

# Voleur

“Les pièces durement gagnées ne signifient que dalle si elles ne sont pas bien dépensées.”

- Fabian Hale

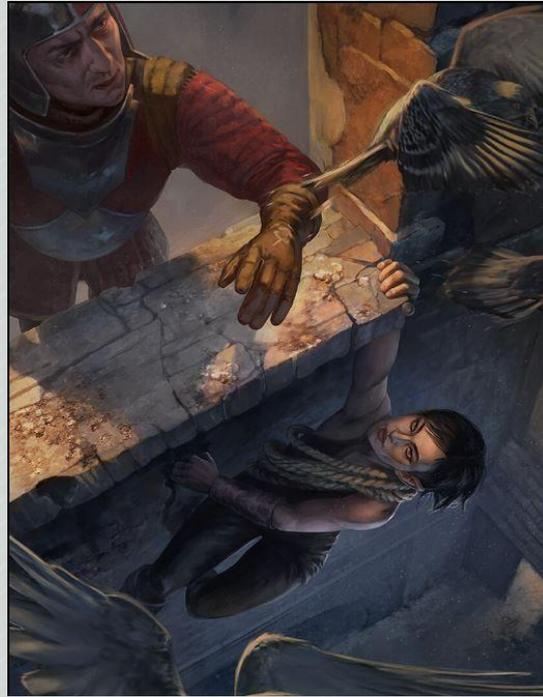
Si vous avez assez d'argent pour que des gens vous jugent “à l'aise”, ça pourrait suffire pour attirer les Voleurs. Les Voleurs sont bizarre à décrire, eh, d'un côté ils peuvent être des gars arrogants rompus au duel, comme des petits nobles et d'un autre côté, être de dangereux personnages déroband aux bonnes gens leurs biens, dans le meilleur des cas. La plupart d'entre eux sont compétents pour contorsionner leur corps et entrer dans des endroits exigus – ou en sortir ! Beaucoup d'entre eux suivent une sorte de code moral, comme “ne voler que les riches” mais d'autres sont des dégénérés sadiques qui font ça pour l'adrénaline. Laissez le vieux Rodolf vous dire ce qui peut vous arriver !

Les Créateurs sont les Voleurs qui créent et construisent de petits gadgets qu'ils utilisent pour faire diversion, ralentir et blesser leurs ennemis. Pour moi, c'est une honte d'utiliser leur créativité de manière si pervers. Eh, d'un autre côté, si c'est pas utilisé sur les honnêtes gens, ces astuces pourraient s'avérer très utiles.

Les Tire-laines sont appelés ainsi pour une bonne raison. Ce sont des gars très habiles, sachant se cacher sous votre nez, dégingolant de hauteurs absurdes et disparaissant des yeux et des épées. Eh, ça rime !

Enfin, y a les Escrimeurs. Ils sont arrogants, des duellistes de rues qui aiment les armes blanches pour une raison quelconque. Les Escrimeurs savent où toucher pour faire des plaies profondes, ou estropier leur ennemi et facilement gagner la bagarre, ne jouant selon aucune règle d'honneur. Eh, dans les temps actuels, je mentirais si je disais comprendre d'où ils viennent.

- Rodolf Kazmer



## Escapologie (Dex)

Souvent dans le mauvais endroit au mauvais moment, le Voleur a appris un truc ou deux à propos de l'évasion et de se cacher dans des endroits qui ne devraient pas contenir une personne. En utilisant **Escapologie**, le Voleur utilise son corps de manière à échapper aux liens, se faufiler dans des endroits exigus ou se cacher de manière incroyable. Le SD est fixé par le MJ mais celui-ci doit garder en tête qu'il devrait être plus simple pour un Voleur d'échapper à des menottes et des chaînes que de les briser ou de les crocheter.

## Compétence exclusive

Escapologie (Dex)

## Vigueur

0

## Atouts magiques

Aucun

## Compétences

Athlétisme (Dex)

Charisme (Emp)

Courage (Vol)

Déguisement (Tech)

Crochetage (Tech)

Adresse (Dex)

Étiquette (Int)

Furtivité (Dex)

Connaissance de la rue (Int)

Escrime OU Lames courtes (Réf)

## Équipement (choisissez en 5)

Ensemble d'alchimie

Venin noir x5

Outils d'artisan

Fisstech x5

Grappin et corde

Fauchon du chasseur

Poignard

Vêtement de voleur

Outils de voleur

Couteau de lancer x5

## Couronnes de départ

100 x 2d6

# Arbre de compétence du Voleur

## Escapologie (Dex)

Souvent dans le mauvais endroit au mauvais moment, le Voleur a appris un truc ou deux à propos de l'évasion et de se cacher dans des endroits qui ne devraient pas contenir une personne. En utilisant **Escapologie**, le Voleur utilise son corps de manière à échapper aux liens, se faufiler dans des endroits exigus ou se cacher de manière incroyable. Le SD est fixé par le MJ mais celui-ci doit garder en tête qu'il devrait être plus simple pour un Voleur d'échapper à des menottes et des chaînes que de les briser ou de les crocheter.

Le Créateur	Le Voyou	L'Esclimeur
<b>Trousse de base (Tech)</b>	<b>Subterfuge</b>	<b>Attaque précise (Réf)</b>
En débloquant cette compétence puis tous les deux rangs supplémentaires, le Voleur peut choisir 1 diagramme ou formule novice. Ces formules ne comptent pas dans la limite du maximum qu'il peut mémoriser et il gagne le bonus comme s'il possédait le diagramme/la formule en physique. En utilisant <b>Trousse de base</b> , il peut fabriquer l'ensemble des formules apprises grâce à cette compétence. Au rang 10, il peut choisir une formule de niveau compagnon plutôt que novice.	Lorsqu'il se cache sans bouger, le Voleur peut ajouter ses rangs de <b>Subterfuge</b> à ses jets de Furtivité. Après avoir passé un tour complet sans bouger, il conserve ce bonus pour le tour suivant, même s'il bouge.	Lorsqu'il utilise une arme de corps-à-corps tranchante ou perçante, le Voleur peut faire un jet d' <b>Attaque précise</b> comme une action d'attaque contre la Défense de la cible. Pour cette attaque, un 1 n'est pas considéré comme un échec critique et, comme un 10, le 9 explose comme une réussite critique.
<b>Trempe (Tech)</b>	<b>Agile (Dex)</b>	<b>Estropier (Réf)</b>
Un Voleur peut prendre 10min et faire un jet de <b>Trempe</b> contre le SD d'artisanat de l'arme pour rajouter un effet du tableau ci-dessous. Il doit utiliser des Outils d'artisan et une unité du matériau le plus cher de la fabrication de l'arme, même s'il n'a pas besoin de connaître le diagramme. Cette amélioration utilise un emplacement d'Amélioration de l'arme mais ne peut pas être appliqué sur une arme sans emplacement.	Lorsqu'un Voleur devrait subir des dégâts de chute ou d'éperonnage s'il est poussé, il peut faire un jet d' <b>Agile</b> SD 16. S'il réussit, il ne subit pas de dégâts de chute si la distance tombée/poussée est en-dessous de sa statistique de COV et seulement la moitié des dégâts si la distance est supérieure. Lorsqu'il chute et qu'il rate le jet, il ne subit quand même que la moitié des dégâts si la distance est en-dessous de sa COV. De plus, il peut augmenter sa VIT d'un montant égal au tiers de ses rangs d' <b>Agile</b> , ce qui affecte les statistiques dérivées.	Lorsqu'il utilise une arme de corps-à-corps tranchante ou perçante, il peut faire un jet d' <b>Estropier</b> comme action d'attaque avec un malus de -2 contre la Défense de la cible. S'il réussit, il inflige un critique simple au hasard (ou celui approprié s'il vise) pour une durée de 1d10 rounds. L'attaque inflige des dégâts normaux mais pas les dégâts critique. Si le jet bat la défense et doit infliger un critique, il est infligé selon les règles normales.
<b>Outils spéciaux (Tech)</b>	<b>Ombre (Dex)</b>	<b>Duelliste</b>
En débloquant cette compétence et tous les deux rangs supplémentaires, le Voleur peut choisir un outil dans le tableau ci-dessous. Il peut alors créer cet équipement avec un jet d' <b>Outils spéciaux</b> en prenant 1h et en dépensant 200 couronnes. Il crée un nombre d'outils égal ou inférieur à son jet en dépensant ses points dans le tableau. Au rang 10, il connaît l'ensemble des schémas.	Lorsqu'aucun ennemi n'a de ligne de mire, le Voleur peut faire un jet d' <b>Ombre</b> en tant qu'action contre la Vigilance de ses ennemis. S'il réussit, il peut alors se cacher sous leurs yeux, même s'il n'y aurait normalement pas d'abri pour le faire. De plus, en tant qu'action gratuite, il peut dépenser 10 END pour gagner un bonus en Furtivité et en Repositionnement égal à la moitié de ses rangs d' <b>Ombre</b> pour un nombre de rounds égal à ses rangs.	Lorsqu'il n'y a pas plus d'un seul ennemi au corps-à-corps et que le Voleur utilise une arme de corps-à-corps tranchante ou perçante, il gagne une armure naturelle sur l'ensemble des localisations égale à ses rangs de <b>Duelliste</b> . Une fois par tour, son arme peut infliger des dégâts supplémentaires égaux à la moitié de ses rangs. Il gagne également un bonus à ses actions offensives et défensives contre cette cible égal au tiers de ses rangs de <b>Duelliste</b> . Dès qu'un ennemi supplémentaire se trouve à son corps-à-corps, le Voleur perd ces bonus.

Trempe	
Nom	Effet
Cruel	L'arme inflige des bonus supplémentaires égaux à ses dégâts de FIA subis.
Solidité	Cette arme a 25% de chance de ne pas subir de dégâts de FIA lorsqu'elle devrait en subir.
Injection	L'arme peut contenir une dose de poison qui est infligée à sa cible lorsque celle-ci subit des dégâts. Comme le poison est infligé plus profondément dans sa victime, le SD de Résilience pour y résister est augmenté de 3 ou augmente la durée de l'effet de 3 rounds.

Outils spéciaux		
Outil	Effet	Coût
Poudre aveuglante	Lorsqu'il touche une cible à portée de CORx2m, la cible est aveuglée.	2
Bombe sanglante	La bombe asperge de grandes quantités de sang dans un rayon de 4m et surprend les cibles. Hors combat, la cible subit un malus de -5 en Vigilance pour 1d10 round, en combat, la cible est Stupéfaite.	4
Chausse-trappe	Quand l'outil est jeté au sol en tant qu'action, il couvre une zone de 1mx1m par unité utilisé. Plusieurs unités peuvent être jetés dans la même direction pour accroître la zone d'effet. Quiconque est dans la zone doit réussir un jet d'Athlétisme SD 16 ou diviser sa VIT par deux.	1
Poche d'éclats de verre	Une poche remplie d'éclats de verre peut être jetée à portée de CORx2m et inflige 1d6 dégâts et un malus de -3 à la VIT de sa cible (min. 1) jusqu'à ce que celui-ci prenne une action complète pour se débarrasser des débris.	2
Flèche hallucinogène	Une petite aiguille peut être jetée à une portée de CORx4m et inflige l'effet <i>Hallucinations</i> et se casse. Si le Voleur fait un jet de Furtivité qui bat la Vigilance de sa cible en Embuscade, sa cible ne remarque pas la blessure de l'aiguille.	5
Poussière de rouille	Une fiole remplie de produit accélérant la rouille peut être lancée ou appliquée sur une arme ou une armure pour fragiliser sa structure. Les effets d'Ablation sont doublés jusqu'à ce que la poussière soit nettoyée de l'équipement.	8
Bombe fumigène	Une grenade remplie de poussière de charbon peut être lancée pour obscurcir la vision sur une zone de 5mx5m pour une durée de 2d10 rounds. Tous les jets subissent un malus de -4 dans l'obscurité et la Vigilance subit un malus de -8.	6

