

## Carrière de base

# Ami Des Pièces

### Description

L'Ami des Pièces vit de petits expédients plus ou moins légaux : arnaques, vols à la tire, gains au jeu.

Qu'il vive dans une grande ville ou dans une bourgade, ses relations lui permettent d'identifier facilement victimes potentielles et associés appropriés.

L'Ami des Pièces est sincèrement fidèle à Ranald, et donc respectueux de la vie.

Aussi, à la différence des coupe-jarrets qui pullulent dans l'Empire, il n'a jamais recours à la brutalité, préférant miser sur ses mains agiles, sa vivacité d'esprit, et sa langue bien pendue. Les Amis des Pièces sont généralement rapidement identifiés par le culte de Ranald local, qui les oriente alors discrètement vers certaines missions, afin de tester leurs compétences et état d'esprit.



### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+10%	+5%	—	+10%

### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

### Compétences :

Charisme, Comméragage, Déplacement silencieux, Escamotage, Evaluation, Fouille, Jeu, Langage Secret (Voleur), Perception.

### Talents :

Code de la tue, Camouflage urbain, Réflexes éclairs ou Sur-ses-gardes, Sang-froid ou Sociable.

**Dotations :** Cape de cuir, patte de lapin, symbole religieux (cf. *WJDR*, Chapitre 8), Petit brasero, Besace.

**Accès :** Agitateur, Bandit de grand chemin, Bateleur, Chef de bande, Contrebandier, Coupe-jarret, Escroc, Etudiant, Hors la loi, Joueur, Marchand, Milicien, Raconteur, Spadassin, Vagabond, Voleur.

**Débouché :** Agitateur, Compagnon de la Fortune, Contrebandier, Escroc, Faussaire, Hors-la-loi, Joueur, Monte en l'air, Raconteur, Vagabond, Voleur.

## Carrière de base

# Compagnon De la Fortune

### Description

Le Compagnon de la Fortune a été admis au sein d'une confrérie de Ranald, après avoir réussi, en général à son insu, différentes épreuves permettant de vérifier leurs compétences et état d'esprit.

A ses débuts, le Compagnon oeuvre pour le compte de la confrérie, encadré par un confrère plus expérimenté qui l'initie de manière approfondie aux Arts de Ranald.

Au fur et à mesure de combines menées avec succès, le Compagnon gagne rapidement en liberté, jusqu'à monter une affaire autonome. Ses activités se révèlent bien souvent très fructueuses, mais, s'il ne fait généralement à ce stade plus partie de la Confrérie, le Compagnon continue de lui verser une pièce sur dix, fidèle à ses engagements auprès de son Dieu et de ses frères..



### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	+5%	+20%	+10%	+5%	+15%

### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	+1	—	—

**Compétences :** Alphabet secret (Voleur), Crochetage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Escamotage ou jeu, Filature, Focalisation, Lire / Ecrire.

**Talents :** Chance ou Sixième sens, Dévotion discrète\*, Connaissance des pièges, Magie commune (divine), Maîtrise (armes de Jet) ou Combat de rue, Sur - ses - gardes.

**Dotations :** Armure de cuir, symbole religieux, Dague en argent, Besace, Outils de crochetage.

**Accès :** Ami des Pièces, Baron du crime, Faussaire, Receleur, Prince des voleurs, Monte en l'air.

**Débouché :** Agitateur, Bandit de grand chemin, Baron du crime, Bateleur, Chef de bande, Escroc, Espion, Maître-Roublard, Prince des voleurs.

*Dévotion discrète\*\* est un nouveau talent, spécifique aux fidèles de Ranald. Chacun peut tenter sa chance en invoquant la clémence de Ranald, mais, à l'inverse, son culte étant très peu organisé, même les prières de ses plus fidèles serviteurs ne sont parfois pas entendues... A moins que, égal à lui-même, Ranald ne joue aux dés les prières auxquelles il décide de répondre ? En termes de jeu, Dévotion discrète permet de lancer des sorts sans disposer de la compétence Langage mystique (Magik). En contrepartie, vous lancez 1d10 supplémentaire quand vous jetez un sort.*

*Ce dé ne s'ajoute pas à votre jet d'incantation, mais compte pour ce qui est de la Colère des Dieux (cf wjdr-144). Une fois que vous apprenez un langage mystique, vous n'êtes plus obligé de lancer ce dé supplémentaire.*

## Carrière de Avancée

# Maitre roublard

### Description

Après des années de pratique, le Maître-Roublard est rompu à tous les coups du Destin.

Bien souvent, il marche dans les pas de Ranald, c'est-à-dire qu'il va là où le hasard le porte ...et il s'agit en général du lieu où les meilleures circonstances se présentent à lui.

Bien plus que son enrichissement personnel ou celui de son culte, le Maître-Roublard agit avant tout pour sa gloire et celle de son Dieu, réalisant des coups d'éclats aussi osés que prestigieux.

Une concurrence implicite mais acharnée existe d'ailleurs en général entre les rares fidèles qui décident de suivre Ranald jusqu'à ce stade.



### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+15%	+10%	+10%	+30%	+15%	+10%	+25%

### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

**Compétences :** Baratin, Conduite d'attelages ou Equitation, Connaissances académiques (généalogie/héraldique ou histoire), Connaissances générales (une au choix), Crochetage ou Dissimulation, Déguisement ou Expression artistique (acteur), Escamotage ou Jeu, Escalade ou Natation, Esquive, Evaluation, Marchandage ou Intimidation, Fouille ou Perception.

**Talents :** Ambidextre ou Parade éclair, Fuite, Inspiration divine (Ranald), Sang-froid ou Eloquence.

**Dotations :** Armure de cuir de qualité exceptionnelle, Lasso, Rapière, Symbole religieux, 12m de Corde.

**Accès :** Compagnon de la Fortune.

**Débouché :** Bandit de grand chemin, Baron du crime, Charlatan, Chef de bande, Démagogue, Duelliste, Espion, Main de Ranald, Prince des voleurs.

## Carrière de Avancée

# Main De Ranald

### Description

Ranald n'offrant aucune institution officielle, la plupart des Compagnons de la Fortune et Maîtres-Roublards finissent par s'installer et à monter leur propre affaire, légale ou non, tout en gardant leur dévotion dans leur coeur.

Mais quelques rares fidèles suivent la voie de Ranald jusqu'au bout.

Quelque soit le rang social qu'ils aient atteint, on les retrouve à des postes où ils peuvent jouer d'influence afin d'oeuvrer pour les valeurs de leur Dieu.

C'est ainsi que les plus puissants du Vieux Monde prennent parfois de curieuses décisions, choisissant une prise de risque inattendue au détriment des stratégies militaires les plus fines ou des calculs financiers les plus élaborés.

Les libertés et le bien-être de chacun sont fréquemment préservés par l'intermédiaire de ces idées audacieuses, dont le succès de la réalisation ne tient bien souvent qu'à la fortune pichenette du Destin prodiguée par la Main de Ranald.



### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+15%	+10%	+10%	+30%	+25%	+20%	+40%

### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	+3	—	—

**Compétences :** Baratin, Commandement, Connaissance académiques (droit ou théologie), Connaissance académiques (généologie/héraldique ou histoire), Connaissances générales (une au choix), Escamotage ou Jeu, Lecture sur les lèvres ou Intimidation, Langue (2 au choix), Marchandage, Perception, Sens de la magie.

**Talents :** Calcul mental ou Dur en affaires, Eloquence ou Orateur né, Etiquette, Intrigant, Intelligent ou Sociable, Maîtrise (armes d'escrime ou de parade), Sort supplémentaire (Domaine de Ranald).

**Dotations :** Atours de qualité exceptionnelle, 100 Co, Lasso, Rapière, Symbole religieux, Potion de soins.

**Accès :** Maître Roublard.

**Débouché :** Aristocrate, Baron du crime, Charlatan, Courtisan, Démagogue, Espion, Héraut, Intendant, Maître de Guilde, Politicien.