

# FICHE MÉTIER : VOLEUR

Personnage destiné à l'infiltration, aux manœuvres un peu lâches, à l'exploration, à l'escamotage.

Armure naturelle max. : PR3.

Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.

## BULLETIN CÉRÉBRAL

C'est bien plus facile de s'emparer des biens des autres que de travailler pour les obtenir. D'ailleurs, il est aussi plus aisé de survivre dans une compagnie d'aventuriers quand on ne passe pas son temps à l'avant à se prendre des flèches et à combattre les monstres. Je suis un peu fourbe, et je préfère quand ce sont les autres qui affrontent le danger. Néanmoins, il y a des moments où il faut prendre ses responsabilités... Par exemple, quand on me demande d'entrer dans un couloir suspect pour détecter les pièges. J'ai horreur de ces moments-là !

## COMPÉTENCES HÉRITÉES DU MÉTIER

- APPEL DES RENFORTS : permet de fuir un combat sans risquer d'être blessé.
- CHOURAVER (AD) : bonus pour toutes les épreuves de vol à la tire.
- DÉPLACEMENT SILENCIEUX (AD) : bonus aux épreuves de discrétion et d'infiltration.
- DÉTECTER (INT) : bonus pour toutes les épreuves de détection des pièges et du danger.
- SERRURIER (AD) : peut tenter de crocheter des mécanismes et serrures, sans malus à l'épreuve.

## COMPÉTENCES DU MÉTIER À DÉBLOQUER

- ☐ Ambidextrie (utilisation simultanée de deux armes)
- ☐ Arnaque et carambouille (bonnes affaires chez les marchands)
- ☐ Compréhension de la pègre (bonus en marchandage dans l'illégalité)
- ☐ Désamorcer (un piège non magique)
- ☐ Érudition (savoir lire, écrire et compter – INT minimum 10)
- ☐ Chevaucher (monter un animal)
- ☐ Escalader
- ☐ Fouiller dans les poubelles (trouver les meilleurs objets quand on fouille)
- ☐ Frapper lâchement (amélioration dégâts des lames courtes)
- ☐ Méfiance (découvrir si un PNJ ment)
- ☐ Ressemble à rien (être difficile à reconnaître)
- ☐ Tire laine (gain d'or entre les aventures)
- ☐ Tirer correctement

