

JE SUIS UN MARCHAND *(et je vous assure, c'est une affaire !)*

Personnage doué pour accéder à son enrichissement personnel. Bon pour les relations publiques.

Armure max : PR3. Pas d'arme à deux mains. Peut utiliser les objets magiques.

Peut utiliser les parchemins s'il sait lire...

Consulter le guide « origines et métiers » pour en savoir plus.

J'aime l'argent et j'aime le commerce. Oui, bon, ce n'est pas honteux, après tout beaucoup d'autres gens aiment l'argent, comme les aventuriers ou les politiciens, mais on a tendance à passer l'éponge car on considère que c'est normal. Les marchands, par contre sont les amis de tout le monde quand il s'agit de récupérer quelques pièces en échange de matériel récupéré n'importe où, et au contraire deviennent des « escrocs » quand ils ont quelque chose à vendre. Mais bon, notre métier c'est quand même de faire du profit, comme tout le monde.

J'ai développé les compétences suivantes :

APPEL DES RENFORTS : permet de fuir un combat sans risquer d'être blessé.

ARNAQUE ET CARAMBOUILLE (CHA) : permet d'arnaquer les marchands pour obtenir des remises.

ÉRUDITION (INT) : le héros sait lire, écrire et compter sans passer d'épreuve.

FARIBOLES (INT, CHA) : bonus pour déstabiliser, distraire et captiver l'auditoire à l'aide de son baratin.

MÉFIANCE (INT) : permet de savoir si un autre personnage ment.



Je peux développer les compétences suivantes :

- Chef de groupe (décisionnel, persuader les alliés)
- Chevalier
- Cuistot (améliore les repas et la récupération induite)
- Forgeron (améliorer/réparer des armes)
- Instinct du trésor (sentir trésors et cachettes)
- Runes bizarres (lecture des langages compliqués)