

## Ingénieur

L'ingénieur est un constructeur toujours en train de penser de nouvelles machines pour se faciliter la vie. Concepteur inventif, il connaît par cœur les propriétés mécaniques de tous les matériaux existants et sait dans quel sens tournera la roue A si on tourne la manivelle B de gauche à droite. Bricoleur sans pareil, il sait aussi concevoir à peu près tout avec trois fois rien.

L'ingénieur est le personnage à qui l'on fait appel pour créer des aménagements comme les ponts, les thermes... S'il possède un minimum de science des armes, il peut aussi être sollicité pour concevoir des armes de siège, des fortifications, voire des forteresses entières. Mais regardons les choses en face : l'essentiel du travail de l'ingénieur consiste à réaliser des serrures, des mécanismes de moulins, des installations de forges... Et à essayer de les vendre pour subsister. On peu parier que chaque ingénieur nourrit un projet secret sur lequel il travaille dès qu'il en a le temps. On murmure que certains rêvent même de construire des machines volantes... Les fous...

**Caractéristiques majorées :** Erudition ou Grâce

**Trousseau :** vêtements communs, tablier de cuir, mine de plomb, lunette de vue, parchemins,

**Pécule :** 2d6 pièces d'argent

### Compétences liées à la carrière :

#### Carrure :

Forcer  
Forge  
Taille de la pierre

#### Grâce :

Désamorcer  
*Mécanique*  
Travail du bois

#### Eveil :

Détecter pièges  
Empathie rocheuse  
Estimation matérielle  
Mémoriser  
Perspicacité

#### Erudition :

Architecture  
*Ingénierie*  
Géologie/Hydrologie  
Lecture de runes  
Lire/Ecrire  
Stratégie  
Tactique

#### Poésie :

Aucun

#### Noblesse :

Inspirer confiance

#### Prestance :

Enseigner  
Marchander

**Mécanique :** Capacité technique à réaliser des mécanismes. Peut aussi servir pour procéder à des réparations ou pour comprendre le fonctionnement d'un mécanisme.  
*Trousseau : outils de précision*

**Ingénierie :** Aptitude à concevoir de manière théorique des dispositifs techniques (ouvrages d'art, mécanismes...) solides et efficaces. *Trousseau : Outils de mesure (compas, règle, équerre, fil à plomb...)*