



Profession : Agent Secret

THE
WITCHER

Libre ajout et modification de LEO'S HOMEBREW, Volume 1 - Professions

Transposé et Traduit Alexis.D., relu et corrigé par Marc Hareng

Agent Secret

“Les gardes et les voleurs ont besoin de moi. C’est du grand art, Sorceleur. J’ai des accords avec tout le monde et ça me rend intouchable.”

– Thaler, Service des renseignements de Témérien

“Vous ne vous êtes jamais demandé pourquoi ce roi en savait assez pour attaquer les cartels qui vivaient dans les égouts, pourquoi certains réussissent au moment même où d’autres ne réussissent pas, ou si vous n’avez jamais été curieux de savoir pourquoi cette jolie serveuse de bar vous parlait si gentiment avant de disparaître, elle et la chose importante que vous gardiez ? La réponse à ces questions est généralement simple : il s’agissait d’espions.

Opérateurs, agents de renseignement, espions et agents secrets, appelez-les comme vous voulez... ils sont tous pareils en théorie. Les hommes et les femmes vont d’une oreille collée contre une porte fermée à une réunion secrète... jusqu’au conard assis dans cette même pièce avec vous, prétendant être votre ami. Ils ont tous une mission, qu’ils servent un but plus grand ou juste une bonne vieille pochette de monnaie. La plupart du temps, ils gardent leurs objectifs secrets, ne montrent jamais leur jeu et font tout ce qui est en leur pouvoir pour réussir. Ils sont dangereux !

Quand il s’agit d’agents secrets, il est rare d’en trouver un encore en vie qui ne soit pas bien entraîné. Quiconque se considère comme un professionnel face à l’un de ces bâtards n’est qu’un amateur en comparaison. J’ai entendu une histoire ou deux sur ce que les Nilfgaardiens et les Redaniens font subir à leurs agents avant qu’ils ne soient prêts pour le terrain, et croyez-moi, vous ne croiriez pas la moitié de l’entraînement qu’il faut pour être l’un d’entre eux. Vous pensez que votre meilleur ami est en fait un soldat ? C’est probablement un espion ! Ce docteur en bas de la rue, des années de pratique derrière elle ? Un espion ! Même le boulanger du coin pourrait cacher des secrets à un noble seigneur ou à un roi, dans une miche de pain ! On n’est jamais trop prudent, mieux vaut faire ce que je dis... Eh ? Ne fais confiance à personne, ne parle à personne et ne va nulle part avec n’importe qui... surtout pas avec ce foutu boulanger !”

– Maîtresse de Cintra, chef criminel.



Légende

Les agents secrets passent des années à perfectionner une **Légende**, car seul un bon mensonge est convaincant. Non seulement un agent secret peut s’appuyer en toute confiance sur cette ruse, mais il peut également l’étayer par des preuves de sa formation. À la création de son personnage, un agent secret peut choisir une compétence exclusive de n’importe quelle autre profession pour la faire fonctionner comme la sienne (à l’exception de celles « uniques ou rares » telles que l’Exercice de la magie ou la Formation de Sorceleur) et la manier avec le même niveau de compétence que la profession à laquelle elle appartient. En outre, ce choix affecte les compétences de départ de l’agent secret, son équipement et son argent.

Compétence exclusive

Légende

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Adresse (DEX)

Furtivité (DEX)

Duperie (EMP)

Psychologie (EMP)

Contrefaçon (TECH)

Déguisement (TECH)

Choisissez 4 compétences de la profession correspondante au choix de l’agent secret pour sa **Légende**

Équipement

Choisissez 4 objets dans la liste des équipements correspondante au choix de l’agent secret pour sa **Légende**.

Couronnes de départ

Identique à la profession correspondante au choix de l’agent secret pour sa **Légende**.

Arbre de compétence de l'Agent Secret

Légende

Les agents secrets passent des années à perfectionner une **Légende**, car seul un bon mensonge est convaincant. Non seulement un agent secret peut s'appuyer en toute confiance sur cette ruse, mais il peut également l'étayer par des preuves de sa formation. À la création de son personnage, un agent secret peut choisir une compétence exclusive de n'importe quelle autre profession pour la faire fonctionner comme la sienne (à l'exception de celles « uniques ou rares » telles que l'Exercice de la magie ou la Formation de Sorcelleur) et la manier avec le même niveau de compétence que la profession à laquelle elle appartient. En outre, ce choix affecte les compétences de départ de l'agent secret, son équipement et son argent.

L'infiltré	Agent de Terrain	Le Fantôme
Imitation (EMP)	Entraînement d'élite	Le Voisin Mortel
Après avoir passé deux jours à observer une personne de sexe et de corpulence similaires aux siennes, un agent secret peut choisir d'adopter son discours, son comportement et son écriture en effectuant un jet d' imitation contre son EMPx3. En cas de réussite, le maître-espion effectue deux jets avec ses compétences de <i>Tromperie</i> , de <i>Contrefaçon</i> ou de <i>Déguisement</i> effectués pour imiter cette cible, en prenant le meilleur résultat. À la discrétion du Meneur de Jeu, ce bonus peut être perdu pour les individus qui connaissent la cible.	Les espions et les agents apprennent un vaste éventail de compétences et de techniques qui leur permettent d'exceller, de survivre sur le terrain et d'endurer les conditions les plus difficiles. Chaque rang investi dans l' entraînement d'élite permet à un agent secret de se souvenir davantage de son entraînement, d'exploiter ces compétences et techniques et de les appliquer à ses propres aventures. Chaque fois qu'une telle situation l'exige.	Formé à la létalité des poisons et à la manière d'en tirer le meilleur parti, chaque rang investi dans Le Voisin Mortel ajoute +1 au SD de tout test d' <i>Endurance</i> pour résister ou se remettre d'un poison administré de sa propre main. Avec au moins un rang dans cette compétence, l'agent secret peut également choisir, sur demande, si un poison inflige ses dégâts à la santé ou à l'endurance de la cible.
Instrument de travail (EMP)	Réflexion rapide (INT)	Coup de grâce (REF/DEX)
Lorsqu'un personnage ou un PNJ allié effectue un test de compétence à portée visuelle de l'agent, ce dernier peut tenter de le saboter en effectuant un jet d' Instrument de travail à un niveau de défense égal au résultat de son allié. En cas de réussite, l'allié soustrait de son résultat de compétence un total égal à la différence entre les deux jets. Si cette compétence est ratée de 6 ou plus, l'allié peut faire un jet sous son EMP pour essayer de détecter cette tentative de sabotage.	Un agent secret peut interrompre tout événement se déroulant au cours d'une scène en effectuant un jet de Réflexion Rapide contre un SD fixé par le Meneur de Jeu. En cas de réussite, l'agent secret peut alors faire un seul test d'INT alors que d'autres n'auraient normalement pas le temps ou les réflexes nécessaires pour le faire. De plus, un Agent Secret ajoute la moitié de ses rangs de Réflexion Rapide à ses jets d'initiative effectués au début du combat.	Contre une cible étourdie ou susceptible de tomber dans une embuscade, un agent secret équipé d'une arme perforante ou tranchante peut dépenser une action pour effectuer un jet de Coup de Grâce avec un malus de -3. En cas de réussite, l'agent secret tranche/perfore la gorge de la cible avec 100% de chances de saignement, ignore toute armure, inflige 3x les dégâts de l'arme et assourdit verbalement la cible pendant 2d6 rounds. Cette compétence est affectée par la précision de l'arme.
Couverture profonde (ANY)	Plan de secours (INT)	En Garde (INT)
Couverture profonde confère à l'agent secret une compétence professionnelle de la profession associée à sa Légende. De plus, l'agent secret peut ajouter la moitié de ses rangs de couverture profonde à tous les tests de <i>Duperie</i> effectués pour renforcer sa couverture, afin d'éviter d'être détecté par les tests de <i>Vigilance</i> et de <i>Psychologie</i> , ainsi que par toutes les autres méthodes d'investigation.	Une fois par session, l'agent secret peut révéler un plan de secours en déclarant, rétroactivement, qu'il a "préparé quelque chose" avant la scène ou la rencontre en cours. La révélation d'un plan de secours a des limites strictes et le Meneur de Jeu garde toute latitude pour autoriser ou demander à l'agent secret de réviser son plan. Cette compétence ne peut pas être utilisée pour modifier le temps ou défaire/changer des événements qui sont déjà passés.	Lorsqu'il est encerclé et forcé de se battre, un agent secret peut égaliser les chances au prix de son action de mouvement et effectuer un jet d' En Garde contre la DEX x 3 de toutes les cibles qui se trouvent à sa portée de mêlée. Les cibles affectées n'appliquent plus leur pénalité de groupement et l'agent secret gagne un bonus de +1 à ses propres attaques égales à la moitié des cibles affectées par cette compétence. En Garde dure jusqu'au début du prochain tour de l'Agent Secret.

Entraînement d'élite

Entraînement	Rang
Les tentatives de traquer l'agent secret subissent un malus de -3.	1
Le crochetage des serrures se fait sans outils.	2
L'agent peut résister deux fois plus longtemps sans vêtements corrects dans des températures extrêmes.	3
L'agent peut survivre deux fois plus longtemps sans eau ni nourriture.	4
L'agent est capable de se reposer complètement après seulement 4 heures de sommeil sans subir de revers ou de pénalités.	5
L'agent peut maintenant ignorer jusqu'à -2 en précision d'arme.	6
L'agent gagne un bonus de +3 lors d'interrogation et contre la persuasion magique.	7
L'agent ne subit plus qu'une pénalité de -2 à une sauvegarde contre l'étourdissement lors d'une seule séance.	8
L'agent réduit de moitié les dégâts dus aux chutes.	9
L'agent réduit de moitié les pénalités subies dans l'obscurité totale.	10

Rayon d'influence

Temps de préparation	SD
Il y a une minute, j'ai...	16
Il y a une heure, j'ai...	20
Il y a un jour, j'ai...	24
Il y a une semaine, j'ai...	28

Lorsqu'un agent secret effectue un jet de **Plan de secours**, il applique son résultat à la table ci-dessus, en choisissant parmi les temps de préparation auxquels il a droit et doit respecter les limites de la réalité, de ses alliés et de ses ressources.

Exemples

"Il y a une minute, j'ai déverrouillé cette fenêtre pour nous échapper."

"Il y a une heure, j'ai laissé la relique à notre ami, elle n'est pas dans mon sac."

"Il y a un jour, j'ai exploré cette partie de la ville à la recherche de signes de troubles."

"Il y a une semaine, j'ai payé deux mercenaires pour qu'ils arrivent ici aujourd'hui, pour nous aider à combattre le loup-garou."

