

# Annexe E : Système monétaire

Chaque joueur est doté de 10 pièces chacun. Ces pièces permettent de :

- Acheter un indice (s'il y en a encore<sup>1</sup>)
- Acheter une boisson du *Menu*
- Servir de monnaie d'échange entre joueurs

## 1. Capacité de classe

Chaque joueur peut composer avec l'aide d'une *capacité de classe* :

- **Roublard** : 1 fois par heure, capacité de voler un objet (cf. objets disponibles) à un autre personnage.

Le roublard indique à un organisateur qui il souhaite voler et quoi : une pièce ou un objet. Il lance un dé 8. Pour réussir un vol de pièce, le résultat doit être  $> 4$ . Pour réussir un vol d'objet, le résultat doit être  $> 5$ .

En cas de réussite, un organisateur convoque la victime afin de lui soutirer l'objet volé<sup>2</sup>, pour le donner au roublard en toute discrétion<sup>3</sup>.

En cas d'échec, l'organisateur notifie la tentative de vol à la victime, et le voleur doit se racheter en cédant une pièce ou un objet en sa possession à la victime (deux pièce si le voleur n'a pas d'objet alors qu'il souhaitait en voler un).

- **Guerrier et Paladin** : Une fois dans la partie, peut défier un autre joueur avec son consentement. Les gains sont constitués d'objets et de pièces entre les deux joueurs.

Le défi se déroule avec un lancer de dé 8 :

- Contre un joueur d'une autre classe : le résultat du lancer du guerrier +1
- Contre un autre guerrier : pas d'avantage

Le plus gros score gagne le défi.

Les autres joueurs peuvent parier sur la victoire de l'un ou de l'autre avec des pièces<sup>4</sup>.

- Cas particulier des deux membres du *guet* : comme ils ont autre chose à faire que de se lancer des défis pendant leur enquête, leur capacité est remplacée par une fouille

---

<sup>1</sup> Les organisateurs gèrent la distribution d'indices en tenant la comptabilité des joueurs (normalement 8 indices par joueurs maximum)

<sup>2</sup> Si la victime a plusieurs objets, choisir aléatoirement (lancé de dés)

<sup>3</sup> Il peut par exemple placer l'objet dans une cache connue du roublard

<sup>4</sup> Gains répartis équitablement entre gagnants, reste distribué aléatoirement (lancer de dés) entre vainqueurs

complète de deux joueurs par enquêteur durant toute la partie. Cette fouille dévoile à l'enquêteur l'entièreté des objets en possession du joueur.

- **Druide et rôdeur :** 1 fois par heure, ils peuvent choisir sur quel personnage ils souhaitent obtenir un indice
- **Barde :** 1 fois par heure, une bonne chanson ou une belle histoire lui rapportera une pièce.