

caste : Artisans

statut :

bénéfices

- ☐ .Le personnage peut développer une spécialisation de Technique.
- ☐ .Le personnage peut développer la discipline de magie, sorcellerie, comme si elle était réservée ainsi qu'une sphère en rapport avec son artisanat principal, du moment qu'il trouve un professeur.
- ☐ .Chaque fois qu'il fait appel aux tendances, le personnage peut dépenser 1 point de chance pour relancer le dé de l'Homme.
- ☐ .Le personnage peut apprendre les sorts de magie instinctive et de sorcellerie au même coût que les mages.
- ☐ .A chacun de ses jets, le personnage lance et conserve un dé supplémentaire de l'Homme qui ne lui rapporte aucun point de tendance, et ce quelle que soit son affiliation.

techniques

- ☐ .D'un compagnon à l'autre : en réussissant un jet de MEN+Artisanat approprié // Diff. 10, le personnage peut déterminer l'âge, la qualité et le mode de fonctionnement de tout objet manufacturé. Chaque NR lui confère une information supplémentaire.
- ☐ .La voie du progrès : en réussissant un jet de MEN+COO // Diff. 10, le personnage peut comprendre le fonctionnement et utiliser n'importe quel objet mécanique comme s'il possédait la compétence appropriée à un niveau égal à la moitié de son attribut Manuel (arrondi au supérieur).
- ☐ .L'essence de l'art : le personnage a la capacité d'améliorer des objets manufacturés dont il possède une connaissance précise. Il doit tout d'abord effectuer un jet d'INT+Artisanat approprié // Diff. 5 pour déterminer le temps de travail nécessaire. La durée initiale est de 30+1D10 jours, mais chaque NR réduit ce délai de 10 jours. Ensuite, il doit réussir un jet de MAN+EMP // Diff. 15 pour conférer à l'objet un bonus définitif égal à 1+NR. Ce bonus peut s'appliquer à l'efficacité ou la maniabilité des objets connus du personnage. Une seule amélioration du même type est possible par objet, et chaque nouvelle amélioration augmente de 5 la Diff. des 2 jets.
- ☐ .L'esquisse du destin : la maîtrise du perso est telle qu'il peut inventer des méthodes de travail auxquelles nul n'aurait songé. Il doit pour cela réussir un jet d'INT+Comp. // Diff. 15 pour chaque comp. nécessaire à la réalisation de l'objet. La somme de tous les NR vient ensuite s'ajouter en bonus au jet de MAN+Artisanat // Diff. variant en fonction de la complexité, taille et efficacité de l'objet. Si un seul de ces jets est raté, la création échoue.
- ☐ .La force du rouage : en dépensant 1 point de maîtrise, le personnage peut utiliser son attribut Manuel à la place de n'importe quel autre attribut. Si le jet est réussi, il ne regagne aucun point de maîtrise.

privilèges

- | | |
|---|---|
| ☐ .Apprenti (3) LdB p 99 | ☐ .Faveur politique (4) LdB p 100 |
| ☐ .Autorisation (4) LdB p 99 | ☐ .Notable (3) LdB p 100 |
| ☐ .Charte d'atelier (4) LdB p 99 | ☐ .Outils (4) LdB p 100 |
| ☐ .École (4) Kezyl p 34 | ☐ .Psychométrie (5) LdB p 100 |
| ☐ .Elémentalisme (3) Kezyl p 34 | ☐ .Réparation de routine (4) LdB p 100 |
| ☐ .Expertise (4) LdB p 100 | ☐ .Symbiose (1/3/5) Kezyl p 34 |
| ☐ .Familiier (1) LdB p 100 | ☐ .Tuteur (8) LdB p 100 |

carrière

devise

motivations

spécialisation

interdits

- ☐ .La Loi du Compagnon
"Tu transmettras ton savoir."
- ☐ .La Loi de la Perfection
"Tu rechercheras toujours l'oeuvre ultime."
- ☐ .La Loi du Respect
"Tu respecteras la matière que tu travailles et les oeuvres d'autrui."
- ☐ .
- ☐ .

bénéfice

