

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.

LE COURTISAN

Une nouvelle classe de personnage officielle proposée par Ludovic SCHURR avec les précieux conseils de François BOUVRAIN

Relecture : François Bouvrain, Sébastien Boudaud, Eric Dubourg, Emmanuel Luc

Illustrations : Brian Williams, Rich Longmore



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net
Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :
www.loup-solitaire.fr

LOUP SOLITAIRE



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.
Copyright © 2006-2009 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

LE COURTISAN

Il est bien difficile pour un homme ou une femme désargentés, fussent-ils de noble ascendance, de s'élever dans les sociétés du Sommerlund, de Vassagonie ou de Durenor par leurs propres moyens.



Même quand cette ascension sociale est réussie, il faut encore compter avec les jalousies, cabales, et complots de ce nid de vipères que l'on appelle « la Cour ».

Néanmoins, qu'elle soit due à leur industrie ou à leur naissance, l'appartenance des Courtisans à la haute société leur ouvre, si tant est qu'ils parviennent à les saisir, des opportunités auxquelles les gens du commun ne sauraient prétendre.

Aménité et empathie sont les principales qualités du Courtisan qui, quel que soit son milieu d'origine, tire avantage de son charme naturel, de ses facilités sociales, afin d'acquérir et concéder des faveurs, et ainsi s'élever par lui-même et se maintenir bien en vue à la Cour et dans la très haute société.

Cette élévation sociale, bien entendu, ne peut se faire sans une certaine dose d'hypocrisie, et implique parfois de recourir à quelques expédients malséants ou dont la moralité apparaît discutable. Ainsi, flagorneries, complots, et trahisons ne sont pour le Courtisan que des instruments parmi d'autres à mettre au service de son ambition.

Expert du comportement humain et des intrigues de Cour, le Courtisan manipule et influence ses interlocuteurs dans le sens qui lui est le plus favorable, afin d'entrer, et de demeurer, dans les bonnes grâces des puissants et de vivre à leurs crochets.

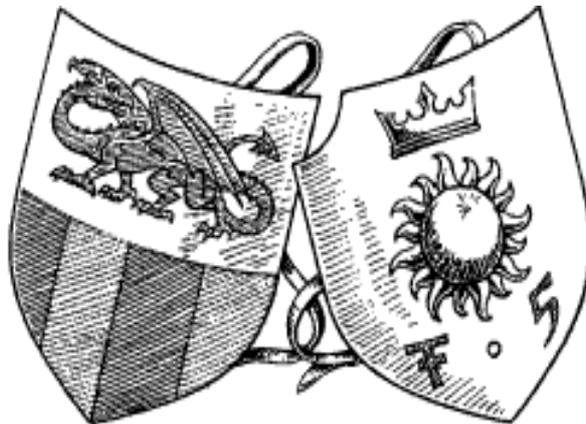
Aventures. Le Courtisan sait user de son entregent pour se rendre indispensable au prince auquel il s'est attaché. On le rencontre souvent en qualité d'ambassadeur officieux mais aussi comme conseiller, confident, ou encore espion ou informateur, menant une vie dangereuse faite de rendez-vous secrets et de coups de poignards. En réalité, peu importe au Courtisan d'accomplir une tâche plutôt qu'une autre, tant qu'elle lui permet de se grandir aux yeux des puissants et de flatter leur vanité.

Profil. Les Courtisans, souvent issus de la noblesse ou se prétendant tels, vivent aux dépens des puissants de ce monde et ne s'embarrassent pas de scrupules. Ambitieux et opportuniste, le Courtisan aguerri est vif, subtil, spirituel, flatteur, capable de toutes les fourberies pour peu qu'il y trouve quelque intérêt, mais sait aussi susciter la loyauté de ses hommes, et se constituer des réseaux de clientèle et d'informateurs.

Religion. Toutes les situations sont possibles. Les Courtisans sont rarement très religieux, bien que la plupart conservent officiellement la religion dans laquelle ils ont été éduqués. Parmi les Courtisanes, beaucoup se réclament du principe féminin représenté par la déesse Ishir, tandis que d'autres, souvent celles qui ont développé l'Entregent du Charme Léthal, servent la déesse Karaushnith et lui dédient leurs victimes.

Antécédents. L'immense majorité des Courtisans est constituée d'enfants de la noblesse qui n'ont pas la perspective d'hériter de la fortune familiale, que ce soit en raison de leur ordre de naissance (cadets ou benjamins), de leur bâtardise, ou de la volonté paternelle, et qui cependant n'ont voulu ni déroger, ni entrer dans une carrière ecclésiastique. Parmi les autres Courtisans, nombre sont des roturiers qui veulent se donner des airs, prétendent entrer à la Cour et essaient de bénéficier des faveurs des souverains et pairs du royaume.

Autres classes. La plupart des Courtisans n'a aucune difficulté à s'associer avec toute autre classe. Dès lors que ses compagnons peuvent servir son élévation d'une manière ou d'une autre, alors le Courtisan tolérera leur présence de la meilleure grâce, ne tarissant pas de flatteries et de prévenance afin de se les attacher. Le Courtisan apprécie particulièrement les personnages appartenant à des classes issues de ou rattachées d'une manière ou d'une autre à la noblesse, telles que les Chevaliers du Royaume du Sommerlund ou d'ailleurs, les Seigneurs Kai, ou encore les Sages de Lyris.



Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux Courtisans.

Richesse de départ. 1d6 x 20 pièces de la plus haute dénomination de la contrée d'origine du personnage.

Caractéristiques. Il n'est pas bien surprenant que le Courtisan, en tant qu'expert des manigances et de l'intrigue, favorise le Charisme à tout autre caractéristique. Nombre des aptitudes du Courtisan dépendent en outre du Charisme. La caractéristique Sagesse est également particulièrement importante pour le Courtisan, car elle l'aide à cerner ses interlocuteurs, et à dénouer l'écheveau des machinations de ses rivaux.

Dé d'Endurance : d6.

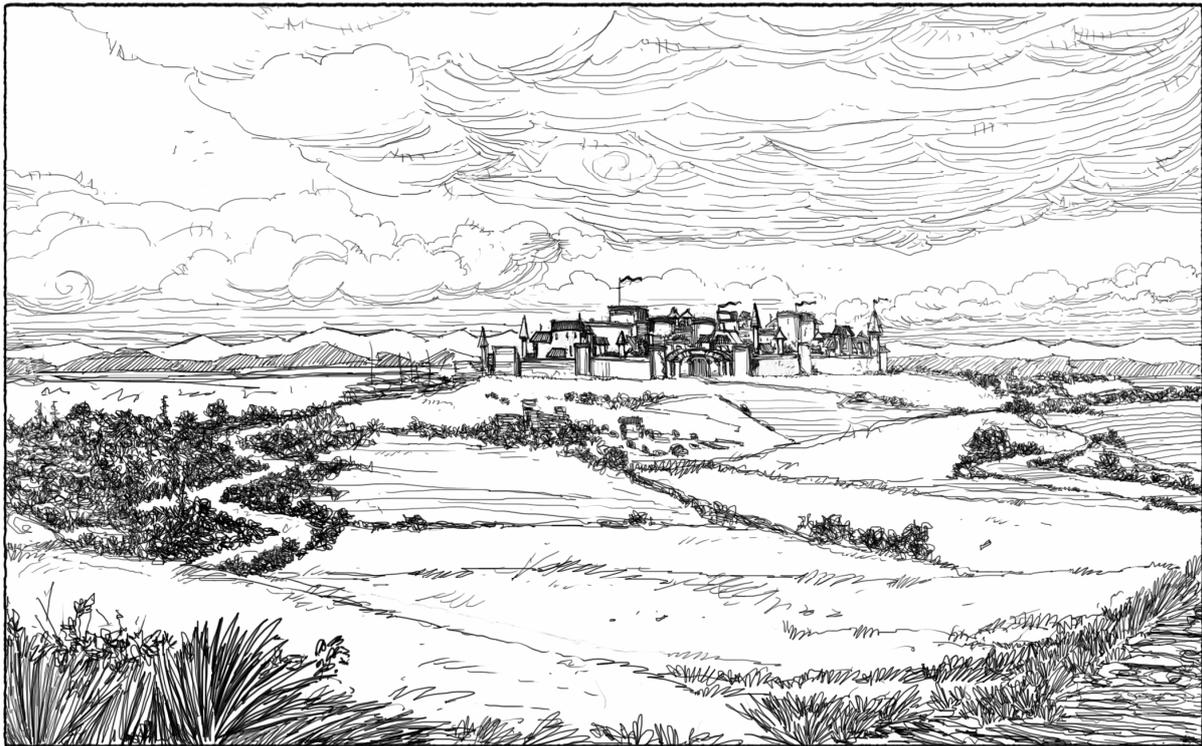
Vitesse de base : 9 mètres.

Compétences de classe

Les compétences de classe du Courtisan (et la caractéristique dont chacune dépend) sont Acrobaties (Dex), Artisanat (Alchimie) (Int), Bluff (Sag), Connaissances (Int), Déguisement (Dex), Diplomatie (Sag), Estimation (Int), Intimidation (Cha), Perception (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Représentation (Cha).

Points de compétence au 1er niveau : (6+Modificateur d'Int) ×4

Points de compétence pour chaque niveau supplémentaire : 6+Modificateur d'Int



Le Courtisan

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Volonté | Bonus de base de Vigueur | Spécial |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
| 1 | +0 | +2 | +2 | +0 | Entregent I, Je vous trouve très séduisant / élégante +1 |
| 2 | +1 | +3 | +3 | +0 | Entregent I, Attaque Sournoise +1d6 |
| 3 | +2 | +3 | +3 | +1 | Entregent I, Allons, vous me flattez |
| 4 | +3 | +4 | +4 | +1 | Entregent I, Je vous trouve très séduisant / élégante +2 |
| 5 | +3 | +4 | +4 | +1 | Entregent I, Fin Linguiste, Esquive Instinctive |
| 6 | +4 | +5 | +5 | +2 | Entregent I, Et si nous buvions à notre rencontre ? |
| 7 | +5 | +5 | +5 | +2 | Entregent I, Je vous trouve très séduisant / élégante +3, Attaque Sournoise +2d6 |
| 8 | +6/+1 | +6 | +6 | +2 | Entregent II, Je vous en prie, ne faites pas attention à moi |
| 9 | +6/+1 | +6 | +6 | +3 | Entregent II, Votre prix sera le mien |
| 10 | +7/+2 | +7 | +7 | +3 | Entregent II, Je vous trouve très séduisant / élégante +4 |
| 11 | +8/+3 | +7 | +7 | +3 | Entregent II, Mille Excuses |
| 12 | +9/+4 | +8 | +8 | +4 | Entregent II, Attaque Sournoise +3d6 |
| 13 | +9/+4 | +8 | +8 | +4 | Entregent II, Je vous trouve très séduisant / élégante +5 |
| 14 | +10/+5 | +9 | +9 | +4 | Entregent II |
| 15 | +11/+6/+1 | +9 | +9 | +5 | Entregent III, Esquive Instinctive Supérieure |
| 16 | +12/+7/+2 | +10 | +10 | +5 | Entregent III, Je vous trouve très séduisant / élégante +6 |
| 17 | +12/+7/+2 | +10 | +10 | +5 | Entregent III, Attaque Sournoise +4d6 |
| 18 | +13/+8/+3 | +11 | +11 | +6 | Entregent III, Immunité Diplomatique |
| 19 | +14/+9/+4 | +11 | +11 | +6 | Entregent III, Je vous trouve très séduisant / élégante +7 |
| 20 | +15/+10/+5 | +12 | +12 | +6 | Entregent III, Éminence Grise |

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de Courtisan.

Armes et armures de prédilection. Toutes les armes incluant une certaine finesse du poignet, notamment toutes dagues, poignards, mains-gauches ainsi que toutes les armes d'estoc telles que rapières et fleurets. Le Courtisan connaît également le maniement des arcs et arbalètes, bien que ces armes puissent apparaître inélégantes. En outre, les Courtisans qui emploient une canne pour se déplacer, que ce soit par nécessité ou par affectation, sont le plus souvent rompus à l'art du combat au bâton ou au gourdin. Bien que le Courtisan sache utiliser toutes les armures légères et intermédiaires, il préfère celles dont le prix excède 20 couronnes d'or. Le Courtisan sait également se servir des boucliers.

Entregent I. Le Courtisan peut choisir un Entregent de degré I.

Je vous trouve très séduisant / très élégante. À partir du niveau 1 et tous les 3 niveaux, le Courtisan acquiert un bonus cumulatif de +1 à tous les tests de toutes les compétences dépendant du Charisme, ainsi qu'à la compétence "Psychologie" (4 : +2, 7 : +3, 10 : +4, 13 : +5, 16 : +6, 19 : +7). Ce bonus est également applicable aux tests de compétence réalisés dans le cadre de l'utilisation de toutes autres aptitudes de classe du personnage Courtisan.

Attaque Sournoise. Lorsqu'un Courtisan attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant une localisation vitale ou un point sensible. Ceci lui permet d'infliger des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans une situation lui ôtant son bonus de Dextérité à la Classe d'Armure ou qu'elle est prise en tenaille par le Courtisan et un compagnon. Ces dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 2, et ils s'accroissent de 1d6 points tous les cinq niveaux (2: +1d6, 7: +2D6, 12: +3d6, 17: +4d6). Si le Courtisan obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 10 mètres ou moins ; au-delà, le Courtisan ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante. Au surplus, il lui est impossible de prendre en tenaille à l'aide d'une arme à distance.

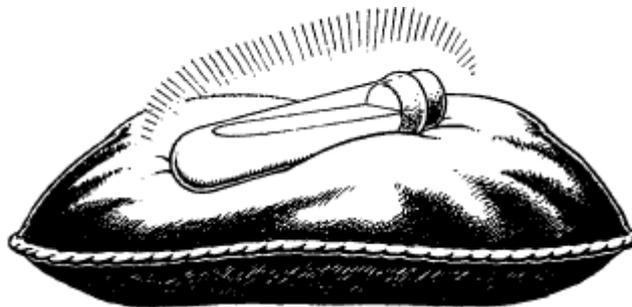


S'il utilise une matraque ou s'il frappe à mains nues, le Courtisan peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à -4 au jet d'attaque), car une telle utilisation est contraire à l'Attaque Sournoise (qui l'oblige justement à employer son arme de la manière la plus efficace, et non à retenir son coup).

Le Courtisan ne peut tenter d'Attaque Sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le Courtisan doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'Attaque Sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou est si grand que le Courtisan n'a pas l'allonge suffisante pour toucher ses organes vitaux.

Allons, vous me flattez. Le Courtisan, par son maintien, sa prestance et/ou l'apparat de ses toilettes, attire tous les regards. Tous les individus en sa présence doivent faire un jet de Volonté contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau du Courtisan (arrondi à l'inférieur) + son modificateur de Charisme. En cas d'échec, ils ne peuvent détacher leur regard du Courtisan tout le temps que celui-ci retient leur attention par ses gestes ou ses paroles, ce qui constitue une action complexe pour chaque round où il maintient cette aptitude. Les interlocuteurs du Courtisan reçoivent un malus égal au niveau du Courtisan à tous leurs tests de perception visuelle et auditive. Les alliés du Courtisan ne sont bien entendu pas affectés par cette aptitude.

Le personnage peut utiliser cette aptitude autant de fois par jour que son modificateur de Sagesse.



Fin Linguiste. Le Courtisan a tant et si bien voyagé qu'il a pris l'habitude de comprendre rapidement ses interlocuteurs. Quand il est confronté à un langage inconnu, le Courtisan peut faire un test d'Intelligence afin d'en comprendre chaque phrase. Le DD est de 15 pour un dialecte dérivé d'un langage déjà connu du Courtisan, et de 20 pour un langage sans rapport avec les langages déjà connus du Courtisan. Le DD est augmenté de +5 si le Courtisan tente de répondre dans ce langage inconnu.

Esquive Instinctive. Demeurer toujours sur ses gardes, réagir instinctivement aux menaces qui l'environnent sont devenues comme une seconde nature pour le Courtisan. En termes de jeu, le Courtisan conserve son bonus de Dextérité à la Classe d'Armure même s'il est pris au dépourvu ou bien attaqué par un adversaire invisible. Il perd cependant ce bonus s'il est immobilisé.

Si le Courtisan possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il acquerra à la place l'aptitude « Esquive Instinctive Supérieure ».

Et si nous buvions à notre rencontre ? Le DD pour détecter et résister aux poisons, philtres et drogues par ingestion employés par le Courtisan est augmenté de son modificateur de Charisme.

Entregent II. Le Courtisan peut choisir un Entregent de degré II, à condition de déjà posséder l'Entregent de Degré I correspondant.

Je vous en prie, ne faites pas attention à moi. Le Courtisan peut choisir d'effectuer un test de Diplomatie au lieu d'un test de Discrétion. Le Courtisan peut utiliser cette aptitude autant de fois par jour que son modificateur de Sagesse.

Votre prix sera le mien. Un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse, le Courtisan peut deviner quelle contrepartie minimale motiverait un personnage particulier à effectuer une action particulière. Par exemple, le Courtisan pourra deviner à partir de quelle somme d'argent minimale un marchand serait prêt à céder un bijoux de prix, ou bien encore déterminer à quelles conditions minimales un assassin à la retraite pourrait accepter d'exécuter un nouveau contrat.

Mille Excuses. Un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Charisme, le Courtisan peut adresser des excuses si élégantes et gracieuses à ses interlocuteurs que ceux-ci, s'ils échouent un jet de Volonté contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau du Courtisan (arrondi à l'inférieur) + son modificateur de Charisme, se sentent obligés de le pardonner – quel que soit ce pour quoi il présente ses excuses. Présenter Mille Excuses est une action complexe, qui nécessite un tour de jeu entier au Courtisan, pendant lequel celui-ci sera considéré comme pris au dépourvu s'il est attaqué.

Entregent III. Le Courtisan peut choisir un Entregent de Degré III à condition de déjà posséder l'Entregent de Degré II correspondant.

Esquive Instinctive Supérieure. Le Courtisan est devenu si méfiant et alerte qu'il ne peut plus être pris en tenaille, et est capable de parer les assauts de ses adversaires d'où qu'ils proviennent. En outre, le Courtisan n'est plus sensible aux attaques sournoises de ses adversaires à moins que ceux-ci disposent d'au moins 4 niveaux de plus que le Courtisan dans une classe leur conférant l'aptitude d'attaque sournoise. Si le Courtisan possédait déjà l'aptitude d'Esquive Instinctive Supérieure, il devra cumuler les niveaux de ses différentes classes proposant cette aptitude pour déterminer le niveau minimum nécessaire à ses adversaires pour parvenir à le prendre en tenaille.

Immunité Diplomatique. La cautèle et la rouerie du Courtisan ont atteint une telle acuité que ce dernier n'est même plus vulnérable aux tentatives de persuasion par des moyens magiques. Ainsi, le Courtisan est capable de résister aux effets magiques destinés à le charmer ou à le persuader. Il devient donc immunisé aux effets mentaux de charme ou de coercition, mais demeure vulnérable aux autres effets mentaux tels que les illusions et mirages.

Éminence Grise. Le Courtisan peut persuader n'importe quels interlocuteurs de la véracité de n'importe quelle affirmation, que celle-ci soit exacte ou non, si ces interlocuteurs ratent un jet de Volonté contre un DD de 20 + le modificateur de Charisme du Courtisan.

Les personnages ainsi influencés seront complètement persuadés de la véracité des dires du Courtisan, et tout personnage essayant de les convaincre du contraire subira un malus à son test de Persuasion égal à la moitié du niveau du Courtisan (arrondi à l'inférieur) augmenté de son modificateur de Charisme.

Si l'un ou plusieurs des personnages ainsi influencés ont réussi leur jet de sauvegarde, les règles normales de persuasion (avec un test de compétence de Bluff ou Diplomatie par le Courtisan, selon que l'affirmation est fausse ou exacte, résisté respectivement par un test de compétence de Psychologie ou de Diplomatie) s'appliquent.

Le Courtisan peut employer cette aptitude un nombre de fois par jour égal à son niveau. En outre, une fois par jour, le Courtisan peut décider que cette aptitude sera irrésistible sur l'un de ses interlocuteurs, qui ne pourra pas faire de jet de sauvegarde pour résister à ce pouvoir de persuasion.



Entregent

Il existe 8 aspects de l'Entregent, chacun divisé en trois degrés d'approfondissement, pour un total de 24 aptitudes d'entregent, dont seules 20 peuvent être acquises et maîtrisées par le Courtisan au cours de sa carrière.

1. Charme létal

Degré I

Allons, inutile de vous battre pour moi : Le Courtisan peut dégrader le niveau d'attitude entre deux autres personnages, par un test de Diplomatie, dont la difficulté dépend de la relation initiale des deux personnages visés.

Dégradations de la relation entre les deux personnages :

| Relation obtenue / Relation initiale | Amical | Indifférent | Inamical | Hostile |
|--------------------------------------|--------|-------------|----------|---------|
| Serviable | DD 20 | DD 25 | DD 35 | DD 50 |
| Amical | - | DD 15 | DD 25 | DD 40 |
| Indifférent | - | - | DD 15 | DD 30 |
| Inamical | - | - | - | DD 20 |

Degré II

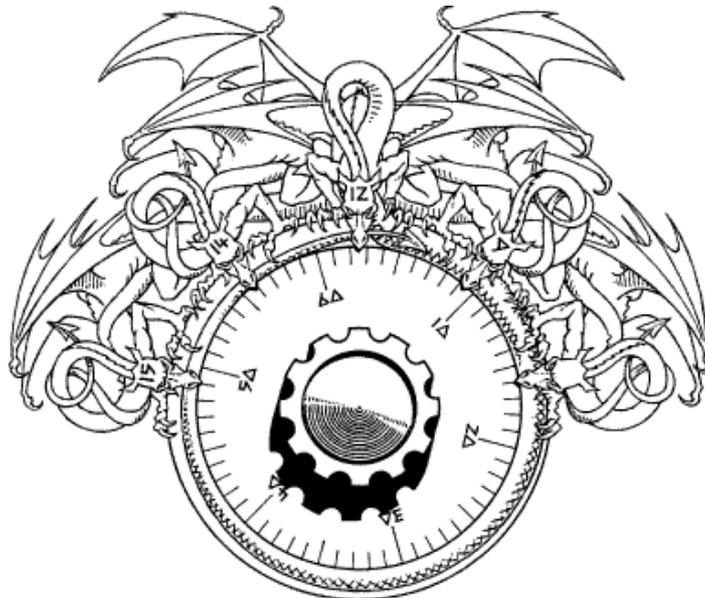
Embrassez-moi ! : Le Courtisan peut profiter d'un baiser langoureux ou d'une étreinte affectueuse avec un individu pour lui porter une attaque.

Pour chaque round au-delà du premier que dure l'étreinte (amoureuse ou affectueuse) en question, il acquiert un bonus cumulatif de +1d6 à une Attaque Sournoise qu'il devra porter à la victime, prise au dépourvu, avant que l'embrassade ne soit achevée (l'étreinte du Courtisan ne peut pas durer plus de rounds que la moitié de son niveau).

Degré III

Ouvrez-moi votre coeur ! : Le Courtisan peut profiter d'un baiser langoureux ou d'une étreinte affectueuse avec un individu pour tenter de l'assassiner. La victime du Courtisan mourra instantanément, à moins qu'elle ne réussisse un jet de Vigueur contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau du Courtisan (arrondi à l'inférieur) + son modificateur de Charisme.

Pour chaque round au-delà du premier que dure le baiser ou l'embrassade en question, ce DD est augmenté de 1 (l'étreinte du Courtisan ne peut pas durer plus de rounds que la moitié de son niveau). Si le jet de sauvegarde réussit, le Courtisan est tout de même considéré comme ayant porté une attaque avec l'aptitude « *Embrassez-moi !* », dont les effets devront s'appliquer normalement.



2. Délicatesse

Degré I

Je suis si fragile : Au cas où un ennemi menacerait à la fois le Courtisan et un autre personnage, le Courtisan peut, comme une action instantanée (donc utilisable en dehors du tour d'initiative du Courtisan), faire un test de Bluff contre un test de Psychologie de l'ennemi. En cas de réussite, l'ennemi jugera le Courtisan inoffensif, et s'attaquera à l'autre personnage. Il sera considéré comme Pris au dépourvu par la prochaine attaque émanant du Courtisan, mais, si le Courtisan l'attaque effectivement, son aptitude « *je suis si fragile* » ne pourra dorénavant plus être employée contre cet adversaire.

Degré II

Protégez mon corps / ma vertu, gentil sire : Le Courtisan menacé d'une attaque peut, comme une action instantanée (donc utilisable en dehors du tour d'initiative du Courtisan), inciter, par un test de Diplomatie (opposé par un test de Diplomatie), n'importe quel personnage dont l'Attitude est au moins Indifférente à son égard de lui faire un rempart de son corps et ainsi d'absorber les dégâts à sa place. Le personnage ainsi invité à se mettre en danger se déplace instantanément (même en dehors de son tour d'initiative) de son mouvement normal pour protéger le Courtisan. Il devient la cible de l'attaque, et perd son bonus de dextérité à la Classe d'Armure (mais pas son bonus de bouclier) jusqu'à la fin du round. Le Courtisan peut employer cette aptitude un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Charisme.

Degré III

Ne me touchez pas ! : Tout ennemi tentant d'attaquer le Courtisan doit d'abord réussir un jet de Volonté dont le DD est égal à 10 + la moitié du niveau du Courtisan (arrondi à l'inférieur) + son modificateur de Charisme. En cas d'échec, il est bien trop impressionné par le Courtisan, ne parvient pas à se décider à l'attaquer, et perd son action pour le tour. Cette aptitude est toujours active, et l'ennemi doit effectuer un jet de Volonté à chaque tour durant lequel il entend attaquer le Courtisan.

3. Faveur

Degré I

Accordez-moi asile, je vous en prie : Le Courtisan connaît un endroit, à moins d'une journée dans la région où il se trouve, où lui et ses alliés pourront trouver refuge pour un nombre de nuits n'excédant pas le modificateur de Charisme du Courtisan. Le Courtisan ne peut employer cette aptitude qu'une fois par semaine et par région, et ne peut pas se réfugier deux fois de suite au même endroit.

Degré II

C'est un présent de la part d'un très bon ami : Deux fois par semaine, le Courtisan a accès - dans un délai d'une journée - à un vêtement, une monture, un bijou ou une pièce d'équipement ouvragée ou coûteuse (dont la valeur ne peut être inférieure à 5 Couronnes d'Or ni supérieure à 10 Couronnes d'Or par niveau du Courtisan) de son choix.

Degré III

J'ai des alliés très puissants : Le Courtisan dispose de l'appui d'une faction, d'une organisation ou bien d'un noble très puissant, qui sont prêts à lui envoyer des spécialistes pour l'aider. En termes de jeu, le Courtisan peut prendre contact avec son ou ses alliés pour bénéficier, dans un délai n'excédant pas une semaine, des effets de n'importe quelle aptitude spéciale de n'importe quelle autre classe (i.e. celle de l'agent envoyé aider le Courtisan) de trois niveaux inférieure à celui du Courtisan. Le Courtisan peut employer cette aptitude un nombre de fois par mois égal à son modificateur de Charisme.



4. Grâce

Degré I

Je n'ose, de peur de vous blesser : Le Courtisan peut substituer son modificateur de Charisme à son modificateur de Force afin de déterminer ses chances de toucher en mêlée.

Degré II

Vous n'oseriez point me molester ? : Le Courtisan ajoute son modificateur de Charisme à tous ses jets de sauvegarde et à sa Classe d'Armure comme bonus de moral.

Degré III

Par l'épée comme par le verbe : Le Courtisan peut substituer son modificateur de Charisme à son modificateur de Force afin de déterminer les dégâts qu'il inflige en mêlée.

5. Influence

Degré I

Allons, reprenez-vous ! : En action libre, le Courtisan peut encourager tous ses compagnons à portée de voix. En termes de jeu, les alliés du Courtisan (le Courtisan y compris) reçoivent un bonus de moral de +1 à tous leurs jets d'attaque, de sauvegarde, et de compétence. Les alliés qui se trouveraient alors affectés par une condition due à un jet de sauvegarde raté peuvent refaire ce jet de sauvegarde avec un bonus de moral de +1. Les effets de cette aptitude durent un nombre de rounds égal au niveau du Courtisan, qui peut encourager ses alliés un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Charisme.

Degré II

J'exige une preuve de votre attachement ! : Le Courtisan peut convaincre un interlocuteur à l'attitude Serviable de lui faire une faveur pour lui prouver sa loyauté et son affection – sauf si cette faveur aurait pour effet de violer ses principes. L'interlocuteur peut résister en réussissant un jet de Volonté contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau du Courtisan (arrondi à l'inférieur) + son modificateur de Charisme. En cas d'échec, il se sent contraint d'accéder à la demande du Courtisan.

Le Courtisan peut employer cette aptitude autant de fois par jour que son modificateur de Charisme.

Degré III

Si vous m'aimez vraiment, vous le ferez ! : Le Courtisan peut convaincre un interlocuteur dont l'attitude est Serviable de faire absolument n'importe quoi pour lui prouver sa loyauté et son affection. Résister à cette aptitude n'est possible que si la demande viole les principes de l'interlocuteur et implique quand même dans ce cas la réussite d'un jet de Volonté contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau du Courtisan (arrondi à l'inférieur) + son modificateur de Charisme. En cas d'échec, il se sent contraint d'accéder à la demande du Courtisan.

Le Courtisan peut employer cette aptitude autant de fois par jour que son modificateur de Charisme.

6. Intuition

Degré I

Mais assez parlé de moi ... : Un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse, le Courtisan peut inciter un interlocuteur à parler de lui plus qu'il ne le devrait. Pour résister, l'interlocuteur doit réussir un jet de Volonté contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau du Courtisan (arrondi à l'inférieur) + son modificateur de Charisme. En cas d'échec, le Courtisan apprend les Classes et Niveaux de son interlocuteur, et également l'identité de ses principaux alliés et ennemis.

Degré II

J'ai l'impression de vous connaître : Le Courtisan est si habitué à naviguer à travers les différents groupes sociaux qu'il prend inconsciemment l'accent, la gestuelle, les idiomes et les tics de ses interlocuteurs. Quand le Courtisan utilise cette aptitude pour s'intégrer dans un groupe social, un clan ou une caste, les membres du groupe le considèrent automatiquement comme l'un des leurs.

Ceci ne peut faire du Courtisan qu'un membre standard du groupe : Il peut se « fondre dans le décor », mais pas se faire remarquer. Le Courtisan ne pourra par exemple pas se faire passer pour l'un des chefs du groupe social qu'il a investi, ni pour un serviteur du même groupe.

Si le Courtisan commet une erreur ou se fait remarquer, par exemple en n'étant pas capable de donner un mot de passe qui lui est demandé, les personnages du groupe pourront effectuer un jet de Volonté contre une difficulté de 10 + la moitié du niveau du Courtisan (arrondi à l'inférieur) + le modificateur de Charisme du Courtisan pour s'apercevoir que le Courtisan est en réalité un individu extérieur au groupe.

Le Courtisan peut utiliser cette aptitude un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Charisme.

Degré III

... Parlons plutôt de vous : Un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse, le Courtisan peut inciter un interlocuteur à parler de lui beaucoup plus qu'il ne le devrait. Pour résister, l'interlocuteur doit réussir un jet de Volonté contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau du Courtisan (arrondi à l'inférieur) + son modificateur de Charisme. En cas d'échec, l'interlocuteur, se sentant en confiance, ne peut s'empêcher de révéler spontanément et naturellement tous ses secrets au Courtisan.



7. Réseau d'informateurs

Degré I

Ne le répétez à personne, mais... : Le Courtisan peut, dans tout cercle social qu'il fréquente, faire courir une rumeur sur tout autre personnage en réussissant un test de Renseignements contre un DD égal à 10 + le niveau + le modificateur de Charisme du personnage victime du ragot. En cas de réussite, la rumeur sera dans tous les esprits pendant un nombre de jours égal à la moitié de son niveau.

Selon que la rumeur est positive ou négative, le sujet de la rumeur bénéficiera respectivement d'un bonus ou d'un malus à tous ses jets sociaux égal au modificateur de Charisme du Courtisan.

Un Courtisan ne peut faire courir qu'une seule même rumeur par personnage par semaine, mais peut parfaitement faire courir plusieurs fois de suite une même rumeur sur un même personnage. Un nouveau test de Renseignements est à chaque fois nécessaire, avec un bonus cumulatif de +1.

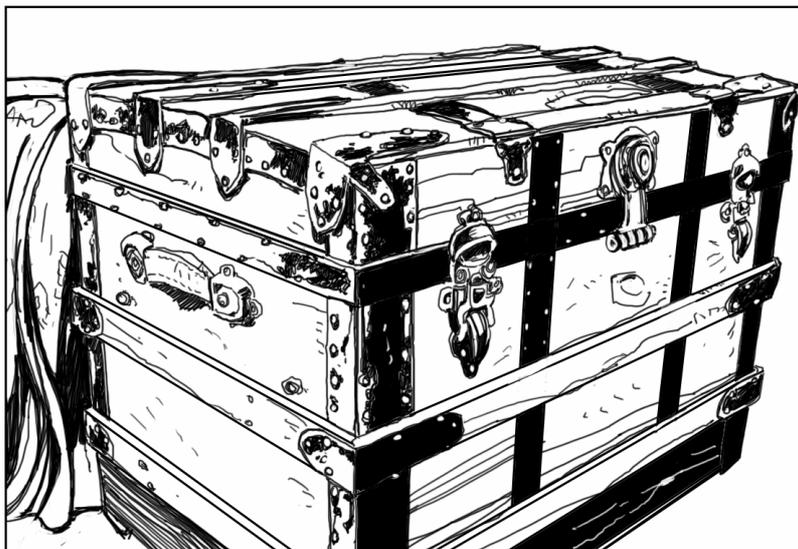
Un personnage voulant enquêter sur la rumeur devra battre le test de Renseignements du Courtisan.

Degré II

J'ai ouï dire que... : Les réseaux d'informateurs du Courtisan lui permettent d'être toujours au courant des derniers événements. En termes de jeu, le Courtisan dispose d'un bonus permanent à tous ses tests de Renseignements égal à la moitié de son niveau. Les effets de cette aptitude sont cumulatifs avec la aptitude « **Je vous trouve très séduisant / très élégante** ».

Degré III

Des échos me sont parvenus... : Une fois par jour, le Courtisan peut poser à son réseau d'informateurs une question fermée (dont la réponse est oui ou non) qui concerne un événement ou une personne passés ou présents. Si au moins 3 personnes vivantes connaissent la réponse à cette question, alors le réseau d'informateurs pourra trouver la réponse dans un délai d'une journée, et le Meneur de Jeu sera obligé de répondre à cette question par l'affirmative ou la négative.



8. Serviteurs

Degré I

Domesticité : Le Courtisan dispose de loyaux serviteurs et domestiques à son service, de classe Roturier. Le nombre de ces domestiques ne peut excéder le niveau du Courtisan, et leur niveau est égal à la moitié de celui du Courtisan. Au nombre de ces serviteurs peuvent figurer des Experts dont le nombre ne peut pas excéder le modificateur de Charisme du Courtisan.

Degré II

Gardes du corps : Le Courtisan dispose de gardes du corps dévoués à sa protection, dont le nombre ne peut excéder son modificateur de Charisme. Ils appartiennent aux classes des Guerriers ou des Adeptes (au choix du Courtisan), et leur niveau est inférieur de 4 niveaux à celui du Courtisan.

Degré III

Écuyer / Chevalier servant : Le Courtisan / la Courtisane dispose d'un écuyer ou d'un chevalier servant, appartenant à n'importe quelle classe, et dont le niveau est inférieur de 2 niveaux à celui du Courtisan. Cet écuyer ou chevalier servant est loyal et entièrement dévoué à son maître/sa maîtresse jusqu'à la mort. Si son écuyer ou chevalier servant vient à disparaître, le Courtisan / la Courtisane devra attendre trois mois avant de parvenir à trouver une personne susceptible de le remplacer.

