

caste : erudits

statut :

bénéfices

- ☐ Le personnage peut se spécialiser dans une Compétence Théorique de son choix.
- ☐ Le personnage dispose d'un certain prestige et peut influencer sur les convictions des citoyens de statut inférieur ou égal au sien. En engageant une discussion philosophique d'une heure, il peut dépenser deux cercles d'une Tendance pour déplacer chez son interlocuteur un cercle d'une Tendance vers celle qu'il a dépensé.
- ☐ Le personnage lance un dé neutre supplémentaire pour tous ses jets de Mental qu'il rajoute au résultat du dé choisi.
- ☐ Le personnage est considéré comme un Disciple d'Ozyr. À ce titre, il représente la sagesse et la connaissance du Grand Dragon des Océans, et peut être consulté lors des discussions de la plus grande importance – conseils de guerre, alliances politiques...
- ☐ Le personnage est autorisé à consulter les écrits de n'importe quelle bibliothèque draconique. Lorsqu'il y fait des recherches, la Difficulté de tous les jets impliquant des Compétences Théoriques est réduite de 5.

techniques

- ☐ La lettre et le nom : du moment qu'il a déjà lu un écrit, le personnage est capable d'en reconnaître l'auteur sans effectuer le moindre jet.
- ☐ La rune et le secret : en réussissant un jet de Mental + Lire et écrire contre une Difficulté de 15, le personnage peut déterminer l'origine, la date ou le sens général de n'importe quel ouvrage écrit (y compris les symboles, les runes et les motifs divers). Chaque Niveau de Réussite lui donne une de ces trois informations.
- ☐ L'homme et l'étoile : par son seul regard, le personnage peut déterminer si un individu est touché par une étoile. En réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10, il peut découvrir une des Motivations de l'étoile pour chaque Niveau de Réussite.
- ☐ Le livre et le temps : une fois par jour, en réussissant un jet de Mental + Chance contre une Difficulté de 15, le personnage peut se souvenir d'un texte et obtenir des informations sur n'importe quel sujet traité par l'écrit (histoire, légende, géographie, science...).
- ☐ L'homme et le destin : le personnage est tellement en phase avec le monde qu'il peut lire dans le destin comme dans un livre. Une fois par jour, il peut interroger les astres pour obtenir une réponse à l'une des questions qu'il se pose sur son avenir ou celui de ses compagnons.

privilèges

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> .Ambassade (3) LdB p 111 | <input type="checkbox"/> .Garant (3) Ozyr p 35 |
| <input type="checkbox"/> .Aplomb (1) LdB p 111 | <input type="checkbox"/> .Illuminé (3) Ozyr p 35 et MàJ d'Ozyr p2 |
| <input type="checkbox"/> .Aval draconique (6) LdB p 111 | <input type="checkbox"/> .Linguistique (2) LdB p 112 |
| <input type="checkbox"/> .Calligraphie officielle (4) LdB p 111 | <input type="checkbox"/> .Mémoire (4) LdB p 112 |
| <input type="checkbox"/> .Démagogie (3) Ozyr p 35 | <input type="checkbox"/> .Messager (4) LdB p 112 |
| <input type="checkbox"/> .Écrit technique (4) Ozyr p 35 | <input type="checkbox"/> .Notoriété (4) LdB p 112 |
| <input type="checkbox"/> .Faveur politique (4) LdB p 112 | <input type="checkbox"/> .Psychologie (4) LdB p 112 |

carrière

devise

motivations

spécialisation

interdits

- ☐ .La Loi du Secret
"Tu ne partageras pas l'art interdit."
- ☐ .La Loi du Savoir
"Tu partageras tes découvertes."
- ☐ .La Loi du Collège
"Tu agiras dans la concertation."
- ☐ .
- ☐ .

bénéfice

