

Le dernier job

Un jeu pour 3 à 5 cambrioleurs et 1 propriétaire.

Dans Le dernier job, les Cambrioleurs vont raconter comment ils tentent de commettre un dernier casse ensemble avant de prendre leur retraite. Ce faisant, ils vont se raconter leur histoire commune et les raisons qui les poussent aujourd'hui à commettre ce crime avant de prendre le large.

Le Propriétaire, lui, décrit les difficultés que rencontrent les Cambrioleurs au cours du casse.

Matériel

Pour jouer, vous aurez besoin d'autant de grelots chacun attaché à une ficelle que de cambrioleurs, ainsi que d'une ou deux feuilles blanches et un crayon

Préparation

Chaque Cambrioleur passe son collier à grelot autour du cou.

Chaque Cambrioleur choisit son rôle et prend connaissance de ses spécialités.

Chaque Cambrioleur tire aléatoirement son lien avec son voisin de droite.

Le Propriétaire prend les feuilles blanches et le crayon.

Le Propriétaire effectue les tirages pour déterminer

Sur une des feuilles, il dessine le plan du bâtiment que les autres joueurs tentent de cambrioler.

Sur l'autre, il note pour chaque Cambrioleur : son nom, ses spécialités, ses liens.

Le Propriétaire se place face à un mur. Il fixe devant lui les feuilles sur le mur.

Les Cambrioleurs se placent dos au mur opposé au Propriétaire et avancent de deux pas.

Déroulement de la partie

Le Propriétaire présente brièvement l'objectif du casse. Il explique aussi pourquoi les Cambrioleurs sont mal préparés. Il donne une description succincte du bâtiment, puis détaille où se trouvent les Cambrioleurs et l'obstacle qui se présente à eux.

Au cours de la partie, les Cambrioleurs décrivent comment ils tentent d'atteindre leur objectif.

Le Propriétaire est libre de leur opposer des obstacles (chiens de garde, caméras, vigiles, portes verrouillées, coffres forts, alarmes ...).

Lorsqu'il présente un obstacle, les Cambrioleurs peuvent :

- effectuer un test de cambriolage
- utiliser une spécialité pour contourner la difficulté.

Chaque spécialité ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours du cambriolage.

Le test de cambriolage

Lorsqu'un test de cambriolage doit être effectué, les Cambrioleurs peuvent choisir individuellement d'effectuer ou non un pas en avant. Le Propriétaire doit alors tenter de deviner sans se retourner qui a avancé et qui est resté sur place.

Les Cambrioleurs qui ont été détectés doivent reculer d'un pas. De plus, le propriétaire raconte leur revers de fortune. Chacun d'entre eux peut faire appel à un flash-back pour ignorer cet échec.

Le Propriétaire raye les spécialités utilisées.

Les flash-back

Chaque Cambrioleur peut faire appel une fois à chacun des deux liens qu'il entretient avec ses collègues pour évoquer des flash-back. Dans ceux-ci, il reconstitue les raisons qui l'ont poussé à vouloir prendre sa retraite aujourd'hui.

Quand il utilise un flash-back, le Cambrioleur n'est pas obligé de reculer, même s'il a été détecté.

Le Propriétaire raye les liens utilisés.

Fin de partie

la partie peut prendre fin de deux façons :

- Un des Cambrioleurs parvient à toucher le plan du bâtiment à Cambrioler. Il raconte alors comment lui et ses collègues atteignent l'objectif.
- Un des Cambrioleurs ne peut plus reculer car il est dos au mur. Il raconte alors comment lui et ses collègues échouent et font face aux conséquences de leurs actes.

Conseils

Soyez fair-play.

N'empêchez pas les grelots de sonner.

Faites des pas avant et arrière de même mesure.

Gardez bien en tête les spécialités et les liens que vous n'avez pas encore utilisés

Construisez une histoire cohérente et humaine.

Rôles

Voltige

Accéder à une zone en hauteur

Se glisser dans un espace sous-dimensionné

Chalumeau

Ouvrir un coffre-fort

Désamorcer une alarme

Rossignol

Passer pour un vigile

Déverrouiller une porte

Ombre

Neutraliser des animaux de garde

Traverser discrètement une zone éclairée

Vigie

Éviter un vigile

Détecter un passage dissimulé

Liens

| 2d6 | 1-3 | 4-6 |
|-----|-------------|--------------------|
| 1 | Soeur/Frère | Mère/Père |
| 2 | Mentor | Rival•e |
| 3 | Balance | Sauveteur•se |
| 4 | Femme/Mari | Maîtresse/Amant |
| 5 | Supérieur•e | Maître-chanteur•se |
| 6 | Débiteur•se | Divorcé•e |

Objectifs

| d6 | Cible | Lieu | Contrainte |
|----|---------------------|-------------------|----------------------------------|
| 1 | Argent | Casino | Attaque récente |
| 2 | Bijoux | Bâtiment officiel | Temps limité |
| 3 | Documents sensibles | Banque | Sécurité high-tech |
| 4 | Prisonnier | Prison | Identité des Cambrioleurs connue |
| 5 | Objet historique | Villa | Equipe rivale |
| 6 | Données numériques | Musée | Événement en cours |