

...-----INITIALISATION-----...

Des robots s'éveillent dans une pièce vide. La seule source de lumière est cette porte qui les attire irrémédiablement. Ils l'ouvrent et découvrent...

Déroulement

Les joueurs jouent les robots. Le MJ décrit un monde derrière la porte et interprète les PNJ qui le peuplent. Les robots vont donc interagir entre eux et avec les PNJ pour découvrir l'univers et les intrigues que le MJ souhaite mettre en place. Quand les PJ entreprennent des actions complexes le MJ peut demander une RESOLUTION en annonçant une des difficultés suivantes : Difficile, Extraordinaire, Impossible.

Préparation

Chaque joueur note trois adjectifs pour définir son robot, lui donne un nom et prend le nombre de dés suivant

Dés Fixes (DF)	Dés partagés (DP)			
	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	
	+			

Résolution

Lorsqu'une résolution est demandée par le MJ chacun peut décider de donner un ou plusieurs (suivant qu'il aime l'action ou la considère importante) de ses dés partagés au joueur devant effectuer la résolution. Ensuite, le joueur lance TOUTS les dés en sa possession et devra au moins obtenir les résultats suivants

Difficile	<u>Une paire</u>
Extraordinaire	<u>Un brelan</u> ou <u>deux paires</u>
Impossible	<u>Un carré</u> , <u>un brelan et une paire</u> ou <u>trois paires</u>

En cas de réussite le joueur garde ses dés fixes et les dés partagés ayant servi à la réussite et redistribue les autres dés partagés utilisés. En cas d'échec il redistribue tous les dés partagés utilisés.

Essayez d'être égalitaire lors des redistributions.