



# Bicolline Enfer à Bridier

## Synopsis

Certaines organisations criminelles du monde de Bicolline ont bu à la coupe des De Wilhelm et ils ont ainsi donné leur allégeance à cette famille. En échange, ils ont reçu la promesse d'être couvert de richesses et peut-être même d'accéder à une vie éternelle. Mais à tout pouvoir il y a un prix à payer; les De Wilhelm se préparent pour l'accomplissement de la grande prophétie. Le temps est venu pour qu'une seule Lignée règne sur la nuit et soit élevée au-dessus de toutes les autres. Cette prophétie doit s'accomplir aux abords de la mer de sang; Bridier!

## Détails généraux

Cette activité est un mélange entre une campagne avec des batailles claires, de durées fixes, et un scénario d'aventure.

Il y aura 4 batailles, une pour chacun des objets nécessaires au rituel de l'Ascension; La Dague Sacrificielle, La Coupe des Vampires, Le Sang de l'Hydre et Les Litanies des Premiers Vampires. Chacune de ces batailles aura lieu à un temps précis, avec une durée et un lieu prédéterminés qui seront connus de tous en temps et lieu.

Le scénario sera assuré par des événements et des personnages spéciaux qui pourront être trouvés dans la ville de Bridier. Cet endroit sera en-jeu en tout temps. La vieille taverne sera utilisée comme base d'animation et aucun joueur n'y sera admis. Pour le repos des joueurs et pour se ravitailler, l'auberge de Bicolline sera hors-jeu et ouverte à tous en tout temps.

Un système de Perles de Sang sera mis en jeu pour mousser le monde vampire. Les subjugués, ainsi que les vampires, auront la possibilité de prendre les perles de sang sur toutes victimes fraîchement tuées. Les perles de sang seront représentées par un mousqueton (non volable) que chaque joueur (et animateur de type vivant) devra porter visiblement sur lui. Sur ce mousqueton pendra un objet représentant les perles de sang. Chaque organisation criminelle aura sa propre couleur, le jaune sera gardé pour les animateurs de type vivants et le bleu pour les animateurs vampires puissants.

Les perles de sangs peuvent être utilisées par un vampire pour accéder à certains pouvoirs ou pour changer de grade au sein d'une organisation vampire. De plus, le nombre possédé par une organisation déterminera la qualité de la récompense à la fin du scénario. Généralement, seuls les vampires ont le pouvoir de collecter les perles de sang, mais Bridier a un effet néfaste sur les subjugués, leur donnant le goût du sang. Ils auront donc la possibilité de collecter les perles de sang, mais ils ne pourront pas utiliser de pouvoir de



## Bicolle Enfer à Bridier

vampire. Néanmoins, cela leur servira de monnaie d'échange pour leur récompense finale.

La mer de sang représente le mal et la mort; à Bridier aucune guérison n'est permise. Nous utiliserons un système de puits de guérison qui sera visible (lumineux) et installé où il y a des batailles. En tout temps, le camp Gitan de la ville de Bridier servira de puits de guérison. Lors d'une guérison, un subjugué recevra une nouvelle perle de sang de sa couleur s'il en n'a plus sur lui. Lors de la mort, un personnage reste au sol 5 minutes, pour ensuite se relever et se rendre le plus vite possible au puits de guérison le plus proche. Un mort ne peut pas trimpler avec lui un objet rituel; il doit donc les laisser au sol.

### Récompenses

Lors de la finale, il y a 3 sortes de récompenses. La première, et la plus prestigieuse, est donnée à l'organisation qui réussira le rituel. Cette organisation aura la chance de nommer 3 personnes qui seront pleinement vampires au sein du clan Wilhelm, avec la possibilité d'échanger leurs perles de sang contre un rang de ligné.

Les deux autres niveaux de récompense seront remis aux deux organisations qui totaliseront le plus de perles de sang amassées lors de l'évènement (il se peut qu'une même organisation puisse obtenir la première récompense et l'une des deux autres en même temps). Les perles de sang seront comptabilisées ainsi : 2 points par perle de couleur autre que la sienne, 1 point par perle de sang jaune et 5 points par perle de sang bleu. Les objets rituels possédés par une organisation vont ajouter 3 points chacune. Le total des points servira à faire des achats sur un tableau de choix de récompense.

### Règlements de Jeu

Seules les 7 organisations criminelles ayant bu à la coupe des De Wilhelm peuvent se présenter à l'activité comme joueur. Il y a un maximum de 15 personnes par organisation. **Matériel autorisé** : Les armures jusqu'à un maximum de 8 points sur l'ensemble du corps, les boucliers, les armes ne dépassant pas 1m12 (à 1 main) et aucune arme de projectile. Les potions de guérisons seront acceptées si la personne qui doit être guéri possède encore des perles de sang. Aucun sablier. L'auberge fait également office de camp des morts où il faut attendre 5 minutes avant de pouvoir revenir en-jeu.

La présence d'une « fusée éclairante » indique une zone négative de mort-vivant. Toute personne qui meurt en vue d'une lueur rouge se relève automatiquement après 30 secondes en tant que mort-vivant, sans règlement spécial (lent, arme et armure du joueur, se relève après 30 secondes, ne collecte



# Bicolline Enfer à Bridier

pas de perle de sang) jusqu'à ce que la lueur rouge s'éteigne, où vous redevenez dès lors un cadavre au sol. Certains morts-vivants auront des pouvoirs supplémentaires quand une lueur rouge se fait voir.

## Horaire

Le tout est établi selon le fait que le scénario doit avoir lieu de nuit.

19h00 arrivée des animateurs à l'auberge

19h30 réunion d'animateurs

20h30 installation des animateurs à leur camp de base (mobiles au camp barbare, fixes à la vieille taverne)

21h00 arrivée des joueurs à l'auberge de Bicolline

- Doigt Cassé
- Écorcheurs
- Flibustiers
- Las Velas de la Sombra
- Confrérie de la côte
- La Griffes
- Dead Rabbit
- « La Communauté »
- « Les Initiés »

**Note :** Les groupes « La Communauté » et « Les Initiés » seront mis en contexte à leur arrivée et amenés sur une zone de déploiement spécifique.

21h45 mise en jeu à l'auberge en route vers la rencontre au village

23h00 la Bataille des 7 Litanies

0h30 la Bataille des 5 Coupes

1h30 la Bataille des 4 Dagues

2h30 la Bataille des 3 Fioles

4h30 la Bataille du Rituel

5h30 Fin, Débriefing et Déjeuner



# Le Scénario section Bataille

### **Généralités**

Ce sont les 7 premiers vampires qui ont dès leur naissance travaillé sur l'Ascension. Déjà à leur tout début, chacun d'eux ne souhaitait qu'être le premier et le plus puissant de tous. Ils étaient nés avec la connaissance qu'un jour arriverait le moment de l'Ascension. À l'origine, tous les éléments avaient été assemblés par chaque clan et préparés pour le jour « J », mais voilà que le destin s'est moqué d'eux. Tous les éléments avaient été cachés dans la région même où jadis l'Hydre avait été tuée. Cette région qui est maintenant couverte par la mer de sang. Pour ajouter au malheur, la mer de sang a le pouvoir de repousser les vampires et comme le dit la prophétie, seuls les subjugués auront le pouvoir de briser le sceau et de rendre leur maître tout puissant.

### **La Bataille des 7 Litanies**

Les 7 premiers vampires ont écrit jadis les litanies des premiers vampires, sur lesquels se trouvent les paroles incantatoires nécessaires lors du rituel de l'Ascension. Les 7 parchemins sont restés cachés pendant des siècles sans être trouvés. Le sceau brisé, ils sont maintenant accessibles.

### **La Bataille des 5 Coupes**

Les coupes ont été utilisées par les 7 premiers vampires pour boire le sang de l'Hydre. Présentement, il n'en subsiste que 5; les autres ayant été trouvées et perdues jadis. Les coupes avaient été maudites par un prêtre de Solara il y a de cela bien des années, faisant en sorte que les vampires ne puissent pas accéder à l'Ascension. Quel est le mystère de cette malédiction?

### **La Bataille des 4 Dagues**

Les dagues ont été prévues pour le sacrifice nécessaire lors du rituel. À l'origine, elles se trouvaient auprès des coupes, mais après la malédiction par le prêtre de Solara, les 7 seigneurs vampires les ont déplacées et elles ont été mises en sécurité dans les mains des Maîtres Goules. Les années ont passé et 3 des Maîtres Goules ont trouvés la mort. Il ne reste que 4 dagues accessibles pour cette quête.



# Bicolline Enfer à Bridier

## **La Bataille des 3 Fioles**

À la mort de l'Hydre, du sang a été puisé de chacune de ses têtes. Ce sang a été longtemps porté disparu. Nul ne sait comment et qui l'avait puisé, mais les 7 Seigneurs Vampires ont cherché des années durant pour le retrouver; seulement 3 fioles ont été assemblées. Pour bien protéger les fioles, les seigneurs vampires les ont placées en garde auprès d'un seigneur de guerre subjugué et ils les ont enfermées dans une cité souterraine.

## **La Bataille du Rituel de l'Ascension**

Les joueurs devront trouver le lieu mystique prévu pour le rituel et accomplir l'Ascension dans les temps prévus. Les joueurs devront utiliser les objets rituels amassés lors des dernières batailles pour réussir l'Ascension. Le rituel devra être suivi comme il se doit selon les Litanies (une copie de chaque objet sera au lieu rituel pour permettre à ceux qui n'auraient pas tous les objets de suivre l'Ascension) et il devra être répété tant que la durée totale n'est pas atteinte. Le rituel prend 30 minutes (-5 par type d'objet possédé par l'organisation). Si le rituel est rompu, il pourra être repris où il était n'importe quand.

# Le Scénario section Ville de Bridier

## **La Rencontre du Contact**

Au départ, les subjugués sont toutes ensemble et viennent à peine d'arriver aux abords de la mer de sang. Le départ est prévu à l'auberge de Bicolline et les joueurs prendront le chemin vers la vieille ville pour aller rencontrer Conrad Schmidt, l'agent des Wilhelm, pour avoir les détails de l'aventure. Les rumeurs veulent que le Duc De Wilhelm supervise en personne les différentes étapes qui mèneront à l'ascension de sa lignée...

## **Le quartier Gitans**

Lors de l'arrivée de la mer de sang, un quartier de Bridier a été épargné; il s'agit d'un petit quartier en plein centre de la ville ayant toujours été peuplé de Gitans. Personne ne peut expliquer la raison, mais on pense que d'anciennes croyances sont à l'œuvre pour protéger les familles gitanes. Depuis les résidents



# Bicolline Enfer à Bridier

ont survécu dans l'espoir d'arriver à quitter Bridier mais la présence des Goules leur a rendu la chose impossible. Le quartier Gitan est le seul endroit de tout Bridier qui vous apportera un peu de quiétude.

## Les Indices

Sous forme de livres, de parchemins, d'écriteaux ou par dialogue avec des animateurs, les joueurs trouveront dans la ville de Bridier plusieurs informations qui pourront leur permettre de comprendre comment réussir chaque bataille et ainsi se procurer les 4 artefacts nécessaires au rituel de l'Ascension. Pour qu'un indice soit véridique, les joueurs doivent être capables de le citer d'au moins 3 sources différentes (exemple de sources : Un parchemin, un livre, un écriteau ou un dialogue sont tous des sources différentes). Il y aura des mauvais indices, mais dans ce cas les mauvais indices ne seront cités qu'en simple ou en double.

**Exemple :** Vous trouvez une affiche qui donne un indice. Vous trouvez le même indice dans un livre, tant et aussi longtemps que vous ne trouverez pas le même indice ailleurs (3<sup>e</sup> source), vous ne pouvez pas être sûr s'il s'agit d'un bon indice ou non.

## Rôles d'Animation

Avis à tous : Enfer à Bridier est un scénario qui, pour être vécu pleinement, a un grand besoin en figuration. L'objectif est d'infester une ville avec différentes créatures, d'occuper de nombreux bâtiments, tout en assurant de l'action dans la périphérie. Pour ce faire, l'animation assurera 2 types de rôle : la mobile, qui s'occupera de peupler les zones de batailles, et la fixe, qui s'occupera de peupler le village de Bridier. Ce ne sont pas tous les rôles qui sont mentionnés ici, question de garder le mystère. En règle générale, les rôles de ce scénario offriront la chance de faire des combats et du rôle-play de qualité.

## Animation Mobile

L'animation mobile est parfaite pour la figuration qui désire changer de paysage et de rôle souvent. Elle offrira du travail d'équipe et la possibilité d'organiser des stratégies de bataille.

Mort-Vivant : que ce soit dans le rôle de squelette, zombie, goule ou seigneur et maître des morts, les morts-vivants sont partout. Ils sont rois et maîtres dans la région. Attirés par l'odeur de la chair fraîche, ils se dirigent inlassablement vers tout ce qui est vivant dans l'espoir de se nourrir et de créer



## Bicolline Enfer à Bridier

ainsi un nouveau zombi. Il arrive qu'ils soient guidés par des Maîtres des goules ou des Seigneurs-morts qui sont de terribles adversaires capables de tenir tête à plus d'un homme. Ce groupe aura la chance de changer de rôle selon le scénario, mais dans tous les cas, ils auront la chance d'allier un style de combat différent ainsi que des stratégies de groupe. L'emphase sera mise sur les techniques de combat et les différentes stratégies. Rôle parfait pour mener des batailles et guider des troupes au combat.

Les Vampires et les Subjugues : Des vampires et des subjugues issus de d'autres familles seront au rendez-vous, les Wilhelm ne pouvaient quand même pas espérer qu'ils seraient seuls en Bridier. Attention, ils vont certainement privilégier leur famille! Trois autres familles seront représentées à Bridier, ils formeront des groupes d'individus composés d'un vampire ainsi que de quelques subjugues. Le parfait rôle pour mettre quelques bâtons dans les roues des joueurs. Avec un peu de chance ils pourront peut-être remporter la victoire et ainsi placer leur famille à la tête des lignées vampiriques.

### **Animation Fixe**

L'animation fixe restera presque toujours dans le village de Bridier. Les rôles choisis seront maintenus pour l'aventure au complet.

Goules : Les habitants de Bridier vivaient paisiblement avant la catastrophe qui les a frappés. Depuis, ils sont devenus des goules cherchant à tuer toute trace de vie dans les parages. Les goules sont partout; elles sont sournoises et font souvent actes de ruse pour arriver à leur but. Ce rôle est bien sûr essentiel à l'ambiance du scénario. Il est tout désigné pour des gens d'action en manque de combat. Mais attention, les goules ne sont pas bêtes comme nous pouvons l'imaginer; elles cherchent à tuer leur proie par la ruse et la surprise.

Les Gitans : Les seuls êtres vivant dans tout Bridier, ils ne quittent jamais leur territoire protégé contre les goules. Pourquoi sont-ils là? Comment ont-ils survécu? Ce rôle n'est pas désigné pour le combat mais bien pour le rôle-play. Vous aurez la chance de parler avec bien des subjugues et de les aider dans leur quête. Une multitude d'informations passera par les gitans, les joueurs devront donc troquer l'épée pour la parole pour bien arriver à leur fin. Plusieurs gitans auront des buts particuliers à accomplir lors de cette aventure, question de rendre votre aventure plus unique.