

CASSE À L'ÉGYPTIENNE

Un mini-JdR pour 3 à 5 joueurs et un MJ, écrit en Février 2019 par Côme Martin à l'occasion de la jam *Felonious Fauna 2kl9*.

Cela fait des siècles que des objets sont retirés d'Égypte sans autorisation pour être exposés dans des musées tout autour du monde. Ça a assez duré : si personne ne veut les rendre, c'est à vous de faire ce qu'il faut, et les voler. Enfin, c'est au sorcier qui vous a ramené à la vie, en fait, mais il est mort depuis des siècles et son sortilège vient juste de prendre effet. Pardon, je n'ai pas dit que vous étiez des anciens animaux égyptiens zombies qu'on vient de ressusciter et qui s'apprêtent à commettre le casse de leur non-vie ?



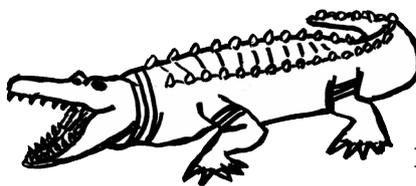
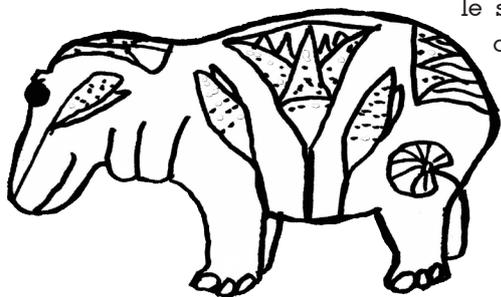
Commencez par choisir l'animal que vous jouez (plusieurs joueurs peuvent choisir le même). Écrivez la valeur de vos 4 attributs, et vos 3 niveaux de santé : en forme, en décomposition et en charpie.

/	Destruction	Adresse	Jugeote	Furtivité
Hippo	4d4	1d4	3d4	2d4
Chacal	1d4	2d4	4d4	3d4
Crocodile	3d4	2d4	2d4	3d4
Scarabée	1d4	3d4	2d4	3d4
Ibis	3d4	4d4	1d4	2d4

Vous êtes là pour voler un objet égyptien, et puis... Bon, vous n'avez pas trop réfléchi à la suite, pour être honnête. En tout cas, choisissez ce que vous allez voler : l'objet est nécessairement très voyant et encombrant à l'échelle du plus grand animal de l'équipe (une tablette d'argile, c'est tout petit pour un hippopotame, plutôt gros pour un scarabée). Choisissez aussi le musée où vous allez pénétrer : s'il est connu, c'est plus amusant !

Vous créez aussi votre propre opposition pendant une scène de planification qui n'est pas jouée : chaque joueur détaille au moins un obstacle que l'équipe va rencontrer durant le casse, une difficulté à surmonter sur le chemin vers l'objet convoité. Pour chaque obstacle ainsi inventé, les joueurs obtiennent un point bonus : ils pourront le dépenser quand ils

le souhaitent pour lancer un dé de plus ou préciser une information cruciale dont ils disposent.

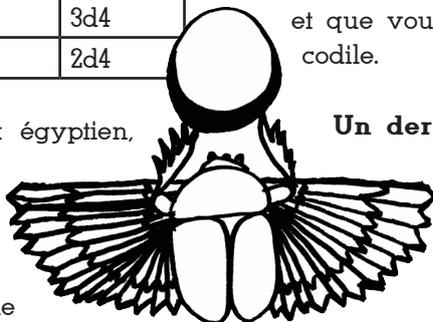


La partie commence par l'entrée des animaux dans le musée ; le MJ est en droit de leur opposer un obstacle dès le départ ! **Pour agir**, lancez le nombre de d4 appropriés et comptez les 4. La plupart des obstacles demanderont 1 succès pour être surmontés, 2 succès s'ils sont cotons et 3 succès ou plus si la tâche relève de l'exploit.

Au fait ! Le sorcier qui vous a ressuscité vous a aussi donné le **pouvoir de la FUSION** ! Vous pouvez devenir un hybride scarabée-chacal quand vous voulez, ou pourquoi pas un hippo-ibis-crocodile ou quoi qu'est-ce. Quand vous fusionnez, le type de dés change : lancez des d6 si vous êtes deux, des d8 si vous êtes 3, et ainsi de suite ! Vous lancez autant de dés que le score le plus haut entre tous les animaux de la fusion : en d'autres termes, si un chacal-scarabée-crocodile fait un jet d'adresse, il lancera 3d8, ce qui permet d'accomplir des exploits sans trop suer !

Bon, y a plusieurs trucs à considérer, quand même. Déjà, quand vous fusionnez, c'est un véritable spectacle son et lumière, donc oubliez la discrétion. Ensuite, ça ne dure que le temps d'un jet de dés. Enfin, après la fusion, les animaux concernés ne lanceront qu'un seul d4 pour leur prochain jet, quel qu'il soit.

Pensez-y quand il faut défoncer une énorme porte et que vous sortez d'une fusion hippo-ibis-crocodile.



Un dernier truc : MJ, ne laissez jamais un échec signifier qu'il ne se passe rien. L'histoire est toujours poussée en avant par les erreurs. En cas de doute, deux options faciles :

- Filez une blessure rigolote à un PJ. Ils ne peuvent pas vraiment mourir,

vu que ce sont des animaux zombies, mais atteindre le 3e niveau de blessure veut probablement dire qu'ils sont hors de combat pour un moment (ils lancent moins de dés et/ou doivent être transportés par leurs amis). Et comme on est dans un casse, ils n'auront pas le temps de se soigner.

- Créez un niveau d'alarme, avec genre 6 cases, et cochez-en une par échec. Quand elles sont toutes cochées, la sécurité déboule, la police s'en mêle, ou tout autre truc qui met un paquet de pression et pousse les PJ à se bouger leur cul bestial.

MERCI à Guylène, Kamaril et Jean pour le playtest et les retours ! Et merci à *Wilderness of Mirrors* pour l'inspiration.

