

PREMIÈRE IMPRESSION

La guerrière humaine noble obtient une audience avec la baronne pour négocier son appui dans le combat à venir. L'espion tieffelin cherche à embrouiller le marchand gnome afin d'obtenir une information supplémentaire sur son commanditaire. Le soldat nain joue des muscles devant le prisonnier hobgobelin pour obtenir le lieu de la prochaine embuscade.

Ces différentes situations se traduisent d'ordinaire par une phase d'interprétation puis par un test de compétence liée au Charisme. Cette démarche, et l'ordre dans laquelle elle s'exécute, tend à aller à l'encontre de ce qui se fait pour la plupart des autres situations dans les jeux de la 5e édition.

Mais cela peut s'entendre aussi. Rater un jet d'Athlétisme pour sauter au-dessus d'un précipice n'implique pas un long dialogue entre personnages joueurs et non-joueurs derrière. C'est donc la notion même d'échec sur de tels jets qu'il faut questionner. C'est l'objectif de ce supplément.

TESTS DE PREMIÈRE IMPRESSION

La Première impression est une option dont l'objectif est de déterminer quel regard un PNJ porte sur les personnages avant toute interaction. Le résultat de ces tests de Première impression permettra aux maîtres de jeu d'avoir une meilleure indication sur comment un PNJ va réagir aux discours et comportements des PJs par la suite.

RÉALISER UN TEST DE PREMIÈRE IMPRESSION

RENCONTRE

Lorsqu'un ou plusieurs PJs rencontrent pour la première fois un PNJ déterminé, le MD peut demander à ses joueuses d'effectuer un test de Première impression. Tous les PJs impliqués ne sont pas obligés d'effectuer le test, seulement celui qui mènera la discussion.

Si vous souhaitez utiliser cette règle optionnelle, et si vous faites le parallèle avec une situation aboutissant à un affrontement, considérez le moment pour effectuer ce test comme celui où le MJ demande à effectuer un test d'Initiative.



NATURE DU TEST

Le test de Première impression est un test de compétence basé sur le Charisme. Déterminez l'attitude globale du PJ qui échangera avec le PNJ. Une approche diplomatique demandera un test de Charisme (Persuasion), une volonté de manipuler passera par un test de Charisme (Tromperie) et un comportement brutal et menaçant imposera un test de Charisme (Intimidation).

Une fois l'attitude du PJ déterminé, jetez les dés.

RÉSULTAT DU TEST

Le DD des tests de Première impression est égal à 10 + modificateur de Sagesse du PNJ impliqué.

En cas de réussite, le PNJ aura une attitude positive envers le PJ, et avec le groupe par extension, et répondra positivement à ses requêtes sans qu'il y ait plus besoin de négocier / bluffer / effrayer.

En cas d'échec cependant, cela ne signifie pas que le PJ n'obtiendra rien de son interlocuteur, mais qu'il devra faire montre de solides arguments pour obtenir ce qu'il veut.

EXEMPLE

Le groupe vient de rejoindre la planque d'un comte déchu qui fait actuellement dans le banditisme et aurait des informations sur un convoi dont le contenu intéresse beaucoup les PJs. Le comte ayant une certaine importance dans le scénario, le MJ demande quel personnage échangera principalement.

Le choix se porte sur Gemini, le bâtard aasimar qui a reçu une plutôt bonne éducation. Il aura ici une approche diplomatique, il effectue donc un test de Charisme (Persuasion) en guise de test de Première impression. La difficulté est de 11 (10 + 1, modificateur de Sagesse du comte).

Gemini obtient un joli 15, qui lui assure une discussion apaisée et sans circonvolutions.

TESTS RÉTROACTIFS

Dans de nombreux cas, et notamment via les historiques des PJs, il est possible pour ces derniers de faire intervenir des PNJs de leur cru, qu'ils connaissent d'auparavant mais qui n'ont jamais été encore rencontrés dans le cadre des parties.

Les tests de Première impression rétroactifs vont permettre de déterminer sur quelle note le PJ et le PNJ se sont quittés la dernière fois. Sur une réussite, ils sont en bons termes, il sera aisé de rentrer en contact avec lui et d'obtenir quelque chose.

Au contraire, sur un échec, le PJ et le PNJ se sont quittés en mauvais termes. C'est l'occasion de faire preuve d'imagination pour expliquer l'origine de ce désaccord et pourquoi pas envisager, avant même de le rencontrer, une façon de résoudre le conflit.

REMERCIEMENTS

Merci à Franck, Gaspard, Guillaume, Sébastien et Simon pour leurs commentaires et corrections.
Inspiré du travail de [u/Lucritius12](#)

EXEMPLE

Plus tard, les personnages cherchent à obtenir des informations en ville pour planifier un cambriolage. Vathaël, le barde elfe, propose d'entrer en contact avec un ancien partenaire de crime, Björn.

Le MJ propose de faire un test rétroactif de Première impression. La difficulté est de 9 (10 - 1, modificateur de Sagesse de Björn). Malheureusement, Vathaël obtient 7 à son test de Charisme (Tromperie). Non seulement c'est un échec mais il semblerait qu'il ait essayé d'entourlouper son contact.

Ainsi, le MJ et la personne qui interprète Vathaël vont pouvoir imaginer ce que le personnage a essayé de faire, en quoi ça a échoué et comment il compte obtenir un tête-à-tête avec quelqu'un susceptible de lui en vouloir.

VARIANTES

TESTS DE GROUPE

Vous pouvez envisager d'appliquer la règle sur les tests de compétence de groupe sur les tests de Première impression. Dès lors, le résultat du test s'appliquera au groupe dans son ensemble, sans distinction des intervenants.

DIFFICULTÉ ACTIVE

Vous pouvez choisir de ne pas déterminer le DD du test de Première impression mais plutôt de réaliser un test opposé. Pour cela, le MJ effectue pour le PNJ un test de Sagesse (Perspicacité).

DIFFICULTÉ CONDITIONNELLE

Selon la situation, vous pouvez déterminer que les PJs sont dans une position favorable ou défavorable pour donner une première impression.

Exemples de situations favorables : Les PJs ont accompli une mission pour le PNJ avant de l'avoir rencontré en chair et en os, la réputation des PJs dans la région les précède, un proche du PNJ a été sauvé par les PJs, etc.

Exemples de situations défavorables : les PJs sont les prisonniers du PNJ, les PJs ont nui bon gré, mal gré aux affaires du PNJ, les PJs ont une mauvaise réputation, etc.

EN RECOURANT À LA DIFFICULTÉ PASSIVE

Si le test de Première impression se fait contre un DD fixe, vous pouvez baisser de 5 le DD si le PJ est dans une situation favorable, augmenter de 5 s'il est dans une situation défavorable.

EN RECOURANT À LA DIFFICULTÉ ACTIVE

Si le test de Première impression se fait en opposition, accordez l'avantage ou le désavantage au test de la joueuse suivant si son personnage est dans une situation favorable ou défavorable.

CRÉDITS

Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site [The Homebrewery](#).
Illustration de [Nuro](#).

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.