



T.L. Woolwine (district attorney)

Homme de Loi

Avocat (avocat au pénal, avocat d'affaires, avocat au civil, avocat marron), procureur, juge, notaire, avoué...

Qu'il gère les intérêts des puissants de ce monde ou bien défende les opprimés dans le labyrinthe juridique de nos sociétés modernes, qu'il exerce au pénal ou dans la sphère des affaires, l'avocat est le spécialiste du droit et de la loi. Il connaît les arcanes de la bureaucratie et fréquente, selon sa clientèle, le monde interlope de la pègre ou bien le gratin des affaires et de la bonne société. La documentation accumulée depuis ses études lui a permis d'acquérir une expérience de la jurisprudence et de trouver le bon argument dans les négociations, de bonne ou mauvaise foi, qu'il mène en permanence avec le système, les forces de l'ordre voire ses propres clients. Mais, pour garder son équilibre, c'est à lui de décider, en dernier ressort, s'il défend la Loi ou la Justice.

Profil type : Avocat

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	14
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences d'occupation

Baratin	50 %
Bibliothèque	65 %
Crédit	55 %
Interroger	50 %
Négociation	55 %
Persuasion	60 %
Sciences humaines* (droit)	70 %

Compétences d'occupation

Baratin, Bibliothèque, Bureaucratie, Contacts & Ressources, Crédit, Interroger, Langue* (Latin), Langue maternelle*, Négociation, Perspicacité, Persuasion, Sciences humaines* (Droit, Comptabilité...)

Particularités

- *Compétence* : User de logique spécieuse
- + 10 % à la compétence Crédit
- + 1 en INTelligence

Cercles d'influence

Fonctionnaires, Business ou Pègre, Forces de l'ordre

Équipement fétiche

Sa collection de livres juridiques et de jurisprudence qui lui procure + 10 % en Droit (ou sa flasque de whisky, dissimulée, pour les plus désabusés du code pénal)

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Une disparition regrettable parmi les professions de l'Appel de Cthulhu 6ème Édition est celle de l'avocat. Je m'en suis aperçu quand les joueurs à ma table ont du convertir leurs personnages d'une édition précédente il y a quelques semaines.

J'ai pondu de ce fait un petit profil maison très facilement adaptable à toutes les professions juridiques (procureur, juge, avoué...). Il suffit de modifier les cercles d'influence ainsi que la compétence particulière qui est plus spécifiquement dédiée aux bavards qu'aux chats-fourrés et autres brodancheurs (argot pour juges et notaires, faut suivre les caves...)

Toute critique constructive est évidemment la bienvenue.

Amicaludiquement, Arduin.

