

Trafiquant de cadavres

Carrière avancée

Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I
	+15	+5	+10	+5	+3	+15

A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+15		+5	+20	+10	+15

Compétences

Si une compétence avait déjà été acquise lors d'une carrière précédente, on peut la renforcer une fois à travers la carrière actuelle, afin de progresser d'un niveau de maîtrise dessus.

1/ Prioritaires

Doivent être acquises avant les autres compétences obligatoires et facultatives. Même si on fait évoluer les caractéristiques ci-dessous, on doit apprendre au moins une compétence prioritaire par session de jeu tant qu'elles ne sont pas toutes acquises.

Intitulé	Coût en XP	Notes
Marchandage	100	
Anatomie	100	
Camouflage	75	
Déplacement silencieux	75	

2/ Obligatoires

Doivent être acquises au moins une fois pour valider la carrière.

Intitulé	Coût en XP	Notes
Dissimulation	50	Cacher un objet sur soi
Reconnaissance des pièges	100	
Crochetage	100	
Coup assommant	50	
Évaluation	100	
Conduite d'attelage	75	
Résistance aux maladies	100	
Connaissances générales - Médecine empirique	100	
Fuite	50	
Perception	100	
Fouille	50	

3/ Facultatives

Peuvent être acquises, ou bien renforcer un niveau de maîtrise si déjà connues. Ou bien être totalement ignorées.

Intitulé	Coût en XP	Notes
Traumatologie	100	Nécessite « Anatomie »
Connaissance des noeuds	75	
Déguisement	75	
Commérages	50	
Bagarre	100	
Jargon - Voleurs	50	
Pictographie - Voleurs	50	
Escalade	100	
Connaissances générales - Culte de Morr	75	
Connaissance des Morts-Vivants	100	