

## Archétype : Truand

dimanche 26 décembre 2004, par [Lolof](#)

Magouilleur, malfrat, gangster, mafiosi, triade, truand, yakusa, flingueur, ... Tellement de noms pour tellement de lieux. Mais cette diversité ne cache qu'une chose, l'art de violer les lois ou du moins de créer et de faire appliquer ses propres lois. Et un seul but a tout cela : engendrer une société dévoyée, entièrement vouée à ceux qui l'ont mis en place. Inévitablement un tel comportement ne peut exister sans entraîner quelques aventures !

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

**Spécialité de départ :** Arme de poing

**Équipement :** Poing américain, une arme de poing, costume de mauvais goût, holster d'épaule.

**Revenus :** 200 \$ / mois

**Spécialités typiques :** Arme automatique, Arme de mêlée, Bagarre, Esquive, Conduite, Démolition, Contrefaçon, Intimidation, Jeu.

**Aptitudes :**

### Gang

Dans ce milieu encore plus qu'ailleurs, le nombre fait la force. Et de la force naît la confiance et la capacité à imposer.

**Coût :** 1 point de génération

**Effet :** Bonus de +2 en Intimidation

### Planque

Se cacher permet souvent de se faire oublier, de se mettre au vert le temps nécessaire à ce que la situation se calme. L'homme prévoyant dont le métier comporte certains risques sait cela ...

**Coût :** 4 points de génération

**Effet :** Une fois par scénario, le personnage peut se réfugier dans un lieu où il ne sera pas trouvable, ni par les forces de l'ordre, ni par des adversaires quelque soit leurs moyens « conventionnels » employés. Cette planque perd son effet si le personnage en sort physiquement.