

# COURTISANNE

*"Il y a chez toute courtisane quelque chose de religieux qui porte ses clients aux confidences."*

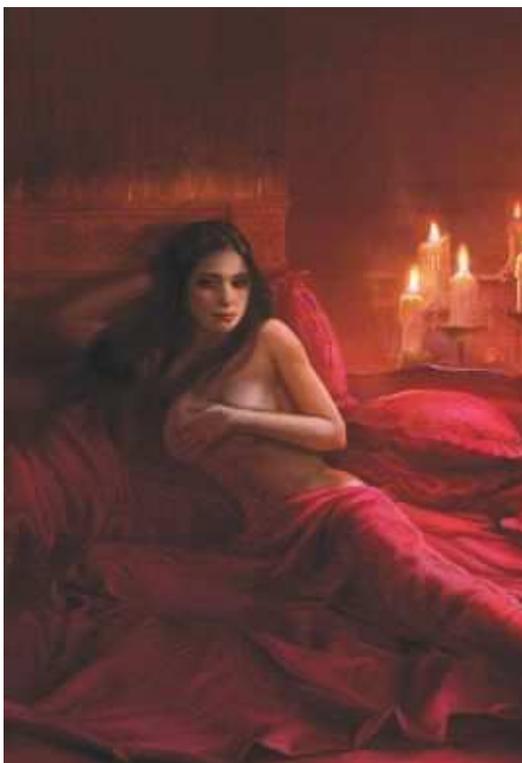
- Frédéric Dard

*Nous vivons à une époque d'amour, de luxure et d'à peu près tout le reste entre les deux, ma chérie. Qui veut se sentir seul quand une poche pleine de couronnes te fera passer une nuit avec une beauté exotique d'ici à Novigrad ? J'ai quelques-unes des plus belles femmes et les plus beaux hommes que vous ayez jamais vu de mon bordel, des goûts pour toutes les occasions, de la chair pour tous les fantasmes ! Appelez-les comme vous voulez, pute, prostituées, fille de joie, nous nous en fichons ... nous avons tout entendu.*

*Jetez-nous une pièce et nous vous donnerons un oreiller, vous aiderons à déchausser vos bottes, écouterons vos soucis et vos désirs et vous raviront avec des plaisirs inimaginables et infondés jusqu'à présent.*

*Oh, donc tu as envie de te lancer toi-même dans le métier, hein ? Le talent pour réussir est la capacité de s'adapter, de convenir aux autres et de les inspirer. Éleve-les et traite-les comme des rois, chérie. Crois-moi, que tu sois une courtisane travaillant pour les seigneurs, les dames et toutes sortes de nobles, ou dans un coin de bidonville pour faire des passes bon marché, quelle que soit ta spécialité, c'est le service qui compte, c'est l'expérience de tout ça. Personne ne reviendra après quelques secondes si la première fois a été fade. Nous sommes connus comme les merveilles de la nuit, chérie... alors fait les t'aimer, fait les te rappeler et continue à les faire revenir !"*

- Madame Rosalyn, Maîtresse de Bordel



Faveur (EMP)
La Courtisane use naturellement de ses charmes en permanence et sait se faire apprécier de ses interlocuteurs. En réussissant un jet de <b>Faveur</b> dont le SD est fixé par le MJ, la Courtisane peut se faire offrir par son interlocuteur, un bien matériel ou un privilège limité comme un accès VIP ou une invitation à un événement en ayant une place de choix. Le nombre de <b>Faveurs</b> est limité à une par période de deux jours par cibles.

Compétence Exclusive
Faveur

Vigueur
0

Atouts Magiques
Aucun

Compétences
Charisme
Connaissance de la rue
Duperie
Étiquette
Négoce
Persuasion
Résistance à la contrainte
Séduction
Stylisme

Argent de départ
110 x 2d6

<b>5 équipement parmi</b>
Nécessaire d'écriture
Miroir de poche
Bourse
Parfum / Eau de toilette
Trousse de Maquillage
Fisstech x3
Journal à verrou
Piste de dés
Objet sexuel
Spiritueux / Vin x3



Prostituée	Espionne	Artiste
<b>Beauté fatale</b>	<b>Mains baladeuses</b>	<b>Bête de scène</b>
La Courtisane gagne un bonus en <b>Séduction</b> et <b>Charisme</b> équivalent à la moitié de son niveau de <b>Beauté fatale</b> .	La Courtisane gagne un bonus en <b>Adresse</b> et <b>Duperie</b> équivalent à la moitié de son niveau de <b>Mains baladeuses</b> .	La Courtisane gagne un bonus en <b>Représentation</b> et <b>Stylisme</b> équivalent à la moitié de son niveau de <b>Bête de scène</b> .
<b>Service professionnel (EMP)</b>	<b>Première impression (EMP)</b>	<b>Bouleversement (EMP)</b>
La cible peut passer au moins une heure en compagnie de la Courtisane si elle paye 2d6 couronnes par points de <b>Services professionnels</b> à la Courtisane. La Courtisane fait un jet de <b>Services professionnels</b> contre la <b>Résilience</b> de sa cible. Lors d'une réussite, la cible dévoile à la Courtisane ce qu'elle sait d'une personne, ou l'un de ses propres secrets. La Courtisane donne aussi à sa cible, au choix : +3 en <b>Résistance à la Contrainte</b> et -2 en <b>REF</b> ou -3 en <b>Vigilance</b> et +2 en <b>VOL</b> pendant un nombre d'heures égal à sa valeur de <b>Services professionnels X5</b> .	La Courtisane effectue un jet de <b>Première impression</b> sur une cible (SD 20). Lors d'une réussite, elle arrive à connaître le niveau social de sa cible, une manie et réduit la <b>Résistance à la Contrainte</b> de la cible d'un malus égal à la moitié de la valeur de <b>Première Impression</b> .	Lorsque la Courtisane fait un représentation artistique, elle peut faire un jet de <b>Bouleversement</b> contre la <b>Résistance à la contrainte</b> d'une cible pour provoquer chez elle l'une de ces émotions : colère, affection, dépression ou euphorie, envers toutes les prochaines personnes que la cible croisera. Elle reste dans cet état un nombre de jour égal au nombre de points du jet, surpassant la <b>Résistance à la contrainte</b> de la cible.
<b>Favorite (EMP)</b>	<b>Rumeurs (EMP)</b>	<b>Célébrité (EMP)</b>
Si la Courtisane à réussi un jet de <b>Services professionnels</b> sur sa cible, elle peut effectuer un jet de <b>Favorite</b> contre sa <b>Résistance à la contrainte</b> . La cible revient alors profiter de ses services de façon régulière. La Courtisane apprend son emploi du temps, ses relations, le nom de sa Caractéristique la plus forte (sans compter les malus) et obtient contre la cible +1 en <b>EMP</b> permanent.	En passant un certain nombre de jours à répandre des rumeurs auprès de ses clients, une Courtisane peut faire un jet de <b>Rumeurs</b> contre le <b>Charisme</b> de sa cible. La Courtisane doit faire son jet après avoir passé le nombre jour désiré, en fonction du temps passé, elle obtient un bonus à son jet de <b>Rumeurs</b> . Lors d'une réussite la cible reçoit un modificateur positif ou négatif en <b>EMP (voir tableau)</b> En cas d'échec, la cible donne une impression trop différente.	En entrant dans un lieu, la Courtisane peut faire un jet de <b>Célébrité (voir tableau)</b> . Si elle réussit, elle est reconnue par 1d10+ valeur de <b>Célébrité</b> personnes présentes en tant qu'Artiste émérite et s'entoure d'une foule d'admirateurs. Étant entourée d'admirateurs, elle gagne +3 en <b>Charisme</b> sur les autres personnes présentes non-admirateurs.

## CÉLÉBRITÉ

Lieu	SD
Fréquentation régulière	14
Lieu public	18
Réception	20
Partout	25

## SERVICE PROFESSIONNEL

Une cible qui cherche une Courtisane pour s'offrir un **Service professionnel** ne doit pas supposer que cela mène toujours au sexe. S'ils préfèrent, les deux peuvent partager un moment social, la cible remplace son jet de **Résilience** par le **Charisme**. Les Caractéristiques modifiées n'influencent pas le calcul des **PS**, elles ont un impact seulement sur les jets de Compétences.

## RUMEURS

Jours	Bonus	EMP
1-2	+1	1
3-4	+1	2
5-6	+2	3
7-8	+2	4
9-10	+3	5

## FAVORITE

Si plusieurs Caractéristiques de la cible sont de valeurs égales, la Courtisane n'en apprend qu'une seule.