

Chroniques des Temps Sombres – Requiem sur Tadorna

Samedi 21 février 2015, au Duché de Bicolline

Requiem sur Tadorna

Sartaviaire.

Le simple nom du village du cœur de l'Eckengrad est assez pour envoyer un frisson d'effroi dans le cœur des soldats aguerris. Après l'assaut et la subséquente défaite des forces de l'Andore et de l'Empire sur le domaine, le Samatsé avait disparu, quittant cet endroit rempli d'effroi afin de panser les blessures de ses sbires.

Sartaviaire.

C'est le nom que les mères utilisent pour effrayer leurs enfants, un endroit qui fût abandonné pendant des années, les corps des armées laissées aux vautours et charognards, tous étant trop effrayés pour donner une réelle sépulture aux victimes du passé.

Voilà que récemment, les paysans des domaines avoisinants Tadorna, où se trouvent les ruines du village de Sartaviaire, parlent de choses lugubres se promenant dans la nuit dans les forêts et vallées du domaine. Des innocents des domaines contigus qui disparaissent dans la nuit, des tombeaux défilés, de mauvais augures...

Quelques petits groupes d'aventuriers et de pilleurs se sont rendus aux abords de la vallée afin d'investiguer la chose et, qui sait, peut-être faire un profit de ce voyage en pillant les restes qui furent abandonnés après la bataille qui prit la vie de tant de soldats Andoriens et Impériaux.

Un vent froid se lève sur le domaine; on croit entendre un murmure maléfique dans toute la vallée.

Sartaviaire lance son appel...

Déroulement de l'activité

Requiem sur Tadorna est une activité conçue pour 56 joueurs désirant participer à un événement continu de 7 heures de roleplay et combats intenses. 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

Huit groupes de 7 mercenaires et pilleurs, venus faire fortune dans les ruines de Sartaviaire.

Figurants

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



Chroniques des Temps Sombres – Requiem sur Tadorna

Samedi 21 février 2015, 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.

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.



Chroniques des Temps Sombres – Requiem sur Tadorna

Samedi 21 février 2015, au Duché de Bicolline

Règles spéciales de l'événement

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 ou à la tête, il est considéré comme incapacité et ne peut plus agir tant qu'un allié ne l'a pas guéri.

Armes et Armures

- Armes: Toutes armes sont autorisées.
- Limites d'armures : Aucune limite d'armures.

Guerriers Runiques

Certaines créatures mortes vivantes de Sartaviaire ne peuvent être abattues que par des guerriers runiques. Ces créatures sont identifiées par une frange noire et blanche. **Les Guerriers runiques ne peuvent se battre qu'avec des armes de 110cm ou moins pour que leur statut de runique soit comptabilisé par les monstres.**

Certains objets trouvés au cours de la journée donneront la possibilité à un joueur d'avoir temporairement le statut de runique. Ces objets pourront être échangés au Pèlerin contre une frange de runique.

Guérison

Lorsqu'un joueur tombe en combat et est incapacité (voir 'Blessures') 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 – Requiem sur Tadorna

Samedi 21 février 2015, au Duché de Bicolline

Règles particulières pour la guérison

- Les sabliers venant de Grands Prêtres (et uniquement de Grands Prêtres) sont permis. Dans les temps de grands bouleversements, les dieux semblent distants et la magie instable, rendant les moyens conventionnels de guérison très rares.
- Tout parchemins de guérison sont permis si ceux-ci sont homologués par Bicolline.
- Les joueurs alchimistes de rang adepte ou supérieur peuvent user de la potion de ‘Soins’ si celle-ci est disponible dans leur grimoire. De plus, les joueurs alchimistes de rang d’apprenti ou supérieur peuvent payer 1 ingrédient par parchemin de guérison qu’ils désirent créer (maximum 10).

Magie

La magie est permise lors de cet événement. Cependant, les Grands Bouleversements affectent de façon négative les sorts, et seuls ceux ayant la guidance du *Livre Noir de Ban-Ked* ou de *l’Orapal Tamás* peuvent lancer des sorts. Les joueurs ayant accès aux sorts sont mentionnés dans la section ‘Groupes’, et devront rencontrer le maître de jeu en début de scénario pour avoir accès aux sorts.

Ici-bas sont les effets qu’il vous est possible de voir lors de l’événement. Il sera à vous d’agir en conséquence si un tel sort vous est lancé.

La durée de tous les sorts est de 5 minutes à moins d’avis inverse dans le descriptif.

- Tes Pieds Collent au Sol : La cible voit ses pieds immobilisés. Elle peut cependant se défendre et parler.
- Tu meurs : La cible meurt et s’écroule au sol, en état incapacité jusqu’à ce qu’elle soit guérie.
- Tu Fuis : La cible fuit le sorcier jusqu’à ce qu’elle soit hors de vue.
- Tu te relèves en mort-vivant : La cible préalablement incapacité se relève en mort vivant sous le contrôle du sorcier pour 5 minutes, après quoi elle s’écroule à nouveau au sol.
- Tu es guéri : La cible voit ses blessures guéries entièrement.
- Tu obéis : La cible obéit aux ordres du sorcier.
- Arme Magique : La cible devient un guerrier Runique



Chroniques des Temps Sombres – Requiem sur Tadorna

Samedi 21 février 2015, au Duché de Bicolline

L'essence vitale

Chaque joueur commence le scénario avec un mousqueton à la couleur de son groupe. Le mousqueton doit être porté en tout temps **et visiblement** par le joueur.

Lorsqu'un joueur est incapacité, il est possible à tous les joueurs de lui dérober son mousqueton, rajoutant ce dernier à sa ceinture visiblement (un joueur peut ainsi avoir plusieurs mousquetons à sa ceinture). Ce mousqueton représente l'essence vitale du joueur, et un joueur sans ce dernier se voit vulnérable face aux énergies nécromantiques de la région.

À la fin du scénario, les mousquetons seront recueillis par les maitres de jeu, et un joueur se retrouvant sans son essence vitale risque d'avoir de fâcheuses conséquences... De plus, il est possible que les mousquetons aient certaines utilités lors du scénario...

Note : Il est possible de remplacer son mousqueton préalablement dérobé par le mousqueton qui a été subtilisé à un autre joueur.

La malédiction du Samatsé

Lorsque le cor de brumes se fait entendre au fil du scénario, ce n'est pas là signe de la fin du scénario mais plutôt signe de la Malédiction du Samatsé. Tous les joueurs n'ayant plus de mousquetons à leur ceinture se voient immédiatement et sans exceptions transformés en morts vivants. Ils attaqueront tout non mort-vivant présent (et chercherons activement des êtres vivants à tuer s'il n'y en a pas dans la région immédiate). Les morts vivants ont les statistiques d'armure du joueur, et ne sont pas lent ou autrement incapacités. Ils n'ont cependant plus conscience de leurs alliances passées, et attaqueront même leurs alliés habituels.

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.



Chroniques des Temps Sombres – Requiem sur Tadorna

Samedi 21 février 2015, au Duché de Bicolline

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. Il est essentiel de contacter le maitre de jeu par courriel avant l'événement afin d'avoir l'approbation de ce dernier. Les objets magiques amenés sans avertissement se verront refusés sans exception.

Objectifs principaux

- Trouver divers coffrets de trésor dans les ruines de la cité. Le Pèlerin 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 Sartaviaire. Deux séries de trésors seront dévoilés aux pilleurs à l'Auberge de Bicolline à 12 :00, puis à 15 :00. Chaque trésor spécial rapporté au Pèlerin donnera directement des avoirs liés au jeu, parfois sous forme d'information ou encore d'avoirs géopolitiques.
- Plaque de contrôle : Des plaques de contrôle sont présentes sur le terrain. Chaque groupe se verra remettre un cadenas au début du scénario, et pourront contrôler ces positions en y mettant leur cadenas en premier. Les plaques sont débarrées à des heures précises du scénario. Chaque groupe commencera avec un cadenas, mais il y aura possibilité d'en trouver davantage au fil du scénario.
- Mats de Position : Des mats de position sont présents sur le terrain et représentent divers avoirs ou information qu'il est possible d'obtenir. Les mats n'ont pas de mousquetons présents, et les joueurs devront utiliser un mousqueton de leur couleur de départ sur le mat afin de le contrôler. Les mats sont enlevés à des heures aléatoires.

NOTE : Une fois un mousqueton mis sur un mat de position, il NE PEUT être récupéré ou enlevé par quiconque. Il restera ainsi sur le mat de position jusqu'à ce que le mat soit enlevé. Nous nous fions au fairplay des joueurs.



Chroniques des Temps Sombres – Requiem sur Tadorna

Samedi 21 février 2015, au Duché de Bicolline

- 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.

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.

Les Groupes

Chaque groupe présent en Tadorna y est pour ses propres raisons, que ce soit pour l'appât du gain ou des raisons plus obscures. Bien que les quêtes personnelles de chaque groupe soient remises en privé, les groupes ont chacun une habileté spéciale connue des autres groupes.

Disciples de Daolok

- Disciples de Daolok : Les joueurs de ce groupe ne subissent pas en aucun cas les effets de la malédiction du Samatsé.
- Le Livre noir de Ban-Ked : Confère plusieurs sorts de magie noire aux mages parmi les Disciples de Daolok.

Lichtgeist

- Savoir des artefacts : Les mages de Diedne présent dans le groupe auront de l'information supplémentaire sur les objets magiques trouvés lors du scénario, moyennant un coût associé à chaque objet.
- Mages: Trois des membres du groupe auront droit à un sort chacun, mais n'auront aucun contrôle sur le sort octroyé (il sera tiré au hasard)!



Chroniques des Temps Sombres – Requiem sur Tadorna

Samedi 21 février 2015, au Duché de Bicolline

Magistrature Impériale

- L'autorité de l'Empereur : Les magistrats Impériaux auront un mandat d'autorité impériale homologuée qui leur donnera autorité sur certains habitants de la région...
- Contacts impériaux : La magistrature impériale saura soutirer un meilleur taux avec le Pèlerin lorsque viendra le temps de collecter des biens ou d'échanger des points de victoire.

Le Saint Siège

- La protection de Ste-Abèle : Deux des membres du Saint-Siège ont des franges de runiques.
- Signes Divins: Les membres du Saint-Siège connaissent les heures d'ouverture de certains des mats de position dès le début du scénario.

Notre Dame de la Rédemption

- Répurgateurs : Deux des membres de l'Ordre ont des franges de runiques.
- Rigueur de l'Esprit : Deux des membres de l'Ordre sont immunisés à la peur.

La Saga de Rydjak

- Le Destin des Nornes : Quatre membres du groupe de Rydjak ont droit à un mousqueton supplémentaire s'ils venaient à perdre le leur. Ce mousqueton sera avec le Pèlerin.
- Rumeurs de la Cage : Les Arrachés du groupe de Rydjak commencent avec de l'information supplémentaire sur certaines intrigues du scénario.

Gueul'Ki'Mor

- Faveur de Gruk : Les membres du groupe de Rashface peuvent convertir des points de victoire au fil du scénario afin d'obtenir des habiletés spéciales (Runique, Sablier, etc.)
- Les contacts Homme-Rats : Les alliés hommes rats de la WAAAGH de Gruk-Rashface ont informé ce dernier de la location de certaines plaques et mats de position.



Chroniques des Temps Sombres – Requiem sur Tadorna

Samedi 21 février 2015, au Duché de Bicolline

La Communauté

- Unité dans la Diversité : Les membres de ce groupe ont accès à un sablier supplémentaire OU un runique au début du scénario.
- Zeitgeist : Les membres de ce groupe ont accès à de l'information supplémentaire concernant certaines intrigues du scénario.



Chroniques des Temps Sombres – Requiem sur Tadorna

Samedi 21 février 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 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 (8 groupes de 7 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 16 février 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.

