

A déposer sur le canal "Parties-fermées" au plus tard le 15 du mois précédent le démarrage

Nom du MJ : Flavien Buiche

Nom du JDR : Donjons et Dragons (2024)

Nom de la campagne : La Malédiction de Stradh

Type d'univers : Médiéval-Fantastique, Horreur Pulp, Horreur Gothique, Enquête, Bac à Sable

Contenu de la campagne : La Malédiction de Stradh est une campagne exigeante, dans l'univers Gothique et Baroque de la Barovie, le Royaume des Brumes. Pris au piège, les six aventuriers devront enquêter sur le maître des lieux, découvrir les secrets de ce Royaume, tenter de lever la malédiction qui les empêche de partir, et pourquoi pas, vaincre le Seigneur Sombre, le

Début (le mois ou vous comptez débiter) : Août (session 0)

Nombre de séances (environ) : Une trentaine

Périodicité (la fréquence des séances) : Une à deux par mois

Créneaux des séances (2 Maxi) : Vendredi Soir ☐ Samedi AM ☒ Samedi Soir ☐ Dimanche AM ☒

Durée des séances en heures (Parties en soirée) : 4 à 5 heures

Places fixes : 6

Place libres : 0

Places totales (Fixes + Libres) : 6

Liste d'attente (oui ou non) : Non

Disponibilités du MJ (par mois) : Tout les week-end

Complexité des règles :	Facile	☐	Moyenne	☒	Difficile	☐
Complexité de l'univers :	Facile	☐	Moyenne	☐	Difficile	☒
Complexité de la campagne :	Facile	☐	Moyenne	☐	Difficile	☒

Informations complémentaires

Règles ou systèmes additifs :

- Le système sera celui de Donjons et Dragons (2024)
- Les suppléments "Ravenloft: The Horrors Within" et "Forgotten Realms: Heroes of Faerûn"
- J'utilise une version modifiée du Rôdeur, que je présenterai aux joueurs intéressés par la classe.

Infos complémentaires :

- J'attends des joueurs qu'ils respectent les engagements pris en terme de disponibilités.
- La campagne est rude, la mort d'un ou plusieurs personnages est une possibilité.
-

Présentation de la campagne et attentes du MJ

Une fois la campagne lancée, les personnages sont libre de leurs mouvement, mais ils ne doivent pas perdre de vue que la Barovie est une région dangereuse, et que nombreuses sont les créatures qui errent dans les bois, hantent les ruines, arpentent les routes la nuit. Le danger est partout, et s'aventurer dans un lieu sans être de taille, ou sans préparation est souvent le meilleur moyen de trouver une fin brutale et définitive. La fuite sera parfois nécessaire, et la mort fait partie intégrante de la campagne.

La campagne fait la part belle à l'intrigue, aux mystères, à l'exploration et aux rencontres. Il est fortement recommandé aux joueurs de prendre des notes, de faire le point régulièrement et de constituer un groupe sérieux, cohérent et complémentaire.