



Focus Technologique des Races de Prestige

mardi 26 septembre 2006, par [Miriel Ombre d'Argent](#)

Les créatures qui choisissent cette voie perçoivent l'appel du futur. Ils écoutent la voix de la seule force aussi puissante que la magie : la technologie. Les instruments mécaniques leur jouent une cacophonique symphonie de changement.

Ceux qui choisissent cet étrange focus progressent au rythme de leur équipement, et gagnent des capacités liées à la mécanique et à la technologie.

Selon la nature des modifications apportées et la conception des parties mécaniques ajoutées, l'aspect d'une créature technologique peut énormément varier.

- **Gadgets** (Technologie)

La créature comprend les opportunités offertes par la technologie, et fonce tête baissée dans cette voie. Par l'introspection, la créature découvre comment augmenter ses capacités physiques et mentales. En général, cette amélioration est focalisée sur une zone du corps, et assiste les organes concernés avec une fascinante et étrange collection de mécanismes et gadgets.

Pré-requis : Sculpture de Soi

Bénéfices : Une des caractéristiques de la créature gagne un bonus inné de +1. Une fois choisie, la modification ne peut pas être changée.

En plus, la créature gagne un bonus d'aptitude de +4 aux jets de compétence de Connaissance de l'architecture et de l'ingénierie, et peut utiliser cette compétence sans apprentissage.

Coût : 5628 XP

- **Corps mécanique** (Technologie)

La créature remplace peu à peu les parties les plus faibles ou déficientes de son corps par des substituts mécaniques. Cela concerne souvent les membres. La créature renforce sa structure et sa silhouette, et augmente ses capacités.

Pré-requis : Sculpture de Soi, Gadgets

Bénéfices : Une des caractéristiques de la créature gagne un bonus inné de +1. Ce doit être une autre

caractéristique que celle choisie pour le stade Gadgets. Une fois choisie, la modification ne peut pas être changée.

En plus, la créature gagne un bonus d'armure naturelle de +2.

Coût : 8700 XP

- **Appareillage symbiotique** (Technologie)

La créature a gagné une connaissance suffisante de la technologie, des mécanismes et d'une physique rudimentaire pour augmenter considérablement les capacités de son corps.

A ce stade, la créature est habituellement enfermée dans de multiples couches de mécanismes reliés les uns aux autres, au point de paraître davantage faite de métal que de chair.

Pré-requis : Sculpture de Soi, Gadgets, Corps mécanique

Bénéfices : La créature gagne un bonus de résistance de +4 à tous ses jets de Vigueur.

En plus, tous les dommages supplémentaires causés par des critiques ou des attaques sournoises ont 25% de chances d'être annulés, et l'attaque cause alors seulement les dommages normaux.

Cela ne se cumule pas avec les capacités d'une armure fortifiée, mais si la créature porte une telle armure, elle a deux chances de négation des dommages.

Coût : 2531 XP