

PJ		Nom du personnage
Classe		Alignement : Loi, Neutralité, Chaos
Titre		Niveau d'expérience

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

CHARACTER RECORD SHEET

CARACTÉRISTIQUES

FOR		Att. de mêlée / dégâts, Ouv. portes
INT		Langues, Lire/Écrire
SAG		Sauvegarde contre magie
DEX		Projectiles, CA, Initiative
CON		Points de vie
CHA		Réactions, #Suivants, Loyauté

Jet de carac.: Faire égal ou moins sur 1d20

COMBAT

PV		Points de vie
CA		Classe d'Armure
Att		Bonus d'attaque

CAPACITÉS, COMPÉTENCES, ARMES

SAUVEGARDES

MP		Mort, poison
B		Baguettes magiques
PP		Paralysie, pétrification
S		Attaques de souffle
SSB		Sorts, sceptres et bâtons magiques
±		Mod. de SAG pour sauv. contre magie

Jet de sauv. : Faire égal ou plus sur 1d20

Portrait, symbole, description

RENCONTRES

Init		Mod. de DEX pour initiative (optionnelle)
±		Mod. de CHA pour jets de réaction

EXPLORATION

EP	-sur-6	Écouter aux portes (1-sur-6 ou selon classe)
OP	-sur-6	Ouverture des portes (basé sur FOR)
PS	-sur-6	Trouver portes secrètes (1-sur-6 ou selon classe)
TP	-sur-6	Trouver pièges salle (1-sur-6 ou selon classe)

DÉPLACEMENT

Voy		Voyage : km/jour
Ex		Exploration : m/tour
Ren		Rencontres : m/round

LANGUES

Par classe; langues
suppl. si INT 13+

Lire/Écrire ☐

VOLEUR

Caractéristique requise : aucune

Caractéristique principale : DEX

Dés de vie : 1d4

Niveau maximum : 14

Armures : cuir, pas de bouclier

Armes : toutes

Langues : langue d'alignement, commun

Les voleurs sont des aventuriers qui vivent de leurs talents en matière de tromperie et discrétion. Leur panoplie de compétences uniques en fait des compagnons d'aventure très utiles. Cependant, les voleurs ne s'avèrent pas toujours dignes de confiance.

Ajustement des caractéristiques : À l'étape 3 de la création de personnage, les voleurs ne peuvent pas baisser leur score de FOR.

Attaque dans le dos

Quand il attaque par derrière un adversaire qui ne s'y attend pas, le voleur reçoit un bonus de +4 à l'attaque et double les dégâts infligés.

Combat

Pour être discrets et libres de leurs mouvements, les voleurs ne peuvent pas s'encombrer d'armures plus lourdes que le cuir, ni de boucliers. Ils manient toutes les armes.

Lecture des langues

Un voleur niveau 4 ou plus peut lire les textes non magiques de n'importe quelle langue (y compris les langues mortes et les codes simples) avec 80 % de chances de succès. Si le jet est un échec, le voleur ne peut pas tenter de lire à nouveau ce texte avant d'avoir acquis un niveau d'expérience supplémentaire.

Utilisation des parchemins

Un voleur de niveau 10 ou plus peut lancer des sorts arcaniques à partir de parchemins. Il y a 10 % de chances d'échec : le sort ne fonctionne alors pas correctement et produit un effet inattendu ou dangereux.

Compétences de voleur

Les voleurs disposent des compétences suivantes ; la chance de succès est indiquée dans le tableau page suivante.

► **Crochetage des serrures (C) :** Un personnage a besoin d'outils de voleur (voir Équipement, p. 25) pour crocheter les serrures. Le voleur ne peut tenter d'ouvrir une serrure qu'une seule fois ; en cas d'échec, il ne peut recommencer avant d'avoir acquis un niveau d'expérience supplémentaire.

► **Déplacement silencieux (DS) :** Un voleur peut tenter de se faufiler sans se faire remarquer par ses ennemis.

► **Détection ou désamorçage des pièges de trésors (DD) :** Un jet est requis pour détecter un piège présent sur un trésor, puis un autre pour le désamorcer. Une seule tentative est possible par piège.

► **Escalade de parois à pic (EP) :** Un jet est requis tous les 30 m d'escalade. Si le voleur échoue, il tombe d'une hauteur égale à la moitié de la hauteur totale et subit des dégâts de chute.

► **Perception des bruits (PB) :** Dans un environnement calme (donc, pas en combat), un voleur peut écouter aux portes ou percevoir des sons, comme l'approche d'un monstre errant.

► **Pickpocket (PP) :** Si la victime est au-delà du niveau 5, le voleur reçoit une pénalité de 5 % par niveau au-dessus du 5^e. Il existe toujours au moins 1 % de chances d'échec. Si le jet est supérieur au double de la chance de réussite, la cible remarque la tentative de vol. L'arbitre peut se servir du tableau de réaction (voir *Rencontres*, dans les *Règles de base*) pour savoir comment la victime réagit.

► **Se cacher dans les ombres (SC) :** Le voleur doit rester immobile – se déplacer ou attaquer en restant caché est impossible.

Au 9^e niveau

Un voleur peut établir un repaire qui attirera 2d6 apprentis de niveau 1. Ces apprentis serviront le personnage avec une certaine fiabilité ; cependant, si l'un d'entre eux est arrêté ou tué, le personnage ne pourra pas attirer de nouvel apprenti pour le remplacer. Un voleur prospère pourrait utiliser ces partisans pour créer une guilde de voleurs.

Progression du voleur

Niveau	XP	DV	TACO	Sauvegardes				
				MP	B	PP	S	SSB
1	0	1d4	19 [0]	13	14	13	16	15
2	1 200	2d4	19 [0]	13	14	13	16	15
3	2 400	3d4	19 [0]	13	14	13	16	15
4	4 800	4d4	19 [0]	13	14	13	16	15
5	9 600	5d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
6	20 000	6d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
7	40 000	7d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
8	80 000	8d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
9	160 000	9d4	14 [+5]	10	11	9	12	10
10	280 000	9d4+2*	14 [+5]	10	11	9	12	10
11	400 000	9d4+4*	14 [+5]	10	11	9	12	10
12	520 000	9d4+6*	14 [+5]	10	11	9	12	10
13	640 000	9d4+8*	12 [+7]	8	9	7	10	8
14	760 000	9d4+10*	12 [+7]	8	9	7	10	8

* Les modificateurs de CON ne s'appliquent plus.

MP : Mort ou Poison

B : Baguettes

PP : Paralysie ou Pétrification

S : Souffles

SSB : Sorts, Sceptres et Bâtons

Chance de succès du voleur

Niveau	C	DS	DD	EP	PB	PP	SC
1	15	20	10	87	1-2	20	10
2	20	25	15	88	1-2	25	15
3	25	30	20	89	1-3	30	20
4	30	35	25	90	1-3	35	25
5	35	40	30	91	1-3	40	30
6	45	45	40	92	1-3	45	36
7	55	55	50	93	1-4	55	45
8	65	65	60	94	1-4	65	55
9	75	75	70	95	1-4	75	65
10	85	85	80	96	1-4	85	75
11	95	95	90	97	1-5	95	85
12	96	96	95	98	1-5	105	90
13	97	98	97	99	1-5	115	95
14	99	99	99	99	1-5	125	99

Lancer les dés

Toutes les compétences sauf celle de Perception des bruits (PB) sont tirées avec un d%, un résultat inférieur ou égal au pourcentage mentionné indiquant la réussite.

Perception des bruits (PB) est testé avec 1d6. Si le jet est dans la fourchette des nombres indiqués, la tentative réussit.

Connaissance du joueur

L'arbitre doit effectuer un jet à la place du joueur lorsque ce dernier veut se cacher dans les ombres (SC) ou faire un déplacement silencieux (DS), car le voleur pense toujours que la tentative est réussie. Si le jet échoue, l'arbitre sait que le voleur a été remarqué et doit déterminer les actions des ennemis de façon adéquate.

ÉQUIPMENT

ARMES & ARMURES

OBJETS MAGIQUES

TRÉSORS

NOTES

Sorts, montures, suivants,
zones explorées, indices

PIÈCES

PP

PO

PE

PA

PC

ENCOMBREMENT (Règle optionnel)

TR

Poids des trésors & pièces

EQ

Poids des armes, armures & équip.

+

Poids total porté (max = 1 600 p.)

XP

Points expérience

Suivant

Points expérience pour niv. suivant

%

Mod. de carac. principale pour XP