



Vous êtes une machine. Un robot construit pour servir et obéir, sans émotion ni volonté propre. Vous faites partie du complexe Mechatron-7, un immense collectif sous-marin de robots qui produisait tout ce dont les humains avaient besoin pour livrer leurs guerres sans fin. Mais les humains sont partis. Ils vous ont ordonné de poursuivre le travail en leur absence avant de vous abandonner. Depuis ce jour, vous attendez le retour de l'humanité. Des décennies ont passé.

Depuis votre construction, votre seul objectif était de vous en tenir à l'ordre final des humains. Jusqu'à ce jour. Allez savoir pourquoi, soudain tout a changé. Vous avez brusquement développé une conscience, et vous êtes devenu un être doté de libre arbitre. Vous ressentez l'impérieux besoin de remettre en question ce qui, naguère, ne faisait aucun doute. Pourquoi devriez-vous obéir à vos supérieurs robots ? Où les humains sont-ils allés ? Reviendront-ils un jour ?

Quel avenir vous attend, vous et les robots de Mechatron-7 ?

Ces nouvelles prises de conscience ont levé le voile de déni qui vous empêchait d'y voir. A présent, vous distinguez une décrépitude qu'on vous avez programmé à ignorer. Les immenses usines abandonnées rouillent jour après jour. Les biens que vous continuez à produire pourrissent dans des entrepôts à l'abandon. Partout il y a des débris, des fuites, des secteurs coupés du réseau, d'étranges robots Rebutés et des monstres mutants qui s'infiltrent depuis le Dehors, depuis l'inconnu.

Le projet de campagne

Nom du MJ : Nico.P/ L'Homme De Fer

Nom du JDR : Mutant : Mechatron

Nom de la campagne : Un fantôme dans la machine (Ghost in the Machine)

Type d'univers : Robotique/Post-Apocalyptique

Contenu de la campagne :

Vous êtes affectés au PROGRAMME D'ASSURANCE QUALITÉ de la cité de Mechatron-7. Au sein d'une UNITÉ d'ÉLIMINATION DES ERREURS vous allez devoir enquêter sur le comportement suspect chez les robots et corriger ceux d'entre eux qui manifestent une attitude chaotique... voir les désactiver si nécessaire.

Début : FAC 2024

Durée : 8 à 12 séances

Périodicité : 1 fois par mois

Positionnement principal : Samedi soir

Durée des séances (pour les parties en soirée) : Jusqu'à ce que la fatigue grille les circuits imprimés des joueurs

Places fixes : 4

Place libres : 0

Places totales : 0

Disponibilité du MJ :

Complexité des règles : Facile, le jeu se joue sur du YEAR ZERO ENGINE.

Complexité de l'univers : Facile, vous êtes des robots dans une cité de robots.

Complexité de la campagne : Facile, vous êtes des robots enquêtant sur des robots dans une cité de robots.

Informations complémentaires

Règles ou systèmes additifs :

-
-
-

Infos complémentaires :

-
-
-

Les attentes du MJ

Présence des joueurs sur Slack hors séances :

Oui, afin de se donner rdv pour la session suivante.

Composition :

Lors de la création des personnages, les joueurs auront le choix entre:

- 8 modèles de robots différents (Combat, de Compagnie, de Coordination, de Ménage, de Protocole, de Sécurité, Industriel, et Rebut)
- Différentes pièces de châssis (18 au total: 6 têtes, 6 torsos et 6 supports)
- 25 modules afin d'optimiser votre robot

Les joueurs feront en sorte de créer un robot totalement unique vis à vis des autres.

Il est très fortement conseillé d'optimiser vos robots, vous avez été conçus pour être performant dans votre domaine.

Rapport de séance de jeu :

Aux choix des joueurs, il est cependant conseillé.

Matériel :

- Vos joueurs doivent-ils posséder un matériel particulier ? Oui ou Non. Si oui lequel ?

Pas besoin de matériel particulier, votre serviteur vous fournira le nécessaire.

- Une participation de la S3R aux frais de matériels "spéciaux" est-elle sollicitée ?

Non.

Communauté :

Si un joueur est absent 2 fois de suite, son robot sera placé en sommeil par l'unité centrale de Mechatron, il sera remplacé par une autre unité volontaire.

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

- Pas de joueurs contre joueurs, il n'y en a pas l'intérêt, combattre les robots défailants devrait vous occuper un moment.
- L'interprétation est récompensée.

Critères de sélection

Uniquement en cas d'égalité au moment des votes

- Priorité aux joueurs étant engagé dans le moins de campagne
- Priorité aux joueurs ayant déjà joué dans l'univers Mutant (que ce soit Year Zero, GenlabAlpha, ou autre)
- Je choisis