

FICHE MÉTIER : TRAÎNE-PATINS

Un personnage à qui la vie n'a pas fait de cadeaux. Ses caractéristiques de base ne sont pas forcément les meilleures, mais à force de lutter contre l'adversité, il a développé pas mal de compétences. Il essaie donc de s'en sortir de la meilleure façon possible.

Armure naturelle max. : PR3.

Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.

BULLETIN CÉRÉBRAL

Je ne suis pas bien né, je n'ai pas la prestance de certains ni la force d'autres. Enfin bon, cela ne m'empêche pas de vivre ! Je fais mon bonhomme de chemin au gré des saisons et des problèmes.

COMPÉTENCES HÉRITÉES DU MÉTIER

- APPEL DES RENFORTS : permet de fuir un combat sans risquer d'être blessé.
- ARNAQUE ET CARAMBOUILLE (CHA) : permet d'essayer d'arnaquer les marchands.
- MENDIER ET PLEURNICHER (CHA, INT) : permet de gagner quelques PO entre deux aventures.
- ESCALADER (AD) : permet de grimper un peu partout avec un bonus aux épreuves.
- FOUILLER DANS LES POUBELLES (INT) : meilleures chances de trouver des objets en fouillant.
- RESSEMBLE À RIEN : permet de se faire oublier, de passer inaperçu.
- INSTINCT DE SURVIE : peut permettre de détecter de la nourriture à proximité.

COMPÉTENCES DU MÉTIER À DÉBLOQUER

- ☐ Compréhension de la pègre (bonus en marchandage dans l'illégalité)
- ☐ Tire-laine (gain d'or entre les aventures)
- ☐ Bourre-pif (accès au combat à mains nues)
- ☐ Cuistot (améliore les repas et la récupération induite)
- ☐ Frapper lâchement (bonus en attaque à revers, lame courte)
- ☐ Méfiance (savoir si un PNJ ment)
- ☐ Tirer correctement (utiliser des armes de jet)
- ☐ Nager

