



Chroniques des Temps Sombres – Mariembourg en Flammes

Samedi 10 novembre 2012, au Duché de Bicolline

Mariembourg en Flammes

Mariembourg, Novembre 1012

La récente guerre contre l'Arganne a fait des ravages au sein de Mariembourg. Liefrange, une des capitales économiques de la région autrefois reconnue pour son amour de l'art et ses splendeurs a été réduit en cendres, ses trésors éparpillés ou pillés par les soldats Argannais lors des ravages. Les survivants de l'assaut destructeur ont, pour la plupart, quitté la région alors que le vent froid de l'hiver soufflait du nord.

Le froid n'est pas la seule chose venue en Liefrange du nord, cependant...des hommes-rats, la vermine des Territoires de l'Oubli....cette racaille qui a tant antagonisé les mariembourgeois depuis des années ont vu leur chance.

Avec une cité abandonnée et des richesses gisant ça et là dans les décombres, les hommes-rats sont venu piller Liefrange.

Mais voilà qu'un petit contingent de soldats impériaux, fatigués de la campagne du sud, étaient en route pour rejoindre le bataillon principal des forces impériales. Ayant eu vent de la présence skaven dans les ruines de Liefrange, ils ont fait un détour pour s'assurer que les vermines apprenne qu'il est coûteux de se jouer des Impériaux.

Arriverons-t-il à temps pour sauver les richesses de la cité?

Déroulement de l'activité

Mariembourg en Flammes est une activité conçue pour 30 à 40 joueurs désirant participer à un événement continu de 7 heures de roleplay et combats intense. L'activité sera suivie d'un repas servi à l'auberge de Bicolline, puis d'une Soirée Taverne ouverte à tous.

L'Activité est conçue pour les deux groupes de joueurs suivants:

Empire, Bataillon de Mariembourg

Un bataillon impérial de dix (10) à quinze(15) hommes et leurs armes à feu.

Mercenaires

Dix (10) à quinze (15) mercenaires et pilleurs divisés en 2 à 3 groupes, venu faire fortune dans les ruines de la cité.



Chroniques des Temps Sombres – Mariembourg en Flammes

Samedi 10 novembre 2012, au Duché de Bicolline

Arrivée des participants

Les **Soldats du Bataillon Impérial sont attendus au stationnement du 1540 chemin principal** dès 11h00 où l'homologation sera effectuée et le dernier briefing leur sera donné par les Maîtres de Jeu. À 11h45 les miliciens iront à leur place forte (la vieille taverne) afin de commencer le jeu à 12h00.

Les **Mercenaires sont attendus à l'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 11h00 où l'homologation sera effectuée et le dernier briefing leur sera donné par les Maîtres de Jeu. À 11h45 les mercenaires se rendront au bateau pirate afin de commencer le jeu à 12h00.

Le campement de base

Mariembourg en Flammes est une activité de 7h de jeu continu. Les effets personnels des joueurs seront identifiés par des sacs orange à l'auberge de Bicolline et à la vieille Taverne. Nous demandons le respect de ces derniers par tous les joueurs dans le cas d'interaction en jeu à l'intérieur de l'auberge. Tous les autres éléments du terrain seront considérés comme étant en-jeu, y compris l'auberge de Bicolline.

Les repas

Un souper sera servi à la fin de l'événement, à l'Auberge de Bicolline. Durant le scénario des collations et breuvages seront disponible à l'Auberge.

Blessures

Lorsqu'un joueur se fait blesser à un membre, celui-ci devient inutilisable. Un joueur touché à la jambe peut cependant ramper au sol.

Lorsqu'un joueur se fait blesser au torse, il est considéré comme incapacité. Il peut faire quelques actions simples comme parler ou boire une potion, mais autrement ne peut pas se mouvoir ou se défendre.

Lorsqu'un joueur se fait blesser à la tête, il est considéré comme étant inconscient.

Guérison

Lorsqu'un joueur tombe en combat il se retrouve avec 2 choix:

- Se faire guérir ou transporter par un allié.
- Attendre 5 minutes après la fin des combats et revenir en mort vivant (voir "La malédiction du Samatsé" ci-bas)



Chroniques des Temps Sombres – Mariembourg en Flammes

Samedi 10 novembre 2012, au Duché de Bicolline

Règles particulières pour la guérison

Empire et Mercenaires

- Tous les sabliers sont permis, si les personnages en ont la capacité (sorts, pouvoir de Grand Prêtre, etc.)
- Tout parchemins de guérison sont permis
- Toute potion de guérison est permise si elle porte le sceau d'homologation de Bicolline.

Magie et Alchimie

Les sorts et potions de scénario sont permis lors de cet événement et prendront la forme de parchemins non volables. Les sorts disponibles pendant le scénario sont choisis tour à tour par les mages présents, en ordre de rang du mage dans son type de magie. Un sort choisi par un mage se fait enlever de la liste des sorts disponibles pour les autres mages.

La Malédiction du Samatsé

Les joueurs qui sont terrassés au combat restent au sol pendant 5 minutes suivant la fin des combats proches. S'ils ne sont pas guéris pendant ces 5 minutes, alors ils se relèveront sous la forme de mort vivant. Ils se rendront alors vers l'auberge de Bicolline ou à la vieille taverne en attaquant tout (amis ou ennemis) sur leur passage. Une fois rendu à la palissade de l'auberge ou à l'entrée de la vieille taverne, ils s'effondreront au sol et reviendront à la vie après une minute.

Des rumeurs veulent qu'une figure spectrale, un émissaire du Samatsé, est parfois vu dans les ruines et champs de bataille depuis le début du conflit Arganno-Impérial. Cette créature identifiable par son étendard macabre tue d'un simple toucher et aurait la capacité de relever immédiatement les morts en créatures de l'outre-tombe.

Équipement spécial

- Tout équipement spécial (objet magique, parchemin, etc.) doit être approuvé et homologué par les maitres de jeu avant le départ de l'aventure.



Chroniques des Temps Sombres – Mariembourg en Flammes

Samedi 10 novembre 2012, au Duché de Bicolline

Le Bataillon Impérial

La guerre en Grus a été longue et pénible, mais les ravages en Mariembourg ont été encore plus marquants. Le Bataillon de Mariembourg revenaient du long siège en Eckengrad quand des rumeurs de saccage en Liefrange les ont fait dévier de leur parcours. Arrivés sur place, ils constatent les dégâts et réalisent que la cité est une ruine totale. Qui plus est, cette sale vermine des territoires de l'oubli, les hommes rats, ont envahi les ruines et pillent les dernières riches qui s'y trouvaient. Et que sont ces rumeurs de morts qui marchent dans les décombres de la cité.. ?

Après avoir bien barricadé l'auberge de la Festive, en Ardennen, ils s'élancent dans les décombres de la cité pour y trouver survivants et stopper l'avance des hommes rats...mais voilà que tout ne fût pas comme prévu !

Maintenant isolés et barricadés depuis quelques semaines dans l'ancienne auberge de la cité de Liefrange, affamés, blessés et assoifés, les soldats attendent depuis trop longtemps les renforts impériaux. Le capitaine Schelwitz est mort d'une lame empoisonnée d'homme rat il y a quelques jours, et à en juger le moral des troupes il n'en prendra pas beaucoup pour que ces vermines submerge le dernier bastion de défense de la cité.

Mais pour le moment ils tiennent bon : l'étendard de la cité flotte encore au-delà de cette barricade de fortune...

Objectif principal

- Libérer la cité de la menace Homme-Rat ! Il faudra investiguer l'endroit afin de comprendre ce qui doit être fait pour sauver la cité.
- Protéger la bannière de Liefrange, et ne pas la laisser tomber dans des mains ennemies. Si les hommes-rats ou les pillers parviennent à la voler, le moral des troupes impériales en prendra un sacré coup.

Objectifs secondaires

- Trouver divers trésors laissés à l'abandon dans les ruines de la cité et s'en servir pour aider l'effort de guerre. Un représentant de riches intérêts de Kintzheim à l'Auberge de Bicolline pourra vous aider davantage à ce sujet...

Règles spéciales du bataillon impérial

- Les armes à feu. (2 types d'armes à feu pourront être utilisées durant le scénario.)
 - Les armes avec projectiles: Elles infligent des dégâts qui ignorent l'armure.
 - Les armes sans projectile (pétard): Si le bataillon d'arme sans projectile effectue un tir groupé, le projectile pourra blesser les créatures considérées comme des monstres.
- Limite d'équipement : Aucune arme de plus de 5'5" ; Un maximum de 8 points d'armure sera autorisé sur l'ensemble du corps. Aucun bouclier de plus de 1' de rayon n'est permis.
- 5 gardes impériaux pourront ignorer la limitation d'arme et armure.



Chroniques des Temps Sombres – Mariembourg en Flammes

Samedi 10 novembre 2012, au Duché de Bicolline

Mercenaires

La guerre. Y-a-t-il une meilleure source de richesse ? La récente guerre Arganno-Impériale en est le meilleur exemple : des centaines de pilliers arpentent les champs de bataille pour y faire fortune, pillant les morts et les ruines sans aucun respect pour le conflit qui a fait rage.

Et voilà que les rumeurs de la destruction de Liefrange sont venues aux oreilles des plus rusés mercenaires. La cité a été abandonnée en partie lors de la guerre, et des richesses ont été laissées derrière, ne demandant qu'à être récoltées ! Il faudrait être fou pour éviter une telle opportunité !

Bon, il y a quelques hommes rats dans les ruines et ces rumeurs de morts-qui-marchent...mais cela veut simplement dire qu'il faut être plus discret qu'à l'habitude...et tout ira bien !

Objectif principal

- Trouver divers trésors dans les ruines de la cité. Un receleur dont la location vous sera communiquée saura vous en échanger leur pesant en or !
- Trouver les améliorations aux mousquets de Liefrange, qui pourront être revendues au plus offrant !
- Subtiliser l'étendard de la cité de Liefrange. Le receleur paierait très cher pour cette pièce historique.

Règles spéciales des mercenaires

- Limite d'armes : Aucune arme de plus de 5'5"
- Limites d'armures : Un maximum de 8 points d'armure sera autorisé sur l'ensemble du corps.

Quêtes et missions secrètes

Les groupes joueurs recevront, en-jeu, plusieurs autres objectifs sous forme d'enveloppes et de rencontre avec des personnages. Ils n'ont pas été affichés dans ce document afin de conserver la saveur secrète de ces derniers.



Chroniques des Temps Sombres – Mariembourg en Flammes

Samedi 10 novembre 2012, au Duché de Bicolline

Modalités d'inscription

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour.**
- Être prêt à se plonger dans 7 heures non stop de jeu de rôle et batailles, conçues pour des joueurs confirmés.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant sur le site internet.
- Choisir son camp :
 - Le Bataillon Impérial
 - Mercenaires (3 groupes de 5 mercenaires seront permis)
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le lundi 5 novembre 2012.**

La sécurité

Nous sommes tous responsable de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent, tant physique que psychologique, et état second ne seront tolérés durant l'événement sous peine d'expulsion.

Le plaisir de tous passe par la responsabilité individuelle de chacun.

Pour nous joindre

E-mail : inscription@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone :

Administration : (819) 532-1074

Auberge : (819) 532-1755

Le courrier : Bicolline, 1440 chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0

Pour venir au Duché de Bicolline

L'entrée du site est située au : 1480 chemin Principal à St Mathieu du Parc (En Mauricie, près de Shawinigan)

Autoroute 40 jusqu'à la jonction avec l'autoroute 55 (près de Trois Rivières)

Puis Autoroute 55 Nord jusqu'à la sortie 217 – Shawinigan, St Mathieu du Parc

Puis route 351 Sud vers Saint Mathieu du Parc (environ 16 km depuis la sortie de la 55)

L'entrée du site est située 1,5 km avant le centre du village de St Mathieu du Parc.