LE VOLEUR

Adapté par HARENDAL à partir des versions originales de Bob Francis et Meat Bop

Le voleur est un personnage ambigu, qui peut revêtir de nombreuses identités. Parfois considéré comme de véritables héros par le bas peuple en rapport avec leurs exploits, lorsqu'ils détroussent de riches personnes, ils sont aussi pourchassés pour leurs méfaits, jugés comme des plaies pour la société. Le voleur évolue toujours aux limites de la loi, le but étant de ne pas se faire prendre...

PROFIL DU VOLEUR

Niv	Nom	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Dégâts	Ch	Vo	Comp	Déblocage
1	Apprenti	4	3	4+	3	3	1D6+6	4	1	1D	0	3	0	5+
2	Voleur	4	3	4+	3	3	2D6+6	5	1	1D	1	3	1	4+
3	Voleur	4	4	4+	3	3	2D6+6	5	2	1D	2	4	2	4+
4	Voleur	4	4	3+	3	3	3D6+6	5	2	1D	2	4	2	4+
5	Maître	4	4	3+	3	3	3D6+6	6	2	2D	3	4	3	4+
6	Maître	4	4	3+	4	3	4D6+6	6	2	2D	3	5	3	3+
7	Maître	4	4	3+	4	3	4D6+6	6	2	2D	3	5	4	3+
8	Maître	4	5	2+	4	4	5D6+6	7	3	2D	4	5	4	3+
9	Grand Maître	4	5	2+	4	4	5D6+6	7	3	3D	4	6	5	2+
10	Grand Maître	4	5	2+	4	4	6D6+6	7	3	3D	4	6	6	2+

Armement: Le voleur peut utiliser tous les types d'épées à une main, dagues et dérivées, sauf les armes spécifiques à certaines races. Il commence avec une dague infligeant 1D6+1 blessures, et un arc infligeant 1D6+3 blessures.

Armure: Il est limité au port des armures légères et ne peut utiliser celles réservées à des classes ou races spécifiques, ni porter de bouclier.

Règles spéciales:
Vol à la tire: Le voleur a appris à survivre en utilisant sa dextérité pour vider les poches des gens. Pour réussir un vol à la tire, lancer un dé 6, suivant l'opération suivante 5 - (valeur d'initiative du voleur - valeur d'initiative de la victime) = chiffre de réussite (Ex: si un voleur de niveau 2 tente de détrousser la bourse d'un individu ayant 3 en initiative, il réussira sur 2+. Notez que plus la valeur d'initiative de la cible est élevée plus il est difficile pour le voleur de réussir). Quelque soit les résultats à obtenir, un 6 est toujours une réussite, et un 1 un échec.

Déguisement : L'art du déguisement permet au voleur de se faire passer pour ce qu'il n'est pas. A chaque fois que nécessaire lancez un dé 6, sur 5+ la supercherie est découverte.

Marché noir et camp des bandits: Le voleur connait des contacts privilégiés ou peut reconnaître des signes lui permettant de gagner un bonus de +1 pour trouver le marché noir et le camp des bandits

Compétences génériques: 4, +1 tous les 2 niveaux

Moralité: Toutes.

COMPETENCE DU VOLEUR

1 - 3

	Compétence	
1	Œil du chasseur	Permet de faire un nombre d'attaques de tir égale au nombre d'attaques du profil.
2	Maître des Ombres	Les méthodes de travail employées par le voleur ont développé ses facultés à se cacher dans les ombres. En extérieur, il peut utiliser cette compétence en se déplaçant à demi vitesse et ne sera détecté que sur 5+ (Vous pouvez donner des malus ou un bonus au test de détection en fonction du terrain traversé ou des éléments extérieurs). En donjon le test de détection est à 5+, cette compétence permet à l'assassin de pouvoir explorer une nouvelle salle. Si des monstres sont présents, ou tirés de façon aléatoire, les guerriers peuvent bénéficier d'un tour d'attaque comme s'ils bénéficiaient de la capacité "embuscade". Si le voleur attaque un adversaire, il devient visible et peut être attaqué normalement.
3	Maître du Déguisement	L'art du déguisement permet au voleur de se faire passer pour ce qu'il n'est pas. A chaque fois que nécessaire lancez un dé 6, sur 6+ la supercherie est découverte.
4	Détection et désamorçage de pièges	Lorsqu'un piège est déclenché par les guerriers et que le voleur est présent dans cette section de donjon, lancez 1D6, sur 5+ le piège est évité grâce à son intervention. Sur 4+, le voleur peut tenter de détecter les pièges avant de rentrer dans une nouvelle salle de donjon. Si un piège est détecté, il peut tenter de le désamorcer sur 5+. En cas d'échec les effets s'appliquent normalement.
5	Crochetage des serrures	Le cambriolage nécessite la maitrise du crochetage des serrures, le voleur est capable d'ouvrir les portes verrouillées sur 4+. En cas d'échec il peut retenter le tour suivant mais ne réussira que sur 5+ et une troisième tentative ne réussira que sur un 6. Le voleur ne peut utiliser de dé de chance pour l'utilisation de cette compétence.
6	Acrobate	Avec cette compétence, le voleur peut se déplacer dans toutes les directions de 6 pas. Il peut traverser des cases occupées par des monstres. S'il traverse une case occupé par un monstre, lancer 1D6, il sera bloqué sur un 6. En utilisant cette compétence, le voleur ignore les obstacles (chaises, tables...) et n'a pas de pénalité pour les franchir. De même il peut tenter de franchir une crevasse ou bondir par dessus un obstacle particulier, suivant la règle suivante: 7 - nombre de cases franchies = chiffre d'échec. Ainsi si le voleur tente de sauter 3 cases, lancer 1D6. Sur 4 + c'est un échec. Appliquer les règles des chutes.

	Compétence	
1	Identification	Le voleur a acquis une grande connaissance des descriptions des objets, si bien que lorsqu'un objet magique ou spécial est tiré, lancer 1D6, sur 5+, il peut l'identifier. Le voleur n'a le droit qu'à une seule tentative par objet.
2	Receleur	Le voleur est particulièrement compétent dans l'estimation des articles qu'il peut revendre. Pour chaque article qu'il tente de vendre lancer 1D6, sur 5+ il bénéficie de 50% supplémentaire au prix à la vente. lorsqu'il utilise cette compétence, lancer 1D6, sur le résultat de 6, le voleur est vendu aux autorités locales... Voir règles aux limites de la loi.
3	Evasion	Sur 6+ le voleur peut déjouer les attaques qui lui sont portées en se déplaçant sur une case adjacente libre; Si aucune case n'est libre cette compétence ne peut être utilisée.
4	Escalade des murs	Les intrusions par les murs des villas des riches personnes, ont développé la faculté du voleur à escalader les murs; Lorsque le voleur tente d'escalader une surface, en cas d'échec lors de sa progression, relancer 1 fois.
5	Feinte	Cette compétence donne au voleur un bonus de +1 pour se débloquer.
6	Enfant de la rue	Depuis son enfance le voleur a appris à reconnaître et à éviter toutes les situations dangereuses de la rue. Lorsqu'un événement est tiré dans une ville, le voleur peut l'éviter sur 4+.

REGLES ADDITIONNELLES POUR LE VOLEUR

AUX LIMITES DE LA LOI:
Hors la loi: Le voleur commence la partie avec 1D6 points de hors la loi
Si le voleur se compare à une artiste, il n'en est pas de même pour les représentants de la loi. L'exercice de son art peut toutefois le faire reconnaître comme un hors la loi. Lorsque le voleur échoue un vol à la tire, est découvert sous son déguisement, échoue une tentative de receler des objets, ou est pris alors qu'il tente d'exécuter un méfait, lancez1D6

	Résultat	
1	Pendez le haut et court!	Le voleur est identifié et la victime donne une description significative: le voleur gagne 1D6 + 2 points de hors la loi et est capturé par les autorités; il devra faire un séjour en prison égal a 10 fois son nombre de points de hors la loi ou payer une amende d'une valeur équivalente à son nombre de points de hors la loi X 20
2	C'est lui là-bas!	Le voleur est suivit du regard en couvrant sa fuite, il gagne 1D6 points de hors la loi. lancez un dé 6, sur 3+ le voleur est pris. Appliquez la règle au dessus
3	Je crois que c'est lui là-bas!	Le voleur est suivit du regard en couvrant sa fuite, il gagne 1D6 points de hors la loi. lancez un dé 6, sur 5+ le voleur est pris. Appliquez la règle au dessus
4	Vous ne l'avez pas vu s'échapper?	Le voleur est suivit du regard en couvrant sa fuite, il gagne 1D6 points de hors la loi. mais il n'est pas pris par les autorités!
5+	Euh! ben où est ma bourse?	Pas de problème, le voleur n'est pas impliqué

LE VOLEUR DANS LE JEU DE ROLE

Le voleur est un personnage qui vit en marge de la société, le plus souvent à ses dépends. A juste raison mal considéré par la population en général, à cause de leurs actions malfaisantes, le voleur se joint parfois à des groupes d'aventuriers.

L'aventure est pour lui l'occasion de se mettre au vert pour se faire oublier, mais c'est aussi pour lui une chance d'utiliser ses talents particuliers pour s'enrichir. Quelques rares voleurs sont connus pour avoir embrassés de nobles causes. Certains encore, se sont taillé une réputation de grand voleur, mais la plus part ne sont que des bandits, égorgeurs et autres. Le voleur apparaît généralement comme un guerrier légèrement armé. Sa capacité de déguisement lui permet aussi de prendre différentes identités afin de pouvoir assurer avec le moins de risques possibles ses vols, mais aussi éviter de se faire prendre... Car l'essentiel de ses actions tournent en ce sens. Tout le monde peut assommer un passant pour lui voler sa bourse. Pour prétendre à des sommes plus importante, mais aussi pour se démarquer des vulgaires bandits, le voleur à recourt à des talents particuliers qu'il développe le long de sa progression en expérience, et qu'il assure comme un art.