

Le Cuisinier

Le cuisinier est un personnage qui peut traiter la nourriture afin de la rendre mangeable. Il est toujours utile dans un groupe qui voyage beaucoup.

Attributs principaux : Perception, dextérité et charisme

Restrictions raciales : aucune

Rituel karmique : Le cuisinier fait un feu et fait brûler une plante qui contient du poison. Une fois que la plante est entièrement consommée le rituel est terminé.

Compétences artisanales : Peinture corporelle, Gravure sur os.

- Nouveaux talents
- (D) Talents de discipline

Premier cercle

Trouver de la nourriture* (D)
Rituel karmique
Arme de mêlée
Déplacement silencieux
Soin
Marchandage (D)

Deuxième cercle

Longévité (6/5)
Bonne impression* (D)
Dérobade

Troisième cercle

Arme de trait
Pistage

Quatrième cercle

Le cuisinier peut dépenser 1 point de Karma pour les jets concernant la perception.

Cuisine spéciale* (D)
Tissage cuisine (D)

Cinquième cercle

La défense sociale du cuisinier augmente de 1

Endurance au froid
Soin des animaux

Sixième cercle

Le cuisinier peut dépenser 1 point de Karma pour les jets concernant la dextérité.

Détection du poison (D)
Langages multiples

Septième cercle

La défense magique du cuisinier augmente de 1

Vision de la vie (D)

Vivacité de tigre

Huitième cercle

La défense physique du cuisinier augmente de 1

Mémoire des livres (D)

Souvenirs livresques (D)

Neuvième cercle

Le cuisinier peut dépenser 1 point de Karma pour les jets concernant le charisme.

Résistance au poison

Deuxième attaque

Echauffement des foules

Nouveaux talents

Trouver de la nourriture

Niveau : rang + perception

Action : oui

Compétence : non

Karma : non

Fatigue : non

Discipline : cuisinier

Ce talent permet de trouver de la nourriture réconfortante en moins d'une minute dans les conditions normales. Si le test est réussi, le jet de récupération est meilleur.

Difficulté	Bonus
7	+1 niveau au jet de récupération
9	+2 niveau au jet de récupération
11	+3 niveau au jet de récupération
13	+4 niveau au jet de récupération
15	+5 niveau au jet de récupération
17	+6 niveau au jet de récupération

Le MJ peut faire varier le niveau de difficulté en fonction de l'environnement

-3 forêt

+5 désert

Soin

Niveau : rang (max 6)

Action : oui

Compétence : oui

Karma : non

Fatigue : 1

Discipline : cuisinier

Le cuisinier ne peut se soigner lui-même. Le cuisinier peut faire un jet dans les 3 rounds suivant la blessure. Le patient regagne le jet en points de fatigue.

Bonne impression

Niveau : rang + charisme

Action : non

Compétence : non

Karma : non

Fatigue : non

Discipline : cuisinier

Ce talent permet de charmer et de faire bonne impression sur les autres personnes. Le cuisinier fait un test contre la défense sociale de l'adversaire. Si le jet est réussi, il y a 80 % de chance que l'adversaire n'attaque pas même si il est hostile.

Cuisine spéciale

Niveau : rang + perception

Action : oui

Compétence : oui

Karma : non

Fatigue : non

Discipline : cuisinier

Ce talent permet de faire un cuisine apaisante. Ce test se fait contre la défense sociale du mangeur. Ceux qui mangent la nourriture et qui ratent ont leur défense sociale diminuée de 3.