

Le jeu qui se croque à pleine dents

« Dis, maman, tu crois qu'elle va passer la p'tite souris ? »

La frimousse joyeuse, tête bien calée sur l'oreiller, dardait ses yeux pleins d'espoir vers l'adulte qui la bordait.

« Bien sûr, mon loulou, la petite souris ou la fée. Allez ; au dodo et bonne nuit. »

La nuit soudaine avait envahi le vaste espace depuis quelques souffles lorsque Snitch Longue Moustache entama son ascension. Son objectif : la colline duveteuse sous laquelle devait reposer le précieux trésor, une dent de lait fraîchement tombée.

Délicatement, il progresse sur l'étendue de textile sous laquelle dort l'enfant, les petits crabouilleurs comme les nomment les muridés d'Egoutopia. Le reste de l'équipe du SCRIF se tient prudemment à distance en attendant le signal pour emmener la pièce.

Tout à coup, un sifflement d'alarme ! Snitch se fige et tourne le museau vers le hors-drap. Dans l'obscurité ambiante, un léger scintillement ne laisse aucun doute sur la menace qui approche. « Saleté de voleuseuisante » crache-t-il tandis qu'une fée s'invite à la quenotte party.

Le jeune mulot retrousse ses manches en sifflant le rappel. Hors de question de laisser une telle manne aux mains des sans poils à paillettes. Le combat s'annonce féroce...

Par Agneau Secret, sur une idée de Papaphilo développée par Suburbian pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Les illustrations ont été générées via Microsoft Bing

Il était une fois de trop

Des contes d'Andersen à la légende des Nibelungen, du folklore japonais à celui des scandinaves, les mythologies populaires regorgent de références au Petit Peuple, à ces créatures fantastiques qui hantent les rêves des hommes.

Coïncidences, inspirations répétées à travers les époques et les civilisations ? Que nenni, les fées sont parmi nous ! Elles hantent l'humanité depuis des millénaires guettant le moment propice pour récolter de précieuses ressources. Os, chair, dents et biens d'autres organes peu ragoutants, les créatures féériques prélèvent depuis les temps anciens sur les corps des humains de quoi s'alimenter et nourrir leur magie. Oui, cela écorne quelque peu le mythe mais chaque médaille a son revers et la magie, ses artifices.



A leur apogée, les fées, bienheureuses dans leur monde fantastique, ne prenaient plus la peine de venir se compromettre à récolter leurs victuailles. Elles avaient relégué ces tâches ingrates et non moins essentielles à leurs serviteurs rats. Ces derniers, obéirent longtemps à leurs maitres féériques, se rependant dans les villes et

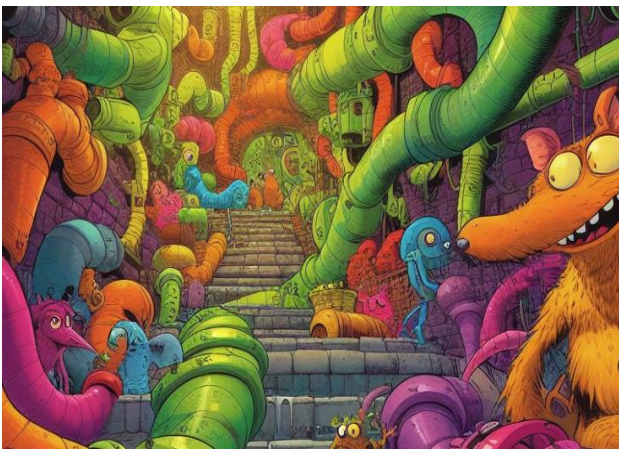
les bourgs, les égouts et les hameaux. Masquant petit à petit la présence de leur bienheureux maitres, ils devinrent synonymes de famines et de fléau. Le moyen-âge regorge d'histoire terribles à leur sujet et d'effroyables épidémies sont associées à leur présence.

L'humanité appris néanmoins à les combattre en protégeant ses dépouilles sous des pierres, des tombeaux ou dans de grandes boites hermétiques. L'apparition des chats dans les chaumières vint rendre encore plus difficiles le travail des muridés aux dents aiguisés.



C'est précisément à cette époque, que les bipèdes nomment la Grande Peste, qu'une révolution souterraine eu lieu. La manne humaine se faisant rare, un conflit éclata entre le peuple féérique et les rats qu'il croyait faibles et serviles. Ces derniers avaient fini par comprendre le pouvoir mystérieux qui résidait dans certaines parties du corps des hommes, des Grands Crabouilleurs comme ils les nomment, et plus particulièrement dans leur dent de lait.

En effet, concentré de jouvence et de pureté, ces petites perles immaculées étaient la source d'une puissante magie. Elle agissait comme un baume sur les peuples qui connaissaient son secret. Les rats n'étaient pas en reste et, usant du pouvoir des quenottes, avaient bâti au fil du temps une cité souterraine et merveilleuse sous les fondations d'une mégapole humaine, la cité merveilleuse d'Egoutopia.



Fondation chaotique où s'entremêlent des canalisations folles et tout ce que les Crabouilleurs produisent de sales et d'inutiles, Egoutopia, la Grande Poub' est le domaine sacré, sucré et secret des rats libres. Puisant dans la magie des petites dents de lait, ce qui aurait pu n'être qu'un tas d'immondices se révèle sous

les traits d'une cité merveilleuse de détritrus colorés, de cavités lumineuses et d'habitations psychédéliques. Ce paradis sous terre a néanmoins un prix.

Des quenottes doivent régulièrement être récupérées afin de maintenir ce havre de paix merveilleux.



Une division de rongeurs a été créée spécifiquement à cette fin. Il s'agit du S.C.R.I.F (Section Clepto des Rats d'Infiltrations Féériques). C'est à cette formation que vous appartenez et pour laquelle vous devez partir en mission vers l'extérieur, cet autre univers empli de crabouilleurs, si dangereux et méconnu, immense et grisâtre, vide et cyclopéen que les mulots nomment avec terreur, le Cosmoflip.

La tâche est ardue pour nos héros à poils ras qui devront quitter leur sanctuaire, se frayer un chemin dans les égouts grisâtres et malodorants pour enfin aboutir dans les espaces inconnus du Cosmoflip où, par-delà les montagnes de chairs ambulantes, les plaines bitumées, les longues moustaches géantes, il pourrait y avoir une maudite fée des dents cherchant le précieux Graal sous une colline duveteuse et emplumée.



Des petits cubes. toujours des petits cubes



Pour jouer à Ratiches, chaque joueuse ainsi que la meneuse doivent disposer chacune de 7 dés à 6 faces idéalement de même taille. Chaque joueuse aura sa couleur de dés. Privilégiez les dés noirs ou blanc pour la meneuse. Une feuille et un stylo permettent de noter quelques informations sur son personnage ainsi que des éléments liés à son aventure.

Ce jeu de rôle durant lequel une maitresse de jeu contera une histoire basée sur un scénario découpé en plusieurs scènes, est particulièrement adapté pour des joueuses qui aiment improviser, rebondir, enrichir les propositions des autres joueuses ou de la maitresse de jeu.

Ratiches. le jeu qui ne manque pas de mordant

Ratiches est un jeu de rôle de type Fairy Grunge dans lequel les joueurs et joueuses interprètent des rongeurs issus d'un monde souterrain, secret et un brin féérique situé sous une grande ville moderne.



Ratiches mets l'accent sur la narration, l'improvisation et le jeu collectif.



Du sale. deux ambiances

Une vision poubellocentrique

Ratiches se découpe en deux univers distincts : Egoutopia vivant et coloré et le Cosmoflip, l'extérieur gris, froid, incompréhensible et effrayant.



Egoutopia

Cette cité est l'abris des rongeurs libérés depuis des siècles du joug des rois et reines du Royaume des Fées. Ce monde est coloré et associe des débris amassés depuis des siècles, des labyrinthes de conduits entrelacés et des habitations fantastiques appelés bric-à-brac. Les habitants,

constitués majoritairement de rats et de rongeurs, ont une vie enjouée et facile durant laquelle ils s'inventent des jeux, chantent et philosophent.

La nourriture est abondante et semblent pousser naturellement sur les parois de la ville sous forme de cristaux craquants et sucrés.

Il existe des bourgs avoisinants répondant aux doux noms de Gravelure, Crasse-Fange ou encore Gadoue-ville.



Durant leur pérégrination dans cette cité, les membres du SCRIF pourront rencontrer les figures importantes et loufoques dirigeant avec plus ou moins d'efficacité les rongeurs de cette ville secrète.

La GC accentuera cet aspect léger et réconfortant d'Egoutopia et orientera son récit vers des scènes rigolotes, loufoques et décalées. La majeure partie des habitants n'a qu'une très vague idée du monde extérieur ce qui ne les empêche pas de conjecturer à loisir sur celui-ci selon les limites lointaines de leur imagination. La féerie attirée par les lumières de la ville poubelle peut également s'inviter dans la narration et donner l'occasion d'aventures souterraines et de confrontations. La GC pourra puiser dans la littérature fantastique toutes les créatures qui lui est communément associée (fée, gnome, nain, troll, leprechaun, ...).

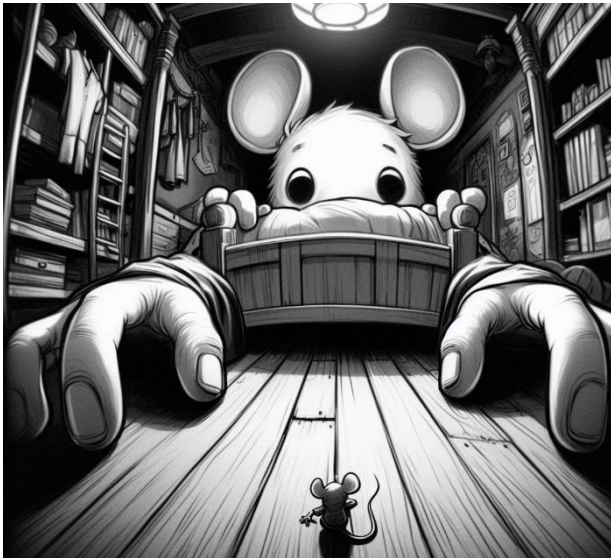


Le Cosmoflip

Le Hors Monde, le Vaste Gris, la Crabouillerie, la Morte Zone, les mots ne manquent pas pour désigner le territoire qui s'étend par-delà le réseau d'égouts. Un territoire inconnu de la plupart des rongeurs d'Egoutopia que les membres du SCRIF explorent sur la pointe des pattes.

Ce lieu mystérieux, dangereux et insondables est une ville humaine moderne (celle qui vous plaira) avec son trafic, ses passants, ses immeubles mais également ses habitations, son mobilier et ses habitants.





Pour visualiser le Cosmoflip, vous devez rapprocher votre tête du sol et imaginer que vous ne mesurez que quelques centimètres.

Tâchez d'oublier les mots qui désignent l'ensemble des éléments que vous percevez : la table du salon, la chaise de bureau, les ustensiles de cuisine.

Que pourrait donc penser une souris de tous ces objets inconnus et gigantesques ? Comment percevrait-elle ce bon gros matou endormi sur le sol ? Vous y êtes ? A la fois territoire étrange et sensation de peur permanente, c'est le Cosmoflip !

La GC devra s'évertuer lors d'une mission dans cet univers à ne jamais reprendre les termes courants pour désigner les objets du quotidien.

Ainsi une chaise deviendra une structure gigantesque reposant sur des piliers végétaux massifs. Pour atteindre cet édifice, il faudra traverser une vaste étendue velue dont la traversée irritera la troupe à force de frottements. Soudain, le sol se mettra à vibrer de façon régulière annonçant une catastrophe imminente si nos amis au museau pointu ne trouvent rapidement un abri ; cette ruelle peut-être entre ces 2 murs d'une hauteur infinie...

N'hésitez pas à exagérer la subjectivité des proportions selon la frayeur qu'elles peuvent engendrer, à proposer des ressemblances et des usages supposés par nos souris et bien loin de leurs fonctionnalités communes.



Créer son gaspard pénard

L'étape de création de votre personnage est simple et rapide. Il suffira de lui donner un nom, des traits de caractères et les attitudes qui les trahissent, un ou deux accessoires, préciser son espèce et votre rongeur sera prêt ! Tous ces attributs n'ont qu'une seule fonction, donner du corps à votre souris, de la matière à sa narration et aux échanges roleplay à venir.

Le sachiez-vous ?

La Grande Crassouille peut entamer cette étape en sortant solennellement un rouleau de papier hygiénique, parfumé si vous êtes grand seigneur, et donner avec quelques effets de manches un morceau de papier triple épaisseur aux nouvelles joueuses en guise de feuilles de personnages.

C'est quoi le blaze ?

En règle générale les habitants d'Egoutopia portent des noms simples, courts et qui claquent tel que : *Rognure, Trash, Basket, Bin, Dumpster, Benne, Rubbish, Vermine, Miasme, Ripou, Crado, Muck, Sludge, Gutter, Crap, Sump, Privy, Junk, Scrap, Dregs, Squeaker, Snitch*. Il n'est pas rare que lui soit associé un surnom ou un sobriquet. Si vous hésitez quant à son blaze, attendez de définir ses traits de caractères pour vous aider à dégoter un nom qui colle à sa peau velue.



Un caractère bien trempé

Lister les qualités et défaut de votre personnage. Si vous êtes une adepte des processus de recrutement et rat hache, vous devrez trouver 3 qualités et 3 défauts. Pour les autres, faites comme bon vous semble. Rat din, rat bas joie, rat chitique, rat leur, l'important est de trouver au travers de ces traits de caractères, un personnage amusant à jouer et à faire jouer avec vos comparses du Scrif. Si vous êtes en panne d'inspiration, lancer autant de fois que vous le souhaitez 2d6 et reportez-vous au tableau ci-dessous.

2D6	1	2	3	4	5	6
1	Glouton	Buté	Oisif	Emphatique	Possessif	Influénçable
2	Poltron	Malin	Idéaliste	Calme	Egoïste	Fataliste
3	Enjoué	Râleur	Facétieux	Bavard	Manipulateur	Phobique
4	Mythomane	Réaliste	Dégoutant	Distrain	Rigoureux	Galant
5	Hypocrite	Débonnaire	Fainéant	Extravagant	Rebelle	Pleurnichard
6	Rêveur	Curieux	Généreux	Energique	Courageux	Stupide

Avoir la bonne ratitude

Pour chacun des traits de caractères que vous avez imaginés ou choisis, essayez de penser à la manière dont ils se traduisent dans le comportement, les gestes, les possessions de votre personnage. Peut-être ne tiendra-t-il pas en place et sautillera-t-il continuellement. Possède-t-il un vieux morceau de tissu hors d'âge qu'il fourre dans son nez continuellement en reniflant avec force ? A mesure que vous détaillerez ses attitudes, vous construirez une image mentale de votre personnage jusqu'à le visualiser tout à fait.



Recyclez et pimpez

Dans le jeu Ratices, il n'y a pas de listes à la Prévert de possessions diverses. Les rongeurs n'ont besoin de rien d'autre que de bonnes idées et de leur camarade pour réaliser des exploits. Vous pouvez néanmoins avoir quelques affaires qui viennent souligner les orientations psychologiques de votre rat. Un personnage phobique aura par exemple un emballage usagé qu'il enfle sur la tête pour s'apaiser, Une capsule de bière fera un charmant galurin, un vieux chewing-gum mentholé collé aux poils sera le parfait attribut d'un rat malpropre. A vous de trouver ce je-ne-sais-quoi égoutopiquesque.

Sa race sera ça !

Dernière étape de création de votre personnage, son espèce. Il existe plusieurs types de rongeurs au sein de la capitale souterraine. Chacune de ces espèces dispose d'une physionomie et d'une faculté qui lui est propre (voir paragraphe « Chacun son truc »).



Le rat noir

Espèce la plus fréquente dans la Grande Poub', les rats noirs participent grandement à la vie dans la cité. Ce rongeur au pelage généralement noir ou foncé se reconnaît à son corps robuste, ses pattes courtes ainsi qu'une longue queue qu'il utilise pour garder l'équilibre ou simplement s'accrocher. Les rats noirs sont réputés pour leur hyperactivité ainsi que leur haute faculté d'adaptation.





La souris blanche

Variété de souris caractérisée par sa fourrure blanche et sa frimousse d'ange. Son pelage doux et soyeux donne à cette petite créature une apparence élégante et délicate. De petite taille, la souris blanche mesure généralement quelques centimètres de longueur. Descendantes des courageuses souris qui ont pu s'échapper de laboratoires, elles ont pu trouver leur place au sein de la cité souterraine. Elles sont reconnues pour leur esprit espiègle ainsi que leur chance peu commune.



Le loir

Arborant une silhouette élancée et une fourrure douce, le loir se distingue par ses grands yeux noirs exorbités entourés d'un masque facial plus clair, lui conférant une apparence charmante et curieuse.

Il dispose souvent d'un bric-à-brac douillet composé de vieilles revues et de haillons disparates. Il aime faire partager son amour immodéré pour la sieste et il n'est pas rare de trouver d'autres espèces blotties contre lui pour une pause postprandiale qui s'éternise en ronflements bruyants.



Le rat-taupe nu

D'un aspect plutôt désagréable de prime abord avec son corps rosé dépourvu de poils, le rat-taupe n'en demeure pas moins une espèce précieuse pour la Grande Poub'. Pourvue de longues griffes et d'un caractère ingénieux, elle creuse, structure et consolide les tunnels et voies d'accès.

Malgré leur vue basse, elle dispose de vibrisses (longs poils sensibles) sur la tête et la queue, d'un odorat et d'une ouïe exceptionnelle qui lui permettent de s'orienter sans difficultés dans les galeries obscures.



L'égout et les couleurs

Ratiches propose un système de règles qui s'appuient sur l'utilisation d'un grand nombre de dés à 6 faces (D6). Ces dés permettront de tenter de résoudre les situations complexes proposées par la GC. La plupart du temps, les actions seront résolues selon leur description par les joueuses, le bon sens et la possibilité de créer du fun, du stress ou du roleplay.

Chaque nouveau personnage dispose de 7 dés d'une même couleur. Lorsqu'ils sont inutilisés, on dit qu'ils sont dans le **Collecteur** de la joueuse. Les dés correspondent à la fois aux capacités du personnage ainsi qu'à sa vitalité.



La scène qui déménage

Dans le cadre de son scénario, la GC a imaginé plusieurs scènes qui pourront être initiées selon les actions des membres du Scrif. Pour chaque scène, la GC détermine 2 valeurs permettant de mesurer la complexité de l'épreuve à laquelle les rongeurs vont devoir se mesurer.

- **Niveau de difficulté** : détermine l'envergure du défi, la valeur que les joueuses par leurs actions devront égaler ou surpasser afin de sortir victorieuse de l'épreuve.
- **Niveau de blocage** : correspond à la dangerosité de l'environnement dans lequel évoluent les rongeurs. Ce niveau permettra à la GC de bloquer, durant le tour de jeu, certaines issues de l'Égout que les joueuses construisent afin de les désavantager.

Niveau de difficulté	Difficulté
1-2	Fastoche
3-4	Pas évident, laisses moi 2 secondes pour réfléchir
5-6	C'est chaud. Va falloir assurer
7 et +	Fuyez, pauvres fous !

Niveau de blocage	Blocage
0	La voie est libre. C'est le moment !
1	Ça glisse un peu mais ça va le faire
2	C'est vraiment pas idéal. Va falloir être vigilant
3	Ça peut attendre demain, non ?
4 et +	Si c'est ça ou mourir, j'y vais

La GC décrit la scène en détail afin que les joueuses puissent visualiser précisément la situation. Le cas échéant, elles peuvent questionner la GC afin d'éclaircir la situation ou de disposer de plus d'informations.

Une fois le décor planté, toutes les joueuses lancent simultanément de 1 à 3 Dés au choix. La première à déclarer son action correspond à celle qui a obtenu le plus grand nombre en cumulant les valeurs de ses dés et ainsi de suite par ordre décroissant. En cas d'égalité, les joueuses déterminent entre elles qui décrit en premier son action.



Construction de l'Egout

Afin d'affronter une épreuve plus complexe, les rongeurs vont former un « Egout » durant leur tour de jeu. L'Egout est une structure composée des dés qui auront été lancés par les joueuses.

Selon leur agencement, il sera possible de déterminer le niveau de réussite du tour. Certains dés dont la valeur ne permettra pas d'être disposés dans l'Egout seront mis de côté pour la durée de la scène. On dit qu'ils sont **tombés dans la Fosse**.

- Si le niveau de **réussite est supérieur ou égal au niveau de difficulté** de la scène, nos héros velus parviennent à la surmonter et la GC décrit, en fonction des actions que les joueuses ont déclarés, comment elle se résout. Les joueuses récupèrent tous leurs dés dans la Fosse pour les ajouter à leur Collecteur mais ne touchent pas à ceux qui forment l'Egout.
- Dans le cas où le niveau de **réussite est inférieur au niveau de difficulté de la scène**, la GC détaille la réussite partielle des actions des rongeurs, déduit le niveau de réussite du niveau de difficulté afin de déterminer le nouveau niveau de difficulté restant et initie un nouveau tour de jeu durant lequel les joueuses pourront lancer à nouveau de 1 à 3 dés dans la limite du stock disponible dans leur Collecteur.
- Dans le cas où toutes les joueuses n'ont plus de dés dans leur Collecteur, les personnages échouent dans cette épreuve et doivent battre en retraite. La GC prélève 1 Dé de chaque couleur dans la Fosse. Ces dés ne pourront plus être récupérés par les joueuses durant la session de jeu. Les dés restants dans la Fosse sont repris par les joueuses et ajoutés à leur Collecteur.

Un Egout est une **juxtaposition de dés cote à cote** ainsi que d'un **empilement de dés** selon les Lois du Rouleau Sacré.



Lois du Rouleau Sacré

Les joueuses ont chacune leur propre couleur de dés

La Grande Crassouille dispose de dés noirs ou blancs

Pour placer un dé à côté d'un autre, ils doivent se suivre. Il est par exemple possible de poser un 2 à côté d'un 1 ou un 5 à côté d'un 4. Un 1 peut se juxtaposer avec un 6

Pour empiler un dé sur un autre, il faut que les 2 dés soient de la même valeur et de la même couleur.

On ne peut pas empiler + de 3 dés.

Il est possible de juxtaposer le résultat d'un de ses dés avec celui d'une autre joueuse.

Il n'est pas possible de juxtaposer ou d'empiler ses dés avec ceux de la GC.

Il n'est pas possible d'empiler ses dés avec ceux d'une autre joueuse.

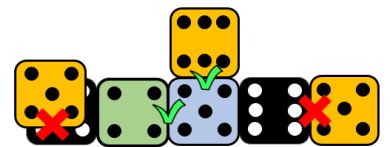
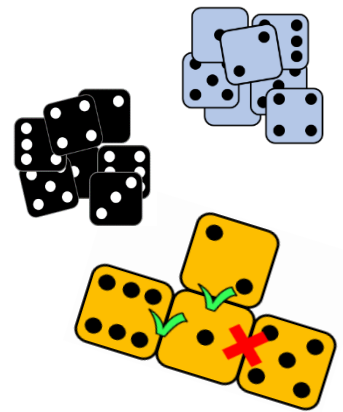
Il n'est pas possible que des empilements de dés soient cote à cote.

Il n'est pas possible de juxtaposer un dé contre un empilement.

La GC peut juxtaposer ses dés ou empiler ses dés sur les dés des autres joueuses bloquant ainsi leurs actions.

Empiler un dé permet de gagner 1 point de réussite dans le tour

Aligner 4 dés d'une même couleur permet à toutes les joueuses de récupérer 1 dé de leur couleur dans la Fosse



Obstruction. votre horreur !

Durant un tour de jeu, face à une épreuve comportant des blocages, la Grande Crassouille peut intervenir pour mettre en difficultés l'équipe souricière.

Elle dispose de 7 dés également qu'elle va pouvoir utiliser afin de boucher l'Egout. Elle peut lancer autant de dés dans un tour que le niveau de blocage de la scène. Par exemple, si le niveau de blocage de la scène est de 2, elle pourra lancer 2 dés par tour après une action d'une des joueuses.

Selon le résultat des dés, elle peut placer ses dés dans l'Egout par juxtaposition ou empilement ce qui gênera les joueuses pour positionner leurs dés.

Comme pour les joueuses, sur un dé de la GC ne peut être positionné dans l'Egout, la GC place son dé dans la Fosse et ne pourra plus l'utiliser pour la scène en cours.

La GC récupèrera ses dés dans la fosse au terme de la scène et ceux placés dans l'Egout lorsqu'il sera retiré de la table de jeu.

Des dés pour se narrer. Ensemble. tout est plausible !

Le nombre ainsi que la façon dont les dés seront placés dans l'Egout par les joueuses et la GC orientera la narration et l'intensité de l'action effectuée.

Une juxtaposition correspond plutôt à un mouvement, une action défensive ou une aide pour un autre compagnon. Plus il y a de dés juxtaposés par une joueuse dans le tour et plus l'action de soutien, dans la narration, sera conséquente.

Un empilement correspond à une action directe contre l'épreuve à surmonter. Plus il y aura d'empilement effectués dans le tour par la joueuse et plus l'action directe sera impressionnante.

Le nombre de dés lancés (1 à 3) par la joueuse indiquera l'intensité, l'effort déployé par son rongeur.



Reprendre son souffle

Après une scène mouvementée, l'équipe de rongeurs peut décider de trouver un lieu propice au repos. Après avoir déclaré vouloir prendre un repos, chaque joueuse disposant d'au moins un dé dans son Collecteur, donne un dé de son collecteur à la GC. Ces dés ne pourront plus être récupérés par les joueuses durant la session de jeu. Dès lors, l'Egout est défait et toutes les joueuses et la GC peuvent récupérer les dés de l'Egout et les placer dans leur Collecteur avant de repartir à l'aventure.

Au bout du rouleau

Dans Ratiches, les personnages ne peuvent pas mourir. Plutôt une bonne nouvelle, non ? En revanche l'aventure peut s'avérer éprouvante et à mesure de la disparition des dés des joueuses derrière le paravent de la GC. Les rongeurs, à bout de force (et de dés) ne sont plus en mesure de faire face aux épreuves qu'ils doivent encore affronter. Les joueuses peuvent donc décider d'un repli salutaire vers Egoutopia et pourront tenter de prendre leur revanche lors d'une prochaine session de jeu.

Chacun son truc

Chaque espèce dans Ratiches dispose d'une faculté propre en lien avec l'Egout. Ce don inné orientera votre stratégie d'action durant les scènes. Ces règles prennent le pas sur les lois du Rouleau Sacré

Le **rat noir** peut empiler jusqu'à 4 dés

La **souris blanche** peut relancer un de ses dés à chaque tour

Le **loir**, lorsqu'il parvient à aligner ses 4 dés dans l'Egout, peut récupérer, ou faire récupérer à une autre joueuse, un dé supplémentaire dans la Fosse

Lorsque le **rat-taupe** lance ses dés durant son tour, il peut décider de retirer un obstacle si la valeur d'un de ses dés correspond à celle de l'obstacle. Dans ce cas, il place le dé obstacle et son dé dans la Fosse. Il ne peut retirer qu'un seul obstacle par tour.



Il n'y a pas que les quenottes dans la vie

Si une grande partie de l'activité du Scrif consiste à partir en mission afin de récupérer les précieuses dents de lait des petits crabouilleurs, il y a bien d'autres aventures que la Grande Crasouille peut proposer afin de divertir ses joueuses. En voici quelques-unes qui vous sont proposées.

Les crabouilleurs sont tombés sur la tête

Un étrange objet est apparu dans Egoutopia. Suscitant d'abord de la curiosité, il engendre à présent un conflit entre les rongeurs de la cité. Afin d'éviter que les affrontements dégénèrent, une équipe du Scrif a été appelée afin d'exfiltrer l'objet semeur d'embrouilles, comprendre son usage et le restituer à son monde d'origine.



fée ce que je dis, pas ce que je fée

Une ambassade féérique se présente auprès des autorités afin de négocier les termes d'un accord sur le droit d'usage des quenottes. Un pourparler s'engage tandis qu'une rumeur circule sur de curieuses créatures rodant parmi les tunnels du territoire rat. Quelles sont les véritables enjeux de cette tentative diplomatique ?

Quelle est cette rumeur concernant des rats ailés ? Un mystère de plus à résoudre pour l'équipe du Scrif.



Mission sous contrainte

La mission s'annonçait pour une fois simple et claire : Emprunter les galeries nord, remonter par la plaine des vapeurs jusqu'au pont circulaire de la longue tuyauterie. Une grille permettrait d'accéder au Cosmoflip à proximité de l'étendue soyeuse de la mine aux ratiches.

Mais voilà qu'un superviseur est associé à la compagnie joviale du Scrif. Nommé « Malus », ce rat-taupe rabat-joie, susceptible et souffrant d'un sérieux complexe d'infériorité notera les faits et gestes de l'équipe et ne manquera pas de souligner tous les manquements aux règles qu'il impose quel que soit leur niveau de stupidité.

Allo Tango. Papa. Charlie ?

Vous êtes associés à une mission de sauvetage d'une précédente équipe du Scrif portée disparu depuis 10 chasses d'eau. Il s'agissait pourtant d'une équipe expérimentée composée de 3 compères dont l'objectif était de récupérer un mystérieux triangle en tissu accroché à une structure en fil de fer dans la vallée des Brumes du Cosmoflip.

