

AGENT SECRET

«Si Dijkstra affirmait qu'il était midi et qu'alentour régnait l'obscurité la plus totale, il était temps de s'inquiéter du sort du soleil»

- **Dicton populaire à la cour du roi Vizimir**

“Vous vous êtes déjà demandé comment ce roi en savait assez pour attaquer les cartels qui habitaient dans les égouts ou n'avez jamais été curieux de savoir pourquoi cette jolie femme de chambre vous parlait si gentiment avant que cette chose importante que vous gardiez, ai disparu ? La réponse est simple, c'étaient des espions. Opérateurs, officiers du renseignement, espions et agents secrets, au fond ils sont tous pareils. Ces hommes et ces femmes vont d'une oreille collée à une porte fermée à une réunion secrète, jusqu'à être assis dans la même pièce que vous, faisant semblant d'être votre ami. Tous ont une mission, qu'ils servent un but plus grand ou juste une poche pleine d'or. Ils gardent leurs objectifs à cœur, ne dévoilent jamais leur jeu et feront tout ce qui est en leur pouvoir pour réussir.

J'ai entendu une ou deux histoires sur ce que les Nilfgaardiens et les Redantiens ont fait subir à leurs agents avant qu'ils ne soient prêts pour le terrain, et croyez-moi, vous ne croiriez pas la moitié de la formation pour devenir l'un d'entre eux. Vous pensez que votre meilleur ami est un soldat ? C'est probablement un espion ! Cette médecin dans la rue, des années de pratique derrière elle ? Une espionne ! Même le boulanger local pourrait révéler des secrets cachés dans une miché de pain, à un noble seigneur ou un roi ! Ne soyez jamais trop prudent, mieux vaut faire ce que je dis ... Ne faites confiance à personne, ne parlez à personne et n'allez nulle part avec n'importe qui, surtout ce foutu boulanger !”

- *Complotiste paranoïaque*



Légende

Les Agents secrets passent des années à perfectionner une **Légende** solide, car seul un bon mensonge est convaincant. Non seulement un agent secret peut incarner en toute confiance cette ruse, mais il peut également la protéger avec une preuve de sa formation. Lors de la création du personnage, un agent secret peut choisir une compétence exclusive d'une autre profession pour fonctionner comme la sienne (à l'exception des compétences uniques ou rares telles que la formation magique / sorcelleur) et l'exercer au même niveau de compétence que la profession auquel il appartient. En plus de cela, ce choix affecte les compétences de départ, l'argent de départ et l'équipement. En effet, il peut choisir 5 équipements parmi les deux listes de départ.

Compétence Exclusive

Légende

Vigueur

0

Atouts Magiques

Aucun

Compétences

Adresse

Conn. de la rue

Déguisement

Duperie

Psychologie

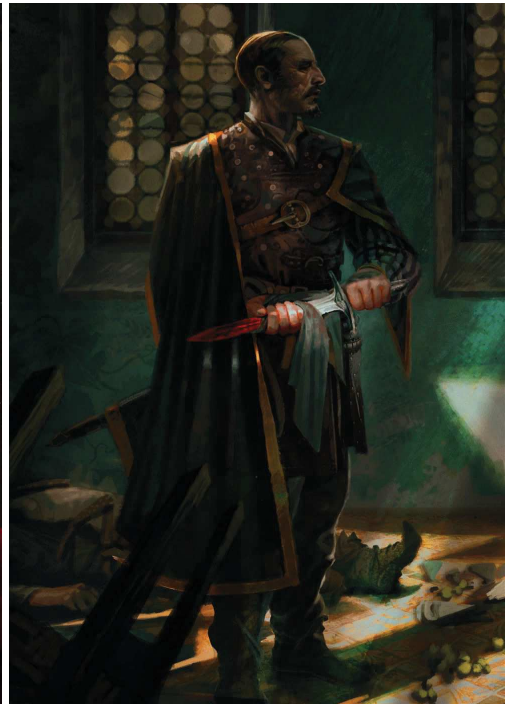
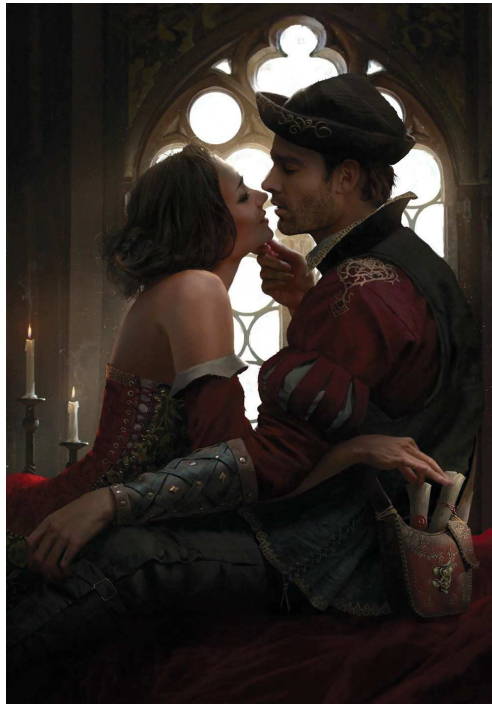
Vigilance

3 Compétences d'une même autre classe

Argent de départ

Identique à la profession correspondante au choix de l'agent secret pour "Légende"

5 équipement parmi
Nécessaire d'écriture
Miroir de poche
Nécessaire de déguisement
Bourse
Dague
Bougie x5
Lanterne sourde
Fourreau, manche/jarrettière
Journal à cadenas
Poche secrète



ARBRE DE COMPÉTENCE

D'AGENT SECRET

L'infiltrateur	Le chef d'opération	Le trompeur	<u>AGENT DE TERRAIN</u>	
Couverture profonde	Hommes de mains	Rien sur soi	Moyen	SD
L'Agent secret peut ajouter la moitié de ses rangs de Couverture profonde à tous les jet de Duperie effectués pour soutenir sa couverture ou pour éviter la détection via les jets de Psychologie et de Déduction ou contre toute autre méthode d'enquête.	L'Agent secret obtient un nombre d'hommes de mains égal au double de son niveau de Hommes de main . Ces hommes obéissent du mieux qu'ils peuvent aux ordres. Ils ont tous la classe de PNJ "criminels" et doivent être payés un minimum de 15 couronnes par jour chacuns.	L'Agent secret devient un expert dans l'art de dissimuler des objets ou des armes sur lui. Il ajoute la moitié de son niveau de Rien sur soi au SD de Vigilance pour repérer ses poches secrètes lors d'une fouille corporelle.	Paye	14
Banal (EMP)	Agent de terrain (EMP)	Coup mortel (REF / DEX)	Chantage	16
Si l'Agent secret réussit un jet de Déguisement auquel il ajoute la moitié de ses rangs de Banal SD18, il sait se rendre complètement banal et sans aucun intérêt. Il peut repérer des lieux, suivre des gens, infiltrer des endroits réservés (avec un habillement adapté) sans aucun jet de dé tant qu'il ne fait rien qui attire franchement l'attention sur lui. S'il se fait repérer et qu'il arrive à prendre la fuite, personne pourra le décrire correctement.	En se renseignant sur une cible, un Agent secret peut faire un jet de Agent de terrain contre la Résistance à la contrainte de la cible. L'Agent secret peut alors transformer sa cible en un espion à son compte qui pourra lui servir de guetteur sur les lieux que la cible fréquente habituellement. L' Aide désintéressé doit être justifié. Exemple : admiration, amour, sens du devoir ou idéaux communs. De plus, la Paye n'est pas obligatoirement d'ordre monétaire.	Contre une cible étourdie ou éligible à une embuscade, L'Agent secret peut faire un jet de Coup mortel -3. En cas de succès, l'Agent secret fend / perce sans se faire voir (par tous ceux qui ne regardent pas spécifiquement L'Agent secret), une zone vitale de sa cible avec une chance de saignement de 100%, ignore l'armure, inflige 3x les dégâts de l'arme et coupe la parole de la cible pendant 2d6 rounds. Cette compétence est affectée par la précision de l'arme.	Intérêts communs	20
Imitation (EMP)	Base d'opération (INT)	Analyse non verbale	Aide désintéressée	22+
Après avoir passé deux jours (minimum 8h chacuns) à observer une personne, un Agent secret peut choisir d'adopter son discours, son comportement et son écriture en faisant un jet d' Imitation contre son EMP x3. En cas de succès, Il lance deux fois les dés de Duperie , de Contrefaçon ou de Déguisement effectués pour imiter cette cible, gardant le meilleur résultat. Ce bonus peut être perdu pour les personnes qui connaissent la cible.	L'Agent secret peut effectuer un jet de Base d'opération où il peut s'installer secrètement. Le résultat total du jet donne le nombre de points à répartir entre les trois catégories du tableau de Base d'opération ci-contre. Tant que ce lieu n'est pas détruit, il pourra s'y rendre autant de fois qu'il veut. Le joueur pourra dépenser des PP pour l'améliorer.	L'Agent Secret peut, par une action de mouvement, étudier une cible. Suite à ça, il pourra connaître une information sur sa vie. En faisant savoir verbalement à cette cible l'information détenue, il peut effectuer un jet de Psychologie en ajoutant sa valeur d' Analyse non verbale contre la VOL x3 de la cible. Avec une réussite il peut obtenir une deuxième information en rapport avec la précédente et recommencer son Analyse non verbale .	<u>BASE D'OPÉRATION</u>	
			Valeur	Coût
			Nombre de personne pouvant être accueillis	
			5 personnes	3
			10 personnes	5
			20 personnes	8
			Sécurité (plusieurs possibles)	
			Cadenas	1
			Abri dissimulé	2
			2 bandits en factions	5
			Installations (plusieurs possibles)	
			Nécessaire d'écriture	1
			Couchages	2
			Coffres blindés	2
			Matériel de contrefaçon	3
			Matériel de torture	3