

# Sleeping Vault, ou la recette pour monter un casse de rêve



Illustration 1: Eustache Le Sueur, Public domain, via Wikimedia Commons

*Par Ryeth, sur une idée originale de minoard développée par KcoQuidam pour le dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA*

# Table des matières

Présentation du jeu.....	3
Matériel.....	4
Mise en place.....	5
La Tour.....	5
La Musique.....	6
Univers.....	7
Présentation.....	7
La Drogue : la Peter Pan.....	7
Déroulé d'un casse.....	7
1. Signature du contrat.....	7
2. Création de Neverland.....	7
3. Début du Casse.....	7
4. Objectif atteint.....	8
Comment jouer un Casse.....	9
Création de Neverland.....	9
1. L'environnement, la structure et l'ambiance.....	9
2. L'état global.....	9
3. Les Ancres.....	10
4. Les PNJ.....	10
5. Les Objectifs.....	11
Mécanique.....	13
Réalisation de l'action.....	13
Réussite de l'action.....	13
Conséquence de l'action.....	13
Chute de la tour.....	14
Les braqueurs.....	15
Personnages et compétences.....	15
Personnalité.....	15
Tics de comportement.....	16
Lexique.....	17
Références.....	18
Annexes.....	19
Récapitulatif des tables pour la MJ.....	19
Les blocs.....	19
Les environnements de Neverland.....	19
Les phases.....	20
Les Braqueurs.....	20
Fiche de zone.....	21
Fiche de PJ.....	21

## Présentation du jeu

Les joueuses incarnent une équipe de Braqueurs qui vont s'introduire dans les rêves de leur victime pour y accéder à des informations sensibles. L'histoire est émergente, et la mécanique de résolution d'actions principale est la construction d'une tour (inspiré du Jenga).

# Matériel

Le matériel nécessaire est le suivant :

- Un jeu de Jenga
- 9 gommettes
- Une bande-son de musique de jazz hard bop composée de :
  - une piste d'une durée d'environ 2h30/3h. Le tempo souhaité tourne autour de 130-140 bpm.
  - Idéalement, une autre piste de 15 minutes dans le même style (pour l'introduction<sup>1</sup>)
  - Un lecteur capable de lire cette musique et de la passer en accéléré
- Une dizaine de jetons
- 3 **Ancres** : ce sont 3 mots qui vont influencer la thématique des environnements dans lesquels les personnages vont évoluer. Vous pouvez simplement prendre 3 objets que vous avez sous les yeux, mais vous êtes libre de prendre autre chose.
- Un dé à 6 faces (dit **D6**)

Il vous faudra également :

- Une meneuse de jeu (ou **MJ**)
- Entre 2 et 4 joueuses (incarnant chacune un personnage qui sera nommé par la suite un **Braqueur**)

---

<sup>1</sup> Je recommande l'excellente musique *Tank !* (générique de la non moins excellente série *Cowboy Bebop*), qui peut servir d'introduction si mise en boucle, et est une bonne inspiration pour l'ensemble de la bande son. Vous la trouverez ici : <https://youtu.be/UFFa0QoHWvE?si=qmLMP5I8-Wy8YXPU>

# Mise en place

## La Tour

Chaque bloc est composé de 6 faces, qu'on peut diviser en 3 groupes de 2 faces, triés ici de la plus grande à la plus petite :

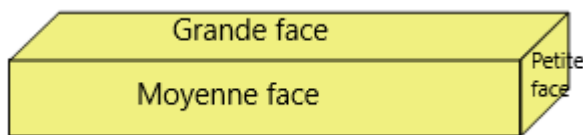


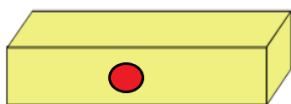
Illustration 2: Faces d'un bloc, création personnelle

Type de face	Emplacement
Grande	Dessus / Dessous
Moyenne	Avant / Arrière
Petite	Côté

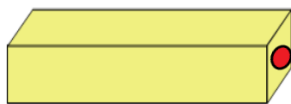
En premier lieu , prenez les 9 gommettes, et collez-les sur 9 blocs distincts. Chaque bloc ne doit contenir qu'une seule gommette, et il doit y avoir 3 groupes de 3 blocs ayant une gommette sur la même face.



Gommette sur la grande face



Gommette sur la moyenne face



Gommette sur la petite face

Illustration 3: Emplacements des gommettes, création personnelle

Type de face	Nombre de blocs avec une gommette sur cette face
Grande	3
Moyenne	3
Petite	3

Une fois que cela est fait, mettez en place la tour de Jenga, de façon classique, en faisant des couches de 3 blocs de sens alterné. Assurez-vous que chaque gommette soit bien cachée et non

visible sur les faces extérieures de la tour. Aucun bloc des 2 derniers étages ne peut contenir de gomme.

## La Musique

Lancez la musique d'introduction à partir du début des explications. Une fois que la partie aura commencée, lancez votre bande son.

La partie sera divisée en 3 phases distinctes. A chaque phase, accélérez le tempo de la musique d'environ 20 %. Vous devriez donc avoir comme bilan final :

<b>BPM</b>	<b>Phase</b>
130	1
160	2
190	3

# Univers

## Présentation

Les joueuses incarnent un groupe **de Braqueurs**, qui sont spécialisés dans un type de casse particulier : ils s'introduisent dans **Neverland**, un espace mental lié à l'esprit de leur victime pour pénétrer au plus profond de leur inconscient et y avoir accès à des informations confidentielles qu'ils vont dérober, ou éventuellement modifier, selon le but de leur mission. Pour y parvenir, les Braqueurs utilisent une drogue particulière : la **Peter Pan**. Cette drogue, prise par l'ensemble de l'équipe et injectée à la **Victime**, permet d'ouvrir l'espace mental de la Victime.

## La Drogue : la Peter Pan

La **Peter Pan** est une drogue qui se présente sous forme de petits cristaux dorés. Elle peut être réduite en poudre et mélangée à différents solvants pour devenir ensuite une solution dorée, légèrement translucide et qui est parsemée de petites étincelles lumineuses.

Utilisée sans contrôle, elle permet d'avoir des hallucinations extrêmement réalistes et de vivre des expériences psychiques intenses. Mais avec une injection pilotée très finement, elle permet de se lier à d'autres individus dans le même état et de les rejoindre dans un univers mental partagé.

Gare cependant, car une telle utilisation nécessite un travail constant extrêmement minutieux pour parvenir à conserver cet équilibre très fragile. Il suffit qu'un des participants relâche sa vigilance, pour fragiliser l'ensemble du système et provoquer son effondrement rapide et inéluctable.

## Déroulé d'un casse

Un casse se déroule toujours en plusieurs étapes :

### 1. Signature du contrat

Les Braqueurs rencontrent le commanditaire pour discuter du contrat. Ils définissent les modalités tels que l'identité de la Victime, les informations auxquelles ils doivent accéder, la récompense promise en cas de réussite. Ils récupèrent également les Ancres nécessaires à la stabilité de Neverland.

### 2. Création de Neverland

Les Braqueurs vont ensuite s'emparer de la Victime, pour l'emmener dans un lieu sécurisé. Là, ils vont établir Neverland, en lui injectant une dose massive et continue de Peter Pan. Afin de garantir sa stabilité, ils réalisent en parallèle un travail de suggestion hypnotique, durant lequel ils vont injecter les 3 Ancres définies au préalable dans Neverland, afin de favoriser son ancrage dans l'esprit de la Victime.

### 3. Début du Casse

Les Braqueurs vont à présent s'injecter une dose contrôlée de Peter Pan et pénétrer à leur tour dans Neverland. A partir de cet instant, le reste du travail se passe dans l'espace mental de Neverland et constitue le coeur de ce jeu (tout ce qui précède ne rentre pas dans la proposition ludique de ce jeu).

Les Braqueurs vont parcourir les 3 zones successives : le **Repérage**, l'**Infiltration** et le **Coffre**. Chacune de ces zones s'enfonce plus profondément dans l'inconscient de la Victime. Chacune contient un objectif différent, que les Braqueurs devront réaliser afin d'ouvrir la voie vers la zone suivante.

#### **4. Objectif atteint**

Une fois le Coffre forcé, les Braqueurs accèdent aux informations convoitées. Ils peuvent alors quitter Neverland. L'injection de Peter Pan diminue progressivement pour la Victime, ce qui provoque son réveil progressif. Les Braqueurs profitent de cette période de battement pour ramener la Victime là où ils s'en sont emparés, en tâchant de masquer au mieux leur traces.

Si le Casse s'est passé sans complications, la Victime reprendra ses esprits avec un trou de mémoire de quelques heures qui tendra à s'estomper dans les jours suivants. Les Braqueurs, eux, auront mis la main sur les informations confidentielles souhaitées, voire auront pu influencer sur son comportement futur. Il ne leur reste qu'à se faire payer et à se faire oublier quelques temps au soleil.



# Comment jouer un Casse

## Création de Neverland

Neverland est divisée en 3 zones, chacune s'enfonçant plus profondément dans la psyché de la victime. Les zones sont les suivantes :

Numéro	Nom	Niveau	Taille
1	Le Repérage	Le moins profond	Etendue
2	L'Infiltration	Moyennement profond	Raisnable
3	Le Coffre	Le plus profond	Restreinte

Chaque zone est caractérisée par plusieurs éléments :

- Un **environnement**
- Une **structure centrale**
- Une **ambiance**
- Un **état global**
- Une **Ancre**
- Des **Personnages Non Joueurs (PNJ)**
- Un **objectif**

### 1. L'environnement, la structure et l'ambiance

Pour définir l'environnement de chaque zone ainsi que la structure centrale qui s'y trouve, la MJ lance trois D6 successifs et consulte ensuite la table suivante dans la colonne appropriée :

Résultat du dé	Environnement	Structure centrale	L'ambiance
1	Urbain dense	Building	Chaleur
2	Forestier	Temple	Vent
3	Désertique/Rocailleux	Forteresse / Tour	Pluie
4	Insulaire	Port	Brouillard
5	Montagnard	Grotte	Nuit
6	Plaine	Village	Neige

### 2. L'état global

Plus les Braqueurs s'approchent du coeur de l'inconscient de leur victime, plus l'état des zones est dégradé, délabré. Les bâtiments sont de plus en plus abîmés, les routes de moins en moins praticables. Des déchets jonchent le sol, les arbres sont arrachés, des rochers se sont effondrés, le sel marin a tout attaqué, l'humidité a tout fait moisir..... La MJ pourra donc se référer à la table suivante :

Nom de la phase	Etat de l'environnement
Le Repérage	Bon état
L'Infiltration	Dégradé
Le Coffre	Ruines

### 3. Les Ancres

Les Ancres sont des éléments forts choisis par la MJ et qui vont imprégner la thématique de chaque zone. Ils peuvent se retrouver à divers endroits, mais leur existence a pour but de rendre chaque zone traversée par les Braqueurs unique et de lui donner une identité visuelle forte.

Voici quelques exemples :

- Une **Horloge** dans une tour insulaire : *la tour est en fait un gigantesque clocher, posé au bord d'une falaise surplombant la mer. Tous les quarts d'heure, une myriade de cloches sonne. L'extérieur de la tour est recouvert de cadrans horaires, de tailles très variés, qui se recouvrent les uns les autres. A l'intérieur, un petit escalier en colimaçon traverse une machinerie complexe faite d'engrenages s'emboîtant les uns dans les autres et tournant en permanence dans un cliquetis assourdissant. Au sommet, un portail semble se dessiner à l'intérieur d'une gigantesque boîte abritant un oiseau de bois massif qui sort à intervalle régulier pour pousser un cri assourdissant.*
- Un **Livre** dans un village urbain : *Sur un square, à proximité d'une ancienne bibliothèque éventrée et pillée, un village de papier s'est construit. Il est constitué de sortes d'igloos, construits avec des livres empilés les uns sur les autres. Certains empilements ne dépassent pas le genou des Braqueurs, quand d'autres font plusieurs fois leur taille. La distinction entre intérieur et extérieur est floue : les ruelles de ce village se confondent avec les couloirs des habitations. Partout, des ouvrages abandonnés, ouverts et écornés. Des feuilles de papier volent dans le ciel, et le bruissement du vent qui fait tourner les pages produit un chuchotement permanent. Un portail est visible sur une feuille volante, qui semble se dérober continuellement sous les doigts des Braqueurs et s'envoler quelques mètres plus loin.*
- Une **Peluche** dans un temple au milieu du désert : *Caché au creux d'une dune, un temple s'élève au milieu du sable. Il a la forme d'un clown géant couché, dont la bouche immense et rieuse constitue l'entrée. A l'intérieur, une immense nef. Sur les murs, posés dans des petites niches réparties à intervalles réguliers, des poupées semblent observer les Braqueurs. 2 gigantesques toboggans en colimaçon descendent des hauteurs du plafond pour se rejoindre au centre de la nef, au centre de laquelle se trouve un gigantesque lit à baldaquins flanqué de 4 nounours géants. Chacun est plus grand qu'un homme, tient une grande hallebarde dans les mains, et est installé à un des coins du lit, semblant le protéger. La lueur reconnaissable d'un portail est visible entre les rideaux qui entourent le lit.*

### 4. Les PNJ

Chaque zone présente différents types de PNJ, rassemblés dans la table suivante :

Numéro	PNJ
1	Aucun
2	Ennemis
3	Victime

Les **Ennemis** sont des obstacles générés par l'inconscient de la victime dans la zone de l'Infiltration afin de se protéger. Leur apparence, taille, nombre, varie selon l'Ancre de la zone, mais ils rayonnent toujours d'une couleur rougeâtre. Ils sont toujours aisément reconnaissables comme élément hostile, et ont un comportement répétitif, presque robotique. Leur but est de se saisir des Braqueurs et de les détruire avant qu'ils ne soient parvenus à pénétrer dans le portail. Voici quelques exemples :

- Pour une ancre **Horloge** : Des balanciers géants apparaissant sur le chemin, des aiguilles volant en essaim ou des sabliers à taille humaine sautillant d'un air pataud
- Pour une ancre **Livre** : Des meubles emplis de livres patrouillant dans les allées, des singes espiègles cachés dans les hauteurs et jetant des ouvrages, des vortex de caractères d'imprimerie
- Pour une ancre **Peluche** : Des soldats de plomb en manoeuvre, des marionnettes surgissant du plafond ou un ours géant en armure

L'avatar de **la Victime** attend les Braqueurs dans la zone du Coffre. Il a une apparence plus humanoïde, rayonne d'une lueur bleuâtre, mêlée avec l'Ancre de cette zone. Il attend les Braqueurs et refuse de se plier à leurs ordres. Selon la situation, il pourra être enfermé dans une zone a priori inaccessible, fuir les Braqueurs, déclencher des pièges ou modifier la zone à son avantage, tenter de les soudoyer, etc.... Voici quelques exemples :

- Pour une ancre **Horloge** : Un homme avec un robe de juge et une élégante paire de lunettes enfermé dans un sablier. Au fur et à mesure que le sable s'écoule, la zone disparaît.
- Pour une ancre **Livre** : une femme avec une robe austère et une plume plantée dans les cheveux qui se déplace en sautant dans les pages d'un livre pour ressortir de celles d'un autre situé plus loin.
- Pour une ancre **Peluche** : Un petit enfant en pyjama installé sur un ballon sauteur. Il rebondit partout et fait apparaître des balles en plastique sous lesquelles il essaie d'ensevelir les Braqueurs.

## 5. Les Objectifs

Chaque zone présente un objectif précis découpé en 2 parties, que les Braqueurs devront réaliser pour pouvoir passer à la zone suivante. Le passage à la zone suivante est matérialisé par un portail, qui est toujours visible (ou du moins identifiable) en tant que tel par les Braqueurs. Pour savoir

comment réaliser une partie d'objectif, se reporter à la section Conséquence de l'action. Les objectifs sont rappelés dans le tableau ci-dessous :

Nom	Objectif
Le Repérage	Collecter des indices
L'Infiltration	Pénétrer dans le lieu
Le Coffre	Escorter la Victime au Coffre

Dans la phase de **Repérage**, l'objectif consiste à **Collecter des indices**. La zone est relativement étendue, les Braqueurs vont donc devoir la fouiller de fond en comble afin de dénicher des indices qui leur permettront d'accéder ou de déverrouiller le portail.

Dans la phase **d'Infiltration**, l'objectif consiste à **Pénétrer dans le lieu**. La zone est plus resserrée, et des ennemis patrouillent pour bloquer l'accès aux Braqueurs. Charge à eux de trouver une manière pour s'approcher discrètement sans se faire repérer jusqu'au portail, afin d'accéder à la zone suivante.

Dans la phase du **Coffre**, l'objectif consiste à **Escorter la Victime jusqu'au Coffre**. Cette fois, la zone est encore plus restreinte, et l'avatar de la Victime est présent. Celle-ci doit être convaincue d'aller (ou être emmenée de force) jusqu'au coffre afin de le déverrouiller et d'accéder à son contenu.

# Mécanique

A chaque fois qu'un Braqueur devra réaliser une action risquée, sensible, ou qui risque d'échouer, il devra reprendre une dose de PP pour pouvoir influencer le Neverland à son avantage.

## Réalisation de l'action

La joueuse devra à ce moment réaliser une action classique de Jenga : enlever un bloc d'un étage inférieur, et le remettre tout en haut de la tour.

Pour que cette action soit validée, la joueuse devra :

- prendre le bloc à **une seule main**
- le replacer à un **étage supérieur**

Il est interdit de :

- **poser le bloc sur la table** (ou ailleurs) avant de le mettre à sa place
- poser le bloc à un étage s'il reste un **étage plus bas disponible**. Un étage est jugé disponible s'il est constitué de moins de 3 blocs (qui reposent donc tous sur la même base, même s'ils peuvent être dressés différemment).

## Réussite de l'action

Selon la face sur laquelle le bloc est reposé, le résultat de l'action du braqueur sera différent :

Type de face sur laquelle le bloc est reposé	Résultat	Interprétation
Aucune (Chute du bloc)	« Non, et... » + se référer à « Chute de la tour »	La difficulté n'est pas surmontée, et une conséquence inattendue défavorable viendra compliquer la situation
Grande	« Non, mais... »	La difficulté n'est pas surmontée, mais l'action du Braqueur a permis de l'atténuer, ou de la différer
Moyenne	« Oui, mais... »	La difficulté est surmontée, mais il reste des problèmes non résolus, ou l'action aura des conséquences négatives ultérieures
Petite	« Oui, et... »	La difficulté est surmontée, et une conséquence inattendue favorable au Braqueur aura également lieu

## Conséquence de l'action

Selon le bloc qui est déplacé, 2 conséquences différentes peuvent se produire :

Type de bloc	Conséquences
Sans gommette	Aucun avancement dans la phase en cours

Avec gomme	Une partie de l'objectif de la phase en cours est réalisé. Le bloc n'est pas reposé mais défaussé.
------------	--

## Chute de la tour

En remplaçant le bloc déplacé, il peut arriver que la joueuse en fasse tomber d'autres. Cela amène 2 conséquences :

**Conséquence 1 :** le résultat de l'action devient automatiquement un « Non, et ... » (cf Réussite de l'action). Cela signifie que l'action est échouée, mais également qu'une difficulté nouvelle et imprévue apparaît, et que cela fait augmenter la difficulté de la situation en cours

**Conséquence 2 :** selon le nombre de blocs tombés (à la libre appréciation du meneur, par exemple 5), la suite de la partie sera impactée différemment

Nombre de blocs tombés	Conséquences
Faible ( <i>par exemple moins de 5</i> )	Tous les blocs tombés sont posés devant la joueuse dont c'est le tour (y compris les blocs à gomme). Tant qu'elle a des blocs posés devant elle, elle doit toujours en poser 2 à chaque nouvelle prise de PP (celui qui vient d'être tiré + 1 de ceux qui sont posés devant elle)
Important ( <i>par exemple, plus de 5</i> )	<p>Le Braqueur fait une overdose. Toutes les phases se mélangent. La partie va être abrégée.</p> <p>En terme <b>d'univers</b>, cela implique que Neverland commencer à s'effondrer sur lui-même. Tous les éléments se mélangent, les Braqueurs vont se retrouver confrontés à un patchwork d'éléments et de décors présents dans chacune des 3 phases sans logique.</p> <p>En terme de <b>mécanique</b>, la partie va être rapidement abrégée : les joueuses continuent avec la Tour telle qu'elle est (s'il reste suffisamment de blocs, sinon ils en reconstruisent au minimum 6 étages) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsqu'un nouvel objectif est accompli, Neverland approche du point de rupture : tout devient de plus en plus chaotique et instable.</li> <li>Au moment où un 2<sup>e</sup> nouvel objectif est accompli, les Braqueurs ont le temps de faire une dernière action avant d'être immédiatement éjectés de Neverland, qui s'effondre définitivement.</li> </ul>

## Les braqueurs

Tout casse qui se respecte est réalisé par une équipe de spécialistes, aux archétypes bien marqués et aux compétences spécifiques. Voici la liste des différents personnages (et de leurs compétences) qui peuvent être interprétés par les joueuses, assorti d'une liste de personnalités et de tics pour leur donner une consistance. Les compétences de chaque personnage peuvent être déclenchées 1 fois / phase, et elles vont avoir un impact sur la manipulation des blocs lors de la réalisation d'une action (prise de PP).

Tous ces éléments (personnages, caractères, tics) peuvent être choisis par tirage au sort (lancez alors un D6) ou bien réparti librement entre les joueuses, selon leurs préférences.

### Personnages et compétences

Numéro	Personnage	Concept	Compétence (utilisable 1 x / phase)
1	Leader	Chef de l'équipe. Recrute les autres membres et planifie le casse.	Peut demander de l'aide à une autre joueuse pour manipuler un bloc. Les contraintes standard (prise à une seule main) s'appliquent aux 2 joueuses.
2	Acrobate	Accède aux zones complexes par des voies détournées.	Peut tenter de manipuler un bloc les yeux fermés. En cas de réussite, l'acrobate disposera d'une retenue qui lui donnera une réussite automatique identique à celle du bloc manipulé les yeux fermés (« Non mais, ... », « Oui et, ... »)
3	Hacker	S'introduit dans les systèmes de surveillance pour les désactiver.	Peut vérifier (en le manipulant) si un bloc choisi a bien une gommette sur une de ses faces. Peut ensuite le replacer s'il le souhaite pour en prendre un autre.
4	Caméléon	Se fait passer pour un Ennemi	Peut augmenter d'un cran la réussite d'une action (Grande face ==> « Oui Mais », etc...).
5	Faussaire	Remplace le Butin cherché par une copie sans valeur	Lors de la prise d'un bloc dans la tour, peut prendre un autre bloc (du dernier étage) et pousser le 1 <sup>er</sup> avec le 2 <sup>e</sup> , qui prendra sa place.
6	Gros Bras	Intimider les PNJ pour les contraindre à lui obéir	Lorsqu'il prend un bloc dans la tour, peut le garder en otage devant lui au lieu de le reposer immédiatement. Le bloc doit être reposé selon les règles habituelles avant la fin de la phase.

### Personnalité

Chaque personnage a une personnalité qui lui est propre et qui permet de le caractériser par rapport à ses acolytes.

Numéro	Caractère
1	Calculateur, analytique.
2	Charismatique, bavard.

3	Impulsif, fonceur.
4	Cynique, pessimiste.
5	Loyal, naïf.
6	Perfectionniste, minutieux.

## Tics de comportement

Chaque personnage a également une liste de tics de comportement, que les personnages effectuent fréquemment tout au long du casse. Cette liste est facultative, mais peut permettre aux joueuses d'apporter plus de corps à leur interprétation de leur personnage.

Cette liste comprend 12 entrées, les joueuses peuvent donc lancer 1D12 ou 2D6 (sans avoir accès à la 1ère proposition).

Numéro	Tic de comportement
1	Teste fréquemment son moyen de communication (talkie, oreillette, téléphone, ...)
2	Vérifie la trotteuse (l'aiguille des secondes) de sa montre
3	Sifflote une courte mélodie
4	Fais courir son stylo entre ses doigts
5	Tire à pile ou face
6	Ajuste ses gants
7	Claque sa langue
8	Soupire à chaque réponse qui ne lui convient pas
9	Tapote ses doigts contre une surface qui résonne
10	Fais un motif d'origami (grue, singe, poisson) avec tout ce qui lui tombe sous la main
11	Mâche un cure dent
12	Répète une courte phrase



# Lexique

**Casse :** Mission réalisée par les Braqueurs qui consiste à s'infiltrer dans l'espace mental de la Victime pour y avoir accès à des informations confidentielles stockées au plus profond de son inconscient. Le Casse peut avoir pour but de dérober ces informations ou de les modifier.

**Braqueurs :** Ensemble des PJ qui vont réaliser le Casse.

**Neverland :** Espace mental partagé entre les Braqueurs et la Victime. Neverland est établi lorsque la Victime prend une dose massive de Peter Pan, et reste en place tant que celle-ci continue de lui être injectée. Les Braqueurs prennent à leur tour une dose de Peter Pan pour y pénétrer. Neverland est divisé en 3 zones, chacune s'enfonçant plus profondément dans l'inconscient de la Victime.

**Ancres :** Afin de garantir la stabilité de Neverland, 3 Ancres sont mises en place lors de sa création. Ces 3 Ancres correspondent à 3 souvenirs liés à la Victime. Ce sont le plus souvent des objets, mais ils peuvent être des concepts, des sensations, etc... Chacune de ces Ancres sera présente dans une des zones de Neverland.

**Peter Pan :** Drogue qui permet aux Braqueurs de pénétrer dans Neverland pour y réaliser un Casse. Les Braqueurs doivent s'injecter une dose supplémentaire de Peter Pan à chaque fois qu'ils veulent avoir prise sur Neverland pour le modifier selon leurs désirs. S'ils ne parviennent pas à supporter ces prise supplémentaires, ils déclenchent une overdose qui fera s'effondrer Neverland sur lui-même en éjectant toutes les personnes qui l'occupaient.

**La Tour :** Elle symbolise l'équilibre de Neverland. Chaque prise de Peter Pan par un des Braqueurs va modifier cet équilibre, en déplaçant un bloc de la Tour. Tant que la Tour reste stable, le Casse peut continuer. Si la Tour perd quelques-uns de ses blocs, le Braqueur qui en est la cause a perturbé l'équilibre du lieu : il lui incombe de le rétablir. Si des pans entiers de la Tour se sont effondrés, c'est l'Overdose.

**Overdose :** Un Braqueur n'a pas réussi à gérer sa dernière prise de Peter Pan, et a fait s'effondrer une partie importante de la Tour. Cela a entraîné un déséquilibre de Neverland impossible à corriger, qui va rapidement aboutir sur un effondrement du lieu sur lui-même, éjectant toutes les personnes qui y sont présentes.

# Références

## Index des figures

Illustration 1: Eustache Le Sueur, Public domain, via Wikimedia Commons.....	1
Illustration 2: Faces d'un bloc, création personnelle.....	5
Illustration 3: Emplacements des gommettes, création personnelle.....	5

# Annexes

## Récapitulatif des tables pour la MJ

### Les blocs

Type de face	Emplacement	Nombre de blocs avec des gommettes sur cette face	Résultat d’une pose sur cette face
Grande	Dessus / Dessous	3	Non, mais...
Moyenne	Avant / Arrière	3	Oui, mais...
Petite	Côté	3	Oui, et...

### Les environnements de Neverland

Résultat du dé	Environnement	Structure centrale	L’ambiance
1	Urbain dense	Building	Chaleur
2	Forestier	Temple	Vent
3	Désertique/Rocailleux	Forteresse / Tour	Pluie
4	Insulaire	Port	Brouillard
5	Montagnard	Grotte	Nuit
6	Plaine	Village	Neige

## Les phases

Numéro	Nom	Niveau	Taille	Etat de l'environnement	PNJ	Objectif	Musique
1	Le Repérage	Le moins profond	Etendue	Bon état	Aucun	Collecter des indices	130 bpm
2	L'Infiltration	Moyennement profond	Raisonnable	Dégradé	Ennemis	Pénétrer dans le lieu	160 bpm
3	Le Coffre	Le plus profond	Restreinte	Ruines	Victime	Escorter la Victime au Coffre	190 bpm

## Les Braqueurs

Numéro	Personnage	Concept	Compétence (utilisable 1 x / phase)	Caractère
1	Leader	Chef de l'équipe. Recrute les autres membres et planifie le casse.	Peut demander de l'aide à une autre joueuse pour manipuler un bloc. Les contraintes standard (prise à une seule main) s'appliquent aux 2 joueuses.	Calculateur, analytique.
2	Acrobate	Accède aux zones complexes par des voies détournées.	Peut tenter de manipuler un bloc les yeux fermés. En cas de réussite, l'acrobate disposera d'une retenue qui lui donnera une réussite automatique identique à celle du bloc manipulé les yeux fermés (« Non mais, ... », « Oui et, ... »)	Charismatique, bavard.
3	Hacker	S'introduit dans les systèmes de surveillance pour les désactiver.	Peut vérifier (en le manipulant) si un bloc choisi a bien une gommette sur une de ses faces. Peut ensuite le replacer s'il le souhaite pour en prendre un autre.	Impulsif, fonceur.
4	Caméléon	Se fait passer pour un Ennemi	Peut augmenter d'un cran la réussite d'une action (Grande face ==> « Oui Mais », etc...).	Cynique, pessimiste.
5	Fausseur	Remplace le Butin cherché par une copie sans valeur	Lors de la prise d'un bloc dans la tour, peut prendre un autre bloc (du dernier étage) et pousser le 1 <sup>er</sup> avec le 2 <sup>e</sup> , qui prendra sa place.	Loyal, naïf.
6	Gros Bras	Intimider les PNJ pour les contraindre à lui obéir	Lorsqu'il prend un bloc dans la tour, peut le garder en otage devant lui au lieu de le reposer immédiatement. Le bloc doit être reposé selon les règles habituelles avant la fin de la phase.	Perfectionniste, minutieux.

# Fiche de zone

Phase	Nom	Environnement	Structure centrale	Ambiance	Ancres	PNJ	Objectif
1	Le Repérage	.....	.....	.....	.....	/	Indice 1 : ..... Indice 2 : .....
2	L’Infiltration	.....	.....	.....	.....	Ennemis : ..... .....	Accès 1 : ..... Accès 2 : .....
3	Le Coffre	.....	.....	.....	.....	Avatar de la Victime : ..... .....	Escorte 1 : ..... Escorte 2 : .....

# Fiche de PJ

Joueuse	Braqueur	Personnage	Caractère	Tic	Compétence
.....	.....	.....	.....		