

Eric d'Archevac



INT	8
REF	6
DEX	7
COR	7
VIT	5
EMP	8
TECH	10
VOL	8
CHA	1

ETOU	7
COU	15
SAUT	3
END	35
ENC	70
REC	7
PS	35
VIG	0

<u>Butin</u>
Aucun

<u>Armure</u>
5

<u>Vulnérabilité</u>
Venin du pendu



Compétences

Enseignement + 4(Int)	Négoce + 7(Int)	Mélée + 3(Ref)	Esquive/Evasion + 2(Ref)
Beaux arts (forge) + 5(Emp)	Stylisme + 5(Emp)	Artisanat + 9(Tec)	Contrefaçon + 3(Tec)
Courage + 4(Vol)	Intimidation + 4(Vol)	Résistance à la contrainte + 5(Vol)	Résistance à la magie + 2(Vol)



Eric est un bon commerçant, habitué à une clientèle variée. Il ne montrera pas d'animosité envers ses interlocuteurs sans avoir appris à les connaître.

Il est un excellent armurier, on peut considérer qu'en plus des recettes liées à la compilation de la rouge dague, Eric est capable de forger la totalité des armures de niveau novice et compagnon du livre de base. Il en va de même pour les schémas d'amélioration d'armure.

Étant un artisan extrêmement sollicité, il dispose de peu de temps pour enseigner son art à un potentiel élève.

Néanmoins, si un jeune artisan venait à l'aider, il peut lui céder un schéma de niveau novice ou compagnon du livre de base et récompense.

Ayant régulièrement besoin de matériaux de forge, il peut racheter de tels matériaux pour un prix compris entre 50% et 90% du prix d'achat, selon la négociation qu'on lui donnera.

Armes

Nom	DEG	Effet	Att/Round
Marteau	2d6	Etourdissement (-1)	1
Epée longue de fer	2d6+2	Aucun	1

Capacités

Forge spéciale

Ce personnage peut forger des armures aux capacités spéciales, en lien avec sa ligne de quête. Les capacités de ces armures seront expliquées dans les scénarios de la compilation de la rouge dague.

