

## Fureteur

Classe : **Voleur**

Race : **Petite-personne**

Force	9
Dextérité	17
Constitution	11
Intelligence	12
Sagesse	9
Charisme	13
Déplacement	9
Sauvegarde	12

TAC0

	1er niveau	2ème niveau	3ème niveau
--	------------	-------------	-------------

	20	20	19
(fronde)	17	17	16

Dégâts

1d6 (épée courte)  
1d4 (bille)

CA

8  
(armure de cuir)  
(+3 bonus Dextérité)

Points de vie

6



### Équipement de départ

Armure de cuir  
Épée courte  
Fronde et 12 billes  
Outils de voleur

### Talents de voleur

	1er niveau	2ème niveau	3ème niveau
Vol à la tire	25%	30%	35%
Crochetage	30%	35%	40%
Trouver/Désamorcer des pièges	25%	30%	35%
Déplacement silencieux	30%	35%	40%
Se cacher dans les ombres	30%	35%	40%
Grimper aux murs	50%	55%	60%

## Règles générales du Voleur

Un round = 6 secondes.

### En un round vous pouvez ...

- Vous déplacer de 9 mètres.
- Faire une attaque.
- Vous déplacer de 4,5 m et attaquer.
- Tenter une action inhabituelle.

### Comment attaquer

- Lancez un dé à 20 faces.
- Soustrayez le résultat du dé de votre TAC0.
- Si ce nombre est inférieur ou égal à la Classe d'armure du monstre, vous le touchez.

### Si l'attaque touche ...

- Lancez le dé de dégâts.
- Soustrayez le résultat du nombre de points de vie du monstre.
- Un monstre meurt lorsque ses points de vie atteignent 0 (zéro).

### Faire un jet de sauvegarde

- Lancez un dé à 20 faces.
- Si le résultat du dé est supérieur ou égal à votre score, votre jet de sauvegarde est réussi.
- Regardez la description du sort pour voir ce qu'il se passe si vous échouez.

### Points d'expérience

Votre personnage gagne des points d'expérience en vainquant les monstres et en faisant des choses intelligentes. Lorsqu'il a acquis assez d'expérience, il gagne un niveau. Chaque niveau rend votre personnage plus fort.

Points d'expérience	Niveau de personnage
Moins de 1 250	1
Jusqu'à 2 500	2
Jusqu'à 5 000	3

### À chaque niveau ...

- Ajoutez 1d6 à vos points de vie.
- Vos talents de voleur s'améliorent.

### Limitations

- Vous ne pouvez pas porter d'armure plus lourde que l'armure de cuir.

### Talents de voleur

**Vol à la tire** : Prendre quelque chose de la poche ou du sac à dos de quelqu'un.

**Crochetage** : Forcer tout type de serrure ou déverrouiller une porte bloquée.

**Trouver/Désamorcer des pièges** : Repérer et désarmer toute sorte de piège.

**Déplacement silencieux** : Marcher sans se faire entendre. Le voleur ne peut pas aller plus vite qu'à 3 m tout en restant silencieux.

**Se cacher dans les ombres** : Se rendre invisible aux yeux d'autrui. Le voleur ne peut pas bouger ou attaquer tout en restant caché.

**Grimper aux murs** : Seul le voleur peut grimper un mur sans l'aide d'une corde. Il peut s'y mouvoir à une vitesse de 3 m.

### Pour l'attaque sournoise ...

- Le monstre doit avoir une forme humanoïde (gobelin, orque, etc.).
- Vous devez attaquer par derrière.
- Vous devez surprendre l'ennemi.
- Vous devez utiliser une dague ou une épée courte.

### Lors d'une attaque sournoise ...

- Vous avez +4 au jet d'attaque.
- Vous faites le double des dégâts.