

MONTAGE ALTERNATIF

Règles Optionnelles pour NEXUS-6

Fonctions Secondaires

De nombreux Répliants Nexus-6 possèdent, en plus de leur Fonction principale, une Fonction secondaire. A la création de personnage, le joueur pourra choisir une des deux Fonctions secondaires associées à la Fonction principale du Répliant :

Fonction Principale	Fonctions Secondaires
Assassin	Combat ou Plaisir
Combat	Assassin ou Ouvrier
Ouvrier	Combat ou Technicien
Plaisir	Assassin ou Service
Service	Plaisir ou Technicien
Technicien	Ouvrier ou Service

Si le joueur préfère recourir au hasard, il lui suffit de lancer un dé : un résultat de 1 à 3 indique la première Fonction listée, un résultat de 4 à 6 indique la seconde Fonction listée.

En pratique, le choix de cette Fonction secondaire influera surtout sur le vécu que le joueur pourra attribuer à son personnage. En termes de jeu, la Fonction secondaire d'un Répliant pourra également influencer la façon dont le joueur répartira les 3 points de bonus de composantes du personnage, sans qu'il soit nécessaire d'appliquer une règle stricte. Chaque Fonction secondaire peut ainsi être associée à une composante particulière :

Fonction Secondaire	Composante Associée
Assassin	Agilité
Combat	Force
Ouvrier	Force
Plaisir	Agilité
Service	Intelligence
Technicien	Intelligence

Si le meneur de jeu l'estime nécessaire, un joueur pourra être obligé d'attribuer au moins 1 de ses 3 points de bonus à la composante associée à la Fonction secondaire du personnage. Un joueur ayant déjà créé son personnage pourra déterminer sa Fonction secondaire de façon rétroactive, en se basant sur la répartition préalable de ses points de bonus ou sur le vécu qu'il a attribué au Répliant.

Exemple : Debbie et Hugo

Prenons l'exemple des deux Répliants-types présentés à la page 13 des règles de NEXUS-6 : Debbie et Hugo. Debbie a été conçue comme un modèle de Plaisir. Sa Fonction secondaire pourrait donc être Assassin ou Service : ses points de bonus ayant été répartis entre l'Agilité, la Perception et l'Intelligence, chacune de ces deux Fonctions est donc possible – le choix est donc laissé au joueur, en fonction de la façon dont il perçoit le parcours de Debbie. Dans le cas d'Hugo, sa Fonction principale d'Ouvrier pourrait lui donner une Fonction secondaire de Combat ou de Technicien ; ses points de bonus ayant été répartis entre la Force (+2) et la Perception (+1), sa Fonction secondaire ne peut être que le Combat. Comme beaucoup de Répliants Ouvriers, Hugo aurait donc pu être utilisé comme combattant dans des opérations militaires – une situation qui ne s'est peut-être jamais présentée au cours de son unique année de vie passée.

Oppositions Actives

Le système de jeu de NEXUS-6 traite les oppositions entre personnages (voir p XX) selon les mêmes règles que n'importe quelle autre situation faisant appel aux composantes. Si le meneur de jeu le souhaite, il pourra leur appliquer la règle optionnelle suivante afin d'ajouter une touche supplémentaire de hasard aux situations opposant des personnages de force égale, c'est-à-dire possédant la même valeur dans la composante utilisée.

Lorsqu'un personnage est confronté à un adversaire et que leurs valeurs de composantes sont égales, on pourra lancer un dé pour chacun d'eux (et non pas simplement pour le personnage-joueur) : l'opposition tourne alors à l'avantage du personnage ayant tiré le résultat le plus élevé. En cas d'égalité, la situation reste incertaine ; si les circonstances s'y prêtent, le statu quo pourra être brisé par un nouveau jet de dé.

Cette option n'affecte que les situations d'incertitude, liées à une égalité de composantes et nécessitant l'intervention du hasard (jet de dé). Dans tous les autres cas, la victoire revient toujours à la valeur de composante la plus élevée, sans jet de dé.

Bon jeu – et beaux rêves de moutons électriques.

Olivier Legrand (Septembre 2018)