



Eauprofonde : Le vol des dragons

Waterdeep : Dragon Heist

(Débutants bienvenus)

La cité-Etat d'Eauprofonde est aujourd'hui plus agitée que jamais. Le Zentharim et le Xanathar, deux organisations criminelles qui jusqu'à présent se tenaient à l'écart l'une de l'autre, semblent déterminées à s'affronter à même les rues de la ville pour la possession d'un mystérieux trésor enfoui dans les profondeurs de la Couronne du Nord.

Tout ce que la Cité compte de bandes de mercenaires, de groupes d'aventuriers et d'organisations plus ou moins désintéressées s'est mis à la poursuite de ce fabuleux trésor, soit par cupidité ou volonté d'enrichissement, soit pour le préserver de ceux qui pourraient en faire un usage délétère.

Lâché dans la fosse aux lions, pris en étau entre les forces en présence, votre petit groupe semble bien mal préparé pour réussir ce qui semble être le casse du siècle. Pourtant, ce qui semblait commencer comme une banale soirée en taverne pourrait vous amener à mettre la main sur des informations d'une importance capitale, rebattant les cartes dans cette partie mortelle.



Le projet de campagne

Nom du MJ : Flavien Buiche

Nom du JDR : Donjon et Dragons 5^e Édition

Nom de la campagne : Eauprofonde : Le vol des dragons

Type d'univers : Médiéval-fantastique

Contenu de la campagne : Enquête, espionnage, cambriolage, conflits politiques, lutte de pouvoir, richesse.

Début : Session 0, création des perso et autre en septembre
Début en octobre si possible

Durée : Une année scolaire

Périodicité : Environ tout les mois

Positionnement principal : Samedi 14h

Positionnement de secours (optionnel) : Samedi soir

Durée des séances (pour les parties en soirée) :

Places fixes : 5

Place libres : 1

Places totales : 6 (5+1)

Disponibilité du MJ : Via Slack ou Discord, et régulièrement au club.

Complexité des règles : Moyenne

Complexité de l'univers : Moyenne +

Complexité de la campagne : Moyenne +

Informations complémentaires

Règles ou systèmes additifs :

Infos complémentaires :

Une session 0 prévue pour la création du groupe, déterminer certains paramètres de la campagne, ainsi qu'une introduction aux règles pour les débutants.

-
-

Les attentes du MJ

Présence des joueurs sur Slack hors séances :

Les joueurs sont libres de s'organiser comme ils le souhaitent pour échanger entre les séances. Possibilité d'échanger avec moi via Discord ou Slack pour réaliser des tâches sur le temps libre des personnages (achats, préparation de sorts, travail...)

Composition :

Au choix des joueurs

Rapport de séance de jeu :

S'agissant d'une enquête / chasse au trésor, il est conseillé de prendre des notes.

Matériel :

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

NON

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

NON

Communauté :

-
-
-

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

- Présence aux séances

-
-

Critères de sélection

Uniquement en cas d'égalité au moment des votes

- Au choix du MJ

-
-
-