

# Officiel

“Laisse-moi te dire ce que j’ai répété encore et encore au Roi Vizimir : la Guerre ne résout aucun problème. Elle sème le trouble, trouble que tu devras résoudre par d’autres moyens.”

– Siqismund Dijkstra

Les Officiels, on pourrait pas vivre sans, hein ? Eh, j’suis sûr que la plupart d’entre vous ont pas mal d’histoires à raconter à propos d’Officiels, la plupart n’attirent pas la lumière sur eux. Les Officiels sont bien sûr les gens qui travaillent au service des différents royaumes et empires, ils proclament les nouvelles lois, représentent le relais local pour les demandes et les problèmes, et bien sûr, sont garants de la paix et de l’ordre dans la communauté.

D’un autre côté, il y a les Administrateurs, ce sont ceux qui s’assurent que tout fonctionne comme prévu. Si vous êt’ chanceux, ces gars peuvent vous aider avec les procédures officielles mais le plus souvent ils essayent juste d’en apprendre le plus possible sur les royaumes ennemis ou profitent de votre hospitalité à leur avantage.

Puis il y’a les Émissaires, les mecs que ce bon vieux Raðovid envoie pour embrasser le cul de ces vassaux et proclamer ses nouvelles lois en Redania. Lorsqu’un de ces types ouvre sa bouche, de l’or en jailli.

Enfin, il y a les Agents, les gars qui patrouillent dans les rues et défendent réellement la communauté. Ils sont équipés pour attrapés les voleurs mais aussi dispersés les foules, si nous, les roturiers, décidons de ne pas aimer les choses telles qu’elles sont. Eh, aussi longtemps qu’ils me gardent moi et mes biens en sécurité, j’suis bien avec ça.

– Rodolf Kazmer



## Service royal

Les Officiels sont employés par un royaume spécifique et ont à en choisir un à la création. Cet emploi offre des avantages mais aussi des devoirs.

Au moins une fois par mois (voire plus si le MJ le décide), un coursier le trouve pour leur donner leur salaire (100 couronnes x les rangs de **Service royal**) dans la devise du royaume. De plus, il est possible d’accepter des missions royales. Enfin, les combats verbaux contre les gens de son royaume gagnent un bonus équivalent à la moitié de ses rangs de **Service royal**. S’il est *impopulaire*, il ne se verra plus offrir de nouvelles missions royales, ne recevra plus son salaire et les combats verbaux reçoivent un malus égal à 10 moins ses rangs de **Service royal** à la place du bonus.

Tous les jours, ce malus est réduit de 1 jusqu’à disparaître complètement. Seulement à ce moment, un coursier viendra apporter son salaire et d’éventuelles quêtes royales.

## Compétence exclusive

Service Royal

## Vigueur

0

## Atouts magiques

Aucun

## Compétences

Vigilance (Int)

Bagarre (Réf)

Négoce (Int)

Déduction (Int)

Éducation (Int)

Psychologie (Emp)

Commandement (Emp)

Mêlée **OU** Bâton/Lance (Réf)

Persuasion (Emp)

Étiquette (Int)

## Équipement (choisissez en 5)

Bougies x10

Vêtements à la mode

Pierre à briquet

Journal cadennassé

Lanterne

Menottes

Carte du continent

Pipe et tabac

Sacoche

Nécessaire d’écriture

## Spécial

Chevalière numérotée en série du Royaume

## Couronnes de départ

75 x 2d6

# Arbre de compétence de l'Officiel

## Service royal

Les Officiels sont employés par un royaume spécifique et ont à en choisir un à la création. Cet emploi offre des avantages mais aussi des devoirs. Au moins une fois par mois (voire plus si le MJ le décide), un coursier le trouve pour leur donner leur salaire (100 couronnes x les rangs de **Service royal**) dans la devise du royaume. De plus, il est possible d'accepter des missions royales. Enfin, les combats verbaux contre les gens de son royaume gagnent un bonus équivalent à la moitié de ses rangs de **Service royal**. S'il est *impopulaire*, il ne se verra plus offrir de nouvelles missions royales, ne recevra plus son salaire et les combats verbaux reçoivent un malus égal à 10 moins ses rangs de **Service royal** à la place du bonus. Tous les jours, ce malus est réduit de 1 jusqu'à disparaître complètement. Seulement à ce moment, un coursier viendra apporter son salaire et d'éventuelles quêtes royales.

L'Administrateur	L'Émissaire	L'Agent
<b>Coup de main (Int)</b>	<b>Langue de velours</b>	<b>Montre-toi (Réf)</b>
Une fois par localité, lorsque l'Officiel prends 5h et fait un jet de <b>Coup de main</b> contre le SD dépendant de la localité, il peut aider les locaux sur de la paperasse et d'autres affaires officielles. En compensation, il gagne un nombre de couronnes équivalent à 50x ses rangs de <b>Coup de main</b> . La moitié de cet argent reviens au royaume et doit être donné au coursier la prochaine fois qu'il le rencontre. S'il refuse de donner ou qu'il est découvert, il est considéré comme <i>Traître</i> et perd son royaume ainsi que tous les bénéfices de <b>Service royal</b> . S'il rate son jet de <b>Coup de main</b> , il les aide mais ils ne seront pas satisfait du travail et ne le payent pas. Dans tous les cas, il faut attendre une semaine dans la même localisation pour refaire un jet.	L'Officiel possède autant de points qu'il a de rangs en <b>Langue de velours</b> . Il peut dépenser ces points lors d'un jet pour une action verbale soit pour gagner un +3 à son jet soit pour éviter les échecs critiques (le 1 vaut alors simplement 1). Il peut choisir après avoir jeté les dés mais ne peut dépenser qu'un seul point à la fois. Il regagne un point à chaque fois qu'il accomplit une tâche (qui doit avoir un niveau de complexité minimal comme aller à un endroit pour faire un rapport par exemple). Compléter une mission royale rend l'ensemble des points. Le MJ à le mot final concernant les tâches qui permettent de regagner des points.	En tant qu'action et en utilisant une arme de combat au corps-à-corps, l'Officiel peut faire un jet de <b>Montre-toi</b> comme attaque sur sa cible. S'il réussit, son attaque ne fait pas de dégâts mais il projette le casque de son adversaire, découvrant sa tête. Il faut faire un jet de Dispersion pour savoir où atterrit le casque. S'il doit tomber sur un allié ou un ennemi, celui-ci doit faire un jet de défense avec pour SD le jet de l'Officiel ou être Stupéfait. En prenant un malus de -3, il peut choisir où le casque sera envoyé. Cette compétence peut également servir à démasquer un adversaire.
<b>Agent de renseignement (Int)</b>	<b>Enrôlement (Emp)</b>	<b>Bras armé de la loi (Réf)</b>
L'Officiel peut prendre 1h et faire un jet d' <b>Agent de renseignement</b> contre le SD de la localisation où il se trouve pour parler à un groupe de gens à propos d'un humanoïde dont il a entendu parler pour obtenir des informations à son sujet comme une cicatrice, comment il est équipé ou pour apprendre un nombre de ses compétences égal à son rang d' <b>Agent de renseignement</b> .	Haranguant la foule, tenant un discours stimulant sur la sécurité du Roi, de la Reine ou du Royaume et en payant 200 couronnes, il peut faire un jet d' <b>Enrôlement</b> contre le SD de la localité pour recruter un nombre de personne égal au nombre de réussite au-delà du SD (max. son rang en <b>Enrôlement</b> ). Ces gens sont des Journaliers (du Supplément Seigneurs et Fiefs) et suivent l'Officiel sans demander de prime supplémentaire durant un nombre de jour égal au rang d' <b>Enrôlement</b> . Face au danger ou si un de ses alliés meurt, le conscrit fait un jet de Courage contre le jet initial de l'Officiel, et s'il réussit, fuit la bataille.	Après avoir infligé des dégâts à un ennemi avec un coup puissant au corps-à-corps (sauf Lames courtes et Bagarre), l'arme de l'Officiel frappe encore et touche un second ennemi à portée. Il fait alors un jet de <b>Bras armé de la loi</b> en tant qu'action gratuite et inflige des dégâts normaux à la cible.
<b>Base d'opération (Int)</b>	<b>Légiférant (Emp)</b>	<b>Attrapez-le ! (Réf)</b>
Une fois par séance, dans une zone peuplée, un Officiel peut prendre 3h et faire un jet de <b>Base d'opération</b> pour utiliser une des maisons libre comme base, collecter des livres, avoir des gens informés et d'autres choses utiles dans cet endroit. Le jet donne un nombre de points à dépenser dans le tableau ci-dessous. L'Officiel et ses alliés peuvent bénéficier des bonus durant un nombre de jour égal aux rangs de <b>Base d'opérations</b> .	Un Officiel peut faire un jet de <b>Légiférant</b> contre le SD de la localité pour proclamer un décret au nom du dirigeant de l'endroit, véritable ou non. Programmer des événements, pousser une masse de gens à faire quelque chose ou se déplacer quelque part, ... Il ne peut pas utiliser cette compétence pour les pousser à se mettre en danger ou lui donner quelque chose directement, ils connaissent déjà le précepteur des impôts, il est passé récemment.	L'Officiel peut dépenser 5 END en tant qu'action gratuite pour gagner un bonus en VIT égal à son rang d' <b>Attrapez-le !</b> pour un round. Par ailleurs, après avoir bougé d'au moins 10m, il peut utiliser un jet d' <b>Attrapez-le !</b> comme attaque sans armes contre une cible à portée de corps-à-corps. Cette attaque inflige un nombre de dégâts non-léthaux égal aux rangs d' <b>Attrapez-le !</b> en d6, ignore l'armure et assomme la cible. Après une attaque réussie, la cible compte comme saisie.

### Changer d'employeur

Si vous trahissez votre royaume ou souhaitez changer d'allégeance, d'autres royaumes seront ravis de vous accueillir à bras ouvert pour tous les renseignements que vous pourrez apporter sur votre ancien royaume.

Votre ancien royaume cherchera à vous éliminer par tous les moyens.

### Influencer les personnes d'autres royaumes

Les roturiers connaissent rarement voire se fichent de savoir qui les dirige.

Pourvu qu'il n'y ait pas de représentant du royaume en question proche de lui, les compétences de l'Officiel peuvent aussi bien être utilisés contre les gens d'un autre royaume que contre les gens de son propre royaume.

### Base d'opération

Effet	Coût
Boissons et nourriture gratuite	2
Logement gratuit	3
Soins d'un Docteur gratuit	4
Équipement intéressant (cordes, bougies, ...) gratuits	5
Armes et armures pour un total de 200 couronnes vous sont prêtés (peut être pris plusieurs fois)	5
Bonus à toutes les compétences d'Int égal au rang de <b>Base d'opération</b> pourvu que le personnage reste dans la base	6

### Localité

Type de lieu	SD
Hameau	10
Village	15
Ville	20
Capitale	25

