

LE CASSE OU LA CASSE!

LES PJ's :

Les robots sont au service des humains. L'efficacité est une priorité. Mais vous avez été endommagés. Vous allez être détruits. Alors vous tentez le tout pour le tout. On dit qu'il y a des pièces détachées dans ce bâtiment. Vous me vous en sortirez probablement pas. Mais vous êtes prêts.

- LE BÂTIMENT:**
- 1. Caverne militaire
 - 2. Banque et son coffre
 - 3. Hôpital pour cyborgs
 - 4. Casino d'un robot
 - 5. Complexe scientifique
 - 6. Riche villa humaine

L'INTRO:
 MJ, cadre une scène. Décrit la zone que découvrent les robots. Ne détaille pas trop pour l'instant.

LE PLAN:
 Robots, racontez en un flash-back la préparation de cette étape.

LES CARTES:
 Joueurs, tirez une carte. La plus proche de 21 aura le dernier mot lors de l'Action.

L'ACTION:
 Joueurs, racontez ce qui arrive. Servez vous de tout ce qui a été déjà établi. Si le total d'un robot dépasse 21, sa mort doit être racontée, sauf dépense d'énergie.

Vérifier à la fin de chaque phase d'Action: **FIN!**

- Le MJ a les 4 couleurs devant lui.
 - L'opposition submerge le bâtiment. Décrivez la fin tragique de votre robot.
- Un ou plusieurs robots ont un total de 21 devant eux.
 - Joueurs concernés, décrivez ce que vous voulez, comment vos robots s'échappent et l'horizon possible atteint.

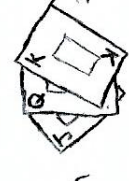
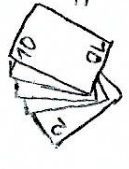
- VOUS ÊTES DES ROBOTS:**
- 1. Mécano
 - 2. Protocole
 - 3. Hacker
 - 4. Architecte
 - 5. De combat
 - 6. Pilote

- VOUS AVEZ DE L'ÉNERGIE:**
- Prenez 2 jetons devant vous.

- VOUS ÊTES CASSÉS:**
- 1. Générateur (lent)
 - 2. Bras (maladeroit)
 - 3. Hydraulique (bruyant)
 - 4. Processeur (maif)
 - 5. Inhibiteur (violent)
 - 6. Electro-Amygdale (conard)

QUELQUES QUESTIONS:

- Que savez vous? • Qu'ignorez-vous?
- Qui sera indispensable à cette étape?
- Que devriez vous éviter à tout prix?



ÉNERGIE

Lors de l'Action, dépensez 1 énergie pour dépasser 1 de vos cartes ou en faire remplacer une d'une joueuse.

RECHARGE D'ÉNERGIE:

Un robot peut se recharger (+1 énergie) sur une borne du bâtiment, attirant l'attention. Le MJ tire alors une carte.

Les fins ne s'excluent pas mutuellement.

- Tous les robots ont dépassé 21 (et sont donc détruits)
 - MJ, décrit comment l'histoire est étouffée et se finit sans un bruit.