



# Classes et talents des personnages



## Artisan



Caractéristique principale : Technique

**Bricolage\*** : créer un objet à partir d'éléments de l'environnement

**Réparation\*** : réparer un objet ou un mécanisme

**Spécialité d'artisanat** : Bonus de +3 sur le modificateur pour un test des autres talents en lien avec la spécialité (à volonté)

\*3 niveaux : mécanisme simple / mécanisme complexe / objet automate

## Sportif(ve)

Caractéristique principale : Motricité

**Combat basique** : Bonus sur le modificateur de motricité en situation de combat basique

Niveau 1 -> +2      Niveau 2 -> +4

**Endurance** : Bonus de +3 sur le modificateur de motricité pour un test lié à la fatigue ou la contrainte physique

**Lancer** : jeter un objet avec précision

## Artiste



Caractéristique principale : Charisme

**Flamboyance** : mobiliser l'attention d'un ou plusieurs interlocuteurs

**Persuasion** : Bonus sur le modificateur de charisme lors d'une discussion

Niveau 1 -> +2      Niveau 2 -> +4

**Imitation** : se faire passer pour quelqu'un

Niveau 1 : masquer son identité

Niveau 2 : prendre l'apparence visuelle de quelqu'un

Niveau 3 : imiter (apparence, voix, tics...)

## Scientifique

Caractéristique principale : Raisonnement

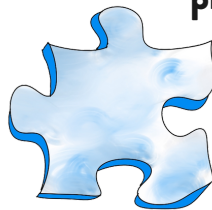
**Calcul** : possibilité d'utiliser une calculatrice pour résoudre une énigme

**Déduction** : Bonus sur le modificateur de raisonnement pour obtenir un indice

Niveau 1 -> +2      Niveau 2 -> +4

**Tiens donc !** : obtenir un test (inaccessible aux autres joueurs) pour identifier la prochaine étape d'une énigme

## Savant(e)



Caractéristique principale : Connaissance

**Linguistique** : maîtrise de la plupart des langues

3 niveaux : maîtrise rudimentaire / maîtrise courante / langues anciennes et rares

**Expertise** : Bonus de +3 sur le modificateur de connaissance dans un domaine du savoir au choix (à volonté)

**Mémoire** : obtenir un test (inaccessible aux autres joueurs) pour obtenir une information

## Observateur (trice)

Caractéristique principale : Sensibilité

**Hyperesthésie** : obtenir des tests (inaccessibles aux autres joueurs) pour percevoir quelque chose avec l'un des 5 sens

**Intuition** : Bonus sur le modificateur de sensibilité pour obtenir un indice

Niveau 1 -> +2      Niveau 2 -> +4

**Détection** : Bonus de +3 sur le modificateur de sensibilité pour déterminer la fiabilité d'une personne

