

## Le nécessaire du voleur

Dans la plupart des jeux de rôle, le voleur se contente d'indiquer sur sa liste d'équipement : « Outils de voleur ». Ce qui lui permet de : désamorcer des pièges (j'utilise mes outils de voleur), d'ouvrir des portes (j'utilise mes outils de voleur), d'escalader des murs (j'utilise mes outils de voleur). Sans être adepte du réalisme à tout prix, il peut être intéressant de détailler un peu ces fameux outils. Cette première page est une check-list de ce dont vous aurez besoin en fonction de vos discrètes activités ; la seconde page revenant en détail sur la plupart des objets.

### La tenue de travail :

- Bottes solides, mais souples
- Ceinture avec compartiments
- Foulard, masque
- Gants
- Pantalon noir
- Veste noire ample avec plein de poches

### LA CHECK- LIST

### Pour s'occuper des résidents :

- Boule de verre avec du gaz soporifique
- Caltrops et billes d'acier
- Poivre
- Poison

### Pour grimper :

- Corde
- Grappin
- Griffes d'escalade
- Poignards d'escalade

### Pour ouvrir, détecter et désarmer :

- Cornet acoustique
- Cric
- Flacon d'acide
- Gantelet d'acier
- Huile
- Lanterne sourde
- Long bâton
- Miroir
- Outils de crochetage
- Pince-monseigneur
- Souris
- Recueil des 1001 phrases pour ouvrir les portes magiques

### Pour se débarrasser des importuns :

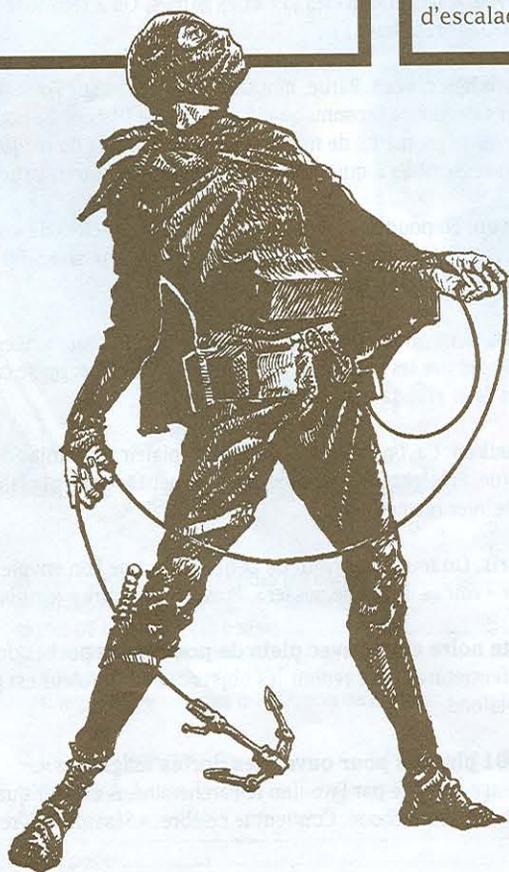
- Arbalète
- Poignard, dague
- Sarbacane
- Shuriken

### Pour les fans de James Bond :

- Bottes à talons creux pour planquer les petits objets de valeur
- Cire pour prendre les empreintes des serrures
- Épingle dans les cheveux
- Harnais pour rester suspendu sous des combles ou une toiture
- Lime cousue dans la couture du pantalon
- Manteau réversible
- Mini balai pour effacer les traces
- Poches discrètes cousues un peu partout dans le costume
- Postiches divers
- Semelles « grands pieds » pour laisser des traces ne correspondant pas aux vôtres (marche aussi pour les petits, existe en modèles non humains)

### Un conseil

Afin de répartir votre équipement, pourquoi ne pas utiliser l'accessoire de jeu proposé dans Casus n°97 (silhouette de personnage), qui vous permettra d'indiquer où vous rangez chaque outil.



Tous les objets ne sont pas décrits en détail ici. Nous vous donnons néanmoins quelques conseils qui vous sembleront peut-être relever du sens commun. Mais il vaut mieux parfois préciser les choses plutôt que d'oublier un détail qui pourrait coûter la vie à votre personnage.

**Arbalète.** Choisissez le plus petit modèle. Et le plus léger. L'intérêt est de pouvoir tirer plus loin et avec moins d'encombrement qu'un arc. Très utile : la fonction lance-grappin.

**Bottes solides, mais souples.** Non seulement elles sont plus discrètes, mais essayez donc de grimper avec des bottes de cheval.

**Boule de verre contenant du gaz soporifique.** Ou du gaz asphyxiant en fonction de ce que permet votre univers de jeu.

**Caltrops et billes d'acier.** Les caltrops sont des piques à quatre pointes, que l'on répand sur le sol. Efficaces contre les pneus de voiture, ils embarrassent également les poursuivants à pied peu agiles et les chevaux. Les billes sont efficaces en grande quantité.

**Ceinture avec compartiments.** Pratique quand on est dans le noir, pour retrouver tel ou tel outil. Ne mettez qu'un seul type d'objet par compartiment.

**Cire pour prendre les empreintes des serrures.** Il vous faudra un atelier de serrurerie pour pouvoir ensuite fabriquer les clés.

**Corde.** On la préférera en soie légère, résistante et longue. Néanmoins, la technologie locale n'en est pas toujours à ce stade. N'oubliez donc pas qu'une corde en chanvre est vraiment lourde et encombrante. Une deuxième corde est souvent indispensable car on laisse la première en place pour pouvoir repartir, ou tout simplement pour doubler la longueur totale.

**Cornet acoustique.** Soit pour écouter ce qui se passe de l'autre côté d'une porte avant d'entrer. Ou pour ouvrir un coffre à combinaison.

**Cric.** Quand la serrure résiste, on peut parfois dégondrer la porte. Plutôt pour le travail en équipe.

**Épingle dans les cheveux.** On ne sait jamais. Vous pouvez être capturé et mis aux fers. Avec un peu de dextérité et beaucoup de talent, vous pourrez ouvrir vos menottes. (Les femmes ont un bonus à cet exercice.)

**Flacon d'acide.** Pour affaiblir ou détruire une serrure fragile.

**Foulard, masque.** Se noircir le visage est plus pratique sur le moment, mais en cas de fuite il vaut mieux avoir un accessoire facile à enlever. Choisissez quelque chose qui ne gêne pas la vue.

**Gantelet d'acier.** Quand on met la main là où ça risque de faire mal (désamorcer les pièges à loup, etc.).

**Grappin.** Là aussi, le grappin standard est encombrant. Il existe des modèles plus petits, mais peu évidents à utiliser, ou alors des modèles qui se déplient, qui ont l'avantage de l'encombrement réduit, et d'avoir une bonne faculté d'accrochage.

**Griffes d'escalade.** Pour spécialistes seulement. On risque vite l'accrochage bête en voulant chercher un objet dans un sac ou une poche. Font aussi office d'armes improvisées.

**Huile.** Ne sert pas qu'à éclairer, mais aussi à graisser les gonds pour plus de discrétion (une bonne porte n'est pas seulement défoncée, elle peut aussi être ouverte!).

**Lanterne sourde.** Indispensable pour éclairer devant soi, même si on a l'infravision.

**Long bâton.** Pour tester de loin, sonder, taper sur les dalles, etc.

**Manteau réversible.** Pour suivre quelqu'un qui change de quartier. Ce manteau est taillé dans un tissu riche d'un côté et tout rapiécé de l'autre.

**Miroir.** Pour voir dans les angles sans s'avancer. Peut se fixer au bout d'un bâton.

**Outils de crochetage.** Collection de fausses clés, de piques, de crochets. Ensemble allant d'un simple trombone (si vous êtes Mac Gyver) à une petite mallette.

**Pantalon noir.** Toute votre tenue doit être sombre et discrète. Mais ne sombrez pas dans le syndrome du ninja de la mort qui tue. Il est très difficile, quand on vient de faire un coup, de se réfugier dans une auberge accueillante quand on est vêtu de manière trop évidente.

**Pince-monseigneur.** Pour forcer les ouvertures récalcitrantes.

**Poignards d'escalade.** Utiles pour progresser le long des murs à base de blocs ou de pierre, afin d'avoir de meilleurs appuis. Les lames ont intérêt à être vraiment robustes et épaisses. Ces poignards font donc de piètres armes, mais s'il ne vous reste qu'eux, pourquoi pas ?

**Poivre.** A lancer dans les yeux des gardes. Ou à répandre contre les chiens renifleurs.

**Postiches divers.** Barbe, moustache, bandeau sur l'œil. Pour ne pas être reconnu quand on fait une filature ou pour prendre des renseignements de manière discrète. Utiliser du maquillage pour ressembler à quelqu'un d'autre est déjà un tout autre métier.

**Poison.** En poudre ou liquide, destiné aux boulettes de viande que l'on jettera aux chiens de garde. Une version somnifère est prévue pour les amis des animaux.

**Sarbacane.** Silencieuse et discrète, prévoir des substances diverses pour enduire les dards. Certains disent aussi avoir pu se cacher sous l'eau grâce à cette arme.

**Shuriken.** Ça, on l'a rajouté pour faire plaisir aux ninjas de la mort qui tue. Préférez une bonne dague. On peut toujours la lancer aussi, en dernier recours.

**Souris.** Ou tout être vivant de petite taille, que l'on envoie devant pour « voir ce qui va se passer ». Prévoir plusieurs exemplaires...

**Veste noire ample avec plein de poches.** Les poches doivent avoir des fermetures pour retenir les objets quand le voleur est pendu au plafond.

« 1001 phrases pour ouvrir les portes magiques ».

Ouvrage compilé par Fwouinn le Parcheminé. À utiliser quand les autres méthodes ont échoué. Contient le célèbre : « Sésame, ouvre-toi ! »