

Fiche de métier ARMURIER-ARTIFICIER

Pour tout ce qui est bizarre et complexe d'utilisation, l'armurier-artificier sera là ! Il peut s'occuper des pièges, des armes à poudre, des canons, gérer le stock et l'utilisation des préparations alchimiques, entretenir le matériel et les armes. Il sera rapidement équipé de matériel spécial qui le protège de ses propres explosifs, autant que de ceux des ennemis. Il a de bonnes connaissances en mécanique ainsi que des notions d'alchimie. Et il sait aussi combattre...

Pré-requis : INT minimum 12 et AD minimum 12 – **AT :** 9 **PRD :** 10 – **EV :** origine +4

Origines compatibles : métier non accessible aux ogres, gnômes, gobelins (problème de langue) et demi-orques (maladresse) ainsi qu'aux barbares (trop compliqué)

J'ai développé les compétences suivantes :

ÉRUDITION (INT) : le héros sait lire, écrire et compter sans passer d'épreuve.

BRICOLO DU DIMANCHE : possibilité de fabriquer des objets variés à partir de matières premières, des réparations.

DÉSAMORCER : le héros peut s'aider d'un bonus pour désamorcer des pièges ou mécanismes.

SERRURIER (AD) : peut tenter de crocheter des mécanismes et serrures, sans malus à l'épreuve.

DÉTECTION (INT) : bonus pour toutes les épreuves de détection des pièges et du danger.

FORGERON (AD) : capacité spéciale permettant de réparer ou d'améliorer des armes.

