

Promenons-nous dans les bois !



JDR - GN
MJC RODEZ



L'expédition Stanerson

Maître du Jeu : Lilian Brusseau

Systeme de Jeu : Hawkmoon NE (1996)

Nombre de place : De 3 à 5 joueurs



Présentation de la partie :

Synopsis :

Une offre tourne partout dans Köln, dans le journal, les tavernes, les casernes :

"Offre d'emploi : Friedrich K. von Böwer recherche personnes de terrain pour emploi temporaire + bien rémunéré dans la région de la Forêt Noire. Expérience martiale et d'éclaireur souhaitée. Postulants ont rdv 6 rue du Lys Blanc

L'univers :

Dans Hawkmoon, les joueurs.ses se retrouvent dans le futur lointain de la Terre, l'époque du Tragique Millénaire. En 5290, après de longs siècles de conflits, défigurant la Terre par l'utilisation massive d'armes nucléaires, bactériologiques, chimiques et conventionnelles, Les nations ont disparu, les frontières changé, le contour des mers et des océans bouleversé. Les populations aussi ont subis les conséquences de cette interminable période de barbarie. La culture et les connaissances des hommes supportent des pertes considérables. La technologie recule et la science est désormais vue comme un savoir mystique, proche de la sorcellerie. Les continents n'ont plus de contact entre eux, et les pays sont souvent séparés par des régions irradiées dans lesquelles errent des mutants dangereux.



Pendant que la forêt est là !

Maître du Jeu : Joachim BAZAN

Système de Jeu : Roles & Play

Nombre de place : De 3 à 6 joueurs



Présentation de la partie :

Synopsis :

Monsieur Mc Vodal, le patron de la scierie Mc Vodal Bucheron, nous avait promis que nous ferions tous fortune. Il nous avait affirmé qu'il serait facile de couper tout ce bois sur les côtes de l'Avalandi. Tout avait pourtant bien commencé. Nous avons traversé le lac sans encombre. Nous avons établi le camp et l'abattage avancé bien. La compagnie avait envoyé le premier convoi de marchandise au pays.

Voilà un mois que la compagnie a commencé l'exploitation de cette forêt. Elle n'a pas rogné sur les coûts et a engagé un nombre de garde impressionnant pour protéger ses intérêts. Nous avons ordre de tenir éloigner bêtes et autochtones. Tout se passer bien jusqu'à l'intervention de ce druide bleu.

Cette nuit-là, un loup noir arriva dans le camp. Puis d'énormes loups saccagèrent tout avant de disparaître dans la nuit.

L'univers :

Nous sommes dans l'univers de Fantasmion.

Il y a plusieurs mois, le maître de la secte du Dragon Rouge a été libéré. L'Ordught d'Emeraude cherche sa trace.



Il y a mille ans, la secte du Dragon Rouge libéra le Fléau de Fantasmion qui ravagea le continent entier. Pour l'arrêter, les neuf haut maître des Ordughts s'unirent et le stoppèrent. Plus personne n'entendit après cela, parler du Fléau de Fantasmion ou des neuf haut maître des Ordught.



Promenons dans les bois... car les monstres sont là !

Maître du Jeu : Antoine de Bettignies

Système de Jeu : Ready2roll (2d6)

Nombre de place : De 2 à 6 joueurs

Présentation de la partie :

Synopsis :

Ici, vous êtes les monstres! Savant fou, vampire, loup garou, sorcière ... vous avez été amené dans notre monde dans un seul but : tuer. Le plus possible.

Mais parviendrez avec votre équipe à tuer le plus de personne et à obtenir le droit de rester sur terre ?

L'univers :

Nous sommes dans le monde réel dans une petite ville américaine proche de la frontière du canada.

Attention de part le thème de la session, les personnes sensibles aux thème de la violence, du gore et de l horreur sont priées de s'abstenir.



Cours, bordel!!! Cours...



Maître du Jeu : Alexander Broe

Système de Jeu : Sombre

Nombre de place : De 2 à 6 joueurs



Présentation de la partie :

Synopsis :

Une grande colonie dans le mercantour part à 2 bus, une alerte à la radio d'un groupe de forcené de la route, des légendes urbaines, un village austère et puant, survivrez-vous?

Dans la lignée des films d'horreurs cultes des années 80, vous découvrirez de nombreuses références qui ont terrifié cette génération.

L'univers :

Les années 80, jogging fluo, macgyver, agence tout risques, coupes mulet, baladeur cassette, club dorothé, appareils photos jetables et polaroids, pas d'internet, pas de téléphone, pas de réelles informations internationales, culturelles et historiques...

Mais aussi des serial killers en masse, ted bundy, dahmer, gacy...



Plus petit est le bois, plus gros semble la bête.

Maître du Jeu : Felix Turlan

Système de Jeu : ICRPG

Nombre de place : De 2 à 6 joueurs



Présentation de la partie :

Synopsis :

Vous êtes membre de la guilde Céladon, fier protecteurs du royaume depuis des générations, respecté par tous.

Une fois de plus, vous avez prouvé votre valeur en éliminant le Mage mégalomane qui semé la mort afin d'assouvir ses desirs de grandeur.

Vous êtes donc sur le chemin du retour, vers la capitale du royaume, tous les villages que vous traversez vous font la fête.

Hier encore, on vous a offert une nuit gratuite dans cette auberge de village entre fleuve et forêt.

Tout va pour le mieux... enfin.. si on met de côté les rumeurs d'attaque de bêtes de plus en plus présentes dans chaque villages traversé, ou les cris de terreur de la tenancière au réveil.



La Buvette

Retrouvez notre équipe de tavernier tout au long de l'évènement.

Ils vous proposeront :

- Bouteille d'eau 50cl : 50 ct€
- Soda : 1€
 - o Coca-Cola
 - o Orangina
 - o Oasis Tropical
 - o Ice-tea
- Crêpe / Gaufre : 1€
 - o Nutella
 - o Sucre / Sucre Glace
 - o Confiture
- Sandwich (chaud ou froid)
 - o Jambon Emmental
 - o Volaille Emmental

Pour s'inscrire

Pour vous inscrire, rendez-vous sur la page via le QR code ou sur l'un des liens présents dans nos mails ou sur notre discord.

Rendez-vous sur nos différents réseaux ou par mail : jdrsvr.mjcrodez@hotmail.fr





Nous suivre



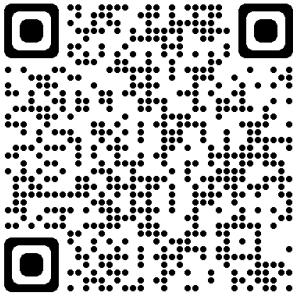
Instagram



Adresse Mail



Page Facebook



Tik Tok



Twitter