

FICHE MÉTIER : MARCHAND

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

Armure naturelle max. : PR3. Pas d'arme de bourrin.

Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.

BULLETIN CÉRÉBRAL

Ma phrase préférée ? « Je vous assure, c'est une affaire ! ». 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.

COMPÉTENCES HÉRITÉES DU MÉTIER

- APPEL DES RENFORTS : permet de fuir un combat sans risquer d'être blessé.
- ARNAQUE ET CARAMBOUILLE (CHA) : permet de baratiner les autres marchands.
- ÉRUDITION (INT) : le héros sait lire, écrire et compter sans passer d'épreuve.
- FARIBOLES (INT, CHA) : bonus de parlotte pour déstabiliser, distraire et captiver l'auditoire.
- MÉFIANCE (INT) : permet de savoir si un autre personnage ment.

COMPÉTENCES DU MÉTIER À DÉBLOQUER

- ☐ Chef de groupe (décisionnel, persuader les alliés)
- ☐ Chevaucher
- ☐ Compréhension de la pègre (bonus en marchandage dans l'illégalité)
- ☐ Connaissances générales (bonus sur tout les jets de connaissance)
- ☐ Contact dans l'import-export (possibilité d'équipement non locaux)
- ☐ Cuistot (améliore les repas et la récupération induite)
- ☐ Débiteur de Caddyro (relance de jet journalier contre bénéfices)
- ☐ Forgeron (améliorer/réparer des armes)
- ☐ Instinct du trésor (sentir trésors et cachettes)
- ☐ Investissement hasardeux (Possibilité de gain d'argent passif)
- ☐ Runes bizarres (lecture des langages compliqués)

