



A déposer au plus tard le 16 août 2020 avant minuit

Bande-annonce



Lorsque les elfes sont sortis de leur forêt pour vous libérer de l'emprise du Nécromant, vous les avez acclamés. Lorsqu'ils sont restés, vous avez commencé à douter. Maintenant que l'occupation elfique est plus dure que jamais – couvre-feu, enlèvement d'enfants, ensorcellement des opposants – vous en êtes certain : un tyran en a remplacé un autre. La Pax Elfica pèse sur la région comme une chape de plomb. Mais les héritiers du Nécromant ne sont sûrement pas loin... Alors, pris entre le marteau et l'enclume, qu'allez-vous faire ?

Bienvenue dans Pax Elfica, une campagne médiévale-fantastique qui propose aux joueurs d'incarner des résistants dans une ville occupée.

1. Résistance ! Une ville étouffée par l'occupation elfique, le bruit de bottes des patrouilles de soldats, des arrestations abusives, des enlèvements d'enfants, des collaborateurs qui s'enrichissent, des dénonciations calomnieuses, un héros masqué qui ose se dresser face à l'ennemi : voici le contexte de Pax Elfica. Au menu : enquête, diplomatie, gestion, exploration, intrusion, escarmouches et combats de masse, dans un monde en nuances de gris. Ici, pas de héros appelé à sauver le monde, chacun doit apporter sa pierre à l'édifice. Les ennemis des PJ n'ont pas que des motivations égoïstes et leurs alliés ne sont pas complètement désintéressés.

2. Aubergistes ? Les PJ travaillent à l'auberge de l'Épée, une des plus grandes de la ville. Ils exercent chacun une fonction au sein de l'établissement : videur, brasseur, serveur, maréchal-ferrant, etc. Mais derrière cette activité prosaïque se cache un passé aventureux haut en couleur, voire un secret bien gardé. Capitaine d'armée déchu, bandit repent, druide réfugié, espion sous couverture, nécromant en cavale ou même statue vivante... Gageons qu'ils ne manqueront pas de reprendre du service !

3. Terre magique et sorcelets : Il y a quelque chose de magique dans l'air de la vallée où se déroule cette histoire. À l'adolescence, chaque habitant développe une capacité surnaturelle, un sorcelet modeste mais utile qui détermine bien souvent la profession qu'il exerce à l'âge adulte. Ainsi, la région a donné naissance aux plus grands magiciens du royaume. Mais depuis peu, certains habitants perdent ce don. La population accuse les elfes, qui par ailleurs ont interdit la pratique de la magie, et donc des sorcelets.

4. Un bac à sable scénarisé : La campagne Pax Elfica tient à la fois du scénario classique et du bac à sable. La campagne ne fait aucune hypothèse sur les succès et les échecs des PJ. S'ils tuent un des « grands méchants » dès la deuxième séance, tant mieux pour eux. Et tant pis si c'est un allié de poids qui trépane, la suite des opérations n'en sera que plus tendue...

Le projet de campagne

Nom du MJ : Frédéric DAUBA @Frederic

Nom du JDR : Clé en Main (XII singes)

Nom de la campagne : Pax Elfica

Type d'univers : Med-Fan

Contenu de la campagne : Mélange d'enquête, d'action (combat de masse et à l'échelle individuelle classique), de diplomatie et de gestion.

Début : octobre 2020

Durée : 10 séances en 2020 (et potentiellement la suite dans la Fac 2021)

Périodicité : mensuelle

Positionnement principal : Vendredi Soir

Positionnement de secours (optionnel) : Samedi Soir

Durée des séances (pour les parties en soirée) : fin vers 2h

Places fixes : 4

Place libres : 1

Places totales : 5

Disponibilité du MJ : Forte

Complexité des règles : Simple

Complexité de l'univers : Moyen

Complexité de la campagne : Complexe, nécessite une prise de note rigoureuse.

Informations complémentaires

Règles ou systèmes additifs :

- Les personnages sont des pré-tirés. Ceux non choisis parmi les 9 disponibles serviront pour le joueur utilisant la place libre ou pour remplacer un mort. En cas d'épuisement du « stock », il sera possible de créer de nouveaux personnages avec un rattrapage de l'avancement. (La progression des personnages non joués sera gérée par le meneur).

- En cas d'absence **exceptionnelle** d'un joueur, il pourra désigner un joueur (de confiance) extérieur à la campagne pour faire jouer SON personnage (avec les risques que cela comporte...) afin de ne pas perturber le déroulé de l'histoire. Bien entendu le meneur peut également être désigné, mais, est-ce bien sage ?

- Si un dé est lancé, son résultat sera pris en compte.



Infos complémentaires :

- Un système numérique de Battlemat dynamique et des figurines seront utilisés lorsque nécessaire ainsi qu'une ambiance sonore (possible si pas d'autre table dans la même salle).

- L'évolution des personnages (passage de « niveau ») est fonction de l'avancée des différents arcs narratifs. Il y a 4 arcs narratifs qui se déroulent en même temps (en plus des intrigues personnelles de chaque joueur).

- **Plusieurs parties libres de découverte seront proposées pour vous faire un avis.**

Les attentes du MJ

Présence des joueurs sur Slack hors séances : non

Composition : La trame de l'histoire est fonction des choix des PJ, il est possible de se focaliser sur Arc narratif avec certains PJ en attendant la présence d'éventuels absents mais l'idéal est d'avoir un groupe entier afin que tout le monde profite des informations.

Rapport de séance de jeu : non mais les joueurs sont encouragés à noter les informations

Matériel :

- Vos joueurs doivent ils posséder un matériel particulier ? Non, les dés 6 de couleurs nécessaires pour le système de jeu seront fournis.

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

Communauté :

- Le respect du fonctionnement habituel du club concernant l'utilisation des outils et de l'attitude en partie (téléphone portable coupé si non nécessaire, pas de bavardage inutile pour favoriser la concentration de tous, etc ...).

- Eviter les jugements de valeur lors d'une séance sur la qualité de jeu ou la motivation supposée d'un joueur dans l'interprétation de son personnage. Si un « conseil » doit être formulé d'un joueur à un autre, je préfère que ce soit le personnage qui le fasse.

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

- Privilégier l'histoire et la relation entre les personnages par rapport à la mécanique de jeu et l'évolution technique des personnages. Les scènes improvisées entre les personnages sont aussi importantes que celles qui peuvent être prévues par le scénario.

Critères de sélection

Uniquement en cas d'égalité au moment des votes

- Personne ayant effectué le **scénario d'initiation** et suite à cela, ayant confirmé son intérêt pour la Campagne