

# Nouveaux Parcours

## Nouveaux Débuts

Voici trois nouveaux Débuts dans la Vie aussi banals qu'atypiques (pour des malfaiteurs), mais il faut de tout pour faire un monde... et même les honnêtes travailleurs peuvent parfois mal tourner !

### Larbin

Le personnage a débuté comme domestique (valet de chambre, chauffeur voire majordome).

**Talents :** Quatre talents choisis parmi : Bluff, Discrétion, Flair, Mécano, Oreille Fine, Pas Feutrés, Peigne Fin, Volant.

**Ressources :** Finances 1, Réputation 1, Contacts 2.

**Débouchés :** Arnaqueur, Braqueur, Cambrioleur, Homme de Main.

Pour ces dames, les anciennes femmes de chambre, soubrettes et gouvernantes n'auront pas accès aux talents Mécano et Volant. Côté débouchés, elles pourront devenir Arnaqueuses ou Cambrioleuses.

### Prolo

Le personnage était un honnête ouvrier, puis il est passé de la *classe laborieuse* à la *classe dangereuse*.

**Talents :** Quatre talents choisis parmi : Castagne, Descente, Mécano, Poigne de Fer, Présence Imposante, Tour de Force.

**Ressources :** Finances 1, Réputation 1, Contacts 2.

**Débouchés :** Artisan, Braqueur, Homme de Main.

### Rond de Cuir

Une vie sans histoire d'employé de bureau - et puis, un jour, quelque chose a mal tourné...

**Talents :** Quatre talents choisis parmi : Billard, Bluff, Cartes, Discrétion, Flair, Œil d'Expert (papiers officiels), Oreille Fine, Travail d'Artiste (faux en écriture).

**Ressources :** Finances 2, Réputation 1, Contacts 1.

**Débouchés :** Arnaqueur, Cerveau, Tricheur.

## Nouvelles Carrières

Voici trois nouvelles carrières criminelles, une pour chacune des trois grandes branches professionnelles des *As du Crime* (voleurs, escrocs et truands). Plus spécialisés que ceux des règles de base, ces métiers ne conviendront pas forcément à toutes les séries.

### Charlatan

Ce type d'escroc tire profit de la crédulité de ses victimes (souvent fortunées), en prétendant posséder des pouvoirs de guérisseur, magnétiseur, voyant, sorcier ou médium – une activité souvent fort lucrative.

**Débuts :** Demi-Mondaine, Gosse de Riches, Hautes Etudes, Petit Escroc, Saltimbanque.

**Talents :** Quatre talents au choix choisis parmi les suivants : Autorité, Beaux Discours, Bluff, Flair, Mondanités, Œil de Lynx, Passe-Passe, Postiches.

**Ressource :** +1 en Finances.

### Rôdeur

C'est le voleur violent et opportuniste, qui rôde la nuit dans les rues et n'hésite pas à brutaliser voire à tuer ses victimes pour les détrousser. Héritier des coupe-jarrets d'autrefois, il travaille surtout à l'arme blanche et tend à être peu à peu remplacé par les Braqueurs et les Cambrioleurs, plus professionnels.

**Débuts :** Apache, Petit Voleur.

**Talents :** Quatre talents au choix choisis parmi les suivants : Bas-Fonds, Castagne, Discrétion, Esquive, Garrot, Manière Forte, Matraque, Œil de Lynx, Oreille Fine, Pas Feutrés, Poigne de Fer, Surin.

**Ressource :** +1 en Contacts ou Réputation.

### Trafiquant

Ce type de truand est spécialisé dans le commerce illégal de divers types de marchandises spéciales : stupéfiants, automobiles, armes, faux papiers, fausse monnaie ou même êtres humains (la fameuse *traite des blanches*). Ce sont les pourvoyeurs du milieu.

**Débuts :** Petit Escroc, Petit Truand, Petit Voleur.

**Talents :** Quatre talents au choix choisis parmi les suivants : Armurerie, Bas-Fonds, Business, Bluff, Discrétion, Flair, Manière Forte, Œil d'Expert.

**Ressource :** +1 en Finances.