



Chroniques de l'Éthercampus

Bande-annonce

Bienvenue à **Strixhaven** (Havrechouette) la plus prestigieuse université de magie du multivers. Ici, les couloirs vibrent d'énergie arcanique, les bibliothèques murmurent des secrets interdits, et les professeurs sont presque aussi excentriques que puissants...

Mais derrière les examens, les bals estudiantins et les duels magiques, quelque chose couve. Des ombres rampent sous les tours étincelantes, des forces oubliées s'éveillent, et des menaces venues du fin fond du cosmos ébranlent le paisible campus.

Et si l'avenir du monde dépendait... d'un groupe d'étudiants à peine capables de rendre un devoir à l'heure ?

Préparez vos grimoires, révisez vos sorts, et choisissez votre collègue :

Forsapience, Prismari, Quandrix, Plumargent ou Flestrefleurs
L'année promet d'être mémorable... si vous survivez jusque-là.

Amitiés, rivalités, énigmes, complots et magie incontrôlable :
À Strixhaven, tout est possible. Sauf la normalité.



Le projet de campagne

Nom du MJ : Flavien Buiche

Nom du JDR : Donjons & Dragons 5e Edition (2024)

Nom de la campagne : Chroniques de l'Éthercampus

Type d'univers : médiéval-fantastique, space fantasy

Contenu de la campagne : exploration, enquête, rivalité, roleplay, tranche de vie

Début : Octobre 2025

Durée : Aussi longtemps que nécessaire

Périodicité : Une à deux fois par mois selon les disponibilités de chacun

Positionnement principal : Samedi après-midi

Positionnement de secours (optionnel) : Dimanche après-midi

Durée des séances (pour les parties en soirée) : (fin vers 1h/2h du matin maximum)

Places fixes : 5

Places libres : 0

Places totales : 5

Disponibilité du MJ : 4 dates ou plus par mois

Complexité des règles : Modérées (règles de DnD 2024 + quelques règles liées à l'univers)

Complexité de l'univers : Modérée

Complexité de la campagne : Complexe (les joueurs devront noter / retenir pas mal d'information)

Informations complémentaires

Règles ou systèmes additifs :

Le cadre de Strixhaven (une université magique) utilise des règles supplémentaires de gestion des relations, de créations de personnage et de suivi de campagne qui seront utilisées (et détaillées en session 0).

Les règles seront celle de la version 2024 de DnD, et uniquement celles de 2024.

Infos complémentaires :

La première séance sera une session zéro, pour se mettre d'accord sur les règles, le fonctionnement de l'univers, la création de personnages et la dynamique de groupe.

Les joueurs sont libres de choisir la classe qu'ils souhaitent, mais sont aussi invités à se rappeler que l'engagement nécessaire pour jouer un barbare ou un voleur n'est pas le même que pour un mage ou un druide. Les classes de lanceur de sort demandent de se plonger dans un grand nombre de règles supplémentaires (et Strixhaven est le cadre idéal pour cela) et ne sont pas forcément adaptées à tout le monde.

Je reste à disposition des éventuels curieux qui souhaiteraient des détails sur la campagne.

Les attentes du MJ

Présence des joueurs sur Slack hors séances :

Les dates de parties seront si possibles fixées en fin de séance, mais en cas d'absence / de dates non fixées, passer une à deux fois par semaine sur Slack pour s'assurer de fixer une date.

Si l'ensemble des joueurs le souhaitent et le peuvent, possibilité de gérer une partie des activités "extra-scolaires" via slack / ou autre moyen de communication.

Composition :

Vous allez incarner un groupe d'étudiants sur un campus magique, il n'y aura pas de composition imposée, ni d'alignement, mais il faudra garder en tête que vous constituerez un groupe de joueur avec un objectif commun, et que vous serez régulièrement confrontés à des problèmes de nature magique. Par ailleurs, si toutes les classes sont jouables, vous serez encourager à choisir une sous-classe "magique" (toutes les classes disposent d'au moins une sous-classe "magique")

Rapport de séance de jeu :

Pas nécessaire, mais fortement encouragé (et utile)

Matériel :

- Vos joueurs doivent ils posséder un matériel particulier ? Oui ou Non. Si oui, lequel ?
Feuille de persos, dés, crayon, papier

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

Non

Communauté :

Être présent autant que possible

La priorité, c'est la collaboration entre vos personnages. Les joueurs qui joueront contre le groupe ne sont pas les bienvenues

Écouter et suivre la partie. Ce n'est pas parce qu'on ne joue pas à l'instant T qu'il ne faut pas écouter ce qu'il se dit ou se passe à la table.

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

Le MJ est l'arbitre de la partie. En cas d'absence de règle écrite, ou en cas de conflit de règle, c'est le MJ qui tranchera en partie, et les éventuelles discussions sur le sujet se feront en dehors des séances, pour pouvoir jouer sans interruption.

Critères de sélection

Uniquement en cas d'égalité au moment des votes

Au choix du MJ