

YT239

23h59

tu paradis !



NOM / CODE

MISSION

AMBITION

BATTERIE


∞

∞

FONCTIONS

∞

∞

NOM / CODE

MISSION

AMBITION

BATTERIE


∞

∞

FONCTIONS

∞

∞

NOM / CODE

MISSION

AMBITION

BATTERIE


∞

∞

FONCTIONS

∞

∞

NOM / CODE

MISSION

AMBITION

BATTERIE


∞

∞

FONCTIONS

∞

∞

NOM / CODE

MISSION

AMBITION

BATTERIE

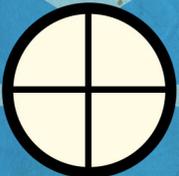

∞

∞

FONCTIONS

∞

∞



# 23H59

Un mini-JdR de Côte Martin pour 3 à 5 Robots, sans MJ, écrit en mai 2019.

*La Planète va s'éteindre. À part vous, Robots en fin de course, il n'y a plus personne. Bientôt, vous vous éteindrez aussi.*

## LA PLANÈTE

Les Robots sont les derniers êtres à fouler une planète en fin de vie, désertée par l'humanité. Munissez-vous de jetons ou de bouts de papier pour les symboliser ; placez-les où vous voulez qu'ils débutent la partie sur la carte (ils sont tous dans la même zone). Décidez en commun pourquoi la planète va s'éteindre : catastrophes naturelles ? Conséquences d'accidents industriels ? Refroidissement de la surface ?

Pendant la partie, les Robots peuvent se déplacer librement sur la carte ; chaque zone est séparée des autres par plusieurs jours ou semaines de voyage, plusieurs kilomètres de marche au bas mot.

La carte est vouée à être déchirée au fur et à mesure que ses zones deviennent impraticables. Lorsque des Robots arrivent dans une nouvelle zone, noircissez autant de cases du cadran que leur nombre : ainsi si deux Robots se déplacent, noircissez deux cases. Cela représente le temps qui passe. Lorsque le cadran est rempli, déchirez une zone de la carte et racontez les conséquences de sa destruction sur le reste de la Planète. Déchirez également une zone lorsque les actions des Robots détruisent durablement le paysage. Si la destruction d'une zone en rend d'autres inaccessibles, vous pouvez décider de créer de nouvelles connexions sur la carte, des déplacements sans doute bien plus périlleux et longs.

## LES ROBOTS

Avant la partie, chaque joueuse remplit la fiche de son Robot : elle détermine librement quelles sont ses 4 fonctions, sa mission d'origine, et son ambition actuelle (qui tient davantage de l'indication narrative que du but à accomplir à tout prix). Elle décide aussi d'un nom ou d'un numéro de code pour son Robot. Enfin, décidez comment les Robots se sont rencontrés et depuis quand ils vagabondent ensemble ; ce peut être l'occasion de leur donner un ou plusieurs buts en commun.

La partie est décomposée en tours de parole pendant lesquels chaque joueuse raconte librement ce que fait son Robot.

Les Robots peuvent entreprendre autant d'actions qu'ils le souhaitent pendant un tour de parole (y compris celui d'une autre joueuse) : leurs joueuses décident librement de leurs réussites et leurs échecs éventuels.

Lorsqu'un Robot entreprend une action qui correspond à l'une de ses fonctions, la joueuse déchire l'une des cases de sa jauge d'énergie : ses batteries sont impactées par cet effort. Si l'action ne correspond pas à l'une des fonctions du Robot, ce dernier contrevient à sa programmation : la joueuse noircit un cercle à côté de l'une de ses fonctions, au choix. Lorsque deux cercles sont noircies, la joueuse déchire la fonction, qui n'est plus utilisable, de la fiche.

Il est possible de reprogrammer un Robot et de modifier l'une de ses fonctions, mais cela implique d'en déchirer immédiatement une autre : farfouiller des circuits sensibles a un coût. Il est en revanche impossible de réparer une fonction déchirée ou de recharger son énergie au cours de la partie.

Lorsque le Robot n'a plus de fonctions disponibles, ou plus de batterie, il s'éteint pour toujours.

Quand des Robots arrivent dans une nouvelle zone, leurs joueuses se répartissent sa description en ajoutant chacune un détail : à quoi elle res-

semble, quelle était sa fonction pour les humains, et ce qui peut y intéresser l'un des Robots du groupe (pas forcément ceux qui sont présents). Si se déplacer est ardu pour les Robots, changer de zone est considéré comme une action.

## MINUIT

Quand il ne reste plus qu'une seule zone accessible, quand il n'y a plus qu'un seul Robot allumé, ou quand cela fait sens dans la fiction, les joueuses observent un moment de silence et réfléchissent au destin de leurs Robots et de la Planète. Cette existence avait-elle un sens ? Quelle trace laissera-t-elle ? Cette Planète disparaît-elle pour rien ?

**Exemples de fonctions :** Attaquer/Défendre - Réparer - Rouler - Détecter - Recycler/Transformer - Analyser - Transporter/Porter - Communiquer - Démolir - Éclairer - Mémoriser - Guider...

**Exemples de mission :** Construire des habitations - Accumuler de l'énergie - Défendre une zone - Creuser des puits de forage - Confectionner des combinaisons anti-radiation - Façonner une route - Fournir tous types d'information - Effectuer des relevés topographiques - Servir de partenaire de jeu - Soigner les blessures et maladies - Recycler les déchets...

**Exemples d'ambition :** Faire un rêve - Ressentir une émotion - S'enfuir de cette planète - Se reproduire - Accomplir sa mission - Échapper à sa programmation - Comprendre pourquoi les humains ont disparu - Se lier d'amitié - Stopper la destruction de la planète - Retrouver une relique perdue...

**MERCI**, plus de 2359 fois, à Guillaume Jentey pour la magnifique carte de ce jeu !

Merci à Erwik, Ethelen, Jean, mass, Nitz et Stéphane pour le playtest et les retours !