

LES SECRETS DE SERINGOT

CHRONIQUES DES TEMPS SOMBRES – LES SECRETS DE SERINGOT

Samedi 27 juin 2015, au Duché de Bicolline

Seringot, perle sombre du Royaume de Nasgaroth, siège du Haut Conseil de Tolimarth et site du palais d'Akïlam.

Seringot, cité qui insuffla la terreur dans le cœur des races mortelles pendant des millénaires.

La cité noire avait cru être engloutie lors des calamités des années passées qui marquèrent le début des Grands Bouversements, son savoir et ses richesses sans fin perdues sous les flots de ce qui allait devenir le détroit de Damahur, la plaie béante qui scindait en deux les Terres du Centre.

Mais voilà que les fluctuations telluriques des Grands Bouversements commencèrent à changer lentement la face du monde. Tremblements de terre, glissements de terrain et raz-de-marée ne furent que les premiers signes, jusqu'à ce que des eaux du détroit de Damahur surgissent des terres qui avaient été absorbées par les flots jadis : les ruines de Seringot!

Rapidement, les rumeurs du retour de ces spectres du passé atteignirent les oreilles des grands de ce monde, et avide de mettre la main sur les Secrets de Seringot, des osts se préparèrent à l'assaut.

Rapidement, les forces de Nasgaroth se mobilisèrent afin de protéger ce qu'ils percevaient comme leur héritage, sachant tout comme les envahisseurs que ce qui se cachait dans les ruines de Seringot serait crucial pour la survie de leur royaume.

En effet, là ne se cachait pas simplement d'anciennes richesses du passé sous la forme d'or et de bijoux, mais également le savoir et les anciens artefacts qui avaient été emmagasinés par les elfes noirs pendant les derniers millénaires, artefacts qui sauraient, selon les érudits, protéger une poignée de provinces dans les jours sombres à venir, les épargnant du pire qui était à venir.

Mais au-delà des deux osts se préparant, il semble que ces richesses du passé ont leurs propres gardiens qui n'ont pas l'intention de laisser les Secrets de Seringot tomber dans les mains des impies—qu'ils soient de Nasgaroth ou d'ailleurs.

Portant les couleurs distinctives des suivants d'Akïlam, ces gardiens ne semblent intéressés qu'à une seule chose : que les Secrets de Seringot restent enfouis à jamais...

Les Secrets de Seringot se veut un scénario de type 'Invasion' d'une durée de 24h dans lequel les défenseurs sont les joueurs elfes noirs de Nasgaroth et leurs alliés, se battant contre une coalition d'envahisseurs. Au-delà des richesses enfouies dans Seringot, le grand gagnant de ce scénario saura protéger sa nation des Temps Sombres à venir, lui épargnant le pire des dangers qui marqueront la fin des Grands Bouversements.

Un troisième front de personnages non-joueur incarnant les mystérieux gardiens de Seringot seront également présents.

LES SECRETS DE SERINGOT

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

“Les secrets de Seringot” est une activité conçue pour 240 joueurs désirant participer à un événement continu de 24 heures de roleplay et combats intenses. L'activité se terminera par un dîner à l'auberge de Bicolline.

L'ACTIVITÉ EST CONÇUE POUR LES GROUPES DE JOUEURS SUIVANTS :

LES NACTIONS DU MONDE

Groupe militaire (120) voulant attaquer la cité de Seringot

Simon Daoust / Karl Von Shlaffenmark simon_daoust@hotmail.com

LA DERNIÈRE LIGNÉE ELFE NOIR ET LEURS ALLIÉS

Groupe militaire (120) défendant la cité de Seringot

Éric Imbeault / Isae de Fenriss le roi de Nasgaroth bloodwarrior666@hotmail.com

LES GARDIENS DE SERINGOT

Groupe de figuration (max 25) incarnant les mystérieux gardiens de Seringot

maitredejeu@bicolline.org

ARRIVÉE DES PARTICIPANTS

Les JOUEURS SONT ATTENDUS À L'AUBERGE DE BICOLLINE dès 8h00 pour ceux et celles désirant monter un campement (tentes et pavillons). À partir de 11h00 les joueurs auront accès à l'inscription/homologation.

À 12h30, les armées se rendront à leur campement respectif et un briefing leur sera donné par les maîtres de jeu et les maréchaux à leur arrivée.

Les FIGURANTS SONT ATTENDUS À L'AUBERGE DE BICOLLINE dès 10h00 et seront déployés sur le terrain avant le début du scénario. 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 10h00.

L'AUBERGE

L'auberge de Bicolline est considérée comme camp de base pour l'animation, la logistique et l'organisation.

Les repas de l'animation seront servis à l'auberge aux heures qui vous seront mentionnées par les maîtres de jeu.

LES REPAS

Un souper ainsi qu'un déjeuner seront servi pendant le jeu directement dans les campements de chaque front. Le souper entre 18h00 et 20h00 et le déjeuner entre 6h00 et 8h00. À la fin de l'événement, un dîner sera servi à l'auberge de Bicolline pour tout le monde. Pendant toute la durée du scénario des collations et breuvages chauds seront disponibles dans les campements de chaque front.

LES SECRETS DE SERINGOT

LE TERRAIN

Le terrain du Duché de Bicolline dans son entièreté sera en jeu pour l'événement (à l'exception de l'auberge), ainsi l'action ne se résume pas seulement dans le village, mais bien dans les forêts au-delà de la rivière également.

LES BÂTIMENTS : Aucun combat ne peut être fait dans les bâtiments, pour les mêmes raisons, nul ne peut entrer sur les galeries armées. Donc aucun projectile ne peut être tiré des galeries.

ZONE DE DÉPLOIEMENT :

Le camp de base de La dernière lignée elfe noir et leurs alliés sera dans le nouveau fort au fond de la plaine des mages.

Le camp de base des nations du monde sera sur la plaine du totem.

Le quartier d'état-major fait office de puits de guérison.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÉNEMENT

L'ÉTAT-MAJOR

Chaque front se doit d'avoir un état-major de 5 personnes qui seront en charge durant toute l'activité. Ces titres ne sont pas transférables. Les noms devront être donnés aux maîtres de jeu avant le début de l'activité.

CHAQUE FRONT SE DOIT D'AVOIR UN PORTE-BANNIÈRE ET DE FOURNIR LEUR ÉTENDARD DE FACTION.

1. Général de front
2. Lieutenant
3. Capitaine de la garde
4. Héraut
5. Porte-bannière (personne qui doit porter la bannière pour l'obtention des points lors de certaines quêtes, le rôle de porte-bannière est un honneur et très important, donc ce titre n'est pas transférable durant l'activité).

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 incapable 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.
- Machine de guerre : Il est possible d'avoir une machine de guerre par front. Celle-ci devra être homologuée avant le début de l'activité. Les machines de guerre ne sont plus autorisées après le coucher du soleil.
- Combat de nuit : pour des raisons de sécurité, aucun projectile et aucune arme d'hast ne seront utilisés du coucher au lever du soleil.

LES SECRETS DE SERINGOT

GUERRIERS RUNIQUES

Certaines créatures 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.

GUÉRISON

Lorsqu'un joueur tombe en combat et est incapable (voir "Blessures") il se retrouve avec 2 choix :

1. Se faire guérir ou transporter par un allié.
2. Attendre 5 minutes après la fin des combats et revenir à son camp de base, où il pourra revenir à la vie. Si des combats sont en cours ou si des joueurs du front adverse sont présents dans les alentours, nous demandons aux "morts" de circuler en silence et d'éviter de passer entre les vivants. Un cadavre ainsi revenant à son camp 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.

Le quartier d'état-major fait office de puits de guérison.

RÈGLES PARTICULIÈRES POUR LA GUÉRISON

- Sabliers de guérison : Afin de représenter la présence de Grand-prêtres ou grande-prêtresses et de guérisseur/soigneurs dans les troupes, un sablier par tranche de 12 joueurs sera remis à l'état-major de chaque front.
- Seuls les parchemins de guérison trouvés durant le scénario seront autorisés. Pour ce faire, ils auront la mention "Secret de Seringot" d'inscrit sur la feuille.
- Les sabliers de guérison ne se volent pas.

MARÉCHAUX

Pour toute la durée de l'événement des maréchaux seront sur place pour voir au bon déroulement du jeu. Pendant la nuit, les maréchaux et certaines personnes auront des stick-light bleu et jaune, il est donc impossible de s'attaquer à ces personnes.

LA FOUILLE

Un joueur mort (qu'il soit au sol ou se rendant vers son camp) peut se faire délester de l'ensemble des objets homologués par Bicolline (parchemins, potions, trésors spéciaux). Il est cependant interdit de voler ou déplacer les biens personnels (armes, armures, etc.) des autres joueurs ou figurants.

LES SECRETS DE SERINGOT

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. Il est essentiel de contacter le maître 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.

OBJECTIF PRINCIPAL

PRENDRE LE CONTRÔLE DE SERINGOT ET DE SES ALENTOURS.

Le tout pourra se faire en contrôlant des maïs de position ainsi que des boîtes à temps à plusieurs endroits sur le terrain. L'état-major recevra au début du scénario une enveloppe avec plus de détails à ce sujet. Aussi, l'état-major recevra à chaque heure une enveloppe avec des informations sur des objectifs à remplir.

TROUVER LES TRÉSORS ET LES SECRETS QUE RECÈLE L'ENDROIT

L'état-major recevra des enveloppes de la part des maréchaux afin de vous diriger vers certaines quêtes ou objectifs secondaires. Il sera aussi possible de trouver des informations directement sur le terrain à ce sujet.

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 du scénario. Elles n'ont pas été affichées dans ce document afin de conserver leur saveur secrète.

LES SECRETS DE SERINGOT

MODALITÉS D'INSCRIPTION

POUR VOUS INSCRIRE IL FAUT :

- Avoir 18 ans et un jour.
- Être prêt à se plonger dans 24 heures continues 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 :
 - Les nations du monde
 - La dernière lignée d'elfe noir et leurs alliés
 - Figuration
- Poster le tout à : Bicolline, 1480 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est le mardi 23 juin 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.