

# *Les Tablettes Maudites, 26-27 février 2011*

## **Informations générales**

Le scénario les Tablettes Maudites se tiendra au Duché de Bicolline du samedi 26 février à 13h00 au dimanche 27 février à 13h00. Il s'agit d'une activité de jeu continue, c'est-à-dire un 24 heures de jeu non-stop.

Nous invitons les gens désirant faire partie de l'aventure à lire ce document qui résume différents points la concernant. **Une réunion de figurants aura lieu à l'auberge de Bicolline le dimanche 13 février de 14h00 à 17h00.** Le scénario y sera expliqué et les rôles y seront officiellement attribués ainsi que ceux tenus secrets.

Si vous désirez entrer en contact avec le scénariste écrivez-nous à : [duche@bicolline.org](mailto:duche@bicolline.org)

Pour vous inscrire, complétez la fiche d'inscription disponible en ligne en temps que joueur ou figurant et retournez-nous la avec votre paiement. Vous pouvez également signifier votre présence à : [inscription@bicolline.org](mailto:inscription@bicolline.org)

Avis important aux personnes désirant rejoindre la figuration. Il ne s'agit pas de places à rabais, mais bien d'une implication pour faire vivre pleinement l'aventure aux joueurs inscrits. Votre inscription nous permet de couvrir les frais de la logistique figuration pour le bon déroulement du scénario.

**Note** : Les places sont limitées. Lorsque les Quotas seront atteints, les inscriptions seront fermées. Il y a 28 places de joueurs et une quarantaine de places dans la figuration.

## **Pour les joueurs**

Nous vous demandons de respecter l'horaire suivant : **Arrivée sur le site entre 12h00 et 12h30 pour être costumé et opérationnel dès 13h00**. Durant ce scénario vous serez logés et nourris à l'auberge. Votre scénario comprend trois repas et les collations, le tout toujours en jeu. N'oubliez donc pas vos piécettes pour pouvoir défrayer nourriture et logement! Le scénario a été conçu pour 3 à 5 petits groupes d'aventuriers aux horizons et intérêts divers qui se voient plongés dans cette région lointaine et peu connue du monde de Bicolline que sont les Terres de Brume. Ils sont probablement parmi les premiers à passer le nouveau détroit forgé par la destruction des Innomables en terres de Nasgaroth, mais cette expédition périlleuse pour ramener les tablettes, et ce, quelque en soit leurs motivations respectives, en vaut assurément le risque.

### ***Précisions sur les règles pour ce scénario spécial***

Toutes les règles de combat et d'homologation sont respectées avec ces précisions :

- Un membre à 0 point de vie revient à 1 après 5 minutes de repos ou s'il reçoit des soins.
- Un membre à -1 point de vie cause la mort par hémorragie après une heure ou revient à 0 s'il reçoit des soins.
- Un membre à -2 point de vie ou plus est rendu inopérant. S'il s'agit de la tête ou du tronc, c'est la mort. S'il s'agit d'un bras ou d'une jambe vous avez 5 minutes avant la mort pour arrêter l'hémorragie avec des soins. Même si soigné, le membre demeurera inopérant.
- Il y a d'autres sources de soins disponibles dans le jeu comme des potions, onguents, bandages, parchemins, sorts, etc.
- Advenant la mort, vous pouvez soit attendre sur place en espérant une résurrection, soit rejoindre la figuration.
- Tous les sorts pour scénario spéciaux (voir livret magie commune) sont en jeu moyennant leur coût, et ce, peu importe les restrictions de portées. Il faut cependant informer le scénariste si vous désirez utiliser des sorts.
- Tout matériel que vous amener est en-jeu, ce qui signifie que le « vol » est autorisé. Évidemment tout objet personnel est redonné à la fin de l'évènement. Pour amener du matériel « spécial » (armes magiques, destrier, grosse somme d'argent, parchemins, etc.) vous devez en faire la demande préalable au scénariste.

## **Pour les figurants**

### *Arrivée*

Les figurants **inscrits** et qui le désirent sont les bienvenus dès le vendredi 25 février à 9h00 pour donner un coup de main aux derniers préparatifs de l'évènement. Tous les figurants doivent être au plus tard à l'auberge le **samedi matin à 9h30 pour le briefing figurants**. Les véhicules seront stationnés au parking des campagnes près de l'auberge, une navette sera disponible pour le camp de base figurant. Rappel : Les joueurs sont attendus à l'auberge dès 12h00.

### *Installation*

Les figurants seront installés à deux endroits selon leurs rôles. Un camp de base sera aménagé dans une maison chauffée, où la majorité des figurants seront installés, et un groupe plus restreint de figurants logeront en-jeu à l'auberge (selon les rôles). Dans tous les cas, vous aurez un lit ou un matelas de sol fourni par Bicolline. Cependant, vous devrez amener votre sac de couchage, oreiller et couvertures.

### *Costumes*

Les figurants sont responsables d'amener un costume de base. N'oubliez pas que notre activité se déroule en hivers, équipez-vous donc en conséquence, sans oublier le décorum! Pour ce qui est des rôles spécifiques, Bicolline amènera des costumes au camp de base pour équiper la figuration. Entrer en contact avec le scénariste et venir à la réunion figuration du 13 février peut grandement vous aider si vous désirez participer à l'élaboration de vos costumes.

### *Nourriture*

Les repas et collations des figurants seront généralement servis au camp de base. Il y a quatre repas de prévus, soit le dîner et le souper de samedi ainsi que le déjeuner et dîner de dimanche. Le dîner de dimanche sera l'occasion de tous se réunir, joueurs et figurants, à l'auberge pour un debriefing général du scénario.

## **Résumé des rôles figurants (pour tous)**

Pour l'animation de ce scénario, plusieurs rôles seront distribués dans les catégories suivantes :

### ***Le Seigneur Richard le Fier et ses mercenaires***

Ce sont des gens d'Andore, fiers et nobles, venus à contrat pour protéger l'endroit, mais depuis la découverte des Tablettes, leur mission semble avoir changé. Le Seigneur Richard et ses braves entendent profiter de leur découverte.

### ***Les Résidents de l'Auberge***

Certains mineurs ou voyageurs résident à l'auberge et à l'occasion des marchands viennent y faire un tour.

### ***Les « employeurs »***

Certains « employeurs » seront sur place pour accompagner les différentes bandes de joueurs. Les rôles exacts seront déterminés selon les personnages joueurs présents. Parmi eux se trouveront des gens de l'Inquisition, un représentant de la Vraie Foi et un Grand Mage.

### ***Les Orques de la Tribu du Shaman Grogmal***

Ils ont toujours habité cette région et même s'ils sont toujours une menace pour les humains, leur présence se doit d'être tolérée car ils offrent la meilleure protection qui soit contre bien des brigands. Il s'agit de rôles parfaits pour ceux qui veulent de l'action!

### ***Les Brigands et Voleurs***

La région attire toujours son lot de profiteurs dès que les mineurs quittent le village pour l'hiver. Le Seigneur Richard a, entre autre tâche, de les empêcher de piller les demeures.

### ***Les Autres...***

Plusieurs rôles secrets seront remis lors de la réunion d'animation, dont certains de longue durée. Pour le plaisir de tous, vous comprenez bien que ces rôles ne sont pas détaillés ici.