

Le Choix de Persephone

Persephone's Choice est un GN rétro-SF pour 13 joueurs dans l'univers des célèbres histoires robotiques d'Isaac Asimov. Les joueurs joueront des diplomates, des scientifiques et des robots qui débattront de l'avenir de Persephone et de l'humanité. Il a été écrit par Malcolm Harbrow et est inspiré d'un autre GN Persephone's Gift par Daniel Kane et la MIT Assassins Guild.

Le jeu se déroule lors d'une conférence diplomatique qui se tient au domaine du Dr Maloon Roth, un célèbre roboticien Persephonien et inventeur du plan Roth. Le domaine est grand et luxueux, contenant à la fois des zones d'invités et de réunion ainsi que l'usine de fabrication de robots et le laboratoire du Dr Roth. Alors que les délégués se sont rencontrés de manière informelle hier soir lors d'un dîner de conférence, le vrai travail commence ce matin.

Perséphone est destiné à être un jeu principalement basé sur l'interaction sociale et a donc des règles simples. Cependant, quelques règles sont nécessaires.

VOTE

Le but de la conférence est de parvenir à un accord sur la proposition du Dr Maloon Roth de transférer la population de Persephone à Echo. Bien qu'il y aura beaucoup de détails à régler plus tard, les principaux problèmes de contention sont les suivants:

1. Si les robots seront autorisés sur Echo (et si oui, combien de temps)
2. Qu'advient-il des robots laissés sur Persephone
3. Si des Persephoniens seront intégrés dans la société Echo ou s'ils vivront séparés
4. Si l'accord final sera accepté

Les votes seront espacés à intervalles réguliers vers la fin de la conférence pour laisser le temps de discuter. Les colons (Echo et Baleyworld) voteront sur le numéro 1. Les Spacers (Persephone et Aurora) voteront sur le numéro 2. Les Spacers et les Settlers voteront sur les numéros 3 et 4, avec une majorité de chaque délégation requise ainsi qu'une majorité globale.

INTERROGER L'HADES

La conférence a également été chargée d'interroger le cerveau positronique du navire de la colonie Hadès, qui a explosé dans des circonstances suspectes il y a trois jours. Le cerveau lui-même est gravement endommagé et tenu hors site. Une équipe de roboticiens experts l'interrogera à l'aide d'une sonde positronique. Cela permettra aux états mentaux du cerveau d'être lus directement, assurant un résultat véridique.

La conférence devrait guider le débriefing et parvenir à une conclusion préliminaire sur l'explosion. Des questions peuvent être posées en utilisant le dispositif de communication. En raison des limites de la sonde positronique, ils doivent être structurés comme des questions directes oui / non. Quatre questions peuvent être posées chaque heure, et c'est à la conférence de décider de leur nature. Les résultats seront publics et accessibles à tous les participants à la conférence.

Une fois l'interrogatoire terminé, la conférence devrait aboutir à une conclusion préliminaire sur la cause de l'explosion.

SÉCURITÉ

La sécurité de la conférence est assurée par la Première et la Seconde lois de la robotique. Les robots de sécurité feront donc en sorte de prévenir les combats entre humains afin d'éviter que n'importe quoi

soit blessé. Si vous êtes un humain et que vous voulez frapper ou attaquer quelqu'un d'autre, cela est possible mais attendez-vous à être retenu par le personnel de sécurité.

COSTUME

Bien que ce ne soit pas obligatoire, les GN sont généralement plus agréables lorsque les participants portent un costume approprié, voici des suggestions pour vous donner un ordre d'idée de ce qui peut être fait (cela est purement indicatif et pas contraignant, vous pouvez prendre les libertés que vous voulez par rapport à cela) :

-Pour les membres de la la délégation de Baleyword je peux conseiller de venir en costard cravate ou autres habits dans un style sérieux.

-Le style vestimentaire des Settlers d'Echo est de son côté plus dans un style de « prolo du futur » un peu en mode baroudeur de l'espace. Des genres de dégaine que vous pouvez croiser dans Star Wars chez l'Alliance Rebelle par exemple.

-Au contraire pour les Spacers cela va plus chercher dans les robes ou les toges. Le style des nobles dans Star Wars ou le style « romain » peuvent être des sources d'inspirations mais se ne sont pas les seules.

-Les robots peuvent venir en habit plus sobre (teinte noir et blanc), je pourrais fournir des masques à ceux qui le souhaiteront.