

Le Noble THERAN

Le Noble THERAN

Tandis que les esclaves peuvent être assimilés aux muscles et les militaires aux poings, les maisons nobles de Theran sont le cerveau de l'Empire. Le Noble Theran s'attend à avoir les capacités nécessaires afin d'inspirer la crainte envers les gens communs, de mener la troupe et d'intimider les barbares, de parer les intrigues des maisons rivales. La noblesse doit être un membre d'une maison Theran noble et apprendra seulement la Discipline à d'autres membres de la noblesse. Cependant, des individus en particulier utiles peuvent être adoptés dans une maison, quoique ce soit très rare et soit d'habitude équivalent à un geste de grande fidélité, de dévotion et même de sacrifice pour la maison de la part de l'introduit.

Le noble Theran, élevé au-dessus de la masse, se sent investi d'un destin spécial. Ainsi, il peut être un administrateur corpulent, corrompu porté par des esclaves ou un général fanatique menant une charge contre les hordes barbares. Les joueurs doivent essayer de suivre le comportement de celui qui croit qu'il est un des maîtres de la Terre. On peut facilement intégrer une noble dans une campagne, par exemple, comme le leader d'une équipe d'espionnage qui monte des actions secrètes dans le territoire barbare de Barsaive. Alternativement, tous les joueurs pourraient faire partis de la Noblesse Theran mais issus de maisons rivales faisant cause commune afin de protéger l'Empire de la menace d'Horreurs et des Barsaivians, tout en montant des intrigues les uns contre les autres.

Pour qu'un noble fasse partie d'un groupe d'aventuriers, le noble a pu entrer en bisbille avec les autorités, ou déshonorer sa famille. Le noble se cache maintenant dans Barsaive, où, pour le moment, le long bras de Thera ne peut pas s'étendre. Un tel personnage devra prendre en compte son secret. La découverte de quelqu'un dans Barsaive pour former un noble peut être une aventure en soi. Une variante intéressante de ce personnage est un Theran peu disposé, qui, peut-être à cause d'une crise de conscience sur l'esclavage, a rejeté Thera et vit dans l'exilé volontaire.

Pour l'équipement de départ du noble, il doit commencer avec au moins 250 à 500 pièces d'argent. Même un noble qui s'est enfui avec juste des vêtements sur son dos peut facilement avoir des effets personnels de grande valeur.

Attributs principaux : Charisme et Volonté

Restrictions Raciales : Aucune

Rituel de Karma : le noble doit réciter à haute voix, ou noter le lignage de sa maison noble, commençant par son fondateur et incluant un résumé bref de la vie de ses membres plus distingués. Une fois que le noble a atteint la génération avant lui, il doit méditer sur des actions et des plans afin de contribuer à la gloire de sa maison et de l'Empire Theran. Finalement, en ajoutant son nom à la fin, le rituel est fini.

Compétences artisanales : Danse Courtoise, Musique, Poésie, Chant, Discours solennel

NB: un noble theran commence le jeu avec un rang dans la compétence d'Étiquette ainsi qu'un cheval de selle, ou d'autre monture appropriée.

Premier cercle

Charge

Première impression (D)

Rituel Karmique

Arme de mêlée

Glossolalie

Volonté de fer (D)

Second cercle

Longévité (6/5)

Distraktion

Lecture et écriture

Troisième cercle

Intimidation (D)

Sarcasmes

Quatrième cercle

Le noble peut dépenser 1 point de karma pour les jets concernant le charisme et la volonté.

Regard noir (D)

Tissage Noble

Cinquième cercle

La défense sociale du noble augmente de 1.

Sang froid (D)

Combat à mains nues

Sixième cercle

Le noble peut dépenser 1 point de karma pour un jet de récupération.

Esquive (D)

Lecture sur les lèvres

Septième cercle

La défense magique du noble augmente de 1.

Rire encourageant

Rejet de responsabilité (D)

Huitième cercle

Le noble gagne un jet de récupération en plus par jour

Voix du barde (D)

Voltige

Neuvième cercle

Le dé d'initiative du noble augmente d'un niveau

La défense sociale du noble augmente de 1.

Echauffement des foules

Impression durable

Arme de trait

Dixième cercle

La défense physique du noble augmente de 1.

Cri de guerre

Riposte

Onzième cercle

La défense magique du noble augmente de 1.

Le nombre maximum de points de karma augmente de 25.

Détection des mensonges

Pensée secrète

Douzième cercle

Le noble gagne un jet de récupération supplémentaire par jour.

Charge de la terreur

Endurcissement

Treizième cercle

La défense sociale du noble augmente de 2.

Défi du champion

Ralliement (D)

Quatorzième cercle

L'initiative du noble du noble augmente de 1.

La défense magique du noble augmente de 1.

Hypnose (D)

Esprit du lion

Quinzième cercle

La défense physique augmente de 2

Le noble gagne un jet de récupération supplémentaire par jour

Premier cercle de perfection

Onde mentale