


Archétype : Monte en l'air

vendredi 22 octobre 2004, par [Lolof](#)

 La noblesse peut se cacher dans tout les styles de vie. Quand voler n'est pas qu'une question de subsistance, cela peut être fait avec panache, en choisissant judicieusement ses cibles, sans la moindre violence et le plus important de tout, avec élégance. Robin des bois, Arsène Lupin, Vidocq ont chacun par certains aspects fait la gloire de cette profession. Dans une moindre proportion, cambrioleur et rat d'hôtel assurent au quotidien la réputation de ce métier mal perçu de ses cibles mais apprécié de ceux qui voient en eux les aventuriers parfois justicier d'un monde industriel en mal de rêve, de frisson et de justice.

Aptitudes :

Ombre

Capable de se fondre dans les ombres et d'être aussi silencieux qu'une pierre, le monte en l'air peut passer inaperçu même à la vue de personnes habituées.

Coût : 1 point de génération

Effet : Bonus de +2 en Discrétion

Données Techniques :

Réseau d'information

Coût des champs : Con 2 Com 3 Hab 1 Soc 2

Spécialité de départ : Discrétion

Équipement : Passe partout, Justaucorps noir, Gants, Lanterne sourde, Besace, Cartes de visite

Revenus : 400 \$ / mois

Spécialités typiques : Athlétisme, Crochetage, Discrétion, Baratin, Comédie, Déguisement, Milieu, Arts, Commerce, Recherche, Passe-passe

Que ce soit sur l'oreiller, par une lecture soignée des journaux, l'écoute des potins mondains ou plus prosaïquement, un réseau d'informateur, le monte en l'air qui souhaite soigner sa réputation se doit d'être toujours au fait des affaires potentielles.

Coût : 4 points de génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut obtenir les plans et les moyens de protection d'un lieu recelant une cible potentiel.