Braquage à la française

On n'a pas les moyens des ricains
mais des idées pour filer avec les gros billets

Un jeu de Sestiano sur une idée de Fantome développée par Allegas pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

La police « money, money money » 100% gratuit, a été utilisée sur la première page et est disponible sur le site dafont.com

Calter ou Clamser
Fuyez tant que vous pouvez !

Félicitation ! Vous venez de réussir un coup de maître, sans doute le casse du siècle, enfin un braco comme on en voit que dans les films américains. Tout s'est passé sans accro, réglé comme du papier à musique. Chaque membre de l'équipe a joué sa partition au poil de cul rasé millimétré prêt ! Tout est magnifique !

Tout… enfin presque…

Si tout était sous contrôle jusqu'à maintenant, votre plan pour filer à l'anglaise n'est plus là ou pas là.

La partition s'est envolée, il va falloir improviser à la française. La symphonie se change en fugue, d'ailleurs de nouveaux musiciens entrent en scène… Les sirènes de la police, gros !

Popopopo…

A vous de jouer ! Pied au plancher !

C'est quoi ce jeu ?

Vous l'aurez compris, vous incarnez des criminels, les bras chargés de butin. La police aux basques et il va falloir mettre le turbo pour les distancer, sans perdre toute la caillasse en route… D'ailleurs les poulagas sont-ils les seuls à vous faire la chasse ? N'y a-t-il pas d'autres charognards pour vous faire la peau ou carotter le magot… Et sans être parano, il y a peut-être un traitre chez les escrocs ? Connaissez-vous vraiment les autres gars ho ?

Braquage à la française est un jeu survitaminé au fun débridé. Il s'agit de mélanger les codes d'un « road trip » nerveux et d'un film de gangsters, pour faire rugir les moteurs, défourailler pour l'honneur, hurler avec fureur, enchainer les shoots d'adrénalines et gagner la Chine, l'argentine, enfin cette terre où vous rêvez d'acheter villa et piscine.

Un joueur endossera le rôle de maître du casse (MC). Il doit mettre la pression aux joueurs en interprétant la police et de manière générale tous les personnages non joueurs (PNJ). C'est lui qui envoie les shoots d'adrénaline. Il doit :

- mettre en scène (décrire une situation, un contexte…) ;
- présenter des obstacles ;
- définir les modalités de résolution des actions ;
- suivre les compteurs qui donnent une idée de la situation ;
- distribuer des points d'expérience (XP).

Les autres joueurs incarneront des personnages les cass'. Ils doivent tout mettre en œuvre pour :

- filer le plus loin possible et gagner une planque sûre ;
- conserver le butin ;
- échapper aux schmitts ;
- survivre à la menace qui tente de les doubler (il s'agit d'un ennemi) ;
- débusquer le traitre qui se cache éventuellement parmi eux…

Pour Jouer vous aurez besoin :

- de 2 dés à 6 faces – 2D6 (si possible par joueur) ;
- d'un jeu de 54 cartes ;
- d'imprimer les fiches de personnage ;
- d'imprimer la fiche avec les compteurs ;
- de crayons de bois et d'une gomme.

Propulsé par l'apocalypse :

Le jeu que vous découvrez est « propulsé par l'apocalypse » ce qui signifie qu'il reprend des éléments du système d'Apocalypse World de Vincent Baker que nous ne pouvons que vous recommander.
Il n'est pas nécessaire de connaître ce système pour jouer ou mener une partie, en effet les mécanismes repris sont expliqués.

BG wesh BG, qui a le plus beau CV
De l'art de talquer ses couilles pour les rendre alléchantes

Qui dit braquage dit recrutement, équipe de virtuoses aussi, le MC va proposer différents cass' permettant d'incarner des personnages au caractère bien trempé. 4 fiches sont fournies mais vous pouvez également créer un cass'.

Les cass' sont définis par :

Nom, prénom, surnom	A choisir librement
Apparence	Style vestimentaire, look
Citation	Mantra, la phrase que tu sors souvent
Caractéristiques	Au nombre de 4, elles permettent d'appliquer un bonus/malus aux jets de dé. Les caractéristiques sont : Forme pour tout ce qui est physique… Cerveau pour la réflexion, la déduction, l'observation… Charme pour l'ensemble des interactions sociales… Dextérité pour tout ce qui a trait à l'agilité, l'habilité…
Compétences	Au nombre de 8. elles sont associées à une caractéristique. Le cass' peut dépenser de l'expérience (XP) pour obtenir un +1 dans ses compétences (à inscrire dans les triangles de la fiche)
capacités spéciales (CS)	2 par cass' Le cass' peut dépenser de l'XP pour obtenir un +1 (à inscrire dans le losange)
Défauts	2 par cass' En les jouant le cass' gagnent des points d'expérience (XP)
Blessures	Pour compter les cicatrices Les blessures génèrent des handicaps sous forme de malus ou d'incapacité à agir
Expérience (XP)	Pour améliorer les compétences ou tes CS Dès que le cass' dispose de 5 points, il peut les dépenser pour bénéficier d'un +1 dans une compétence ou dans une capacité spéciale

Pour le joueur qui veux créer son cass' :

Il doit répartir dans les caractéristiques soit :

+2, +1, +1, 0
+2, +2, +1, -1

Il faut ensuite définir des capacités spéciales et des défauts en accord avec le MC.

En plus des 4 cass' proposés ci-dessous quelques profils qui n'ont pas été développés mais peuvent trouver leur place dans les cass' :

- l'acrobate asiat' ;
- Clic le geek pubère ;
- l'ancien légionnaire ;
- le roi de la molette ;
- le gitan mélomane ;
- le marchand d'armes des Balkans…

La classe à l'italienne (le beau parleur)

Nom, Prénom ou surnom :

Ton apparence :
Toujours en costume, les cheveux bien peignés, gominés et les chaussures cirées, tu es plus habitué à faire fonctionner ta langue que tes méninges.

Ta citation préférée :

Bander les muscles / Jouer des poings	+1	Forme
Tout en finesse / Jouer du calibre	+1	Dextérité
La fouille / Creuser sa mémoire	0	Cerveau
La parlotte / Se grimer	+2	Charme

Capacités spéciales

2D6 + Charme — **Je connais un gars qui...**

Tu as des relations partout et sais toujours où aller pour trouver la personne qui peut t'aider.

Résultat	Effet
13+	Il t'aide gratos et en plus leurre les flics -1 au compteur police
10+	il accepte de t'aider ou de te dépanner gratis
7 à 9	Il t'aide mais demande un truc en échange
6 et -	Il refuse de t'aider pire, il te donne de mauvaises infos/ du matos pourri/ va essayer de te voler ou te doubler

2D6 + Cerveau — **Tu penses me piéger mais il n'en est rien car...**

Alors que tout semble foutu, tu peux raconter une scène qui n'a jamais eu lieu mais changerait complètement la situation.

Résultat	Effet
13+	il fallait en arriver là, tu l'avais prévu. le piège tendu, c'est le tien !
10+	Cela faisait partie des possibilités, tu l'as anticipé, tu sais sortir de là sans casse
7 à 9	quelque chose à cafouillé, le MC raconte où il y a eu un imprévue. Les résultats de la scène seront beaucoup plus faibles que prévus
6 et -	Ca n'a pas marché, quelqu'un a anticipé ou, quelque chose a foiré. La situation reste la même que précédemment. Déconcerté, le Cass' aura -1 à son prochain jet sur Cerveau

Défauts

Belle gueule : +1 XP quand ton besoin pathologique de montrer que tu es le plus beau, le plus classe t'attire des ennuis.

Egocentrique : +1XP quand tu fais passer ton intérêt avant celui du groupe.

BLESSURES

/ | -1 | -2 | -3 | ko | +

EXPERIENCE (XP)

Frère de la tess (le pilote)

Nom, Prénom ou surnom :

Ton apparence :
Sportwear griffé mais discret, la coiffure stylée avec des motifs en dégradé, lunettes fumées et petite sacoche sur le côté.

Ta citation préférée :

Bander les muscles / Jouer des poings	0	Forme
Tout en finesse / Jouer du calibre	+2	Dextérité
La fouille / Creuser sa mémoire	+1	Cerveau
La parlotte / Se grimer	+1	Charme

Capacités spéciales

2D6 + Dextérité — **J'assure tellement au volant que...**

Entre rodéo et go-fast tu maîtrises la conduite dangereuse.

Résultat	Effet
13+	Tu conduis en finesse et fais baisser le compteur police de 1
10+	Tu conduis en finesse sans trop ruiner la caisse
7 à 9	Tu conduis en finesse et échappes à tes poursuivants mais la caisse est morte
6 et -	Tu te crashes, tous les cass' dans le véhicule coche 1 losange blessure (2 s'ils n'ont pas de ceinture)

2D6 + Cerveau — **Avec un I-phone et un trombone je te fabrique...**

Avec trois fois rien tu peux fabriquer ou réparer des choses.

Résultat	Effet
13+	Tu répares/fabriques exactement ce que tu avais en tête et tu peux intégrer l'idée d'un autre cass'
10+	Tu répares/fabriques exactement ce que tu avais en tête
7 à 9	Tu répares/fabriques ce que tu veux mais tu sens qu'il est fragile/défectueux
6 et -	Tu ne peux rien réparer ou fabriquer pire, tu as cassé le matériel.

Défauts

Chicanneur : +1 XP quand tu cherches les embrouilles pour un regard, un mot, ou même sans raison et que cela part en sucette.

Roi de la vanne : +1 XP quand tu chambres les autres (cass' ou PNJ) et qu'ils se vexent.

BLESSURES

/ | -1 | -2 | -3 | ko | +

EXPERIENCE (XP)

Mort subite (le doc)

Nom, Prénom ou surnom :

Ton apparence :
Jean troué, chemise non repassée, barbe de trois jours et cheveux en bataille, le style est négligé depuis la radiation de l'ordre des médecins.

Ta citation préférée :

Bander les muscles / Jouer des poings	+1	Forme
Cerveau	+2	La fouille / Creuser sa mémoire
Tout en finesse / Jouer du calibre	+1	Dextérité
Charme	0	La parlotte / Se grimer

Capacités spéciales

2D6 + Dextérité — **Un bistouri, un peu d'eau de vie et je soigne...**

Tu peux soigner les plus gros bobos avec trois fois rien... même un mort tu le ressuscites !

Résultat	Effet
13+	Tu soignes toutes les blessures et la personne est immédiatement remise
10+	Tu soignes la personne qui se remet sur pieds en 1D6x10 minutes.
7 à 9	Tu soignes la personne mais elle a besoin de repos 1D6+1 heures.
6 et -	Tu aggraves la blessure.

2D6 + Cerveau — **Je suis tellement insignifiant que...**

Un flic aurait ton portrait-robot sous les yeux qu'il ne ferait pas le rapprochement. Tu peux t'exfiltrer ou t'infiltrer sans susciter de réaction.

Résultat	Effet
13+	Tu passes inaperçu et le flic ou la menace va même t'aider
10+	Tu passes inaperçu
7 à 9	Tu passes inaperçu mais les gens te scrutent et observent tes actions
6 et -	Tu es reconnu, grillé

Défauts

Peureux : +1 XP quand tu te caches au lieu de combattre ou fuis les emmerdes plutôt que d'aider le groupe.

Trop gentil : +1 XP dès que tu aides un PNJ au détriment de la mission ou de l'intérêt de l'équipe.

BLESSURES

/ | -1 | -2 | -3 | ko | +

EXPERIENCE (XP)

AMRAP (la montagne de muscle)

Nom, Prénom ou surnom :

Ton apparence :
Jean slim, débardeur avec une tête de mort et barbe de hipster, le regard est blasé, les muscles bandés et les tatouages bien voyant. Tu aspires négligemment ton shaker de prot' en regardant tes vidéos sur le net.

Ta citation préférée :

Forme +2
- Bander les muscles
- Jouer des poings

Cerveau 0
- La fouille
- Creuser sa mémoire

Dextérité +1
- Tout en finesse
- Jouer du calibre

Charme +1
- La parlotte
- Se grimer

Capacités spéciales

2D6 + Forme — **Je suis tellement affuté que mon corps...**

Ton corps est une machine et peut dépasser les limites humaines pour encaisser des blessures pendant une scène ou accomplir un exploit physique surhumain (escalade, saut, course...).

Résultat	Effet
13+	Ton corps encaisse les dégâts et ta rage est telle que tu as bonus de +1 en forme
10+	Ton corps encaisse les dégâts.
7 à 9	Ton corps encaisse les blessures mais tu as un malus de -3 à tous tes jets de forme pour la scène suivante.
6 et -	Ton corps lâche tu te blesses.

2D6 + Charme — **Mes followers me kiffent tellement que...**

Tu as de nombreuses personnes qui suivent tes exploits sur le net et tu peux leur demander des choses.

Résultat	Effet
13+	Tes followers font ce que tu souhaites et une influenceuse joint ses followers
10+	Tes followers font exactement ce que tu souhaites
7 à 9	Tes followers font ce que tu demandes ou presque mais réclament des likes et cela te prends du temps de répondre à tout ce petit monde.
6 et -	Tes followers ne se mobilisent pas pire ils te bad buzz et cela alerte ton ennemi.

Défauts

XXX : +1 XP quand tu fais le show (ton corps est une œuvre d'art...de muscle) au lieu de penser à ton instinct de survie, voir celui du groupe.

XXX : +1 XP quand tu refuses de te dégueulasser et que cela impact le plan de fuite. Tu dois toujours être nickel pour tes followers ou à défaut être filmé pour montrer ton "courage"..

BLESSURES

/ | -1 | -2 | -3 | ko | +

EXPERIENCE (XP)

Nom, Prénom ou surnom :

Ton apparence :

Ta citation préférée :

Forme
- **Bander les muscles**
- **Jouer des poings**

Cerveau
- **La fouille**
- **Creuser sa mémoire**

Dextérité
- **Tout en finesse**
- **Jouer du calibre**

Charme
- **La parlotte**
- **Se grimer**

Capacités spéciales

Résultat	Effet
13+	
10+	
7 à 9	
6 et -	

Résultat	Effet
13+	
10+	
7 à 9	
6 et -	

Défauts

XXX : +1 XP quand

XXX : +1 XP quand

BLESSURES

/ | -1 | -2 | -3 | ko | +

EXPERIENCE (XP)

Ça se passe comme ça chez le MAC
MC répète tes gammes avant de sortir les lames

Cette partie est pour toi MC. Elle doit te permettre de prendre en main les mécanismes de jeu.

Prélude :

Quand les joueurs ont choisi leur cass' et avant de commencer la partie, il faudra faire un tour de table en prenant la fiche « Donner du coffre ». Cela permettra de préciser certains éléments d'ambiance.

Mettre en scène :

La partie va se découper en scène. C'est toi, MC qui va décider du découpage. Pour t'aider tu peux utiliser le jeu de cartes en prenant les têtes (valet, dame, roi) et les jokers que tu mélanges pour faire une pioche. Tu peux aussi improviser. L'objectif est de mettre du rythme et de la tension pour créer des situations cocasses pour tes cass'. Plus c'est gros plus c'est beau.

A chaque début de scène, tu vas piocher une carte que tu défausseras en fin de scène. Ci-dessous quelques exemples de situations possibles :

Couleur	Effet
Cœur problèmes du quotidien	De jolies filles/mecs demandent aux cass' de les aider… Ils sont en panne. Un vieux se fait agresser et appelle à l'aide… Un troupeau de moutons ou de trotinettes traverse la route… accident ? La planque qu'avait préparée les cass' est squattée ? par qui ? sont bloqués dans un bouchon ? la gay pride ? un cortège de gilets jaunes ? Pneus crevé, moteur cassé, panne d'essence en raison d'une fuite…
Trèfle problèmes avec le butin	Quelqu'un tente de voler le butin ? / le conditionnement est très volumineux ? Le butin est tombé dans un endroit improbable au milieu de l'autoroute, dans les égouts, dans un ravin, au milieu d'un barrage ? Est coincé dans un endroit dangereux, dans l'enclos des lions, en haut d'une statue ? Les cass' l'ont perdu en chemin ? Oublié quelque part ? Vous l'avez interverti avec un autre (échange de valise, de sac avec un quidam)
Pique la police intervient	Contrôle de routine ? Barrage routier ? Les douanes ? Des civils filochent les cass'? Un hélico les recherche Des motards ? des VTT ? la BAC ? les prennent en chasse Le raid, le GIGN ratissent le périmètre dans lequel les cass' sont
Carreau la menace n'est pas loin	Des malfrats tentent de car jacker les cass' Des malfrats tendent une embuscade Des malfrats les empêchent de passer, il faut allonger ? négocier ?
Joker noir l'enfer se déchaine	La police et la menace tombent en même temps sur les cass' Une nouvelle menace poursuit les cass'
Joker rouge un ange passe	Un flic ripou vous aide Un homme de main de votre menace est prêt à le trahir pour vous aider

les compteurs du MC :

Il y en a quatre placés au centre de la table (prendre la dernière fiche du livret). Ils permettent au cass' de visualiser leur progression et apportent de l'espoir et du stress au cours des scènes. Le reste des cartes est nécessaire pour les mettre en œuvre.

De l'art de prendre ses distances – cœur de 1 à 10
Ce compteur correspond à la fuite des cass'. Il débute à 1.
A chaque scène terminée, le MC va le faire progresser de 1. Les cass' sont en sécurité dès lors que ce compteur atteint 10. C'est la fin de la partie, ils sont libres et en vie.

Du bif du bif du bif – trèfles de 1 à 10
Ce compteur correspond au butin. Il débute à 10.
A chaque fois qu'ils se servent du butin ou que d'autres intervenants parviennent à leur gratter, il diminue de 1. Plus celui-ci est faible moins la victoire est éclatante.

Les poulagas sont là - pique de 1 à 10
Ce compteur correspond à l'état d'alerte de la police. Il faut lancer 1D6 au début de chaque scène pour connaître l'état de la menace. Il augmente à chaque fois qu'ils font du bruit (coups de feu, vols, délits, …) et qu'il y a un témoin pour cafter. Dès lors que ce compteur atteint 10, les cass' ont perdu, ils sont cernés par la police. Les cass' peuvent jouer la scène finale, vont-ils se rendre, lutter jusqu'à la mort, filmés par BFM TV ?

Un charognard danse dans le ciel – carreau de 1 à 10
Ce compteur correspond à la traque que mène un ennemi puissant de la pègre ou le rival d'un des cass'. Il faut lancer 1D6 au début de la partie pour connaître l'état de la menace. Il augmente à chaque fois que les cass' fricottent avec une personne malhonnête ou trainent trop longtemps dans des quartiers contrôlés par les gangs, la mafia…. Dès lors que ce compteur atteint 10, les cass' ont perdu, ils sont fait comme des rats. Les joueurs peuvent jouer la scène finale, vont-ils se faire flinguer sans discuter, se battre comme des sauvages ou lâcher tout le butin…Ce compteur ne descend jamais.

Entreprendre une action quand les cass' passent à l'action :

Quand une action laisse présager une incertitude dans sa résolution, c'est-à-dire qu'un Cass' est susceptible d'échouer, dans ce cas il faut effectuer un jet de dé qui déterminera son issue.

2 possibilités :
- Le Cass' peut proposer spontanément de faire un jet en utilisant une compétence ou une capacité spéciale.
- le MC peut lui imposer d'utiliser une manœuvre spécifique pour l'action entreprise.

Dans tous les cas, la résolution d'une action incertaine nécessite de :
Lancer 2D6
+ score de la caractéristique associée à l'action
+ éventuellement score de compétence ou de capacité spéciale

Le résultat est à croiser avec le tableau ci-dessous :

Résultat	Effet
13+	L'action réussie avec un avantage (oui et)
10+	L'action réussie sans contrepartie (oui)
7 à 9	L'action réussie avec contrepartie (oui mais)
6 et -	L'action échoue avec complication (non et)

Exemples d'effet :

Oui et	Oui mais	Non et
Gain de temps	Perte de temps	Perte de beaucoup de temps
Un compteur baisse	Tu dois payer	Perte de beaucoup d'argent
La qualité est meilleure	Quelqu'un s'en rend compte	L'objet est défectueux
Tu as un bonus à ton jet	tu donnes l'alerte	Le PNJ s'emporte
	Donne un bonus à l'adversaire	Tu alertes la police
		Tu te blesses

Pour jouer des poings et jouer du calibre :

Résultat	Effet
13+	L'adversaire est neutralisé et un de ses alliés prend la fuite ou s'occupe de lui.
10+	Tu blesses l'adversaire (le MC lance 1D6 pour savoir combien de losanges cocher)
7 à 9	Tu blesses mais crées l'alerte, casses ton arme, perds ton arme, mets en danger le groupe
6 et -	Tu t'exposes (ton adversaire à +1), perds ton arme, te blesses, mets en danger le groupe

Présentation rapide des compétences :

Bander les muscles : athlétisme, escalade, natation, force pure…

Jouer des poings : bagarre, combat au corps à corps avec arme blanche…

La fouille : Quand tu cherches des objets ou des documents utiles.

Creuser sa mémoire : quand tu mobilises ton savoir, tes connaissances …

Tout en finesse : quand tu veux crocheter, conduire que tu mets en œuvre ton doigté, ton agilité…

Jouer du calibre : Quand tu utilises une arme à feu ou à distance…

La parlotte : quand tu veux baratiner embobiner, marchander, persuader…

Se grimer : quand tu veux te déguiser, passer inaperçu…

Les blessures :

A chaque blessure le cass' coche une case dans son compteur. Il en coche 2 si l'adversaire fait 13+.

1er losange	ça va, je peux gérer (pas de malus mais une cicatrice pour fanfaronner au bar)
2e losange	Ouch ça pique (-1 à tous ses jets)
3e losange	Aïe j'ai mal (-2 à tous ses jets)
4e losange	Attends petit j'reprends mon souffle (-3 à tous ses jets)
5e losange	Faut que j'm'allonge (tombe inconscient)
6e losange	C'est pas un ange là (mort)

Un médecin peut soigner les blessures, il peut faire un jet, par jour et par cass'. Cela permet de récupérer 2 losanges.

8 heures de repos permettent de gagner un losange, jusqu'au 4e losange.

Un cass' qui coche le 5e losange doit d'abord être soigné par un médecin avant de récupérer avec du repos.

L'expérience (XP):

Avec 5 points d'expérience, le Cass' peut acheter un bonus de +1 à une compétence ou une capacité spéciale. Il peut cumuler les bonus (ex : +3 en jouer du calibre il pourra tirer avec 2D6+caractéristique dextérité + 3).

Pour gagner des XP :

- le Cass' doit mettre en scène ses défauts et si le MC valide l'interprétation, il gagne 1 point.
- Le MC peut également donner des XP pour toute action qu'il juge servir brillamment l'histoire.

Donner du coffre

Avant de lancer la partie :

Avant de commencer dès que les joueurs ont choisi leur cass', le MC va faire un tour de table. Objectif :

Permettre aux joueurs de présenter leur cass' et leur principal rival/ennemi.
Permettre aux MC de poser des questions pour préciser la situation avant le braquage.

Le jeu des questions :

Dans un premier temps chaque cass' se présente et décrit son ennemi/rival actuel et pourquoi il en est arrivé là.

Le MC pose ensuite les questions ci-dessous en changeant de cass' à chaque fois. Le cass' ne peut pas passer la question, mais il peut se concerter avec les autres joueurs pour répondre. Les autres Cass' peuvent poser des questions suite à la réponse afin de rendre celle-ci plus complète. La liste ci-dessous n'est pas exhaustive, mais permet d'amorcer le jeu dans de bonnes conditions :

1. Qu'est-ce que vous avez volé ?
   Privilégier un butin qui se divise (ex : des pierres précieuses plutôt qu'un gros joyau).
2. À qui et où l'avez-vous volé ?
3. La menace : quelqu'un vous poursuit, c'est qui ? Quelle est sa réputation ?
   Il peut s'agir d'un des « rival/ennemi » présentés par les cass'.
4. Tu es déjà recherché par la police, pourquoi ?
5. Si un Cass' devait te doubler, qui le ferait ? Pourquoi ?
6. Tu connais un des Cass' depuis longtemps, c'est ton meilleur ami, de qui s'agit-il ? Raconte-nous une anecdote sur cette amitié.
7. Tu as une dette éternelle envers un des Cass' lequel ? Que s'est-il passé ?
8. Tu as une rancœur envers un des Cass' lequel ? Et pourquoi ?

Y-a-t-il un traitre dans l'équipe ?

le MC va préparer autant de cartes que le nombre de joueurs +2. Dans ses cartes, il y aura un as de pique désignant un traître qui va essayer de doubler l'équipe.

Chaque Cass' tire une carte sauf celui qui a été désigné à la question 5 qui tire deux cartes. Après avoir pris connaissance de la carte, ils la rendent chacun à leur tour au MC afin d'identifier le traitre, si il y en a un.

Durant la partie, le traitre doit glisser discrètement une piste sur ce qu'il prévoit de faire pour doubler les autres joueurs afin d'empocher le magot si celui-ci devenait trop faible.

En fin de partie :

Le compteur de fuite atteint 10. Il est temps de faire les comptes.

Si le compteur de Trèfle est supérieur à 7, les cass' ont suffisamment de butin, la partie se termine par une petite scène où chacun raconte la vie de rêve de son Cass'.

Si le compteur de Trèfle est 7 ou moins, il n'y a clairement pas assez d'argent pour tout le monde. Les cass' doivent trouver qui est le traître. Pour cela :

- tout les cass' sauf un doivent arriver à un consensus et désigner une personne.
- ou toute la table doit décider d'un commun accord qu'il n'y a pas de traître.

Si les joueurs trouvent le traître, ils se partagent le butin sans lui.
Si le traître n'est pas débusqué, il peut raconter comment il enfle les autres et finit heureux au soleil.
Si effectivement, il n'y avait pas de traître, les Cass' se partagent le reste du magot, de quoi rester à l'abri du besoin jusqu'à leur prochain coup.

LES COMPTEURS

De l'art de prendre ses distances Ce compteur correspond à votre fuite. À chaque scène terminée, il monte de 1. Utiliser les cœurs de 1 à 10 <u>Fin de partie</u> Les cass' finissent libres et en vie si le compteur arrive à 10.	En début de partie mettre le 1 de cœur	En début de partie mettre le 10 de trèfle	Du bif du bif du bif Ce compteur correspond à votre butin. À chaque fois que vous le bradez, il diminue de 1. Utiliser les trèfles de 1 à 10 <u>Fin de partie</u> Plus celui-ci est faible, moins la victoire sera éclatante Se reporter à la fiche : « donner du coffre ».
Les poulagas sont là Ce compteur correspond à l'état d'alerte de la police. Utiliser les piques de 1 à 10 <u>Fin de partie</u> Si ce compteur atteint 10, vous êtes cernés et perdez la partie Vous pouvez jouer la scène finale Vous battre ou vous rendre.	Lancer 1D6 pour connaître le niveau de la menace mettre le pique	Lancer 1D6 pour connaître le niveau de la menace mettre le carreau	Un charognard danse dans le ciel Ce compteur correspond à l'état de la menace qui vous traque. Utiliser les carreaux de 1 à 10 <u>Fin de partie</u> Si ce compteur atteint 10, vous êtes acculés et perdez la partie Vous pouvez jouer la scène finale Vous battre, lâcher le butin.