

# BRAVES COMPAGNONS

Un jeune palefrenier demande à devenir l'écuyer de Dame Mathilde, paladine de l'Ordre du Croissant de Lune. Une éclairceuse elfe se propose comme guide pour le groupe dans les versants de la Chaîne des Pics Scintillants. Un riche marchand pris dans une embuscade demande à être accompagné jusqu'à la prochaine ville.

Ces trois exemples parmi des milliers de possibilités différentes illustrent la facilité avec laquelle un groupe de personnages joueurs peut rapidement être accompagné par un ou plusieurs personnages non-joueurs. La question qui se pose à leur rencontre est de savoir à quel point ils sont attachés au groupe, au point de s'impliquer ou se mettre en danger.

Ce supplément de règles optionnelles va vous permettre de facilement mesurer l'attachement et l'affection que le PNJ aura pour le groupe et comment cette mesure peut évoluer avec le temps.

## AFFINITÉ DES PNJ

Cette première partie a pour objectif de définir comment se mesure l'affinité d'un PNJ et les effets que celle-ci aura sur son comportement général.

### MESURER L'AFFINITÉ

L'affinité des PNJ se mesure en niveaux, de 0 à 20 et plus. Chaque tranche de 5 niveaux correspond à un rang. Au minimum, lorsqu'un PNJ rejoint le groupe, son niveau d'affinité est de 1. Nous verrons ci-après comment l'affinité peut être affectée par les actes des PJs.

Le tableau ci-dessous résume l'échelle des rangs :

Niveau	Rang
Niveau 0	Opposition
Niveaux 1 à 5	Cordialité
Niveaux 6 à 10	Camaraderie
Niveaux 11 à 15	Amitié
Niveaux 16 à 20	Fraternité
Niveaux 21 et plus	Loyauté



## AFFINITÉ DE DÉPART

Pour définir le niveau d'affinité auquel un PNJ rejoint un groupe, déterminez les conditions dans lesquelles il se joint aux PJs ainsi que le **bonus d'affinité** du groupe, qui est égal au plus haut bonus de charisme d'un personnage joueur :

Conditions	Niveau
Contrat, mission, objectif	Bonus d'affinité
Reconnaissance, bonne réputation	5 + Moitié du bonus d'affinité
Dette de vie	10 + Moitié du bonus d'affinité
Lien antérieur avec un PJ	Niveau + Bonus de charisme du PJ

*Exemples : Halrek, l'ensorceleur du groupe, a le plus haut bonus de charisme des quatre PJs, +3, ce sera donc le bonus d'affinité du groupe. Shaka est guide et, après une certaine négociation, il est embauché par le groupe pour les guider dans une jungle tropicale millénaire aux dangers multiples. Il n'a pas d'antécédents particuliers avec le groupe, c'est une mission comme une autre pour lui. Son niveau d'affinité est donc égal à 3.*

*De son côté, Isbeth est une jeune prêtresse souffrant de visions cauchemardesques. Elle souhaite rejoindre le lieu de ses visions et demande au groupe de négocier auprès de ses supérieurs pour qu'ils acceptent de l'emmener. Elle fait cette requête auprès de Brie, dont la gentille naïveté touche beaucoup la jeune femme. Il s'avère par ailleurs qu'Isbeth aurait des informations sur le passé de Brie. Son niveau d'affinité est donc égal à 7 (5 + moitié de 3 arrondi au supérieur, 2).*

*Enfin, Daen s'est retrouvée aux prises avec un groupe de goules. Elle est la seule survivante après l'intervention du groupe, l'ensemble de ses précédents compagnons ayant été massacrés. En temps normal, un PNJ comme Daen devrait être particulièrement reconnaissant est avoir un niveau d'affinité de 12 (10 + 2). Mais Daen est plutôt du genre suicidaire ces derniers temps, dès lors la dette qu'elle a envers les PJs n'est pas aussi importante qu'on ne pourrait l'envisager. Elle connaît cependant dans le groupe Magda (+1 en bonus de Charisme). Son niveau d'affinité est donc de 8 (5 + 2 + 1).*

## REPRÉSENTER L'AFFINITÉ

### OPPOSITION

Lorsqu'un PNJ est en opposition, il attendra la première occasion pour se séparer du groupe. Il partira sans demander son reste ni agresser les PJs, sauf à ce qu'il y ait eu un événement gravissime lui portant atteinte physiquement ou moralement.

## CORDIALITÉ

Le PNJ fera ce qu'on lui a demandé ou ce pourquoi il accompagne les PJs et rien de plus. Il reste cordial et courtois, répond aux questions qu'on lui pose sans rentrer dans les détails, se contentant de ce qui est nécessaire selon lui. Lors d'un combat, il agira selon ses prérogatives et ses capacités et ne cherchera pas particulièrement à se mettre en danger. Il peut bien entendu partager ses ressources mais elles auront toujours un coût, monétaire ou moral.

## CAMARADERIE

Le PNJ s'entend bien avec une partie du groupe, sans pour autant qualifier cela d'amitié. Son implication dans l'ensemble des tâches est renforcée. Vous pouvez considérer, s'il ne se met pas en danger en le faisant et si la situation correspond à ses capacités principales, que le PNJ peut avoir recours à l'action Aider de temps en temps.

## AMITIÉ

Le PNJ s'entend bien avec l'ensemble du groupe. Il en fait désormais autant partie que n'importe quel PJ. Il s'implique dans tout ce qu'il peut, y compris les décisions stratégiques. S'il gardait quelques informations pour lui, il sera plus enclin à les divulguer. Son recours à l'action Aider est plus fréquent. En combat, il peut se mettre en danger si le risque encouru peut permettre une résolution plus rapide ou efficace.

**Romance et sexualité** : Vous pouvez envisager un début de flirt entre un PJ et un PNJ au rang d'amitié, si cela correspond à leurs aspirations, orientations et critères d'attraction.

## FRATERNITÉ

Le PNJ entretient une forte relation avec un des PJs. Si ses capacités lui permettent, quelque soit la situation, il cherchera à Aider ce personnage plus particulièrement. Le nombre de PJ auquel le PNJ peut être lié de la sorte est de (niveau d'affinité - 15). Pour les autres personnages, considérez qu'il est encore au rang d'amitié.

**Romance et sexualité** : Vous pouvez envisager un début de romance entre un PJ et un PNJ au rang de fraternité, si cela correspond à leurs aspirations, orientations et critères d'attraction, même si aucun flirt n'avait été entamé au rang précédent.

## CONSEIL DE MAÎTRISE

### GARDER L'INFORMATION OU LA RÉVÉLER

Le niveau d'affinité des PNJs doit-il être connu des joueuses ? C'est une question qu'il est important de vous poser et de poser à votre table car cela peut avoir un effet assez important, notamment sur l'interprétation.

Quand bien même une joueuse affirmerait pouvoir faire la part des choses, il est facile d'envisager que ses choix concernant l'interprétation de son personnage soient influencés par la connaissance de cette information.

## LOYAUTÉ

À la vie à la mort. Son lien avec un des PJ est indéfectible et il est prêt à se sacrifier pour lui. Il n'existe aucune raison autre que la mort ou l'emprisonnement qui empêcherait ce PNJ d'être auprès du personnage auquel il est lié de la sorte. Le nombre de PJs auquel le PNJ peut être lié de la sorte est de (niveau d'affinité - 20). Pour les autres personnages, considérez qu'il reste au rang fraternité.

**Romance et sexualité :** Si les deux personnages ont engagé une romance, les deux personnages peuvent être considérés comme pleinement amoureux l'un de l'autre.

## FAIRE ÉVOLUER L'AFFINITÉ

### GAGNER OU PERDRE UN NIVEAU

De nombreuses actions et interactions peuvent aboutir au gain ou à la perte d'un niveau d'affinité. Aider le PNJ, partager ses ressources, s'intéresser à lui, l'impliquer dans les activités du groupe autrement que ce pour quoi il a rejoint les PJs sont des moyens de faire un gagner un niveau d'affinité.

À l'opposé, refuser de l'aider, dissimuler ostensiblement des informations, ne pas partager ses ressources, se placer en opposition au PNJ sur le plan des objectifs ou des convictions sont des moyens de faire perdre un niveau d'affinité.

Plus le rang du personnage est élevé, plus les moyens de faire gagner ou perdre un niveau doivent être significatifs.

*Exemples : Valui doit malheureusement fuir son campement et suivre le groupe vers un endroit sûr. Elle est plutôt distante et méfiante dans ce contexte particulier. Le soir, les PJs s'intéressent à son histoire et elle leur raconte son passé dans un établissement de jeu d'une grande ville. Onghar, toujours prompt à jouer aux dés, lui propose une partie. Elle gagne un niveau d'affinité.*

*Jedha explique aux PJs les véritables objectifs derrière la mission qu'il leur a confié. Gemini et Chroma ne cachent aucunement leur sentiment d'avoir été floués et se montrent presque insultants. Il perd un niveau d'affinité.*

## CONSEIL DE MAÎTRISE

### X SE SOUVIENDRA DE ÇA

Vous connaissez peut-être cette phrase si vous jouez à des jeux vidéo narratifs comme la série des *The Walking Dead*. Cette phrase symbolise généralement que l'acte du personnage contrôlé par la joueuse a une influence sur l'attitude et l'affection du PNJ pour le PJ.

Vous pouvez éventuellement, à certains moments de vos parties et scénarios, glisser cette phrase pour indiquer que potentiellement ce qui vient de se passer a, ou aura, une influence sur l'affinité du PNJ.

## OPTION - GAGNER OU PERDRE UN RANG

Comme vu page 1, tous les 5 niveaux d'affinité, un personnage évolue change de rang d'affinité. Dans la mesure où ces rangs définissent son attitude globale, changer de rang doit être significatif.

La règle optionnelle que nous vous présentons ici propose d'attester ce changement de rang par un acte suffisamment marquant d'un ou plusieurs PJs amenant à un test de compétence.

S'il s'agit de gagner un niveau pour atteindre un rang supérieur, en cas d'échec au test de compétence, le niveau n'est pas gagné et le PNJ reste à son rang actuel. En revanche, s'il s'agit de perdre un niveau pour atteindre un rang inférieur, en cas de réussite au test de compétence, le niveau n'est pas perdu et le PNJ reste à son rang actuel.

*Exemples : Vathaël a remarqué le jeu de regard de l'elfe Faelyn à son égard. Il avait prévu de jouer une petite ballade pour l'équipage du navire mais, pour réagir, il décide d'inclure à son répertoire plusieurs références à la demoiselle. Actuellement Faelyn est à 10 en affinité. En cas de réussite à son test de Représentations, Vathaël permettrait qu'elle gagne un niveau supplémentaire et atteigne le rang Amitié, et possiblement pouvoir flirter avec elle.*

*Dans un exemple précédent, Jedha perdait un niveau d'affinité à cause de la réaction d'une partie des PJs. Il avait 6 niveaux d'affinité, ce revers est censé le faire basculer au rang Cordialité (niveau 5). Blavi s'interpose et cherche à atténuer la colère de ses camarades. Il effectue un test de Charisme (Persuasion), qu'il réussit. Le niveau n'est pas perdu, Jedha reste au rang Camaraderie.*

## REMERCIEMENTS ET CRÉDITS

Merci à Franck, Gaspard, Guillaume, Sébastien et Simon pour leurs commentaires et corrections.

Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site [The Homebrewery](https://www.thehomebrewery.com/). Illustration de [Tony Foti](#).

Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par *Wizards*.

Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©Wizards of the Coast LLC.