



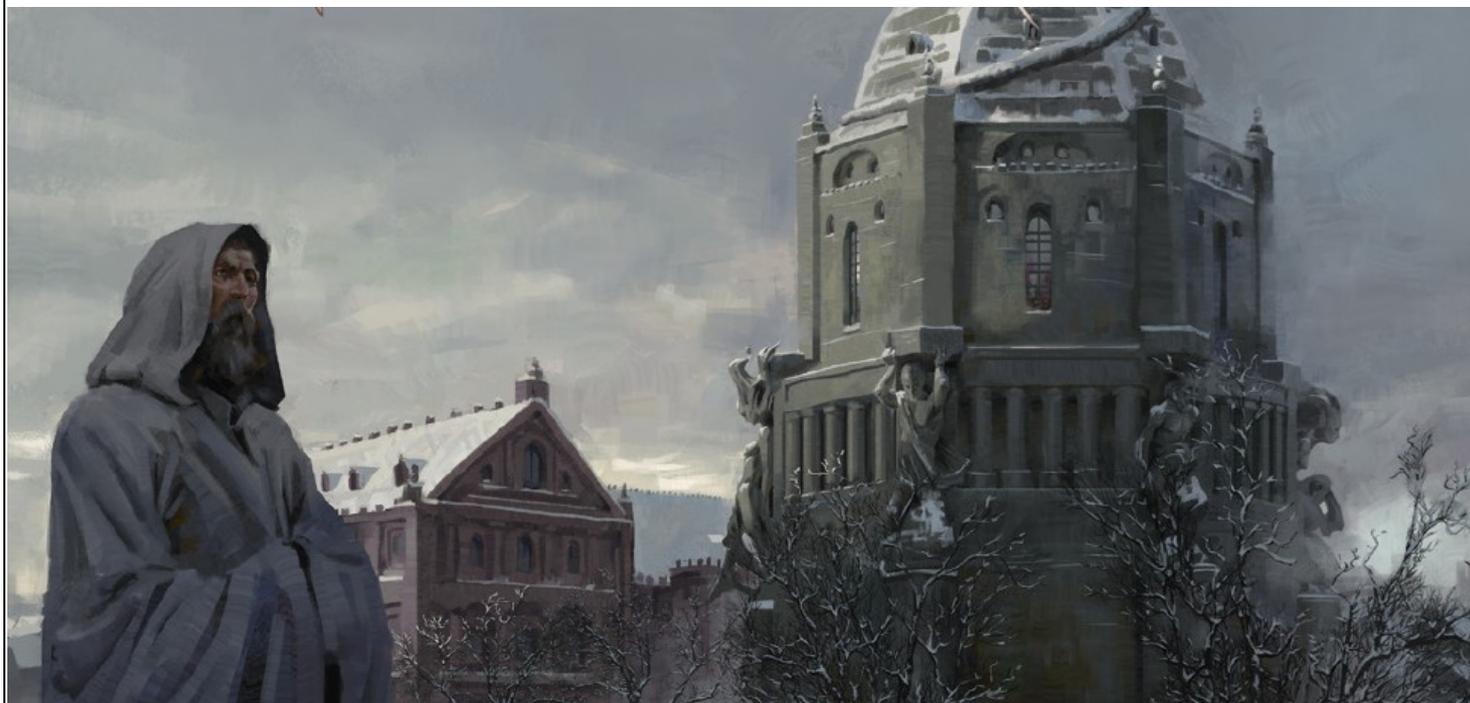
A déposer au plus tard le **24 août 2025 avant minuit**

Bande-annonce

Les Chevaliers du Théâtre Episode VI : Choeur rouge

Festum en Firun 1040 CB. Malgré l'âpreté de l'hiver, l'assemblée des nobles attire des Bronnjars de toutes les régions de Sourceland. La noble maréchale Nadjescha espère être confirmée dans son rôle, tandis que des rivaux notables et bizarres se préparent à la défier. Dans le même temps, un nouveau culte de kor se répand dans la ville. Tandis que le chef du culte n'est que trop bien connu des héros, son lien avec l'Alliance du Signe de Kor reste pour le moins incertain. Cette menace, que l'on croyait déjà vaincue, est-elle en train de germer dans la ville de Festum ?

Dans la sixième et finale partie de la campagne des Chevaliers du Théâtre, les héros peuvent discuter de leurs découvertes sur l'Éveil et l'avenir de la Sourceland avec les sages et les puissants. Tout en élaborant des plans pour un avenir incertain, ils chassent les criminels dans la ville animée et sont confrontés à la montée de nouvelles forces séculaires et religieuses.



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 : Med-Fan (realistic fantasy)

Contenu de la campagne : enquête, ambiance, diplomatie et un peu d'action

Début : Octobre 2025

Durée : 9 séances

Périodicité : 1 fois par mois

Positionnement principal : samedi soir

Positionnement de secours (optionnel) : samedi am

(si pour quelque raison vous ne pouvez pas honorer votre positionnement principal)

Durée des séances (pour les parties en soirée) : jusqu'à 2h

Places fixes : 6

Place libres : 1

Places totales : 7

Disponibilité du MJ : (la concertation entre tous les participants est idéale pour obtenir la meilleure date de jeu).

- Moyenne (2 à 3 dates possibles dans le mois)

*un outil de sondage est disponible sur Slack
si vous le souhaitez les modérateurs pourront vous expliquer son fonctionnement*

Complexité des règles : Modérées

Complexité de l'univers : Modérée

Complexité de la campagne : Complexe à Modérée

Informations complémentaires

Règles ou systèmes additifs : en cas d'absence d'un joueur ? en cas de mort d'un PJ ?

- Un PNJ est toujours disponible pour être joué sur le moment
- L'histoire permet de gérer l'absence d'un joueur sur 1 séance (une seule d'affilée par contre)
- Utilisation de la modularité des règles de l'Oeil noir V5 selon les besoins du récit et les demandes des joueurs

Infos complémentaires : toutes les infos que vous pouvez juger utiles pour les joueurs

-
-
-

Les attentes du MJ

Présence des joueurs sur Slack hors séances :

moyenne(1 fois par semaine)

Composition :

Le groupe doit obligatoirement être dans l'esprit de résoudre les défis posés par la campagne. A part ça n'importe quel Héros du niveau d'Expérience requis est acceptable

Rapport de séance de jeu :

Souhaité.

Matériel :

- Vos joueurs doivent ils posséder un matériel particulier ? **Non**
- Une participation de la S3R aux frais de matériels "spéciaux" est-elle sollicitée ? **Non**

Communauté :

Règles de vie souhaitées (téléphone, absentéisme...)

- Bon esprit et collaboration totale entre les joueurs et les personnages
- Histoire purement héroïque et collaborative
- Que chacun fasse juste de son mieux

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

-
-

Critères de sélection

Uniquement en cas d'égalité au moment des votes

Priorité aux participants du volet précédent (poursuite de campagne)

-
-
-