



## La roublardise

Le vol, le crochétage, le pillage, le désamorçage et la pose des pièges nous intéressent ici.

### Le pillage de camp :

**TOUS** les objets en jeu (monnaie de jeu, potions, documents de jeu, artefacts, ingrédients d'alchimie, minerais, etc.) dans les camps de PJ doivent se trouver dans le coffre de groupe devant le camp. Le coffre sera tourné vers l'extérieur du camp et sera bien en évidence. Ce **coffre est impossible à déplacer** et le **code** de son cadenas (à trois chiffres) n'est **référéncé nulle part**. La compétence crochétage **n'aide en aucun cas** à ouvrir les coffres de groupe. Cette action permet de simuler le pilage d'un camp sans que les joueurs n'aient à fouiller réellement un campement. Le pillage d'un camp prend donc du temps et n'est pas aisé. Tout dépendra de votre dextérité à trouver le code du cadenas et de votre capacité à être discret, car vous serez relativement visible devant le camp. Seuls les objets présents dans le coffre de groupe peuvent être volés dans un camp de joueur, aucun autre vol ne sera autorisé et les joueurs doivent faire attention à mettre toutes leurs possessions de jeu dans le coffre de groupe lorsqu'ils dorment. En journée, ces possessions de jeux sont réparties entre les bourses blanches, les mains des joueurs et le coffre de groupe.

**Piller un camp** en crochétant le coffre de groupe pour en dérober les possessions **n'est pas réservé aux roublards**, tous les participants peuvent le faire et possèdent des chances égales de trouver le code.

### Le vol à l'arraché :

Cette action peut être réalisée **UNIQUEMENT** sur les **bourses blanches** prévues pour cette action. Tous les joueurs recevront une bourse blanche attachée et visible où **TOUS les objets en jeu** qu'ils transportent s'y trouvent (sauf objets volumineux) quand elles ne sont pas directement dans leurs mains ou stockés dans le coffre de groupe. Ainsi, si vous voulez dépouiller quelqu'un de ses possessions, prenez-lui sa bourse blanche.

Pour plus d'informations référez-vous aux livres des règles

En jeu, cette action peut être réalisée **uniquement** par les détenteurs du talent « vol à l'arraché », en arrachant la cordelette fine tenant la bourse (en tirant d'un coup sec) ou en coupant la cordelette avec les ciseaux fourni lors du début du jeu (ces ciseaux étant considérés comme HORS-JEU et sont les seuls autorisés en jeu).

Attention la bourse peut facilement se déchirer si vous la malmenez. Vous pouvez également dérober le contenu des bourses blanches de manière plus subtile, à vous de faire preuve d'originalité. Si vous avez perdu votre bourse blanche ou si on vous l'a volé, vous devez vous adresser au PC Orga pour en demander une nouvelle. Les joueurs doivent faire attention de ne pas endommager les costumes des autres participants en se livrant au vol à l'arraché.

## Le crochetage :

Si vous possédez un niveau de la compétence crochetage, Vous disposez d'une feuille **HORS JEU** avec l'indication du cadenas, de certains de ses numéros et de leurs places afin de vous aider dans votre entreprise. Il vous est possible de coopérer avec d'autres crocheteurs afin de mettre en commun vos indices sur la combinaison du cadenas.

Voici la description des niveaux :

**Niveau 1 :** Possède les codes de niveau 1 dans le désordre + le premier chiffre des codes de niveau 2 dans l'ordre.

**Niveau 2 :** Possède les codes de niveau 1 dans l'ordre + les codes de niveau 2 dans le désordre + le premier chiffre des codes de niveau 3 dans l'ordre.

**Niveau 3 :** Possède les codes de niveau 1 et 2 dans l'ordre + les codes de niveau 3 dans le désordre + le premier chiffre des codes de niveau 4 dans l'ordre

**Niveau 4 :** Possède les codes de niveau 1, 2 et 3 dans l'ordre + les codes de niveau 4 dans le désordre.

De cette manière, les personnages avec la compétence crochetage de différents niveaux peuvent s'entraider pour crocheter plus rapidement et facilement une serrure en mettant en commun leurs codes.

Pour plus d'informations référez-vous aux livres des règles



Sur la feuille des crocheteurs, les codes à quatre chiffres sont figurés dans cette façon :

1 2 3 4 : Les chiffres sont dans le désordre

1 2 3 4 : Les chiffres sont dans l'ordre

1 - - - : Le premier chiffre est bien placé, les suivants sont inconnus

Les cadenas en jeu sont poinçonnés sur une de leurs faces par un ensemble de 9 points, arrangés en carrés. Certains de ces points sont plus gros que d'autres, ce qui permet d'identifier le cadenas sur votre liste de codes et donc de retrouver son éventuelle combinaison dans les listes de crochétage.

### Le désamorçage :

Votre dextérité et votre finesse seront mises à rude épreuve lorsque vous devez désamorcer un piège. Les pièges sont sous formes **d'alarmes sonores** à goupilles, accrochés à des coffres, des portes ou d'autres endroits improbables. Une fois la goupille retirée, l'alarme sonne jusqu'à ce que la goupille soit replacée dans son emplacement. **Un fil tendu est** relié au piège, qui, sur un geste trop brusque ou une ouverture trop importante sans avoir désamorcé le piège, se dégoupille et active le piège. Si cette alarme sonne le piège est activé, un **FREEZE** autour du coffre est alors activé afin d'immobiliser **TOUTES les personnes** autour du coffre, puis remplacez la goupille et lisez la note collée à l'intérieur sur le couvercle du coffre et appliquez en les effets. Ouvrez donc vos coffres avec douceur et usez de tous vos outils afin de ne pas finir votre crochétage dans le Monde des Morts.

Heureusement, si vous possédez le talent « Piège » et que vous êtes assez habile, vous pourrez espérer désamorcer le piège et échapper à ses effets. Les personnages détenteurs du talent se verront remettre une paire de ciseaux spéciaux en début de jeu, qui servira à couper le fil du piège. Seul le personnage détenteur du talent « Pièges » pourra couper le fil et il ne pourra le faire qu'avec les ciseaux remis par les Orgas. S'il parvient à couper le fil du piège et que l'alarme ne retentit pas, alors personne n'aura à en subir les effets.

Pour plus d'informations référez-vous aux livres des règles

Si en revanche, un personnage capable de désamorcer des pièges ne prend pas garde et ouvre une porte ou un coffre trop brusquement et déclenche l'alarme, son talent est inefficace et les personnages subiront les effets du piège ! De même s'il tente de couper le fil mais déclenche l'alarme, alors c'est qu'il n'est pas un aussi bon roublard qu'il ne le croit, il a commis une maladresse et les personnages subissent les effets du piège !

Les possesseurs du talent « **Pièges** » au niveau 2 peuvent **placer des pièges**. Pour cela, le joueur doit être en possession d'un piège, qu'il aura acheté et fabriqué en jeu, selon un processus qu'il devra découvrir. Ensuite, le joueur doit demander à un organisateur de placer le piège à un endroit précis, il ne peut pas le placer lui-même.