

Chroniques des Temps Sombres – Brumes sur Jägerdoff

Samedi 1^{er} mars 2014, au Duché de Bicolline

Brumes sur Jägerdoff

Les terres des Brumes, un endroit tant mystérieux que dangereux. Les rumeurs fusent sur cet endroit : Certains disent que les brumes sont toxiques et tuent ceux les respirant; d'autres disent que les brumes rendent fous ceux qui y sont exposés; des rumeurs encore plus troublantes parlent de démons qui les habitent et tourmentent les mortels.

Quoi qu'en soit la vérité, il arrive parfois que certains colons plus téméraires que les autres quittent les terres du Centre pour aller explorer, voir même coloniser cette région du monde. Ce fût le cas des colons sous la bannière de Hermann Kospiel, un natif de Kintzheim qui aurait fait la grande traversée il y a plus de soixante ans, amenant ses colons au travers du Royaume sombre de Nasgaroth jusque dans les brumes. Cette expédition avait disparue après son départ sans laisser de traces, et on croyait qu'elle avait été détruite pendant le voyage...

Dans la Cité de Malcombe, en Berkwald, les rumeurs veulent qu'un voyageur sans le sou, à l'air hagard et aux mains et pieds détruits par les engelures, soient surgi des forêts de Trisen pour s'effondrer finalement à l'entrée de la cité. De son délire avant d'expirer, les soigneurs apprirent qu'il était un survivant de l'expédition de Kospiel. Ce dernier aurait réussi à établir une colonie dans les Terres des Brumes, un village appelé Jägerdoff oublié par le temps et l'histoire, et y aurait découvert des richesses oubliées par les hommes, de l'or, des bijoux...! Les colons y auraient vécu dans une certaine sécurité permise par les brumes, isolés du reste du monde pendant plus de cinquante années, du moins jusqu'à il y a quelques mois.

« Des démons de glaces » est la description faite par le voyageur avant d'expirer.

Les richesses de Jägerdoff, si la légende est vraie, s'offrent à ceux qui sont assez téméraires pour monter une expédition en Terres des Brumes!

Déroulement de l'activité

Brumes sur Jägerdoff est une activité conçue pour 70 à 80 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 groupes de joueurs suivants :

Pilleurs

Sept groupes de 12 mercenaires et pilleurs, venus faire fortune dans les ruines du village de Jägerdoff.

Figurants

Un minimum de 20 figurants qui incarneront les divers humanoïdes, monstres et autres créatures de la région.



Chroniques des Temps Sombres – Brumes sur Jägerdoff

Samedi 1^{er} mars 2014, au Duché de Bicolline

Arrivée des participants

Les **Pilleurs sont attendus à l'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 9h00 où l'homologation sera effectuée et le dernier briefing leur sera donné par les Maîtres de Jeu. À 10h00 les pilleurs commenceront leur entrée en jeu dans un ordre qui sera décidé aléatoirement sur place avant l'événement. Un nouveau groupe entrera en jeu à chaque deux minutes suivant le premier groupe.

Les **Figurants sont attendus à l'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 8h00 et seront déployés sur le terrain dès 9h30 pour un début de scénario à 10h00. Les rôles des figurants leurs seront transmis préalablement par courriel afin de faciliter leur préparation. **Il est crucial que tous les figurants soient arrivés à l'auberge pour 9h00.**

L'Auberge

L'auberge de Bicolline est considérée comme camp de base pour les joueurs ainsi que pour l'animation. Le premier étage de l'auberge est en jeu, bien que les combats soient interdits à l'intérieur de l'auberge et à l'extérieur en dedans de 10 mètres de celle-ci (*svp, respectez la neutralité de l'auberge et ses environs pour le plaisir de tous*). Le sous-sol de l'auberge servira de camp de base pour les figurants, et est donc est interdit d'accès en tout temps par les joueurs.

Les repas

Un diner sera servi entre 12 :00 et 14 :00 à l'auberge de Bicolline, alors qu'un souper y sera servi à la fin de l'événement. Durant le scénario des collations et breuvages chauds seront disponibles 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 à l'auberge de Bicolline, où il pourra revenir à la vie. **Un cadavre ainsi revenant à l'auberge peut se faire fouiller et délester de ses biens par un autre aventurier le croisant. Dans un tel cas, le mort interpellé par un autre joueur doit rester sur place le temps de la fouille.**



Chroniques des Temps Sombres – Brumes sur Jägerdoff

Samedi 1^{er} mars 2014, au Duché de Bicolline

Règles particulières pour la guérison

- Tous les sabliers sont permis, si les personnages en ont la capacité de par leurs gains géopolitiques (sorts, pouvoir de Grand Prêtre, etc.)
- Tout parchemins de guérison sont permis si ceux-ci sont homologués par Bicolline.
- Les joueurs alchimistes de rang adepte ou supérieur auront droit à deux potions de guérison qui guérissent entièrement un personnage qui boit la potion. Les joueurs apprentis alchimistes auront droit à une seule potion de guérison.

Magie et Alchimie

Les joueurs ayant acquis le rang de mage de par leurs acquis géopolitiques pourront utiliser la magie lors du scénario, sous la forme de parchemins de sorts. Ces parchemins de sorts ne peuvent être volés et seront identifiés clairement comme tel.

Le choix de sorts se fera avant le début du scénario selon le rang du mage. Ainsi les archimages choisiront leurs sorts en premier, suivi des maîtres, puis des adeptes et finalement des apprentis. Les mages ayant accès à plusieurs types de magie devront choisir un seul type de magie dans lequel prendre des sorts pour la journée.

Un archimage a droit à 3 sorts, un maître 2 sorts et un adepte ou apprenti accompagné de son maître, 1 sort. Un apprenti qui n'a pas son maître à ses côtés n'a accès à aucun sort.

La Fouille

Un joueur mort (qu'il soit au sol ou se rendant vers l'auberge) peut se faire délester de l'ensemble des coffrets qu'il a pu trouver dans les ruines. Également, tout objet homologué par bicolline (parchemins, potions, trésors spéciaux) pourra se faire voler à un cadavre. Il est cependant interdit de voler ou déplacer les biens personnels (armes, armures, etc.) des autres joueurs ou figurants.

Le Terrain

Le terrain du Duché de Bicolline dans son entièreté sera en jeu pour l'événement, ainsi l'action ne se résume pas seulement dans le village, mais bien dans les forêts au-delà de la rivière également. Il est fortement recommandé, voir essentiel, d'avoir des raquettes pour manœuvrer sur le terrain. Les raquettes des joueurs doivent obligatoirement être des raquettes décorum. Les Maîtres de Jeu se réservent le droit de refuser des raquettes avec une apparence trop moderne.

Équipement spécial

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



Chroniques des Temps Sombres – Brumes sur Jägerdoff

Samedi 1^{er} mars 2014, au Duché de Bicolline

Objectif principal

- Trouver divers coffrets de trésor dans les ruines de la cité. Le receleur présent à l'auberge les collectera lorsque ceux-ci lui seront ramenés, et chaque coffret vous octroiera un point de victoire. Ces points de victoire seront échangeables à la fin de l'événement contre divers avoirs géopolitiques.
- Trouver les trésors spéciaux dans les ruines de Jägerdoff. Deux séries de trésors seront dévoilés aux pilleurs à l'Auberge de Bicolline à 11 :00, puis à 15 :00. Chaque trésor spécial rapporté au receleur donnera directement des avoirs liés au jeu.
- Quête personnalisée : Chaque groupe recevra en début de scénario une enveloppe contenant un objectif spécial pour son groupe. Accomplir cet objectif avant la fin de l'événement aura divers résultats variant pour chaque groupe.

Règles spéciales des pilleurs

- Armes: Toutes armes de 152cm et moins sont autorisées; arcs et arbalètes autorisés.
- Armes d'Hasst : Une seule arme d'hasst (ie : plus grande que 152cm) est autorisée par groupe.

Quêtes et missions secrètes

Divers personnages non joueurs pourront être rencontrés lors de l'événement. Ceux-ci auront parfois des objectifs spéciaux pour les joueurs; si ces derniers parviennent à les convaincre! Ce sera à vous de trouver ces quêtes secondaires tout au long de la journée. Elles n'ont pas été affichées dans ce document afin de conserver leur saveur secrète.



Chroniques des Temps Sombres – Brumes sur Jägerdoff

Samedi 1^{er} mars 2014, 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 :
 - Pilleurs (7 groupes de 12 mercenaires seront permis)
 - Figuration
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le lundi 24 février 2014**.

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.

