

JE SUIS UN VOLEUR *(c'est à vous cette bourse ?)*

Personnage destiné à l'infiltration, aux manœuvres un peu lâches, à l'exploration, à l'escamotage. Si l'intelligence naturelle est supérieure à 10 : peut utiliser des objets magiques. Armure max : PR3. Consulter le guide « origines et métiers » pour en savoir plus.



C'est bien plus facile de s'emparer des biens des autres que de travailler pour les obtenir. D'ailleurs, c'est aussi plus facile de survivre dans une compagnie d'aventuriers quand on ne passe pas son temps à l'avant à se prendre des flèches et à combattre les monstres. Je suis un peu fourbe, et je préfère quand ce sont les autres qui affrontent le danger. Néanmoins, il y a des moments où il faut prendre ses responsabilités... Par exemple, quand on me demande d'entrer dans un couloir suspect pour détecter les pièges. J'ai horreur de ces moments-là !

J'ai développé les compétences suivantes :

APPEL DES RENFORTS : permet de fuir un combat sans risquer d'être blessé.

CHOURAVER (AD) : donne un bonus pour toutes les épreuves de vol à la tire.

DÉPLACEMENT SILENCIEUX (AD) : donne un bonus aux épreuves de discrétion et d'infiltration.

DÉTECTION (INT) : bonus pour toutes les épreuves de détection des pièges et du danger.

SERRURIER (AD) : peut tenter de crocheter des mécanismes et serrures, sans malus à l'épreuve.



Je peux développer les compétences suivantes :

- Arnaque et carambouille (bonnes affaires chez les marchands)
- Désamorcer (un piège non magique)
- Érudition (savoir lire, écrire et compter — INT minimum 10)
- Escalader
- Fouiller dans les poubelles (trouver les meilleurs objets quand on fouille)
- Frapper lâchement (amélioration dégâts des lames courtes)
- Méfiance (découvrir si un PNJ ment)
- Ressemble à rien (être difficile à reconnaître)

