

Compagnie

Supplément gratuit 3

Les Compagnies sont décrites dans le Livre de Base page 144. Voici comment les intégrer à vos parties en termes de règles. La Compagnie est un regroupement de Réofs qui travaillent souvent ensemble et qui se connaissent donc bien.

Une compagnie peut accueillir un maximum de dix membres.

Note : En plus des bienfaits de la compagnie pour un groupe, cette dernière peut présenter l'avantage de consolider des campagnes avec une structure commune, et c'est l'idéal lorsque vous avez un joueur occasionnel à intégrer au dernier moment (hop ce sera le novice !) etc.

Le but d'une compagnie

La Compagnie a pour but de réunir les personnages des joueurs d'une même table dans une structure qui les fédère. Dans l'absolu, c'est la finalité pour des Réofs qui restent souvent ensemble... Mais le MJ se rendra vite compte que certains personnages poseront des problèmes au sein d'une Compagnie. Cela peut rajouter de l'ambiance à la table, ou lancer le groupe sur de nouveaux scénarii.

Le MJ peut également décider que le rôle de Leader de la Compagnie sera tenu par un PNJ si aucun joueur ne se porte volontaire (ou au contraire si tous le font...)

Créer une compagnie

Le personnage qui crée une compagnie doit payer 20 points d'Expérience ou 40 points d'Historique. Il en devient le leader, responsable juridique du groupe. C'est généralement le chef du groupe, bien que ce ne soit pas obligatoire.

Promotion

Seul le Leader peut promouvoir une personne au grade de Vétéran, puis au grade d'Officier. C'est également le seul à pouvoir nommer un Membre et à le laisser prendre sa place de Leader. Ce nouveau Leader n'aura pas à payer un surcoût d'Expérience. L'ancien Leader devient un Officier.

Le Leader peut rétrograder une personne au rang de Vétéran (ce dernier pourra redevenir Officier sans coût d'Expérience, dès que le Leader lui redonnera une promotion).

Le Leader peut bannir une personne de la Compagnie : le banni ne fait plus partie de la Compagnie et en perd les Avantages. S'il désire revenir dans la Compagnie, il devra être accepté par le Leader et repayer les points d'Expérience.

Devenir Novice

Le Novice est un PJ ou un PNJ de passage pour une soirée (ou vaguement plus) et qui veut faire partie de la Compagnie pendant

Grade des Membres de la compagnie

Grade	Historique	Expérience	Informations	RS
Novice	Gratuit (sur acceptation du Leader)	Gratuit (sur acceptation du Leader)	Comme Vétéran sans Expérience, c'est une sorte de période d'essai.	1
Vétéran	10 pts d'Historique (sur acceptation du Leader)	5 pts d'Expérience (sur acceptation du Leader)	A accès aux Avantages mais pas au compte en banque.	1
Officier	5 pts d'Expérience (sur acceptation du Leader)	5 pts d'Expérience (sur acceptation du Leader)	A accès aux Avantages et au compte en banque.	2
Leader	40 pts d'Historique	20 pts d'Expérience	A accès aux Avantages, au compte en banque et il est le responsable juridique. C'est le chef de la Compagnie.	3

quelque temps, sans pour autant bénéficier de tous les Avantages et sans dépenser d'Expérience. Le chef de compagnie (ou le MJ) décide qui fait partie de la compagnie comme Membre temporaire.

Devenir Vétéran

Le personnage doit acheter l'Avantage Vétéran avec de l'Expérience ou de l'Historique et doit avoir l'accord du Leader. Certains personnages resteront toujours Vétéran, car ils n'ont pas la confiance totale de leur Leader, qui les empêche ainsi d'avoir accès au coffre de la Compagnie... Par contre ils ont accès à de nombreux Avantages.

Devenir Officier

Il faut être Vétéran et acheter l'Avantage Officier avec de l'Expérience ou de l'Historique, mais surtout il faut que le Leader soit d'accord pour qu'un Vétéran passe le grade d'Officier. Sinon ce dernier restera Vétéran et ne pourra pas dépenser son Expérience dans cet Avantage. Le Vétéran demande d'abord à son Leader s'il peut monter de niveau et ensuite il dépense les points d'Expérience.

Absence du Leader

Si pendant une soirée le Leader n'est pas là, un joueur Officier peut prendre sa place et devenir Leader pour la soirée. Idéalement, le Leader devrait au préalable désigner un suppléant (sinon, c'est au MJ de trancher).

Changer de Compagnie

Quand un personnage veut changer de compagnie, il perd les Avantages de l'ancienne et le personnage doit repayer les points d'Expérience demandés. Un personnage ne peut pas faire partie de plusieurs Compagnies.

Avantages

Leur accessibilité est possible (gratuitement) en fonction du grade dans une Compagnie. Si un des grades n'est pas compris dans l'Avantage, il en est exclu des effets de jeu.

Avantages pour : Novice, Vétéran, Officier et leader

● Férocité

Seul le Leader peut déclencher ce pouvoir pour 10 points de Stress (Action Gratuite). Pendant 2 Tours, les Dégâts infligés par les membres de la Compagnie sont augmentés par rapport au Niveau de Stratégie du Leader.

- Niveau de Compétence à 5 : Dégâts +1
- Niveau de Compétence à 7 : Dégâts +2
- Niveau de Compétence à 9 : Dégâts +3
- Niveau de Compétence à 11 : Dégâts +4
- Niveau de Compétence à 13 : Dégâts +5
- Niveau de Compétence à 14 : Dégâts +6
- Niveau de Compétence à 16 : Dégâts +7
- Niveau de Compétence à 18 : Dégâts +8
- Niveau de Compétence à 19 : Dégâts +9
- Niveau de Compétence à 20 ou plus : Dégâts +10

● Esprit de groupe

Une fois par jour, le Leader peut utiliser Esprit de groupe (Action Gratuite), cela a pour effet de réduire de moitié les points de Stress de tous les membres de la Compagnie.

Avantages pour : Vétéran, Officier et Leader

● Héraldique

La Compagnie doit avoir un blason et un nom, ce qui permet de l'identifier.

La Compagnie a une Gloire et une Renommée propre, comme s'il s'agissait d'une personne. Une fiche de Compagnie sera proposée en bas de page.

La Gloire initiale d'une Compagnie est égale à la Gloire du Leader au moment de la création. Par la suite, elle évoluera indépendamment. La Renommée initiale de la Compagnie est égale à la moyenne de la renommée de ses membres. Par la suite, elle évoluera indépendamment. Si les membres d'une Compagnie portent un signe distinctif, ils sont reconnus comme faisant partie de cette Compagnie. C'est intéressant pour les personnages qui font partie d'une Compagnie glorieuse. Cela permet à des brigands de se faire oublier en se présentant sous le couvert de leur Compagnie.

La Compagnie peut gagner et perdre de la Gloire comme un personnage, le MJ pourra modifier la Gloire en fonction des actions collectives ou individuelles de ses membres.

● Entraide

A/ Les membres de la Compagnie peuvent se partager des points d'Expérience à la fin de la séance. Cela permet de les répartir équitablement, d'aider les nouveaux joueurs, ou de permettre à un joueur d'accéder à un Avantage coûteux, mais essentiel pour la suite de l'aventure.

B/ La Compagnie peut gagner de 0 à 5 points d'Expérience par Scénario, sur l'appréciation du MJ. Les points peuvent être donnés à un des membres par vote de tous les membres.

0 point : La Compagnie n'a pas eu d'importance dans le scénario, les membres de la Compagnie ne s'entendent pas.

2 points : La Compagnie a vaguement servi. Les membres de la Compagnie sont plus ou moins d'accord et ont fait des actions dans le même sens.

5 points : la Compagnie était au cœur de l'aventure. Les membres se sont montrés soudés, sans la moindre accroche.

Cet Avantage ne devrait pas être accepté si chaque joueur crée une Compagnie de son côté dans le but de récupérer des points d'Expérience.

● Gestion du Stress

Les membres de la Compagnie peuvent au début du Tour (avant le jet d'Initiative) se donner des points de Stress, afin d'équilibrer le taux de Stress. Chaque personnage peut donner jusqu'à 5 points par Tour aux membres du groupe qu'il souhaite. On ne peut pas partager les points sur plusieurs personnages. Si le joueur refuse les points, le transfert n'a pas lieu. Cet échange de point est impossible avec un personnage Asocial. Si un joueur refuse, il est possible de se tourner vers quelqu'un d'autre pour faire l'échange. Si un joueur veut faire un échange avec un PNJ, c'est au MJ de faire le choix, il est libre de refuser.

● Focus

Gratuitement (sans Action), un membre de la Compagnie peut indiquer une cible ou une action simple à accomplir (attaquer, fuir, courir, se mettre à couvert, etc.) sans que les personnes extérieures à la Compagnie ne puissent comprendre l'ordre donné.

De plus, les personnages ont un Bonus de +1 en Vigilance (ou Recherche) par membre de la Compagnie situé à moins de 3 m d'eux.

● Ralliement

Une fois par jour (Action Gratuite), le Leader peut lancer un cri de ralliement, ce qui a pour effet de stopper net tous les membres de la Compagnie en train de fuir. De plus, cela redonne 5 Points de Vie et supprime 5 points de Stress à chacun des membres. Si le Leader est en fuite, il ne peut pas utiliser cet Avantage.

● Augmentation du gain

Chaque membre de la Compagnie voit son salaire, sa prime, la prime de la Compagnie (ou autre forme de rémunération) augmenté de 10% si le contrat est passé via la Compagnie et en la présence du Leader.

Avantage pour : Officier et Leader

● Banque

La Compagnie a un compte en banque propre, les Officiers et le Leader ont accès au coffre (leurs identités sont connues). Il existe un livre de compte disponible dans toutes les banques, sur simple demande du Leader ou d'un Officier. Ce livre contient toutes les transactions du compte. Il est possible de voir si quelqu'un vole de l'argent, mais il est également possible de savoir qui en dépose. Banque : page 271 du Livre de base.

Nom de la Compagnie

Renommée

Quartier d'origine _____ +6
 Ville d'origine _____ +4
 Pays d'origine _____ +2

Gloire de départ _____ %

Gloire actuelle _____ %

Compte en banque _____ Hélias

Expérience Total _____

Leader _____

Officier _____

Vétéran _____

Novice _____

Blason