

Le Diplomate

Le diplomate dans *Les Chroniques de Sicard* est une classe de soutien et de diplomatie qui excelle dans la collecte d'informations, les négociations et l'art de manipuler les perceptions. Plus orientée vers le contrôle social et l'interaction, l'Ambassadeur peut influencer les décisions, désamorcer des conflits, et obtenir des informations cruciales. Contrairement aux autres classes, l'Ambassadeur privilégie les approches subtiles et tactiques, et il est indispensable dans les situations où la force brute est contre-productive.

Passif du Diplomate : **Aura de Persuasion**

- **Effet Passif** : Le Diplomate reçoit un bonus de +10 à tous ses jets de Charisme (d100) lorsqu'il tente d'influencer, de négocier ou de convaincre des PNJ (personnages non-joueurs). De plus, lorsqu'il participe à des interactions sociales tendues (telles que des négociations ou des débats), il génère une aura de calme qui réduit de 10 points le DD des jets de Charisme pour ses alliés présents dans un rayon de 10 mètres.
- **Description** : Grâce à son expertise en communication et son aura naturelle d'autorité, le Diplomate inspire confiance et calme autour de lui. Sa simple présence encourage ses alliés et rend les interlocuteurs plus ouverts à la discussion. Ce passif permet au Diplomate de se démarquer comme un meneur social dans les situations délicates, facilitant les interactions complexes et favorisant les résultats diplomatiques.

Compétence Commune de Niveau 1

Présence Inébranlable

Dès le niveau 1, le Diplomate impose sa présence par son calme et sa confiance.

- **Effet** : Les jets de Charisme gagnent un bonus de +10, et une fois par scène, le Diplomate peut relancer un jet de Charisme raté.
- **Coût** : Activation gratuite, utilisation une fois par scène.
- **Description** : La simple présence du Diplomate lui offre un avantage dans les interactions sociales, influençant ceux qui l'entourent.

Spécialisation 1 : Ambassadeur

Rôle : Diplomate, négociateur, et pacificateur.

Description : L'Ambassadeur utilise sa maîtrise de la parole et de la négociation pour influencer et apaiser, réduisant les conflits par des moyens diplomatiques.

Compétences de l'Ambassadeur

Niveau 2 — Conviction Implacable

- **Effet** : L'Ambassadeur gagne un bonus de +15 aux jets de Charisme lorsqu'il tente de convaincre ou d'influencer des personnages neutres ou hostiles. Une fois par scène, il peut tenter de charmer une cible (jet de Charisme contre DD 40). En cas de succès, la cible est plus réceptive à ses propos pour le reste de la scène.
- **Coût** : 1 PA, 5 points d'énergie.
- **Description** : Ce pouvoir de persuasion rend les propos de l'Ambassadeur plus convaincants, facilitant son influence sur les autres.

Niveau 3 — Rhétorique Charismatique

- **Effet** : Une fois par jour, l'Ambassadeur peut désamorcer une situation tendue, forçant les ennemis à faire un jet de Charisme (DD 40). En cas d'échec, ils baissent leur garde jusqu'à la fin de votre prochain tours et donne l'avantage aux alliés sur tous les jets visant la cible.
- **Coût** : Réaction, 10 points d'énergie.
- **Description** : Par la seule force de ses mots, l'Ambassadeur apaise les esprits et peut éviter les combats.

Niveau 5 — Persuasion Subtile

- **Effet** : L'Ambassadeur peut influencer une cible pour qu'elle exécute une action mineure (ex. poser une arme). Les cibles de niveau inférieur obéissent automatiquement ; les autres résistent par un jet de Charisme (DD 50).
- **Coût** : 2 PA, 10 points d'énergie.
- **Description** : L'Ambassadeur convainc subtilement ses interlocuteurs de répondre à ses demandes.

Niveau 7 — Influence Charismatique

- **Effet** : L'Ambassadeur peut influencer jusqu'à deux cibles à la fois. Les cibles de niveau inférieur n'ont pas de résistance ; pour les autres, un jet de Charisme (DD 55) est requis.
- **Coût** : 3 PA, 15 points d'énergie.
- **Description** : En usant de son charisme, il manipule l'opinion et les comportements de plusieurs individus à la fois.

Niveau 9 — Vérité Indiscutable

- **Effet** : L'Ambassadeur force une cible à dire la vérité pendant une scène (jet de Charisme DD 35 pour résister).
- **Coût** : 3 PA, 20 points d'énergie.
- **Description** : Son autorité et son charisme contraignent son interlocuteur à la sincérité.

Niveau 12 — Charisme Transcendant

- **Effet** : Une fois par jour, l'Ambassadeur peut tenter de convaincre une cible ou un groupe difficile de suivre temporairement ses conseils ou de considérer favorablement sa demande. Le joueur effectue un jet de Charisme (d100) contre un DD de 65. Si le jet réussit, la cible est influencée par l'Ambassadeur pour un nombre de minutes égal à 1d10 + le modificateur de Charisme du Diplomate. Une fois ce délai écoulé, la cible retrouve son état d'esprit initial et reprend ses décisions habituelles.
 - **Coût** : 4 PA, 25 points d'énergie.
 - **Description** : Le charisme de l'Ambassadeur atteint un niveau exceptionnel. Avec cette compétence, il parvient même à influencer temporairement ceux qui seraient normalement inaccessibles. Cette capacité lui permet d'obtenir des informations, de calmer une situation tendue, ou de bénéficier d'une coopération momentanée.
-

Spécialisation 2 : Subversif

Rôle : Espion, maître du renseignement et manipulateur caché.

Description : Le Subversif est spécialisé dans l'espionnage, la collecte d'informations et la manipulation discrète. Il infiltre, observe et recueille des données sensibles sans attirer l'attention.

Compétences du Subversif

Niveau 2 — Collecte d'Information

- **Effet** : Le Subversif reçoit un bonus de +15 en jets de Perception et d'Investigation. Une fois par scène, il peut écouter des conversations ou lire des expressions discrètement (DD 40).
- **Coût** : 1 PA, 5 points d'énergie.
- **Description** : Sa capacité à lire les signaux subtils lui permet de recueillir des informations importantes sans se faire remarquer.

Niveau 3 — Manipulation Cachée

- **Effet** : Le Subversif peut altérer subtilement les opinions ou désirs d'une cible (jet de Charisme contre DD 45). La cible, en cas d'échec, se retrouve influencée sans réaliser l'intervention. en cas d'échec la cible ira sera convaincu et ira dans le sens du subversif.
- **Coût** : 2 PA, 10 points d'énergie.
- **Description** : Par des gestes subtils et des paroles indirectes, il guide les choix des autres à leur insu.

Niveau 5 — Rumeur Contrôlée

- **Effet** : Une fois par jour, le Subversif peut diffuser une rumeur ou une fausse information dans une foule, forçant les gens à y croire (DD 50 pour résister).

- **Coût** : 2 PA, 15 points d'énergie.
- **Description** : Il sème des informations pour manipuler la perception d'un groupe.

Niveau 7 — Infiltration Sociale

- **Effet** : Le Subversif peut infiltrer des groupes sociaux, se fondant parmi eux sans être reconnu (DD 55 pour les plus perspicaces).
- **Coût** : 3 PA, 20 points d'énergie.
- **Description** : Grâce à une fine compréhension des codes sociaux, il infiltre et se mêle aux foules sans éveiller les soupçons.

Niveau 9 — Pression Mentale

- **Effet** : En conversation privée, il peut imposer un stress intense à une cible, réduisant sa résistance aux tentatives d'interrogation (DD 30 pour résister). En cas d'échec tous les jets visant à savoir si la cible ment sont fait avec un avantage
- **Coût** : 3 PA, 25 points d'énergie.
- **Description** : Il pousse la cible à céder des informations sous la pression psychologique.

Niveau 12 — Manipulation Totale

- **Effet** : Le Subversif prend brièvement le contrôle de la volonté d'une cible (jet de Charisme DD 70). La cible effectue une action de son choix sans s'en souvenir.
- **Coût** : 4 PA, 30 points d'énergie.
- **Description** : Par un contrôle mental complet, il impose à la cible d'agir comme il le souhaite, atteignant ainsi un contrôle total temporaire.

Révision #1

Créé 12 novembre 2024 15:42:58 par karubak

Mis à jour 12 novembre 2024 16:03:40 par karubak