

NOM 

 FORCE  
**FOR**

FORCE	AJUST.
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> FAIBLE -1	

 INTELLIGENCE  
**INT**

INTELLIGENCE	AJUST.
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> CHOQUÉ-1	

 DEXTÉRITÉ  
**DEX**

DEXTÉRITÉ	AJUST.
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SECOUÉ -1	

 SAGESSE  
**SAG**

SAGESSE	AJUST.
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> CONFUS -1	

 CONSTITUTION  
**CON**

CONSTITUTION	AJUST.
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> MALADE -1	

 CHARISME  
**CHA**

CHARISME	AJUST.
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> MARQUÉ-1	

 ARMURE 

 DÉGÂTS 

D8

POINTS DE VIE

 MAXIMUM  
6 + CONSTITUTION

--	--

 XP 

## ALIGNEMENT

- |                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> BON       | Prendre aux riches, donner aux pauvres. |
| <input type="checkbox"/> CHAOTIQUE | Se mettre en danger pour le plaisir.    |
| <input type="checkbox"/> MAUVAIS   | Voler dès que l'occasion se présente.   |

## LIENS

Vous devez avoir au moins un lien.

---



---



---



---

## AJUSTEMENTS DE LIENS (LIEN)

<hr/>	<input type="text"/>	<hr/>	<input type="text"/>
<hr/>	<input type="text"/>	<hr/>	<input type="text"/>

## ACTIONS DE DÉPART

### PEUPLE

- Halfelin** : Ajoutez "Mouvement silencieux" à vos actions de départ.
- Nain** : Quand vous examinez un objet lancez 2d6+INT. Sur 10+ posez 3 questions. Sur 7-9, posez 1 question.  
Qui y tient particulièrement ?  
Qui l'a fabriqué ?  
Qui l'a possédé précédemment ?  
Quelle en est la qualité ?  
Quelle est sa valeur ?

- Humain** : Vous êtes un professionnel. Vous avez +1 lorsque vous étalez votre science ou que vous discernez la réalité à propos d'activités criminelles.

### EXPERTISE DES PIÈGES

- Quand vous prenez le temps d'étudier une zone dangereuse, lancez 2d6+DEX. Sur 10+ prenez 3, sur 7-9 prenez 1.  
Dépensez 1 pour poser une des questions suivantes pendant que vous vous déplacez dans cette zone :
- Y a-t-il un piège ici et si oui, comment se déclenche-t-il ?
  - Que fait ce piège quand il se déclenche ?
  - Qu'est-ce qu'il y a d'autre caché ici ?

### FICELLES DU METIER

Quand vous crochetez une serrure, faites les poches de quelqu'un ou désactivez un piège, lancez 2d6+DEX. Sur 10+ vous y parvenez sans problème. Sur 7-9, vous y parvenez mais le MJ vous laisse choisir deux options parmi **suspicion, danger ou coût**.

### ATTAQUE SOURNOISE

Quand vous attaquez un ennemi sans défense ou par surprise avec une arme de mêlée, vous pouvez choisir d'infliger vos dégâts ou de lancer lancez 2d6+DEX. Sur 10+ choisissez 2 options. Sur 7-9 choisissez-en 1 :

- Vous évitez le corps à corps avec votre adversaire.
- Vous infligez vos dégâts +1d6.
- Vous obtenez un avantage de +1 à suivre pour un allié ou vous même si vous en profitez.
- Vous réduisez son armure de 1 jusqu'à ce qu'il la répare.

### DISSIMULATION

Personne ne peut vous apercevoir tant que vous restez immobile dans l'ombre ou l'obscurité.

### PIED SÛR

Vous gardez toujours votre équilibre quelle que soit la surface sur laquelle vous vous déplacez (si vous n'êtes pas en surcharge).

# ACTIONS AVANCÉES

**Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes.**

**SIXIÈME SENS**

On ne vous prend jamais par surprise. Quand l'ennemi devrait vous prendre de vitesse, vous pouvez quand même réagir avant lui.

**PRUDENT**

Même sur un 6-, vous prenez 1 avec votre Expertise des Pièges.

**COUP BAS**

Quand vous maniez une arme dont les marqueurs sont "précis" ou "contact", votre Attaque Sournoise fait +1d6 dégâts supplémentaires.

**HABILE**

Quand vous combattez avec, dans chaque main, une arme dont le marqueur est "contact" ajoutez +1d4 dégâts.

**MAUVAISES FRÉQUENTATIONS**

Quand vous faites savoir au milieu local que vous cherchez quelque chose dont vous avez besoin, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, quelqu'un vous l'a trouvé. Sur 7-9, vous devez vous contenter de quelque chose d'approchant ou vous allez devoir rendre la pareille plus tard, au choix.

**EN FINESSE**

Vous avez +2 armure tant que vous ne portez pas d'armure ou de bouclier et que vous n'êtes pas en surcharge.

**MARCHEUR D'OMBRE**

Personne ne peut vous apercevoir lorsque vous vous déplacez lentement dans l'ombre ou l'obscurité. Vous devez néanmoins veiller à ne pas faire de bruit.

**MOUVEMENT SILENCIEUX**

Vous ne faites aucun bruit en vous déplaçant tant que vous ne portez pas d'armure métallique et que vous n'êtes pas en surcharge.

**ACROBATE**

Lorsque vous tentez une manœuvre acrobatique ou une escalade, vous défiez le danger à +1.

**DÉGUISEMENT**

Quand vous avez du temps et de quoi fabriquer un déguisement, vous pouvez prendre l'apparence de n'importe quelle créature humanoïde de vos taille et corpulence et tromper n'importe qui sur votre identité. Vos actions peuvent vous trahir, mais pas votre apparence.

**Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes.**

**COUP VICIEUX**

Remplace : Coup bas

Quand vous maniez une arme dont les marqueurs sont "précis" ou "contact", votre Attaque Sournoise fait +1d8 dégâts supplémentaires et vos autres attaques +1d4.

**TRÈS PRUDENT**

Requiert : Prudent.

Quand vous utilisez votre Expertise des Pièges et obtenez 12+, prenez 3 et quand vous passerez non loin du prochain piège, le MJ vous dira ce qu'il fait, comment il s'active, qui l'a posé et comment l'utiliser à votre avantage.

**AUDACE**

Remplace : En finesse

Vous avez +3 armure tant que vous ne portez pas d'armure ou de bouclier et que vous n'êtes pas en surcharge.

**DÉROBADE**

Quand vous défiez le danger avec 12+, vous transcendez le danger. Non seulement vous atteignez votre objectif, mais en plus le MJ vous proposera un meilleur résultat, voire un moment de pure grâce.

**BRAS FERME, CEIL VIF**

Vous pouvez tirer une salve avec n'importe quelle arme de mêlée. Une arme lancée est perdue : vous ne pouvez pas choisir de réduire vos munitions sur un 7-9.

**FUITE**

Quand vous y êtes jusqu'au cou et voulez prendre la poudre d'escampette, décrivez votre échappatoire et lancez 2d6+DEX. Sur 10+, vous disparaîsez. Sur 7-9, vous pouvez rester ou vous en aller mais, si vous partez, il vous en coûte: laissez quelque chose derrière vous ou prenez quelque chose avec vous. Le MJ vous dira quoi.

**LE CASSE DU SIÈCLE**

Quand vous prenez le temps de planifier un casse, décrivez l'objet de votre convoitise et posez ces questions au MJ. Quand vous tenez compte des réponses pour agir vous et vos alliés avez +1 à votre action.

- Qui va remarquer son absence ?

- Quelle est sa meilleure protection ?

- Qui va chercher à le récupérer ?

- Qui d'autre le veut ?

**AMBIDEXTRE**

Remplace: Habile

Quand vous combattez avec, dans chaque main, une arme dont le marqueur est "contact" ajoutez +1d8 dégâts.

*Tu vis sur le fil du rasoir. Le danger, la décharge d'adrénaline, tu ne connais que ça. C'est une drogue dont tu ne peux te défaire. Quoi de plus excitant que de risquer sa peau sur une gouttière branlante, dix mètres au dessus du vide, ou désamorcer le piège mortel qui te sépare d'une rivière de diamants. Tu as tout essayé, mais il t'en faut toujours plus. Et te voilà, en quête de danger et de fortune, avec cette bande de bourrins indécrottables. Ils n'apprendront jamais les approches silencieuses, ombre parmi les ombres, tel le félin en chasse. Ils ne comprendront pas ton art subtil, digne d'un chirurgien. Discret, minutieux, délicat... excitant ! Laisse-les foncer en beuglant et s'empaler au fond d'une trappe. Toi seul connais les ingrédients du succès. N'être jamais là où on t'attend.*

### 1. CHOISISSEZ UN NOM

Inscrivez-le à l'emplacement prévu.

### 2. CHOISISSEZ UN PEUPLE

Vous pouvez opter pour Halfelin, Nain ou Humain. Cochez la case voulue. Le peuple choisi vous donne droit à une action spéciale.

### 3. REPARTISSEZ LES SCORES

Les caractéristiques et leur ajustement (en abrégé) sont : Force (FOR), Dextérité (DEX), Constitution (CON), Intelligence (INT), Sagesse (SAG) et Charisme (CHA).

Vous allez devoir répartir les six scores suivants à ces caractéristiques: 16, 15, 13, 12, 9 et 8.

Lisez d'abord la liste des actions de votre personnage et repérez celles que vous utiliserez fréquemment. Notez ensuite la caractéristique la plus souvent sollicitée au cours de ces actions. Attribuez-lui un score de 16. Notez ensuite celle qui vous paraît un peu moins sollicitée et attribuez-lui 15. Faites de même avec les autres scores par ordre de priorité décroissant.

Inscrivez ces scores dans la première case à droite de la caractéristique.

### 4. NOTEZ LES AJUSTEMENTS

A chaque score correspond un ajustement (bonus ou malus) que vous utiliserez lorsqu'une action le requiert (par ex. +CHA). Les ajustements sont les suivants:

16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

Notez l'ajustement dans la seconde case à droite de votre caractéristique.

### 5. CALCULEZ VOS POINTS DE VIE

Votre maximum de points de vie est égal à 6 + Constitution. Inscrivez-le dans la case prévue.

### 6. CHOISISSEZ UN ALIGNEMENT

Votre alignement décrit, en quelques mots, la tendance morale de votre personnage.

Choisissez-en un et cochez la case correspondante. C'est en vous conformant à la description de votre alignement que vous gagnerez de l'expérience.

### 7. CHOISISSEZ VOTRE MATERIEL

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter. Il est égal à 9 + FOR.

Inscrivez-le à l'endroit prévu sur la fiche de matériel.

Vous débutez avec une armure de cuir (1 armure, 1 poids), des rations (5 utilisations, 1 poids), 20 Po.

Choisissez vos armes parmi:

- 2 dagues (contact, 1 poids)
- Rapière (rapproché, précis, 1 poids)

Choisissez une arme de jet parmi:

- 3 dagues de lancer (lancer, proche, 0 poids)
- Arc rudimentaire (proche, 2 poids), flèches (3 munitions, 1 poids)

Un lot au choix parmi:

- Sac d'aventurier (1 poids)
- Potion de soin

Calculez votre total de points d'armure et notez le dans la case prévue pour cela.

### 8. PRÉSENTEZ VOTRE PERSONNAGE

Une fois que tout le monde a terminé, faites un tour de table et, lorsque c'est à vous, présentez votre personnage, son aspect, sa classe et tout ce qui vous semblera pertinent. Vous pouvez indiquer son alignement ou le garder secret. Lisez vos liens à voix haute.

### 9. CHOISISSEZ VOS LIENS

Choisissez parmi les liens suivants et inscrivez-les sur votre fiche avec le nom d'un autre PJ. Vous devez avoir au moins un lien au départ. Inscrivez, en-dessous, le nom des PJ avec lesquels vous avez un ou plusieurs liens. Chaque lien avec un PJ vous octroie un ajustement de +1 à inscrire dans la case à droite du nom (3 liens = +3 LIEN).

- J'ai volé quelque chose à *Nom du PJ*.
- *Nom du PJ* couvre mes arrières.
- *Nom du PJ* connaît des détails compromettants sur moi.
- Moi et *Nom du PJ* sommes tous les deux sur un "coup".