

Nouvelle discipline : l'Espion

Informations pour le jeu

Un **Espion** est un individu qui pratique l'espionnage ou, de manière plus générale, une activité relative à la collecte clandestine de renseignements ou d'informations secrètes, le plus souvent au service d'une organisation secrète, d'une guilde, d'un seigneur, d'un royaume....

Un espion se doit de savoir pratiquer différentes activités, comme le sabotage, la destruction, la capture de matériel, l'assassinat, l'enlèvement ou encore l'exfiltration de personnes.

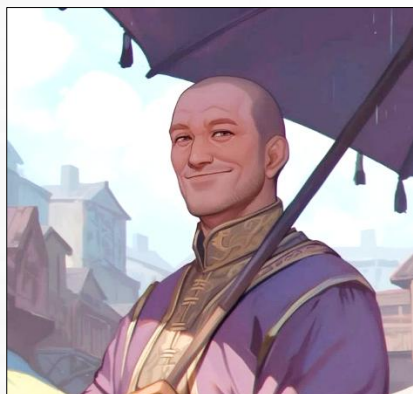
Pour des raisons évidentes d'anonymat, l'espion se présente rarement en tant que tel, et ses talents divers lui permettent de se présenter comme un artiste, un barde, un marchand, un érudit ou encore une prostituée.

Attributs importants : Perception, Dextérité

Restrictions raciales : Obsidiens – Trolls

Rituel de karma : Le pour commencer son Rituel de karma, l'Espion se place dans un endroit public (auberge, marché, rue commerçante...) et se concentre sur l'ensemble de la population présente durant au moins une demi-heure, pendant laquelle il va devoir découvrir un secret (le nom d'un amant, l'heure et l'emplacement d'une soirée privée, le lieu d'une tractation commerciale secrète...) en utilisant au moins trois de ses talents (Lire sur les lèvres, Déplacement silencieux, Déguisement magique...) Le rituel s'achève dès que l'espion est parvenu à découvrir un secret.

Compétences d'Art : Comédie, musique, cuisine...



Aptitudes de l'Espion

(P) Indique un talent de discipline.

Premier cercle

Talents : *Analyse des indices* (P), Armes de mêlée, *Déguisement magique* (P), *Déplacement silencieux* (P), Rituel de karma, Vigilance

Deuxième cercle

Talents : *Imitation de voix* (P), Endurance (5/4), Don des langues

Troisième cercle

Talents : *Esqive*, *Recherches* (P)

Quatrième cercle

Aptitude : En encaissant 1 point de dommage permanent, l'adepte gagne l'aptitude **Discernement**. Ces dommages ne peuvent jamais être guéris. Cette aptitude octroie au personnage la compétence Rhétorique avec un rang équivalent à son cercle actuel.

Talents : *Diversión* (P), *Tissage de filament* (*Tissage d'Espion*) (P)

Cinquième cercle

Karma : L'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents : *Distracción*, *Lecture sur les lèvres* (P), *Rituel du maître fantôme* (P) ou *Sortie gracieuse* (P),

Sixième cercle

Karma : L'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.

Talents : *Escamotage* (P), Recel

Septième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : *Sourire ravageur* (P), Evaluation

Huitième cercle

Initiative : L'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents : Commandement, Détection du danger, Eloquence



Neuvième cercle

Karma : L'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Initiative : L'adepte ajoute +1 à son niveau d'initiative.

Talents : *Caméléon (P)*, *Détection du mensonge (P)*, Diplomatie

Dixième cercle

Aptitude : En encaissant 2 points de dommages permanents, l'adepte gagne l'aptitude **Mithridatisme**. Ces dommages ne peuvent jamais être guéris. Cette aptitude permet au personnage de réduire la Déf. Mag. d'un poison de moitié. De plus toute toxine agissant sur le personnage voit ses effets réduits de 5% par Cercle de sa discipline d'Espion.

Talents : Multilinguisme, Attaque du cobra

Onzième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et magique.

Talents : *Détection des pièges (P)*, *Reconstitution (P)*

Douzième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale et magique.

Talents : *Discretion impossible (P)*, Approche surprise

Treizième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Karma : l'adepte ajoute +25 à son nombre maximum de points de karma.

Talents : *Crochetage (P)*, Deuxième chance, Tramage de Talent

Quatorzième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale et magique.

Initiative : L'adepte ajoute +1 à son niveau d'initiative.

Récupération : L'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour

Talents : Détection du poison, Premier cercle de perfection

Quinzième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à la Défense physique.

Initiative : L'adepte ajoute +1 à son niveau d'initiative.

Récupération : L'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

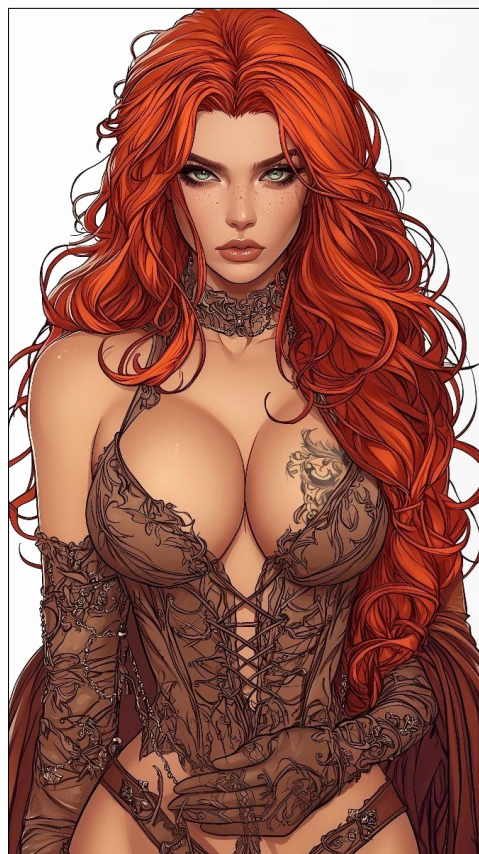
Talents : Trame d'attribut, *Pensée secrète (P)*, Hypnose

Demi-magie

Un Espion peut effectuer des tests de demi-magie basés sur la Charisme pour résister à toute tentative d'influence le concernant ou pour percer à jour des mensonges.

Suggestions de compétences

- Conn. Histoire de Barsaive
- Conn. Histoire de (nom d'une ville)
- Armes de jet
- Etiquette
- Lecture / Écriture
- Pistage
- ...



Une confidence sur l'oreiller peut-être !?