



sdén - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > EW-System > Aides de jeu > Inclassables > Modules >
Profils : Diplomate

Profils : Diplomate

dimanche 8 mai 2005, par [Erik](#)

Vous avez toujours voulu jouer un diplomate, alors voici une base pour vous simplifier la vie (pour PJ et surtout MJ :)). (J'attends vos commentaires et/ou suggestions pour améliorer)

Quelques explications : Ce profil est réalisé en mode Héroïque, il ne reste plus qu'à choisir les traits pour qu'il soit complet. Le diplomate est affilié à une ville, il possède donc des Maîtrises liées à celle-ci. Ce profil est assez complet mais cela permet de se faire une idée

- **Caractéristiques** : Mental 9, Physique 6, Perception 7, Présence 10 (données à titre d'exemple)

- *Caractéristiques secondaires* : Vie (18), Encaissement (18), Impact (3), Défense (6), Initiative (7), Volonté (9), Energie Vitale (24), Equilibre Mental (29) (données à titre d'exemple)

- **Coûts des Champs** : Connaissance 2, Combat 3, Habileté 2, Social 1

- *Spécialité de départ* : Perspicacité.

- **Spécialités typiques** : +5 Perspicacité, +5 Milieu Politique, +7 Milieu Politique (Ville)*, +2 Milieu Affaire, +4 Milieu Affaire (Ville)*, +2 Milieu Haute Société, +4 Milieu Haute Société (Ville)*, +2 Milieu Justice, +4 Milieu Justice (Ville)*, +2 Milieu Armée,

+2 Débat, +4 Débat (Négociation ou à votre goût)*, +2 Seduction, +3 Sang-Froid, +3 Renseignement, +2 Politesse, +2 Baratin, +2 Vigilance, +2 Langue Natale, +2 Langue du Pays où le diplomate est en poste, +2 Géographie, +2 Lois, +2 Administration, +2 Langue, +1 Jeu, +1 Histoire, +1 Arme d'épaule, +1 Sport.

- **Aptitudes** : les aptitudes sont possédés par le profil, j'en ai tenu compte dans les comptes :)

⌘ coût 1 point de génération : "*Naviguer en Eau Trouble*". Le diplomate est habitué à déchiffrer rapidement son entourage de travail car la sécurité de son pays en dépend. Il repère qui pourra être ou est corrompu, qui est influent etc... *Effet* : Bonus de +2 en Milieu Politique.

⌘ coût 4 points de génération : "*Mon cher ami...Souvenez-vous de la fois où...*" : Grâce à ces relations, le diplomate, en cas de problème, peut faire appel à une "dette".

Effet: Une fois par scénario, le joueur peut opter pour son diplomate la faveur d'un homme politique que ce dernier côtoie.

- **Revenus et train de vie** : de 3000 à 4000\$, de Aisé à Riche

- **Equipement** : Un costume pour les soirées mondaines, Un bureau avec sa/son secrétaire et un carnet de rendez-vous surbooké.