Le Diplomate

Dans les mégapoles de Sicard, la langue coupe plus profondément que n'importe quelle monolame et réécrit la réalité plus sûrement qu'un sort de nécrose. Les Diplomates ne sont pas de doux pacificateurs ou de simples bureaucrates ; ce sont des prédateurs sociomantiques, des courtiers en secrets et des alchimistes de la volonté humaine. En combinant des implants de modulation de sub-fréquence vocale avec des techniques occultes de manipulation du Flux, ils piratent l'esprit et l'âme humaine aussi facilement qu'un decker cracke un pare-feu corpo.

□□ Caractéristiques & Maîtrises

- **Crans de Santé (PV) :** 1d8 par niveau + dizaine de Constitution.
- **Compétences de classe :** Charisme, Persuasion, Tromperie, Politique.
- **Maîtrises :** Armures légères, Armes courantes (pistolets légers, stylets, matraques électriques), Outils d’influence (enregistreurs sub-visuels, décrypteurs biométriques, fétiches de suggestion magique).

⚙ Compétence de Classe : Discours Inspirant

Qu'il s'agisse d'un ordre impérieux aboyé dans les radios de l'escouade ou d'un mantra ésotérique qui résonne directement dans l'esprit de ses proies, la voix du Diplomate plie le champ de bataille à sa volonté.

- **Niv. 6 — Discours Inspirant (1 Action) :** Utilisable **2× par repos court**. Vous saturez l'espace physique et psychique dans un rayon de 6 mètres autour de vous.
  - *Alliés :* Gagnent automatiquement l'**Avantage** sur leur toute prochaine action (Attaque, Défense ou jet de compétence).
  - *Ennemis :* Doivent réussir un jet d'Esprit DD 25 sous peine de subir l'état **Paniqué** ou un **Désavantage** sur leur prochaine action.
- **Niv. 10 — Palier II :** Utilisable **3× par repos court**.
- **Niv. 18 — Palier III :** Utilisable **4× par repos court** et le rayon d'action magique s'étend à **9 mètres**.

□□ Tableau de Progression Complet (Niv. 1 à 20)

Niveau	Gain de Capacité
1	Style social (Palier I) + Capacité : **Présence Inébranlable** .
2	Choix de spécialisation (*L'Ambassadeur*, *Le Subversif*, *Le Directeur Tactique*).
3	Pouvoir de spécialisation.
4	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
5	Pouvoir de spécialisation.
6	Compétence de classe : **Discours Inspirant** (Palier I).
7	Pouvoir de spécialisation.
8	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
9	Amélioration du Style social (Palier II).
10	Amélioration de Discours Inspirant (Palier II).
11	Pouvoir de spécialisation.
12	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
13	Pouvoir de spécialisation.
14	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
15	Amélioration du Style social (Palier III).
16	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
17	Pouvoir de spécialisation.
18	Amélioration de Discours Inspirant (Palier III).
19	Pouvoir de spécialisation.
20	Pouvoir Ultime de spécialisation.

□□ Capacité de Niveau 1 : Présence Inébranlable

- **Présence Inébranlable (Passif) :** Maniant les illusions sociales et les charmes psychiques au quotidien, votre esprit est une forteresse. Vous gagnez un bonus permanent de **+20% de résistance** contre toutes les tentatives de contrôle mental, de sortilèges de charme, d'intimidation ou de piratage cyber-neurologique.

□□ Styles Sociaux (Choix au Niveau 1)

□□ Orateur

- **Niv. 1 :** Vos inflexions vocales et vos charmes d'esprit sont parfaits. Vous gagnez **+10% de réussite** permanent sur tous vos jets de Persuasion.
- **Niv. 9 :** Votre magnétisme spirituel rassure vos compagnons. Vos alliés situés à moins de 6 m de vous gagnent **+5% de bonus** à tous leurs jets basés sur le Charisme ou l'Esprit.
- **Niv. 15 :** 1×/tour (Action Libre), vous pouvez harmoniser le Flux pour accorder d'office l'**Avantage** à un allié sur son prochain jet social ou son prochain jet défensif.

□□ Manipulateur

- **Niv. 1 :** Vous lisez les micro-expressions biométriques et tissez de légers mirages mentaux. Vous gagnez **+10% de réussite** permanent sur tous vos jets de Tromperie.
- **Niv. 9 :** Vos mensonges plantent une véritable paranoïa. Lorsqu'un ennemi rate un jet contre l'une de vos Tromperies, il subit un **Désavantage absolu** sur son tout prochain jet d'attaque ou de compétence.
- **Niv. 15 :** 1×/tour (Réaction), lorsqu'une cible à moins de 9 m réussit un jet, vous pouvez corrompre sa perception et la forcer à refaire son jet avec un **Désavantage**.

□□ Stratège

- **Niv. 1 :** Vous lisez les lignes de tir et les courants du Myr sur le terrain. Vous gagnez **+5% de réussite** permanent sur tous vos jets de Tactique, de Perception et d'Initiative.

- **Niv. 9 :** 1×/tour (Action Libre), vous téléguidez les mouvements d'un équipier à moins de 6 m pour lui offrir **+5% de bonus** sur sa prochaine attaque ou sa prochaine action défensive.
- **Niv. 15 :** Vos analyses des failles tactiques et magiques sont fatales. Vos alliés à moins de 6 m infligent **+2 dégâts bruts** supplémentaires à toutes leurs attaques.

□□ Spécialisations du Diplomate

□□ 1) Spécialisation : L'Ambassadeur

Rôle : Négociation sous haute tension, décrets d'apaisement par le Myr, prise d'otages psychologique, désarmement forcé.

- **Niv. 2 — Aura de Majesté (1 Action) :**

  > *Vous déployez une accréditation corporatiste majeure doublée d'un charme mystique qui subjugue l'esprit des assaillants.*
  > Une fois par scène, vous gagnez **+15% de réussite** sur un jet de Persuasion immédiat, OU vous forcez un ennemi à moins de 9 m à réussir un jet d'Esprit DD 25 sous peine d'être **Charmé** (incapable de vous attaquer volontairement) pendant 2 tours.

- **Niv. 3 — Rhétorique de Rupture (Réaction) :**

  > *Au moment où les armes s'apprêtent à parler, vous libérez une injonction verbale chargée de Flux qui coupe net l'élan adverse.*
  > Utilisable **1× par repos court** au premier tour d'un combat. Tous les ennemis dans un rayon de 6 m subissent l'état **Ralentissement** et écopent d'un **Désavantage** sur tous leurs jets pendant le premier round.

- **Niv. 5 — Géas Mineur (1 Action) :**

  > *Vous formulez un ordre d'une clarté absolue. Le verbe s'infiltre dans les muscles de la cible, la forçant à obéir comme une marionnette.*
  > Une fois par scène, vous forcez une cible humaine à moins de 6 m à effectuer une action mineure immédiate de votre choix (ex: *Lâcher son arme principale*, *Reculer de 3 m*, *Ouvrir une console verrouillée*). Esprit DD 25 pour résister.

- **Niv. 7 — Influence Étendue (Passif) :** Votre voix mystique franchit les barrières psychiques avec une aisance déconcertante. Votre pouvoir *Géas Mineur* affecte désormais

jusqu'à **2 cibles simultanément**.

- **Niv. 11 — Inquisition Mentale (1 Action) :**

  > *« En harmonisant vos fréquences vocales sur le rythme cardiaque et les flux du Myr de la cible, vous rendez le mensonge physiquement douloureux.*
  > Utilisable **1× par repos long** sur une cible à portée de voix. La cible doit réussir un test d'Esprit DD 25 ou sombrer dans une transe hypnotique qui la contraint à répondre strictement la vérité à vos 3 prochaines questions.

- **Niv. 13 — Aura d'Accréditation (Passif) :** Votre simple présence dégage l'autorité d'un haut conseiller de Sicard. Tous les alliés situés dans un rayon de 6 m bénéficient d'un **Avantage permanent** sur l'intégralité de leurs jets sociaux.
- **Niv. 17 — Décret de Paix (1 Action) :**

  > *« Vous prononcez une sentence d'interdiction absolue. L'air se fige, les index s'engourdissent sur les détentes.*
  > Utilisable **1× par repos long**. Tous les ennemis dans un rayon de 6 m doivent réussir un test d'Esprit DD 25. En cas d'échec, ils subissent l'état **Immobilisé** et sont **totalement incapables d'initier une attaque** ou d'utiliser une capacité offensive pendant 1 tour complet.

- **Niv. 19 — Réorganisation des Lignes (1 Action) :**

  > *« Vous orchestrez le déplacement de votre équipe comme les clauses parfaites d'un traité géopolitique.*
  > Utilisable **1× par repos court**. Vous donnez une directive à un maximum de 3 alliés à moins de 9 m. Chacun peut immédiatement effectuer une Action Libre de mouvement ou porter une attaque simple gratuite sans consommer leur tour.

- **Niv. 20 — Charisme Transcendant (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :**

  > *« Vous saturez les interfaces neuronales et les esprits du champ de bataille, vous érigeant en unique et absolue figure d'autorité.*
  > Dure 3 tours complets. Vos ordres et jugements résonnent directement dans la conscience et les implants des combattants. Tous les ennemis dans un rayon de 9 m subissent un **Désavantage absolu** sur toutes leurs actions (attaques et défenses), tandis que tous vos alliés dans la zone bénéficient de l'**Avantage absolu**.

□□ 2) Spécialisation : Le Subversif

Rôle : Guerre psychologique, infiltration occulte, piratage mental, paranoïa induite par le Flux, chantage.

- **Niv. 2 — Scan de Profilage (1 Action) :**

  > *Vos optiques cybernétiques et vos rituels de divination furtive dépouillent l'historique et les failles de votre proie en un regard.*
  > Vous gagnez un bonus permanent de **+15% de réussite** en Perception et Investigation. De plus, une fois par scène, vous pouvez analyser une cible sans éveiller les soupçons (Discrétion DD 25 automatique) pour découvrir son plus grand secret ou sa vulnérabilité au combat.

- **Niv. 3 — Murmure Suggestif (1 Action) :**

  > *Vous glissez un mot-clé chargé de Flux dans votre phrase, éveillant une impulsion irrationnelle chez votre victime.*
  > Une fois par scène, vous forcez une cible à moins de 9 m à réussir un jet d'Esprit DD 25. En cas d'échec, elle est prise d'une intense confusion mentale, vous offrant l'**Avantage** sur toutes vos prochaines actions à son encontre.

- **Niv. 5 — Rumeur Corrompue (1 Action) :**

  > *Vous distordez les canaux radio ou projetez un mirage télépathique éphémère au sein des rangs ennemis, semant les germes de la trahison.*
  > Utilisable **1× par repos long**. Vous visez un groupe d'ennemis. Ils doivent réussir un test d'Esprit DD 25. S'ils échouent, la paranoïa s'installe : ils sont persuadés que leurs propres alliés préparent leur exécution. Ils refusent de s'entraider (impossible de se buffer, de se soigner ou de se défendre mutuellement) pendant 3 tours.

- **Niv. 7 — Fantôme Social (Passif) :** Vous savez manipuler le Flux pour que les regards glissent sur vous sans vous imprimer. Une fois par scène, vous pouvez traverser un secteur gardé en faisant croire que vous appartenez légitimement au personnel (Perception ennemie DD 30 pour déceler la supercherie).
- **Niv. 11 — Extorsion Psychique (1 Action) :**

  > *Vous insinuez dans l'esprit de la cible que vous détenez ses pires secrets compromettants, brisant sa force de caractère.*

> Utilisable **1× par repos court** à portée de voix. Vous brisez la volonté d'une cible : elle écope d'un **Désavantage permanent** sur ses jets d'Esprit et de Tromperie pour le reste de la scène, et la détresse divise par deux l'intégralité des dégâts qu'elle inflige.

- **Niv. 13 — Voile de l'Esprit (Passif) :** Vos micro-brouillages techno-magiques masquent les signatures thermiques et spirituelles de votre équipe. Tous les alliés à moins de 6 m gagnent un bonus permanent de **+10% de réussite** à tous leurs jets de Discrétion et d'Infiltration.
- **Niv. 17 — Marionnettiste Synaptique (1 Action) :**

> *Vous activez un déclencheur hypnotique ou un virus mémoriel dormant, prenant le contrôle éphémère du corps de votre victime.* Utilisable **1× par repos long**. Une cible à moins de 9 m doit réussir un test d'Esprit DD 25. En cas d'échec, elle commet immédiatement une action majeure de votre choix (ex: *Tirer sur son propre chef*, *Ouvrir le feu sur les barils d'explosifs*). L'action terminée, la cible oublie absolument tout ce qui vient de se passer.

- **Niv. 19 — Érosion Spirituelle (Passif) :** Vos assauts psychologiques et vos manipulations vicieuses laissent de profondes cicatrices dans le moral adverse. Chaque manipulation réussie impose un malus cumulatif de **–5% de Défense** sociale, mentale et psychique à vos ennemis.
- **Niv. 20 — Soumission Totale (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :**

> *Vous écrasez totalement la conscience d'un adversaire sous le poids de votre propre volonté, prenant les rênes de son âme et de ses implants.* Vous ciblez un ennemi à moins de 12 m. Il doit tenter un test d'Esprit au seuil terrifiant de **DD 30**. S'il échoue, **vous prenez le contrôle complet de son personnage pendant 1 tour complet**. Vous agissez à sa place, utilisez ses armes lourdes, ses sorts ou ses implants pour massacrer ses alliés.

□□ 3) Spécialisation : Le Directeur Tactique

Rôle : Chef d'orchestre du champ de bataille, redistribution de l'initiative, octroi d'actions, harmonisation télépathique.

- **Niv. 2 — Focus Coordonné (1 Action) :**

> *D'un geste précis, vous calibrez les télémètres de vos alliés et synchronisez leurs esprits à travers le Myr.*

> Une fois par scène, deux alliés à moins de 6 m gagnent instantanément un bonus de **+5% de Précision et de Défense** pendant 1 tour complet.

- **Niv. 3 — Impulsion du Flux (Réaction) :**

> *« Plus à droite. Tire maintenant. » Votre analyse en temps réel et votre connexion télépathique sauvent un coup manqué.*
> Utilisable **1× par repos court**. Lorsqu'un allié situé à moins de 9 m rate une attaque ou un jet de compétence capital, vous l'autorisez instantanément à relancer son dé avec un **Avantage**.

- **Niv. 5 — Rempart Mental (Passif) :** Votre voix claire et assurée sert de phare mystique au milieu du chaos. Tous les alliés situés à moins de 6 m de vous bénéficient d'un bonus permanent de **+5% de réussite** à tous leurs jets de sauvegarde contre les effets de Peur, de Panique ou de Surchauffe Mentale.
- **Niv. 7 — Redéploiement Vecteur (1 Action) :**

> *Vous lisez les angles morts et les flux d'énergie pour guider vos équipiers à travers les tirs croisés.*
> Utilisable **1× par repos court**. Vous ordonnez à un maximum de 3 alliés de se repositionner immédiatement : chacun peut effectuer une glissade ou un déplacement gratuit de 3 m sans provoquer d'attaque d'opportunité ennemie.

- **Niv. 11 — Bannière Translucide (Passif) :** Vos analyses des points faibles de blindage et des failles mystiques adverses sont partagées en temps réel. Tous les alliés à moins de 6 m infligent **+2 dégâts fixes** supplémentaires à toutes leurs attaques.
- **Niv. 13 — Synergie des Flux (1 Action) :**

> *Vous saturez les affichages tactiques et les esprits de vos compagnons d'un signal de tir d'une netteté parfaite.*
> Utilisable **1× par repos court**. Tous les alliés situés à moins de 9 m gagnent immédiatement l'**Avantage** sur leur toute prochaine action d'attaque.

- **Niv. 17 — Aura de Commandement (Passif) :** Votre autorité martiale et spirituelle est indiscutable. Tous les alliés à moins de 6 m bénéficient d'un **Avantage permanent** sur l'intégralité de leurs jets de sauvegarde psychiques ou sociaux.
- **Niv. 19 — Assaut Convergent (1 Action) :**

> *Vous marquez une cible prioritaire d'un faisceau de données et d'une malédiction du Myr, coordonnant la fureur de votre équipe.*

> Utilisable **1× par repos long**. Tous les alliés situés à moins de 6 m de vous peuvent immédiatement et gratuitement porter une attaque simple sur la même cible désignée. Toutes ces attaques bénéficient d'un **Avantage**.

- **Niv. 20 — Harmonie Martiale (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :**

> *Vous connectez les esprits de toute votre escouade dans un réseau télépathique et tactique parfait, les transformant en une machine de guerre synchronisée au millième de seconde.*
> Dure 3 tours complets. Portés par une transe martiale absolue, tous les alliés dans un rayon de 9 m bénéficient de **+10% de Précision et de Défense**, d'une **immunité totale aux états Peur/Panique**, et gagnent surtout **1 Action supplémentaire par tour** (3 actions au lieu de 2).

Révision #3
Créé 12 novembre 2024 15:42:58 par karubak
Mis à jour 15 mai 2026 23:12:32 par karubak