

Chroniques des Temps Sombres

Crépuscule sur Clar Karond

Trois années ont passées depuis le départ de l'Ost de Nasgaroth par le portail de Tolternoth en l'an 1010. Les terres qui autrefois abritaient le terrible royaume Ilythiiri ne sont maintenant qu'un spectre de leur gloire d'antan. La nature impitoyable de la région aura vite fait de reprendre le dessus sur ces contrées laissées à l'abandon par le peuple sombre, et maintenant les ruines du Royaume d'Akilam sont tout ce qui reste de ces provinces naguère prospères.

Quelques seigneurs, restés derrière après le grand exode, se sont levés pour garder les rennes, tenter de reprendre une poigne de fer sur les terres du nord comme l'avait jadis fait Akilam... Mais le tout fût sans réel succès et graduellement les quelques survivants de l'exode et des guerres récentes se réfugièrent dans les cités ayant survécu aux grands bouleversements, laissant derrière leur vie passée.

Trois années ont passées et maintenant des ombres s'étendent tranquillement sur l'ancien royaume Ilythiiri.

Au début, de simples rumeurs parlaient de cabales de sorciers qui rôdaient dans les terres abandonnées, faisant leurs diaboliques rituels sans opposition. Puis vinrent les disparitions des quelques survivants qui étaient encore assez braves ou fous pour habiter dans les terres sans pitié de Nasgaroth. Eux qui étaient encore si courageux, si fiers, qui défiaient la mauvaise fortune de leur peuple... maintenant disparus sans laisser de trace.

Plus récemment, on raconte, dans les plus sombres tavernes d'Harganeth, que des soldats portant les couleurs de la Garde Noire d'Akilam, supposément disparus avec le reste de leur race il y a trois ans, parcourent les pics désolés de Nasgaroth à la recherche de quelque chose. On parle d'anciens souterrains, maintenant abandonnés, qui regorgeraient des trésors du Royaume déchu d'Akilam. On parle de tout cela, mais particulièrement de la fréquence grandissante de ces événements dans la province de Clar Karond. Les ombres convergent vers l'est...

Et de toutes ces rumeurs, une encore plus troublante se fait entendre, portée par le vent froid de Nasgaroth. Une simple phrase que les voyageurs n'entendent qu'en murmures étouffés : La Porte de Mondakasgoroth a été trouvée.

Déroulement de l'activité

L'activité est conçue pour:

Quatre (4) groupes de cinq (5) aventuriers maximum. Ces groupes devront envoyer la liste de leurs membres ainsi que les habiletés acquises via la géopolitique (magie, alchimie, etc.) à maitredejeu@bicolline.org.

Les joueurs désirant participer à la figuration du scénario sont invités à contacter les maîtres de jeu à maitredejeu@bicolline.org.

Arrivée des participants

Les **Aventuriers sont attendus à l'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 20h30 le vendredi soir, où l'homologation sera effectuée et le dernier briefing leur sera donné par les Maîtres de Jeu. À 22h00 le scénario commencera et les retardataires devront se joindre à l'aventure en cours.



Chroniques des Temps Sombres

Crépuscule sur Clar Karond

Le campement de base

Crépuscule sur Clar Karond aura lieu sur tout le terrain de Bicolline, mais le camp de base sera situé à l'auberge de Bicolline. Chaque groupe de joueurs aura accès à une chambre de l'auberge dans laquelle ils pourront ranger leurs effectifs non-décorums avant le début du scénario.

Les repas

Les repas seront servis à l'auberge au cours du scénario, soit les déjeuners, diner et souper du samedi ainsi que le brunch du dimanche qui sera servi à la fin du scénario. Des collations et breuvages chauds seront servis tout au long de l'événement.

Fin du scénario

Le scénario se terminera aux environs de 11 :00 le dimanche 3 mars, et sera suivi d'un brunch hors-jeu en compagnie de l'équipe de figuration.

Règles particulières

Les règles d'aventures s'appliquent pour cet événement.

Blessures

Lorsqu'un joueur tombe à 0 (ou moins) points de vie (pv) à un membre (**bras, jambe**), celui-ci devient inutilisable. Un joueur touché à la jambe peut cependant ramper au sol. Après 5 minutes sans combat, le membre regagne 1 point de vie.

Lorsqu'un joueur tombe à 0pv au **torse**, il est considéré comme invalide. Il peut faire quelques actions simples comme parler ou boire une potion, mais ne peut pas se mouvoir ou se défendre. Après 5 minutes sans combat, l'invalide regagne 1 point de vie au torse.

Lorsqu'un joueur tombe à 0pv à la **tête**, il est considéré comme inconscient. Après 5 minutes sans combat, le joueur regagne 1 point de vie à la tête.

Lorsqu'un joueur tombe à -1 (ou moins) pv au torse ou à la tête, il est considéré comme mourant. Il ne peut se mouvoir et a de la difficulté à parler. Un joueur peut rester autant de temps qu'il le désire au sol dans l'espoir d'être guéri, ou il peut accepter la mort, et aller rejoindre le médium, qui lui donnera une possibilité de revenir à la vie.

Guérison

La guérison est possible de plusieurs façons lors du scénario :

- **Bandages** : Les bandages permettent de guérir 1pv aux membres, torse ou à la tête, mais doivent être portés et visibles. Ils ne permettent pas de guérir les hémorragies ou les aventuriers mourants.
- **Potions** : Une potion de guérison peut être bue par un aventurier conscient, et lui redonnera 1pv dans tous les membres, tout en guérissant les hémorragies et les aventuriers mourants. On peut le faire boire à autrui.



Chroniques des Temps Sombres

Crépuscule sur Clar Karond

- Parchemin de guérison : Ces parchemins peuvent être lus par un aventurier non inconscient, et lui redonnera 1pv dans tous les membres, tout en guérissant les hémorragies et les aventuriers mourants. On peut le faire boire à autrui.
- Sabliers : Seuls les prêtres ou mages confirmés auront accès à un sablier de guérison. Chaque tour du sablier permet de guérir 1pv dans **une seule section du corps** (1 membre, torse ou tête). Ils peuvent guérir les hémorragies ou les aventuriers mourants.

Armes Magiques, Armes d'Argent, Guerriers Runiques

Les règles d'armes magiques et de guerriers runiques sont en vigueur pour ce scénario. Ainsi, certaines créatures mystiques ne pourront pas être affectées par les non-runiques ou ceux n'ayant pas d'arme magique en main.

À moins de statut acquis par le jeu virtuel (eg : Paladin de St-Vorador), le statut de Guerrier Runique doit être acquis lors du scénario.

Seules les armes de **110cm et moins** peuvent être utilisées pour bénéficier de l'effet de runique ou d'arme magique, sauf dans le cas des armes légendaires (Lance de Roderick, Épée des Dieux, etc.). **Une arme de plus de 110cm ne peut pas être enchantée, ni argentée, et n'a pas l'effet 'runique' même dans les mains d'un guerrier Runique.**

Magie

Les utilisateurs de magie de par leurs acquis géopolitiques (ie : résidence dans un lieu arcanique) auront accès à une sélection de Sortilèges. Ils pourront choisir en ordre de rang dans cette liste de sort, jusqu'à l'épuisement de celle-ci. Les Maîtres obtiendront 3 sorts, les adeptes 2 sorts, et les apprentis 1 sort s'ils sont accompagnés de leur maître. Les sorts prendront la forme de parchemins non volables.

Alchimie

Les utilisateurs d'alchimie pourront créer un nombre de potions dépendant de leur rang. Ces potions sont volables, et ne sont utilisables que lors de ce scénario. La liste des potions possibles sera remise aux aventuriers concernés.

Équipement

Les joueurs, des aventuriers aguerris, ont accès à toutes armes, armures et équipement commun qu'ils désirent amener lors de cette aventure. Les équipements spéciaux trouvés lors d'autres événements (armes magiques, potions, armes de siège, cheval de guerre, etc.) devront être approuvés par les Maîtres de Jeu.

De l'équipement spécial peut être acheté avant le début de l'aventure selon la table suivante :

- Potion de guérison (50 solars)
- Bandages et onguent (5 solars par dose)
- Antidote (70 solars)
- Poison (100 solars)



Chroniques des Temps Sombres

Crépuscule sur Clar Karond

- Herbe de sommeil (100 solars)
- Parchemin de lame d'argent (60 solars)

Le Camp de Chasse

Voilà des jours que les aventuriers parcourent les étendues désolées de Clar Karond. C'est après quelques semaines de froid mordant et de terrain dangereux que se fait enfin voir la première source de chaleur et de lueur autre qu'un petit feu de camp hâtif qui les avait soutenus pendant tout ce temps.

Une ancienne auberge d'un village abandonné depuis longtemps en Darthiik, voilà le site de l'arrivée des voyageurs. En entrant à l'intérieur, les héros rencontrèrent le groupe de chasseurs venus des Monts Lutions, en Berkwald. Ces derniers se sont rendus propriétaires de l'auberge décrépite afin d'en faire leur petit camp de chasse dans le fond des terres elfes noirs abandonnées.

Il s'y trouvera là sûrement quelqu'un qui pourra leur en apprendre plus sur les rumeurs courant au sujet de la porte de Mondakasgoroth, une cité Elfe Noire perdue il y a des millénaires, qui serait, selon la légende, remplie de trésors anciens et de magies oubliées...

Les chambres

- Les joueurs devront, avant le début du scénario, défrayer des coûts pour l'utilisation du camp de chasse. Ils feront chacun une mise cachée du montant versé au propriétaire, et celui-ci assignera les chambres et les avantages spéciaux remis aux plus généreux avant le début du scénario.

Les Aventuriers

- Des quêtes personnalisées seront faites pour chaque groupe d'aventuriers. Ainsi, tout groupe d'aventuriers se doit de contacter les maîtres de jeu à maitredejeu@bicolline.org avec les informations suivantes :
 - Quels sont leurs intérêts à venir au fin fond de Clar Karond, chasser les rumeurs à propos de la porte de Mondakasgoroth ?
 - Quel a été leur chemin pour venir en Clar Karond ?



Chroniques des Temps Sombres

Crépuscule sur Clar Karond

o Modalités d'inscription

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour.**
- Être prêt à se plonger dans 37 heures non stop de jeu de rôle, de scénario personnalisé et d'aventures hivernales, conçus pour des joueurs confirmés.
- Remplir complètement et lisiblement la fiche d'inscription se trouvant sur le site internet.
- Choisir son camp :
 - o Chaque groupe doit avoir 5 membres confirmés pour être inscrit.
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - o La date limite d'inscription est **le lundi 25 février 2013.**

La sécurité

Nous sommes tous responsables 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.

