

caste : commerçants

statut :

bénéfices

- ☐ Le personnage débute sa carrière avec une somme de 500 dracs d'argent.
- ☐ Le personnage dispose d'un petit comptoir marchand, situé dans une cité de son choix, et de quelques apprentis capables de gérer son commerce en son absence.
- ☐ Le personnage connaît le nom et les principales caractéristiques de toutes les compagnies commerciales, guildes et factions marchandes de son royaume. Dans le cas d'un groupe récemment créé, il peut effectuer un jet de Social + Vie en cité contre une Difficulté de 15, ou de 20, dans le cas d'une compagnie secrète, pour obtenir ces mêmes informations.
- ☐ Pour tous ses jets de Social ou de Manuel, le personnage lance un dé supplémentaire de la Tendance Homme qu'il peut choisir de conserver à la place de n'importe quel autre. De plus, il gagne un bonus de 1 à tous ses jets de Social effectués dans sa cité d'origine, ou dans celle où se trouve son comptoir principal.
- ☐ Le personnage est à ce point psychologue qu'il sait toujours si on lui ment. En réussissant un jet de Social + Empathie contre une Difficulté de 15, ou de 20 pour un dragon, il peut également apprendre la vérité sans le montrer à son interlocuteur.

techniques

- ☐ Le sourire accueillant : en réussissant un jet de Social + Empathie contre une Difficulté de 15, le personnage peut deviner ce qui amène un individu dans la ville où il se trouve. Si cette raison est secrète, le personnage doit réussir un jet de Social + Présence contre une Difficulté de 20 pour obtenir la même information.
- ☐ Reconnaître son erreur : une fois par jour, en dépensant tous ses Points de Chance restant (minimum 1), le personnage peut transformer un échec critique en un échec simple.
- ☐ L'examen de conscience : chaque fois qu'il le désire, le personnage peut effacer tous ses cercles de Tendance, du moment qu'il vient de faire une bonne affaire.
- ☐ Une technique éprouvée : une fois par jour, en dépensant 3 Points de Chance, le personnage peut doubler la valeur de son Attribut Manuel ou Social pour effectuer une action. Aucun Point de Maîtrise ou de Chance ne peut être regagné de cette façon.
- ☐ Le bénéfice du doute : une fois par jour, le personnage peut effacer de la mémoire d'un individu tout souvenir le concernant, du moment qu'il n'a eu aucun contact physique avec cette personne. La durée du souvenir ne peut excéder un nombre de minutes égal à la valeur de l'Attribut Social du personnage. Une fois "l'entretien" terminé, l'individu ne se doute même pas qu'il a rencontré le personnage.

privilèges

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Bonne foi (4) Khy p 33 | <input type="checkbox"/> Paria (0) MàJ de Khy p 2 |
| <input type="checkbox"/> Bonne fortune (5) LdB p 107 | <input type="checkbox"/> Psychologie (2) LdB p 108 |
| <input type="checkbox"/> Connaissance du monde (6) LdB p 108 | <input type="checkbox"/> Réflexes de fuite (3) LdB p 108 |
| <input type="checkbox"/> Expertise (2) LdB p 107 | <input type="checkbox"/> Relation d'affaire (6) LdB p 108 |
| <input type="checkbox"/> Faveur politique (2) LdB p 107 | <input type="checkbox"/> Réseau (4) Khy p 33 |
| <input type="checkbox"/> Fournisseur de poisons (5) LdB p 108 | <input type="checkbox"/> Ressources (3) LdB p 108 |
| <input type="checkbox"/> Messager (4) LdB p 108 | <input type="checkbox"/> Rumeurs (3) Khy p 33 |
| <input type="checkbox"/> Notoriété (2) LdB p 108 | <input type="checkbox"/> Surprise (6) Khy p 32 et MàJ Khy p 2 |

carrière

devise

motivations

spécialisation

interdits

- ☐ La Loi du Cœur
"Tu respecteras la parole donnée."
- ☐ La Loi de l'Ordre
"Tu respecteras l'ordre établi."
- ☐ La Loi du Progrès
"Tu ne manqueras aucune occasion de faire progresser la société."
- ☐
- ☐

bénéfice

