



Au cœur du maelstrom

Ashkena Gadah Hos.

Ce nom a été murmuré depuis longtemps dans les cabales sombres, une œuvre magique tant effrayante que puissante qui aurait le pouvoir de changer la face du monde. On dit que plusieurs des grands sorciers de ce monde ont convoité l'œuvre au fil des siècles : Akilam, Isphet, Uskuada... Toutefois, personne n'a réussi à mettre la main sur les quatre fragments composant l'œuvre, quatre fragments qui, lorsque rassemblés, donneraient une puissance inimaginable à leur porteur.

Pendant des années, les fragments furent gardés séparés, cachés au cœur de Syrn et de Freiberg afin que nul ne puisse exploiter la puissance de l'œuvre à des fins sombres, mais voilà que tout changea à l'aube des grands bouleversements qui allaient frapper notre monde.

Pour le meilleur ou pour le pire, l'œuvre a été rassemblée dans les terres nordiques de Svirin. La destruction qui suivit le rassemblement des fragments de l'œuvre mythique fut sans pareil. Jusqu'alors, la tour de Diedne, crue imprenable, fut réduite à néant : des milliers de vies furent détruites par les vents de magie qui déferlèrent sur les terres des mages, mutant nature et faune, là où balayaient les vents chaotiques de magie pure.

Nul ne fut épargné et l'œuvre resta seule au centre des décombres de ce qui, jadis, était le bastion des connaissances magiques des Terres du Centre.

Encore, des vents de magie balayent les landes désolées de Diedne et seuls les fous oseraient s'y aventurer et risquer de se faire déchiqueter par les énergies hors de contrôle.

Mais voilà que la rumeur de mystérieux guides parvenant à naviguer dans les courants d'énergie tellurique a commencé à faire surface, des guides assez téméraires pour guider les aventuriers qui oseraient faire le périple dans la désolation de Diedne.

Il est dit que c'est aux frontières du nord de Farvatten, atteignable par la mer seulement, que se trouve le camp de base de ces guides, attendant ceux qui seront assez braves et assez riches pour payer leur solde et effectuer le périple jusqu'au cœur du maelstrom, et en son centre, le prix tant convoité qu'est l'Ashkena Gadah Hos.

Déroulement de l'activité

Au cœur du maelstrom est une activité conçue pour 24 joueurs désirant participer à un événement continu de 37 heures de roleplay et d'aventures intenses. L'activité sera suivie d'un brunch le dimanche matin pour l'animation et les joueurs.

Ce scénario haut en couleurs et en sensations fortes se veut un scénario pour joueurs d'expérience, l'intrigue se déroulant du vendredi soir jusqu'au dimanche matin, sans arrêt.



Chroniques des temps sombres – Au cœur du maelstrom

Vendredi 2 octobre au dimanche 4 octobre 2015, au Duché de Bicolline

L'activité est conçue pour :

Quatre (4) groupes de six (6) 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. Les figurants sont invités à se manifester tôt afin de se faire assigner un rôle personnalisé pour l'événement.

Arrivée des participants

Les **aventuriers sont attendus au 1400 CHEMIN PRINCIPAL** qui se situe avant l'entrée principale de Bicolline dès 20h00 le vendredi soir où l'homologation sera effectuée et où 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.

IMPORTANT : AUCUN JOUEUR NE POURRA ACCÉDER AU TERRAIN DE BICOLLINE OU À L'AUBERGE DE BICOLLINE AVANT LE DÉBUT DU SCÉNARIO OU DANS LA SEMAINE PRÉCÉDENT CELUI-CI.

Ceci veut dire que les joueurs devront prévoir leur équipement en conséquence. Aucun joueur ne pourra accéder au terrain ou à son campement avant le début du scénario. De plus, il sera évidemment interdit aux joueurs d'utiliser du matériel de leur campement qu'ils n'ont pas amené avec eux au début du scénario.

Le campement de base

L'activité aura lieu sur tout le terrain de Bicolline, mais le camp de base des joueurs sera situé dans les forêts de Bicolline dans un campement aménagé à cet effet. Les joueurs pourront laisser leurs effectifs hors-jeu et leur matériel personnel (sleeping bag, couvertes, etc) lors de leur inscription au 1400 Chemin Principal avant le début de l'événement, et celui-ci sera acheminé au campement joueur.

Les figurants logeront au dortoir de l'auberge de Bicolline et ces derniers seront les seuls à avoir accès à cette dernière le vendredi soir. **AUCUN JOUEUR NE POURRA DÉBARQUER AU DÉBARCADAIRE.**



Chroniques des temps sombres – Au cœur du maelstrom

Vendredi 2 octobre au dimanche 4 octobre 2015, au Duché de Bicolline

Les repas

Les repas seront servis directement au camp de base au cours du scénario, soit les déjeuners, dîner et souper du samedi. Le brunch du dimanche sera servi à la fin du scénario dans l'auberge de Bicolline. Des collations et breuvages chauds seront servis au camp de base tout au long de l'événement.

Fin du scénario

Le scénario se terminera aux environs de 11h00 le dimanche 4 octobre et sera suivi d'un brunch hors-jeu en compagnie de l'équipe de figuration.



Chroniques des temps sombres – Au cœur du maelstrom

Vendredi 2 octobre au dimanche 4 octobre 2015, au Duché de Bicolline

Règles particulières

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

La mort

Au cœur du maelstrom est une aventure aux proportions épiques où le danger de la mort est bel et bien présent ! Il est donc possible pour un personnage de mourir lors du scénario. **Si un personnage meurt au cours de l'aventure, il rejoindra l'équipe d'animation pour le reste de l'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 0 pv au **torse ou à la tête**, il est considéré comme incapacité. Après 5 minutes sans combat, le membre regagne 1 point de vie.

Lorsqu'un joueur tombe à -1 (ou moins) pv dans un membre, au torse ou à la tête (par exemple par acharnement de coups), il est considéré comme mourant et est en hémorragie. 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 l'équipe d'animation.

Un joueur en hémorragie meurt au bout de son sang après 1 heure à moins de recevoir les soins appropriés.

Note : Dans le cas où un aventurier tombe sous la barre du -1 pv dans une des parties de son corps, les soins guérissant 1 pv devront être faits à plusieurs reprises afin de le guérir entièrement. Une hémorragie n'est arrêtée que lorsque le membre est à 0 pv.

Guérison

La guérison est possible de plusieurs façons lors du scénario :

- Bandages : Les bandages permettent de guérir 1 pv 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 non inconscient et lui redonnera 1 pv dans tous les membres. On peut la faire boire à autrui, mais la personne doit être consciente.
- Parchemin de guérison : Ces parchemins peuvent être lus par un aventurier non inconscient et lui redonnera 1 pv dans tous les membres, tout en guérissant les hémorragies et les aventuriers mourants. On peut l'utiliser sur autrui.
- Sabliers : Seuls les Grands Prêtres confirmés auront accès à un sablier de guérison. Chaque tour du sablier permet de guérir 1 pv dans **une seule section du corps** (1 membre, torse ou tête). Ils peuvent guérir les hémorragies ou les aventuriers mourants.



Chroniques des temps sombres – Au cœur du maelstrom

Vendredi 2 octobre au dimanche 4 octobre 2015, au Duché de Bicolline

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 affecté par les non-runiques ou ceux n'ayant pas d'arme magique en main.

À moins de statuts octroyés au groupe avant le début du jeu (voir section “*Les aventuriers*”), 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. **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

Depuis quelques mois, la magie a cessé de fonctionner dans notre monde et les mages du monde de Bicolline se sont vus coupés de cette source de puissance.

Ainsi donc, seuls les groupes ayant un avantage de départ leur permettant d'utiliser la magie pourront avoir accès à des sorts.

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

La grande tour de Diedne

L'auberge de Bicolline fera office des restes de la grande tour de Diedne au fil de ce scénario. **ELLE EST INACCESSIBLE**, à moins de cas très particuliers qui vous seront communiqués en jeu pendant la fin de semaine.



Chroniques des temps sombres – Au cœur du maelstrom

Vendredi 2 octobre au dimanche 4 octobre 2015, au Duché de Bicolline

Farvattën

La mer houleuse était brassée depuis plusieurs mois par ce maelstrom tellurique faisant rage au-dessus des terres dévastées de Diedne. Seuls les marins les plus téméraires auraient risqué le voyage, et ce, avec une compensation substantielle !

Les corsaires de Damahur menèrent le navire sur lequel étaient embarqués les groupes d'aventuriers allant faire face au maelstrom depuis quelques jours déjà, et bientôt, la vigie elfe noire lança l'appel : les côtes de Farvattën étaient en vue !

Les corsaires de Damahur

Peu de marins sont assez habiles pour naviguer les mers en furie entourant le maelstrom magique de la dévastation de Diedne ! Le passage vers Farvatten, où se trouvent les guides pouvant naviguer les courants du maelstrom, a dû être pris en charge par les redoutables corsaires de Damahur, ces elfes noirs sans scrupules qui arpentent les mers de Nasgaroth et du Berkwald.

Chaque groupe devra faire un encan secret en solars avant le début du scénario représentant le montant payé aux corsaires de Damahur pour le passage vers les terres de Svirin. Prévoyez le montant à miser pour votre groupe, car il devra être donné dès son inscription.

Le groupe ayant le plus misé lors de l'encan se verra octroyé un avantage de départ, alors que le groupe ayant le moins misé commencera avec une pénalité face aux autres!



Chroniques des temps sombres – Au cœur du maelstrom

Vendredi 2 octobre au dimanche 4 octobre 2015, au Duché de Bicolline

Les Aventuriers

- **La Compagnie des Arrachés**
 - **Affranchis** : les Arrachés, voyageurs planaires notoires, ont bon nombre d'aventures derrière eux et l'expertise venant avec la survie dans les environnements les plus hostiles. Les Arrachés auront droit à 2 objets de scénario (potions, parchemins, objet magique mineur, etc) pigés au hasard au début de l'événement, témoignage des divers voyages planaires effectués.
- **La Communauté**
 - **Unité dans la Différence** : la versatilité des membres de la communauté les rendent apte à l'expertise dans divers domaines, leur force venant dans le rassemblement de ces talents. La communauté commence avec un guerrier runique et un guérisseur supplémentaire (mais ces deux talents doivent être donnés à une personne différente) qui est ni runique, ni guérisseur.
- **Les Mages de Diedne**
 - **Orapal Tamas** : n'ayant pas complété leur quête de préparatif pour le maelstrom lors de la Grande Bataille 1015, le groupe des Mages de Diedne n'a pas d'avantage de départ pour le scénario.
- **Les Forces du Front de l'Ombre**
 - **Faer'Olath** : grâce à la magie du Livre Noir de Ban'Ked, un des sorciers des Forces du Front de l'Ombre aura accès à une collection de sorts de la magie du Faer'Olath, mais devra aspirer la force vitale d'un être vivant pour lancer le sort correctement. Ainsi, il pourra enlever 1 pv d'une partie du corps d'une cible immobile (volontaire ou non) afin de voler son énergie vitale et lancer le sort. De plus, un des sorciers des forces du front de l'Ombre recevra un sablier de guérison.



Chroniques des temps sombres – Au cœur du maelstrom

Vendredi 2 octobre au dimanche 4 octobre 2015, au Duché de Bicolline

Modalités d'inscription

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour.**
- Être prêt à se plonger dans 40 heures sans arrêt de jeu de rôle, de scénario personnalisé et d'aventures hivernales, conçues pour des joueurs d'expérience.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant sur le site internet.
- Choisir son camp :
 - Figuration
- Poster le tout à : Bicolline, 1480 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le lundi 28 septembre 2015**.

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.