

# MARCHANDS

Menace
Facile
Simple

Récompense
0 couronnes

Armure
0

INT	6
RÉF	2
DEX	3
COR	2
VIT	3
EMP	6
TECH	3
VOL	5
CHA	0

ÉTOU	3
COU	9
SAUT	1
END	15
ENC	20
RÉC	3
PS	15
VIG	0



Taille	Humaine
Poids	Humain
Environnement	Villes, villages et routes
Intelligence	Humaine
Organisation	Solitaires ou Groupes de 2 à 5

## Description

<b>COMPÉTENCES</b>
Négoce (INT) +7
Education (INT) +5
Langue Naine (REF) +2
Conn. Rues (COR) +4
Charisme (EMP) +3
Jeux d'Argent (EMP) +3
Psychologie (EMP) +2
Persuasion (EMP) +5
Résistance à la contrainte (VOL) +6

### Armes

Nom	DÉG	Effet	Att/round
Dague	1d6	-	1

### Capacités

#### Stock du marchand

Un marchand possède toujours un stock de biens destinés à la vente (qu'on distingue de ses possessions personnelles.) La nature de son étal ou de sa boutique dépend de son statut, mais il inclue dans tous les cas : des outils de marchands, un livre accompagné d'un nécessaire d'écriture et au moins 3000 couronnes de produits.

#### Grand voyageur (Int) : 5

Un marchand ordinaire gagne sa vie grâce à son échoppe qui attire les clients des alentours. En revanche, un commerçant itinérant part à la rencontre de ses clients. Il parcourt les routes du monde entier, ce qui lui permet d'en apprendre beaucoup sur les peuples qu'il croise. Un Marchand peut effectuer un jet de Grand voyageur chaque fois qu'il désire connaître une anecdote concernant un objet, une culture ou une région particulière. Le MJ fixe le SD du jet. Si ce dernier est réussi, le Marchand se rappelle la réponse à la question posée grâce aux souvenirs datant de son dernier voyage dans le lieu concerné.

### Vulnérabilités

Venin du pendu

### Butin

1d6 objets communs

4d6 couronnes