

La courtisane

(Profil de voleur ou de barde)



Que ceux qui ignorent tout de la courtisane, approchent. Moi, Belladone, en dévouée porte-parole de mes consœurs, je vais les affranchir de leur ignorance et leur dévoiler ce séduisant personnage à facettes. »

La courtisane est dame à approcher avec circonspection, car attention, une femme peut en cacher une autre. Qu'elle vous présente son côté jour (séduction, apparat, éclat) ou son côté nuit (discretion, sobriété, neutralité), de toute façon, vous serez aussitôt charmés, plumés ou occis avec le même brio... Voulez-vous vraiment en savoir plus ?

Description

La courtisane est une femme qui use de ses charmes pour arriver à ses fins. Ce profil est réservé aux personnages de sexe féminin (« *Imaginez-vous un homme à ma place ?* »), même s'il est possible de rencontrer des PNJ de sexe masculin.

Elle peut être humaine, elfe ou demi-elfe. Avec l'accord du MD, d'autres races sont possibles en fonction de la campagne jouée. La race choisie est importante car les origines raciales ont une grande influence sur l'environnement social et les affinités relationnelles.

La courtisane est un type de voleur particulier (« *Et j'en suis fière !* ») qui recourt autant à ses connaissances psychologiques qu'à ses qualités physiques pour se pencher sur les comportements humains (et plus particulièrement sur ceux du sexe opposé). Au cours de son apprentissage, elle apprend toutes les astuces pour séduire et amener un homme à faire ses quatre volontés. Elle est essentiellement citadine. Les courtisanes de haut niveau ne se rencontrent que dans les grandes villes, mais il n'est pas rare de trouver des débutantes dans les villes de moyenne ou faible importance (« *C'est vrai, l'air trop vif de la campagne m'incommode !* »).

Ne pensant qu'à elle et à elle seule, la courtisane peut être d'alignement *Bon*, *Neutre* ou *Mauvais*, mais forcément *Chaotique* (voleuse) ou avec une *composante Neutre* (barde). Chez les bardes courtisanes, la neutralité exprime plutôt dans ce cas la possibilité et le droit de chacun de faire selon son inclination du moment.

Rôle

On trouve des courtisanes dans toutes les classes sociales de la société. Elles sont souvent prostituées ou comédiennes, mais il se peut que leurs qualités soient employées dans des missions plus spécifiques comme espionne ou diplomate. Elles n'ont que deux buts dans la vie : la richesse et le pouvoir, social ou politique... (« *Il n'y a que ça de vrai !* »).

Rarement indépendantes, les moins favorisées sont en général la propriété



de quelque notable ou richissime marchand, pour lesquels elles ne sont qu'une esclave un peu particulière. Elles sont le plus souvent affiliées à une guilda qui leur accorde une protection en cas de difficulté. Les plus méritantes peuvent aussi être au service d'un temple, d'un notable ou d'un gouvernement.

Dans certains cas, les courtisanes viennent aussi d'un milieu aisé et sont alors des intrigantes très dangereuses pour la santé psychique des mâles.

La courtisane est un personnage vif, avec beaucoup d'esprit. Elle fréquente de préférence les milieux aisés de la société. Elle est à l'aise dans les hautes sphères, particulièrement lors de fêtes ou autres manifestations. Même si elle vient de la rue, ses protectrices lui feront connaître la haute société une fois qu'elle sera présentable. Son milieu d'influence se trouve grandement renforcé lorsque les rênes du pouvoir politique sont tenues par les hommes. Elle peut parfois occuper une fonction de prostituée haut de gamme, influente dans le monde politique et financier.

La courtisane est très soucieuse de son apparence. Elle peut dépenser beaucoup d'argent sur un coup de tête et elle garde constamment à l'esprit son besoin de plaire et de séduire. Ainsi, elle doit entretenir quotidiennement sa grande beauté, achetant des bijoux, des vêtements fins, des onguents et des parfums dès que l'occasion se présente.

Ses aptitudes ne sont pas toujours connues et elle aime s'entourer de mystères : c'est ce qui fait son charme.

Origine sociale

Le milieu d'origine est très important pour une courtisane. Il peut déterminer le degré de liberté qu'elle a dans la vie. A la création du personnage, déterminez sur le tableau suivant le statut social de la courtisane :

- 01 - 09 : Esclave (Classe Inférieure Basse)
- 10 - 60 : Orpheline (Classe Inférieure Médiane)
- 61 - 70 : Paysanne (Classe Inférieure Haute)
- 71 - 80 : Classe moyenne (Classe Moyenne Basse)

- 81 - 90 : Bourgeoisie (Classe Moyenne Médiane)
- 91 - 95 : Bourgeoisie (Classe Moyenne Haute)
- 96 - 00 : Noblesse (Classe Supérieure Basse)

Esclave : La courtisane appartient à un notable ou une organisation de prostitution. Elle portera toute sa vie une marque (tatouage, scarification, etc...) qui prouve son origine. Elle doit obéir à son maître ou son organisation sous peine de subir toutes les pressions ou punitions en cas de désobéissance.

Orpheline : Même chose que ci-dessus sauf que la courtisane n'a pas de signe distinctif. Elle doit payer 10 000 pièces d'or à son maître si elle veut recouvrer la liberté.

Paysanne : Généralement née dans le quartier miteux d'une grande ville, elle a eu une enfance malheureuse et pauvre en rêvant d'un meilleur avenir. Ainsi, au lieu de se tourner vers une vie de misère, sa beauté et son intelligence l'ont conduite vers l'utilisation de ses charmes... Argent de départ divisé par deux.

Classe moyenne : Issue de la classe moyenne, elle a appris « sur le tas ». Indépendante, ou affiliée à une guilda, elle n'a de compte à rendre à personne. Pour autant, elle n'est que rarement acceptée dans la bourgeoisie et jamais dans la noblesse.

Bourgeoisie : même chose que ci-dessus sauf qu'elle est acceptée dans la bourgeoisie mais rarement dans la noblesse. Argent de départ doublé.

Noblesse : même chose que ci-dessus sauf que la courtisane fréquente surtout la noblesse. Argent de départ quintuplé.

Caractéristiques minimum

La courtisane doit avoir une caractéristique au moins égale à 12 en Dextérité. Parce qu'une partie de ses capacités est basée sur le charme, son score en Charisme est au moins égal à 15 pour une voleuse et 16 pour une barde. Un score en Intelligence (de 12 au moins pour une voleuse et 13 pour une barde) est également nécessaire



pour comprendre la psychologie des gens, certainement très puissants et habiles, qu'elle est amenée à séduire.

Si ces trois caractéristiques (Dextérité, Charisme et Intelligence) sont au moins égales à 15, un bonus de 10% est accordé à la voleuse courtisane sur tous les XP qu'elle gagne.



Age de départ et limite de niveaux

Une courtisane humaine débute dans le métier à 15 + 1d4 ans, une elfe à 110 + 4d6 ans et une demie-elfe à 25 + 2d4 ans.

Une humaine de plus de 40 ans a beaucoup de difficultés à exercer son métier si elle n'a pas déjà trouvé un protecteur riche et puissant. Sa progression en termes de niveaux peut néanmoins être illimitée et elle peut monter au sein de la guilde si elle le désire. Les elfes et demies-elfes sont respectivement limitées au niveau 10 et au niveau 12.



Personnages multi-classés ou à classes jumelées

Seule une voleuse courtisane peut être multi-classée ou à classe jumelée, en aucun cas une barde courtisane.

La classe de magicienne est celle qui est la plus compatible avec le profil de courtisane, surtout si elle s'oriente vers l'école d'enchantement / charme.

Une courtisane peut aussi être prêtresse à condition que la divinité vénérée soit compatible avec le profil de courtisane. Dans le mythe égyptien, les divinités concernées sont Hathor (amour et musique), Nephtys (femmes et beauté) et Bastet (plaisirs et félins).

Pour les humaines à classes jumelées (prêtresses ou mages), la première carrière choisie est obligatoirement celle de courtisane du fait de l'âge de départ.

Enfin, le profil de courtisane n'est pas compatible avec une classe de guerrier : le développement musculaire rend le corps dur et disgracieux, sans parler des risques importants de cicatrices et autres mutilations.

Niv.	XP	DV	Titre
1	0	1	Danseuse
2	1 250	2	Demoiselle
3	2 500	3	Soupirante
4	5 000	4	Souris
5	10 000	5	Amante
6	20 000	6	Tentatrice
7	40 000	7	Promesse
8	70 000	8	Hourri
9	110 000	9	Courtisane
10	160 000	10	Moukèrè
11	220 000	10 + 2	Matrone
12	440 000	10 + 4	Maîtresse
13	660 000	10 + 6	
14	880 000	10 + 8	
15	1 100 000	10 + 10	
16	1 320 000	10 + 12	
17	1 540 000	10 + 14	
18	1 760 000	10 + 16	
19	1 980 000	10 + 18	
20	2 200 000	10 + 20	



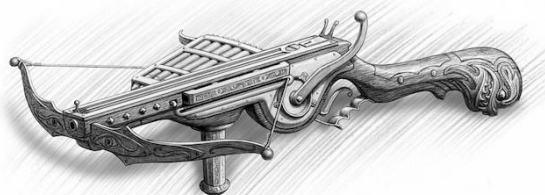
Compétences martiales

Arme	Dégâts (P/M)	Dégâts (G)	Type de dégâts	Facteur de vitesse	Portée			Cadence de tir
Arbalète de poing	1d3	1d2	P	5	20	40	60	1/1
Chat à neuf queues	1d4	1d2	T	5				
Chausse-trappe	1d4	1d3	P	2	10	20	30	1/1
Couteau	1d3	1d2	P/T	2	10	20	30	2/1
Dague	1d4	1d3	P	2	10	20	30	2/1
Fléchette	1d3	1d2	P	2	10	20	40	3/1
Fouet	1d2	1	-	8				
Fronde (pierre)	1d4	1d4	C	6	40	80	160	1/1
Main gauche	1d4	1d3	P/T	2				
Matraque	1d2	1d2	C	2				
Sarbacane (aiguille)	1	1	P	5	10	20	30	2/1
Styler	1d3	1d2	P	2				

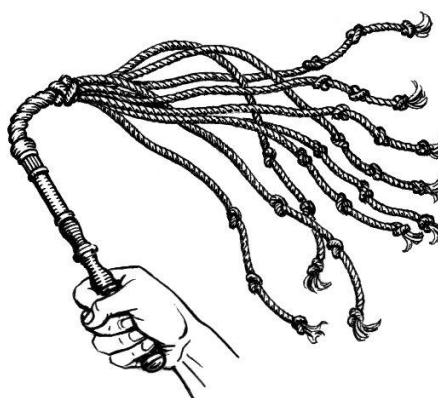
Ses seules armes de contact sont d'un genre très particulier. La courtisane a le droit d'utiliser les armes suivantes : *arbalète de poing, chat à neuf queues, chausse-trappe, couteau, dague, fléchette, fouet, fronde, main gauche, matraque, sarbacane et styler.*

Sa connaissance du maniement des armes progresse avec l'expérience de la même manière qu'un voleur. A cause des risques de brûlures (« *Ça laisse de vilaines cicatrices et ça roussit le poil* »), elle n'emploie pas d'huile enflammée mais peut, sauf si son alignement l'interdit, utiliser toutes sortes de poisons.

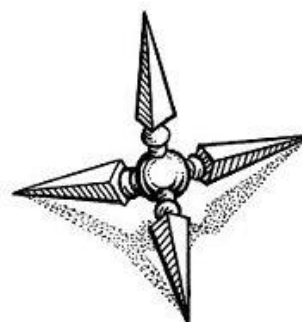
Arbalète de poing : arme de prédilection des elfes noirs, qui l'utilisent avec un poison paralysant, cette arme sophistiquée est très facile à dissimuler et jouit d'une bonne portée relative en regard à la taille de l'arme.



Chat à neuf queues : un must pour les adeptes du sado-maso. « *Avec ça, on inflige un minimum de dégâts et un maximum de douleur !* »



Chausse-trappe : Idéal pour ralentir un ennemi, ces pointes de métal sont répandues par poignée sur une zone de 1,50 m de côté. Dès l'entrée dans la zone, chaque créature doit faire un JS contre paralysie (à +4 pour 10 pics, -2 pour 15, -4 pour 20 et -6 pour 25). Le seul moyen de les éviter est de voir la zone (ce qui n'est pas le cas dans le sable ou de l'eau peu profonde) et de marcher au tiers de sa vitesse de déplacement.



Couteau : Le couteau fait moins de dommages que la dague, mais il est plus léger ; il est tellement répandu qu'il passe inaperçu, notamment dans une cuisine ou sur la table du repas.



Dague : la dague est une lame courte qui peut être facilement dissimulée. Très répandue et polyvalente, cette arme peut être utilisée aussi bien au corps à corps qu'à distance.



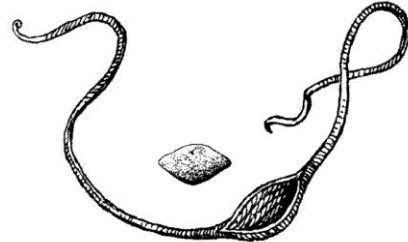
Fléchette : les fléchettes sont petites, faciles à cacher et bénéficient d'une bonne cadence de tir. En revanche, elles causent moins de dommages. Elles sont particulièrement efficaces lorsqu'elles sont employées pour injecter une toxine



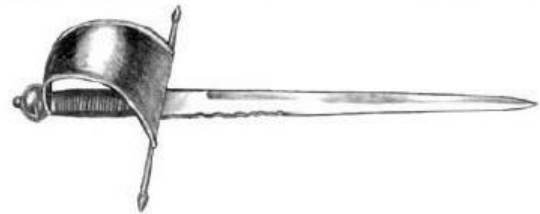
Fouet : arme de prédilection de la courtisane, symbole de sa profession, le fouet peut être, dans des mains expertes, une arme redoutable autant que dissuasive si la cible n'est pas en armure. Elle est idéale pour maintenir l'adversaire à une distance de 3 mètres. Bien que le fouet ne provoque que peu de dégâts, il est possible, sur un *coup ajusté* (TACO à -4), d'enrouler la lanière autour du bras de la victime pour le désarmer. Sinon, la possibilité d'effectuer un enserrement est de 5% par niveau avec un maximum de 95%. En cas de réussite, un d100 est lancé pour déterminer le résultat (01-50 = 1 membre / 51-60 = 2 membres / 61-80 = l'arme et le bras qui la tient / 81-100 = la tête)



Fronde : la fronde est l'arme de jet idéale pour une courtisane. Légère, silencieuse, facilement dissimulable, c'est une arme qui peut toucher à une très longue distance. En plus, si on vient à manquer de munitions, on peut improviser avec ce qu'on trouvera sur place. Le hic, c'est qu'elle fait peu de dégâts.



Main gauche (dague de défense) : arme d'escrimeur par excellence, elle fait les mêmes dégâts qu'une dague, tout en protégeant très bien la main dans un corps à corps. En revanche, elle est totalement inutile dans un combat à distance.



Matraque : C'est l'arme idéale pour assommer sa victime sans lui faire (trop) de dégâts. Sur un *coup ajusté* à -8 (en cas d'attaque sournoise, ça ne fait plus que -4), on a 5% par pv d'assommer la victime (avec un maximum de 40%). Si elle dort ou qu'elle est immobilisée, le toucher est automatique et on monte à 10% par pv (avec un maximum de 80%). 75% des pv sont perdus temporairement et récupérés au bout de 1d6 tours.



Sarbacane : l'arme a une très faible portée, la sarbacane projette un dard ne provoquant que très peu de dégâts (1 pv) mais qui peut être empoisonné.



Attention à l'échec critique qui peut signifier (dans 50% des cas) que l'utilisateur a avalé son propre dard...



Styilet (ou épingle) : les courtisanes utilisent parfois de minces poignards et de longues épingles car ces armes peu dangereuses ont l'avantage de se dissimuler aisément dans la tenue de la jeune femme (épingles à chapeau ou à cheveux). Enduites de poison, elles deviennent redoutables.



Armures autorisées

La courtisane ne pourra en aucun cas porter de casque ou de bouclier, (« *C'est d'un laid !* ») et reste limitée aux armures de cuir pour toute protection. Ces armures doivent être faites sur mesure et très seyantes, rehaussées d'argent, d'or et de pierreries (valeur minimum pour une armure de cuir normale : 300 po, pour une armure de cuir clouté : 2 500 po). (« *On a la classe qu'on mérite, non ?* »)

Compétences diverses

Bonus : Baratin, Maquillage et Collecte d'informations.

Recommandées : Déguisement, Don artistique, Dressage d'animaux, Histoire locale, Imitation, Manipulation de poison (+1 unité pour les voleurs), Utilisation des cordes et Ventriloquie.

Baratin (Cha/mod) : En faisant appel à son talent de comédienne et à son charisme naturel (« *Comprenez ses charmes...* »), la courtisane est capable de baratiner une personne, à la double condition que sa langue soit comprise et que son histoire soit cohérente. Elle peut jouer sur un registre très varié : dignité outragée (« *Comment ? Moi, faible femme, vous m'accusez d'avoir escaladé ce terrible mur d'enceinte et étranglé trois gardes !* »), inspirer la pitié (« *Mon prince, j'ai ai été forcée, on m'a même*

menacée ! Retenez votre bras, je suis tellement sans défense... Gros soupir »), faire prendre des vessies pour des lanternes (« *Mais !... C'est vous-même qui m'avez invitée à vous rejoindre ici... Ton navré et sourire en-dessous* »), etc...

Le jet de compétence est modifié par l'Intelligence et la Sagesse de la cible. Une courtisane, en présence d'un personnage séduit, a droit à un bonus de +2. Le MD peut également accorder à discrétion un bonus ou un malus supplémentaire en fonction du *jeu d'acteur* du joueur (selon la crédibilité du ton et de l'opportunité de l'histoire).

Collecte d'informations (Int/mod) : La courtisane recueille des informations grâce à des relations qu'elle possède à différents échelons de la société. Différents modificateurs influent sur le résultat du jet de compétence :

- Ajustement à la réaction : bonus de charisme
- La courtisane appartient à une guilde : +2
- L'indic' appartient à la même guilde que la courtisane : + 2
- La courtisane refuse de verser un pot de vin (1d10 po minimum selon la nature de l'information) ou accorder une faveur : -3
- La courtisane cherche des informations spécifiques : -3
- La courtisane n'est pas sur son territoire : -3

Déguisement (Cha/-1) : Un déguisement réussi peut aplanir des préjugés sociaux, et même faire bénéficier d'une certaine préférence... Dans un écart de taille de +/-10 cm, une courtisane peut modifier son apparence en conservant des caractéristiques physiques analogues (race, sexe, corpulence). Elle peut aussi modifier des caractéristiques physiques (avec un malus de -7 par caractéristique modifiée) ou de prendre l'apparence d'une personne connue (avec malus de -10). Ces malus sont cumulables. Si le jet est réussi, seul un examen approfondi permet de déceler le subterfuge. Dans ce cas, les effets d'une séduction antérieure ne sont annulés que si la courtisane échoue à un nouveau jet de séduction avec un bonus de 20% (« *C'est pour mieux vous plaire, mon prince* »).



Don artistique (Sag/+0) : C'est la capacité que cultive la courtisane de chanter, danser, réciter des poèmes, jouer d'un instrument de musique, ou tout autre type d'expression de son choix (à préciser lors du choix de la compétence). Une expression artistique réussie devant un personnage que la courtisane tente de séduire dans les deux heures qui suivent, accroît ses chances de 15%. La cible peut être plus ou moins réceptive à certaines formes d'art en fonction de sa classe ou de sa race. Se donnant toute entière à l'expression de son art, la courtisane ne peut « offrir son spectacle » qu'une seule fois par jour, quelle que soit sa durée. Son but n'étant pas d'être une artiste, mais quelque chose de plus!...

Dressage d'animaux (Sag/+0) : Si elle possède cette compétence, la courtisane peut apprivoiser un type d'animal (déterminé lors du choix de la compétence). Cet animal, qu'elle a rencontré ou acheté, deviendra son compagnon et presque son familier. Cet animal doit pouvoir s'acclimater à un environnement citadin. Ses préférences vont, bien sûr, aux animaux à fourrure, mais les chiens de garde, perroquets et serpents ne sont pas à exclure. Sauf lecture d'un parchemin de *Familier*, ce favori ne peut pas être de nature magique. La courtisane peut lui apprendre au maximum 2d4 ordres (transmettre un mot doux, faire des acrobaties pendant qu'elle emprunte quelques menus babioles, etc.). Au bout d'un mois d'entraînement, un jet de compétence est fait pour chaque ordre. Si le jet est réussi, l'animal saura l'exécuter par lui-même. Dans le cas contraire, il devra attendre le niveau suivant pour l'apprendre à nouveau.

Histoire locale (Dex/+0) : Grâce à cette compétence, la courtisane connaît des informations sur les personnalités de la zone choisie : position sociale, classe, famille, aspect physique, traits de caractères. Elle peut également avoir connaissance des rumeurs sur des détails physiques, ses forces et ses points faibles, ses habitudes sexuelles, etc... Un bonus ou un malus peut être

appliqué selon que la réputation de cette personne est étendue à un pays (+5), une province (+3), un domaine (+0), une ville (-2), une bourgade (-3), un village (-4) ou un hameau (-5).

La possession de cette compétence sur la zone concernée donne un bonus de +2 à un jet de *Collecte d'informations*.

Imitation (Cha/mod) : La courtisane sait changer sa voix pour en imiter d'autres, à la condition de l'avoir déjà entendue. Elle peut imiter un accent (« *Le son guttural d'un accent orque me donne mal à la gorge pendant deux jours !* ») ou la voix d'une personne spécifique.

Différents modificateurs sont applicables selon la personne qui l'écoute :

- Pas familière de l'accent : automatique
- Familière de l'accent : +2
- Etrangère à la personne imitée : automatique
- Connaît la personne imitée : normal
- Relation de la personne imitée : -2
- Proche de la personne imitée : -5
- Ami ou famille de la personne imitée : -7
- Déguisement réussi : +5

Un jet réussi dans cette compétence donne un bonus de +1 au jet de déguisement.

Manipulation de poison (Wis/-2) : la courtisane sait manipuler des poisons de contact, digestifs ou insinuatifs sans se blesser ou empoisonner accidentellement d'autres personnes.

Grâce à un jet de compétence réussi elle peut :

- Identifier un poison et son antidote possible à la vue du poison ou de ses symptômes sur une victime
- Identifier les animaux, plantes ou monstres rencontrés s'ils sont venimeux

Un jet manqué de 4 ou plus a pour résultat une réponse erronée.

Associée à d'autres compétences (*Alchimie, Maîtrise des animaux, Brassage* ou *Herboristerie*), cette compétence permet également de fabriquer des poisons en 1d6 jours avec le matériel adapté.

Certains poisons peuvent diminuer ou annihiler la volonté de la victime de la



courtisane et donner ainsi un bonus au jet de séduction (à discrétion du MD).

Maquillage (Dex/+0) : La courtisane améliore ainsi son apparence. Un jet de compétence réussi lui fait gagner un bonus de +2 à la réaction et au jet de séduction avec les individus de sa propre race. Grâce à cette compétence, la courtisane peut également grimer un autre personnage.

Utilisation des cordes (Dex/+0) : La courtisane est experte dans la façon de faire tous types de nœuds : qui ne laissent pas de trace, esthétiques, qui se défont tous seuls en tirant sur ses liens... Elle peut également avoir recours à d'autres types d'ustensiles (ceinture, foulard, cravate...) pour s'en servir comme lien, bandeau ou bâillon (« *Une compétence indispensable pour les adeptes du bondage* »). L'utilisation d'une corde procure également un bonus de 10% au jet de talent de voleur *Grimper*.

Ventriloquie : Grâce à son talent, la courtisane projette sa voix dans un rayon de 6 m autour d'elle avec une intensité raisonnable. Elle peut contribuer ainsi à détourner l'attention (« *Le rôle d'agonie marche très bien* »), faire croire que quelqu'un s'est caché dans une armure ou derrière un rideau, ou qu'elle est dans la salle d'ablutions alors qu'elle est en train de crocheter un coffret. Cette compétence donne un bonus de 5% à la courtisane pour détourner l'attention.

Progression dans les talents de voleur

La courtisane suit un entraînement dans tous les talents de voleurs ou de barde, mais elle s'évertue souvent à les utiliser dans une conception toute personnelle :

Ajustements liés au profil de courtisane

- Vol à la tire : +5%
- Crocheter des serrures : -10%*
- Trouver / Désamorcer des pièges : -10%*
- Déplacement silencieux : -10%
- Se cacher dans l'ombre : -

- Détecter les bruits : +10%
 - Grimper : -20%
 - Lire les langues inconnues : +10%
- *Voir détail dans le descriptif du talent.

La tenue et les bijoux d'une courtisane la handicapent gravement dans l'utilisation de ses talents de voleurs et lui procure des malus équivalents à ceux du port d'une cotte de mailles elfique.

- Vol à la tire : -20%
- Crocheter des serrures : -5%
- Trouver / Désamorcer des pièges : -5%
- Déplacement silencieux : -10%
- Se cacher dans l'ombre : -10%
- Détecter les bruits : -5%
- Grimper : -20%
- Lire les langues inconnues : -

Une courtisane conserve les capacités spéciales de sa classe de voleur (*attaque sournoise, jargon des voleurs et utilisation des parchemins* au niveau 10) ou celles de sa classe de barde.

Vol à la tire : Ce talent n'est pas seulement utile pour faire les poches de sa victime. Il sert aussi à se débarrasser, au vu et au su de tout le monde, d'un objet de petite taille ou glisser discrètement du poison dans un met ou une boisson.

Crocheter des serrures : Cette capacité sert aussi bien à crocheter des serrures (porte, coffrets, etc.) que manipuler des mécanismes (mécanismes muraux, porte en pierre et/ou cachée dans la maçonnerie...). La courtisane se concentre sur la manipulation de serrures de taille normales et petites (« *Avec une lime à ongles et une épingle à cheveux j'ouvre tout* »). En revanche, elle se désintéresse du reste, ce qui se traduit par un malus de 10% sur les serrures de grande taille et autres mécanismes (« *Moi je donne dans la finesse, monsieur, alors le gros œuvre pour nains, merci !* »).

Trouver / Désamorcer des pièges : La courtisane est experte pour désamorcer des pièges sur des coffrets ou des serrures. En revanche, elle n'y entend rien pour détecter des pièges d'une autre



nature (trappes dans le sol, dalles piégées ou mécanismes de grande taille). Ceci se traduit par un malus de 10% dans la détection et le désamorçage de ces pièges.

Déplacement silencieux : La courtisane adore attirer l'attention sur elle ; en revanche, il n'est pas dans sa nature d'être discrète et la tenue dont elle se pare ne facilite pas les choses (« *C'est vrai, mais les bracelets à mes poignets produisent des cliquetis si délicieux* »).

Se cacher dans l'ombre : La courtisane est aussi habile que les autres voleurs à cet art, mais sa tenue ne lui facilite pas la tâche (« *L'éclat des bijoux est difficile à voiler !* »). Elle utilise surtout cette compétence pour dissimuler, sur soi ou ailleurs, un petit objet sans réduction du pourcentage dû au niveau d'un observateur éventuel. En cas de réussite, l'objet en question échappe à une fouille superficielle.

Détecter les bruits : La courtisane est curieuse de nature et cette compétence lui très utile pour écouter les conversations qui se font à voix basse (« *Surprendre les petits secrets de chacun permet de construire des armes très subtiles* »).

Grimper : L'utilisation de cette compétence est relativement difficile avec des ongles longs, une armure très ajustée et des talons hauts... (« *Vous ne m'avez jamais vue à l'œuvre !* »).

Notes : les bonus/malus dus à la race ou la dextérité s'appliquent dans tous les cas. Un 00 sur 1d100 est toujours un échec.

Bénéfices particuliers

Séduction

C'est l'atout majeur de la courtisane et c'est cet aspect qui lui fait choisir ce métier. C'est son moyen d'action privilégié lorsqu'elle veut obtenir quelque chose de quelqu'un.

Sauf décision contraire du MD, seules les races suivantes sont susceptibles d'être séduites par une courtisane : demi-elfes,

demi-orques, elfes, félys, gnomes, petites-gens, humains et nains.

Le calcul du pourcentage de réussite (sans *Jet de Sauvegarde* pour la victime) est le suivant :

$$\% = \frac{\text{(niveau de la courtisane)}}{\text{(DV de la victime + modificateur)}} \times 80$$

Le résultat est toujours arrondi à l'entier inférieur. Le modificateur de sagesse contre magie affectant l'esprit entre dans le modificateur. Les modificateurs peuvent être très variés, mais voici quelques exemples :

Race de la victime	Modificateur
Race différente	-1 à +3
Elfe, demi-elfe	+1
Félys	+1
Gnome ou nain	+2
Humain	0
Humanoïde	-2

Classe ou sous-classe	Modificateur de classe
Barbare	+ 2
Guerrier	+3
Voleur ou barde :	+3
Magicien	+4
Assassin ou ninja	+5
Prêtre ou druide	+5
Ranger ou paladin	+7
Moine	+8

Tenue de la courtisane	Modificateur
Classe sociale de la tenue	-2 à +2 selon l'écart
Normalement vêtue	0
Suggestifs	-1
Transparents	-2
Nue	-3

Situation amoureuse	Modificateur
Amoureux du PJ	-7
Amoureux d'une autre	+5
Vit avec une autre	+3
Marié	+5

Ces modificateurs sont cumulables

Tous ces modificateurs sont cumulatifs dans leur ensemble. Pour exemple, prenons le cas d'une intrigante de 7^{ème} niveau qui souhaite séduire un guerrier, humain, célibataire et voyant la



courtisane en tenue légère (soit $+3+0+0-2 = +1$). Ce guerrier est de niveau 4 (seul le MD est au courant). Le calcul est le suivant : $[(7)/(4+1)] \times 80 = 112\%$ soit 100% de réussite (échec sur un 96 ou plus au dé).

En revanche, dans le cas d'un Paladin, humain, marié et amoureux de sa femme devant cette intrigante normalement vêtue, le modificateur est le suivant : $+7+0+5+5+1$ soit un modificateur de +18. Le résultat suivant sachant que le Paladin est de 6^{ème} niv. : $[(7)/(6+18)] \times 80 = 23\%$ (déjà plus difficile !)

Le MD est encouragé à utiliser d'autres modificateurs en fonction de certaines situations : effet d'un sort, déguisement, hâte, maladresse, habitudes sexuelles, etc...

En cas d'échec, la courtisane ne peut pas faire de nouvelle tentative avant d'avoir progressé d'au moins un niveau d'expérience. Cette action de la courtisane ne peut en aucun cas être une action menée au cours d'un combat ; c'est plutôt une entreprise de longue haleine durant laquelle notre *Dame de Cœur* a mis tous les atouts de son côté.

Si le jet de séduction est réussi, la cible garde son libre arbitre et n'est pas conscient d'une manipulation de la part de la courtisane sur sa personne. Il se montre plus qu'amical envers celle-ci et lui accorde toute sa confiance : il écoute et applique ses suggestions. Il veut la conserver auprès de lui et la protéger, il la considère presque comme un autre lui-même...

En termes de jeu, il est considéré comme étant sous l'effet d'un sort de *Charme-personne*, à la seule différence que ce charme n'est pas magique (pas de JS, pas de moyen magique de contrer le charme).

La séduction réussie sur un personnage dure tant que rien ne vient rompre le charme. Il reste attaché à la courtisane durant le temps qu'elle demeure avec lui (« *Pas d'absence de plus de trois jours, et encore, s'il est prévenu* »), tant qu'elle ne lui demande pas de faire une chose

contraire à ses principes (suicide, trahison, combinaison de coffre-fort, etc.) ou, de façon plus générale, tant qu'elle ne tente rien de violent contre lui, que ce soit directement ou indirectement.



La cible peut demander les faveurs de la courtisane, de façon exclusive s'il est jaloux ; elle est libre de s'exécuter ou pas (sauf si c'est un ordre de la guilde), avec le risque de voir tous ses efforts réduits à néant en cas de refus. Le MD peut autoriser un JS contre sorts pour rompre la séduction au bout d'un certain nombre de refus. Ce nombre est défini par le maître de jeu en fonction de la victime : de 1 pour le dernier des machistes barbares à une infinité pour le plus courtois des paladins qu'ait connu le royaume.

Si elle accepte, deux problèmes peuvent survenir (« *Dans ces deux cas les services de la guilde sont utiles...* ») :

- une grossesse (14% -2% par niveau avec un minimum de 2%) à chaque rapport (« *Les guildes de courtisane apprennent à leurs filles les finesses de la technique du calendrier* »)
- contracter une maladie vénérienne dont le partenaire serait porteur (15% par partenaire). Deux exceptions toutefois : pour un



paladin, le risque est nul (« *Ils sont très coriaces, ceux-là* »); pour un demi-orque, il passe à 65%.

Détourner l'attention

« *Un clin d'œil, un sourire, une cuisse dévoilée, et pendant que les gardes, subjugués, contemplant Loraina, l'équipe d'aventuriers pénètre dans la place ...* ».

Le pourcentage est de 25% + 5% par niveau au-delà du 1^{er} niveau.

Comme le montre cet exemple, la courtisane peut, par son physique et ses attitudes, capter l'attention d'un ou plusieurs individus (4 au maximum) pendant un tour +1d6 rounds ou jusqu'à ce qu'elle s'en aille, si elle peut s'esquiver plus tôt. (« *Pourquoi avoir choisi cette greluche de Loraina pour cet exemple ? C'est vrai quoi, c'est un boudin !* »).

Cette capacité s'applique aux adversaires des deux sexes, mais un malus de 10% s'applique pour distraire un personnage de sexe féminin.

En combat, la courtisane peut aussi détourner l'attention d'un seul individu pendant un round. Elle ne peut rien faire d'autre pendant ce round-là : elle fait sa tentative à son initiative et doit réussir avant que sa cible n'agisse pour que son action ait des conséquences.

Une courtisane peut ainsi déconcentrer un mage et ruiner ainsi les effets du sort ou dévier le coup d'un combattant (attaque avec un malus de -4 dans le round). La courtisane ne doit pas être engagée elle-même dans un combat et le joueur doit annoncer au MD le type d'action qu'il entreprend en début de round.

Le MD peut à son gré ajouter des bonus ou des malus à la courtisane en fonction de la situation. Il est ainsi plus difficile de détourner l'attention d'une personne qui se bat pour sauver sa vie. Un jet de dé supérieur à 95% signifie toujours un échec.

Inconvénients particuliers

Une courtisane doit entretenir sa garde-robe, et remplace inmanquablement tout vêtement déchiré ou sale qui ne peut être réparé ou nettoyé.

Même si elle vit dans la pauvreté, elle n'accepte que ce qu'il y a de meilleur et ne choisit d'acheter que les objets de première qualité. Le MD applique donc une majoration systématique du prix de 10% à 100% (ou plus suivant la spécificité et la richesse de l'objet).

Du fait de la rivalité qu'elle suscite par sa simple présence, la courtisane a un malus de 4 au jet à la réaction avec les PNJ de même sexe (ou les PNJ de sexe opposé quand ils sont homosexuels).

Objets magiques

D'une manière générale, une courtisane peut utiliser les mêmes objets magiques qu'un voleur (ou qu'un prêtre ou un magicien en cas de classes jumelées) à l'exception toutefois des armes qu'elle ne maîtrise pas.

Il existe également certains objets magiques très prisés par la profession.



Brasero d'hypnose : En lui faisant respirer l'encens du brasero magique dans une pièce spécialement préparée, un personnage est capable d'hypnotiser une victime.

Le brasero doit être disposé dans un local fermé sans courant d'air (maximum de 20m²). Il faut y faire brûler un bâton d'encens pendant un tour avant que l'air en soit saturé.

Le sujet doit être conscient et respirer l'air saturé d'encens pendant 2 tours avant que la magie fasse effet. Il a droit à un JS à -4 contre poison (bonus de sagesse applicable contre les sorts affectant l'esprit, diminué de l'ajustement à la réaction du charisme de l'hypnotiseur).



En cas de réussite, l'encens peut être utilisé de l'une des deux manières ci-dessous :

1- Le sujet répond sans réserve aux questions de l'hypnotiseur : il dévoile les mots de passe et autres plans d'accès qu'il connaît, les mots de commande des objets magiques en sa possession, etc... Le sort dure jusqu'à ce que la séance soit interrompue par l'hypnotiseur ou que l'encens ait fini de brûler (2 heures). A ce moment, le sujet se réveille comme s'il avait été inconscient tout le temps de la séance.

2- L'hypnotiseur implante une (et une seule) suggestion post-hypnotique dans l'inconscient du sujet. Celui-ci réalise l'action en réponse à un stimulus bien spécifié (« *Lorsque je dirai " Bonjour mon prince" tu égorgeras le paladin* »). Le sujet ne se souvient pas de ce qui s'est dit au cours de la séance et est par conséquent incapable d'expliquer ses actes. La suggestion reste présente inconsciemment dans son esprit jusqu'à ce que le stimulus la déclenche, même si cela se produit plusieurs années après.

Seules peuvent être hypnotisées les créatures humanoïdes qui ont une intelligence minimum de 5 et qui comprennent la langue parlée par l'hypnotiseur. Une créature mort-vivante, immunisée au poison ou protégée par la capacité psionique *Tour de la Volonté de Fer* ne sera pas affectée par le braséro.



Distillateur de parfum : objet rare, on en trouve exclusivement dans des laboratoires d'alchimie. Le distillateur permet de fabriquer une fiole de parfum d'envoûtement à partir d'un parfum normal pour une somme de 100 pièces d'or par dose. Il est toutefois nécessaire d'avoir la compétence *Alchimie* (3 unités

pour un mage ou un barde, 4 unités pour un voleur) afin de s'en servir efficacement. En cas d'échec, il y a 50% de chances que l'effet (constaté seulement au moment de l'utilisation) soit à l'opposé de celui désiré (malus de $10+1d10\%$).



Fouet d'escalade : C'est un fouet en cuir noir dont l'extrémité se termine par une pointe en argent. Sur prononciation d'un mot de commande, le fouet s'allonge de 3 m par round (jusqu'à atteindre une longueur de 20 mètres) dans la direction souhaitée avant de s'enrouler de manière sûre. Il se détache et rétrécit dans les mêmes conditions. Le fouet est capable de supporter un poids jusqu'à 1 300 kg.



Miroir aux alouettes : C'est un miroir en argent, d'un diamètre de 30 cm, avec un cadre circulaire rehaussé de pierres précieuses de couleurs différentes. Sur prononciation d'un mot de commande, une fumée blanche sort du miroir tandis que les gemmes s'illuminent et que le cadre se met à tourner autour du miroir. La fumée enveloppe le porteur tandis que des sphères de lumière colorée sont projetées jusqu'à 10 mètres dans la direction vers laquelle le miroir est orientée. Ceci permet à une courtisane de faire une tentative de *Détourner l'attention* sur 1d4 cibles avec un bonus de 20% tout en ayant un bonus de -4 à la CA.



Parfum d'envoûtement : Une dose persiste 12+1d6 tours et donne un bonus de 10% à la *Séduction*. Une seule dose peut être utilisée à la fois (« *Sinon, ma petite, tu cocottes* »).



Trousse de maquillage de Yalena : (utilisable 1 fois par jour) : cette trousse contient tous les ingrédients nécessaires pour se maquiller (fonds de teint, fards à yeux, bâtons à lèvres, teintures à cheveux, faux ongles, faux cils, perruques et postiches). Cette trousse magique donne un bonus de +2 aux compétences *Maquillage* et *Déguisement* et de +10% au jet de *Séduction*.

Exemples de confréries de courtisanes

Les « maisons de bière » de la guilde des voleurs de la Main noire

Parfois natives des contrées voisines et déportées par des marchands sans scrupules, les esclaves sont vendues ensuite sur des marchés parallèles. Les plus belles sont achetées par des notables comme esclaves personnelles, les autres sont choisies par la guilde des voleurs pour être fille de joie. Elles exercent alors essentiellement dans des cabarets ou maisons closes appelées « maisons de bière » comme chanteuses ou danseuses. Les « maisons de bière » sont des établissements mal réputés où l'on vient s'enivrer et fréquenter les prostituées. La bière, qu'on appelle *zythum*, est une boisson très populaire et toutes les catégories sociales en consomment sans modération.

Les temples de Nephtys

Certaines prêtresses de Nephtys qui sont stériles sont également consacrées à la prostitution. Dans la mesure où elles ne

peuvent assurer de descendance à un homme, elles sont amenées par la force des choses à jouer un autre rôle dans la société. Toutefois cette activité revêt un aspect sacré dans la mesure où elles honorent la déesse par leurs actes.

Les prêtresses de Nephtys savent comment pratiquer des méthodes de contraception et faire passer des tests de grossesse : elles arrosent une graine d'orge avec de l'urine ; si elle germe, c'est que la femme est enceinte !

Les académies de courtisanes

Ces écoles de l'amour et des bonnes manières sont surtout réservées à des courtisanes de la bourgeoisie ou de la noblesse. Quel que soit leur niveau, elles restent très indépendantes au sein de ces guildes qui les représentent. L'ascension dans la hiérarchie n'a que peu d'importance et certaines courtisanes, pour des raisons évidentes de protection, préfèrent s'associer à la guilde des voleurs locale.

De fait, une guilde de courtisanes est une entité dépourvue de toute organisation, mais où règne un sentiment très fort de solidarité. Moyennant une cotisation variant de 5 à 15 % de ses gains, chacune trouve une aide sous forme de soutien psychologique, de soins dispensés par des « *anciennes* », ce qui peut aller jusqu'à se débarrasser d'une progéniture accidentelle... Ces soins peuvent être aussi dispensés aux non-membres de la guilde, mais leur coût s'avère alors très élevé...

Pour celles qui décident d'abandonner le métier, soit parce qu'elles ont été défigurées par un accident ou qu'elles sont trop âgées pour continuer à exercer, elles trouvent plus facilement l'aide nécessaire à leur reconversion qu'en appartenant à une guilde des voleurs.

Les tarifs et les prestations

Les prostituées sont très fréquentes dans les grandes villes, et on en trouve dans tous les quartiers (pauvres comme riches). Pour une courtisane de classe sociale inférieure, la passe varie de 2 pièces d'argent à 1 pièce d'or et la nuit de 1 pièce d'or à 10 pièces d'or. Pour



une courtisane de classe moyenne, multipliez ces tarifs par 10. Pour une noble, vous pouvez multiplier par 100 et encore, à condition qu'elle accepte. Cela peut même être l'occasion d'un service à lui rendre...

Dans une maison de bière, un salon avec danseuses peut être privatisé pour 2d6 pièces d'or par participant, comprenant l'ensemble buvette, gueuleton, filles de joies - sachant qu'on sait où ça commence, mais pas où ça s'arrête... éventuellement le MD prendra soin d'alourdir la note en faisant relancer les 6 (tournées générales, parties de jeu, débauche excessive, menus larcins...). Il ne manque plus qu'une table aléatoire du lendemain matin : réveil au fond d'une venelle pisseuse, les poches vides, avec 1d3 stigmates provisoires ou permanents (tatouages et autres mutilations).

Références

(« C'est vrai, nous autres courtisanes avons inspiré les hommes de plume, comme en témoignent ces frangines de papier ! »)

- Marème (séduction, favori) dans « *Cyrion* » de Tanith Lee.
- Les Yeux d'Ogo (ventriloquie, vol à la tire et dissimulation, détourner l'attention) et Nemias l'obscur (séduction, vol à la tire et dissimulation, favori) dans « *Épées et Sorciers* » de Fritz Leiber.
- Ashia (séduction, déguisement, vol à la tire et dissimulation, détourner l'attention) dans « *L'Ombre du Bourreau* » de Gene Wolfe.

Crédits

La courtisane d'Agnès Pernelle et André Foussat (Casus Belli n°29 - novembre / décembre 1985) et Casus Belli HS n°03 (décembre 1991) - Illustrations Didier Guisérix

Joueurs du repaire :

http://joueursdurepaire.free.fr/casus_belli/cb-courtisane.html

Extremia :

<http://www.extremia.org/regles/profils/courtisanes.php3>

Alternative D&D :

<http://lardellier.free.fr/WWW/courtisane.htm>

Les nouveaux sorts de courtisane

Nombre de ces sorts ont été inspirés par Shaybell, une prêtresse d'une puissance de l'amour qui dispensait ses soins avec une passion charnelle toute personnelle.

Ils ont été développés tout spécialement dans des académies de courtisanes et ne sont transmis que de bouche de courtisane à oreille de courtisane.

Il est formellement interdit à une courtisane de transmettre ces sorts à une personne étrangère à l'académie. Celles qui transgressent cette règle sont pourchassées avant d'être jugées par leurs consœurs. Ceux qui en ont bénéficié partagent leur sort.

La punition dépend en général de l'alignement de la maîtresse de guilde :

- *Bonne* : destruction du livre de sort et confiscation des biens magiques.
- *Neutre* : emprisonnement ou asservissement à la guilde
- *Mauvaise* : torture et/ou mort

Certaines exceptions peuvent toutefois être admises. Les sorts suivants sont généralement appris aux courtisanes, mais il est toléré qu'ils soient exceptionnellement enseignés à des mages :

- Niv. 2 : *Transfert de charme*
- Niv. 3 : *Garde du corps*
- Niv. 5 : *Changement de sexe*



Sorts de 1^{er} niveau

Baiser de réveil (Enchantement/Charme)

Portée°: Toucher
Composantes : S, M
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : Créature touchée
Jet de sauvegarde : Aucun
Ce sort permet à une courtisane de réveiller une créature affectée par le sort de sommeil (ou similaire). Il ne permet en aucun cas de réveiller quelqu'un sous l'effet de baiser de sommeil. Le composant de ce sort est un grain de café. « *Pour les princesses de l'académie Disney, ça ne marche que si c'est un prince qui donne le baiser...* »

Baiser de soin (Nécromancie / Enchantement/Charme)

Portée°: Toucher
Composantes : V, S
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : Créature touchée
Jet de sauvegarde : Aucun
Appelé aussi « baume de mon cœur », ce sort soigne une blessure physique externe d'un simple baiser. Après avoir posé ce baiser sur la blessure, la courtisane dit quelques mots tendres à sa victime pour que la magie opère. La cible regagne 1d4 pv.
Ce sort est le plus connu des courtisanes qui offrent leur aide dans les hospices ou les temples. « *Il me semble d'ailleurs que certaines femmes ont dû remarquer cette façon de faire et qu'elles la reproduisent avec leur progéniture pour faire disparaître les petits bobos* ».

Baiser de sommeil (Enchantement/Charme)

Portée°: Toucher
Composantes : S
Durée : 1d10 round +1/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : Créature touchée
Jet de sauvegarde : Annule
Avec ce sort, la courtisane plonge sa victime dans un sommeil très profond. Pendant toute la durée du sort, la victime ne peut être réveillée qu'à la condition qu'elle subisse 5 pv de dommages). A la fin du sort, la victime continue à dormir mais elle peut être

réveillée normalement (« *Pour Aurore, la Belle au Bois Dormant, ça fait un siècle !* »).

Sorts de 2^{ème} niveau

Asservissement (Enchantement/Charme)

Portée°: 30 mètres
Composantes : S, M
Durée : 6 tours +1 tour / niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1d6 + 1 DV / niveau
Jet de sauvegarde : Spécial
Les courtisanes utilisent ce sort pour charmer un groupe. Il affecte 1d6 DV de créatures humanoïdes plus 1 DV / niveau de la courtisane. Les créatures avec le nombre de dés de vie le plus faible sont affectées en premiers jusqu'à ce que le nombre total de DV soit atteint. Si une créature n'est que partiellement affectée (c'est-à-dire si la totalité de ses dés de vie est supérieur au nombre de DV restant) elle a droit à un Jet de Sauvegarde.

Les victimes sont tellement subjuguées qu'elles cessent instantanément toute activité pour rejoindre la courtisane et se mettre à son service et exécuter docilement ses ordres. Dans le cas où un ordre donné est contraire à son alignement et/ou nuit à son intégrité (selon l'avis du MD), la cible a droit à un Jet de Sauvegarde. S'il est réussi, le charme est rompu. En cas d'échec, elle est contrainte d'obéir.

Baiser d'affaiblissement (Enchantement/Charme)

Portée°: Toucher
Composantes : S
Durée : 1d4 + 1 heure / niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Annule
Quand elle embrasse sa victime, la courtisane lui retire 2d4 points de force à raison d'un point par round. Si la force atteint 3 ou moins, la victime est paralysée pour toute la durée du sort. Si elle tombe à 1, la victime est inconsciente (la force ne peut pas descendre en dessous de 1).
La victime n'a pas conscience que c'est le baiser de la courtisane qui l'a affaibli.
« *Certains se demandent vraiment ce qui leur arrivent !* »



Baiser vampirique (Necromancie)

Portée°: Toucher

Composantes : V, S

Durée : Instantané

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : Créature touchée

Jet de sauvegarde : Aucun

Lorsqu'elle embrasse sa victime, celle-ci perd 4d4 pv +1d4 pv/niveau de la courtisane au-delà du 4^{ème} (maximum 8d4 au 8ème niveau). Les pv perdus peuvent être recouverts grâce à des soins magiques ou normaux. Ces pv sont ajoutés à ceux de la courtisane, temporairement pour ceux qui excèdent son maximum. En cas de dommages subis par la courtisane, les points de vie temporaires sont perdus en premier. Ils sont perdus de toute façon après 1 heure. (« *C'est ce qu'on appelle donner le meilleur de soi-même* »)

Jalousie

(Enchantement/Charme)

Portée°: 20 mètres

Composantes : S, M

Durée : Spécial

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature +1 par 2 niveaux à partir du 3^{ème}

Jet de sauvegarde : Annule

Grâce à ce sort, une courtisane installe la jalousie dans un groupe de prétendants humanoïdes (JS contre sort affectant l'esprit pour chacun).

Pour ceux qui réussissent le JS, le sort n'a aucun effet. S'ils sont agressés, ils peuvent décider de se défendre ou se défilier.

Pour ceux qui échouent, ils se disputent avec les autres rivaux dans le but de conquérir le cœur de la courtisane (« *L'amour rend aveugle !* »).

Si la marge d'échec au JS est supérieure à 5, la victime en vient aux mains avec ses adversaires. Le combat dure jusqu'à ce que l'un des participants ait perdu la moitié de ses pv (rappelons que, dans les combats à mains nues, 75% des dommages sont perdus temporairement et récupérés au bout de 1d6 tours).

Si l'une des victimes fait un échec critique au JS (1 sur le d20), il se saisit d'une arme et se bat pour tuer.

A l'expiration du sort, après une durée de 4d4 rounds, les victimes se séparent en rejetant la faute sur les autres.

Si la courtisane a préalablement séduit l'un des participants à la querelle, celui-ci reste rongé par la jalousie et conserve désormais une rancune tenace envers ses autres rivaux.

Transfert de charme

(Enchantement/Charme)

Portée°: 3 mètres

Composantes : V, S

Durée : Spécial

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : Annule

Le lanceur de sort prend le contrôle d'un être charmé comme si c'était lui qui avait réalisé le charme. Un mage ne peut pas « voler » un charme à un autre mage si celui-ci est de niveau supérieur au sien. La créature charmée bénéficie d'un Jet de Sauvegarde contre sort égal à celui du mage qui a lancé le premier sort. La durée du charme est celle du charme initial, diminuée de la durée déjà écoulée.

Sorts de 3^{ème} niveau

Garde du corps

(Enchantement/Charme)

Portée°: 10 m de rayon

Composantes : V, S

Durée : 1 tour / niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1-4 créatures avec 2 DV maximum

Jet de sauvegarde : Annule

Par ce sort, le mage arrive à convaincre 1 à 4 créatures humanoïdes de le protéger pendant la durée du sort, à condition qu'elles soient à moins de 10 mètres de lui durant l'incantation, qu'elles aient 2 DV au plus et qu'elles comprennent sa langue.

Les créatures ont droit à un Jet de Sauvegarde avec un malus en fonction de leur nombre (-3 pour 1 créature, -2 pour 2, -1 pour 3 et 0 pour 4). Celles qui réussissent leur jet ne sont pas affectées.

Les créatures charmées qui réussissent un jet de moral protègent le mage en faisant un rempart de leurs corps, quels que soit les ennemis qu'ils ont à affronter (« *And Aaaaaye will always love you ouhouhou* »).



Protection contre le charme

(Abjuration)

Portée°: 0

Composantes : V, S

Durée : 4 tours + 1 tour / niveau

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : La courtisane

Jet de sauvegarde : Aucun

La courtisane est immunisée aux sorts de charme lancés à son encontre par des mages de niveau inférieur au sien. Le niveau du sort n'entre pas en ligne de compte, c'est le niveau du mage qui importe. Le sort fonctionne normalement dès lors que le mage qui le lance est de niveau égal ou supérieur à la celui de la courtisane.

Puissance de l'amour

(Enchantement/Charme)

Portée°: 50 mètres

Composantes : V, S

Durée : Spécial

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort fonctionne comme le sort de magicien *Charme-personne*, à la différence que la créature affectée devient amoureuse de la courtisane (sauf si cette personne a des orientations sexuelles opposées). Utiliser la table de *Charme-personne* (Manuel du joueur p.172) pour les périodes entre les Jets de Sauvegarde (« *That's the power of love !* »)

Sorts de 4ème niveau

Baiser de possession

(Nécromancie)

Portée°: Toucher

Composantes : S

Durée : 2d4 heures

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : Annule

Au moment où elle l'embrasse, la courtisane échange son propre corps avec celui de sa victime, dès lors que celle-ci échoue à un Jet de Sauvegarde contre sort.

Le corps de la courtisane tombe en catalepsie pendant toute la durée du sort et l'esprit de la créature possédée est enfermé à l'intérieur.

A l'inverse, la courtisane commande au corps de sa victime (elle prend ses caractéristiques physiques) et perçoit avec les sens de celui-ci. Elle conserve cependant ses propres facultés intellectuelles.

Si le corps de la courtisane vient à mourir, chaque esprit retourne instantanément dans son corps d'origine et le sort prend fin.

Si le corps de la victime vient à mourir, l'esprit de la courtisane retourne instantanément dans son corps, mais l'esprit de la victime s'y trouve également. Chaque esprit doit alors réussir un jet de protection contre mort magique. Celui qui a obtenu la plus grande marge de réussite conserve définitivement la possession du corps de la courtisane. En cas d'égalité, c'est l'esprit de la courtisane qui l'emporte.

Un corps avec son esprit à l'intérieur peut être ramené à la vie dans des conditions normales. Un esprit mort dans un corps différent du sien est définitivement tué.

Envoûtement de femme

(Enchantement/Charm)

Portée°: 3 mètres

Composantes : S

Durée : Spécial

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature de sexe féminin

Jet de sauvegarde : Annule

La courtisane inverse pour une durée limitée les orientations sexuelles d'une femme. Pendant 1 tour, la cible est susceptible d'être affectée par les sorts et les capacités de la courtisane comme si elle était homosexuelle. A l'inverse, une femme homosexuelle se sentira attirée par les créatures de sexe masculin. La victime a droit à un Jet de Sauvegarde contre sort avec modificateur de sagesse pour les sorts affectant l'esprit.

Protection contre le charme sur 3 m

(Abjuration)

Portée°: Toucher

Composantes : V, S

Durée : 4 tours + 1 tour par niveau

Temps d'incantation : 2 rounds

Zone d'effet : Sphère de 3 mètres de rayon

Jet de sauvegarde : Aucun



Ce sort est identique au sort de 3^{ème} niveau *Protection contre le charme*, mais ses effets sont étendus à toute créature humanoïde présente dans la zone d'effet. Celle-ci est centrée sur la créature touchée et se déplace avec elle.

Sorts de 5ème niveau

Altération de la perception du temps (Enchantement/Charme)

Portée°: 0

Composantes : V,S

Durée : 1d4 rounds

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort donne l'illusion à la victime de la courtisane que le temps s'est arrêté pour tous les êtres vivants qui l'entourent. L'arrêt du temps n'est pas réel, mais les personnes affectées par le sort imaginent vivre une période, dont la durée varie en fonction de leur sagesse, tout en ignorant ce qui se passe dans la réalité pendant la durée du sort.

Sagesse Période illusoire

3 – 6 3 semaines

7 – 9 2 semaines

10 – 11 1 semaine

12 – 15 3 jours

16 – 17 36 heures

18+ 12 heures

Baiser défigurant

Réversible

(Enchantement/Charme)

Portée°: Toucher

Composantes : S

Durée : Permanente

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : Annule

Par son baiser, la courtisane réduit le Charisme de sa cible de 1d10 points en 1 round (le Charisme ne peut être inférieur à 3). Cette malédiction se traduit par des difformités sur le visage qui font que l'entourage immédiat de la victime la regarde désormais avec dégoût et un sentiment très fort de répulsion. Les effets du sort peuvent être dissipés par les sorts *Délivrance de la malédiction* ou *Dissipation de la magie*.

L'inverse de ce sort, *Baiser embellissant*, augmente le Charisme de 1d6 points pendant 24 heures.

Baiser de rajeunissement (Nécromancie)

Portée°: Toucher

Composantes : S

Durée : Permanente

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : Annule

Par ce sort, une courtisane peut rajeunir la cible à raison d'un an par jour écoulé dans la limite de 10 ans + 1 an par niveau de la courtisane. Seules les capacités physiques de la victime sont modifiées, cela n'a aucune conséquence sur les facultés psychologiques. Le corps évolue comme s'il remontait le temps jusqu'à ce que la limite soit atteinte ou que la courtisane décide de faire stopper le rajeunissement. Le sort ne peut pas ramener la cible à un stade antérieur à sa naissance. Si la cible est consentante, elle n'a pas besoin de jet de sauvegarde. Un sort de *Dissipation de la magie* sur la cible arrête le rajeunissement, mais seuls un *Souhait mineur* ou un *Souhait* annulent les effets du sort.

Ce sort est aussi traumatisant pour la courtisane que pour sa cible. Au moment où le sort commence à faire effet, chacune des deux doit réussir un jet de choc métabolique ou perdre définitivement un point de constitution.

Baiser de transformation

(Altération)

Portée°: Toucher

Composantes : S

Durée : Spécial

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : Annule

Par son baiser, la courtisane métamorphose sa cible en créature humanoïde ou animale non magique de son choix. La créature métamorphosée acquiert l'aspect et les capacités physiques de sa nouvelle forme tout en conservant son esprit. Les effets du sort durent jusqu'à ce que la courtisane embrasse à nouveau la créature métamorphosée. Celle-ci n'a aucun jet de choc métabolique à faire, sauf si la courtisane venait à mourir durant la métamorphose. Si la cible est consentante, elle n'a aucun Jet de Sauvegarde à lancer. (« Beurk ! Embrasser un crapaud pour le



transformer en prince charmant, faut en avoir envie ! »

Changement de sexe (Altération)

Portée°: Toucher

Composantes : V, S, M

Durée : Permanente

Temps d'incantation : 1 tour

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort puissant permet à un mage de changer le genre de sa victime (mâle en femelle ou vice versa). Si la cible est androgyne, asexuée ou bisexuée, le sort n'a aucun effet. La cible est irrémédiablement changée en un individu de la même race mais de sexe opposé. Elle garde les particularités de son ancienne existence (caractéristiques, classe, pv, etc...) : si la victime était un bel homme, il deviendra une belle femme. Dans certains cas particuliers, la classe du personnage nécessite que la personne soit d'un sexe particulier. La classe reste alors inchangée mais certains avantages de la classe peuvent disparaître (à la discrétion du MD) ; pour une restriction affectant le clergé d'une divinité particulière, la protection divine peut empêcher les effets du sort de se produire (probabilité de 10% par niveau de la créature affectée). Hormis l'intervention divine ou un autre *Changement de sexe*, on peut dissiper les effets de ce sort grâce aux sorts suivants : *Délivrance de la malédiction*, *Souhait mineur* et *Souhait*. La composante est un poil pubien de la cible.

Sorts de 6ème Niveau

Baiser de mort Nécromancie

Portée°: Toucher

Composantes : S

Durée : 1 à 10 rounds

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort provoque chez la victime un vieillissement foudroyant. Celle-ci vieillit de 10 ans par round de baiser. La cible meurt de vieillesse dès qu'elle atteint son âge maximum. Elle ne peut être ressuscitée que par un *Souhait mineur* ou un *Souhait* ; une *Dissipation de la*

magie arrête le processus (à condition d'être lancée à temps), un *Baiser de rajeunissement* peut l'inverser. Seules les courtisanes d'alignement *Mauvais* peuvent lancer ce sort, sous peine de changement d'alignement.

Baiser de rappel à la vie (Nécromancie)

Portée°: Toucher

Composantes : S, M

Durée : Permanent

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort est similaire au sort de prêtre de niveau 5 *Rappel à la vie*, à la différence que les blessures mortelles de la cible (physique, poison, maladie, etc...) doivent être soignées avant de ressusciter la cible. Si cette précaution n'a pas été prise au préalable, la cible vit le traumatisme d'une seconde mort. La composante de ce sort est une goutte de sang de la courtisane et un végétal vivant (dont l'énergie vitale est absorbée durant le sort).

Baiser volant (Enchantement/Charme)

Portée°: 20 mètres

Composantes : S, M

Durée : 1 tour

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : Sphère de 6 m de rayon

Jet de sauvegarde : Aucun

Grâce à ce sort, une courtisane peut utiliser ses sorts de *Baisers* à distance. La portée de ces sorts passe donc de *Toucher* à *6 mètres*. La composante du sort est une plume d'oiseau.

Infarctus (Enchantement/Charme)

Portée°: Toucher

Composantes : V, S

Durée : Instantanée

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : Spécial

Lorsque la courtisane touche sa victime, elle inspire chez celle-ci une émotion si intense qu'elle déclenche un arrêt cardiaque. La victime doit réussir un choc métabolique à la moitié de son pourcentage (arrondi au-dessus) ou mourir. L'utilisation de ce sort est réservée aux courtisanes mauvaises.

