir plusieurs contacts distincts, possédant chacun son niveau propre...

FAIRE APPEL À UN AMI

Tout d'abord, il faut communiquer avec le contact choisi, que ce soit de visu ou par un autre moyen (lettre, télépathie, signaux de fumée, esprit messenger...) Ce n'est pas forcément garanti, surtout s'il y a un front de guerre au milieu... et bien sûr, la communication doit se faire dans les deux sens.

Chaque contact possède un niveau chiffré, correspondant à un palier de réussite. **Une fois par partie**, un personnage peut faire appel à ce contact afin que celui-ci lui octroie un service de même niveau, jusqu'à une réussite Particulière au maximum, quand bien même cet ami a des capacités qui lui permettraient de faire mieux – il *ne veut pas* en faire plus (et puis c'est l'histoire des personnages, pas de leurs contacts).

Un contact de niveau Critique pourra intervenir une fois supplémentaire pendant la partie ; chaque palier supplémentaire offrira un coup de pouce de plus.

ET SI ÇA SE PASSAIT MAL ?

À l'instar de la réputation, les domaines peuvent également être négatifs... Un personnage peut donc avoir des ennemis, aussi bien parmi les gens qu'il a cotoyés qu'au sein de sa famille.

Une telle némésis peut faire appel à des sbires à un niveau correspondant à son inimité avec le personnage-joueur. On se réfèrera à l'entrée « Personnages non-joueurs » du bestiaire de Cœur de Dréanne (page 241).

Évidemment, les ennuis provoqués par ces ennemis n'auront de cesse de se suivre et chercher à s'en débarrasser peut tout à fait faire l'objet d'une mini campagne...

Il convient bien évidemment que l'origine de l'hostilité de cet ennemi soit connue.

<i>Ennemi</i>	<i>Sbires</i>
Simple (1 point)	Un PNJ insignifiant par PJ
Normal (2 – 3 points)	Un combattant moyen et quelques insignifiants
Particulier (4 – 6 points)	Groupe de PNJ moyens incluant un sémanticien
Critique (7 – 10 points)	Un combattant majeur et quelques combattants moyens
Surnaturel (11 – 15 points)	Groupe de PNJ majeurs incluant un sémanticien
Surnaturel 2 et plus (16 et au delà)	Une armée complète...

AVANTAGES ET DÉFAUTS

NOUVEAUX AVANTAGES

Avenant (4 points) : les gens font aisément confiance au personnage et ont envie de l'aider. Chacun de ses contacts est considéré comme étant d'un palier supérieur.

Liens du sang (4 points) : la famille du personnage a pour habitude de se soutenir avec une ferveur rare. Chaque membre de sa famille figurant dans le domaine correspondant est considéré comme étant d'un palier supérieur.

NOUVEAUX DÉFAUTS

Mouton noir (4 points) : la famille du personnage le déconsidère, pour une raison ou pour une autre. Quand un parent lui mettra des bâtons dans les roues, il pourra faire appel à des moyens d'un palier supérieur.

Némésis (4 points) : le personnage possède un ennemi intime qui lui en veut au plus haut point. Ce contact est considéré comme étant d'un palier supérieur pour nuire au PJ.