

Le Passe Partout :

Définition :

Les Passe Partout sont des adeptes de la serrurerie. Aucune porte, aucune serrure, aucun système de sécurité ne leur résiste.

La plupart des Passe Partout sont des cambrioleurs qui sévissent exclusivement dans les grandes villes et, ayant généralement tendance à visiter les maisons des gens aisés, sont activement recherchés par les forces de l'ordre.

Il existe néanmoins des Passe Partout qui exercent leurs talents de manière moins illégale notamment en s'embauchant dans le métier de serrurier.

Certains servent carrément les forces de l'ordre comme expert travaillant à reconnaître les traces que laissent les cambrioleurs ou à augmenter la sécurité d'une maison contre ce type d'attaque.

D'autres se joignent à des groupes d'aventuriers (pour tout un tas de raisons... des poursuites trop pressantes des forces de l'ordre par exemple) et leurs rendent de grands services en ouvrant portes et coffres avec une aisance déconcertante.

Bonus aux Caractéristique :

- + 20% en adresse
- + 20% en rapidité
- + 10% en sensations
- + 10% en escalader parois
- + 5% en réflexes
- + 5% en équilibre
- + 1 en Ca et + 2 en Cd

Droit à deux compétences parmi celles-ci :

Attaque double, bricolage, crocheter serrures, déguisement, survie (en ville), course à pied, déceler pièges mécaniques, fabrication pièges mécaniques.

C'est également pour cette liste de compétences que le joueur obtient les 30% en plus lors de la création.

Les Passe Partout sont souvent d'anciens artisans ou vagabonds mais si un joueur trouve une autre idée...

Equipement de base :

Une armure de cuir, deux dagues, une dague de jet, et une bourse de 10 + 1D20 écus.

Expérience et passage de niveau :

Le Passe Partout est affilié à la famille des Voleurs (niv2 4000px, niv3 4000px...). Il gagne 1 point par niveau à répartir entre le Ca et le Cd.

Remarques :

- Le Passe Partout peut être : Humain, Nain, Demi-Elfe, Huruk, Demi-Orc ou Honyss.
- Si vous prévoyez une campagne qui se passera souvent loin des villes ou que vous prévoyez pleins de dures combats, le Passe Partout est à déconseiller aux joueurs.

Par contre, si vous prévoyez des campagnes d'intrigues et de conspirations, le Passe Partout est très intéressant.

- En général, le Passe Partout étant principalement axés sur le crochetage, prévoir quelques portes fermées dans vos scénarios. Cela donne un peu plus de profondeur au personnage.

Après tout, dire que le coffre au trésor est fermé et laisser le Passe Partout le forcer amène un peu de RolePlay pour pas grand chose.