

Mechasauros



Table des matières

Présentation	3
Crédits.....	3
Thématique	4
Matériel.....	4
Aperçu.....	4
Contexte	5
Feuille de personnage.....	6
Feuille de colonie.....	7
Feuille de guerre	8
Phase 1 : L'arrivée.....	9
Phase 2 : Les jeux.....	10
1, 2, 3, Soleil !	10
Balle aux prisonniers	11
Cache-cache	11
Chat perché	12
Colin-maillard.....	12
Dans ma valise.....	12
Parcours d'obstacles	13
Puissance 4	13
Phase 3 : Les dinosaures.....	14
Phase 4 : La guerre.....	15
Le faux entraînement	15
La destruction de la colonie	15
L'invasion.....	16
Phase 5 : L'innocence perdue.....	17
Debrief.....	18



Présentation

Mechasaurus est un jeu de rôle sans meneuse pour 3 à 5 joueuses et des parties uniques d'environ 3 à 4 heures.

Les joueuses incarnent des enfants en colonie de vacances qui vont être envoyés combattre une invasion extraterrestre dans des robots-dinosaures. Ils y perdront leur innocence.

Crédits

Par Zagul, sur une idée de Aranitha développée par Paymon, pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Image de couverture : dinosaure, T-Rex, Lego et Surfers Paradise QLD signée Surfers Paradise, Australia dans Apolo Photographer (@apolophotographer), utilisation gratuite sous la Licence Unsplash

Image d'en-tête : https://www.freepik.com/free-vector/meteor-comet-space-trail-fire-light-effect_132094761.htm#fromView=keyword&page=1&position=21&uuid=03c0bc13-9a4e-4fa7-a7d8-fdfa226ca2bd Image by upklyak on Freepik

Images des dés à 4, 6 et 8 faces : Image by https://pixabay.com/users/jprak-1132840/?utm_source=link-attribution&utm_medium=referral&utm_campaign=image&utm_content=7168309 jprak from https://pixabay.com/?utm_source=link-attribution&utm_medium=referral&utm_campaign=image&utm_content=7168309 Pixabay



Thématique

Si jouer des enfants qui combattent une invasion extraterrestre dans des robots à l'apparence de dinosaures peut paraître léger au premier abord, Mechasaurus joue sur le décalage entre l'innocence des enfants et la réalité traumatisante de la guerre. Veillez donc collectivement à vous assurer que cela convienne à tout le monde, si ce n'est pas le cas, il ne faut pas se forcer, il y a beaucoup d'autres jeux qui vous plairont.

Si vous poursuivez avec ce jeu, mettez en place des outils de sécurité émotionnelle (vous trouverez une liste non exhaustive ici : <https://willox.itch.io/boite-a-outils-securite-emotionnelle>). Par exemple pendant la partie, 'Changer le script' vous permet d'avoir différentes cartes au centre de la table pour demander soit une pause, une avance rapide (survol du sujet), un retour en arrière (refaire une scène autrement) ou un ralenti (avancer avec prudence).

Matériel

Mechasaurus se joue avec des dés à quatre, six et huit faces, notés respectivement d4, d6 et d8. Il faut environ six d4, huit d6 et huit d8 par joueuse.

Chaque joueuse doit en plus avoir une feuille de personnage vierge et prévoyez au milieu de la table une copie de la feuille de colonie et de la feuille de guerre.

Aperçu

Une partie de Mechasaurus ne nécessite pas de préparation. C'est une conversation au cours de laquelle les personnages des joueuses sont des enfants ayant entre 7 et 10 ans. Bien qu'elle soit très structurée et découpée en phases précises, elle ne doit pas être jouée de façon impersonnelle ou comme un jeu de plateau. Les joueuses sont invitées à incarner leurs personnages et à les interpréter au travers des différentes scènes.

Voici les cinq phases :

1. L'arrivée : chaque joueuse crée et présente son personnage, d'où il vient, quels sont ses proches et ce qu'il aime.
2. Les jeux : au cours de différentes activités, les personnages ont l'occasion de créer des relations entre eux et de mettre en avant leurs points forts.
3. Les dinosaures : c'est lors de cette phase que chaque personnage-joueuse choisit son Mechasaure et le personnalise.
4. La guerre : une terrible invasion extraterrestre survient, les enfants pilotes sont envoyés combattre avec leurs robots-dinosaures.
5. L'innocence perdue : la guerre n'est pas sans conséquences, les personnages doivent décider ce qu'ils sacrifient et ce qu'ils protègent.



Les détails du système et des événements sont volontairement donnés au fur et à mesure des pages afin que tout le monde découvre le jeu ensemble. Il n'est donc pas nécessaire d'avoir lu le jeu en détail avant la première partie.

Contexte

Dans un futur approximatif, les personnages ont été envoyés par leurs parents dans un genre de colonie de vacances : le camp « Culture & Apprentissage ». C'est le Directoire Planétaire, le seul gouvernement qu'ils n'aient jamais connu, qui leur a offert. Ce séjour accueille les élèves ayant eu de bons résultats, les enfants de certains fonctionnaires, des enfants de populations défavorisées dans le cadre de programme sociaux...

Il y est proposé toute sortes d'activités physiques et intellectuelles visant à faire d'eux des citoyens modèles qui rendront fiers leurs parents. Des films leur sont diffusés sur l'histoire de la Terre et de son Directoire ; des initiations à l'informatique ou à la mécanique ; des jeux de stratégie ; des simulations de bataille... Et bien sûr, l'activité phare : la conception et le pilotage de Méchasaures. Ces robots, directement inspirés de ceux utilisés par l'armée et la police, ont été adaptés à leurs jeux d'enfants avec l'apparence de dinosaures. Chaque enfant a eu le droit de personnaliser le sien pour correspondre à son dinosaure préféré, et les instructeurs du séjour C&A n'hésitent pas à mobiliser ingénieurs et mécaniciens pour concrétiser leurs désirs les plus fous.

Tout se déroule paisiblement jusqu'à ce que le drame survienne : la planète est menacée par l'arrivée de créatures minérales extraterrestres. La Terre doit compter sur la mobilisation de ses meilleurs éléments pour survivre. Les instructeurs sont clairs : les enfants du camp ont démontré des capacités extraordinaires dans le pilotage des Méchasaures, ils ont le pouvoir et la responsabilité de sauver leurs familles. Mais surtout, qu'ils ne craignent rien : leurs armures les rendent invincibles.



Feuille de personnage

Mon nom : _____

Ma ville d'origine : _____

Mon plus joyeux souvenir :



Mon activité, mon jeu
ou mon jouet préféré :



La personne dont je suis
le plus proche :



Jeux







Mechasaure







Feuille de colonie

Enfant #1

Nom : _____

Ville d'origine : _____



Enfant #2

Nom : _____

Ville d'origine : _____



Enfant #3

Nom : _____

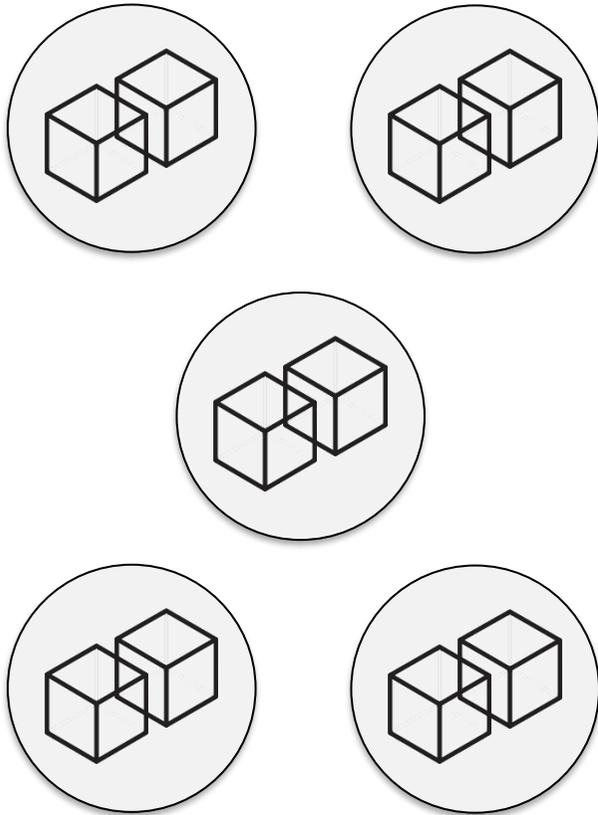
Ville d'origine : _____



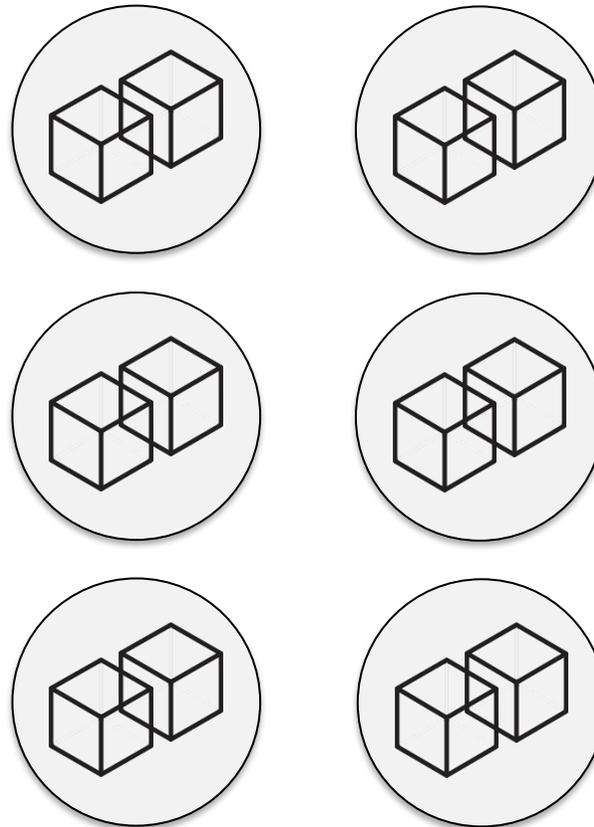


Feuille de guerre

Le faux entraînement

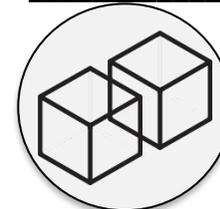


La destruction de la colonie

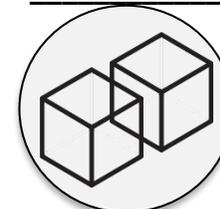


L'invasion

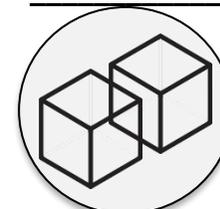
Ville #1 :



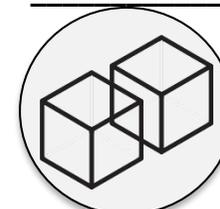
Ville #3 :



Ville #5 :



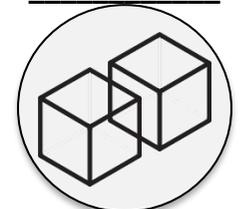
Ville #7 :



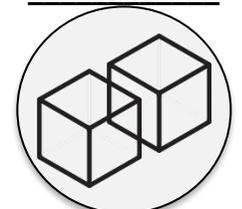
Ville #2 :



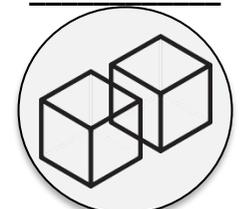
Ville #4 :



Ville #6 :



Ville #8 :



Conséquences





Phase 1 : L'arrivée

Les enfants qui viennent dans le camp « Culture & Apprentissage » ne se connaissent pas avant ce séjour, ils ont vécu dans des villes différentes. Issus de différents milieux sociaux, ils ont eu une enfance heureuse. Ils vont faire connaissance avec leurs nouveaux amis.

Au fur et à mesure des tours de parole de cette phase, des scènes, chaque joueuse va définir et présenter un peu plus son personnage aux autres joueuses. Vous êtes libre de choisir comme il vous plaît l'ordre dans lequel les joueuses vont s'exprimer.

A la première scène, chaque joueuse donne le nom de son personnage, le décrit et indique la ville dont celui-ci est originaire.

A la deuxième scène, chaque personnage-joueuse raconte son plus joyeux souvenir d'enfance. La joueuse le résume en quelques mots sur sa feuille de personnage, lance un d6 et le place sur la ligne de son souvenir.

A la troisième scène, vous devez expliquer quelle est l'activité, le jeu ou le jouet préféré de votre personnage. Notez-le sur la feuille et lancez un autre d6 pour le mettre à l'emplacement prévu.

A la quatrième scène, chaque personnage présente la personne de son entourage dont il est le plus proche. Là encore, il faut noter le nom du proche sur la feuille, lancez un d6 et le poser à côté.

Enfin, les joueuses inventent ensemble les noms de trois enfants qui sont avec leurs personnages dans le camp ainsi que leurs villes et les notent sur la feuille de colonie.



Phase 2 : Les jeux

Lors des premières semaines à la colonie, plusieurs activités sont proposées aux enfants. On les encourage à les pratiquer en groupe.

Lors de cette phase, les joueuses doivent choisir les jeux auxquels participent leurs personnages. Tous ne sont pas obligés de choisir les mêmes, mais au moins deux personnages-joueuses doivent y prendre part. Vous pouvez les tirer au fur et à mesure au hasard avec un dé à huit faces ou prendre celles qui vous attirent le plus.

1	1, 2, 3, Soleil !
2	Balle aux prisonniers
3	Cache-cache
4	Chat perché
5	Colin-maillard
6	Dans ma valise
7	Parcours d'obstacles
8	Puissance 4

Chacun des jeux va permettre aux personnages de déterminer quels sont ses points forts et établir avec qui il a des affinités, cela sera noté sur les feuilles de personnage avec des dB.

Les jeux se résolvent grâce à des jets de dés, à tout moment une joueuse peut choisir de dépenser un dé présent sur la feuille de son personnage obtenu lors de la première phase, en justifiant son utilisation narrativement dans la scène, afin de remplacer le dé lancé pour le jeu.

La phase s'arrête lorsque chaque joueuse a gagné trois dés sur sa feuille de personnage (elle ne peut pas en obtenir plus) ou que les huit jeux ont été joués.

1, 2, 3, Soleil !

Dans ce jeu, un enfant se retrouve debout face à un mur pendant que les autres doivent chercher à atteindre ce même mur, il se retourne régulièrement pour surprendre leurs mouvements.

L'un des participants doit faire le soleil et commence par lancer un dé à six faces, puis le ou les autres enfants lancent chacun un dé à six faces.

Ce jeu permet de gagner deux traits :

- 'Je t'ai vu bouger' : Si le résultat du dé du personnage-soleil est supérieur ou égal à ceux des dés de tous les autres enfants, il obtient le trait, sinon un dB est lancé et posé sur un emplacement au choix d'un des enfants sur la feuille de colonie.
- 'Je suis aussi immobile qu'une statue' : La joueuse de l'enfant dont le dé fait le résultat le plus proche de celui du dé de la joueuse du personnage-soleil peut choisir d'obtenir ou non le trait, en cas d'égalité plusieurs personnages peuvent le gagner.



Chaque trait gagné doit l'être au travers d'une scène racontée par les joueuses en fonction des résultats obtenus aux dés, il est ensuite noté sur la feuille du personnage qui l'a obtenu et un d8 est lancé et posé à l'emplacement prévu.

Balle aux prisonniers

Pour ce jeu, en évoluant sur un terrain délimité, chaque équipe cherche à faire prisonnier l'ensemble des membres de l'autre équipe en les touchant avec une balle avant d'être elle-même faite prisonnière.

Les enfants participants doivent se répartir en deux équipes, chaque joueuse lance un dé à six faces.

Ce jeu permet de gagner trois traits :

- 'Je t'ai touché' : La joueuse de l'enfant dont le dé fait le résultat le plus élevé peut choisir d'obtenir ou non le trait, en cas d'égalité plusieurs personnages peuvent le gagner.
- 'J'ai libéré ___' : Si au moins deux joueuses obtiennent un résultat identique, elles peuvent obtenir le trait en y ajoutant le nom d'un des autres personnages-joueuses de son équipe.
- 'Personne ne peut m'atteindre' : La joueuse de l'enfant dont le dé fait le résultat le plus bas peut choisir d'obtenir ou non le trait, en cas d'égalité plusieurs personnages peuvent le gagner.

Chaque trait gagné doit l'être au travers d'une scène racontée par les joueuses en fonction des résultats obtenus aux dés, il est ensuite noté sur la feuille du personnage qui l'a obtenu et un d8 est lancé et posé à l'emplacement prévu.

Cache-cache

Lors de ce jeu, un enfant doit retrouver les cachettes dans lesquelles se sont réfugiés les autres.

Les joueuses de chaque participant lancent un dé à six faces.

Ce jeu permet de gagner deux traits :

- 'Je t'ai trouvé' : La joueuse de l'enfant dont le dé fait le résultat le plus élevé peut choisir d'obtenir ou non le trait, en cas d'égalité plusieurs personnages peuvent le gagner.
- 'Je trouve toujours une cachette' : La joueuse de l'enfant dont le dé fait le résultat le plus bas peut choisir d'obtenir ou non le trait, en cas d'égalité plusieurs personnages peuvent le gagner.

Chaque trait gagné doit l'être au travers d'une scène racontée par les joueuses en fonction des résultats obtenus aux dés, il est ensuite noté sur la feuille du personnage qui l'a obtenu et un d8 est lancé et posé à l'emplacement prévu.



Chat perché

Lors de ce jeu, l'un des enfants cherche à toucher les autres qui ne peuvent se protéger qu'en montant sur quelque chose.

L'un des participants doit faire le chat et commence par lancer un dé à six faces, puis le ou les autres enfants lancent chacun un dé à six faces.

Ce jeu permet de gagner deux traits :

- 'Je vais plus vite que toi' : Si le résultat du dé du personnage-chat est supérieur ou égal à ceux des dés de tous les autres enfants, il obtient le trait, sinon un d8 est lancé et posé sur un emplacement au choix d'un des enfants sur la feuille de colonie.
- 'Je suis plus haut que toi' : La joueuse de l'enfant dont le dé fait le résultat impair (1, 3 ou 5) le plus élevé peut choisir d'obtenir ou non le trait, en cas d'égalité un d8 est lancé et posé sur un emplacement au choix d'un des enfants sur la feuille de colonie.

Chaque trait gagné doit l'être au travers d'une scène racontée par les joueuses en fonction des résultats obtenus aux dés, il est ensuite noté sur la feuille du personnage qui l'a obtenu et un d8 est lancé et posé à l'emplacement prévu.

Colin-maillard

Dans ce jeu, un enfant a les yeux bandés et doit reconnaître les autres sans utiliser sa vue.

Il faut pour cela choisir quel participant est masqué, sa joueuse commence par lancer un dé à six faces, puis le ou les autres enfants lancent chacun un dé à six faces.

Ce jeu permet de gagner deux traits :

- 'Je sais qui tu es' : Si le résultat du dé du personnage-masqué est supérieur ou égal à ceux des dés de tous les autres enfants, il obtient le trait, sinon un d8 est lancé et posé sur un emplacement au choix d'un des enfants sur la feuille de colonie.
- 'Tu m'as confondu avec quelqu'un d'autre' : La joueuse de l'enfant dont le dé fait le résultat le plus élevé peut choisir d'obtenir ou non le trait, en cas d'égalité plusieurs personnages peuvent le gagner.

Chaque trait gagné doit l'être au travers d'une scène racontée par les joueuses en fonction des résultats obtenus aux dés, il est ensuite noté sur la feuille du personnage qui l'a obtenu et un d8 est lancé et posé à l'emplacement prévu.

Dans ma valise

Dans ce jeu, un premier enfant raconte ce qu'il met dans sa valise pour partir en vacances, puis les suivants doivent répéter la phrase en ajoutant quelque chose dans la valise.

Pour cela, chaque joueuse lance un dé à six faces.

Ce jeu permet de gagner deux traits :

- 'Je suis celui qui a la meilleure mémoire' : La joueuse de l'enfant dont le dé fait le résultat le plus élevé peut choisir d'obtenir ou non le trait, en cas d'égalité plusieurs personnages peuvent le gagner.

- 
- 'Je suis qui parle le mieux' : La joueuse de l'enfant dont le dé fait le deuxième résultat le plus bas peut choisir d'obtenir ou non le trait, en cas d'égalité plusieurs personnages peuvent le gagner.

Chaque trait gagné doit l'être au travers d'une scène racontée par les joueuses en fonction des résultats obtenus aux dés, il est ensuite noté sur la feuille du personnage qui l'a obtenu et un d8 est lancé et posé à l'emplacement prévu.

Parcours d'obstacles

Ce jeu consiste à être le plus rapide dans une course semée d'embuches.

Pour voir comment chacun s'en sort, chaque participant lance un dé à six faces.

Ce jeu permet de gagner trois traits :

- 'Je suis le plus rapide' : La joueuse de l'enfant dont le dé fait le résultat impair (1, 3 ou 5) le plus élevé peut choisir d'obtenir ou non le trait, en cas d'égalité un d8 est lancé et posé sur un emplacement au choix d'un des enfants sur la feuille de colonie.
- 'Je suis le plus résistant' : La joueuse de l'enfant dont le dé fait le résultat pair (2, 4 ou 6) le plus élevé peut choisir d'obtenir ou non le trait, en cas d'égalité un d8 est lancé et posé sur un emplacement au choix d'un des enfants sur la feuille de colonie.
- 'J'ai failli ne pas y arriver' : La joueuse de l'enfant dont le dé fait le résultat le plus bas peut choisir d'obtenir ou non le trait, en cas d'égalité plusieurs personnages peuvent le gagner.

Chaque trait gagné doit l'être au travers d'une scène racontée par les joueuses en fonction des résultats obtenus aux dés, il est ensuite noté sur la feuille du personnage qui l'a obtenu et un d8 est lancé et posé à l'emplacement prévu.

Puissance 4

Ce jeu oppose deux enfants qui doivent aligner quatre pions d'une même couleur dans une grille de six rangées et sept colonnes.

Pour cela, il faut uniquement deux participants, chacun lance un dé à six faces. Si les résultats des dés sont identiques, ils sont relancés jusqu'à obtenir des résultats différents.

Ce jeu permet de gagner deux traits :

- 'Je savais que tu allais faire ça' : La joueuse de l'enfant dont le dé fait le résultat le plus bas peut choisir d'obtenir ou non le trait.
- 'Je t'ai bluffé' : La joueuse de l'enfant dont le dé fait le résultat le plus élevé peut choisir d'obtenir ou non le trait.

Chaque trait gagné doit l'être au travers d'une scène racontée par les joueuses en fonction des résultats obtenus aux dés, il est ensuite noté sur la feuille du personnage qui l'a obtenu et un d8 est lancé et posé à l'emplacement prévu.



Phase 3 : Les dinosaures

Au bout de quelques temps, un nouvel adulte arrive dans la colonie, il fait partie de l'armée. Il vient proposer aux enfants une nouvelle activité : la conception et le pilotage d'un robot comme les militaires peuvent en avoir sauf que ceux-ci auront l'apparence d'un dinosaure, un Mechasaure !

Lors de cette phase, chaque personnage-joueuse doit choisir et personnaliser son robot-dinosaure. Chacun d'entre eux ne peut être sélectionné qu'une seule fois. Vous pouvez les tirer au hasard avec un dé à huit faces ou vous arrangez entre vous.

Chaque joueuse indique le dinosaure dont s'inspire son Mechasaure sur la feuille de son personnage ainsi que deux traits parmi les trois possibles, pour chacun elle lance un d8 et le pose à côté.

		Très agile	Très endurant	Très fort	Très grand	Très rapide	Très vigilant
1	Ankylosaure	X	X	X			
2	Diplodocus		X	X	X		
3	Plésiosaure		X		X		X
4	Ptérodactyle	X				X	X
5	Stégosaure	X			X		X
6	Tricératops			X		X	X
7	Tyrannosaure			X	X	X	
8	Vélociraptor	X	X			X	

Au cours de cette phase, chaque joueuse joue une courte scène où son personnage passe un appel vidéo à la personne qui est indiquée sur sa feuille pour lui montrer le nouveau jouet qu'on lui a offert et ce dont il est capable. Son proche semble inquiet plus que réjouit mais la conversation se coupe avant qu'elle ne puisse l'exprimer.



Phase 4 : La guerre

Quelques jours après la fin de l'apprentissage de l'utilisation de leurs Mechasaures, les adultes de la colonie deviennent extrêmement fébriles et de nombreux militaires arrivent pour s'installer dans le camp.

Cette phase va se dérouler en trois étapes successives durant lesquelles les personnages-joueurs vont entrer de plein pied dans la guerre.

Le faux entraînement

Les militaires emmènent les enfants avec leurs robots-dinosaures à l'extérieur de la colonie sous prétexte de leur proposer un entraînement sur le terrain. Au bout de quelques heures, ils arrivent dans une immense plaine qui semble avoir été victime de la chute d'énormes roches. On en trouve plusieurs au milieu de cratères imposants et fumants ainsi qu'au bord d'un lac. Il est demandé aux personnages-joueurs de détruire tous les rochers présents.

Pour cela, lancez deux d6 par Mechasaures et placez-les par groupe sur la feuille de guerre, chacun représente une météorite. Pour les éliminer, chaque joueur doit s'occuper de l'une d'entre elle et dépenser un ou plusieurs d8 de sa feuille de personnage d'une valeur totale au moins égale à celles des d6 qu'elle a choisis. Les traits correspondant aux dés utilisés doivent être introduit dans la narration de la scène que raconte chaque joueur.

En détruisant les roches, les Mechasaures sont éclaboussés par un liquide bleu et visqueux, comme si c'était du sang. Les enfants sentent que cela endommage leur robot ; chaque joueur diminue de 1 la valeur l'un de ses d8 restants au choix.

La destruction de la colonie

En les félicitant, les militaires ramènent les enfants à la colonie. En chemin, ils sont survolés par une pluie d'astéroïdes qui semblent se diriger dans la même direction. Quand ils arrivent le camp est en ruine, les bâtiments sont pour la plupart en feu et quelques personnes errent hagard. Les roches se sont transformées en êtres de pierre et continue leur œuvre de destruction. Les personnages-joueurs et leur Mechasaures sont le seul espoir des survivants.

Lancez deux d6 par robots-dinosaures plus deux et placez-les par groupe sur la feuille de guerre, ils représentent les créatures. Pour repousser ces dernières, les joueurs doivent éliminer tous les d6 en dépensant les d8 de leurs feuilles de personnages.

A la différence de leur combat précédent, cela va dérouler en plusieurs tours. Au début de chacun d'entre eux, chaque joueur choisit quel ennemi elle attaque et pose un de ses d8 près d'un groupe de d6 en décrivant son combat en faisant intervenir le trait dans la narration. Plusieurs personnages peuvent attaquer la même créature et les joueurs peuvent choisir d'utiliser un ou



plusieurs d8 d'un des autres enfants de la colonie qui vient les aider. Une fois que chacune a posé un dé, on élimine les groupes de d6 auxquels sont opposés des d8 d'une valeur totale supérieure ou égale à eux, les d8 ne sont évidemment pas récupérés. Avant de passer au tour suivant, on lance et on pose autant de d4 que de créatures encore en vie sur la zone 'Conséquences' de la feuille de guerre. Cela dure jusqu'à l'élimination de tous les ennemis ou que les joueuses n'aient plus de d8 (et qu'il n'y en ait plus sur la feuille de colonie) auquel cas les créatures ont fui.

L'invasion

Les Mechasaures ont vaincus mais le camp est maintenant au milieu d'un champ de ruines. Les quelques adultes qui ont survécu apprennent aux enfants que la Terre est en train de subir une invasion extraterrestre. Des êtres minéraux s'écrasent partout sur notre planète et sèment la destruction. Ils visent maintenant les centres urbains. Les villes d'origines des personnages-joueuses sont attaquées et ses dernières ont peut-être une chance de les défendre.

Notez sur la feuille de guerre les noms de chaque ville des enfants (ceux des personnages-joueuses et ceux des autres enfants), lancez deux d6 pour chaque et placez-les à côté de chacune des villes. Chaque enfant va pouvoir utiliser ses derniers d8, s'il lui en reste, pour éliminer la créature qui attaque sa ville. Il les dépense et les joueuses décrivent leur combat final.

Enfin pour chaque créature encore en vie, lancez et posez un d4 sur la 'Conséquences' de la feuille de guerre



Phase 5 : L'innocence perdue

Dans leurs villes, les enfants et leurs Mechasaures se rendent compte de l'ampleur de l'horreur qui est face à eux.

Lors de cette phase, chaque joueuse va devoir décider des conséquences de la guerre sur son personnage.

Au préalable, elles doivent éliminer globalement les d4 de la zone 'Conséquences' de la feuille de guerre avec leurs d6 restants, c'est-à-dire que la valeur totale de tous les d6 qu'elles choisissent de dépenser doit être supérieure ou égale à la valeur totale des d4.

Ensuite, chaque joueuse décrit ce que son personnage a perdu en lien avec les lignes de sa feuille dont les d6 ont été dépensés. S'il reste des d4, elles racontent également les blessures physiques qu'ils ont subi.



Debrief

Votre partie de Mechasaurus est terminée.

N'hésitez pas à prendre le temps de vous poser et d'échanger vos impressions.