

## RÈGLES SUR LES INTERACTIONS SOCIALES

ACTION SOCIALE	TALENT	COMPÉTENCE
Mentir	Distraction ( <i>Engaging Banter</i> )	Distraction ( <i>Engaging Banter</i> )*
Convaincre / Marchander	Marchandage ( <i>Haggle</i> )	Marchandage ( <i>Haggle</i> )*
Impressionner	1ère impression ( <i>First Impression</i> )	1ère impression ( <i>First Impression</i> )*
Séduire	--	Séduction ( <i>Seduction</i> )*
Se renseigner	--	Discussion ( <i>Conversation</i> ) ou Corruption ( <i>Bribery</i> )*
Commander	Commandement ( <i>Leadership</i> )	Tactique ( <i>Tactics</i> )*
Analyse psychologique	Empathie ( <i>Empathic sense</i> )	Attribut Charisme
Corrompre	--	Corruption ( <i>Bribery</i> )*

\* Si une personne n'a pas la compétence appropriée, elle utilise son niveau de CHA (pas de moins de -1) par défaut.

Le principe est évidemment de vaincre la défense sociale du PJ/PnJ mais avec une marge de réussite variable selon l'interaction et l'attitude de la cible de l'interaction :

ATTITUDE CIBLE	BUT DE L'INTERACTION SOCIALE			
	PTE FAVEUR	GDE FAVEUR	MENSONGE	PSYCHOLOGIE
Frère de sang	Automatique	Médiocre	Excellent	Médiocre
Loyal	Médiocre	Moyen	Bon	Médiocre
Amical	Moyen	Bon	Moyen	Moyen
Neutre	Bon	Excellent	Moyen	Bon
Inamical	Excellent	Extraordinaire	Moyen	Bon
Hostile	Extraordinaire	--	Moyen	Bon
Ennemi	--	--	Bon	Excellent

SITUATION	MODIFICATEUR
Mentir	
- Mensonge crédible	+2
- Mensonge farfelu	-2
- Demi-vérité	+4
Convaincre	
- Argument pertinent	+2
- Argument pitoyable	-2
Intimider	
- Avantage visible important	+1/avantage
- Désavantage visible	-1/avantage
Séduire	
- Situation matrimoniale favorable	+0
- Situation matrimoniale défavorable	-2
Se renseigner	
- Avantage offert (argent, service...)	+1 ou plus
Commandement	
- Statut hiérarchique favorable	+2
- Statut hiérarchique défavorable	-3
- Situation de crise immédiate	+1
Psychologie	
- Détecter une émotion basique	+0
- Détecter un mensonge particulier	-1
- Ne pas avoir une vue totale sur la cible	-4

**Changement du Talent et de la compétence 1<sup>ère</sup> impression :** Permet de changer l'attitude d'une personne rencontrée la 1<sup>ère</sup> fois en bien (ou en mal). Jet contre la Def. Soc. En cas de réussite, l'attitude du Pnj bouge d'un cran au choix du personnage (durée: différence entre jet et Def soc, en jours pour le talent et en minutes pour la compétence). Ne peut être utilisé en combat pour la compétence.

**Changement du Talent Empathie :** Permet de sentir les émotions d'une personne. Méditation de 3 minutes (sauf tour d'adepte). Disparition du pouvoir de détection à distance. Portée 2m. Concentration du troubadour