

Assassin's QADD

Règles additionnelles n°3 avec vol à tire-larigot

1) Règles sur la furtivité, la vigilance et le combat en situation délicate

Les règles de furtivité et de vigilance

Suivant les conditions de visibilité, l'équipement et l'état des aventuriers ou de leurs opposants, les personnages vont devoir appliquer des modificateurs à leurs MEP en opposition de furtivité (sur l'Ad) / de vigilance (sur les Mé). Ces modificateurs sont cumulatifs et ne s'appliquent qu'aux tirages des joueurs. C'est pourquoi ils sont négatifs lorsqu'ils avantagent la sentinelle ou le personnage passif (celui qui est victime du vol, de l'effraction) ou désavantagent le furtif ou l'actif (qui tente de dérober ou de s'introduire dans une pièce). À l'inverse, les ajustements sont positifs lorsqu'ils désavantagent l'observateur (ou la cible) et avantagent l'acteur (ou l'intrus).

Ajustements liés à celui qui agit ou se cache :

Protections : malus de mouvement de l'armure
Immobilité : +2 Déplacement rapide : -2
À moins de 3m : -6 Entre 3 et 6 m : -4
Pas de cachette : -4 Caché : +2 à +4
Éclairé d'une lanterne en pleine nuit : -6

Ajustements liés à celui qui observe ou subit :

Obscurité totale : +6 (+3 face à un nyctalope)
Obscurité partielle : +3 (0 face à un nyctalope)
Plein jour : -3 Garde endormi : +10
Distrait : +4 ou + Pr du distracteur
Attentif : -2 Brouhaha : +4 Silence absolu : -5

Prenons l'exemple d'un assassin avec une Ad de 4d qui tente de s'infiltrer dans une pièce gardée par une sentinelle (Mé 2d). Le couloir est mal éclairé (+3) et le garde a été distrait par un objet lancé par l'assassin (+4). Cependant, le filou essaie de se déplacer rapidement (-2), à moins de 3 m de la sentinelle (-6), qui n'a pas suffisamment bougé après la tentative de distraction, et le couloir est silencieux (-5). En tout, l'assassin devra opposer une MEP d'Ad 4d - 6 à une MEP de Mé de 2d. Il a ses chances mais ce n'est pas gagné d'avance.

Combattre en situation délicate

Certaines circonstances de combat sont susceptibles de défavoriser un ou les deux camps. Voici une petite liste non exhaustive de cas de figures :

Invisibilité / obscurité partielle

Un être invisible bénéficie presque toujours d'une **attaque surprise** face à son adversaire, sauf si sa présence a été repérée, magiquement ou à la suite d'une erreur de sa part : éternuement, trace de pas, maladresse, etc. Ensuite, les combattants confrontés à une entité invisible subissent tous un malus à leur SC qui est divisé par 2, pour toute la durée d'effet de l'invisibilité.

En cas d'obscurité **partielle** (faible éclairage ou lumière lunaire, céleste, etc.), le même malus (total de SC divisé par 2) s'applique à tous les combattants à moins que l'un d'entre eux ne possède un don de nyctalopie (elfes, fées, nains, orques, etc.). Sinon, combattre dans le noir si l'on ne possède pas de vision nocturne, signifie frapper moins fort, avec moins de chance et de précision. Les dégâts causés sont donc moindres.

Aveuglement / obscurité totale

On peut estimer que le diviseur passe à 4 si on est aveuglé ou dans le noir **complet**. Si les deux combattants ont une vision « normale », leur total d'attaque est donc divisé par 4. Si un adversaire bénéficie de **nyctalopie**, le noir total équivaut pour lui à une obscurité **partielle** donc un facteur de division de 2 (au lieu de 4).

Attaque éclair

Lorsqu'un personnage arrive à s'approcher à moins de 3 m de sa cible sans se faire remarquer (voir les règles de furtivité / vigilance), il peut tenter une attaque éclair et bénéficier d'un effet de surprise. Le SC de l'adversaire sera divisé par 2 durant un round et il ne pourra que parer durant ce laps de temps, même si son tirage de SC est encore supérieur à celui du personnage furtif.

2) L'assassin ou accidenteur

Présentation

L'assassin est un meurtrier de profession, un espion, un comploter et/ou un hors-la-loi. La dissimulation, la ruse et le poison sont les armes dont il dispose pour parvenir à ses fins. Dans le monde des Terres de Légende, une telle profession n'est guère estimée. Il accepte bien sûr sans le moindre scrupule d'être payé pour accomplir ses forfaits, mais il peut également se faire engager comme fauteur de trouble ou garde du corps ou bien encore peut devenir pillard ou explorateur. Mais si le chevalier possède armure et destrier, le sorcier des philtres et des sortilèges, l'assassin quant à lui ne peut compter que sur sa ruse et sa dextérité.

Bien souvent plus performant qu'un simple voleur, l'assassin a pourtant plus de mal à trouver une confrérie qui accepte de l'intégrer, étant donné la rareté et le mystère qui entourent de telles sociétés. La notion la plus importante pour une confrérie est la discrétion, et elle sait s'entourer de tout un réseau d'informateurs sûrs et d'intermédiaires par lesquels vont s'effectuer les rencontres et transiter les informations, les paiements et les ordres.

Les plus connues sont les confréries des Harbigeois, en Erevorn, et celle des Marijahs, dans les états du Tahashim. Ces deux groupes ont des objectifs et des visées très politiques, ce qui interdit à tout personnage non endoctriné d'en faire partie. Les pouvoirs psychiques qu'ont atteint certains de leurs membres sont, dit-on, bien supérieurs à ceux qui sont décrits dans ce chapitre.

À côté de celles-là, il existe des guildes d'assassins, tout aussi discrètes, mais dont les actions sont simplement motivées par l'argent. Elles sont contactées par des commanditaires, qui doivent rester secrets et qui les payent grassement une fois le forfait accompli, du moins dans le meilleur des cas. Il est déjà arrivé que l'assassin soit simplement éliminé par ceux qui l'avaient engagé, afin d'éviter toute fuite ou toute complication. C'est aux chefs de guildes et à leurs protégés de s'assurer, avant d'accepter un contrat, de la viabilité et de la sécurité d'une mission.

Certains assassins décident alors, par goût de l'indépendance ou par nécessité, de rejoindre une guildes de voleurs. Ce choix n'a pas que des inconvénients, mais il faut savoir qu'il leur sera alors impossible de progresser dans le domaine des tranches et de la médiation, à moins qu'un autre assassin accepte de les former. Ceci est assez rare, vu l'individualisme dont font preuve la plupart des gens de la « profession ».

Carte d'identité :

Archétype : filou.

Métier : assassin, espion, hors-la-loi.

8 points de création (et non 9) à placer, comme pour un druide par exemple. En effet, l'assassin a accès à certaines pratiques alchimiques de base et à des tranches, qui correspondent à une forme de méditation et de contrôle de soi quasi-magique.

Armures : les assassins ne portent aucune protection qui entraînent des malus de mouvement, donc rien au-delà de l'armure de cuir ou du bouclier moyen. Les boucliers sont rarement utilisés car trop encombrants.

Équipement courant

Un havresac, des navajas, un bâton, une épée ou une cimeterre, une arbalète légère et un carquois de 5 carreaux, un pourpoint capitonné, 10 m de corde de soie, 2 crampons d'escalade (mains ou pieds), une lanterne de poing et une fiole d'huile, un briquet à silex et 3d PA.

Armes et équipement de prédilection

Les boulettes étincelantes

Coût des ingrédients : 2 U.V.B. l'unité ; fabrication : une journée pour 3 boulettes ; vente : 5 U.V.B. l'unité.

Cette préparation est très utile pour s'enfuir, car projetée au sol, elle libère une intense lumière qui aveugle toute personne à moins de 5 mètres ayant échoué à une MEP d'opposition de Ra. La durée de l'aveuglement est d'un round (SC et Mé en lien avec l'observation et la vue divisés par 2) et des conséquences qui se prolongent pour les 2 assauts suivants (SC et Mé -4 puis -2).

Les crampons d'escalade

Prix : 0,5 U.V.B l'unité, dégâts : SC+1.

Ces crampons sont composés d'une armature lacée en cuir et de dents métalliques acérées. Ils doivent être utilisés par paire, soit aux mains, soit aux pieds, soit aux quatre membres. Ils procurent un bonus de +2 aux MEP d'escalade (Ad), si l'utilisateur ne porte qu'une paire de crampons, et de +4 s'il est équipé aux quatre membres.

La lanterne de poing

Prix : 1 U.V.B.

Une fiole d'huile pour lanterne classique permet de recharger 4 fois la lanterne de poing. Son autonomie une fois remplie est d'une demi-heure.

Cette petite lampe tient dans la paume de la main. Elle permet à son possesseur de libérer de furtifs rayons en écartant légèrement les doigts. La

lanterne est généralement recouverte d'une capsule de verre perforée permettant la combustion de l'huile à l'air libre. Son porteur doit se munir de gants ou recouvrir l'objet d'une toile de cuir pour ne pas se brûler. Elle peut éclairer jusqu'à 5 mètres et l'assassin ne subit qu'un malus de - 3 en furtivité (Ad), au lieu de - 6 pour une lanterne classique ou une torche (voir chapitre 1 plus haut). Il est conseillé de laisser refroidir la lanterne quelques instants (1 à 2 min) avant de remplir à nouveau son récipient.

La lotion des assassins

Coût des ingrédients : 4 U.V.B. par dose ; fabrication : 3 jours pour une flasque de 10 doses ; VIR : 2d+2. Vente : 10 U.V.B. par dose.

Il s'agit de l'autre nom du venin de cobra, poison à lame bien connu.

La navaja

Prix : 1 U.V.B. 2. Portée : proche. SC+1 (+2 pour les assassins).

Cette arme inhabituelle est presque exclusivement utilisée par les assassins. Il s'agit d'une double lame en S d'une quinzaine de centimètres de long qui, lorsqu'elle est maniée par un assassin inflige des dommages de SC+2. Un assassin peut en lancer jusqu'à 2 par assaut sur la même cible. Un personnage d'une autre classe, à moins qu'il n'acquière le talent martial de maîtrise du navaja, ne pourra qu'en lancer 1 dans le même assaut et sur la même cible. L'assassin transporte souvent entre 6 et 10 navajas glissés dans un baudrier qu'il porte en sautoir. La fabrication d'une navaja prend environ 2 jours.

Le pot fumigène

Coût des ingrédients : 1 U.V.B ; fabrication : 2 jours ; vente : 3 U.V.B.

Cet objet est beaucoup plus volumineux qu'une simple capsule fumigène, mais son élaboration est plus simple et moins onéreuse. Il s'agit d'un pot, d'une vingtaine de centimètres de diamètre, qu'il faut briser au sol pour qu'il libère un écran de fumée à la fin de l'assaut. Ce dernier engendre des malus équivalents à ceux d'un aveuglement (voir les boulettes étincelantes). Les effets du pot se dissipent en 1d rounds dans une pièce ou en un demi-dé assauts à l'extérieur ou dans un endroit bien aéré. Après le 1^{er} round et jusqu'à l'arrêt de l'effet, les victimes subissent des malus de SC et d'acuité visuelle de -4 puis de -2 (à répartir équitablement dans les rounds restants).

Talents et avantages de l'assassin

Les talents décrits dans ce chapitre font partie des acquis de l'assassin et peuvent

généralement être augmentés par placement de PE, sans pour autant nécessiter le support d'une guilde de voleurs ou d'une confrérie d'assassin.

Alchimie : boulettes étincelantes, lotion des assassins et pot fumigène (Mé).

Les « connaissances alchimiques » de l'assassin sont, dans l'immense majorité des cas, bien moindres que celles de l'apothicaire, voire même du sorcier. Les règles expliquées ci-dessous partent du principe que le personnage ne possède aucune aptitude alchimique ou d'herboristerie préalable. L'apprentissage d'une des trois préparations (les boulettes étincelantes, la lotion des assassins et le pot fumigène) présuppose que l'assassin en a recopié le protocole auparavant. Ensuite, il devra se faire la main sur un certain nombre de préparations d'un type donné avant de pouvoir effectivement réaliser des mixtures stables. Il doit avoir accès à un petit laboratoire d'herboristerie afin de pratiquer ses essais et confectionner ses préparations (Prix indicatif : 6 à 8 U.V.B.).

Pour chaque type de substance, l'assassin devra utiliser des PE pour acquérir un talent particulier (boulettes ou lotion ou pot) qu'il fera évoluer indépendamment des autres.

Attaque éclair 2 (Ad)

Ce talent est plus avantageux que celui du même nom décrit plus haut (chapitre 1). Si l'assassin parvient à approcher un adversaire à moins de 3 mètres sans se faire remarquer (voir les règles de furtivité / vigilance), il peut tenter une attaque éclair et bénéficiera d'un effet de surprise. Le SC de l'adversaire sera divisé par 2 durant deux rounds et il ne pourra que parer durant ce laps de temps, même si son tirage de SC est supérieur à celui de l'assassin.

Boxe +1/+2/+3 (SC)

Ce talent se divise en trois niveaux de maîtrise (+1, +2 ou +3). Chacun nécessite de dépenser 1 PE, et doit se faire à des passages de niveaux différents. À l'inverse des autres talents, 1 PE dépensé ne donne pas un bonus de +2 mais +1. Pour « acheter » le talent Boxe +2 par exemple, il faut déjà posséder l'aptitude Boxe +1.

Les personnages maîtrisant la boxe, à un niveau donné, augmentent leurs SC lors des combats à mains nues. Ils sont normalement de SC, mais avec le talent Boxe +N, le SC devient SC+N.

Déguisement (Pr ou Ad)

L'assassin qui acquiert ce talent en plaçant des PE gagne le double des points investis comme

pour n'importe quel avantage de métier. Quelques pots de poudre, des postiches avec de la glue, un vêtement réversible, une cape bicolore, deux ou trois épingles à nourrice et hop ! Je change d'apparence et je passe pour un marchand du Tahashim.

Escalade (Ad ou Ca)

Talent fonctionnant de la même manière que les autres, utilisant en général l'Ad comme attribut de référence.

Frappe experte (SC)

Les assassins ont appris à frapper un adversaire aux points faibles de son armure et de telle manière qu'ils augmentent d'un point le SC de certaines armes qu'ils manient. Il s'agit des épées, des poignards et de certaines armes de jet : bâton, dague, épée ou cimeterre, sabre, navaja, etc.

Mémoire (Mé)

Talent fonctionnant de la même manière que les autres, utilisant en général les Mé comme attribut de référence.

Œil de chat (Mé)

Les assassins ont développé, au cours de leur apprentissage, une faculté qui leur permet d'opérer dans l'obscurité. Ainsi, même dans le noir complet, l'assassin a conscience des obstacles, des fosses ou des êtres situés à moins de 3 mètres de lui. De ce fait, l'assassin qui acquiert ce talent réduit les malus subis de la valeur positive du bonus de talent. Celui-ci s'appuie en général sur les Mé.

Pister (Mé)

Voir les rangers, mais il faut que l'assassin achète ce talent en consommant au moins 1 PE, alors qu'il est « offert » gratuitement aux rangers à la création.

Ce talent permet à l'assassin de suivre la piste d'un fuyard, s'il obtient une réussite à la MEP de Mé. Il doit au moins effectuer un jet par jour, parfois plus si les conditions climatiques ou la nature du terrain changent. C'est par exemple le cas lorsque les traces laissées en forêt aboutissent à une plaine, puis à une rivière.

Talents en commun avec le voleur

L'assassin peut avoir accès aux talents de filou, mais étant spécialisé dans le meurtre, ils ne font pas partie du bagage « gratuit » comme c'est le cas pour les voleurs.

Chaque talent ci-dessous doit être acheté en dépensant au moins 1 PE, ce qui fera gagner à l'assassin un bonus doublé (comme pour les talents

des autres archétypes). En plus, dès qu'il a acquis et activé un talent, il recevra en plus le même bonus de +1 que le voleur aux MEP de ces talents.



Tromperie, chaparder, discrétion, détection, serrurerie, pièges et évaluation peuvent être ainsi « achetés », mais non donnés à la création avec un bonus de +1, à l'inverse du voleur.

Exemple :

Un assassin qui n'a pas acquis Serrurerie pourra essayer de forcer un coffre mais ne bénéficiera d'aucun avantage à sa MEP d'Ad. S'il achète ce même talent en dépensant 1 PE, il pourra rajouter le talent Serrurerie +2 à sa fiche de personnage. Mais comme ce talent fait partie de la liste des filous, les MEP de Serrurerie du PJ se feront en fait avec un bonus de +3 (+2+1).

Trances spécifiques de l'assassin

Ces avantages ne peuvent être acquis que si le personnage appartient à une confrérie d'assassin ou s'il bénéficie de l'enseignement d'un maître assassin. En rechercher un, à l'instar du mentor du démonologue, peut déjà faire l'objet d'une aventure en soi.

Méditation

Partout dans le monde, les sociétés d'assassins sont connues pour les résultats qu'elles obtiennent par l'altération de leur psychisme. Le ninja du Japon médiéval avait recours au kuji-kiri, série de gestes occultes qui favorisaient sa concentration. Les membres de l'ordre religieux des Hachichins se transformaient en guerriers implacables après de lancinantes prières et l'absorption de certaines drogues. L'assassin connaît des techniques de méditation comparables à celles des druides ou de certains prêtres. Pour entrer en transe, il doit demeurer immobile et se concentrer trois rounds durant. Bien que l'assassin semble pétrifié durant cette phase préparatoire, il reste cependant conscient de ce qui se passe autour de lui. Il peut ainsi se libérer à tout instant de son état, s'il se sent menacé. Le meneur de jeu peut demander au joueur d'effectuer une MEP de Pr (talent de concentration), s'il estime que les conditions sont peu propices à la méditation. Certaines trances ont des durées très longues et ce n'est qu'à la fin de celles-ci que l'assassin pourra en tirer les avantages décrits plus loin. Si la transe est interrompue avant son terme, il devra tout recommencer depuis le début. Chaque transe est liée à l'un des sept

éléments universels qui sont censés être à la base de la création dans la pensée orientale (répandue dans les pays du Khitaï, du Yamato, de Minj et du Batubatan). Cela fait de nombreux siècles que ces pratiques se sont propagées vers l'occident, puisque la confrérie ervienne des Harbigeois, par exemple, les maîtrise parfaitement. L'apprentissage d'une transe dure deux semaines et aucun personnage ne peut apprendre une transe donnée sans avoir auparavant intégré les tranches de niveau inférieur et sans avoir le niveau requis. Chaque transe coûte la moitié de son niveau en PE (arrondir comme d'habitude) avec un minimum d'un point. Seule la transe de la lumière peut être donnée sans dépense de PE, mais seulement si le meurtrier possède déjà un maître qui accepte de lui enseigner cette technique de méditation.

La transe de la lumière (niveau 1)

Elle permet de se remettre rapidement des effets d'une blessure ou d'un empoisonnement. L'assassin doit demeurer en transe pendant 1d heures, à l'issue de laquelle il peut récupérer 1d PV, en plus de ceux qu'il peut acquérir s'il prend du repos. Cette transe peut aussi neutraliser les maladies ou les poisons si le PJ réussit une Mé Pr du niveau de la VIR de l'intoxication.

La transe de l'ombre (niveau 2)

L'assassin entre en transe pendant 2 heures puis sombre dans un coma qu'il peut prolonger un an et un jour. Il présente alors tous les signes de la mort. Les perceptions extrasensorielles ne détectent aucune pensée.

La transe de l'eau (niveau 4)

L'assassin doit demeurer une heure en état de transe. À l'issue de cette période, ses pensées ne peuvent être perçues par aucun moyen : les pouvoirs de perception extrasensorielle, *traque*, *catoptromancie* ou toute autre pratique similaire sont inefficaces. Cette transe est proche d'un sort de *Bouclier psychique*. Sa durée est limitée à Pr x 4 minutes.

La transe de la terre (niveau 6)

L'assassin peut demeurer en transe aussi longtemps qu'il le désire. Pendant cette période, il devient insensible aux variations extrêmes de température. Cette transe immunise partiellement contre les flammes. Elle réduit en effet les dommages de toute attaque par le feu (Souffle de dragon, Météore, l'haleine d'un vrai dragon, etc.) de 10 points. Durant la transe, l'assassin peut aussi s'abstenir de respirer pendant une heure. Les effets restent valables pendant la transe, à condition que

l'assassin n'effectue aucun effort (se déplacer, combattre, etc.), sous peine de briser sa concentration.

La transe du vide (niveau 8)

Elle dure une demi-heure, à l'issue de laquelle le meurtrier gagne les effets suivants durant 2 tours (4 min) :

- L'assassin atteint sa cible au moyen d'une arme de jet (flèches, carreaux d'arbalète, dague, etc.) même s'il est aveuglé.

- Sa visée n'est plus affectée par une faible luminosité ou un épais brouillard.

- Il peut aussi toucher une cible invisible, mais il doit, dans ce cas, avoir conscience de sa présence (un rideau qui bouge, un objet qui tombe ou se déplace...) : il ne peut lancer quelques flèches au hasard dans l'espoir d'atteindre un hypothétique être invisible.

La transe du feu (niveau 10)

L'assassin se concentre une heure avant de bénéficier des pouvoirs du sortilège d'*Accélération* (8) du druide pour 2 tours (4 minutes). La vitesse de ses déplacements est multipliée par deux, il frappe et pare deux fois par assauts, etc. Cette transe n'affecte que les actions physiques, mais pas les pensées, les durées de concentration ou les actions psychiques en générale.

La transe des vents (niveau 12)

Elle exige une heure de concentration avant que l'assassin ne bénéficie des effets de cette transe. Il devient alors insensible à toute attaque physique : projectiles, coups, sortilèges indirects (avec des effets physiques extérieurs : boule de feu, boule de glace...) mais pas sortilèges de contrôle (mental ou physique). La sphère protège l'endroit où a été effectuée la transe et ne se déplace donc pas avec l'assassin. De plus, elle n'est d'aucun effet contre les sortilèges d'attaque ou directs qui altèrent le psychisme ou prennent le contrôle de leur victime.

Serment de mort (niveau 12)

Par ce talent, l'assassin se prépare méticuleusement au meurtre qu'il va commettre. La réalisation de ce forfait obsède l'assassin au point qu'il devient un « bombe vivante » ! La concentration nécessaire au serment de mort dure une semaine, période durant laquelle il étudie toutes les informations qu'il possède sur sa future victime. À l'issue de ce laps de temps, s'il parvient à approcher sa victime à moins de 3 mètres, il entre, quelles que soient les circonstances, dans une furie meurtrière qui se prolonge jusqu'à la mort de sa victime ou la sienne. En proie à ce formidable déchaînement,

l'assassin combat avec des bonus de +6 en SC. De plus, au lieu de s'évanouir à 0 PV, il peut combattre jusqu'à atteindre -3 PdV, sans pour autant devoir effectuer de MEP de Ca. En traquant sa victime, le maître assassin peut endurer des conditions de vie éprouvantes. Il peut tenir un temps infini sans nourriture ni repos et couvre en une journée le double des distances habituelles. L'assassin ne peut toutefois se concentrer que sur une victime à la fois. S'il décide d'abandonner sa mission, il doit consacrer une autre semaine à se « déprogrammer ». Après quoi, il peut, s'il le désire, choisir une nouvelle victime.

Encombrement dû aux armures

A l'instar des rangers, les assassins préfèrent utiliser des armures légères qui n'entravent pas leurs mouvements, celles de cuir au maximum ou des boucliers moyens si nécessaire.

3) La courtisane ou l'intrigante

Présentation

On pourrait hâtivement définir la courtisane comme une sous-classe du voleur, mais ce serait oublier toutes leurs différences psychologiques et éthiques ainsi que les moyens mis en œuvre pour aboutir à des fins parfois similaires.

Historiquement, la première guildes de courtisane a été inaugurée à Lælith en -154 A.S, c'est pourquoi, nous concluons par la description de cette dernière.

Obligatoirement de sexe féminin, la courtisane est un personnage essentiellement citadin. Les courtisanes de haut niveau ne se rencontrent que dans les grandes villes du Nouvel Empire de Sélentine des trois royaumes du Continent et des états du Tahashim (Amsahim surtout), mais il n'est pas exclu de trouver des débutantes dans les villes de moyenne importance.

Malgré l'existence des guildes qui les représentent, les courtisanes restent très indépendantes et n'ont souvent que deux buts dans la vie : la richesse et le pouvoir social ou politique. L'ascension dans la hiérarchie de la guildes est

secondaire et certaines, pour des raisons évidentes de confort et de protection, préfèrent s'associer à une guildes locale de voleurs. Quant à celles qui, défigurées par quelque accident ou trop vieilles pour continuer à exercer, décideraient d'abandonner le métier, leur appartenance à une guildes de voleurs serait le garant d'y trouver toute l'aide nécessaire à un tel recyclage. Ce choix entraîne cependant des difficultés pour la progression des compétences spécifiques de courtisane, à moins que la guildes de voleur ne compte déjà une courtisane plus expérimentée, et moins individualiste que la moyenne, qui accepte de former la jeune courtisane (voir plus loin).

Les guildes de courtisanes sont rarement aussi structurées que celle de Lælith. Parfois, ce ne sont que des entités dépourvues d'une vraie organisation où chacune, moyennant une cotisation de l'ordre de 5 à 20 % de ses gains, peut trouver de l'aide sous forme de « soins » dispensés par des « anciennes », comme par exemple se débarrasser d'une progéniture accidentelle. Ces « soins » peuvent aussi être prodigués à des personnes non affiliées à la guildes, mais ils coûtent alors très cher.



Carte d'identité :

Archétype : filou.

Métier : courtisane, intrigante, espionne.

9 points de création à placer, comme le voleur et la plupart des personnages. La courtisane n'a pas accès aux tranches de l'assassin.

Armures : les courtisanes ne portent aucune protection qui entraînent des malus de mouvement, donc rien au-delà de l'armure de cuir, les boucliers étant souvent honnis. Les protections des intrigantes sont souvent splendides et très travaillées. Elles reflètent en quelque sorte leur goût pour le raffinement et l'apparat. Ces armures, souvent des armures complètes de cuir, des cuirs bouillis ou des pourpoints matelassés, doivent être fabriquées sur mesure et être très seyantes (parfois rehaussées d'argent ou d'or). N'hésitez pas à doubler, voire tripler leur prix par rapport à leur

valeur de base. Ceci pourra ensuite donner un bonus de +1 ou +2 aux MEP de Pr dans certains cas (négociations, séduction, marchandage, etc.), selon le bon vouloir du MJ.

Équipement courant

Un havresac, une dague, un bâton, un pourpoint capitonné, un briquet à silex, des crochets, une épée courte ou un sabre, une sarbacane et D6 dards, un fouet et 3d PA

Armes de prédilection et équipement spécifique

Le fouet (100 à 300 cm, constriction)

Prix : U.V.B / 3. SC+1

Il est impossible de parer une attaque à l'aide d'un fouet. À la suite d'un désastre, un fouet qui s'enroulerait autour d'une arme métallique tranchante sera coupé. Si la courtisane désire utiliser cette arme pour se saisir d'un ustensile ou pour l'enrouler autour d'un membre précis, elle doit effectuer une MEP 4 Ad ou SC (selon le trait le plus avantageux). En cas de réussite, elle se saisit de l'outil, de l'arme ou bien enroule son fouet autour d'une zone particulière de son adversaire avec les effets suivants :

- les deux jambes : la victime doit réussir une MEP d'Ad (bonus d'Acrobatie) et dépasser le tirage initial de la courtisane. En cas d'échec, elle tombe au sol et combat durant un round avec un SC ou des attributs de Ra ou d'Ad divisés par 2. Elle peut ensuite tenter de se dégager, en réussissant une MEP en opposition de Ca / Ad du porteur du fouet. La victime subit avec un malus de -4 en Ca si elle a chuté auparavant.
- une jambe : voir plus haut avec un malus de d/2 aux MEP de SC, Ad ou Ra
- un bras ou un ustensile tenu : voir le processus de dégagement.
- le cou : la victime risque d'étouffer. Se référer au sort Asphyxie (druide, niveau 5). Elle doit alors effectuer tous les 2 assauts une MEP de Ca de niveau croissant en partant de 1 : niveau 1 au round 1, niveau 2 au round 3, 3 au round 5, 4 au round 7 si le sort est prolongé. En cas d'échec lors d'un tirage, la cible perdra autant de PV que la différence entre son total de MEP et celui qu'il fallait atteindre. En cas d'effort de la victime (combat, course, etc.), les tirages se font tous les assauts (au lieu d'un assaut sur deux).

Processus de dégagement

À chaque assaut, la victime peut essayer de se dégager de la constriction du fouet. Pour cela, l'attaquant et la victime effectuent un tirage en opposition de Ca/Ca. Si le porteur du fouet l'emporte, il garde l'emprise sur sa victime. Si cette dernière l'emporte, mais avec une différence inférieure à la valeur maximale d'un dé de base (6 pour d6, 10 pour d10, etc.), le porteur garde son

fouet en main. Si la cible obtient un jet dépassant celui du porteur d'au moins la valeur maximale d'un dé, il arrache en plus le fouet des mains de son agresseur.

Couper un fouet

Rompre le fouet nécessite 2 à 3 rounds et autant de tirages réussis de SC de niveau 2 (sans compter la parade du porteur du fouet). Il faut pour cela avoir au moins une main libre et porter une arme tranchante. La tentative empêche toute autre action (attaque, esquive, parade, etc.) pour la même durée (2 ou 3 rounds).

La sarbacane (80 à 120 cm, Arc)

Prix : U.V.B./10. Dards : 1 P.A. l'unité. SC normal (sans bonus). Portée : proche à proche x 2.

En cas d'échec critique (20) à l'attaque, le personnage avale son dard !

Les protections

Pour des raisons de coquetterie, les armures des courtisanes (souvent des armures complètes de cuir, des cuirs bouillis ou des pourpoints) doivent être fabriquées sur mesure et être très seyantes (parfois rehaussées d'argent ou d'or). Le prix de telles armures est multiplié par 2 voire 3, par rapport au prix normal.

Talents en commun avec le voleur

La courtisane peut avoir accès aux talents de filou, mais étant spécialisée dans l'intrigue et l'espionnage, ils ne font pas partie du bagage « gratuit » comme c'est le cas pour les voleurs.

Chaque talent ci-dessous doit être acheté en dépensant au moins 1 PE, ce qui fera gagner à l'intrigante un bonus doublé (comme pour les talents des autres archétypes). En plus, dès qu'elle a acquis et activé le talent, elle recevra en plus le même bonus de +1 que le voleur aux MEP de ces talents.

Tromperie, chaparder, discrétion, détection, serrurerie, pièges et évaluation peuvent être ainsi « achetés », mais non donnés à la création avec un bonus de +1, à l'inverse du voleur.

Exemple :

Une courtisane qui n'a pas acquis Chaparder pourra essayer de voler une bourse à un marchand mais ne bénéficiera d'aucun avantage à sa MEP d'Ad. Si elle achète ce même talent en dépensant 1 PE, elle pourra rajouter le talent Chaparder +2 à sa fiche de personnage. Mais comme ce talent fait partie de la liste des filous, les MEP de chapardage du PJ se feront en fait avec un bonus de +3 (+2+1).

Talents et avantages de base de la courtisane

Les talents décrits dans ce paragraphe sont ceux qui peuvent être normalement appris par toute courtisane, sans pour cela qu'elle appartienne à une guilde (de courtisane ou de voleur) ou qu'elle bénéficie de l'enseignement d'une mentor. Ils peuvent être choisis à la création du personnage ou lors du placement de PE aux changements de niveaux.

Arts (Ad, Pr ou Mé)

La courtisane choisit un domaine artistique (peinture/dessin, chant, théâtre, poésie, couture, danse, instrument ou famille d'instruments de musique à définir) où elle excelle. Les MEP dans ce(s) talent(s) sont généralement associées aux attributs Ad, Pr voire Mé. Une réussite lors d'une MEP d'Arts, de niveau à déterminer par le MJ selon la situation, permettra au personnage de gagner un bonus égal au trait associé dans les situations de négociation ou Séduction.

Exemple : Une courtisane ayant une Pr de 5d interprète une ballade a capella magnifique et très expressive devant un baron conquis par ses charmes. Par la suite, la courtisane pourra bénéficier d'un bonus de +5 lors d'une future MEP de Pr ou de Mé pour soutirer des informations au noble dont les mirettes pétillent encore, avec un potentiel avantage de Séduction si elle possède ce talent.

Déguisement (Pr ou Ad)

La courtisane peut devenir une experte dans l'art de se grimer. Elle porte toujours sur elle une pièce de tissu ou un châle réversible (une couleur différente sur chaque face), un peu de poudre à maquillage, des fibules ou des épingles. Cet attirail lui permet de changer son teint, de réorganiser sa tenue de manière précipitée afin de passer inaperçue lorsque le guet ou des poursuivants mal intentionnés viendraient à la traquer.

Escalade (Ad ou Ca)

Talent fonctionnant de la même manière que les autres, utilisant en général l'Ad comme attribut de référence.

Séduction (Pr ou Mé)

Voilà l'atout majeur de la courtisane et c'est un des aspects qui lui font choisir ce métier. C'est son moyen d'action privilégié lorsqu'elle veut obtenir quelque chose de quelqu'un. Une personne séduite par la courtisane se montrera plus qu'amicale envers elle et lui accordera sa confiance, en écoutant ses suggestions, sans pour autant tout

perdre de son libre arbitre. Une séduction réussie sur un autre personnage dure tant que rien ne vient « rompre le charme ». En cas d'échec à la première MEP, la courtisane ne pourra pas tenter à nouveau de séduire ce même personnage, avant d'avoir augmenté son talent de Séduction ou son trait de Pr. Ce « travail » de la courtisane ne peut en aucun cas durer moins d'une demi-heure et doit se faire dans le calme (pas de séduction en pleine mêlée !). Le personnage sera alors attaché à la courtisane tant qu'elle restera avec lui, et qu'elle lui promet (au minimum) ses faveurs. Il y a un risque que les efforts de la belle soient réduits à néant si elle se refuse (trop longtemps) à lui ou à elle. Si elle accepte, deux problèmes majeurs peuvent se poser : une grossesse ou une maladie honteuse dont le partenaire serait porteur (suivant l'hygiène et les mœurs sexuelles du partenaire). Des MEP de Ch peuvent simuler ces cas de figure. Je n'ose imaginer le cas d'un demi-orc échangeur, amateur de parties fines.

Paramètres à prendre en compte pour des modificateurs ou le niveau de la MEP de Pr :

L'espèce de la cible, son sexe et son orientation sexuelle, langue partagée ou pas, l'attribut de Mé de la cible, possibilité d'être au contact et de toucher la personne, âge, expérience ou virginité de la cible, MEP de séduction précédemment réussies ou non...

Séduction et furtivité

Une autre utilisation de l'aptitude séduction consiste à détourner l'attention et à distraire une personne. Cela fonctionne bien évidemment sur une sentinelle et peut permettre à un groupe dissimulé et suffisamment discret de pénétrer dans un endroit gardé. Pour réussir sa manœuvre, la courtisane doit disposer au moins d'un round à proximité de celui qu'elle veut distraire. Il est préférable de parler un langage en commun avec la victime du charme, au moins au niveau moyen, même si cela n'est pas indispensable. Le langage corporel est dit-on universel ! Les autres paramètres cités plus hauts demeurent valables : sa race, son sexe et son orientation sexuelle, son âge, son intelligence et la proximité entre les deux personnes. La courtisane arrivera en effet plus facilement à ses fins si un contact tactile est possible.

Si l'intrigante réussit sa MEP, elle détournera l'attention de la victime pour au moins d/2 assauts. En alimentant la conversation et en réussissant un nouveau tirage, elle prolongera le temps de distraction de la même durée (d/2 rounds). Au bout Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle échoue à un tirage ou qu'elle ne décide de partir. Le MJ peut néanmoins rendre la chose plus difficile au fur et à mesure du temps, la cible commençant à réaliser que quelque

chose cloche : pourquoi cette déesse callipyge passe-t-elle autant de temps à me parler et à m'aguicher, moi simple sentinelle boutonneuse à l'haleine douteuse et aux cheveux gras ?

Le personnage distrait par la courtisane subit un malus de Mé (Détection) égal à -Pr de la courtisane.

Exemple :

Un garde absorbé par une courtisane avec 4d en Pr subira un malus de -4 à ses MEP de vigilance (Mé) et risquera de ne pas voir les camarades de celle-ci se faufiler dans le couloir qu'il est sensé garder. Ce malus peut encore être alourdi si la séductrice fait en sorte que la sentinelle soit dos à ses amis.

La cible mettra également un round avant de réagir à tout événement inattendu, ce qui permet par exemple, à la courtisane ou à un de ses alliés, d'effectuer une attaque éclair contre un SC réduit de moitié pour un ou deux rounds.

Talents spécifiques de courtisane

Ces avantages ne peuvent être appris et augmentés par placement de PE que si le personnage bénéficie de l'enseignement d'une autre courtisane qui les maîtrise à un degré strictement supérieur au sien.

Hypnose (Pr)

La courtisane peut, dans certaines conditions, plonger un sujet, consentant ou non, dans un état de réceptivité totale. Cette capacité n'a rien à voir avec de la magie mais elle est la conséquence d'une grande connaissance de la nature et de la psychologie humaine. La tentative d'hypnotisme se décompose en plusieurs phases :

1) Préparation du local : semi-obscurité, disposition de chandelles et de bâtons d'encens, etc. pendant 1 tour environ.

2) Introduction du sujet : un personnage séduit au préalable entrera sans difficulté, alors qu'il faudra argumenter, utiliser la force ou la ruse dans le cas contraire. Si le personnage est assommé, il faut attendre son réveil pour commencer le travail

3) L'hypnose proprement dite : c'est un travail assez long (3 à 4 tours), au bout duquel le PJ effectuera une MEP d'opposition de Pr/Pr avec le bonus d'hypnose pour la séductrice et d'autres modificateurs. Le jet sera modifié selon le consentement ou non de la cible et les connaissances linguistiques de la courtisane. Il est clair que seule une maîtrise de la langue maternelle ou d'une langue principale de la cible permet de mener l'hypnose à bien. En cas de réussite, le sujet se livrera sans réserve aux questions de l'examinatrice et d'elle seule. Il pourra livrer les mots de passe, les plans d'accès... La courtisane peut également implanter une unique suggestion post-hypnotique dans

l'inconscient du sujet. C'est une action qu'il réalisera en réponse à stimulus bien spécifique (lorsque je dirai « bonjour mon Prince », tu frapperas le duc). Le sujet ne se souviendra normalement pas de ce qui s'est dit pendant la séance et sera par conséquent incapable d'expliquer son acte. Si la séance est interrompue, tout le travail est à refaire. Dans ce cas, la victime risque de se rappeler ce qui lui a été dit, si elle réussit une MEP 2 ou 3 Mé (mémoire), selon le degré d'avancement du travail hypnotique avant interruption.

Ventriloquie (Pr)

Dans un rayon proche autour d'elle, la courtisane peut générer un bruit guttural quelconque, d'intensité raisonnable (râle d'agonie, grondement, grognement de fauve, etc.) ou quelques mots. Un échec peut signifier un mouvement perceptible des lèvres (utiliser les règles de furtivité / vigilance avec les modificateurs appropriés). Si la marge d'échec est trop importante ou en cas de désastre, la cible n'a aucun doute et tout autre jet de talent est interdit.

L'Académie royale du Bel Art : la guilde des courtisanes de Læliith

Si par hasard vous veniez à vous enquérir, dans les rues de la Ville Sainte, de l'existence d'une éventuelle guilde de courtisanes, vous n'auriez aucune réponse, sinon une moue de totale incompréhension... Dans le meilleur des cas, pourrait-on vous indiquer la maison des Milles fleurs, et encore, uniquement si votre mise laisse présager d'une bourse apte à en assumer le coût. C'est sous la couverture la plus anodine qui soit, celle de la respectable Académie royale du Bel Art, que se cache ladite guilde, une des institutions de Læliith les mieux dissimulées.

Présentation

À l'origine des courtisanes læliithiennes, il y eut Carmine et Félinæ, des sœurs jumelles à qui tout souriait : elles étaient belles, intelligentes, cultivées et très douées pour la danse sacrée. Pourtant, l'amour sincère qui les liait fut mis à rude épreuve le jour où Félinæ fut atteinte d'une terrible maladie qui la laissa défigurée à jamais. Dès lors, elle refusa de paraître en public et vécut dans l'ombre, apprenant auprès d'amis nocturnes l'art des monte-en-l'air.

De son côté, Carmine s'intéressait à un assesseur du temple du Poisson d'Argent, un certain Nadayat dont l'ambition visait à succéder au grand prêtre, décédé récemment. Mais un rival sérieux,

Julian, était aussi sur les rangs. Les jumelles mirent au point un plan pour aider leur favori. Félinæ vola le pendentif d'argent du défunt grand prêtre (le symbole de son rang) et le cacha dans les appartements de Nadayat. Elle laissa suffisamment de traces pour créer un faisceau d'indices remontant jusqu'à Julian et fabriqua des preuves désignant ce dernier comme l'instigateur d'un complot visant à discréditer Nadayat. Quand les fouineurs lancés sur l'affaire découvrirent le pendentif chez Nadayat, ils trouvèrent également les indices laissés par Félinæ. Ils remontèrent la filière et le piège se referma sur Julian.

Nadayat devint grand prêtre du Poisson d'argent et ce n'est qu'une fois devenu Roi-Dieu que les deux sœurs lui avouèrent une des clés de sa réussite. Par amour, il sut être magnanime. L'Académie Royale du Bel Art fut inaugurée sous le règne de Nadayat le Précieux, par le Roi-Dieu en personne. Il lui accorda le droit de s'établir sur la terrasse de la Prospérité, échelle des Paladins, à proximité du Théâtre. Nadayat était amateur d'art et de « belles choses » d'une manière générale. À ses titres officiels et ses rôles officieux, il ajouta celui de mécène en finançant, entre autres, la construction des bâtiments de l'Académie et en lui accordant un revenu suffisant pour en faire débiter ses activités. C'est pourquoi le vaste hall d'entrée de l'Académie s'orne d'une gigantesque et superbe statue en pied de Nadayat, dans l'une de ses attitudes favorites, bien campé sur ses deux pieds, les bras ouverts face à la foule et le sourire aux lèvres.

Telle qu'officiellement établie à sa fondation, la mission de l'Académie royale est de promouvoir et de protéger toutes les formes connues d'art, existantes et à venir. De procurer à de jeunes gens talentueux les possibilités de développer leur potentiel artistique dans un environnement de qualité et d'en assurer la diffusion auprès du public. En clair, l'Académie du Bel Art est à la fois un musée d'arts plastiques, une entreprise de spectacles gérant les activités du Théâtre de Lælith (chant et musique sacrés et surtout profanes, poésie, comédie, tragédie, danse, mime, etc.) et une école où sont enseignées toutes ces disciplines.

La renommée de l'Académie en matière de « qualité artistique » est aujourd'hui telle que bon nombre de familles nobles ou bourgeoises considèrent qu'il est de bon ton pour leurs enfants, quelle que soit la carrière à laquelle ils se destinent, d'y prendre quelques cours. Ouverte à tous, l'Académie présente encore deux particularités originelles :

- le prix des cours est calculé après enquête sur les revenus ou la notoriété de la famille des étudiants (l'inscription coûte beaucoup plus cher à un fils de

riche marchand qu'à une jeune fille issue d'un milieu modeste) et un certain snobisme veut même que l'on paye le plus cher possible ;

- elle accorde à certaines recrues féminines prometteuses, mais démunies, une bourse leur permettant de suivre les cours. Attention seules les jeunes filles sont acceptées comme pensionnaires et boursières.

De plus, même si les cours sont assurés par les plus grands artistes lælithiens ou étrangers (hommes et femmes, sans distinction), l'ensemble du personnel assurant l'administration de l'Académie est composé de femmes. La conservatrice du musée, la directrice de l'Académie et la régisseuse du Théâtre forment un triumvirat présidant aux destinées de la fondation Nadayat.

Une couverture idéale

Hormis les personnalités influentes de la Ville sainte (Roi-Dieu, grands prêtres, maîtres de certaines guildes...), personne ne sait que derrière l'Académie royale du Bel Art se cache la guilde des courtisanes.

De tous temps et dans toutes les civilisations, on a toujours vu des femmes (intelligentes, belles et ambitieuses) conseiller leurs maris ou amants dans leurs décisions, en les poussant à faire certains choix grâce à des méthodes qui leur sont propres. À Lælith (et dans d'autres villes, bien sûr), c'est la guilde des courtisanes qui veille à exploiter au mieux cet attrait naturel des hommes pour des jeunes femmes pleines de charmes et de bon sens.

Le but réel de la guilde est très simple et s'exprime en un seul mot : le pouvoir, c'est à dire maîtriser totalement la destinée de la Ville Sainte. La tâche de la guilde est de placer des courtisanes en tant que concubines, femmes légitimes ou simplement conseillères avisées et puissantes aux côtés de tous les hommes importants afin qu'elles influent sur leurs décisions dans un sens qui intéresse la guilde. Il est bien entendu que l'ambition des courtisanes reste dans le cadre de la sûreté de la ville (ce n'est en aucun cas une organisation subversive). Plus Lælith est riche et puissante, plus la guilde le sera elle-même !

En réalité, au cours des siècles, les courtisanes ont été plus ou moins bien implantées. Certaines époques ont vu l'ensemble des compagnes des maîtres de guilde (la Haute Guilde en particulier) et des grands prêtres (même le Roi-Dieu, Nadayat en est un exemple) être issues de la guilde. D'autres périodes les ont vues végéter et survivre péniblement. Néanmoins, l'Académie a toujours subsisté et son rôle réel est toujours resté ignoré du grand public, malgré les rumeurs qui ne manquent pas de se répandre épisodiquement.

Recrutement et fonctionnement

La guilde recrute deux types de femmes, destinées à des fonctions différentes :

- les gestionnaires : pas forcément séduisantes (quoique cela ne soit pas incompatible), ce sont elles qui font fonctionner la « maison » (administration, finance, politique, relations publiques, etc.) ;

- les missionnaires : Très belles, cultivées, racées ; c'est « l'armée » de la guilde.

Ces femmes peuvent venir de deux origines distinctes :

- Soit directement du milieu artistique et avoir, en plus d'un don pour la danse, la peinture ou toute autre discipline, des ambitions compatibles avec celles de la guilde. Des professeurs particuliers leur enseigneront dans ce cas la pratique de l'art de faire les poches d'autrui ou de crocheter une serrure réticente (car il faut parfois accéder par des moyens peu avouables à des documents ou des renseignements importants).

- Soit indirectement, en provenance d'une guilde de voleurs de la ville, après avoir été « découvertes » par un chef de bande et orientées vers les courtisanes. Il s'agit de jeunes femmes belles et ambitieuses, la plupart du temps intelligentes. À l'Académie, si elles acceptent d'y rentrer, leur éducation sera « complétée » dans de nombreux domaines sociaux. Elles apprendront à se tenir en société, ainsi qu'à pratiquer une discipline artistique.

Toutes étudieront des « méthodes de travail » propres à cette profession, telles que la ventriloquie ou comment détourner l'attention de quelqu'un. Dans tous les cas, ce passage par les cours de l'Académie permet aux apprenties de côtoyer des fils de familles riches ou notables et de sceller un certain nombre de contacts qui pourront se révéler fort utiles par la suite.

Même les jeunes filles prometteuses n'accèdent pas immédiatement à la connaissance de l'existence de la guilde. Lorsqu'elles en sont jugées aptes, lorsqu'on est « sûr » d'elles, elles apprennent l'existence et la raison d'être de la guilde. Jusqu'alors, même si des missions leur avaient été confiées, les futures courtisanes en avaient ignoré la raison exacte. À partir de ce moment, des connaissances spécifiques pourront leur être enseignées (hypnose, soins des maladies « féminines » ou « spéciales »).

La conservatrice du musée, la directrice de l'Académie et la régisseuse du Théâtre sont choisies indifféremment parmi les gestionnaires ou les missionnaires. Chacune d'elles désigne celle qui sera le plus apte à lui succéder, parmi les courtisanes désireuses d'occuper leur poste. La Grande

Courtisane (désignée par le peigne de succession) est responsable des activités propres à la guilde. Le triumvirat la conseille et fait appliquer ses décisions.

Les revenus de la guilde

La guilde des courtisanes tire l'essentiel de ses revenus des activités de ses membres. Il n'est pas rare de voir certains Temples, institutions ou de riches marchands de Lælith faire des dons substantiels à l'Académie... D'habiles courtisanes, « bien placées », y veillent auprès de leurs « protecteurs ». Cette source de revenu est importante, mais la guilde doit pouvoir subvenir « directement » à ses besoins (par exemple au cours des périodes peu fastes pour elle). Voici comment :

- les étudiants de l'Académie, excepté les boursiers bien sûr, paient tous leurs cours ;

- les recettes du Théâtre sont conséquentes et le musée organise des ventes aux enchères d'œuvres célèbres ;

- certaines courtisanes, principalement lorsqu'elles sont âgées, travaillent au Lazaret comme sages-femmes ou médecin gynécologues. Ayant les compétences indispensables pour exercer, elles sont à même d'éviter aux courtisanes « en règle avec la guilde » des problèmes de santé, de soigner les maladies dites honteuses ou d'écourter une grossesse non désirée. Ces spécialistes sont, moyennant une honnête rétribution, au service du grand public. Elles sont installées dans le pavillon du Poisson d'argent, à la suite d'accords passés avec le grand prêtre.

Les courtisanes de Lælith

La courtisane est par nature individualiste, préfère travailler seule et accepte difficilement d'être dirigée. Elle sait pourtant reconnaître où se situe son intérêt. De ce fait, et à cause des innombrables services et « facilités » que l'organisation peut leur accorder, les courtisanes lælithiennes sont d'une loyauté totale envers leur sororité. Mais cela n'empêche pas qu'elles s'estiment perpétuellement en compétition avec les unes avec les autres (en fait, deux courtisanes sur une même « affaire » ne coopéreront pas sauf si la guilde leur en intime l'ordre).

Les courtisanes confirmées peuvent se reconnaître entre elles grâce à une tresse à quatre brins dissimulée dans leur coiffure. Difficilement identifiable pour les non-initiés, cette tresse est le signe d'appartenance le plus discret et le plus efficace qui soit.

Esbehmj juin 2020