

Codex de l'espionnage

Nils Perriolat

Table des matières

1.	Introduction	1
2.	Fabrication de pièges	2
a.	Désamorçage (1)	2
b.	Piège de fortune (1)	2
c.	Analyse des machines (1)	2
d.	Anticipation (2)	2
e.	Sabotage (2)	2
f.	Pyrotechnique (2)	2
3.	Alchimie	3
a.	Potion de faiblesse (1)	3
b.	Médecine alchimique (1)	3
c.	Lame empoisonnée (1)	3
d.	Potion de soin (2)	3
e.	Potion acide (2)	3
f.	Potions instables (2)	3
4.	Dissimulation	4
a.	Dissimulation d'objet (1)	4
b.	Transmission (1)	4
c.	Attaque furtive (1)	4
d.	Marche de l'ombre (2)	4
e.	En planque (2)	4
f.	Fourberie (2)	4
5.	Crochetage	5
a.	Ouverture de serrures classiques (1)	5
b.	Pillage (1)	5
c.	Passe-partout (1)	5
d.	Ouverture de serrures magiques (2)	5
e.	Dislocation (2)	5
f.	Doigts de fée (2)	5

1. Introduction

Ce document resserne l'ensemble des techniques d'espion existantes. Pour chaque spécialité il y a trois compétences de catégorie 1 et trois compétences de catégorie 2.

2. Fabrication de pièges

a. Désamorçage (1)

Le personnage peut désamorcer n'importe quel piège dont le mécanisme est à sa portée sur un jet d'Intellect réussit.

Confère un bonus de +10 en Intellect pour toutes les actions qui consiste à manipuler un mécanisme.

b. Piège de fortune (1)

Confère un bonus de +20 pour la fabrication d'un piège avec les moyens du bord. Le piège infligera 2 fois le dé de dégât du personnage s'il se déclenche.

Attention, il faut minimum 1 tour pour fabriquer un piège.

c. Analyse des machines (1)

Confère un bonus de +15 en Intellect, Savoir et Perception pour tout ce qui est en rapport avec un piège ou un mécanisme.

d. Anticipation (2)

Confère un bonus de +10 pour les actions d'esquive, de parade, de blocage et de contre-attaque.

Le personnage est toujours le premier à agir lorsqu'un combat commence où qu'une situation de danger arrive.

Si le personnage prépare une action pour un tour suivant, il bénéficie automatiquement d'un bonus de +20 (cumulable avec les autres éventuels bonus de préparation).

e. Sabotage (2)

Permet de saboter n'importe quel objet afin d'y dissimuler un piège où de le détériorer de manière discrète sur un jet d'Intellect réussit. L'objet saboté n'aura l'air de rien pour les autres personnes. Le sabotage prendra effet lorsque l'objet sera utilisé.

f. Pyrotechnique (2)

Permet de créer un piège explosif. Le piège peut être déclencher manuellement à distance ou par un déclencheur sur place. L'explosion est suffisamment puissante pour détruire une porte mais pas suffisamment pour détruire un mur de pierres.

Inflige 4 fois le dé de dégâts du personnage au déclenchement.

3. Alchimie

a. Potion de faiblesse (1)

Peut confectionner une potion de faiblesse hors combat sur un jet d'Intellect réussit. La potion confère un malus de -10 à toutes les actions de sa victime tant que son corps n'a pas éliminé le poison.

En cas de réussite critique sur la confection de la potion le malus infligé est de -20 à la place.

La potion doit être administrée par voie orale ou sanguine.

b. Médecine alchimique (1)

Peut prodiguer des soins à une personne sur un jet d'Intellect réussit. Si le personnage dispose de produits de guérison et qu'il décide d'en utiliser pour soigner alors il gagne un bonus de +15 en Intellect pour son action. La présence de matériel d'alchimie et/ou de médecine confère un bonus de +15 en Intellect pour son action (cumulable).

c. Lame empoisonnée (1)

Le personnage peut appliquer une potion (ou autre substance analogue) à une arme blanche. Une attaque réussie avec cette dernière infligera les effets de la potion à la victime. L'empoisonnement de la lame dure jusqu'à la fin de l'affrontement.

Si l'action n'est pas effectuée au repos, le personnage doit réussir un jet d'Agilité avec un bonus de +10 pour réussir à empoisonner correctement son arme.

Les potions avec des effets bénéfiques peuvent aussi être appliqués sur une arme avec cette compétence.

Les effets de potions sur l'arme ne se cumulent pas. Seul le dernier effet sera pris en compte.

d. Potion de soin (2)

Peut confectionner une potion de soin hors combat sur un jet d'Intellect réussit. La potion restore instantanément 6 PV à sa cible.

En cas de réussite critique sur la confection de la potion elle restore 10 PV à la place.

La potion doit être administrée par voie orale ou sanguine.

e. Potion acide (2)

Peut confectionner une potion acide hors combat sur un jet d'Intellect réussit. La potion inflige 5 dgt et ignore l'armure.

En cas de réussite critique sur la confection de la potion elle détruit tous les équipement à son contact en plus des dégâts qu'elle inflige.

La potion peut être administrée par voie orale, sanguine ou cutanée.

f. Potions instables (2)

Peut confectionner ses potions en combat. L'action de confectionner une potion devient gratuite. En revanche, si le flacon d'une potion est détruit cette dernière explose. L'explosion n'applique pas les effets de la potions.

Une action gratuite est considérée comme instantanée et ne consommant pas le temps d'un tour.

Attention cela ne dispense pas de devoir réussir des jets de dés.

4. Dissimulation

a. Dissimulation d'objet (1)

Les petits objets portés par le personnage sont indétectable par les autres. Permet de dissimuler une petite arme en combat empêchant un adversaire d'esquiver ou parer le coup.

b. Transmission (1)

Le personnage peut passer un petit objet à un acolyte à coté sans se faire voir sans effectuer de test d'Agilité. Si l'acolyte est éloignée, l'action peut réussir sur un jet d'Agilité avec un bonus de +15. Si un obstacle obstrue le passage entre l'acolyte et le personnage, l'action reste impossible.

Permet de faire passer une information orale à un acolyte sans que le public autours ne s'en rende compte à condition que l'acolyte soit à portée d'entendre des chuchotements.

c. Attaque furtive (1)

Sur un jet d'Agilité réussi, le personnage peut asséner une attaque sur une cible au corps-à-corps sans que le public alentour ne s'en rende compte. La blessure affligée par cette attaque est chirurgicale et donc il n'y a pas d'effusion de sang visible de loin.

Attention : cette capacité n'empêche pas la cible de voir le coup arriver s'il s'y attends ou s'il est méfiant envers le personnage.

d. Marche de l'ombre (2)

Le personnage peut réussir à se cacher grâce à la seule pénombre. Les autres personnages ne le détecterons pas en le regardant (s'il est dans l'ombre) à moins de réussir un test de Perception à -20.

Le personnage peut courir sans faire de bruit.

e. En planque (2)

Le personnage bénéficie d'un bonus de +30 pour toute action non-Social effectuée dans une cachette à l'abris des regards ou à couvert en combat. Permet au personnage de tenter une attaque d'opportunité depuis sa planque en 1 tour sur une cible à quelques mètres ou moins.

f. Fourberie (2)

En combat, permet au joueur de préparer deux attaques consécutives durant le même tour. La première attaque peut servir de feinte pour que la seconde ai plus de chances de toucher sa cible. Une seule des deux attaques peut aboutir et seule les coûts de l'attaque qui a aboutit sont consommés. Pour réussir cette compétence, le personnage doit réussir en amont les jets de dé des deux attaques. Si l'un des deux jets est raté, alors l'attaque réussit est effectuée sans feinte possible.

Si des effets s'appliquent à la « prochaine attaque » du personnage, ils s'appliquent aux deux attaques de la fourberie pour les lancés de dé et uniquement à l'attaque qui aboutira pour les autres effets.

5. Crochetage

a. Ouverture de serrures classiques (1)

Le personnage peut ouvrir n'importe quelle serrure tant que son fonctionnement réside essentiellement sur de la mécanique.

Le personnage a un bonus de +10 en Intellect pour ce qui touche à la mécanique.

b. Pillage (1)

Sur un jet de Perception réussi, le personnage peut trouver d'éventuels objets cachés et des récompenses supplémentaires.

Le personnage peut déceler les pièces cachées. Cependant cela ne garantit pas de pouvoir ouvrir l'accès vers ladite pièce.

c. Passe-partout (1)

Sur un jet d'Intellect réussi, le personnage peut créer une clé sur le modèle d'une serrure. La clé n'est pas dissociable de la vraie sauf par son propriétaire. La clé a 35% de chances d'ouvrir une autre porte du même bâtiment.

d. Ouverture de serrures magiques (2)

Le personnage peut ouvrir n'importe quelle serrure tant que son fonctionnement réside essentiellement sur de la magie ou sur du divin.

Le personnage a un bonus de +10 en Intellect pour ce qui touche aux systèmes magiques.

e. Dislocation (2)

Lors d'un jet pour bloquer/parer/contrer une attaque qui utilise une arme, augmente ses marges de réussite et d'échec critique de +10. En cas de réussite critique, l'arme de l'adversaire sera détruite et inutilisable pour le reste de l'affrontement. Cet effet se cumule aux avantages habituels prévus par la réussite critique.

La marge d'échec critique est prioritaire sur la marge de réussite.

f. Doigts de fée (2)

Le personnage peut utiliser une action de la classe Espion gratuite par tour. Les attaques, même liées à la classe Espion, ne peuvent pas être des actions gratuites grâce à cette compétence.

Une action gratuite est considérée comme instantanée et ne consommant pas le temps d'un tour. Attention cela ne dispense pas de devoir réussir des jets de dés.