

FICHE MÉTIER : INGÉNIEUR

Personnage doué pour le bricolage, l'utilisation de l'environnement, les plans (y compris mauvais).

Important : peut choisir une spécialité dans le [supplément de l'ingénieur](#) (et accéder à des recettes).

Armure naturelle max. : PR3.

Utilisation possible de magie si intelligence supérieure à 10. Pas d'arme de bourrin.

Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.

BULLETIN CÉRÉBRAL

Alors, qu'est-ce que ça fait si on appuie là ? J'ai un talent : je peux fabriquer des trucs à partir de n'importe quoi. Alors évidemment, c'est parfois un peu dangereux, mais il reste que ça permet à l'humanité d'avancer, et je pense qu'il y a de quoi en être fier. Je suis plutôt adroit, je ne suis pas forcément un grand combattant mais j'arrive souvent à tirer mon épingle du jeu grâce à mon imagination.

COMPÉTENCES HÉRITÉES DU MÉTIER

- 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.
- FORGERON (AD) : capacité spéciale permettant de réparer ou d'améliorer des armes.
- RESSEMBLE À RIEN : permet de se faire oublier, de passer inaperçu.
- SERRURIER (AD) : peut tenter de crocheter des mécanismes et serrures, sans malus à l'épreuve.

COMPÉTENCES DU MÉTIER À DÉBLOQUER

- ☐ Appel des renforts (fuir sans se faire frapper dans le dos)
- ☐ Compagnonnage (relance journalière pour les recettes)
- ☐ Cuistot (améliore les repas et la récupération induite)
- ☐ Chevaucher
- ☐ Érudition (savoir lire, écrire et compter – INT minimum 10)
- ☐ Nager
- ☐ Premiers soins
- ☐ Tannerie (transformation des peaux en cuir)

MA SPÉCIALISATION :

