

Le petit Guide de l'escroc bien éveillé :

Et ainsi, après de multiples épreuves, morts et accidents, le héros se retrouva sans le sou...

Seul, les bourses vides (...), il se tourna vers les villages en criant :

"Hého les PNJs, va falloir casquer maintenant!!"

Et ainsi l'or revint...et quelques autres choses aussi...des gardes, des meurtres, des poursuites, des mise à mort....

Petits vols entre amis
Les archives du lézard-garou
Volume deux

Voici un petit guide afin de présenter un peu plus en détail cette fantastique activité dans le jeu qui consiste à faire en sorte de se remplir les poches d'or, en le volant directement ou en empruntant tout un tas d'objets dans le monde, voir carrément sur les PNJs.

Si vous désirez découvrir tout par vous-même, ne vous spolez pas et **NE LISEZ PAS** ce guide!!!

Par contre si vous êtes curieux sur cet aspect du jeu, ou à la recherche d'informations ou de "trucs", n'hésitez pas!

Quelques informations en vrac :

La première question que l'on peut se poser est : "**est-ce que tout ça vaut le coup?**".

La réponse est oui sans ambiguïté, mais cela demande un léger investissement en temps car si être rentable est rapide, cela demande quand même du temps de voler assez d'objets pour que ça vaille vraiment le coup.

Quand vous serez un peu plus à l'aise, une bonne tournée en Orsinium par exemple vous rapportera facilement entre **5 et 7000 po pour grosso modo une heure de votre temps.**

Par contre ce n'est pas sans risques, car pris sur le fait, vous pouvez vous faire attraper par les gardes et tout perdre voir finir mort et enterré si vous fuyez. De plus si vous êtes un tueur de PNJs sans pitié, tout les gardes tenteront de vous tuer à vue, soyez prévenus!

Un petit mot sur les primes, les gardes et les havre de paix pour voleurs :

"Vous débutez...plus silencieux qu'un Khajit évoluant dans l'ombre, vous faites les poches

des gens tranquillement quand soudain, un cri! Madame vous a vu faire les poches à son mari! Une prime apparaît en bas de l'écran. Voilà, vous êtes "taggé" et à présent les gardes sont autant à éviter qu'un nordique bourré à poil dans une taverne."

Plus grave, vous avez tué par mégarde (ou pas je m'en fous vous faites ce que vous voulez) un PNJ et là tout le monde veut votre peau!

Sachez que vous pouvez désactiver la possibilité de taper les PNJs dans les options!! Mais vous êtes un Badass, rien ne vous arrête, encore moins les gardes...quoique...

Voici pour les plusieurs cas de figure ce qu'il en est en jeu:

- Votre prime diminue avec le temps, jusqu'à disparaître totalement.
- Si vous continuez à vous faire avoir, la prime augmentera.
- La prime diminue quand vous êtes hors-ligne.

- Si l'épée dans le cercle de prime est blanche, vous risquez une amende et la saisie des biens volés.
- Si l'épée est rouge, les garde vont chercher à vous tuer à vue.

- Tuer un pnj d'UN SEUL COUP sans être vu n'ajoute pas de prime.
- Se faire prendre en plein vol dans une maison n'est pas trop grave, les gardes ne viennent pas vous arrêter DEDANS.
- Tenter de tuer un Pnj et rater le "one-shot" ajoute une prime et une épée rouge.

- Avec le temps, les petits segments du cercle de prime se vident, si l'épée est rouge et que vous attendez le segment suivant sans faire d'autres bêtises, l'épée passera blanche et les gardes ne vous tueront plus à vue (mais chercheront toujours à vous arrêter).
- Si un garde vous tue, toute la prime disparaît (**vous la payez quand même !**), et tout vos objets volés aussi! Votre matériel est endommagé comme toute mort PvE.

- Les segments en rouge diminuent beaucoup plus vite que les segments blancs, et la prime diminue d'environ 20 Po toutes les 3 minutes.
- Si votre personnage lève les mains en l'air, un garde l'a appréhendé! Par contre, en raison d'un bug, il est possible d'essayer de "fuir" la conversation en courant dès que possible. Si vous le faites 2-3 fois vous échapperez au garde. Par contre entre chaque tentative votre personnage relèvera les mains en l'air en s'arrêtant.



"Patatra, vous avez glissé sur une marche et un garde vous menotte et vous laisse un choix...cornélien..."

[Payer] Voilà 71 or et tous mes objets volés. Veuillez annuler ma prime.

[Fuir dans 13 secondes] Je refuse de payer la prime.

Vous avez deux options : **Payez ou fuir.**

Si vous payez, en plus de l'or de l'amende vous perdrez TOUT les objets dit "volés".

Si vous fuyez, alors là vous passez en mode "tué à vue" et devez essayer de fuir le combat. Tout les gardes tenteront de vous tuer!

De plus une forte prime s'ajoute à celle déjà existante.

Attention les gardes "grap" en arrière et tapent très fort. Si vous réussissez à quitter leur zone d'aggro, ils vous laisseront tranquille.

Pour en finir, vous pouvez vous mettre "au vert" et attendre que la prime disparaisse, ou la payer à un garde (si vous n'avez pas grand chose sur vous), ou aller dans une zone de hors-la-loi pour faire le point.

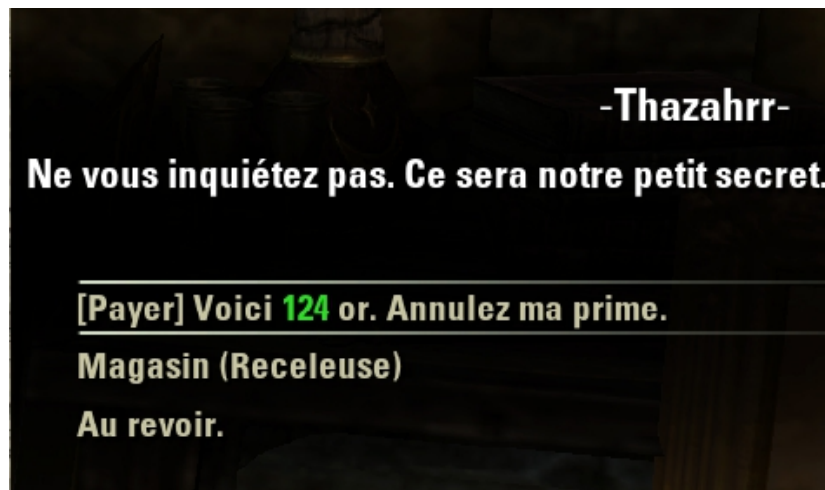
A ce propos, un rapide mot sur ces "zones tranquilles" pour les voleurs. Il s'agit de zones instanciées qui existent dans la plupart des villes et qu'on peut reconnaître à cette icône.



Ce sera votre nouvelle base d'opération, car dans cette zone vous êtes tranquille, vous pouvez écouler vos objets volés, et les gardes sont absents.

Vous y trouverez une banque, un marchand de guilde, et un receleur. Ce dernier est votre nouvel ami, qui vous apporte trois services :

Vous pouvez lui payer la prime que vous avez sur la tête et être tranquille auprès des gardes. Par contre à la différence de ces derniers, vous gardez vos objets "empruntés"!



Il achète aussi tout les objets volés, ou il peut les "blanchir" contre une modique somme d'argent. Blanchir un objet vous permet d'enlever la mention "volée", et donc de les stacker avec les autres objets dans votre banque, ou de les revendre aux autres par exemple.

Attention! Le receleur n'achète que **100 objets par jour au début**, avec des points de compétence, cela peut monter jusqu'à 140. Encore une fois une bonne tournée peut rapporter par jour dans les 5 à 7000 po sans trop de problème!



Allons-y pour le vif du sujet!

1) Préparation :

Pas grand chose à faire pour être fin paré :

Côté inventaire, ayez quelques crochets en réserve, et surtout, surtout faites de la place!!

Beaucoup!! Comptez au minimum entre 50 et 60 places de libre avant de partir faire sérieusement la tournée des maisons. Et cela peut être juste certaines fois!

Pour la facilité, les compétences qui améliorent la furtivité de l'armure moyenne (et donc une armure moyenne) sont plus qu'encouragées. Cela vous permettra d'aller plus vite et en minimisant les risques d'être détecté.

2) Apprenez à reconnaître les pnjs :



Un PNJ avec un "niveau" peut-être volé et/ou tué.

Un PNJ "neutre" sans niveau est un pnj qui est utile pour autre chose (banque, marchand etc). Vous ne pouvez rien faire avec, mais eux vous voient et vous détectent!

Les plus dangereux sont bien sûr les gardes. Mais ils ne représentent un problème qui si vous avez une prime sur la tête, sinon vous pouvez passer à côté sans problème.

3) Apprenez à entrer dans une maison sans être vu!

Les maisons avec mention "**entrer par effraction**" nécessitent un crochetage, comme un coffre. Faites-le en furtif, et le plus vite possible, un PNJ peut vous détecter pendant le crochetage et vous aurez une prime d'ajoutée.

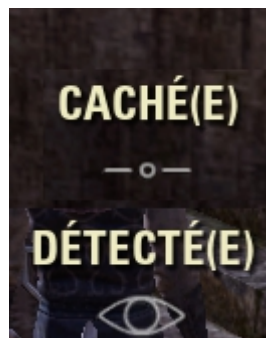
4) Le vol et les assassinats :

Vous êtes pauvre, et vous avez basculé du côté obscur de la force !

Pas bien grave, mais voici ce que vous devez savoir pour profiter pleinement de vos nouveaux objectifs : être riche (en prenant aux riches ET aux pauvres).

Avant tout chose, soyez en mode discrétion **TOUT LE TEMPS**, surtout à vos débuts. Soyez furtif, et si vous êtes "détecté", pas de panique, tant que vous ne volez pas quelque chose en étant vu, vous ne risquez rien.

Si vous êtes sûr par expérience que personne ne peut vous voir voler dans une zone allez-y, mais soyez prudents, des pnjs patrouillent et n'importe quel PNJ vous détectera si vous êtes mal placé.



Pour voler, vous avez trois possibilités :

1- Voler dans les "containers", à savoir les paniers, les armoires, et tout autre contenant.

2- Voler directement les objets dans le monde.

3- Voler les PNJs avec vos talents de pickpocket.

1- Pour les containers, il peut y avoir différents types de "loot" dedans. Le plus commun sera un objet de type "**trésor**" qui correspondent aux objets volés. Tout comme les loots standards, il existe plusieurs couleurs pour indiquer la valeur, blanc, vert, bleu et violet.

Ces objets se vendent au receleur, et chose importante à savoir, ils se "stackent". Il en existe de très nombreuse variété, qui changent selon l'alliance et pays où vous vous trouvez.

Les contenants peuvent aussi contenir des recettes, des objets de style, des livres d'artisanat...ils porteront tous la mention "**volé**" avec la petite main rouge et ne se stackeront pas avec les autres avant d'avoir été blanchis.

Vous pouvez par contre les utiliser directement, apprendre une recette tout de suite, ou dans le cas d'un objet type armure/arme la dez directement sans avoir besoin de les blanchir.

2- Partout, ça traîne! Des armes, des armures, des fruits, des potions, des boissons et même des pièces d'or...servez-vous! Tout objet acquis de cette façon, à part l'or porte la mention "volé" et a donc les mêmes restrictions que d'habitude. Par contre c'est un très bon moyen de faire le plein de composants avec le dez des épées et autres matériels empruntés.

Mais votre défi, votre objectif premier, votre Graal, ce sont les cassettes !!



Les cassettes VHS (valeur hautement stratégique), sont des coffres spéciaux qui popent un peu n'importe où, mais toujours dans les bâtiments.

Comme les coffres dans la nature, ils doivent être crochétés, et contiennent souvent de beaux trésors et un peu d'or. (pour l'exemple plus bas 418 po!)

Le soucis est que souvent, les PNJs tournent dans la zone, et vous êtes "vulnérable" pendant le crochitage. Une astuce à savoir : vous pouvez crocheter le coffre mais le lootez un peu après si vous pensez qu'un PNJ est dans le coin. Si vous êtes détecté, vous prenez une prime sur la tête pendant le crochitage, et une de plus si vous prenez le contenu.



3- Faire les poches, quelle classe...et quelle galère car vous allez souvent vous faire attraper au début! Il existe trois type de PNJ, qui correspondent à une difficulté : Facile, moyen et difficile. Ce qui change c'est le pourcentage de chance de faire les poches sans se faire remarquer.

Vous pouvez tenter le mode facile au début sans trop de risque de vous faire avoir, et en montant dans la branche escroquerie, vous aurez la possibilité d'augmenter vos chances par tranche de 10%. Au niveau 3 sur 4 vous pourrez faire les poches des PNJS facile avec un taux de 100%!
Vous ne trouverez que des objets de type "trésor" en faisant les poches.

Il ne semble pas y avoir de chance supplémentaire de trouver des objets plus rares sur les PNJs les plus difficiles.

Valeur des trésors :

Blanc = très commun = **30 po.**

Vert = courant = **100 po.**

Bleu = rare = **250 po.**

Violet = très rare = **750 po.**

Donc de base, si vous faites 100 objets blanc par jour, vous gagnerez 3000 po la première journée, moins les primes éventuelles.

Quelques infos complémentaires :

- Vous aurez un peu de mal à vous positionner pour faire les poches au début, donc évitez les PNJs bien entourés ou qui bougent sans cesse et privilégiez ceux qui sont statiques, comme les pêcheurs.
- Si vous restez derrière un PNJ, vous avez un certain pourcentage de chance qui apparaît. restez bien derrière quelques secondes et attendez, ce pourcentage augmentera pour atteindre son maximum!
- **Vous pouvez voler un PNJ TROIS fois**, mais le pourcentage de chance diminue entre chaque essai réussi. Les chances de réussir pour **les PNJs faciles diminuent de 5% par essai, pour les autres c'est 10%**. Par exemple au niveau 3 de doigts agiles, on peut détrousser les PNJs "faciles" trois fois à 100 %. Jamais les difficiles ne seront à 100% par contre.
- Si vous ratez ou réussissez votre tentative, le PNJ vous « **aura à l'œil** ». **Inutile de partir si vous avez réussi**, attendez quelques secondes en position et vous pourrez de nouveau le voler.



- Certains PNJS vous attaqueront en cas de tentative ratée! Les tuer par contre ne donnera pas "d'épée rouge".

Les assassinats :

Tuer un PNJ vous donne une chance de looter un objet de type trésor. Vous faire voir augmente votre prime très rapidement. Vous pouvez aussi tuer le bétail, voir le tuer en boucle et looter les restes, c'est un bon moyen de "grind" la branche escroquerie (voir plus bas dans ce guide).

5) L'escroquerie, compétences et avantages :



Voici les compétences de la branche escroquerie :

- **Dissimulation avancée** : Réduit le coût en vigueur de la furtivité de 10/20/30/40%. Utile dans le jeu en général, et encore plus en PvP.
- **Doigts agiles** : Augmente vos chance de faire les poches de 10/20/35/50%. Indispensable!
- **Trafiquant** : Augmente par tranche de 10 le nombre d'objets qu'achète le receleur. Utile surtout si vous visez une rentabilité maximum.
- **Serrurier** : Augmente vos chance de casser directement une serrure de 10/25/45/70%. Utile surtout si vous voulez faire vite pour piller les cassettes.
- **Ristourne** : Diminue le montant des primes que vous payez aux receleurs et garde. 10% de réduction à chaque fois!

6) Comment monter escroquerie :

Il y a 20 rangs de compétence.

Le premier rang demande 40 points.

A chaque niveaux vous devrez rajoutez 20 points au précédent.

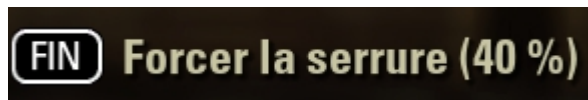
Le dernier niveau nécessitera 400 points.

La compétence monte toute seule si de base vous ouvrez tout les coffres que vous trouvez dans la nature.

Un coffre apporte entre 1 et 5 points dans la branche selon la difficulté de la serrure.

Les portes de maison apportent la même expérience.

Il faut savoir que **forcer une serrure n'apporte aucune expérience!!**



Pour monter vraiment efficacement, il va falloir trouver des objets et les revendre!
Vous obtiendrez **un point par objet**, soit au moins **100 par jour** au début. Vous passerez donc très facilement les 5-6 premiers rangs.

Une technique efficace au début pour grinder la compétence est de trouver un spot d'animaux domestiques tranquille où vous êtes sûr de ne pas vous faire repérer. Tuez les bêtes en boucle et lootez les et vous trouverez entre deux et trois objets par corps. Grâce au repop rapide, vous aurez très vite 100 objets à revendre, et cela rapporte quand même un peu d'argent.

Deux endroits sympathiques pour trouver des trésors, des objets et des cassettes sont Orsinium et Havre-tempête. Il y a beaucoup de maisons, avec beaucoup de containers. Vous pouvez aussi viser les PNJs faciles de Daguefilante et les quelques maisons de cette ville pour progresser.

7) Quelques infos/chiffres supplémentaires :

Les statuts :

- * **En règle** : Vous êtes un ange.
- * **Peu recommandable** (267 po de prime) = Ça va, évitez juste les gardes.
- * **Criminel notoire** (500+ po de prime) = Pareil, les gardes vous poursuivront.
- * **Fugitif** = Le pire, vous êtes tué à vue par les gardes, et certains PNJs ne vous parlent plus.

Vous passez peu recommandable la première fois que vous vous faites attraper en volant.
Au bout de trois fois vous passez criminel notoire.
Au bout de six fois, Fugitif (sans rire vous le cherchez hein!).

Tenter de tuer un PNJ vous fait passer directement criminel notoire.

Montant des primes :

- * **Vol raté** : 89 Po par objet dans la contenant (donc un tonneau avec deux objets vous coutera 178 po).
- * **Vol à la tire raté** : 89 Po.
- * **Tentative de meurtre** : 269 Po.

Tenter de vous nourrir en tant que vampire sur un PNJ et vous faire voir entraîne une prime de 269 Po.

Rater une tentative de vol sur un garde vous fera passer directement en fugitif, et tenter de le vampiriser de même.

Voilà pour les quelques informations que je voulais mettre à votre disposition, n'hésitez pas à en rajouter ou à corriger si il y a quelque chose qui est faux !!