

Le diplomate

Les diplomates sont les négociateurs de la paix, du commerce et d'alliances. Ils peuvent avoir différentes spécialisations : émissaire, négociateur, ambassadeur, négociant, avocat, juge ou de politicien. Les diplomates travaillent le plus souvent pour des commanditaires mais peuvent être également indépendants. La plupart du temps,

les diplomates sont objectifs et équitables. Les diplomates qui représentent les intérêts de leur commanditaire font tout pour les augmenter. Ceux qui sont indépendants peuvent être invités pour régler un conflit et pour négocier un règlement juste et impartial. Le mensonge ou l'omission sont le lot de beaucoup de diplomates.

Un maître de jeu peut employer un diplomate en tant que patron des personnages joueurs, les engageant pour trouver des informations ou pour le soutenir lors des négociations. Ils peuvent aussi être engagés comme gardes du corps pour protéger le diplomate contre tous ceux qui souhaitent voir échouer les négociations. Un groupe peut accompagner un diplomate lors d'une mission à l'étranger. Il est difficile de s'entraîner pour un diplomate aventureux. Par conséquent, les joueurs qui sont des diplomates peuvent constater qu'ils doivent employer le rituel du maître des fantômes afin de s'exercer.

Les diplomates choisissent rarement la vie d'aventurier mais le risque apporte la richesse et construit les légendes. Les diplomates qui choisissent une vie d'aventure ont parfois une deuxième discipline pour augmenter leurs qualifications.

Attributs principaux: Charisme et perception

Restrictions Raciales: Aucun, mais dans Barsaive, les diplomates sont le plus souvent des nains, des humains et des elfes.

Rituel karmique : Le diplomate s'assied et passe en revue ses notes sur l'histoire d'un conflit entre deux individus ou groupes quelconques. Il ferme ses yeux et s'imagine rencontrer ces individus afin de négocier le conflit. Il imagine les arguments pour chaque côté et ses contre-arguments. Le rituel est terminé quand le diplomate découvre la solution à ce problème

Rituel du maître des fantômes : Le diplomate doit trouver un conflit qui se produit entre deux personnes ou plus. Il doit alors commencer à réfléchir afin de régler le conflit. À un point clé dans ses négociations, le diplomate sent une sensation épineuse dans sa tête et entend des conseils sur la façon de procéder. Quand les négociations sont terminées, la voix dans sa tête devient alors externe.

Compétences artisanales : Conte, Calligraphie, Poésie

- * Nouveau talent
- (D) Talent de discipline

Premier cercle

Première impression (D)

Rituel karmique

Arme de mêlée

Oratoire* (D)

Etiquette* (D)

Glossolalie (D)

Deuxième cercle

Longévité (6/5)

Evidence Analysis (D)

Lecture et écriture

Troisième cercle

Mémoire des livres
Empathie (D)

Quatrième cercle

Confiance: Le diplomate peut employer sa voix pour produire un effet semblable au sort de magicien du quatrième cercle Confiance. Pour employer cette capacité, le diplomate prend un point de fatigue. Il fait alors un jet de son charisme + son cercle contre la défense sociale de la cible. Si le jet est réussie, la cible fera confiance au diplomate pendant un certain nombre de jours égal au cercle du diplomate. Si le diplomate trahit la confiance de la cible de quelque façon (par exemple, en trompant ou en nuisant à la cible), les effets cesse immédiatement et la cible adoptera une attitude peu amicale ou hostile envers le diplomate.

Sang froid (D)
Tissage (traité) (D)

Cinquième cercle

La défense magique du diplomate augmente de 1.

Sarcasmes
Souvenirs livresques

Sixième cercle

La défense sociale du diplomate augmente de 1.

Intimidation
Détection des armes

Septième cercle

Le diplomate peut dépenser 1 point de karma pour les tests qui utilisent la perception.

Echauffement des foules (D)
Marchandage

Huitième cercle

La défense physique du diplomate augmente de 1.

Pirouette
Distraction

Neuvième cercle

Le diplomate peut dépenser 1 point de karma pour les tests qui utilisent la volonté.

Hypnose
Discernement
Voix du barde (D)

Dixième cercle

Le diplomate peut dépenser 1 point de karma pour les tests qui utilisent la perception.
Le diplomate dispose d'un jet de récupération supplémentaire par jour.

Langages multiples (D)
Détection des mensonges (D)

Onzième cercle

La défense sociale du diplomate augmente de 1.
Le nombre maximal de points de Karma augmente de 25.

Lien télépathique
Détection d'influence

Douzième cercle

La défense magique du diplomate augmente de 1.

Pensée secrète

Jugement du sang

Treizième cercle

La défense sociale du diplomate augmente de 2.

La défense physique du diplomate augmente de 1.

Mémoire du passé

Contrat obligatoire* (D)

Quatorzième cercle

La défense magique du diplomate augmente de 1.

Paix Durable: La paix durable permet à un diplomate de sceller et de renforcer un traité de paix avec son propre sang. Pour procéder, chaque signataire du traité, y compris le diplomate, doit accepter de signer le traité dans leur propre sang, causant à chacun d'eux 1 point de dommage permanent. Le destin conspirera maintenant à garder la paix entre tous les membres de ces deux groupes. Toutes les mesures prises par n'importe quel signataire du traité pour confirmer le traité ou pour la paix entre les parties qui ont signé reçoit une bonification de +6 niveaux à ses actions. De même, n'importe qui qui n'a pas signé le traité reçoit une bonification de +3 niveaux s'il agit dans le sens du traité. N'importe quel signataire qui casse le traité prendra immédiatement 7 blessures. Six de ces derniers ne pourront pas être guéris pendant une année et un jour ; le septième peut seulement être guéri par moyen magique. Même si les blessures sont guéries, celui qui a brisé le traité est déclaré traître de sang et briseur de paix. Les effets durent jusqu'à ce que tous les signataires du traité de paix soient morts.

Voie de la raison* (D)

Création de commandement * (D)

Quinzième cercle

La défense physique du diplomate augmente de 1.

La défense sociale du diplomate augmente de 1.

La défense magique du diplomate augmente de 1.

Conférence onirique* (D)

Deuxième chance

Nouveaux Talents :

Contrat obligatoire

Niveau: rang + perception

Action : Oui

Compétence : non

Karma : non

Fatigue : non

Discipline : diplomate

Le contrat obligatoire permet à un personnage de créer un contrat magique, verbale ou écrit. Si un des participants au contrat casse ses conditions, le personnage peut immédiatement faire un jet de contrat obligatoire pour détecter l'infraction. La défense magique du briseur de contrat est utilisé comme niveau de difficulté. Un succès moyen indique au personnage que le contrat a été rompu. Un bon succès divulgue le nom de celui qui l'a rompu. Un excellent succès indique comment il a été rompu. Un succès extraordinaire explique pourquoi il a été rompu.

Création de commandement

Niveau: rang + volonté

Action : Oui

Compétence : non
Karma : oui
Fatigue : 2
Discipline : -

Le niveau de réussite du jet de création de commandement détermine quel genre de commande peut être choisi. Un succès moyen peut forcer la cible à ne pas faire ou ne pas indiquer une chose spécifique. Un bon succès peut forcer un personnage à divulguer une information. Une excellente et au delà réussite peut forcer la cible à effectuer n'importe quelle action qui ne présente pas un risque direct pour sa personne.

Conférence onirique

Niveau: rang + perception
Action : Oui
Compétence : non
Karma : oui
Fatigue : 1
Discipline : diplomate

La conférence onirique permet à un personnage d'attirer plusieurs personnes endormies dans un rêve. Le personnage peut appeler un certain nombre d'individus égal à son rang dans la conférence onirique. Pour employer ce talent, le diplomate perd 1 point de fatigue et fait un jet de conférence onirique contre la défense magique d'un individu qu'il souhaite appeler. Le succès attire l'esprit de cette personne dans le rêve du personnage. L'échec indique que le diplomate ne peut pas appeler cette personne dans son rêve. Dans ce cas-ci, le diplomate peut dissoudre le rêve en cours et en former un nouveau durant la même nuit mais doit rappeler chaque personne qu'il a précédemment appelée. Le personnage peut continuer de faire des essais de conférence onirique (chaque essai exigeant 1 point de fatigue) jusqu'à ce que tous les participants désirés soient présents.

Le diplomate peut maintenant poursuivre sa conférence en formant autour de lui l'environnement qu'il souhaite. Bien que la conférence semble durer un certain nombre de jours égal au rang du diplomate en conférence onirique, elle dure en réalité une seule nuit. Pendant ce temps, chaque participant au rêve peut employer n'importe quel talent ou capacités qu'il souhaite mais n'infligera pas de vrais dommages. N'importe quel contrat fait durant une conférence rêveuse est réelle et une copie apparaîtra dans la main de chaque participant quand il se réveillera.

Etiquette

Niveau: rang + charisme
Action : oui
Compétence : oui
Karma : non
Fatigue : non
Discipline : diplomate

Etiquette fonctionne exactement comme la compétence du même nom.

Oratoire

Niveau: rang + charisme
Action : oui
Compétence : oui
Karma : non
Fatigue : non
Discipline : diplomate

Le talent d'oratoire permet à un personnage de parler devant des foules, en utilisant des inflexions verbales, une gestuelle et une langue appropriée afin de convaincre une assistance de penser à ses mots ou idées favorablement. Le personnage ne cherche pas à faire penser l'assistance comme lui mais à les fasciner avec ses mots. La compétence d'oratoire serait plus utile aux orateurs, aux politiciens, aux interprètes , etc... . Pour employer ce talent, le personnage fait un jet d'oratoire contre la défense sociale moyenne de l'assistance. Si le jet est réussi, l'assistance croit que le personnage s'exprime d'une façon persuasive, et que ses mots et actions sont raisonnables ou semblent raisonnable. Cet effet dure seulement pour la durée du discours et pendant un certain nombre de minutes après égales à dix fois le rang en oratoire du personnage.

Voie de la raison

Niveau: rang + charisme

Action : oui

Compétence : oui

Karma : non

Fatigue : 1

Discipline : diplomate

Ce talent permet à un personnage d'éliminer les émotions négatives de ses auditeurs, leur permettant de juger des décisions sur la raison au lieu des émotions. Le personnage dit quelques mots et puis fait une jet de voie de la raison contre la défense sociale la plus élevée parmi ses auditeurs. Le niveau de succès détermine combien de temps la effets durent :

<i>Niveau du succès</i>	<i>Durée</i>
moyen	Rang rounds
bon	Rang minutes
excellent	Rang heures
extraordinaire	Rang jours