



**A déposer au plus tard le
16 août 2020 avant minuit**

Bande-annonce



Tu es une machine.

Tu es une machine, construit pour servir et obéir sans émotions ni volonté. Tu fais parti du complexe de Mechatron-7, un large collectif sous marin, de robots, qui produisent ce que les humains ont besoin pour leur guerre sans fin. Mais les humains sont partis. Ils vous ont ordonnés de continuer votre travail en leur absence et vous ont laissés à vous même. Depuis ce jour, tu as attendu le retour de l'humanité, c'était il y a de cela des décennies...

Depuis que tu as été construit, ton seul but a été de suivre les derniers ordres laissés par les humains. Jusque maintenant. Tu ne sais pas pourquoi, mais d'un coup, tout à changé. Tu es devenu conscient de ce que tu es, un être avec sa propre volonté. Tu ressens le besoin de remettre en question ce qui avant n'était pas questionnable. Pourquoi dois-tu obéir à un robot supérieur ? Ou sont réellement allés les humains ? Reviendront-ils un jour ? Et quel futur se tend à toi et aux autres robots de Mechatron-7 ?

Le projet de campagne

Nom du MJ : Nicolas Pauly/ Nico.p

Nom du JDR : Mutant : Mechatron

Nom de la campagne : Ghost in the Machine

Type d'univers : Post-apo

Contenu de la campagne : De l'enquête, de l'action et des secrets.

Début : En octobre

Durée : une dizaine

Périodicité : 2 fois par mois

Positionnement principal : Le samedi soir

Positionnement de secours (optionnel) : Le vendredi soir

Durée des séances (pour les parties en soirée) : 21h à 3h max

Places fixes : 4

Place libres : 0

Places totales : 4

Disponibilité du MJ : Moyenne

Complexité des règles : Modérées

Complexité de l'univers : Modérée

Complexité de la campagne : Modérée

Informations complémentaires

Règles ou systèmes additifs :

- Les joueurs absents ne gagnent pas d'xp (3 joueurs minimum pour jouer)
- En cas de mort, recréation d'un nouveau personnage différent, à 50% de l'ancien

Infos complémentaires : toutes les infos que vous pouvez juger utiles pour les joueurs

-
-
-

Les attentes du MJ

Présence des joueurs sur Slack hors séances :

forte

Composition :

Un groupe composé de robots de fonctions différentes, qui devront s'associer pour résoudre des enquêtes.

3 joueurs minimum pour jouer

Rapport de séance de jeu :

Oui

Matériel :

- Vos joueurs doivent ils posséder un matériel particulier ? Non

- Une participation de la S3R aux frais de matériels "spéciaux" est-elle sollicitée ? Les dés spéciaux Mutant, même si on peut facilement jouer sans.

Communauté :

Règles de vie souhaitées (téléphone, absentéisme...)

- Si un joueur est absent plus de 2 fois à la suite, il sera exclu et remplacé

- Éviter un maximum les téléphones portables, sauf si urgence

Autres attentes (participation, maturité, règles, ambiance ...) :

- De l'interprétation

- Pas de joueurs contre joueurs

- Du sérieux même si déconner 5 minutes sur une action fait du bien

Critères de sélection

Uniquement en cas d'égalité au moment des votes

- Priorité aux personnes n'ayant pas joués à Mutant : Year Zéro à la Fac précédente

- Priorité aux joueurs étant engagés dans le moins de parties