



A déposer au plus tard le
31 août 2024
avant minuit

Bande-annonce

La Garde d'Argent, les Chevaliers du Théâtre Livre V

Après la dévastation de Notmarch, la Noble Maréchale Nadjsha de Gué aux lions, décide de faire détruire le Tambour Gobelin. Plusieurs tentatives par la force brute ont échoué, tout comme les liturgies. Certains prêtres supposent que les dieux ont d'autres plans pour le Tambour, mais personne ne plaide en faveur de ce point de vue avec assez de véhémence pour détourner Nadjsha de sa décision. Elle fait donc venir l'analyste de la magie Thezmar Alatzer, qui examinera le Tambour et trouvera un moyen de démêler sa structure magique.

Personne ne sait combien de cultistes ont réussi à fuir le champ de bataille ou quelles autres intrigues leurs chefs et les dragonniers ont entamé, et donc le temps est essentiel. Ainsi, moins de deux semaines après la bataille de Dentgrise, Nadjsha publie son décret secret : Le Tambour doit être envoyé clandestinement en aval de la rivière, dans la direction d'où vient l'analyste, et mis en sécurité au château Tresha, un donjon à flanc de falaise appartenant à l'Ordre du Bélier. Nadjsha espère que le château Tresha offrira suffisamment de sécurité pour que le mage puisse analyser le Tambour. Grâce à ses bonnes relations avec l'Ordre du Bélier, Jucho de Dallengthin et Persanzig apprend cette mission et décide d'accompagner et de protéger Alatzer dans ce voyage.

Qui d'autre que les Héros de la Sourceland, porteurs des épées du Nord, pourrait assurer l'escorte du terrifiant artefact ?

Le projet de campagne

Nom du MJ : Daniel MASCARON

Nom du JDR : L'Oeil noir 5ème édition

Nom de la campagne : Les Chevaliers du Théâtre

Type d'univers : "Realistic" Fantasy

Contenu de la campagne :

Voyage, rencontres, actes changeant la face du monde, conflits de religion et combat final contre un culte insidieux

Début : octobre

Durée : 8 mois

Périodicité : 1 partie par mois

Positionnement principal : samedi soir

Positionnement de secours (optionnel) : samedi après-midi

Durée des séances (pour les parties en soirée) : 4 heures (5 heures maximum)

Places fixes : 6

Place libres : 1

Places totales : 7

Disponibilité du MJ : en physique sur rendez-vous, disponible en ligne sur demande

Complexité des règles : moyenne

Complexité de l'univers : moyenne

Complexité de la campagne : moyenne (un peu plus difficile pour quelqu'un n'ayant pas joué les épisodes précédents)

Informations complémentaires

Règles ou systèmes additifs :

- La complexité est modulable selon les besoins en court de partie (règles optionnelles déclenchables)

-
-

Infos complémentaires :

-
-
-

Les attentes du MJ

Présence des joueurs sur Slack hors séances :

Pour l'organisation du calendrier des parties et échanger sur la séance précédente : souhaitée

Composition :

Priorité à ceux ayant déjà leurs personnages sur la campagne l'année dernière

Rapport de séance de jeu :

Souhaité mais pas obligatoire

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 ...) :

- Convivialité et tolérance entre les participants

- S'intéresser à l'intrigue (prises de notes)

-

Critères de sélection

Uniquement en cas d'égalité au moment des votes

- Priorité à celles et ceux ayant joué l'épisode de la campagne de l'année dernière

-

-

-