

LE DOMAINE FÉÉRIQUE DE PRISMEER VOUS A OUVERT SES PORTES...

Le Carnaval a dévoilé ses secrets et la croisée féérique qu'il cachait vous a été ouverte. Mais c'est un marécage puant, sous le joug de la guenaude Bavlorna et de ses sbires, que vous avez découvert.

Bavlorna a été vaincue, mais qu'est-il advenu de l'Archifée ?

Cette aventure à l'ambiance Alice au Pays des Merveilles vous emmène du niveau 1 au niveau 8 et fait la part belle aux interactions, aux énigmes et à la réflexion.

En Féérie, ne vous fiez ni aux apparences, ni à la couleur des champignons !

Le projet de campagne

Nom du MJ : Jeanne Grousseau

Nom du JDR : Donjons & Dragons 5e (2014)

Nom de la campagne : Par delà le Carnaval de Sorcelume

Type d'univers : Fantasy - féérique (ambiance Alice au Pays des Merveilles)

Contenu de la campagne :

Il s'agit de la suite de la campagne débutée en 2024. Après avoir trouvé le portail vers la Féerie dans le Carnaval de Sorcelume, les aventuriers ont découvert un royaume fracturé qu'il se sont jurés de libérer, le but de leur mission étant de percer le mystère de la disparition de l'Archifée. **Les aventuriers sont actuellement niveau 3.**

Début : Idéalement Octobre, avec une session de création de personnage s'il y a des nouveaux joueurs.

Durée : Aussi longtemps que nécessaire !

Périodicité : Mensuelle

Positionnement principal : Dimanche après-midi

Positionnement de secours (optionnel) : Vendredi soir

Durée des séances (pour les parties en soirée) : jusqu'à Minuit maximum

Places fixes : 5

Place libres : 0

Places totales : 5

Disponibilité du MJ : Slack, Discord, Whatsapp et autres

Complexité des règles : **Complexité de l'univers :** **Complexité de la campagne :** } Peu complexe (système et univers D&D 5)
Modérément complexe

Informations complémentaires

Règles ou systèmes additifs :

/

Infos complémentaires :

/

Les attentes du MJ

Présence des joueurs sur Slack hors séances :

Au bon vouloir des joueurs, mais pas exigée hormis pour convenir des dates de séances

Composition :

/

Rapport de séance de jeu :

Au bon vouloir des joueurs, même s'il serait bien que les joueurs se remémorent facilement les événements précédents à chaque séance.

Matériel :

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

Aucun hormis les classiques set de dés, carnets et crayons

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

Non.

Communauté :

/

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

A priori, la campagne ne présente aucun contenu sensible, à caractère sexuel/horifique/politique et convient donc à tout le monde.

En revanche, elle est axée sur la narration et l'ambiance, et **la bagarre y est complètement optionnelle du début à la fin**. Si affectionnez particulièrement le combat ou qu'interagir avec de nombreux PNJs vous ennuie, cette campagne ne vous conviendra pas !

En cas d'absence répétée d'un joueur, en fonction de la situation, sa place sera libérée pour un autre vote 1 ou mise en place libre.

Il s'agit d'une suite mais les joueurs n'étant pas trop avancés dans l'histoire, n'ayez pas peur de la prendre en cours !

N'oubliez pas que **la MJ sera débutante**, soyez prêts à accepter les cafouillages que cela implique :D

Critères de sélection

Uniquement en cas d'égalité au moment des votes

- Les joueurs qui ont mené le début de la campagne en 2024
- Au choix du MJ
-
-