

Chroniques des Temps Sombres – Ombres de Simaëlle

Samedi 11 avril 2015, au Duché de Bicolline

Ombres de Simaëlle

Irendille a depuis toujours gardée ses frontières fermées aux races mortelles. Les forêts mystérieuses, parfois inquiétantes, sont demeurées pendant des millénaires des symboles de la suprématie elfique au sud du continent de Bicolline, une terre où seul le peuple Eldar pouvait marcher librement.

Tout ceci a changé il y a près d'un mois, quand les portes de la cité d'Orë, au cœur d'Irendille, se sont ouvertes afin d'accueillir les dignitaires des nations du monde de Bicolline. Les opinions dans le peuple elfique étaient séparées face à cette décision du Roi et de la Reine, alors que certains applaudissaient la décision de se rapprocher des autres peuples, d'autres, plus conservateurs, y voyaient là la fin d'une ère, et le déclin des anciennes traditions de la race.

Déjà dans les semaines précédant le Conseil d'Orë, certains éléments radicaux du Clan du Renard avaient commencé à faire quelques raids sur les territoires humains avoisinants les frontières d'Irendille, défiant l'attitude plus pacifique du Grand Conseil et la relative paix existant dans la région... mais depuis la fin du Bal Pourpre, de plus en plus de radicalisés du clan du Renard ont décidé de jeter toute prétention hors du chemin, et ont commencé à faire des raids sanglants dans les petits villages peu protégés du sud de l'Empire, ainsi qu'au cœur même du Taluskan où des humains considérés alliés des elfes résidaient depuis maintenant plusieurs générations.

Puis, aussi rapidement qu'ils étaient sortis des grandes forêts d'Irendille, les tirailleurs du Clan du Renard portant leurs peintures de guerre rentraient à nouveau dans la couverture des boisés, impossible à suivre par les humains.

S'installa un chaos palpable dans la région alors que d'autres raids commencèrent tout au long de la frontière ouest des forêts d'Irendille dans la grande « Gheallie Sidhe », la chasse sauvage. L'instabilité de la région força les villageois des villages frontaliers de l'empire sans réelles milices à fuir les attaques du clan du Renard, du moins jusqu'à ce que les armées impériales reviennent défendre les villages.

Les villages désertés sont rapidement devenus un appât intéressant pour les pilleurs, qui malgré la menace elfique tentèrent leur chance en montant de petites expédition pour faire fortune.

Est-ce là l'œuvre d'un petit groupe de rebelles elfes défiant leur propre gouvernement? Ou est-ce le symptôme d'un danger plus grand qui plane sur la région?

C'est ici, dans le fief de Speklin, que les pilleurs ont flairé le profit... mais le clan du renard rôde dans les mystérieuses forêts d'Irendille qui longent les terres impériales, des Ombres menaçantes dans la forêt qui n'attendent que leur moment pour frapper...

Déroulement de l'activité

Ombres de Simaëlle 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.



Chroniques des Temps Sombres – Ombres de Simaëlle

Samedi 11 avril 2015, au Duché de Bicolline

L'activité est conçue pour les groupes de joueurs suivants :

Pilleurs

Huit groupes de 7 mercenaires et pilleurs, venus faire fortune sur la frontière d'Irendille et d'Empire.

Figurants

Un minimum de 20 figurants qui incarneront les elfes du clan du Renard, citoyens impériaux et autres habitants et créatures de la région.

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 – Ombres de Simaëlle

Samedi 11 avril 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 sylvestres ne peuvent être abattues que par des guerriers runiques. Ces créatures sont facilement identifiables de par leur apparence monstrueuse. **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 Receleur 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, ou au puit de guérison du Grand Monolithe 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.**

IMPORTANT : Il est à noter que seuls les joueurs ayant encore leur mousqueton pourront revenir à la vie au Grand Monolithe.



Chroniques des Temps Sombres – Ombres de Simaëlle

Samedi 11 avril 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 les elfes grâce à la proximité des mythiques forêts d’Irendille peuvent utiliser la magie de miguisse lors du scénario.

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 Fuis : La cible fuit le sorcier jusqu’à ce qu’elle soit hors de vue.
- Tu es guéri : La cible voit ses blessures guéries entièrement.
- Sablier de Guérison : Un sablier est octroyé au mage pour la journée.
- Arme Magique : La cible devient un guerrier Runique



Chroniques des Temps Sombres – Ombres de Simaëlle

Samedi 11 avril 2015, au Duché de Bicolline

Le Chemin peu emprunté

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 la volonté du personnage face aux magies elfiques imprégnant les forêts d'Irendille, et un joueur sans ce dernier se voit vulnérable face à ces magies sylvestres.

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

La forêt Vengeresse

Un puit de guérison est présent au cœur de la forêt, mais ne peut être utilisé que par les joueurs ayant encore au moins un mousqueton à leur ceinture! Les autres joueurs devront retourner à l'auberge s'ils sont morts.

La Fouille

Un joueur mort (qu'il soit au sol ou se rendant vers un puit de guérison) 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.

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.

Le Receleur

Le receleur pourra vendre divers items tels des parchemins, sabliers, frange de runiques et potions qui pourront être utiles lors de la journée.



Chroniques des Temps Sombres – Ombres de Simaëlle

Samedi 11 avril 2015, au Duché de Bicolline

Objectifs principaux

- Trouver divers coffrets de trésor dans les ruines du fief de Speklin. 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 du fief. 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 receleur donnera directement des avoirs liés au jeu, parfois sous forme d'information ou encore d'avoir 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.

- 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.



Chroniques des Temps Sombres – Ombres de Simaëlle

Samedi 11 avril 2015, au Duché de Bicolline

Les Groupes

Chaque groupe présent sur la frontière Irendillo-Impériale 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.

Hellequins

- Reikskritter : Deux personnages parmi les membres des Hellequins seront considérés comme guerriers Runiques.
- Autorité Impériale : Les Hellequins possèdent en leur main un mandat d'autorité qui leur permettra d'avoir une collaboration privilégiée des citoyens impériaux sur place.

L'Aile Noire

- Savoir-faire Mercenaire : Deux personnages parmi les membres de l'aile noire seront considérés comme guerriers Runiques.
- Volonté : Quatre (4) mousquetons supplémentaires seront disponibles pour les joueurs de ce groupe s'ils venaient à perdre le leur.

Irendille

- Eldar : Des affinités passées avec le clan du Renard permettra aux elfes (et uniquement aux elfes) du groupe d'Irendille de se négocier un saufconduit... s'ils sont assez rusés.
- Secrets d'Irendille : Les membres de ce groupe peuvent utiliser le puit de guérison de la forêt même sans mousqueton à leur ceinture.

Hibou d'Argent

- Connaissances Diversifiées : Le Hibou d'Argent aura au début du scénario certaines connaissances particulières sur les intrigues de la région.
- Commerçants : Le Hibou d'Argent, reconnu pour ses branches commerçantes, aura de meilleurs taux d'achats dans la table du receleur.

Târlâm rûk briûrz

- Contacts Hommes-Rats : Les alliés hommes rats du groupe ont informé ce dernier de la location de certaines plaques et mats de position.
- Pilleurs : Le total des points de victoire de ce groupe sera majoré de 20% à la fin du scénario pour les fins d'achats dans la table de points de victoire!



Chroniques des Temps Sombres – Ombres de Simaëlle

Samedi 11 avril 2015, au Duché de Bicolline

Tarpignan

- Paladins de Solara : Un personnage parmi les membres de Tarpignan sera considéré comme guerrier Runique, alors qu'un autre membre du groupe aura un sablier supplémentaire.
- La Flamme Ardente : Pour chaque relique de Solara trouvée dans les terres de pillage, le groupe de Tarpignan pourra recevoir des bénédictions de la Déesse pour les aider au fil de la journée.

Nocher de l'Enfer

- La route des Enfers : Les multiples voyages et aventures des membres du Nocher de l'Enfer les ont préparés à de multiples situations. Ils commenceront l'aventure avec quelques informations sur l'intrigue de la région.
- Savoir-faire : Emplis de savoir-faire accumulé au fil des voyages, les membres du groupe du Nocher de l'Enfer ont connaissance de la location et temps de retrait de certains mats et plaques.

Tentacule

- Murmures dans la noirceur : Le groupe de Tentacule, de par divers pactes et murmures dans la noirceur, commencera avec la location et le temps de retrait de certains mats et plaques.
- Sept : Guidés par une force et une connaissance surnaturelle, les membres de ce groupe commenceront avec des informations cruciales sur l'intrigue de la région.



Chroniques des Temps Sombres – Ombres de Simaëlle

Samedi 11 avril 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 6 avril 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 Bicolore

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.

