



## LES « MÉCHANTS » À FADING SUNS

---

Pour cette nouvelle aide de jeu je me propose de donner un peu plus de « panache » et d'action aux combats Fading Suns. Joueur invétéré des Secrets de la 7<sup>e</sup> Mer je trouve le système de gestion des PNJs excellent. Si vous ne le connaissez pas en voici un petit aperçu suivi de mon adaptation pour Fading Suns.

### ETRE UN PNJ A S7M

---

Les PNJ hostiles sont classés en 4 catégories : Brute, Homme de Main, Scélérat, Vilain. En combat la résistance de chaque PNJ est déterminée par son appartenance à l'une de ces catégories.

Quand un attaquant touche sa cible et qu'elle n'arrive pas à se protéger il lance un jet de dégâts. Les points de dégâts sont comptabilisés en Blessures Légères. Elles se cumulent jusqu'à ce que le personnage subisse une blessure grave. Pour savoir si un personnage subit une blessure grave il doit faire un jet à chaque fois qu'il reçoit une blessure et dont la difficulté est égale au nombre de Blessures Légères qu'il a subit.

- Un **PJ** moyen (avec 2 en Détermination qui représente la résistance aux blessures) peut se prendre 4 Blessures Graves avant de sombrer inconscient, c'est à dire deux fois sa Détermination.
- Une **Brute** est mise hors course dès qu'elle se prend une touche sans qu'elle ait réussi à se défendre. Un personnage peut toucher plusieurs Brutes dans une même action s'il prend des risques pour son jet d'attaque.
- Un **Homme de Main** est éliminé quand il reçoit une Blessure Grave.
- Un **Scélérat** est éliminé quand il reçoit un nombre de Blessures Graves égal à sa Détermination.
- Un **Vilain** est considéré comme un PJ et doit recevoir deux fois sa Détermination en Blessures Graves.

Ce système permet aux PJs, comme dans les films de Capes et d'Epées, d'envoyer valser à tour de bras les simples « soldats du cardinal » pour se concentrer contre un adversaire digne de ce nom. J'aime beaucoup ce principe qui permet de mettre en scène des combats rapides et surtout très épiques dans lesquels les PJs sont de véritables héros de roman.

Voici donc mon adaptation pour Fading Suns.

### ETRE UN PNJ A FADING SUNS

---

Les catégories sont les suivantes : Figurant, Figurant Majeur, Second Rôle, Rôle Principal.

- Un **Figurant** est éliminé dès qu'il est touché. Un personnage peut éliminer un Figurant supplémentaire pour **2** points de victoire à son jet pour toucher.
- Un **Figurant Majeur** est éliminé s'il est blessé.
- Un **Second Rôle** est éliminé dès qu'il reçoit son Endurance en blessures.
- Un **Rôle Principal** est considéré comme un PJ et traité en vertu des règles normales.

Attention cela ne veut pas dire qu'il n'y a que le « méchant de fin de scénario » qui soit un Rôle Principal, il peut n'être qu'un Second Rôle. Les catégories sont juste là à titre indicatif et les PJs peuvent tout à fait tomber sur un groupe de Second Rôle ou n'avoir aucun Rôle Principal comme adversaire.