

Voleur

Nom :

Age :



Statistiques

Au début du jeu, ajoutez 6 points de statistiques.

♥ Points de vie max. ●●●○○○○○○○○

■ Force ○○○○○○○○○○○○

▲ Agilité ●●○○○○○○○○○○

● Intelligence ●○○○○○○○○○○

Statut (maladies/effets) :

Inventaire :

Boussole: Pierre(s) ♥■▲●○ :

Potion :

Charme de chance :

Parchemin de gloire :

Aiguille de renaissance :

Pièces d'or (Po) :

Expérience (xp)

Chaque niveau complété vous donne accès à une nouvelle compétence avancée.

- Niveau 0 ► ○○○○ ○○○○ ► 1 point de statistique + Frappe paralysante ou Empoisonnement
- Niveau 1 ► ○○○○ ○○○○ ○○○○ ► 1 point de statistique + Chance insolente
- Niveau 2 ► ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ► 1 point de statistique + Frappe rapide ou Frappe hémorragique
- Niveau 3 ► ○○○○ ► 1 pt de stat. ○○○○ ► 1 pt de stat. ○○○○ ► 1 pt de stat. ○○○○ ► 1 pt de stat.

Compétences spéciales

Une fois par combat, le voleur peut utiliser « Roulade » ou « Attaque sournoise »

- ✓ **Roulade :** (D20) = 2+ : Fait une roulade qui diminue les dégâts reçus de 2. L'ennemi est déstabilisé et a -1 dégât à son prochain tour
- ✓ **Attaque sournoise :** Action gratuite : Le voleur frappe son ennemi dans le dos pendant qu'un de ses compagnons l'attaque, augmentant de 1 le résultat du jet de dé et les dégâts occasionnés par ledit compagnon.

Compétences de base

Peuvent être utilisées dès le début du jeu (niveau 0).

- ✓ **Frappe précise :** (D20) + (D4) = 4+ : Inflige (D4) (+1 !) dégâts (+1 dégât par tranche de 2 points d'intelligence ●)
- ✓ **Ruse :** ● + (D20) = 4+ : Le Voleur feinte une attaque qui déconcentre l'ennemi. Le voleur voit son prochain jet de (D20) augmenté de 1 et les dégâts occasionnés par l'ennemi diminués de 1.

Compétences avancées

Obtenues en gagnant de l'expérience et des niveaux.

- Frappe paralysante :** ● + (D20) = 6+ : Frappe un point critique de l'ennemi sans causer de dégâts mais diminuant ses jets de (D20) de 1. Si l'ennemi obtient 1 lors de son tour d'action, celui-ci prend fin.
- Empoisonnement :** ▲ + (D20) = 7+ : Le Voleur effectue une attaque qui occasionne 1 dégât (+1 !) à un ennemi et qui l'empoisonne. Celui-ci perd alors 2 points de vie (3 !) à chaque tour d'action. Si l'ennemi se soigne ou est soigné, l'empoisonnement prend fin.
- Chance insolente :** (D20) = 2+ : Quand vous utilisez un charme chance, vous pouvez relancer une deuxième fois le dé (au lieu d'une en temps normal). Un 6 vous permet de conserver votre charme chance après avoir relancé le dé, peu importe le résultat de l'action.
- Frappe rapide :** ▲ + (D20) = 9+ Inflige ● + 4 (8 !) dégâts. Le Voleur peut tenter une autre frappe rapide. Relancez un (D20). (D20) = 1-3 Pas de nouvelle frappe. (D20) = 4-6 Nouvelle frappe rapide. Inflige ● + 4 (8 !) dégâts et relancez un (D20).
- Frappe hémorragique :** ▲ + (D20) = 10+ Inflige 7 (9 !) dégâts. L'ennemi perd 1 (2 !) point de vie par tour d'action. Cet effet se cumule à chaque nouvelle frappe hémorragique réussie par le Voleur sur cet ennemi. Si l'ennemi se soigne ou est soigné, l'hémorragie prend fin. Les effets de la frappe hémorragique sont cumulables avec ceux de l'empoisonnement.

Compétence de déplacement

Une utilisation par phase de déplacement.

- ✓ **Escamotage** (D20) : 1-4 Rien ne se passe
- 5 Le Voleur vole 5 pièces d'or
- 6 Le Voleur vole une potion