

OCEAN'S CREW

» Bande-annonce : Dans Ocean's Crew, les joueurs n'incarnent pas un personnage mais plusieurs. Ils se les répartissent tous et les joueront tour à tour. Lorsqu'un joueur interprète un personnage, il pose un jeton sur son effigie. Lorsque ce personnage a fini d'agir, le joueur peut passer à un autre personnage et déplace le jeton sur celui-ci. Il dispose alors de ses compétences mais aussi de son caractère. Ocean's Crew s'adresse donc à des joueurs expérimentés. Il leur est conseillé de créer des équipes mixtes au cours du jeu, c'est-à-dire comprenant au moins un personnage de chaque joueur.

1 » CASTING : Les personnages jouables et leurs compétences sont : **Danny Ocean** : Persuasion et Commandement, **Tess Ocean** : Séduction et Culture, **Rusty Ryan** : Jeux et Sang-Froid, **Linus Caldwell** : Pickpocket, **Roscoe Means** : Explosifs, **Rueben Tishkoff** : Systèmes de sécurité et Relation dans le monde des Affaires, **Virgil et Turk Malloy** : Déguisements, Combat et Conduite (Ne peuvent se séparer de plus de 100m ou de 15 minutes), **Yen** : Contorsionniste et acrobate, **Saul Bloom** : Respectabilité et connaissance du « Milieu », **Basher Tarr** : Mécanique, Bricolage et Technologies, **Frank Catton** : Humour et Jeux, **Livingston Dell** : Systèmes de sécurité et de surveillance

2 » ACTION : Chaque action dont le résultat n'est pas une réussite ou un échec évident possède un Niveau de Difficulté (ND) noté de 1 (très facile) à 15 (très difficile), un ND moyen étant égal à 4. Chaque personnage a droit à un dé pour égaler ce ND ou trois dés s'il possède une compétence en rapport avec l'action. Si son jet égale au moins le ND, il réussit son action. Sinon, il échoue.

Pour chaque point manquant par rapport au ND, le personnage subit un désagrément. Ainsi, si Virgil essaie de piloter une voiture lors d'une poursuite et qu'il obtient 9 avec ses trois dés au lieu de 11, le ND estimé par le MJ, Virgil subit deux désagréments (exemples : la voiture s'abîme et sera donc plus réparable, un pneu se crève, augmentant la difficulté de la suite de la poursuite).

Un PNJ opposé à un PJ ou souhaitant résoudre une action jettera un seul dé. Un PNJ est donc moins puissant qu'un PJ, sauf les Grands Méchants (voir 4).

3 » COMBATS : Les combats se résolvent par une suite de jets de dés classiques. Un personnage touché une première fois est blessé. Il perd un dé sur tous ses jets. Un personnage touché une seconde fois est retiré du jeu. Il n'est pas mort car « les héros ne meurent jamais » mais ne peut plus être utilisé pendant le reste de la partie.

4 » GRANDS MÉCHANTS : Dans tous bons films il y a un ou plusieurs grands méchants. Le MJ en possède quatre à sa disposition. A tout moment, il peut essayer de les faire entrer en scène. Pour cela, il doit obtenir un 5 ou un 6 avec un jet de dé. S'il échoue, il peut essayer d'invoquer un autre Grand Méchant.

Il pourra évaluer faire un nouvel essai plus tard, dans une autre scène. Un Grand Méchant reste actif jusqu'à ce que les PJ l'aient mis « hors service ». Un Grand Méchant agit comme un PJ (compétences valant 3 dés pour les jets). Les Grands Méchants sont : **Terence Benedict** : Commandement, respectabilité et Connaissance du « Milieu », **François Toulour** : Stratégie et Combat Mains nues, **Isabel Lahiri** (ex-femme de Rusty Ryan) : Tir et Relations à Interpol, **Willy Bank** : Milieu des Affaires et escroquerie.

5 » MATERIEL : Les PJ disposent du matériel suivant, qu'ils peuvent librement répartir entre leurs équipes : deux voitures sportives, une camionnette, des déguisements variés, costumes et robes de luxe, jeux divers pipés, six armes de poing, six charges explosives avec détonateurs, quatre petites caméras dont une à infra-rouge, quatre microphones miniatures, matériel de bricolage, brouilleur de caméra (fonctionne dix minutes), détecteur de micro, entrepôt en banlieue, suite de luxe dans un casino, 50.000\$ en cash, matériel d'escalade.

6 » PRINCIPE DE JEU : Les PJ doivent résoudre différentes épreuves au fil du scénario. Pour chaque épreuve, ils doivent monter une ou plusieurs équipes (si possible avec des PJ appartenant aux différents joueurs dans chaque équipe). Après le repérage, on passe à la phase de préparation et d'équipement puis d'action.

7 » SYNOPSIS (OCEAN'S THIRTEEN) : Enrichi, Rueben décide de construire son propre casino à Las Vegas avec un associé, Willy Bank. Mais celui-ci l'escroque. La bande d'Ocean est appelée à la rescousse pour voler Bank dont l'hôtel est devenu le plus performant de la ville, aux dépens de Terence Benedict et de son Bellagio ! Ainsi, si les PJ sont suffisamment intelligents, Benedict pourrait passer de leur côté. Mais pas à n'importe quel prix, pas de n'importe quelle manière et surtout, jusqu'à quand ?

8 » EXPERIENCE : A la fin d'une aventure, un personnage qui a utilisé avec succès une compétence gagne un point d'expérience pour celle-ci. En dépensant un point d'expérience, on peut relancer un de ses trois dés après un premier jet. Le point est alors perdu. Les personnages peuvent aussi acquérir du nouveau matériel.