

Ts'chi'chi

une planète d'aventures



JOUER

Classe de personnage

le commerçant

NOM

NIVEAU

HP

RÉVOLTE

ARMURE



TEMPÉRAMENT

POINTS DE VIE



MAX (6+CON)

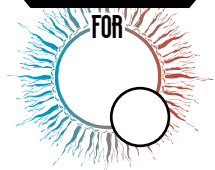
ACTUEL

DÉGÂTS

6

FORCE

FOR



☐ Faible -1

DEXTÉRITÉ

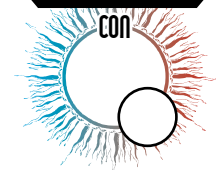
DEX



☐ Secoué -1

CONSTITUTION

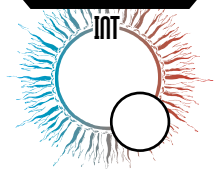
CON



☐ Malade -1

INTELLIGENCE

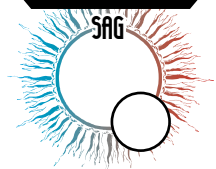
INT



☐ Sonné -1

SAGESSE

SAG



☐ Confus -1

CHARISME

CHA



☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez une des actions suivantes :

Entrepreneur

Vous avez deux ou trois entreprises commerciales :

- ❖ Apothicaire ou barbier (médecine / erreur médicale).
- ❖ Maison close (influence ou secrets / maladie ou scandale).
- ❖ Sous-traitance (influence / trahison ou scandale).
- ❖ Extorsion de fonds (influence / lutte territoriale).
- ❖ Moulin (influence / incendie).
- ❖ Auberge (secrets / scandale).
- ❖ Mine d'argent (argent / inondation ou grève).
- ❖ Forge (armes et armures / grève ou vol).
- ❖ Navires marchands (épices exotiques / naufrage).
- ❖ Transport (secrets / marchandises perdues).

Quand vous montez une nouvelle entreprise, ajoutez-la à la liste, ainsi que ce qu'elle produit et les catastrophes potentielles qu'elle pourrait rencontrer. Si une entreprise coule, retirez-la de la liste.

Au début de la session ou quand vous avez du temps libre en jeu, choisissez jusqu'à trois de vos entreprises dont vous vous occupez et lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, chaque entreprise choisie vous accorde soit un surplus, soit un revenu excédentaire, et vous gagnez +1 sur le prochain jet pour solliciter vos entreprises. Sur un 7-9, une seule de vos entreprises produit un surplus ou un excédent, et une autre connaît un désastre, tels qu'une banqueroute, des problèmes légaux ou la catastrophe mentionnée dans la liste. Sur un échec, toutes les entreprises connaissent des désastres. Les entreprises que vous ne choisissez pas ne produisent rien pour vous ni ne connaissent de désastre mais elles peuvent toujours connaître un changement. Si une entreprise rapporte de l'argent, votre gain est de 1d6 x 100 sequins.

Charme hypnotique

Quand vous vous isolez avec un PNJ et que vous fixez votre volonté sur lui, lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Tant que vous retenez quelque chose contre

lui, il ne peut agir contre vous, sauf pour se défendre. Votre cible peut dépenser votre *retenue* si elle :

- ❖ Fait quelque chose que vous lui avez demandé.
- ❖ Se bat pour vous protéger.
- ❖ Vous donne quelque chose que vous voulez.

J'ai un mauvais pressentiment

Quand vous passez un moment à examiner une zone, posez au MJ deux questions dans la liste ci-dessous. Le MJ répondra honnêtement.

- ❖ Y a-t-il un piège ou une embuscade ici et si oui, où ?
- ❖ Que vois-je ici que personne d'autre ne remarque ?
- ❖ Qu'est-ce qui est le plus grand danger pour moi ici ?
- ❖ Quelle est ma meilleure échappatoire, entrée ou manière de la contourner ?

LIENS

ORIGINE

le commerçant

CLASSE

ARGENT

ÉQUIPEMENT

ACTUEL

POIDS MAX (g-fon)

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

Appât du gain

Quand vous entendez parler ou voyez une chose que vous désirez, lancez 2d6+INT. Sur un 10+, posez trois questions au MJ à ce sujet. Sur un 7-9, posez-en deux. Sur un échec, posez-en une malgré tout, mais votre intérêt est évident pour ceux qui y prêtent attention (et même à certains qui n'y font pas attention) :

- ❖ Que lui est-elle arrivé récemment ?
- ❖ Quelle est sa vraie valeur, tout bien considéré ?
- ❖ Qu'est-ce qui la protège et la garde là où elle est ?
- ❖ Qui tentera de la conserver en sa possession ?
- ❖ Qui la voudra une fois qu'elle sera en ma possession ?

Je connais quelqu'un qui connaît quelqu'un

Quand vous faites courir le bruit que vous recherchez quelqu'un avec certaines compétences ou expériences, lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, vous trouvez quelqu'un qui convient ou une recrue avec +2 points de compétence. Sur un 7-9, vous trouvez quelqu'un avec une expérience similaire ou une recrue avec +1 point de compétence.

Réseaux commerciaux

Quand vous consultez vos contacts avant d'entreprendre un voyage vers une autre localité, le MJ nommera une personne qui pourra vous aider là-bas.

Nous voulons tous quelque chose

Quand vous *négochiez* avec quelqu'un ou *tâtez le terrain* à son sujet, sur un succès vous pouvez aussi poser au MJ une de ces questions :

- ❖ Qu'est-ce que cette personne veut vraiment de ma part ?
- ❖ Qu'est-ce qui est le plus cher aux yeux de cette personne ?
- ❖ Quelle est la chose ayant la plus grande valeur ici ?

Richesse et bon goût

Quand vous exhibez votre plus précieuse possession sous le nez de tout le monde, désignez quelqu'un de présent. Il fera tout pour obtenir cet objet ou quelque chose qui s'en approche.

Mauvaises fréquentations

Quand vous faites savoir au milieu local que vous cherchez quelque chose dont vous avez besoin, lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, quelqu'un vous l'a trouvé. Sur un 7-9, vous devez vous contenter de quelque chose d'approchant ou vous allez devoir rendre la pareille plus tard, au choix.

Contacts locaux

Quand vous arrivez dans une nouvelle localité, lancez 2d6+CHA. Sur un succès, vous connaissez quelqu'un ici qui peut vous aider. Il compte comme une recrue avec des points en fonction de la taille de la localité et acceptera votre amitié en paiement. De plus, sur un 10+, il vous sauvera une fois d'un danger tant que vous restez ici. Sur un échec, à la place vous faites venir vos ennemis et ne trouvez aucun ami ici.

Toujours vigilant

Quand vous *tâtez le terrain*, posez une question supplémentaire, même sur un échec.

Baratiner

Quand vous *négochiez* avec une personne, sur un 7+, vous avez +1 à votre prochaine action avec elle.

Commérage

Quand vous vous renseignez auprès de vos employés ou de vos clients à propos de quelqu'un d'important (votre décision), lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, vous pouvez poser trois questions de la liste ci-dessous. Sur un 7-9, seulement deux :

- ❖ Comment puis-je l'atteindre, physiquement ou financièrement ?
 - ❖ À quoi s'affaire-t-il et comment ça se passe ?
 - ❖ Quand devrais-je m'attendre à le voir la prochaine fois ?
 - ❖ Avec qui est-il associé ?
 - ❖ Qui ou que hérite-il le plus ?
- Sur un échec, posez une question malgré tout, mais vos questions causent des problèmes.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Plan de secours

Quand vous rencontrez quelqu'un pour faire affaire, vous pouvez poser au MJ deux questions dans la liste suivante :

- ❖ S'agit-il d'une embuscade ?
- ❖ Qu'est-ce qu'il ressent vraiment ?
- ❖ Quelle est ma meilleure échappatoire ?
- ❖ Qui nous observe ?

Russi cupide qu'un Thang

Requiert : Appât du gain

Quand vous utilisez votre action *appât du gain*, sur un 12+, posez au MJ n'importe quelle question supplémentaire au sujet de la chose que vous convoitez.

Influent

Quand vous *négochiez* avec quelqu'un, sur un 12+, non seulement il fait ce que vous vouliez, mais il change d'opinion sur vous et devient votre allié. Il soutient vos projets et ne prend plus part aux menaces du MJ.

Richeteurs

Quand vous voyez quelque chose de grande valeur, demandez au MJ qui pourrait être intéressé pour l'acquiescer et choisissez un :

- ❖ Le MJ nommera un nombre de personnes égal à votre INT et vous pouvez poser une question sur chacune d'elles, mais pas plus.
- ❖ Le MJ nommera une personne et vous pouvez poser un nombre de questions égal à votre INT sur elle.

Réputation

Quand vous rencontrez pour la première fois une personne qui a entendu parler de vous, lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, révélez au MJ deux choses qu'elle a entendues à votre propos. Sur un 7-9, révélez une chose au MJ et le MJ vous en révélera une.

Réseau de contacts

Requiert : Mauvaises fréquentations

Quand vous faites savoir que vous voulez rencontrer quelqu'un, lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, quelqu'un peut arranger l'entrevue, les circonstances vous étant favorables. Sur un 7-9, vous pouvez le rencontrer, mais soit les circonstances sont loin d'être idéales, soit vous allez devoir rendre la pareille plus tard.

Toujours réfléchi

Requiert : Toujours vigilant

Quand vous *tâtez le terrain*, jusqu'à deux de vos questions peuvent être libres, sans être limitées à une liste.

Le casse du siècle

Quand vous prenez le temps de faire un plan pour voler quelque chose, décrivez l'objet de votre convoitise et posez ces questions au MJ. Quand vous tenez compte des réponses pour agir vous et vos alliés bénéficiez d'un +1 sur le prochain jet.

- ❖ Quelle est sa meilleure protection ?
- ❖ Qui d'autre le veut ?
- ❖ Qui va chercher à le récupérer ?
- ❖ Qui va remarquer son absence ?

Poudre de perlimpinpin

Quand vous donnez quelque chose que vous avez trafiqué à quelqu'un, lancez 2d6+INT. Sur un succès, vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous, mais sur un 7-9, il y a des complications ou des contreparties :

- ❖ La chose est accompagnée d'effets secondaires déplaisants (décrivez-les).
- ❖ La chose ne sert plus à rien dès que vous êtes parti.
- ❖ La chose vous revient dans la semaine qui suit.

L'argent ouvre toutes les oreilles

Peu importe dans quelle localité vous vous trouvez et dans quels problèmes vous vous êtes fourré ou comptez vous fourrer, vous pouvez toujours trouver le nombre et le type de recrues que vous souhaitez.