

GN Chronique du Céleste — Appendice 03

Serrurerie

Table des Matières

Table des Matières	2
Introduction	3
La Serrurerie	4
Généralités.....	4
Utilisation.....	4
Crochetage.....	4
Liste des Serrures et Pièges :.....	5

Introduction

Ce livret est l'appendice des règles dédié aux pratiques plus mécaniques. Il a été rédigé pour présenter certaines compétences spécifiques plus en détail.

Cette compétences est :

- Serrurerie

Vous trouverez ici les mécaniques régissant ces compétences pour lesquelles des explications et précisions sont nécessaires.

Si les compétences en question ne vous intéressent pas, la lecture de l'appendice n'est pas une obligation : les différents effets que vous pouvez subir en jeu sont décrits dans "Appels spéciaux" du livret de règles *TdNRègles01-RèglesGénérales*. Autrement dit, la lecture de vos compétences et de ces appels vous suffira pour votre jeu.

La Serrurerie

“Pièges explosifs et fléchettes empoisonnées : accueillez les voleurs dignement !”

Publicité pour les produits de sécurité de la SCT

Généralités

La serrurerie vous permet de protéger vos biens, d’attacher solidement quelqu’un, de bloquer l’accès de votre campement, etc.

Une serrure est composée de deux éléments : une cordelette et une enveloppe sur laquelle sont inscrites les informations de la serrure : son numéro et une grille de case à cocher.

Utilisation

Pour installer une serrure, les personnages disposant de la compétence *Crochetage et Pièges* au niveau 2 doivent simplement placer la serrure avec la cordelette sur l’objet à verrouiller. Veillez à ne pas faire un nœud trop complexe, n’importe qui doit pouvoir le défaire. Il est impossible d’ouvrir la serrure sans la clef ou sans détruire la serrure au préalable.

Crochetage

Un individu disposant de la compétence *Crochetage et Pièges* au niveau 2 peut cocher les cases une à une pour déverrouiller la serrure. Les personnages niveau 4 peuvent cocher les cases ligne par ligne, ce qui leur confère une rapidité bien supérieure. Une serrure crochetée est considérée comme détruite.

Ceux qui ne peuvent pas déverrouiller les serrures peuvent les détruire en les frappant : elles doivent annoncer leurs dégâts en criant et en infliger autant que la serrure a de cases pour pouvoir la détruire. Pour chaque dégât infligé, on coche autant de cases. Il est également possible de détruire la serrure avec par exemple un sort ou une potion acide ou un effet brise (mais pas une botte secrète). Les serrures détruites doivent être barrées d’une grande croix.

Une fois la serrure détruite ou déverrouillée, vous devez ouvrir l’enveloppe et regarder à l’intérieur : il peut se trouver une carte piège. Elle portera la description du piège ainsi qu’une grille de cases à cocher.

Toute personne tentant d’ouvrir la serrure déclenchera l’éventuel piège qui s’y trouve. Seuls les Crocheteurs niveau 3 peuvent déverrouiller et détecter les pièges, en cochant une à une les cases qui y figure.

La serrure porte un numéro, permettant d’identifier les clefs qui lui sont associées. Ouvrir

une serrure avec la bonne clef permet de gagner du temps et d'éviter de déclencher les éventuels pièges.

Liste des Serrures et Pièges :

(et leur coût en matériaux)

Serrures

Simple (avec une clef)

1 Métal Forge

Complexe (avec une clef)

1 Métal forge + 2 Métaux peu communs

Amélioration simple en Complexe

1 serrure simple + 2 Métaux peu communs

Clefs supplémentaires (jusqu'à 3 clefs)

1 Métal Forge

Pièges simples

Fléchette

1 Métal commun + 1 Cuir (pour renfort)

Le Piège tirera une fléchette à l'ouverture, occasionnant 1 dégât (dégâts répartis sur les localisations au choix de la cible). Ce piège peut être installé plusieurs fois pour rajouter des fléchettes, payer le coût en temps et en matériaux pour chaque rajout.

Peinture

1 Métal commun + 1 Cuir (pour renfort) + 2 Ingrédients alchimiques

La victime sera couverte de peinture à l'ouverture. Elle devra se rendre au PC Orga pour qu'on la marque.

Pièges complexes

Fléchette empoisonnée

1 Métal commun + 1 Cuir (pour renfort) + un Poison (produit par un alchimiste)

Le Piège tirera une fléchette au torse enduite du poison choisi pour le réaliser. Noter l'effet du poison sur la fiche du piège.

Charge explosive

1 Métal commun + 1 Cuir (pour renfort) + 2 Coupons de Ressource technologique

Le piège une fois activé explosera, causant "2 Feu sur 1 mètre" (annonce créée par la victime, qui la prend évidemment aussi). Le feu déclenché peut détruire ce qui était stocké dans un éventuel

coffre (par exemple si c'est en bois ou un livre).

Piège maître (niv4 seulement)

1 Métal commun + 1 Cuir (pour renfort)

Ce dispositif se rajoute à n'importe quel piège. Il consiste à installer une sorte de leurre, un faux piège par dessus le vrai, pour tromper lors du désamorçage. Les crocheteurs de Niv3 ne pourront l'éviter, seuls ceux de Niv4 savent détecter la supercherie.