

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, Commérage, Déplacement silencieux, Escamotage, Evaluation, Fouille, Jeu, Language 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.