PROFESSION : INVESTIGATEUR

Aide de jeu traduite et écrite par Arnaud Codeville

Alors que les caractéristiques principales ont été créée, il ne vous reste plus qu'à choisir votre profession determinante dans les compétences de votre personnage. Choisisez judicieusement votre profession en fonction de la nature et du caractère que votre personnage aura.

La liste des professions qui suivent n'est bien évidement pas exhaustive, vous êtes libres, vous, Gardiens comme Joueurs, de créer une nouvelle profession à partir de la liste des compétences visibles sur la fiche de personnage.

Les professions sont décrites de la manière qui suit :

Nom de la Profession

Finances : Definit le niveau de vie de votre personnage. En fonction de son métier. Il varie d'Indigent (plus que pauvre) à Riche (Ultra Riche). Voir plus bas pour plus de renseignements.

Contacts : Il s'agit ici du cercle de relations que le personnage peut bénéficier grâce à son metier.
Le Gardien n'est pas obligé de se limiter à ce reseau.

Compétences : Généralement au nombre de 8, elle sont définies par la profession. C'est dans cette liste que vous dépenserez vos points d'ÉDU. Bien sur, le Gardien est libre d'enlever, de rajouter ou de remplacer des compétences à des metiers mais essayez de ne pas dépasser 8 compétences par profession

Spécial : La plupart des professions, ont des spécificités. Elle permet d'avoir un bonus ou un malus dans telles ou telles professions. Si la mention "**spécial :**" n'apparait pas dans une profession c'est qu'elle ne bénéficie pas de bonus ou de malus.

Background.

Diplômes : Les diplômes sont définis en fonction du niveau de l'Education et/ou de l'Intelligence. Un doctorat, par exemple, ne peut être obtenu qu'à partir de la caractéristique EDU supérieure ou égale à 16.
Veuillez consulter le tableau qui suit pour plus d'informations.

Sans diplômes : Education égal ou inférieure à 9.
BEPC: Requis Education égal ou supérieur à 10.
CAP: Requis Education égal ou supérieur à 11.
Baccalauréat : Requis Education égal ou supérieur à 12.
Deug: Requis Education égal ou supérieur à 13.
Liscence : Requis Education égal ou supérieur à 14.
Maitrise: Requis Education égal ou supérieur à 15.
Doctorat : Requis Education égal ou supérieur à 16.
Autodidacte : La somme des scores en Intelligence et Education doit être supérieure à 22.

Palier des Finances :

Indigent : 0- 250$
Ce niveau se défini bien en dessous des limites défini pour la pauvreté et reflète celui des clochard, chemineaux et mendiants. Il dort dans la rue et mange ce qu'il peut trouver dans les poubelles.

Très pauvre : 251-500$
Il concerne le travail temporaire le moins bien payé. Ce genre d'individu vit dans les hôtels borgnes ou partage sa chambre dans les pires quartiers de la ville

Pauvre : 501-1500$
En économisant avec persévérance, le personnage peut arriver à obtenir un petit deux-pièces dans un immeuble miteux. Les toilettes sont communes ainsi que le téléphone.

Classe moyenne pauvre : 1501-2500 $
Avec ce revenu, le personnage peut se permettre un deux-pièces modestes dans un quartier qui ne sera pas le pire de la ville. Peut-être disposera t-il de son propre téléphone, une voiture d'occasion très capricieuse.

Classe moyenne : 2501- 6000$
Le personnage habite dans une maison modeste ou loue un, deux ou trois pièces de qualité. Une automobile bon marché est envisageable. Il possède plus d'un costume et peux se permettre d'aller au restaurant 2 à 3 fois par mois.

Classe moyenne aisée : 6001 – 25000$
Le personnage peut se permettre de vivre dans une maison de quatre ou cinq pièces. Avec deux automobiles modestes, une école privé pour les enfants, une femme de ménage et pourquoi pas quelques investissements.

Profession : Investigateur - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

Classe supérieure : 25001-75000 $
Superbe maison avec piscine dont plusieurs domestiques à sa charge. Plusieurs automobiles et les vacances en Europe bien sur.

Riche : 75001- 150000 $
Tout est permis. Yacht, automobile de luxe, plusieurs manoirs...

Attention : Toutes les photos contenues dans ce fichier sont protégées par les lois sur le copyright et appartiennent à leurs auteurs respectifs. Illustrer les professions n'est qu'un moyen rapide d'identifier une profession à une image. Merci Monsieur Google.

INDEX DES PROFESSIONS

Acrobate 8
Acteur de théâtre 6
Agent 7
Agent fédéral 17
Aide-soignant 21
Aliéniste 22
Alpiniste 4
Ambassadeur 24
Ancien, voir Diacre 10
Animateur radio 14
Antiquaire 19
Architecte 5
Artiste de cabaret 6
Athlète 8
Aviateur 3
Avocat 18
Avocat de l'accusation 18
Avocat/Comptable Véreux 18
Barbier 9
Barman 16
Bibliothécaire 19
Bookmaker 12
Boxeur/Lutteur 8
Bûcheron 15
Braqueur de banque 12
Cambrioleur 12
Capitaine d'un bateau 3
Cascadeur 7
Chasseur de prime 17
Chasseur de trésors 4
Chef politique 24
Chemineau 19
Chercheur 25
Chercheur sur le terrain 25
Chirurgien d'autopsie 21
Chirurgien Plastique. 21
Chroniqueur 14
Commerçant 9
Communiste/Radical 24
Comptable 9
Conducteur de bus ou tramway 16
Conservateur de musé 19
Contrebandier 13
Criminaliste 17
Correspondant étranger 14
Cow-boy 15
Croque-mort 19
Dentiste 21
Détective privé 17
Diacre/Ancien 10
Dilettante 19
Élu 24
Employé du zoo 19
Entraîneur 8
Espion 13
Étudiant 25
Explorateur 3
Faussaire 12
Fermier 15
Flapper 19
Fossoyeur 19
Gangster 11
Géomètre 19
Golfeur professionnel 8
Guide de safari 3
Infirmière 21
Inspecteur 17
Jazzman 16
Jardinier 19
Joueur 12
Juge 18
Laborantin 21
Libraire d'anciens livres 19
Lutteur 8
Manager 8
Marchand de Bible 10
Marine 23
Marin marchand 20
Matelot 23
Médecin 21
Mercenaire 23
Militant syndical 16
Mineur 15
Missionnaire 10
Musicien de conservatoire 6
Nageur/Plongeur 8
Occultiste 20
Officier 23
Ouvrier 16
Parapsychologue 20
Peintre /Sculpteur 5
Personnel d'asile 22
Pharmacien 21
Photographe 5
Photographe de presse 14
Pickpocket 12
Pilote de course 3
Plongeur, voir Nageur 8
Pompier 20
Prédicateur Ambulant 10
Prêteur de caution 18
Prêtre catholique 10
Professeur 25
Propriétaire d'une petite firme 9
Prospecteur 4
Prostituée 12
Psychologue 22
Rabbin 10
Radical 24
Rédacteur 14
Régisseur 6
Scaphandrier **4**
Sculpteur 5
Secrétaire 9
Serveuse 16
Soigneur 8
Soldat 23
Sportif professionnel 8
Standardiste 9
Star de cinéma 7
Chauffeur de Taxi 16
Technicien de Film 7
Tennisman 8
Tueur à gage 11
Usurier 11
Vendeur 9

Aventuriers et Casse-cous.

Aviateur

Finances : Pauvre à Classe Moyenne pauvre. Posséder son propre avion peut vous amener à des dépenses inattendues.
Contacts : Un aviateur peut avoir de vieux contacts militaires, d'autres pilotes de ligne, des mécaniciens, responsables d'aérodromes…

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Electricité, Ecouter, Mécanique, Navigation, Sauter en Parachute, Piloter Avion, Trouver Objet Caché.

Spécial : Tous les aviateurs ont automatiquement un score en Navigation Aérienne égale à la moitié de la compétence Piloter un Avion. Un bonus de 20 points est également ajouté à la compétence Trouver Objet Caché.

Explorateur

Finances : Classe moyenne ou plus, en fonction de leur succès.
Contacts : Les bibliothèques et universités les plus importantes, autres explorateurs, éditeurs,
Fonctionnaires de gouvernements étrangers.

Compétences : Grimper, Esquiver, Arme de poing, Premiers soins, Histoire, Sauter, Histoire Naturelle, Navigation, Langues étrangère, Photographie. Archéologie, Anthropologie ou une compétence dites scolaires dont possibles.

Spécial : +1 en CON, ajouter 20 points à la compétence Persuasion quand le personnage est face à un peuple primitif ou un gouvernement étranger.

Pilote de Course

Finances : Variable
Contacts : Loin des circuits, le pilote a probablement accès à tout ce qui concerne l'industrie de l'automobile ou du bateau. Hollywood pourrait très bien avoir besoin d'un pilote pour exécuter une cascade dans un de ces nombreux films.

Compétences : Conduire automobile/piloter bateau, Electricité, Mécanique, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Spécial : Les pilotes peuvent s'extraire sain et sauf de leur voiture après avoir exécuter une de leur cascade.

Pilote de Course

Capitaine de Navire de Plaisance

Finances : Classe Moyenne Pauvre ou mieux, mais un capitaine vit sur son bateau afin d'éviter de payer un loyer extrêmement coûteux.
Contacts : Garde côtier, contrebandiers et le milieu du crime organisé.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Premier Soins, Ecouter, Histoire Naturelle (Marine), Navigation, Persuasion, Piloter un Bateau, Trouver Objet Caché.

Spécial : 20 points supplémentaires à la compétence Trouver Objet Caché.

Guide de Safari

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Fonctionnaire du gouvernement local, anciens clients (qui peut comporter une voire deux célébrités).

Compétences : Marchandage, Arme à feu (Fusil ou Armes de Poing), Se Cacher, Sauter, Couteau, Ecouter, Histoire Naturelle, Navigation, Langue Etrangère, Discrétion, Suivre une Piste.

Spécial : Les guides de safari restent tranquilles lorsqu'ils sont chargés par d'énormes animaux (ou créatures). Calculez la perte de SAN normalement mais l'investigateur ne souffrira pas des effets jusqu'à ce que l'incident soit résolu.

Profession : Investigateur - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

Alpiniste

Finances : Classe moyenne pauvre ou mieux. La plupart des alpinistes ont des revenus fragmentés.
Contacts : Autres alpinistes, guides forestiers, Gouvernement étrangers.

Compétences : Grimper, Premiers Soins, Sauter, Ecouter, Navigation, Langue Etrangère, Photographie, Cordage, plus une compétence au choix.

Spécial : + 1 en FOR, et 1 en CON. Les alpinistes ne souffrent pas de vertiges à moins d'être frappé d'une phobie.

Alpiniste

Scaphandrier

Finances : Pauvre à Classe Moyenne.
Contacts : Garde côtiers, Contrebandiers et Armée

Compétences : Plonger, Mécanique, Histoire Naturelle (Marine), Piloter un Bateau, Trouver Objet Caché, Nager.

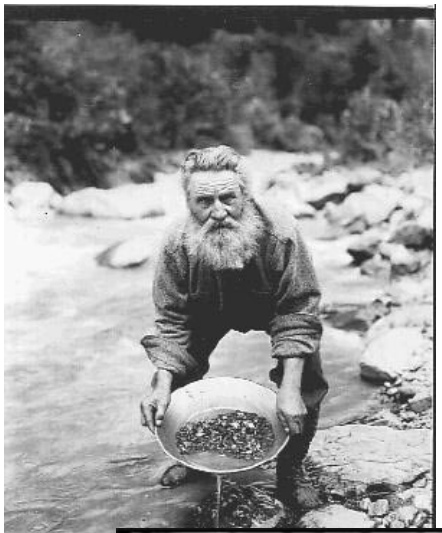
Spécial : +1 en CON, 20 points supplémentaires à la compétence Trouver Objet Caché.

Prospecteur

Finances : Indigent à Pauvre.
Contacts : Très peu, voire pas du tout.

Compétences : Grimper ; Premiers Soins, Géologie, Histoire, Sauter, Histoire Naturelle, Navigation, Trouver Objet Caché.

Spécial : +1 en FOR et +1 en CON.



Prospecteur

Chasseur de Trésor

Finances : Indigent ou Riche, cela dépend de votre chance.
Contacts : Investisseurs, autres chasseurs de trésors, Gouvernement local, Gouvernement étrangers, Garde côtier, Homme de loi.

Compétences : Marchandage, grimper, Conduire Automobile, Electricité, Histoire, Sauter, Mécanique, Persuasion, Piloter Avion, piloter bateau, Trouver Objet Caché.

Spécial : +1 en CON, 20 points supplémentaires à la compétence Trouver Objet Caché.

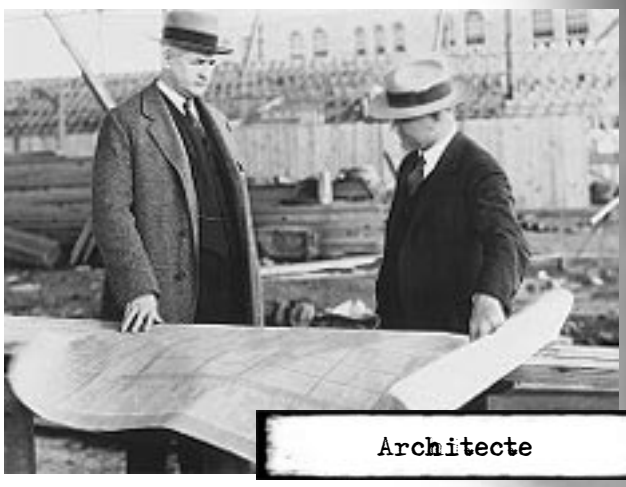
Métiers des Arts.

Architecte

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : département local de technologie de bâtiment et de ville, firmes d'architecture.

Compétences : Comptabilité, Art, Marchandage, Crédit, Langue Natale, Bibliothèque, Persuasion, Psychologie.

Spécial : Compétence spéciale Histoire de l'Architecture 1D20 +40 points.


Architecte

Styliste

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe moyenne Aisée.
Contacts : La Publicité, Architecture, Haute Société…

Compétences : Comptabilité, Art, Marchandage, Electricité, Mécanique, Photographie, Psychologie.

Peintre/Sculpteur

Finances : Classe Moyenne.
Contacts : Galeries d'Art, Critiques, l'industrie publicitaire.

Compétences : Art, Marchandage, Histoire, Bibliothèque, Persuasion, Photographie, Psychologie.

Spécial : Compétence spéciale Histoire de l'Art : 1D20 +20 points.

Photographe

Finances : Classe moyenne pauvre à Classe moyenne.
Contacts : La publicité, Monde du cinéma, industrie film et photographique.

Compétences : Comptabilité, Chimie, Photographie, Persuasion, Physique, Psychologie

Spécial : Les photographes ont la compétence Chambre Noire qui est équivalente à leur compétence Photographie. Un bon développement (un jet réussi en Chimie) permettra par exemple de faire apparaître des silhouettes fantomatiques sur la photo.

Ecrivain

Finances : dépend de la qualité de l'écriture.
Contacts : Bibliothèque, Autres Ecrivains, La publicité, le monde du cinéma.

Compétences : Art, Langue Natale, Baratin, Bibliothèque, Langue Etrangère, Persuasion, Psychologie

Spécial : Compétence spéciale Histoire de la littérature : 1D20 +40 points.

Photographe

Profession : Investigateur - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

Monde du Spectacle.

Artiste de Cabaret

Finances : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.
Contacts : Scène Broadway et Vaudeville, Industrie du cinéma et critiques de cabaret. Le milieu du crime organisé est très important dans l'univers du Cabaret.

Compétences : Art(s), Déguisement, Langue Natale, Baratin, Persuasion, Psychologie.

Spécial : +1 en APP, et soit +1 en DEX ou 50 points à répartir dans les compétences relatives au spectacle (Danser, Chanter…)

Jazzman

Finances : Très pauvre, payé par nuit.
Contacts : Patrons de Clubs, Musiciens, le milieu du Crime Organisé, Vendeur de Drogue, rue.

Compétences : Arts, Marchandage, Baratin, Ecouter, Persuasion, Psychologie.

Musicien de Conservatoire

Finances : Classe moyenne inférieure
Contacts : Autres musiciens, Le syndicat des musiciens.

Compétences : Comptabilité, Art(s), Marchandage, Ecouter, Psychologie.

Acteur de Théâtre

Finances : Classe moyenne à la petite bourgeoisie
Contacts : Industrie théâtrale, critiques de journaux, La guilde des acteurs.

Compétences : Art, Déguisement, Langue Natale, Baratin, Persuasion, Psychologie.

Spécial : +1 en APP. Les acteurs sont doués pour cacher leurs émotions (quand ils le souhaitent) et sont difficiles à analyser avec la compétence psychologie.

Régisseur

Finances : Indigent à pauvre.
Contacts : Industrie théâtrale, Le syndicat des acteurs

Compétences : Art(s), Langue Natale, Baratin, Déguisement, Persuasion, Psychologie

Jazzman

Acteur de Théâtre

Profession : Investigateurs - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

Star de Cinéma

Star de Cinéma

Finances : Pauvre à Riche.
Contacts : Le monde du cinéma, Critique de journaux, Le milieu du crime organisé, la guilde des acteurs.

Compétences : Art, Marchandage, Déguisement, Langue Natale, Baratin, Persuasion, Psychologie.

Spécial : +1 en APP

Agent

Finances : Très pauvre ou plus.
Contacts : Le monde du cinéma, Publicité, etc..

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Baratin, Droit, Persuasion, Psychologie.

Cascadeur

Finances : Classe moyenne.
Contacts : Le monde du cinéma, Plusieurs manufactures de pyrotechnique et d'explosive, Inventeurs.

Compétences : Grimper, Déguisement, Esquiver, Conduire Automobile, Electricité, Premiers soins, coup de poing, Lutte, Coup de tête, Sauter, coup de pied, Mécanique, Piloter Avion, Conduire Bateau, Monter à Cheval, Nager, Lancer.

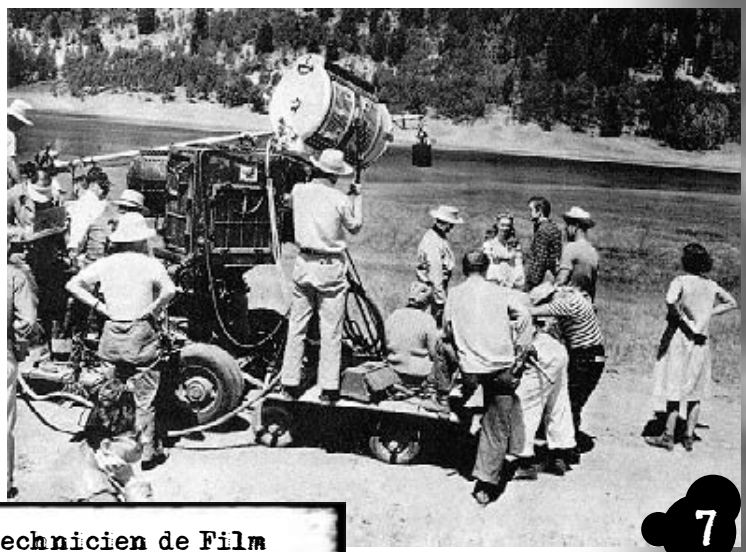
Spécial : + 1 en CON et +1 en DEX,. Soustraire 1D3 points du total de points de dommage perdus dus à une chute. Les compétences Conduire et Piloter permettent au cascadeur d'exécuter des cascades.

Cascadeur

Technicien de Film

Finances : Classe moyenne pauvre.
Contacts : Le monde du cinéma.

Compétences : Art(s), Grimper, Conduire Automobile, Electricité, Mécanique, Photographie.



Technicien de Film

Profession : Investigateur - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

Sportifs.

Sportif professionnel.

Finances : Tout depend le niveau, Classe Moyenne ou plus.
Contacts : Célébrités sportives, reporters sportifs…

Compétences : Bloquer, Batte (si votre investigateur fait partie d'une équipe de base-ball), Esquiver, Lutte, Coup de Tête, Sauter, Coup de Pied, Trouver Objet Caché, Lancer.
Spécial : + 1 CON et +1 parmi a choisir parmi ces caractéristiques FOR, DEX, TAI. -2 en EDU.

Boxeur, Lutteur.

Finances : Très Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.
Contacts : Instigateurs de boxe, reporters sportifs, Le milieu du crime organisé.

Compétences : Coup de Poing, Lutte, Esquiver, Coup de Tête, Coup de Pied, Lancer.
Spécial : + 2 CON et +1 FOR. -2 en EDU.

Tennisman.

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Autre Tennisman, reporters sportif, membre du club riches et/ou influents.

Compétences : Marchandage, Raquette, Crédit, Esquiver, Sauter, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché.
Spécial : + 1 en CON et + 1 DEX. +2 en APP.

Golfeur professionnel.

Finances : Classe Moyenne à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Autre pros, reporters sportifs, membre du club riches et/ou influents.

Compétences : Marchandage, Club de golf, Crédit, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché
Spécial : + 1 en CON et -2 en EDU.

Athlète.

Finances : Indigent
Contacts : Monde de l'athlétisme, reporters sportifs.

Compétences : Grimper, Esquiver, Sauter, Langues Etrangères, Lancer, plus une compétence au choix.
Spécial : + 1 en CON et +1 en FOR.

Acrobate.

Finances : Très Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.
Contacts : Monde de l'athlétisme, cirque et carnaval, reporters sportifs.

Compétences : Marchandage, Grimper, Esquiver, Sauter, Langues Etrangères, Lancer, plus une compétence au choix.
Spécial : + 1 en FOR et +1 en DEX ou + 2 en DEX.

Nageur/Plongeur.

Finances : Indigent.
Contacts : Monde de l'athlétisme, reporters sportifs.

Compétences : Langues Etrangères, Nager, Plongée, plus 3 compétences au choix.
Spécial : + 1 en CON. Ces athlètes peuvent nager pendant des heures avant que la fatigue ne les surprend.

Entraîneur/Manager.

Finances : Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Reporters sportif, Monde de l'athlètisme.

Compétences : Marchandage, Comptabilité, Bloquer, Esquiver, Baratin, Premiers Soins, Coup de Tête, Coup de Pied, Persuasion, Psychologie.
Spécial : + 1 en TAI.

Médecin sportif.

Finances : Ytrès pauvre à Pauvre.
Contacts : Monde de l'athlétisme.

Compétences : Baratin, Premiers Soins, Médecine, Persuasion, Pharmacologie, Psychologie
Spécial : Une nouvelle compétence est attribuée aux médecins sportifs appelés Médecine Sportive qui commence à 1D20 + 40 points de compétences.

Business

Directeur d'Entreprise.

Finances : Bourgeoisie à Riche
Contacts : Monde des affaires, vieilles connaissances de l'université, gouvernement fédéral ou local, l'industrie de communication (journaux, magazines…)

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Langue Maternelle, Baratin, Persuasion et Psychologie.
Spécial : Ajouter 20 points à la compétence Crédit.

Comptable.

Finances : Classe inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Autres comptables.

Compétences : Comptabilité, comptabilité et encore comptabilité…

Secrétaire.

Finances : Classe inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Autres employés de bureau.

Compétences : Comptabilité, Crédit, Langue Maternelle, Baratin, Persuasion et Psychologie.
Spécial : Dactylographie et Sténographie : 1D20 + 40 points de compétences pour chaque compétences, d'une utilité particulière dans certaine situation n'est-ce pas ?

Standardiste.

Finances : Classe inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Autres employés de bureau, Bien sur les standardistes peuvent écouter les conversations téléphoniques. Ils sont généralement au courant des détails les plus croustillants d'une compagnie que quiconque.

Compétences : Crédit, Langue Maternelle, Baratin, Ecouter, Persuasion, plus 3 compétences au choix.

Vendeur.

Finances : Classe inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Dépend du secteur d'activités du Vendeur.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Baratin, Persuasion et Psychologie.
Spécial : Les vendeurs sont quasi « immunisés » aux test de baratin et de persuasion.

Représentant de Commerce.

Finances : Classe inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Très peu.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Conduire une Automobile, Baratin, Navigation, Persuasion et Psychologie.
Spécial : +1 en CON. Les Représentants de Commerce sont quasi « immunisés » aux test de Baratin et de Persuasion.

Propriétaire d'une petite firme.

Finances : Classe Moyenne à Classe supérieure.
Contacts : Ceux qui sont liées directement à l'entreprise : banquiers, clients…

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Baratin, Persuasion, Psychologie plus une compétence au choix.
Spécial : + 20 points de compétences en Crédit.

Commerçant.

Finances : Classe inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Clients, police locale…

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Baratin, Persuasion et Psychologie.
Spécial : + 20 points de compétences en Crédit.

Coiffeur/Barbier.

Finances : Classe Moyenne à Classe supérieure.
Contacts : Clientèle diverse du salon.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Baratin, Persuasion, Ecouter, Ciseaux.

Standardiste

Profession : Investigateur - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

Clergé

Prêtre Catholique.

Finances : Classe inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Eglise Catholique, Congrégation locale, Leader des communautés. Les prêtres pratique la confession, et bien entendu il peuvent apprendre de nombreux secrets mais ne sont pas autorisé à les divulguer. Mais bon, après tout, ils sont libres de faire ce qu'ils veulent.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Langue Maternelle, Latin, Bibliothèque, Occultisme, 1x Langue Etrangère, Persuasion et Psychologie.
Spécial : + 20 point de compétence en Crédit.

Rabbin.

Finances : Classe inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Disciples Juifs, la communauté juive locale.

Compétences : Langue Maternelle, Crédit, Hébreu, Histoire, Bibliothèque, Occultisme, 1x Langue Etrangère, Persuasion et psychologie.
Spécial : + 30 points de compétence en Crédit

Missionnaire

Finances : Pauvre à la classe Inférieure.
Contacts : Hiérarchie Catholique, Fonctionnaires étrangers .

Compétences : Anthropologie, Marchandage, Langue Maternelle, Occultisme, 1x Langue Etrangère, Persuasion et psychologie.
Spécial : + 1 en CON.

Ainé de Diacre

Finances: Bénévole.
Contacts : Hiérarchie de l'église, paroissiens, commerce local et membres influents de la communauté.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie, plus les compétences professionnelles.
Spécial : +10 points en Crédit.

Prédicateur Ambulant.

Finances : Indigent à Très Pauvre.
Contacts : Dieu.

Compétences : Marchandage, Langue Maternelle, Baratin, Se Cacher, Persuasion, Psychologie et Discrétion.
Spécial : Les prédicateurs sont généralement à moitié fou, ce qui se traduit par une perte de 20 points de Santé Mentale lors de la création du personnage, et sont par conséquent immunisé à la folie temporaire mais perdent naturellement des points de Santé Mentale.

Marchand de Bible.

Finances : Très Pauvre à Pauvre.
Contacts : Editeurs Religieux.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Langue Maternelle, Baratin, Persuasion, Psychologie et Discrétion.
Spécial : +1 en CON.

Chef de Culte.

Finances : Classe inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Stars de Cinéma, Jet-set… .

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, , Baratin, , Persuasion, Psychologie et Discrétion.
Spécial : +1 en APP.

Marchand de Bible

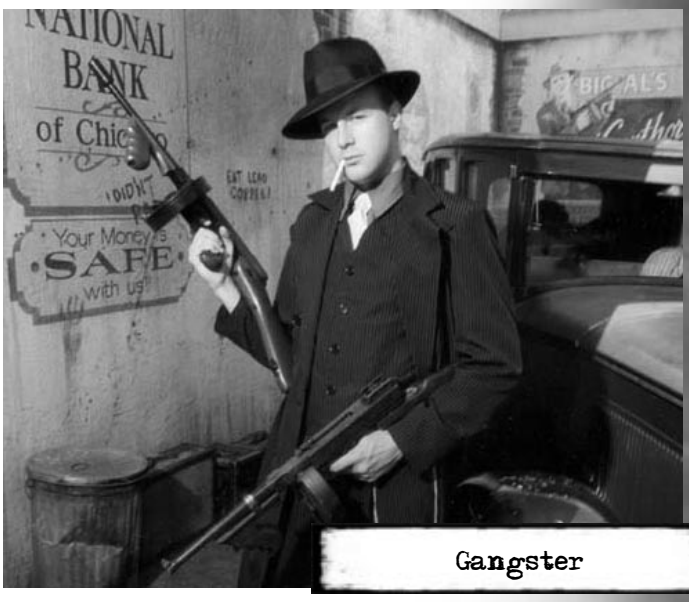
Profession : Investigateurs - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

Criminels

Gangster.

Finances : Classe Moyenne à Riche.
Contacts : Crime Organisé, La Rue, Police, Gouvernement, Politiciens, Juges, Communauté ethnique locale et pourquoi pas l'Eglise local.

Compétences : Marchandage, Crédit, , Baratin, Dissimulation, Conduire Automobile, Armes à Feu, Coup de poing, Lutte, Coup de Tête, Coup de pied, Couteau, Psychologie et Discrétion.
Spécial : -6 en EDU. La plupart des gangsters sont immunisé aux tests de Santé Mentale face à un meurtre, à la vue d'un corps ou être témoin de violence sur un être humain. Toutes les gangsters soustrait 10 + 1D6 points de Santé Mentale à leur capital de point de Santé Mentale –un résultat de la dure vie qu'ils mènent- Les gangsters ont aussi une phobie secrète choisie par le gardien et dévoilé quand l'investigateur s'attend le moins. Un américain d'origine Italienne commence avec 1D20 + 20 en Italien.



Gangster

Tueur à Gage.

Finances : Classe inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Très peu, la plupart des gens qui ne veulent qu'on en sache trop sur eux.

Compétences : Marchandage, Crédit, , Baratin, Dissimulation, Armes à Feu, Coup de poing, Lutte, Coup de Tête, Coup de pied, Couteau, Se Cacher et Discrétion.
Spécial : -6 en EDU. La plupart des gangsters sont immunisé aux tests de Santé Mentale face à un meurtre, à la vue d'un corps ou être témoin de violence sur un être humain. Tous les tueurs à gage soustraient 20+1D6 points de Santé Mentale à leur capital de point de Santé Mentale et 1D2 phobies secrètes.

Trafiquant.

Finances : Classe Inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Crime Organisé, La Rue, Police Locale, Communauté Locale Ethnique.

Compétences : Dissimulation, Conduire Automobile, Armes à Feu, Coup de poing, Lutte, Coup de Tête, Coup de pied, + une compétence aux choix pour la spécialité du traffic.
Spécial : -6 en EDU. La plupart des trafiquants sont immunisés aux tests de Santé Mentale face à un meurtre, à la vue d'un cadavre ou être témoin de violence sur un être humain. Toutes les trafiquants soustraient 10+1D6 points de Santé Mentale à leur capital de point de Santé Mentale et a une phobie secrète.

Comptable/Avocat Véreux.

Finances : Classe Moyenne à Classe Supérieure.
Contacts : Crime Organisé, Financiers et Juges.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Baratin, Langue Maternelle, Droit, Persuasion et Psychologie.
Spécial : En raison de la position élevée du Comptable ou de l'avocat, un gros emprunt d'argent n'est jamais refusé.

Usurier.

Finances : Classe Moyenne à Classe Supérieure.
Contacts : Crime Organisé, Joueurs de Casino, Police et quiconque a qui il peut prêter de l'argent.

Compétences : Marchandage, Comptabilité, Crédit, Baratin, Persuasion, Psychologie et Armes à feu.
Spécial : -2 en EDU.

Bookmaker.

Finances : Classe Moyenne à Classe Supérieure.
Contacts : Crime Organisé, Joueurs de Casino, Police et Stars Sportives.

Compétences : Marchandage, Comptabilité, Crédit, Baratin, Persuasion, Psychologie et Dissimulation.
Spécial : -2 en EDU.

Bookmaker

Prêteur sur Gages.

Finances : Classe Moyenne à Classe Supérieure.
Contacts : Criminels, Crime Organisé, Police, Fournisseur et Clients…

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Dissimuler, Crédit, Baratin, Persuasion et Psychologie.
Spécial : - 4 en EDU.

Braqueur de Banque.

Finances : Variable
Contacts : Vous et les membres de votre gang avez probablement un réseau d'amis dispersés à travers tout le pays. Les gens du coin vous aideront sûrement : à vous cacher dans une grange, brouiller la police…

Compétences : Dissimulation, Conduire Automobile, Arme à feu, Coup de poing, Lutte, Coup de tête, Coup de pied, Couteau, Serrurie.

Spécial : -6 en EDU. La plupart des braqueurs de banques sont immunisés aux tests de Santé Mentale face à un meurtre, à la vue d'un cadavre ou être témoin de violence sur un être humain. Tous les braqueurs soustraient 10+1D6 points de Santé Mentale à leur capital de point de Santé Mentale et ont une phobie secrète connu uniquement par le gardien.

Cambrioleur.

Finances : Classe Inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Prêteur sur Gages, Autres Cambrioleurs mais la plupart des cambrioleurs préfèrent la discrétion et donc ont très peu de contacts.

Compétences : Dissimulation, Grimper, Se Cacher, Sauter, Serrurie, Ecouter, Discrétion, Trouver Objet Caché.
Spécial : -4 en EDU. + 20 points en Trouver Objet Caché.

PickPocket

Finances : Classe Inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : La rue, quelques policiers de précédentes arrestations. Les Pickpockets servent souvent d'informateur à la police – Un dangereux Business.

Compétences : Dissimulation, Baratin, Se Cacher, Pickpocket, Ecouter, Discrétion, Trouver Objet Caché.
Spécial : -4 en EDU. + 2 en DEX.

Prostituée/Gigolo.

Finances : Classe Inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : La rue, quelques policiers de précédentes arrestations. Crime Organisé, Clientèle Personnelle.

Compétences : Marchandage, Dissimulation, Baratin, Se Cacher, Persuasion, Psychologie et une activité spécifique à votre profession qui fait votre renommé (Vous savez très bien de quoi il s'agit !!).
Spécial : + 1 en APP. - 2 en EDU.

Joueur.

Finances : Classe Inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Bookmaker, Crime Organisé, La rue.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Dissimulation, Baratin, Ecouter, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché.
Spécial : + 2 en POU.

Faussaire.

Finances : Classe Moyenne à Classe Supérieure.
Contacts : Criminels, Crime Organisé, Businessman.

Compétences : Armes à Feu, Art (voir Spécial), Comptabilité, Marchandage, Dissimulation, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché.
Spécial : Compétence en Art : Dessins, Gravure, Connaissances des encres, Papiers, Imprimerie…

Espion.

Finances : Classe Moyenne à Classe Supérieure.
Contacts : Généralement la seule personne à qui l'espion fait son rapport. Tout aide et lien que l'espion aurait pu avoir, restent secrets. Les contacts varient par rapport à l'objectif de l'espion, bien qu'ils soient probablement impliqué dans le gouvernement. L'Espion connaît probablement une ou deux planques en cas de fuite

Compétences : Marchandage, Déguisement, Baratin, Armes à Feu, Se Cacher, Ecouter, 1X Langue Etrangère, Persuasion, Psychologie, Discrétion, Trouver Objet Caché.
Spécial : Les Espions sont immunisé aux test de Baratin, Persuasion et Psychologie.

Contrebandiers

Finances : Classe Inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Crime Organisé, Garde-côtes, Douaniers…

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Déguisement, Baratin, Armes à Feu, Ecouter, Navigation, Ecouter, 1X Langue Etrangère, Persuasion, Psychologie, Discrétion, Trouver Objet Caché, Piloter Bateau, Piloter Avion.

Contrebandiers

Médias

Rédacteur

Finances : Classe Moyenne à Classe Supérieur.
Contacts : Média, Gouvernement Local…

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Langue Maternelle, Baratin, Persuasion, Psychologie.

Journaliste

Finances : Classe Inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Média, Gouvernement et Politicien Locaux, le monde des Finances, Le monde du Sport, Police, La Rue, Le Crime Organisé…Chaque Journaliste a une spécialité (sport, journaux à sensation…)

Compétences : Marchandage, Grimper, Dissimulation, Langue Maternelle, Baratin, Se Cacher, Sauter, Ecouter, Persuasion, Psychologie, Discrétion, Trouver Objet Caché.

Chroniqueur

Finances : Classe Inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Média, autres Chroniqueurs.

Compétences : Marchandage, Crédit, Langue Maternelle, Baratin, Ecouter, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Rédacteur Publicitaire

Finances : Classe Inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Média, journalistes et Rédacteurs.

Compétences : Marchandage, Langue Maternelle, Baratin, Sauter, Ecouter, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Correspondant Etranger

Finances : Classe Inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Média, Gouvernement Etranger, Militaires...

Compétences : Marchandage, Dissimulation, 1X Langue Etrangère, Baratin, Se Cacher, Ecouter, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché, Discrétion.
Spécial : Si le personnage a été confronté à des événements violents, il peut ainsi éviter les tests de Santé Mentale face à un meurtre, à la vue d'un cadavre ou être témoin de violence sur un être humain. Les Correspondants de Guerre profitent également de cet avantage, à la discrétion du Gardien.

Photographe de Presse

Finances : Classe Inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Média, Fabricant d'appareil photo et de pellicules…

Compétences : Marchandage, Grimper, Dissimulation, Langue Maternelle, 1X Langue Etrangère, Baratin, Se Cacher, Sauter, Ecouter, Persuasion, Psychologie, Discrétion, Trouver Objet Caché.

Animateur Radio

Finances : Classe Moyenne à Classe Supérieure.
Contacts : Média, probablement Hollywood, autres dépendent de la nature de l'émission.

Compétences : Marchandage, Langue Maternelle, Baratin, Ecouter, Persuasion, Psychologie.

Profession : Investigateurs - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

Profession Rurales

Fermier

Finances : Classe Inférieure à Classe Moyenne.
Contacts : Média, Fabricant d'appareil photo et de pellicules…

Compétences : Marchandage, Grimper, Dissimulation, Langue Maternelle, 1X Langue Etrangère, Baratin, Se Cacher, Sauter, Ecouter, Persuasion, Psychologie, Discrétion, Trouver Objet Caché.

Bûcheron.

Finances : Pauvre
Contacts : Très peu.

Compétences : Hache, Marchandage, Grimper, Coup de poing, Coup de tête, Coup de Pied, Sauter.
Spécial : +1 en FOR et +1 en CON, -2 en EDU. Bonus optionnel de +20 en Français.

Mineur.

Finances : Pauvre.
Contacts : Très peu.

Compétences : Grimper, Géologie, Sauter, Conduire un Engin Lourd, Trouver Objet Caché, Suivre une Piste.
Spécial : +1 en FOR, -1 en CON, -2 en EDU. Les mineurs peuvent avoir un bonus de 20% quand ils utilisent la compétence Trouver Objet Caché dans le noir. Ils sont également immunisé contre la claustrophobie, une agilité sans égale à ramper. Il possède également des connaissances dans le génie minier, pour creuser des galeries et dans tout l'arsenal de l'équipement minier.

Cow-boy.

Finances : Très Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.
Contacts : Banques Locales, Politiciens Locaux, Département de l'agriculture.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Conduire une Automobile, Arme de Poing, Premiers Soins, Sauter, Médecine (Vétérinaire), Histoire Naturelle, Monter à Cheval, Lasso.
Spécial : + 1 FOR et +1 en CON. Ajouter 20 points dans la compétence Crédit si votre personnage possède sa propre ferme.

Jeunes mineurs

Profession : Investigateur - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

Professions Urbaines

Ouvrier

Finances : Classe Moyenne Pauvre.
Contacts : Très peu, si il en a.

Compétences : Conduire Engin Lourd.
Spécial : +1 en CON ou FOR, -2 en EDU.

Conducteur de Bus ou de Tramway.

Finances : Classe Moyenne Pauvre.
Contacts : Citadins, Monsieur et Madame tout le monde.

Compétences : Comptabilité, Conduire une Automobile, Electricité, Mécanique, Navigation, Persuasion, Psychologie.
Spécial : -2 en EDU.

Barman

Finances: Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.
Contacts : Clientèle, peut-être crime organisé.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Coup de Poing, Gourdin, Persuasion, Psychologie.
Spécial : -2 en ÉDU.

Serveuse

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.
contacts : Clientèle, crime organisé.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Persuasion, Psychologie.
Spécial : +1 en APP, -2 en ÉDU.

Chauffeur de Taxi

Revenus : Très Pauvre à Pauvre.
Contacts : Rue, peut-être un ou plusieurs clients éminents.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Conduire Automobile, Électricité, Marchandage, Mécanique, Navigation, Persuasion, Psychologie.
Spécial : -2 en ÉDU.

Militant Syndical.

Revenus : Généralement au chômage.
Contacts : Autres dirigeants et militants syndicaux. peut-être quelques socialistes, communistes et/ou subversifs, peut-être le crime organisé.

Compétences : Anglais, Baratin, Comptabilité, Conduire Engin Lourd, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Dissimulation, Droit. Gourdin, Lutte, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Chauffeur de Taxi

Force de l'ordre

Officier de Police.

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.
Contacts : Force de l'Ordre, Population Locale, Crime Organisé.

Compétences : Matraque, Conduire Automobile, Armes à Feu, Coup de Poing, Coup de Pied, Lutte, Droit, Persuasion, Suivre une Piste.
Spécial : +1 en FOR et +1 en TAI. Ajouter 50 points à répartir dans les Armes à Feu.

Inspecteur de Police.

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.
Contacts : Force de l'Ordre, la Rue, Pompes Funèbres locales, Crime Organisé.

Compétences : Marchandage, Conduire Automobile, Criminalistique, Armes de Poing, Droit, Ecouter, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché, Suivre une Piste.
Spécial : Immunisé des Jets de SAN face à un cadavre. Egalement immunisé aux tests de Baratin et de Persuasion.

Criminaliste.

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.
Contacts : Force de l'Ordre, Laboratoire, Université.

Compétences : Chimie, Criminalistique, Droit, Médecine, Pharmacologie, Photographie, Trouver Objet Caché.
Spécial : Immunisé des Jets de SAN face à un cadavre.

Détective Privé.

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.
Contacts : Relation Criminel et Justice, Morgues, Secrétaires.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Grimper, Se Déguiser, Conduire une Automobile, Baratin, Coup de poing, Criminalistique, Lutte, Coup de Tête, Se Cacher, Sauter, Droit, Bibliothèque, Suivre une Piste.
Spécial : Immunisé des Jets de SAN face à un cadavre.

Agent Fédéral.

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Agents Fédéraux, éventuellement le crime Organisé.

Compétences : Marchandage, Conduire une Automobile, Baratin, Armes à Feu, Coup de Poing, Criminalistique, Lutte, Se Cacher, Droit, Persuasion, Dissimuler, Trouver Objet Caché, Suivre une Piste.
Spécial : Immunisé des Jets de SAN face à un cadavre.

Shérif.

Finances : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.
Contacts : Fonctionnaires Locaux, Population Locale, Criminels Locaux.

Compétences : Conduire une automobile, Armes à feu, Coup de Poing, Lutte, Coup de tête, coup de pied, Droit, Persuasion, Psychologie, Monter à Cheval, Lasso, Suivre une piste.
Spécial : Immunisé des Jets de SAN face à un cadavre. 50 points sont à répartir dans les compétences d'armes à feu.

Chasseur de Prime.

Finances : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.
Contacts : Police locale, Détenus libérés sous caution.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Grimper, conduire une automobile, Electricité, Baratin, Armes à Feu, Coup de poing, Lutte, Coup de tête, Se cacher, Sauter, Coup de pied, Droit, Persuasion, Psychologie, Ramper.
Spécial : +1 en FOR et +1 en TAI. Bien que la violence et les criminels en tout genre font partie intégrante de son travail, le chasseur de prime est tout de même soumis aux teste de santé Mentale.

Shérif

Profession : Investigateur - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

Les Professions Juridiques.

Prêteur de Caution.

Finances : Classe Moyenne à Classe Supérieure.
Contacts : Tribunaux, Police, La rue, Crime Organisé, Chasseur de Prime.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Baratin, Droit, Persuasion, Psychologie.

Avocat.

Finances : Classe Moyenne à Classe Supérieure.
Contacts : Dépend de la clientèle, de relations légales à relations obscures.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Langue Natale, Baratin, Droit, Bibliothèque, Persuasion, Psychologie.
Spécial : Les avocats ont un bonus de 20 points en Crédit.

Avocat de l'accusation (procureur).

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Milieux de la loi et de la justice, peut-être quelques contacts criminels.

Compétences : Anglais, Baratin, Bibliothèque, Crédit, Droit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.
Spécial : Les procureurs ajoutent 30 points à leur Crédit.

Juge.

Finances : Classe Moyenne à Classe Supérieure.
Contacts : Relation légale, éventuellement le crime organisé.

Compétences : Marchandage, Crédit, Langue Natale, Baratin, Droit, Bibliothèque, Persuasion, Psychologie.
Spécial : Ajouter 40 point à la compétence Crédit.

Juge

Divers.

Antiquaire.

Finances: Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Historiens locaux, antiquaires.

Compétences : Baratin, Bibliothèque. Comptabilité, Conduire Automobile, Crédit, Histoire, Marchandage, Navigation, Persuasion.
Spécial : +1 en ÉDU. Compétence Antiquités qui démarre à 1D20+20%.

Bibliothécaire.

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.
Contacts : Rares.

Compétences : Langue Maternelle, Bibliothèque, Comptabilité, Langue Étrangère, plus 3 sujets de lecture de prédilection.
Spécial : +2 en ÉDU et + 20 points en Bibliothèque.

Chemineau.

Revenus : Indigent.
Contacts : Autres chemineaux, quelques gardes des trains amicaux.

Compétences : Baratin. Discrétion, Écouter. Grimper, Histoire Naturelle, Marchandage, Persuasion, Sauter, Se Cacher, Trouver Objet Caché.

Conservateur de Musée.

Finances : Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Universités et érudits de la région. Éditeurs, sponsors du musée.

Compétences : Langue Maternelle, Bibliothèque, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion.

Croque Mort.

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Rares.

Compétences : Biologie, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.
Spécial : Étant donné la nature du travail, la vue d'un cadavre quel qu'il soit ne fait pas perdre de Santé Mentale.

Dilettante.

Finances : Pauvre à Riche.
Contacts : Variables

Compétences : Crédit et jusqu'à 6 compétences en domaines d'intérêt.

Employé du Zoo.

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.
Contacts : Département de zoologie de l'université locale.

Compétences : Biologie, Comptabilité, Histoire Naturelle, Médecine (Vétérinaire), Pharmacologie, Premiers Soins.

Flapper.

Finances : Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Variable.

Compétences : Baratin, Marchandage, Persuasion, Psychologie, plus d'éventuelles compétences professionnelles.
Spécial : +2 en APP.

Géomètre.

Finances : Pauvre à Classe Moyenne.
Contacts : Bureaux d'enregistrements des États, comtés et municipalités.

Compétences : Bibliothèque, Comptabilité, Histoire Naturelle, Marchandage, Navigation, Photographie, Trouver Objet Caché.

Jardinier/Fossoyeur.

Finances : Très Pauvre à Pauvre.
Contacts : Néant.

Compétences : Marchandage, plus jusqu'à trois domaines d'intérêt.
Spécial : +1 en FOR et en CON. Étant donné la nature du travail, la vue d'un cadavre quel qu'il soit ne fait pas perdre de Santé Mentale.

Libraire d'anciens livres.

Finances : Pauvre à Classe Moyenne.
Contacts : Bibliophiles, libraires, bibliothèques et universités, peut-être quelques riches clients.

Compétences : Anglais, Bibliothèque, Comptabilité, Conduire Automobile, Crédit, Histoire, Langue Étrangère, Marchandage, Navigation, Persuasion.
Spécial : +1 en ÉDU. Compétence Reliure/Histoire de l'Imprimerie qui démarre à 1D20+20%.

Profession : Investigateur - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

Marin Marchand.

Finances : Pauvre.
Contacts : Syndicats des gens de mer, contrebandiers.

Compétences : Anthropologie, Conduire Engin Lourd, Electricité, Grimper, Langue Étrangère, Mécanique, Sauter.
Spécial : +1 en FOR et CON et -2 en ÉDU.

Occultiste.

Finances : Indigent à Très Pauvre.
Contacts : Bibliothèques, sociétés occultes, autres occultistes.

Compétences : Anglais, Anthropologie, Bibliothèque, Histoire, Langue Étrangère, Occultisme.

Parapsychologue.

Finances : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.
Contacts : Universités, publications de parapsychologie.

Compétences : Anthropologie, Bibliothèque, Électricité, Hypnotisme, Mécanique, Occultisme, Photographie.

Pompier.

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Rares associations municipales de défense de l'environnement.

Compétences : Esquiver, Grimper, Hache, Lasso, Premiers Soins, Sauter.
Spécial : +1 en FOR et + 1 en CON. Compétence spéciale Combattre le Feu qui démarre à 1D20+20 %.

Flapper

Profession : Investigateurs - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

Le Corps Médical.

Médecin.

Finances : Classe Moyenne à Classe Supérieure.
Contacts : Patients, Hôpitaux, Pompes Funèbres, Police, Pharmaciens.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Biologie, Crédit, Premiers Soins, Langues Etrangères Latin, Bibliothèque, Médecine, Persuasion, Pharmacologie, Psychanalyse, Psychologie
Spécial : + 30 point en Crédit. En raison de la nature de leur travail, les médecins sont immunisés contre les jets de Santé Mentale à la vue de cadavre.

Infirmière.

Finances :
Contacts : Accès aux Médicaments, Registre des Malades, Patients, Hôpitaux, Médecins, Pharmaciens.

Compétences : Biologie, Crédit, Premier Soins, Médecine, Persuasion, Pharmacologie, Psychologie.
Spécial : +10 point en Crédit. Tout comme les médecins, les infirmières sont immunisées contre les jets de Santé Mentale à la vue de cadavre.

Dentiste.

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Clientèle.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Premier Soins, Bibliothèque, Médecine, Persuasion, Pharmacologie, Psychologie.
Spécial : +10 points à la compétence Crédit. Le dentiste a la possibilité de se procurer différents anesthésiques et sait s'en servir.

Chirurgien Plastique.

Finances : Classe Moyenne à Classe Moyenne Aisée
Contacts : Dans la profession médicale, Stars d'Hollywood, éventuellement des criminels.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Biologie, Crédit, Premiers Soins, Langues Etrangères Latin, Bibliothèque, Médecine, Pharmacologie, Psychologie.
Spécial : +20 en Crédit.

Pharmacien.

Finances : Classe Moyenne à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Accès à tout un stock de médicaments, Clients, Hôpital local et médecins.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Biologie, Crédit, Premiers Soins, Langue Maternelle, Langues Etrangères : Latin, Bibliothèque, Pharmacologie, Premiers Soins, Psychologie.
Spécial : +10 en Crédit.

Aide Soignant.

Finances : Pauvre.
Contacts : Appareils médicaux et d'hôpital, Médicaments, et produits chimiques.

Compétences : Biologie, Chimie, Electricité, Bibliothèque, Mécanique, Médecine, Pharmacologie, Photographie
Spécial : +10 en Crédit.

Laborantin.

Finances : Pauvre.
Contacts : Hôpital, Médicaments, Rapports de Malade.

Compétences : Electricité, Baratin, Premiers Soins, Se Cacher, Mécanique, Discrétion
Spécial : -2 en EDU.

Chrirurgien d'autopsie.

Finances : Classe Moyenne à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Équipements de laboratoire, Police et Monde Médical.

Compétences : Biologie, Crédit, Premiers Soins, Bibliothèque, Médecine, Pharmacologie, Chirurgie Criminalistique.
Spécial : Tout comme les médecins, les coroners sont immunisés contre les jets de Santé Mentale à la vue de cadavre. +20 en Crédit.

Dentiste

Profession : Investigateur - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

La Médecine de l'Esprit.

Aliéniste.

Finances : Pauvre.
Contacts : Autres Aliénistes, peut avoir rencontré Sigmund Freud, Carl Jung, ou d'autres psychanalystes européens.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Biologie, Baratin, Bibliothèque, Hypnotisme, Médecine, Langues Etrangères, Persuasion, Pharmacologie, Psychanalyse, Psychologie.
Spécial : Peut tenter d'aider ses compagnons à guérir des effets temporaires liés à une folie grâce à un jet en Psychanalyse réussi.

Psychologue.

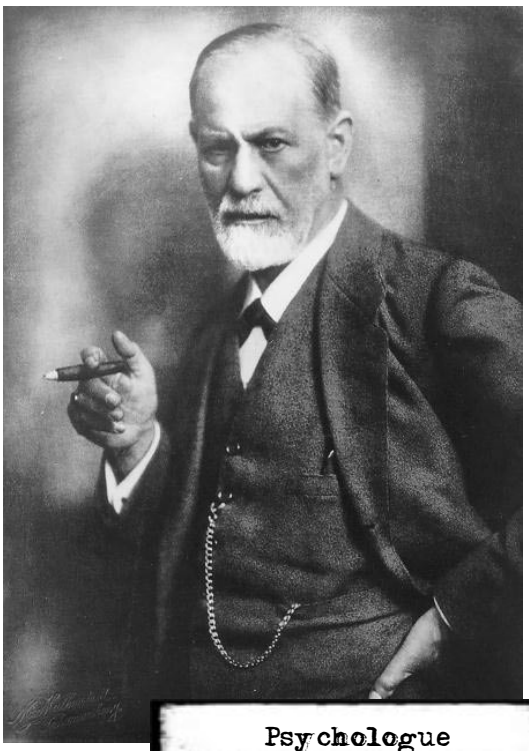
Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.
Contacts : La communauté psychologique.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Bibliothèque, Persuasion, Psychanalyse, Psychologie
Spécial : Peut tenter d'aider ses compagnons à guérir des effets temporaires liés à une folie grâce à un jet en Psychanalyse réussi.

Personnel d'asile.

Finances : Pauvre
Contacts : Accès aux dossiers médicaux ainsi qu'aux médicaments et aux fournitures médicales

Compétences : Baratin, Coup de pied, Coup de poing, Coup de tête, Discrétion, Ecouter, Gourdin, Lutte, Persuasion, Premiers Soins, Psychologie.
Spécial : +1 en FOR, + en TAI et – 2 en EDU.



Psychologue

Armée.

Officier.

Finances : Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : forces Armées, Gouvernement Fédéral.

Compétences : Armes de poing, Baratin, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Crédit, Discrétion, Esquiver, Lutte, Marchandage, Navigation, Persuasion, Psychologie, Sauter, Se Cacher.
Spécial : +1 en EDU et + 10 point en Crédit. Les anciens Combattants de la grande guerre sont immunisés contre les pertes de Santé Mentale provoqués par la vue des cadavres, blessures horribles, etc… Mais les officiers ont une phobie secrète.

Soldat/Marine.

Finances : Pauvre à Classe Moyenne.
Contacts : Forces Armées, Administration des anciens combattants.

Compétences : Baïonnette, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Couteau, Fusil, Lancer, Lutte plus d'éventuelles spécialités telles que Artillerie, Conduire Tank, Electricité, Mécanique, Médecine etc…
Spécial : -2 en EDU. +50 points de Compétences de combat ou d'armes à feu. Les anciens Combattants de la grande guerre sont immunisés contre les pertes de Santé Mentale provoqués par la vue des cadavres, blessures horribles, etc… A leur mort, le gouvernement américain leur offre une pierre tombale gratuite.

Matelot.

Finances : Pauvre à Classe Moyenne.
Contacts : Forces Armées, Administration des anciens combattants.

Compétences : Armes de poing, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, fusil, Grimper, Lutte, Nager, Navigation, Sauter, plus d'éventuelles spécialités telles que Artillerie, Conduire Tank, Electricité, Mécanique, Médecine etc…
Spécial : -2 en EDU.

Matelots

Mercenaire.

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.
Contacts : Réseaux Mercenaires, Marchands d'armes illégales, petits gouvernements, multinationales.

Compétences : Armes à Feu, Baïonnette, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Couteau, Discrétion, Garrot, Gourdin, Grimper, Lutte, Marchandage, Nager, Navigation, Sauter, Se Cacher, suivre une Piste.
Spécial : +100 points aux compétences de combat ou d'armes

Profession : Investigateur - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

Politique.

Ambassadeur.

Finances : Classe Moyenne à Classe Supérieure.
Contacts : Gouvernement, Information, Gouvernement étranger.

Compétences : Langue Maternelle, Baratin, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie, 1 Langues Etrangères.
Spécial : +1 en APP. + 30 point de Crédit.

Chef Politique.

Finances : Classe Moyenne Aisée à Riche.
Contacts : Gouvernement, Information, Finance, Gouvernement étranger, Crime Organisé.

Compétences : Langue Maternelle, Baratin, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.
Spécial : + 20 point de Crédit.

Chef Politique

Communiste/Radical.

Finances : Activités sans but lucratif.
Contacts : Artiste, autres radicaux/Communistes, écrivains et syndicats.

Compétences : Armes de poing, Baratin, Coup de pied, Coup de poing, Coup de tête, Gourdin, Langues Etrangères, Lutte, Persuasion et Psychologie.

Elu.

Finances : Classe Moyenne à Classe Supérieure.
Contacts : Gouvernement, Information, Finance, Gouvernement étranger, Crime Organisé.

Compétences : Langue Maternelle, Baratin, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.
Spécial : +1 en APP. Ajouter de +5 (maire d'un petit village) à 50 (sénateur réélu) points au crédit suivant le poste.

Profession : Investigateurs - ©2007 - Arnaud Codeville - http://thecaseofkimble.free.fr

Education.

Etudiant.

Finances : Indigent à Pauvre.
Contacts : Accès aux professeurs, laboratoires, bibliothèques et autres.

Compétences : Langue Maternelle, Bibliothèque et jusqu'à trois champs d'étude.
Spécial : +1 en ÉDU.

Professeur.

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Érudits de sa spécialité, universités et bibliothèques. Un accès aux bibliothèques, laboratoires et autres équipements qui n'est soumis à presque aucune restriction.

Compétences : Anglais, Bibliothèque, Crédit, Persuasion et jusqu'à trois champs d'étude.
Spécial : +2 en ÉDU et + 10 points en Crédit.

Chercheur.

Finances : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Autres érudits de sa spécialité, accès aux laboratoires et bibliothèques de la compagnie, peut-être financement de projets de recherche personnels.

Compétences : Anglais, Bibliothèque, Crédit et jusqu'à trois champs d'étude.
Spécial : +3 en ÉDU.

Chercheur sur le terrrain.

Finances : Classe Moyenne à Classe Moyenne Aisée.
Contacts : Autres érudits de sa spécialité, fondations qui distribuent des subventions, industrie de l'information, fonctionnaires étrangers, grosses compagnies qui financent son type de recherche, mécènes.

Compétences : Bibliothèque, Comptabilité, Crédit, Grimper, Langue Étrangère, Marchandage, Persuasion, Premiers Soins, Sauter et jusqu'à trois champs d'étude.
Spécial : +2 en ÉDU, +1 en CON et + 20 points en Crédit.