

Certains aventuriers en herbe se focalisent sur le maniement des armes, d'autres apprennent des mots de pouvoir magiques, mais vous n'avez besoin ni de l'un ni de l'autre. Le monde est rempli de merveilles à découvrir et à apprécier, et vos doigts sont suffisamment agiles pour vous permettre d'obtenir tout ce que vous désirez. Vous êtes adroite et rapide. Votre Dextérité commence à 12, et toutes vos autres valeurs de caractéristique à 8.

COMMENT S'EST DÉROULÉE VOTRE ENFANCE ?

1d12 QUE FAISAIENT VOS PARENTS DANS LE VILLAGE ? QUE VOUS ONT-ILS APPRIS ?

GAIN



- | | | |
|----|--|---|
| 1 | Vous êtes orpheline. La vie n'a pas été tendre avec vous. | +2 Sag, +2 Con, +1 Int |
| 2 | Votre père était un paria, à juste titre ou pas. | +2 Int, +1 Sag, +1 Con, comp : Survie |
| 3 | Vos parents étaient pêcheurs. Vous avez grandi au bord de la rivière. | +2 Dex, +1 For, +1 Sag, comp. : Pêche |
| 4 | Votre famille travaillait dans une petite ferme à l'extérieur du village. | +2 Con, +1 Sag, +1 Cha, comp. : Agriculture |
| 5 | Votre père était le forgeron local. Il vous a appris à manier le marteau et le soufflet. | +2 For, +1 Dex, +1 Cha, comp. : Forge |
| 6 | Vous avez conduit les brebis en transhumance comme votre mère avant vous. | +2 Con, +1 Dex, +1 Sag, +1 For |
| 7 | Vos parents tenaient l'auberge locale. Vous avez grandi en rencontrant de nombreux voyageurs et en écoutant leurs histoires. | +2 Cha, +1 Int, +1 Dex, +1 Sag |
| 8 | Vous avez travaillé sur le métier à tisser, coupant et tordant les fils comme les Moires. | +2 Dex, +1 Int, +1 Cha, comp. : Tissage |
| 9 | Votre mère connaissait d'anciennes légendes. Votre tête en est remplie. | +2 Int, +1 Cha, +1 Sag, comp. : Folklore |
| 10 | Votre père était chef de la milice, sévère mais juste aussi bien avec les enfants qu'avec les étrangers. | +2 For, +1 Cha, +1 Con, comp. : Athlétisme |
| 11 | Vous passiez vos journées dans les bois pour cueillir des herbes et des baies. | +2 Sag, +1 Con, +1 Dex, comp. : Herboristerie |
| 12 | Vos parents étaient des marchands du cru. Vous avez appris à négocier et à convaincre vos clients. | +2 Cha, +1 Int, +1 Dex, comp. : Marchandage |

1d8 COMMENT VOUS DISTINGUEZ-VOUS DES AUTRES ÉTANT ENFANT ?

GAIN

- | | | |
|---|---|------------------------|
| 1 | Les enfants se battent souvent. Vous n'avez jamais perdu. | +2 For, +1 Sag |
| 2 | Il n'y avait pas de jeux que vous ne pouviez pas gagner. | +2 Dex, +1 Int |
| 3 | Vous étiez la gamine la plus endurante du coin. | +2 Con, +1 Cha |
| 4 | Aucun secret ne pouvait vous échapper. | +2 Int, +1 Dex |
| 5 | Votre empathie a fait de vous une confidente appréciée. | +2 Sag, +1 Con |
| 6 | Vous n'avez jamais rencontré quelqu'un qui ne vous aimait pas. | +2 Cha, +1 For |
| 7 | Vous résolviez les problèmes des autres, sans jamais mentionner les vôtres. | +1 For, +1 Con, +1 Cha |
| 8 | La plupart des gens ont quelque chose à enseigner. Vous avez appris un peu de tout auprès des autres. | +1 Dex, +1 Int, +1 Sag |

1d8	LES AUTRES PERSONNAGES ÉTAIENT VOS MEILLEURS AMIS. QUI D'AUTRE DANS LE VILLAGE S'EST LIÉ D'AMITIÉ AVEC VOUS DANS VOTRE ENFANCE ?	GAIN
1	Travailler avec le forgeron a occupé des journées habituellement ennuyeuses.	+2 For, +1 Cha
2	Les pêcheurs vous appréciaient. Vous avez échangé nombre d'histoires avec eux.	+2 Dex, +1 Sag
3	Vous êtes allée camper avec les chasseurs.	+2 Con, +1 Int
4	Les anciens du village vous ont enseigné un vieux jeu d'échecs.	+2 Int, +1 Dex
5	Vous êtes sur le point de vous marier dans la famille du meunier.	+2 Sag, +1 For
6	Vous avez brisé le cœur de quelqu'un, ou peut-être a-t-on brisé le vôtre.	+2 Cha, +1 Con
7	La vieille veuve avait besoin d'aide pour entretenir son potager.	+1 For, +1 Int, +1 Cha
8	Le mercenaire grisonnant qui s'est installé en ville vous a appris une chose ou deux.	+1 Dex, +1 Con, +1 Sag

Vous avez côtoyé des personnes peu recommandables et vous avez finalement trouvé votre voie. Vous devenez une roublarde de niveau 1. Vous gagnez les capacités de classe Favorisé par la chance et Expertise et la compétence Furtivité. Les tables suivantes permettent de déterminer vos compétences bonus.

QUE S'EST-IL PASSÉ QUAND VOUS VOUS ÊTES MIS À VOLER ?

1d6	QUI VOUS A APPRIS À TRICHER ET À VOLER ?	GAIN
1	Un vieux pickpocket originaire d'une ville du Sud.	+3 Dex, comp. : Escamotage
2	Un habitant sournois et sans scrupules du village.	+3 Sag, comp. : Furtivité
3	Vous vous êtes formée seule, en tâtonnant et apprenant de vos erreurs.	+3 Int, comp. : Piégeage
4	Le serrurier du village.	+3 Dex, comp. : Crochetage
5	Un voyou local qui avait peu d'amis.	+3 For, comp. : Athlétisme
6	Un étranger astucieux et charmeur.	+3 Cha, comp. : Tromperie

1d6	COMMENT OBTENEZ-VOUS VOS BIENS MAL ACQUIS ?	GAIN
1	Vous travaillez peu vous-même. Vous mendiez votre subsistance auprès des autres villageois.	+2 Con, comp. : Persuasion
2	Lorsque des voyageurs venus de loin traversent le village, vous soulagez leurs sacs et bourses.	+2 Dex, comp. : Escamotage
3	Vous pouvez discrètement ouvrir n'importe quelle porte.	+2 Int, comp. : Crochetage
4	Vous charmez tous ceux que vous rencontrez.	+2 Cha, comp. : Tromperie
5	Malgré vos autres compétences, vous exercez une profession honnête.	+2 Int, une compétence d'Artisanat de votre choix
6	Vous vous débrouillez comme vous le pouvez et vous vous en sortez toujours.	+2 Con, comp. : Survie

COMME C'EST SOUVENT LE CAS, VOTRE PREMIÈRE TENTATIVE DE VOL A MAL TOURNÉ.

1d6 QU'AVEZ-VOUS FAIT QUAND VOUS VOUS ÊTES FAIT PRENDRE ? GAIN

LE PERSONNAGE DU JOUEUR À VOTRE DROITE ÉTAIT PRÉSENT À CE MOMENT-LÀ.

- | | | |
|---|---|--|
| 1 | Vous avez combattu pour votre vie. Heureusement vous vous êtes échappée. <i>L'ami à votre droite s'est battu avec vous. Il gagne +1 For.</i> | +2 For,
comp. : Athlétisme |
| 2 | Vous vous êtes cachée jusqu'à ce que les choses se tassent. <i>L'ami à votre droite s'est retrouvé impliqué et a dû disparaître lui aussi. Il gagne +1 Dex.</i> | +2 Dex,
comp. : Furtivité |
| 3 | Vous vous êtes fait rosser. Vous avez retenu la leçon. <i>L'ami à votre droite a prouvé qu'il ne vous abandonnerait jamais et a lui aussi pris quelques coups. Il gagne +1 Con.</i> | +2 Con,
comp. : Survie |
| 4 | Vous avez plaidé votre cause et êtes ressortie libre. <i>L'ami à votre droite a témoigné en votre faveur. Il gagne +1 Int.</i> | +2 Int,
comp. : Éloquence |
| 5 | Vous avez avoué et rendu le fruit de vos rapines. <i>L'ami à votre droite vous a aidée à prendre conscience de votre erreur. Il gagne +1 Sag.</i> | +2 Sag,
comp. : Folklore |
| 6 | Vous avez convaincu votre victime d'en rester là. <i>L'ami à votre droite a offert sa tournée et s'est joint à la fête. Il gagne +1 Cha.</i> | +2 Cha, comp. :
Résistance à la boisson |

1d6 QUEL A ÉTÉ VOTRE PLUS PRODIGIEUX LARÇIN ? GAIN



- | | | |
|---|--|--|
| 1 | Vous avez réussi à soulager un marchand de sa bourse bien remplie. | +2 Dex,
+6d6 pièces d'argent |
| 2 | Vous avez convaincu un vieil homme de vous léguer sa ferme. | +2 Int,
une petite ferme |
| 3 | Vous avez subtilisé une arme très spéciale à un étranger. | +2 For, une
dague très très effilée |
| 4 | Vous avez dérobé un objet à un homme étrange dans les bois. | +2 Con, un mystérieux
ruban argenté |
| 5 | Vous vous êtes introduite dans le temple du village voisin. Vous êtes repartie avec un bibelot précieux. | +2 Cha,
une idole énigmatique |
| 6 | Vous avez volé un autre voleur. | +2 Dex,
des outils de crochetage |

REMPLISSEZ VOTRE FICHE !

❖ Notez vos nom, classe et niveau.

❖ Calculez vos valeurs de caractéristique. Dans l'espace prévu à cet effet, inscrivez le modificateur correspondant en utilisant le tableau situé page suivante de ce livret.

❖ Inscrivez vos compétences, capacités de classe et équipement de départ, ainsi que tout autre objet que vous souhaitez acheter. La voleuse en devenir commence avec l'équipement suivant : plusieurs dagues, des vêtements sombres, un sac léger, 3 mètres de ficelle et 4d6 pièces d'argent.

❖ Choisissez un alignement. Votre personnage peut être Loyal, Chaotique ou Neutre. Si vous n'arrivez pas à vous décider, choisissez simplement d'être Neutre. La plupart des gens le sont.

❖ Votre bonus de base à l'attaque (BBA) dépend de votre classe. Il est de +0 pour une roublarde de niveau 1.

❖ Votre initiative est égale à votre niveau, plus votre modificateur de Dextérité, plus 2 en tant que roublard.

❖ Votre classe d'armure est égale à 10, plus votre modificateur de Dextérité, plus l'éventuel bonus de l'armure que vous portez.

❖ Vous avez 5 points de chance.

❖ Vos points de vie de départ sont de 8 plus votre modificateur de Constitution.

❖ Déterminez vos valeurs de sauvegarde (VdS) à l'aide du tableau situé page suivante.

❖ Notez les bonus à l'attaque et les dégâts de vos armes. Le bonus à l'attaque d'une arme de mêlée est égal à votre BBA auquel vous ajoutez votre modificateur de Force et les modificateurs pertinents. Utilisez le modificateur de Dextérité pour les armes à distance. Votre modificateur de Force s'ajoute également aux dégâts des armes de mêlée.

RAPPEL DES RÈGLES

LANCER LES DÉS

Tests de caractéristique : lancez un d20. Comparez le résultat à la valeur de caractéristique adéquate en prenant en compte d'éventuels bonus ou pénalités. S'il est inférieur ou égal, vous réussissez, autrement vous échouez.

Jets de sauvegarde : lancez un d20. Si le résultat est supérieur à la valeur de sauvegarde adéquate, le jet est réussi.

Jets d'attaque : lancez un d20. Ajoutez le bonus à l'attaque et comparez le résultat obtenu à la classe d'armure de votre adversaire. S'il est supérieur ou égal, vous touchez et infligez les dégâts de votre attaque.

CAPACITÉS DE CLASSE

Dés de vie : d8

Bonus à l'initiative : +2

Armure : les roublards peuvent porter n'importe quelle armure plus légère qu'une armure de plates.

Favorisé par la chance — Les roublards ont une chance insolente. Ils reçoivent 5 points de chance au lieu des 3 habituels. Cela signifie qu'ils seront toujours en mesure d'aider leurs compagnons, auront plus d'occasions de relancer les dés et survivront plus souvent s'ils tombent en dessous de 0 point de vie.

Expertise — Les roublards reçoivent deux compétences supplémentaires au niveau 1. Votre livret vous a permis de déterminer lesquelles.

Ils acquièrent ensuite une compétence supplémentaire à chaque niveau impair (3e, 5e, 7e, etc.). Au lieu de choisir une nouvelle compétence, ils peuvent en améliorer une qu'ils possèdent déjà, augmentant le bonus associé de +2 à chaque fois.

POINTS DE CHANCE

Un personnage peut dépenser 1 point de chance de la manière suivante :

Aider un compagnon : normalement, un personnage peut aider un compagnon lors d'un test de caractéristique uniquement s'il possède une compétence appropriée. En dépensant 1 point de chance, un personnage permet à un allié de bénéficier d'un bonus de +2 à sa valeur de caractéristique, même sans disposer d'une compétence utile pour la tâche à accomplir.

Seconde chance : un personnage peut dépenser 1 point de chance pour relancer n'importe quel dé durant la partie, que ce soit pour un test de caractéristique, un jet de sauvegarde ou d'attaque.

Tromper la mort : une fois qu'un personnage atteint 0 point de vie, on considère qu'il est mourant et il perd 1 point de vie supplémentaire par round jusqu'à ce qu'il décède. Un personnage dans une telle situation peut dépenser 1 point de chance pour se stabiliser à 0 point de vie et ne plus subir de dégâts. Les personnages qui le font sont à l'abri de la mort pendant 24 heures, après quoi ils perdront de nouveau des points de vie s'ils n'ont pas reçu de soins médicaux adaptés.

NIVEAU	EXPÉRIENCE	BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	VdS POISONS	VdS SOUFFLES	VdS POLYMORPHIE	VdS SORTS	VdS OBJETS MAGIQUES
1	0	+0	13	16	13	15	14
2	1 500	+1	13	16	13	15	14
3	3 000	+1	13	16	12	15	14
4	6 000	+2	13	16	12	15	14
5	12 000	+3	12	15	11	13	12
6	25 000	+3	12	15	11	13	12
7	50 000	+4	12	15	11	13	12
8	100 000	+5	12	15	11	13	12
9	200 000	+5	11	14	9	11	10
10	300 000	+6	11	14	9	11	10

CARACTÉRISTIQUE	MOD.
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3