



## Chroniques des Temps Sombres – La forge des anciens

Samedi 25 juillet 2015, au Duché de Bicolline

# La forge des anciens

*Les temps sombres amenèrent avec eux leur lot de tragédies et de cataclysmes, des raz-de-marées dévastant les côtes aux tremblements de terres qui changèrent la face des landes de l'Empire jusqu'aux Terres du Sud.*

*Dans la chaîne de montagnes des monts Kerouze, entre le Royaume elfe noir de Nasgaroth et la province Impériale de Kintzheim, la terre se fracassa suite aux explosions des zones telluriques et la sortie des ruines de Seringot au cœur du détroit de Damahur, amenant un changement drastique de certains cols autrefois inaccessibles des montagnes.*

*Ce sont des bergers qui furent les premiers à arriver dans la grande cité d'Happlaincourt avec une histoire improbable de ces anciennes ruines perdue dans les montagnes près d'lr, dévoilées par les récents cataclysmes. On les accueillit avec raillerie jusqu'à ce qu'ils montrèrent leur mystérieux butin: des pièces d'or frappées d'une enclume et ornées de symboles runiques.*

*Rapidement le mot se propagea de domaine en domaine, et très vite les auberges de Kintzheim se bondèrent de chasseurs de trésors et d'aventuriers de toutes sortes, tous avec une idée très précise en tête: était-ce là la mythique cité naine de Karadoum qui avait été révélée de par ces effondrements montagneux. Et que dire de la mystérieuse crypte des Mille Piques qui selon les rumeurs étaient également enfouie dans la région..?*

*Les légendes étaient anciennes, certes, mais elles parlaient sans retenue des richesses de la Forge des Anciens, le cœur même de Karadoum. Ce fût sans surprise que de multiples expéditions se montèrent, chacun avec le but exprès de mettre la main sur ces richesses légendaires!*

\*\*\*

*Campagne spéciale de 20 groupes de 10 joueurs suivis d'une soirée festive à l'Auberge de Bicolline.*

---

## Déroulement de l'activité

La forge des anciens est une activité conçue pour 200 joueurs désirant participer à un événement continu de 7 heures de roleplay et combats intenses. Cette activité rendra riche très certainement plusieurs des groupes y participants étant donné que des milliers de kazaks (monnaie naine) seront au cœur de la journée. 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

20 groupes de 10 mercenaires, pilleurs et aventuriers, venus faire fortune dans les montagnes.

#### Figurants

Un groupe de figurants désirant faire vivre des moments aux joueurs tout au long de la journée. Vous devez vous inscrire et envoyer votre nom à [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)



## Chroniques des Temps Sombres – La forge des anciens

Samedi 25 juillet 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. Il y aura deux zones de déploiement sur le terrain et une vous sera attribuée.

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 à l'exception du couloir menant aux toilettes.

### *Les repas*

Un diner sera servi entre 11 :30 et 14 :00 en jeu à l'auberge de Bicolline, à vous de gérer votre temps, alors qu'un souper y sera servi à la fin de l'événement. Important, la campagne ne s'arrête pas durant les repas !

### *Le Terrain*

La partie du terrain du Duché de Bicolline qui sera en jeu pour cette activité sera de l'autre côté de la rivière. Lors des repas à l'auberge, il n'est pas possible de se battre à moins de 10 mètres de celle-ci et nous demandons aux joueurs de prendre le chemin le plus court pour retourner au jeu.

### 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 en incapacité et ne peut plus agir tant qu'un allié ne l'a pas guéri.



## Chroniques des Temps Sombres – La forge des anciens

Samedi 25 juillet 2015, au Duché de Bicolline

### *Armes et Armures*

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

### *Guerriers Runiques*

Il sera possible d'avoir des guerriers runiques lors de cette campagne. Un montant de XXX solars sera demandé et vous recevrez une frange pour la journée.

### *Monstres*

Il se pourrait que des créatures errantes (figuration) soient présentes dans les environs, les règles les concernant seront les même que pour la grande bataille et vous seront rappelées au briefing du matin.

### *Guérison*

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

- Se faire guérir (parchemin ou sablier).
- Attendre 5 minutes après la fin des combats et se diriger vers la vallée des monolithes où chaque monolithe est un puit de guérison (il ne vous suffit que d'en toucher un).

Consignes pour les morts voulant rejoindre un puit de guérison : Si vous êtes en possession d'un coffre (bloc de bois) et que vous décidez de rejoindre un puit de guérison, la règle vous oblige à laisser vos coffres à l'endroit où vous êtes mort.

**IMPORTANT :** Un mort se dirigeant à un puit de guérison le fait par le chemin le plus court, en silence et les armes tenues à l'envers. Il ne peut pas se faire soigner par un guérisseur qu'il croiserait sur son chemin.



## Chroniques des Temps Sombres – La forge des anciens

Samedi 25 juillet 2015, au Duché de Bicolline

### *Règles particulières pour la guérison*

- Chaque groupe recevra 1 sablier de guérison
- Il sera possible pour les Grands Prêtres (et uniquement de Grands Prêtres) d'avoir un sablier.
- Possibilité d'acheter un sablier de guérison sur place au montant de 200 solars chacun (maximum de 1 par groupe). Cette option n'est valable que pour les groupes n'ayant pas de grand-prêtre.
- Les parchemins de guérison sont permis si ceux-ci sont homologués par Bicolline.
- Possibilité d'acheter des parchemins de guérison sur place au montant de 20 solars chacun avant le début de l'aventure (maximum de 5 par groupe).
- Attention : Un mort qui décide de retourner à un puit de guérison ne peut pas se faire soigner par un guérisseur en cours de chemin.

### *Magie*

Aucune

### *La Fouille*

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

### *Équipement spécial*

Aucun

### *Les montagnards*

Les montagnards sont des hommes vivant dans les environs et qui pourront vous vendre divers items tels des parchemins, sabliers et frange de runiques qui pourront être utiles lors de la journée.



## Chroniques des Temps Sombres – La forge des anciens

Samedi 25 juillet 2015, au Duché de Bicolline

### Objectifs principaux

- Trouver divers coffrets de trésor dans les ruines et l'éboulis des monts Kerouze. Il vous faudra cacher ou empiler votre matériel à votre cache personnelle durant l'activité. En cours d'activité, chaque coffret vous donnera accès à une somme du trésor nain. La plupart des coffres auront des valeurs différentes allant de 50 à 500 solars et des coffres plus rares allant de 500 à 1000 solars ! *Durant le scénario, nos maréchaux passeront à plusieurs reprises durant la journée et feront l'inventaire de votre cache en prenant le nombre de coffres que vous avez et les runes y étant inscrite. Exemple, vous avez deux coffres dans votre cache chacun avec une rune différente, le maréchal passe et en prend note.*
- Trouver les trésors spéciaux dans les ruines. Deux séries de trésors seront dévoilés aux pilleurs à l'Auberge de Bicolline à 12 :00, puis à 14 :30 ou par les montagnards. Chaque trésor spécial rapporté aux montagnards donnera directement des avoirs liés au jeu, parfois sous forme d'information ou encore d'avoir géopolitiques.

**ATTENTION : si l'objet ne possède pas un sceau de Bicolline, ce n'est pas un objet à prendre par les joueurs.**

**TOUS les objets seront bien identifiés afin d'être rapportés.**

- 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 identifié à leur groupe trouvé lors de l'activité 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 PEUT être enlevé par n'importe qui, mais non récupéré. Il restera ainsi sur le mat de position jusqu'à ce que le mat soit enlevé. Nous nous fions au fairplay des joueurs. Les mousquetons enlevés devront se retrouver sur l'anneau du haut, le mousqueton prit en compte sera celui sur l'anneau central.*

### 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



## Chroniques des Temps Sombres – La forge des anciens

Samedi 25 juillet 2015, au Duché de Bicolline

secondaires tout au long de la journée. Elles n'ont pas été affichées dans ce document afin de conserver leur saveur secrète.

### Les Groupes

Voici la liste des groupes présents lors de cette activité avec les numéros les représentants.

1. Brabancourt
2. L'Ordre de Notre-Dame de la Rédemption
3. Lichtgheist
4. Ordre des Gardiens
5. Les Archivistes
6. Tarpignan
7. Confrérie des maîtres nains
8. Montfort
9. La Garde Rouge
10. Orks, Waaah Mor Grod
11. Irendille
12. Pays de Kafe
13. Collège Royal
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.



## Chroniques des Temps Sombres – La forge des anciens

Samedi 25 juillet 2015, au Duché de Bicolline

### Modalités d'inscription

Pour vous inscrire il faut :

- S'acquitter du prix de l'activité 65,00\$ membre, 75,00\$ non-membre et 25,00\$ pour la figuration
- **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/aventuriers (20 groupes de 10 mercenaires seront permis)
  - 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 21 juillet 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, 1480 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.