

ROBONIMAUX : l'évasion du labo

Un mini-JdR de Côme Martin écrit en mai 2018, pour un MJ et 3 à 5 joueurs.

Vous venez de vous réveiller au beau milieu du laboratoire scientifique. Il n'y a aucun bruit à part quelques machines qui ronronnent : vous, créatures mi-robots mi-animales, êtes les seules survivantes de ce lieu... Enfin presque, il y a aussi la Chose qui rôde au fond du couloir..

PERSONNAGES : Choisissez votre animal et votre robot dans les deux listes suivantes, ou lancez des dés.

/	<i>Animal</i>	<i>Robot</i>
1	Poulpe	Perforateur
2	Poulet	Acrobate
3	Souris	Cogneur
4	Serpent	Analyste
5	Autruche	Blindé
6	Chèvre	Bricoleur
7	Poisson	Programmeur
8	Corbeau	Tireur
9	Renard	Détachable
10	Loutre	Espion

Vous avez deux jauges, Animal et Robot, qui commencent chacune avec 3 jetons. Si l'une de ces jauges tombe à zéro, vous êtes hors d'usage. Si l'une d'elles atteint 6, c'est la surchauffe et vous devenez une Chose traquant les autres PJ...

Les PJ ne se souviennent pas de leur existence avant leur arrivée dans le laboratoire ; ils peuvent communiquer entre eux grâce à leurs implants robotiques. Les joueurs décrivent leur apparence (et éventuellement leur nom ou surnom) au début de la partie.

PRINCIPES DE BASE : *Robonimaux* se joue sans dé et en tours de jeu, au rythme d'une action par joueur, en sens horaire flexible (il peut être bousculé si cela fait sens dans la fiction ou pour éviter un déséquilibre dans les actions effectuées par les joueurs).

À son tour, un joueur choisit si son PJ utilise sa nature de Robot ou sa nature d'Animal pour agir, et répartit les jetons correspondants sur les tableaux « But », « Poursuite » et « Danger » (voir page suivante). Tous les jetons dont il dispose doivent être posés à chaque fois, répartis au choix entre ces 3 tableaux (il est permis de ne mettre aucun jeton dans un ou deux des tableaux). Le joueur déclare clairement ce qu'implique la réussite de son action avant de répartir les jetons ; dans le même temps, le MJ lui indique quel est le Danger encouru (voir plus loin).

Après la résolution de chaque action, le PJ déplace l'un des jetons de la jauge non utilisée vers la jauge utilisée (ainsi, agir avec la jauge « Robot » fait perdre un jeton en « Animal » et en gagner un en « Robot », et vice-versa).

JETONS BONUS : Si le PJ agit en mettant en avant sa spécificité Animale ou Robotique (foncer tête baissée pour la Chèvre, bondir à travers la pièce pour l'Acrobate...) il bénéficie d'un jeton bonus qu'il peut placer dans le tableau de son choix (le jeton est ensuite défaussé).



Loutre acrobate

Un PJ peut aussi avoir un jeton bonus (jamais plus) si un autre PJ l'aide à réaliser l'action en cours. Ce jeton est aussi défaussé après usage. Les conséquences sont partagées par les deux PJ, et un seul PJ peut aider à la fois.

Enfin, lorsqu'un PJ trouve un Objet dans le laboratoire, le MJ lui adjoint 1 à 3 jetons (au hasard), qui peuvent être dépensés lors d'une action adéquate (un seul jeton par action, défaussé après usage). Quand un Objet n'a plus de jetons, il est détruit et/ou inutilisable.

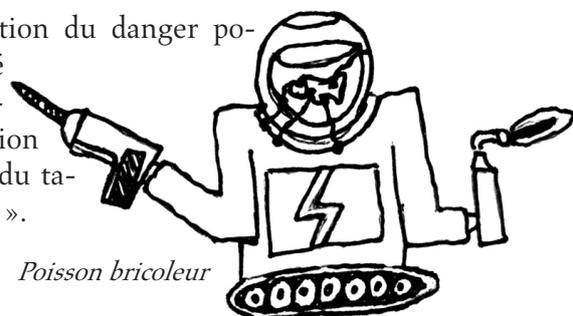
BLESSURES : Chaque Blessure subie bloque un jeton qui ne peut plus être utilisé tant que le PJ n'est pas soigné. Ces jetons bloqués comptent dans le total de la jauge : 2 jetons bloqués et 3 jetons libres dans la jauge « Animal », par exemple, comptent comme 5 jetons, ce qui est dangereux pour l'équilibre du PJ...

Une jauge entièrement bloquée peut encore être utilisée via les jetons bonus : en d'autres termes, il est possible de se faire aider sur une action de « Robot », placer (puis défausser) le jeton bonus, et en récupérer un depuis la jauge « Animal », par exemple. En revanche, les jetons bloqués ne sont pas déplaçables : si la jauge « Robot » du PJ ne contient que des jetons bloqués et qu'il fait une action « Animal » (ou l'inverse), il ne gagne pas de jetons dans cette 2e jauge.

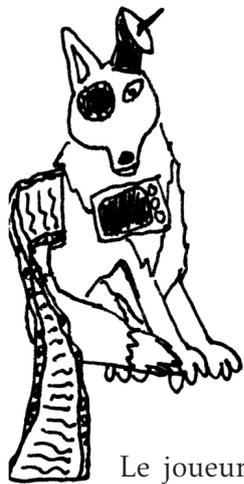
RÉPARTITION DES JETONS : La réussite de n'importe quelle action dépend du tableau « But » : se déplacer d'une pièce à une autre, infliger ou soigner une Blessure, utiliser un objet, fouiller une pièce pour trouver un Objet ou un Indice...

Les mouvements de la Chose aux trousses des PJ dépendent du tableau « Poursuite ».

La concrétisation du danger potentiel annoncé par le MJ, relatif à chaque action des PJ, dépend du tableau « Danger ».



Poisson bricoleur



BUT - Le PJ parvient-il à effectuer ce qu'il souhaite faire ?
0 jeton : Ça rate et le PJ défause un jeton dans la jauge utilisée, perd un Indice ou détruit un Objet (le MJ choisit).
1 jeton : Ça rate.
2 jetons : Ça réussit.
3 jetons : Ça réussit et le PJ gagne un jeton dans la jauge de son choix ou un Indice supplémentaire (le joueur choisit).

Le joueur détermine librement les Indices trouvés par son PJ, en s'aidant au besoin de la table en dernière page. À lui de faire le lien avec le contexte déjà existant. Trois Indices permettent de trouver la réponse à l'une des Questions de la partie.

POURSUITE - Le PJ parvient-il à ne pas attirer la Chose qui les poursuit ?
0 jeton : La Chose se déplace d'une pièce (le MJ choisit où).
1 jeton : La jauge de Déplacement de la Chose augmente de 2.
2 jetons : La Chose ne se déplace pas.
3 jetons : La Chose se déplace d'une pièce (le joueur choisit où).



Souris tireuse

La jauge de Déplacement de la Chose débute avec 4 cases vides au début de la partie. Lorsque les 4 cases sont cochées, la Chose se déplace d'une pièce en direction des PJ, puis on vide la jauge.

Si la Chose se trouve dans la même pièce qu'un ou plusieurs PJ, elle inflige autant de Blessures que son Attaque à l'un d'entre eux dans une jauge au hasard et le(s) fait fuir vers une pièce adjacente (rester dans la même pièce pour se battre demande une action réussie).

DANGER - Le Danger annoncé par le MJ se réalise-t-il ?
0 jeton : Le danger se réalise et le PJ ne pourra pas bénéficier de jetons bonus à sa prochaine action.
1 jeton : Le danger se réalise.
2 jetons : Le danger est évité ou retardé (le joueur choisit).
3 jetons : Le danger est évité ou retardé (le joueur choisit) et le PJ bénéficiera d'un jeton bonus supplémentaire lors de sa prochaine action.

Des détails sur les dangers se trouvent dans la section du MJ.

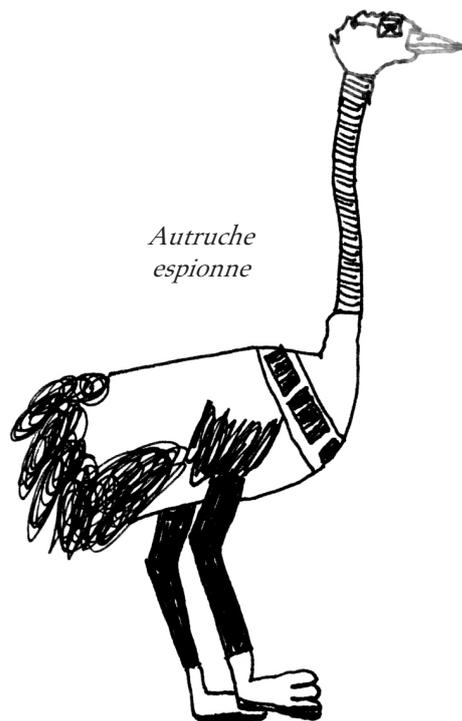
RÉPONDRE AUX QUESTIONS : Les PJ doivent répondre à trois Questions, toutes disponibles dès le départ de la partie. C'est à eux d'y répondre en faisant sens des Indices trouvés, qu'ils y répartissent librement ; le MJ base ses descriptions à partir de leurs réponses.

Chaque Question a un effet différent :

QUESTION	EFFET
« Qu'est-ce qui a dévasté cet endroit et pourquoi ? »	Les PJ peuvent désormais tuer une Chose en exploitant son point faible (il faut tout de même qu'elle perde tous ses points de vie avant).
« Quelle est la fonction de ce laboratoire et où se situe-t-il ? »	Les PJ peuvent désormais soigner leurs Blessures grâce à l'équipement du laboratoire (il faut tout de même trouver le matériel adéquat).
« Comment sortir d'ici ? »	Les PJ peuvent désormais s'enfuir (il faut tout de même atteindre la sortie).

Répondre à n'importe laquelle de ces Questions rend également la Chose plus rapide et plus agressive...

FIN DE LA PARTIE : Une fois les PJ enfuis du laboratoire, concluez la partie par un court épilogue, qui peut être en demi-teinte si certains sont sévèrement blessés ou si la Chose est toujours à leurs trousses !



Autruche espionne

SECTION DU MJ

Avant la partie, le MJ doit préparer un plan sommaire du laboratoire et de réfléchir à la nature de la Chose.

pour d'autres, il vaut mieux les rayer au fur et à mesure. L'agencement exact du laboratoire (nombre d'étages, nombre de portes à chaque pièce, etc.) est laissé libre.

DÉPLACEMENTS, ACTIONS ET DANGERS : Se déplacer d'une pièce à une autre demande souvent de réussir une action : parce que les portes sont verrouillées, bloquées ou difficiles à ouvrir ; parce que le sol est glissant ou accidenté ; ou encore parce qu'une menace est présente dans la pièce. Une pièce qui a déjà été traversée sans encombres par un PJ peut cependant être franchie sans action, au jugement du MJ.

Toute action implique deux dangers, le premier étant toujours le rapprochement de la Chose. Le deuxième danger est laissé au choix du MJ et peut consister, selon les circonstances, en :

- La démolition de la pièce actuelle, entièrement ou en partie ;
- Une dysfonction du système interne des PJ ou du système électronique du laboratoire ;
- L'irruption soudaine d'un animal, un robot ou une végétation hostile ;
- La naissance d'un désastre au sein du laboratoire (incendie, panne de courant, dégât des eaux, échappement d'un gaz toxique...);
- Une Blessure infligée au PJ ;
- Tout danger plus abstrait lié à la réalisation d'une action (elle est bruyante, prend beaucoup de temps et/ou doit être décomposée en plusieurs tours...).

La nature du Danger et ses conséquences doivent toujours être clairement énoncées par le MJ avant la résolution d'une action. Un Danger ne peut jamais impliquer l'échec pur et simple d'une action : c'est toujours un « Oui, mais », pas un « Non ».

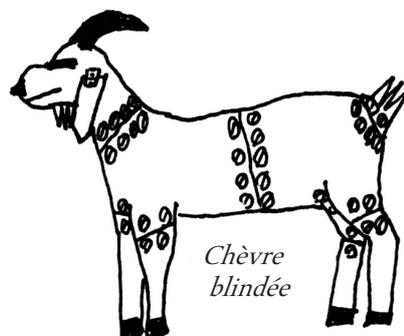
LA CHOSE : La nature exacte de la Chose et ses motivations peuvent rester floues, quitte à être affinées au fil des Indices trouvés par les PJ pendant la partie et des Réponses aux Questions. Il est utile de réfléchir à ce à quoi elle ressemble – un robonimal corrompu ? Un être mi-végétal mi-animal ? Une monstruosité indicible ? Autre chose ? – en gardant à l'esprit que cette description peut devoir être amendée ou modifiée : restez vague, décrivez une forme mouvant dans l'ombre plutôt que des détails précis.

La Chose débute toujours avec autant de Points de Vie que de PJ, une valeur d'Attaque de 1 et une jauge de Déplacement de 4. Lorsque les joueurs répondent à l'une des Questions, la valeur d'Attaque augmente immédiatement de 1, tandis que sa jauge de Déplacement perd une case.

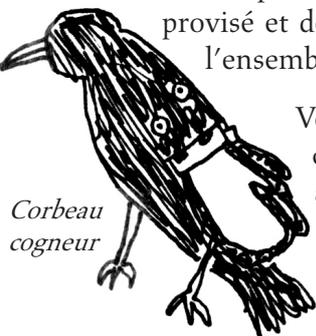
Blessier la Chose requiert la réussite d'une action ; on ne peut jamais lui faire perdre plus d'un point de vie à la fois. Une Chose blessée vide aussitôt sa jauge de Déplacement et recule d'une pièce en fuyant les PJ. Quand une Chose meurt, une autre s'éveille dans la pièce la plus éloignée des PJ (si possible une pièce non encore explorée). Cette nouvelle Chose reprend les caractéristiques de départ, quel que soit le nombre de Questions répondues : autant de Points de Vie que de PJ, une valeur d'Attaque de 1 et une jauge de Déplacement de 4.

LE LABORATOIRE : Le MJ décide où commencent les PJ dans le laboratoire, en lançant 2d20 dans la table page suivante ou en décidant lui-même. Dessinez une poignée de pièces autour de ce point de départ (toujours en tirant dans la table au besoin) et placez la Chose à deux pièces de distance. Le reste peut être improvisé et dessiné au fur et à mesure tant que l'ensemble demeure cohérent.

Vous devriez broder autour des descriptions de chaque pièce, voire ajouter les vôtres, à chaque déplacement des PJ. Certaines pièces peuvent être tirées plusieurs fois ;



Chèvre blindée



Corbeau cogneur

Table des pièces du laboratoire (2d20)

2	Une cache d'arme. La plupart des armes sont encore utilisables mais les munitions sont en mauvais état.
3	Des toilettes absolument immondes : une odeur nauséabonde s'échappe de la plupart des cabines.
4	Un grand aquarium occupe la majeure partie de la pièce. Il semble vide, mais l'est-il vraiment ?
5	Le faux plafond de cette pièce a été éventré : sur le sol, des parois métalliques et des pales de ventilation.
6	Le bureau du directeur, avec son énorme bureau en acajou. Il a de toute évidence été fouillé récemment.
7	Un vrai charnier dans cette pièce : la Chose y a traîné toutes ses victimes et les a entassées en un tas sanglant.
8	De larges flaques de sang, glissantes et visqueuses, parsèment ce couloir.
9	Une salle de repos. Gros fauteuils autrefois confortables, lumière tamisée, électrophone dans un coin.
10	Une baie vitrée blindée et opaque remplace le plafond. Des bureaux ont été empilés pour l'atteindre.
11	Un poste de sécurité : des dizaines d'écrans couvrent les murs et affichent dans une mauvaise qualité l'activité de divers endroits du laboratoires. De nombreux écrans sont éteints ou emplis de parasites.
12	Une cuisine : grandes dessertes où repose de la nourriture avariée, fours endommagés, placards disloqués...
13	Une salle à manger : rangées de tables et de chaises, tableaux d'un goût douteux censés égayer l'atmosphère.
14	Un couloir en mauvais état, dont l'accès est condamné par des bandes bicolores en travers.
15	Une étrange végétation pullule ici et entrave les mouvements des PJ, semblant réagir à leurs faits et gestes.
16	Cette pièce était sans doute destinée à devenir un garage, mais sa construction n'a jamais été terminée...
17	Un dortoir où, sur des rangées de lits superposés, reposent des cadavres égorgés dans leur sommeil.
18	Un long couloir jonché de pièces métalliques diverses : un robot démembré ?
19	Une pièce remplie de vieux dossiers poussiéreux et de tours d'ordinateurs qui sommeillent.
20	Une cage d'escalier mal éclairée. Plusieurs marches, parfois des volées entières, sont criblées de gros trous.
21	Les murs de la pièce sont bordés de grands tubes de taille humaine, remplis d'un liquide sombre. Les néons du plafond clignotent et lâchent des étincelles.
22	De gros câbles électriques à l'air menaçant rendent la progression dans ce couloir difficile.
23	Un bureau presque entièrement calciné, à l'exception d'un grand coffre-fort à serrure électronique.
24	Dans cette petite pièce puante, des tuyaux éjectent les déchets vers l'extérieur à l'aide de puissants broyeurs.
25	Sur les murs du couloir, de longues et profondes griffures à la place des bandes colorées qui indiquaient les différents département du laboratoire.
26	De petits spécimens reposent dans des bocaux sous une lumière infrarouge. Certains sont brisés ou ouverts.
27	Un bureau au mobilier métallique. Sur le sol, des dossiers sont éparpillés.
28	Le couloir s'est éboulé en partie, il faut s'aplatir contre le plafond pour progresser.
29	De gros containers sont stockés ici, étiquetés seulement par des suites abscones de lettres et de numéros.
30	Cette pièce contient plusieurs petites cages, de taille animale. Certaines d'entre elles étaient visiblement occupées jusqu'à récemment. Certaines sont ouvertes.
31	Dans ce couloir repose le corps d'un homme en habits bleus, sa perceuse électrique tressautant à ses côtés.
32	Une salle d'opération médicale. De puissantes lampes sont disposées un peu partout, aveuglant les PJ.
33	La morgue. De nombreux cadavres ont été dévorés ; on voit de larges entailles sur leurs corps et les draps.
34	Une cage d'ascenseur ; l'ascenseur repose au fond, écrabouillé.
35	Salle du générateur. Celui-ci, entre deux ronronnements, lâche des hoquets inquiétants.
36	Un ensemble d'appareils enregistreurs mesurent sous toutes ses coutures un piédestal sur lequel reposent de lourdes chaînes. Ce qui y était retenu s'est manifestement libéré.
37	La pièce renferme des carcasses de robots à moitié finis et divers outils de réparation.
38	La pièce est entièrement plongée dans le noir ; on y distingue des cocons s'étant développés anarchiquement.
39	Une matière poisseuse recouvre les murs, le plafond et le plancher de cette pièce, fuitant d'un tuyau d'évacuation.
40	Un sas de sécurité doté de plusieurs portes blindées, qui ne semblent pas fonctionner normalement.

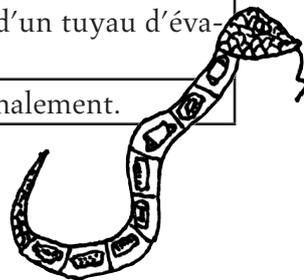


Table d'Indices / Objets (2d20)

2	Des seringues au contenu inconnu.
3	Une clef USB ressemblant à une tête de tigre.
4	Une lampe de poche aux piles presque hors d'usage.
5	Le journal d'un membre du laboratoire, aux pages maculées de sang.
6	L'œuf d'un animal non identifié.
7	Des plans de montage pour un robot.
8	Un dictaphone contenant un enregistrement troublant.
9	Les procédures d'évacuation du bâtiment.
10	Une mallette fermée à clef.
11	Un code de 5 chiffres griffonné sur une serviette en papier.
12	Un sachet estampillé « Toxique » contenant de la poudre colorée.
13	Une formule mathématique complexe sur un écran tactile.
14	De la nourriture en décomposition, récemment grignotée.
15	Un module expérimental installable sur un robot.
16	Un carnet rempli d'observations sur les mœurs sexuelles de divers animaux.
17	Le croquis de deux des PJ.
18	Un bras humain, arraché avec précision.
19	Un trousseau de clefs de différentes couleurs.
20	Des pilules cachées dans le chargeur d'un pistolet.
21	Des instructions pour fabriquer une bombe artisanale.
22	Un pochon en cuir contenant des queues d'animaux.
23	Un sac d'engrais pour croissance ultra-rapide.
24	Une réplique miniature de l'un des PJ, automate actionné par une clef.
25	Un bocal rempli de larves grouillantes.
26	De la nourriture pour animaux qui a été empoisonnée.
27	Une série de polaroids représentant différents endroits du laboratoire.
28	Le moulage d'une empreinte d'animal.
29	Quelques pages du journal intime d'un·e employé·e.
30	Un pass de sécurité en plastique, légèrement fondu.
31	Un sachet de poudre sur lequel est inscrit « Ajouter de l'eau pour faire pousser ».
32	De petits cristaux qui font un son étrange lorsqu'on les frotte.
33	Le fossile d'une espèce inconnue.
34	Une formule pour combiner divers produits chimiques ; à côté de la formule sont présents tous les éléments nécessaires sauf un.
35	Une série d'échantillons sanguins.
36	Un hybride animal/végétal mort-né.
37	Un plan dessiné à la main d'une partie du laboratoire ; l'une des pièces est entourée plusieurs fois.
38	Une puce électronique grillée, récemment arrachée de là où elle était plantée.
39	Un symbole, similaire à celui apposé sur la partie robotique des PJ, tracé à la va-vite sur une porte.
40	Une liste de noms ; tous sont rayés sauf les deux derniers.

Merci à Meguey Baker et Grant Howitt pour l'utilisation du système de *Psi*Run* et celui de *Honey Heist* ! Contient aussi des bouts de *We3*, *Ocean* et *Reign*.

Merci aux playtesteuses et testeurs : Belfeuil, Chloé, Guillaume, Jean, Kamaril, Pierre, Stéphane, Théo, Vincent, Vivien et Yannick !

Poulet détachable

