

Alerte turbo-pelleteuse

Nous avons la chance d'être protégés par des post-humains surpuissants. Ils se meuvent, réfléchissent et se battent avec la magnitude de phénomènes naturels. Et laissent donc un sillage de destruction derrière eux chaque fois qu'ils font quelque chose. Laissant à de braves gars et filles comme vous le soin de réparer derrière. Et vu la vitesse à laquelle ces chantiers de reconstruction s'enchaînent, il a fallu adapter les moyens. Or donc : des robots géants.

ATP est un jeu d'action-réflexion, ne nécessitant que de quoi noter et d'une poignée (3 à 8) de participants pour une heure de jeu ou plus. Il donne la part belle aux récits enlevés et aux descriptions techniques en utilisant un système de déclencheurs.

Un bien vache futur

Nous sommes en 2120. L'humanité va étonnement bien, les richesses sont raisonnablement réparties, la technologie ne sert pas à brûler des pans entiers de forêt vierge pour fabriquer des bidules inutiles et les vrais méchants préfèrent construire des lasers à rétrécir plutôt que priver d'argent l'hôpital public.

Autant dire que ça baigne dans une chouette utopie, si ce n'était pour ce léger problème de destruction démesurée dont les « héros » ne peuvent être tenu pour responsable.

Au début, les gens réparaient avec du matériel de construction et des équipes de secours à pied, des grues et des pinces à désincarcérer. Ceci s'est bien rapidement avéré insuffisant, vu le nombre de super-bagarre par rapport au temps nécessaire pour réparer. Les progrès technologiques étant palpitants au vingt-deuxième siècle, les solutions brillantes se sont enchaînées. Jusqu'à ce que quelqu'un prononce cette phrase fatidique, à laquelle peu savent résister : « Et si on construisait des robots géants ».

L'industrie lourde s'est mise à l'œuvre, harnachant de grosse machines industrielles sur de puissants moteurs, eux-mêmes reliés à des batteries de capteurs glissée entre des feuilles d'alliage ultra léger. On y était arrivés : des engins d'intervention capable de se glisser n'importe où, polyvalents et, qui, avouons-le-nous, claquent bien la classe.

Les premières, deuxième et troisième générations de ces engins se sont succédé, nécessitant de moins en moins de monde pour les gérer, se popularisant.

Première génération : des dizaines d'analystes dans une salle bourdonnante qui garde un œil sur chaque capteur de chaque moteur annexe

Deuxième génération : une petite équipe de spécialistes qui connaissent leurs engins sur le bout des doigts

Troisième génération : une poignée d'engins d'occasion gérée par un atelier reconverti dans le pilotage de robots géants

Le sel de la mer

Chaque joueur et joueuse va incarner un personnage. Celui-ci sera décrit assez sommairement, par trois mots-clés, nommés **pôles** qui serviront de déclencheur une fois en jeu.

Vous incarnez des gens normaux, qui vont au travail sur des quarts de huit heures et touchent une prise de risque. Ces hommes et ces femmes pilotent des engins de chantier ou d'intervention qui s'avèrent être des robots géants. Mais à côté de ça, ils et elles ont des galères d'adultes fonctionnels, galèrent à draguer, oublient de payer leurs factures internet et ont parfois un petit coup de Calgon quand on leur fait remarquer qu'ils ont mal rempli leur rapport d'intervention après 5 heures de manut' sur le terrain.

Tous ensemble, discutez d'à quoi la structure qui emploie ces personnages ressemble. Quel est leur place sociale dans l'organisation ? Et à l'extérieur ?

| | | | | | | |
|------------------|--|------------------------------|---------------------------|-------------------------|------------------------------|--|
| Une organisation | Gouvernementale | Tenue par une petite famille | Privée | En libre accès autogéré | Associative | Religieuse |
| qui travaille | Malgré des problèmes d'approvisionnement | Sous les projecteurs | Pour les produits dérivés | De mauvaise grâce | Sans rien attendre en retour | En respectant un cadre contractuel très strict |

Les personnages ont une vie à côté de leur travail. Quelle est leur situation familiale ? Est-ce qu'ils sortent le soir ? Qu'est ce qu'ils aiment faire chez eux ? Ils font de la route pour venir piloter un robot géant ?

De ces questions découleront trois pôles qui vont tirer le personnage dans des directions différentes. Notez trois mots-clés qui correspondent aux pôles de la vie de votre personnage. L'idéal est de les avoir sur de petits jetons ronds, des sous-verres fonctionnent très bien, essayez juste d'en avoir des différents pour chaque joueur ou joueuse.

Construire la dame de fer

Idem pour votre robot : à quoi ressemble-t-il ? Quel est son outil principal ? Comment on le reconnaît parmi les autres ? Quelles sont ses petites bizarreries ?

| | | | | | | |
|--------------|-------------|--------------------------|-----------------------|-------------------|----------------|-------------------------|
| Un châssis | Scorpion | Bipède | Serpentin | Humanoïde | Fractal | Volant |
| Outillé avec | Une foreuse | Une pelle mécanique | Des poutres et piston | Des explosifs | Des liquides | Des pinces et des scies |
| A l'aspect | Agé | Décoré mais peu pratique | Intimidant | Massif et bruyant | Perd des bouts | Gracieux |

Votre engin de chantier a un seul mot-clé. Comme la customisation est importante, il va pouvoir changer entre chaque intervention, là où les pôles de votre personnage ne vont pas trop bouger.

Passer derrière l'homme d'acier

C'est le moment d'intervenir ! Vous avez été appelé, il y a eu du grabuge, il faut aller débayer, peut-être réparer voire même sauver des survivants pris sous les décombres, si la journée ou la nuit s'annonce particulièrement pourrie.

L'un ou l'une des joueuse va décrire la situation sur laquelle vous tomber. C'est la **coordinatrice**. Ça peut être toujours la même personne ou alors le rôle peut changer à chaque intervention.

Quand elle va décrire la situation elle va noter en secret trois mots-clés qu'elle aura prononcé dans son explication. Puis choisir, parmi ceux que chaque joueur et joueuse a sur la table devant lui, trois autres mots-clés, puis cacher tous les autres.

La coordinatrice met ensuite les mots clés au-dessus d'une ligne imaginaire. Certains déclenchent du positif, d'autres du négatif.

Ensuite, c'est le bazar ! Tout le monde dit ce qu'il fait, en essayant de ne pas trop se tirer dans les pattes. Vous pouvez vous poser des questions les uns aux autres, si la

situation n'est pas clair c'est la coordinatrice qui tranche. Mais l'important est de dire comment vous utilisez vos engins, car le temps vous est compté !

Chaque fois que quelqu'un prononce un des mots clés dans la description de son action, la coordinatrice explique comment la situation évolue, en bien ou en mal. Quand les six sont utilisés, l'intervention est terminée ou alors la situation change drastiquement et on repart pour un tour.