

DUELLISTE

Provocation (Empathie) :

Un Noble peut effectuer un jet de **Provocation** en opposition à un jet de résistance à la contrainte d'une cible. Si le jet est réussi, la cible affrontera seul le Noble en duel et verra sa résistance à la contrainte diminuée de la valeur de **Provocation** /4 durant 1d6 heures.

Maîtrise Martiale (Réflexes) :

Un Noble devient spécialiste de la compétence de combat qui a été choisie lors de sa création. Lors d'un duel, il bénéficie d'un bonus de 1 / 2 / 3 aux niveaux 1 / 4 / 7 de cette compétence à tous les jets impliquant l'usage de sa spécialité mais aura un malus de 1 à toutes celles qui ne le sont. Au niveau 10, le malus imposé est supprimé.

Exposition (Intelligence) :

Un Noble peut effectuer un jet d'**Exposition** dont le SD est fixé par le MJ pour trouver un point faible chez son adversaire. Si le Noble attaque le point faible, il bénéficie d'un bonus de 2. Si le point faible est touché, le Noble inflige 1d6 * 1 / 2 / 3 aux niveaux 1 / 4 / 7 points de dégâts. Au niveau 10, ces dégâts ignorent l'armure et un effet aléatoire est ajouté.

Détails :

Conseils au MJ :

Cette branche de compétence est conseillée aux joueurs qui souhaitent jouer leur Noble de façon plus offensive, du fait que cette classe soit, généralement, plus axée sur le social ou l'utilisation de serviteurs.

Pour la compétence **Provocation**, elle ne peut être appliquée qu'envers des ennemis doués d'une intelligence au moins égale à celle d'un humain **classique**. A titre d'exemple, un Noble ne peut pas provoquer en duel un troll de pierre vu qu'il est plutôt... Simplet et encore moins un monstre ou un animal. Le duel **peut** être verbal (au choix du Noble).

Pour la **Maîtrise Martiale**, les bonus (ainsi que les malus) ne s'appliquent **qu'en cas de duel** et pas autrement ! Si un Noble venait à affronter deux adversaires en même temps ou à affronter un adversaire avec un autre allié, cette compétence n'aurait aucun effet. Il est à noter qu'une monture n'est pas compté comme un allié lors de l'utilisation de cette compétence grâce à la spécialisation **Equitation**.

Enfin, pour la compétence **Exposition**, le point faible n'est révélé que pour le Noble qui se concentre pour asséner un coup qui va dévaster son adversaire. Le joueur peut proposer un effet particulier qui pourrait arriver au risque d'avoir un malus. Sinon, laisser faire le hasard... Des fois il y a du bon à avoir de la surprise !

Exemple :

Le Noble, Airard Varentis, aperçoit une femme en détresse malmenée par un groupe de bandits peu scrupuleux. Il identifie le chef et, sûr de lui, le provoque en duel en l'insultant de tous les noms. D'ailleurs, il a eu un bonus du fait de son improvisation de qualité !

« Vous n'êtes qu'un colossal étron dont la puanteur ne saurait être camouflée par le plus pur des parfums. Osez m'affronter à moins que vous ne soyez en plus qu'un bâtard de lâche ! »
Le chef, fou de rage, l'attaque seul, Airard décèle un premier point faible, ses parties, qu'il prend un malin plaisir à frapper de son pied avec ses bottes pointues. Cela met à terre immédiatement l'assaillant et il lui faudra du temps pour se lever suite à une telle honte !



GRIPPE-SOU

Vantard (Empathie) :

Un Noble peut effectuer un jet de **Vantard** dont le SD est fixé par le MJ. En cas de réussite, il impressionne les gens aux alentours en fonction de ses possessions. De plus, pour chaque tranche de 2000 couronnes, il bénéficie d'un bonus de 1 en réputation envers les fortunés.

Pot de Vin (Intelligence) :

Un Noble peut effectuer un jet de **Pot de Vin** dont le SD est fixé par le MJ. En cas de réussite, il parvient à soudoyer son interlocuteur de faire ou de ne pas faire quelque chose. Le SD peut varier en fonction de l'argent versé, du contexte, de l'interlocuteur, etc.

Investissement (Intelligence) :

Un Noble peut effectuer un jet d'**Investissement** dont le SD est fixé par le MJ auprès d'un marchand ou de quelqu'un à la recherche de financements. En cas de réussite, il peut investir jusqu'à 1000 * Niveau d'**Investissement** couronnes. Il percevra de manière régulière une rentrée d'argent ou bénéficiera de services.

Détails :

Conseils au MJ :

Cette branche de compétence est conseillée aux joueurs qui souhaitent utiliser l'une des plus grandes sphères d'influence du monde, l'argent. Accessoirement, l'un des jouets préférés de tout Noble adepte de manigances ou de complots en tous genres...

Pour la compétence **Vantard**, un Noble peut très bien se vanter de posséder le sabre magnifiquement bien ouvragé du capitaine Barbe d'Or et, mieux, le montrer. Le public en sera d'autant plus ravi qu'il pourrait éventuellement vouloir s'attirer ses faveurs en échange de quelques piécettes. En revanche, si le Noble est trop arrogant, en sommes, s'il a échoué son jet, ses poches risquent d'attirer les ennuis...

Pour le **Pot de Vin**, de manière générale, un Noble versant une forte somme d'argent aurait toutes les chances de parvenir à ses fins, cela dit, en cas d'échec, l'interlocuteur est incorruptible et ne se laissera pas bernier. Pire, il sera sur ses gardes à l'avenir vis-à-vis de lui. En cas d'échec critique... Soyez inventifs !

Enfin, la compétence **Investissement** permet au Noble de s'assurer un certain revenu constant, basé sur diverses actions et prêts d'argent. En échange de cette confiance, ceux qui reçoivent de l'argent peuvent partager les bénéfices ou faire bénéficier le Noble de divers services. Et plus la somme est importante, plus le bénéficiaire lui est redevable... A titre d'exemple, en cas d'échec, L'emprunteur peut refuser de faire affaire et si l'échec est critique, il pourrait ne jamais rembourser !

