

## Modèle de présentation obligatoire pour les Campagnes

(Proposer ou participer à une campagne implique votre adhésion à la charte de participation)

(Merci de respecter le modèle de présentation ainsi que la date de dépôt)

**Nom du JDR :** *Mutant:Année Zéro*

**Nom de la campagne :** *Le Chemin d'Eden*

**Nom du MJ :** Nicolas Pauly (Nico. P sur Slack)

**Type d'univers :** Post-Apo

**Départ :** Octobre

**Durée :** Une quinzaine de séances (dont 10 déjà jouées)

**Périodicité :** Mensuelle ou bimensuelle si le planning le permet

**Durée moyenne des séances :** De 14h à 18h30 en après-midi et 5-6 heures en soirée

**Positionnement principal :** Le samedi après-midi et samedi soir

**Places dispos :** 5

**Place invités :** 0

**Disponibilité du MJ :** Forte

**Complexité des règles :** Moyenne

**Complexité de la campagne :** Moyenne

**Présence souhaitée des joueurs sur Slack entre les séances :** Oui, un petit passage sur le canal histoire de suivre les actus

**Rapport :** Non

**Matériels :** oui

**Si oui lesquels ?** Des crayons pour gribouiller sa feuille et une gomme à jeter sur le vilain MJ.

**Une participation de la S3R aux frais de matériels "spéciaux" est-elle sollicitée ?** Un set de dés spéciaux mais on peut très facilement s'en passer.

**Bande-annonce :** Bien sûr que le monde a pris fin. A présent la Terre est silencieuse. La nature a repris possession des villes en ruines et le vent souffle dans les rues vides devenues cimetières. Et pourtant la vie ne s'est pas éteinte. Quelques fragments d'humanité ont survécu à l'Apocalypse. Dans l'**Arche**, un campement aux abords d'une cité morte, des gens vivent. Vous êtes un rejeton de l'Humanité, mais plus tout à fait humain. Vous en êtes un écho déformé, une aberration mutante. L'**Aîné**, dernier **Ancien des Temps d'Avant se meurt**, et l'Arche commence à besoin de trouver bouffe et eau rapidement, avant que la famine et la déshydratation ne tuent tous les habitants de celle-ci. Mais pour cela il va falloir sortir dans la **Zone**, endroit que l'Ancien vous a toujours interdit d'explorer afin d'éviter les nombreux ennemis qu'elle contient.

Votre embryon de société saura-t-il survivre aux innombrables dangers qui peuplent la Zone ,et pourra-t-il trouver la piste du légendaire **Eden** ? Eden qui selon les ragôts de l'Arche serai le salut de l'humanité. Peut-être ne s'agit-il que de contes de fées. Peu importe. Vous n'avez pas le choix. Ceci est le commencement, ceci est l'**Année Zéro**. Bienvenue dans **Mutant: Année Zéro** !

**Info complémentaires de campagne :**

**Objectif de campagne :**

- pour les joueurs: trouver un moyen de sauver l'Arche de la famine et la déshydratation, réussir à comprendre les artefacts des Temps d'Avant. Régler le problème de stérilité au sein de l'Arche, et peut être trouver le mythique Eden ?

- pour le meneur de jeu: mener une première campagne avec un début, un développement et une fin; progresser dans la pratique de meneur, et surtout prendre du plaisir !

**Attentes du MJ :** Des joueurs cohérents dans l'interprétation des personnages, des joueurs actifs et un minimum de culture post-apocalyptique.

**Composition :** les personnages malgré quelques objectifs différents doivent pouvoir collaborer ensemble, la survie de l'Arche ne dépend que de vous !

**Règles spéciales :** Si par malheur votre personnage venait à mourir, la création d'un nouveau personnage se fera de 0, et oui le monde de Mutant est vraiment sans pitié.

**Communauté :** L'utilisation des téléphones et tablettes est toléré si elle permet de consulter les règles de jeu plus rapidement. Pas de distribution d'xp aux absents.

**Info complémentaire :** sont misent à disposition différentes feuilles de personnage sur le site de la S3R dans l'onglet Fichier