

Journalier

“Une bière pour tout réparer ? Viens, on va parler ensemble à l’intérieur”

- Sukrus

Où que vous alliez, vous trouverez toujours des gens qui font tout et n’importe quoi pour gagner un pièce de monnaie ou deux. La moitié de la semaine construction de navires dans le port de Novigrad, l’autre moitié aide votre local forgeron. Et le weekend, ils travaillent comme videurs de casino. Il va sans dire que ces gars ont appris une chose ou deux de chaque travail qu’ils ont pris. Alors que personnellement, je préférerais maîtriser un métier, il ne fait aucun doute qu’il peut être utile d’en savoir un peu plus sur tout. Mais gardez à l’esprit que vous aurez rarement trouver un journalier qui est en fait meilleur à quelque chose qu’une main entraînée. J’suppose que c’est pour ça que les gens les appellent valets de tous les métiers mais maîtres de rien.

- Rodolf Kazmer



Touche-à-tout (Int)

En changeant de travail souvent et en faisant un nouveau travail qu’ils n’ont jamais fait avant, les Journaliers ont appris à bien s’adapter. Chaque fois que le Journalier doit faire un jet sur une compétence hors compétences de combat qui ne provient pas d’un arbre de compétences et qu’ils n’ont pas de rang, ils peuvent faire un jet de **Touche-à-tout** contre le SD +2 en premier. Le jet de compétences est augmenté par le nombre de réussite de **Touche-à-tout** au-dessus du SD (max 5).

Compétence exclusive

Touche-à-tout (Int)

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

4 Compétences au choix parmi les compétences d’Int et d’Emp.

3 Compétences au choix parmi les compétences de Réf, Dex et Cor.

3 Compétences au choix parmi les compétences de Vol et Tech.

Équipement (choisissez en 5)

Un instrument

Outils d’artisan

Dague

Piste de dés

Jeu de Gwynt

Épée en fer

Outils de marchand

Sacoche

Rations de voyage x10

Coup-de-poing

Couronnes de départ

75 x 2d6

