



L'ART DE LA SEDUCTION

Cette petite aide de jeu se propose de traiter de l'Art de Séduire. Elle est inspirée de ce qui avait été fait pour **James Bond** ainsi que **7° Mer**, et décompose la procédure en plusieurs phases.

PHASE I : L'ACCROCHE

L'objectif du personnage est d'attirer l'attention, engager la conversation, bref faire en sorte que la future victime de son charme ravageur s'intéresse à lui. Plusieurs possibilités s'offrent à lui :

- **L'Eblouir par ses compétences** : en gros il fait le « beau » et essaye d'attirer l'attention de sa dulcinée en réalisant quelque chose. Le PJ doit faire un jet de Extraverti + compétence. C'est un jet complémentaire dont les succès viendront s'ajouter au seuil de réussite de la phase suivante.
- **Engager la conversation** : soit le PJ engage directement la conversation, soit il s'est fait, au préalable remarquer. Le sujet de conversation est important et il dépend souvent d'une compétence. Pour se montrer à la hauteur le PJ doit faire un jet par jour de Passion + Compétence correspondant au sujet et il doit totaliser un nombre de réussites, jour après jour, supérieur ou égal à l'Ego de la cible. Malheureusement son Seuil de Réussite est modifié par la différence entre sa compétence sur le sujet et celle de l'objet de son désir. Pour chaque point supérieur ou inférieur entre les deux compétences il subit un malus de -1.
- **Premiers Rapprochements** : là c'est le charme qui entre en jeu tout simplement. Mais attention le PJ doit toujours être sur la même longueur d'onde que sa dulcinée. Il doit choisir le couple de caractéristique d'Esprit sur lequel il va jouer (Extraverti / Introverti, Passion / Calme, Foi / Ego). Puis il choisit le domaine dans lequel il « attaque ». Par exemple il peut se montrer très passionné (Passion) ou plus réservé (Calme), etc... Il doit totaliser un nombre de points de victoire supérieur ou égal à la caractéristique de sa dulcinée qu'il a choisie pour « tenter le coup ». Mais la caractéristique opposée agit comme un malus sur son seuil de réussite. Ainsi il jette « Caractéristique d'Esprit + Charme - Caractéristique d'Esprit opposée de sa dulcinée ».

Attention : en cas d'échec critique (maladresse), tout est fichu et il doit repartir à zéro. De plus s'il échoue un nombre de fois consécutif égal à l'Ego de sa dulcinée celle-ci le repousse car le PJ commence à l'ennuyer.

Une fois ces phases réussies

PHASE II : LA ROMANCE

A partir de là des liens étroits ont commencé à unir les deux personnages et chacun gagne l'Atout/Handicap suivant : **Romance** à 1 point. C'est à la fois un atout et un handicap. Atout parce que chacun pourra aider l'autre en cas de nécessité, handicap parce que c'est l'équivalent de « **Protégé** » c'est à dire que l'autre est une faiblesse du PJ pour ses ennemis.

L'objectif est d'amener la **Romance** à 5 points. Et pour cela il ne suffit plus de sourire ou parler il faut agir. A chaque fois que le personnage fera un acte en faveur de l'autre il gagnera des points de **Romance**, mais à chaque fois que l'autre subira une déception à cause du personnage il perdra des points. Si, par malheur, **Romance** passe à 0 ou moins alors le personnage se retrouve dans la situation **Premiers Rapprochements** au début de celle-ci. De plus chaque point de Romance négatif entraîne un malus à ses seuils de réussite.

Voici quelques actes positifs et négatifs. Cette liste n'est qu'indicative et vous êtes libres de la modifier et l'adapter.

Courtoisies et attentions classiques (resto, fleurs, cadeaux, etc...)	+1 pt / semaine
Aider sa dulcinée à se sortir d'un problème mineur.	+1 pt
Aider sa dulcinée à se sortir d'un problème majeur.	+2 pts
Sauver la vie de sa dulcinée en risquant la sienne.	+3 pts
Négliger sa dulcinée (« <i>Tu as oublié ce que je portais le jour de notre rencontre ?</i> »)	-1 pt / semaine
Causer un problème mineur	-1 pt
Causer un problème majeur	-2 pts
Faire risquer la vie de sa dulcinée intentionnellement, la blesser, etc...	-3 pts

Une fois que les 5 points de **Romance** sont atteints non seulement le personnage gagne un **Allié** d'une valeur correspondante au coût d'achat dans les règles. Mais en plus le MJ peut augmenter l'importance des services pouvant être rendus par cet **Allié** qui est plus qu'un ami.

Maintenant attention la Romance est toujours là. Si elle passe sous 1 alors tout est à recommencer.