



Les glaces de Damahur
Samedi 27 février 2016, au Duché de Bicolline

Les glaces de Damahur

Les glaces s'étant formées sur une partie du détroit de Damahur et dans les terres du Nord rendent les passages maritimes difficilement praticables pour les navires désirant faire le trajet au cœur de Nasgaroth. Tous savent que ce territoire est reconnu pour être le territoire des pirates elfes noirs mieux connu sous le nom de Corsaires de Damahur. Il y a quelques mois, un groupe de marins revenant des festivités en Carcosa tomba sur l'épave d'un navire portant la bannière des Corsaires sur les côtes de Bryas. Le navire laissé à l'abandon fut fouillé de fond en comble. Les quelques babioles de valeur furent ramenées aux marchés d'Happlaincourt où la rumeur se répandit vite dans les tavernes que le journal de bord du capitaine contenait des informations sur une cache des corsaires qui se trouvait aux abords de Tolimarth!

Les corsaires étant reconnus pour piller les richesses des marchands passant dans la région, il n'en fallu pas plus pour que les rumeurs sur les richesses de ces pirates attirent la convoitise des capitaines d'un peu partout. Comment mieux prouver sa valeur que de partir avec son équipage et de remporter cette course dangereuse? Les dangers du voyage en vaudraient assurément la récompense. La ruse et la vitesse seraient les plus grands alliés des marins dans les terres enneigées du Nord, où l'appât d'être le premier à mettre la main sur ces secrets éclipserait bien les alliances passées!

Déroulement de l'activité

« Les glaces de Damahur » est une activité conçue pour 80 joueurs et plus (10 groupes de 8) désirant participer à un événement continu de 7 heures de roleplay et combats intense. L'activité sera suivie d'un repas servi à l'auberge de Bicolline, puis d'une soirée taverne.

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

Équipage

Un navire sera représenté de son capitaine et de son équipage (maximum de 7 personnes) pour un total de 8 personnes par navire. Le capitaine devra envoyer à maitredejeu@bicolline.org le nom de son bateau et s'il poursuit un objectif particulier en se déplaçant à cet endroit.

- Chaque équipage devra donner le nom du navire dans lequel il est venu. Ce navire sera représenté par une plaque de contrôle située sur une cabane du terrain déterminée au hasard avant l'arrivée des groupes. Attention, la liste des navires disponible est celle apparaissant sur la plateforme informatique de Bicolline et certains peuvent déjà avoir été endommagés par la comète de Butasard. Si vous ne possédez pas de bateau, vous pouvez prendre une entente avec un capitaine officiel afin de représenter ce bateau.
- Il est interdit d'entrer dans les cabanes pour toute la durée de la campagne à moins qu'un figurant vous y autorise.

Figurants

Un groupe de figurants qui incarneront les divers habitants et créatures de la région.



Les glaces de Damahur

Samedi 27 février 2016, au Duché de Bicolline

Arrivée des participants

Les **équipages 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 (*syp, 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 11 :30 et 13 :30 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.

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, il est considéré comme incapacité. Il peut faire quelques actions simples comme parler ou boire une potion, mais autrement ne peut pas se mouvoir ou se défendre.
- Lorsqu'un joueur se fait blesser à la tête, il est considéré comme étant inconscient.

Guérison

Lorsqu'un joueur tombe en combat 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 ne peut pas se faire fouiller et délester de ses biens par un autre aventurier le croisant. Par contre, une fois arrivé à l'auberge, il devra remettre tous ses gains au maître de jeu et ceux-ci seront considéré comme perdu (et le maître de jeu pourra les remettre en jeu).**



Les glaces de Damahur

Samedi 27 février 2016, au Duché de Bicolline

Règles particulières pour la guérison

- Tous les sabliers sont permis, si les personnages en ont la capacité de par leurs gains géopolitiques (sorts, pouvoir de Grand Prêtre, etc.) Un maximum de 2 sabliers sera autorisé par équipage.
- Il sera possible pour chaque équipage de faire des achats sur place (sablier et autres). La liste de prix sera publiée ultérieurement.
- Les parchemins de guérison sont permis si ceux-ci sont homologués par Bicolline. Il y a un maximum de 8 parchemins de guérisons par groupe au début de l'activité.

Guerrier runique

Il est possible d'être guerrier runique pour la campagne, soit en achetant le pouvoir ou en ayant une compétence acquise dans le jeu (St-Vorador, Paladin de Solara, Chevalier de St-Augustin, etc.). Un maximum de 2 guerriers runique par équipage sera autorisé.

Magie et Alchimie

Les sorts de magie et recettes d'alchimie (outre les possibilités mentionnées ci-haut) ne sont pas permis lors de cet événement.

La Fouille

Un joueur mort (lorsqu'il est au sol) peut se faire délester de l'ensemble des coffrets ou avoirs jeu qu'il a pu trouver sur le terrain. 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. **Attention, un cadavre se rendant à l'auberge ne peut parler et remettre ses trouvailles à d'autres joueurs en chemin.**

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.



Les glaces de Damahur

Samedi 27 février 2016, au Duché de Bicolline

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 demandé d'envoyer la liste de ce que vous désirez apporter avec vous à l'adresse maitredejeu@bicolline.org au moins 2 semaines avant l'activité.

Objectifs principaux

- Trouver les trésors décrit dans le journal de bord autour d'un village en bordure des Terres d'Auquesse. Le receleur présent à l'auberge les collectera lorsque ceux-ci lui seront ramenés, et chaque coffret vous octroiera quelque chose de déterminer à l'avance (décidé par le maître de jeu).
- Trouver les diverses améliorations de bateau parmi les épaves près du village. Des villageois pourront vous donner des indices à ce sujet pendant la journée et des séries de trésors seront aussi dévoilés aux équipages à l'auberge de Bicolline à 11 :00, puis à 14 :30. Chaque trésor spécial rapporté au receleur ou à une personne auquel l'objet est dédié donnera directement des avoirs liés au jeu.
- Trouver les diverses façon de saboter les navires des autres équipages. Le tout sera représenté par des cadenas identifiés « sabotage » et fera 1 point de dommage à la structure du navire. Ces cadenas devront être placés sur la plaque de contrôle du navire que vous voulez endommager. Le tout pourrait former une chaîne de cadenas mélangé avec les cadenas réparation. À la fin de la journée, nous ferons le décompte de la plaque.
- Trouver les diverses façon de réparer son navire. Le tout sera représenté par des cadenas identifiés « réparation » et réparera 1 point de dommage à la structure du navire. Ces cadenas devront être placés sur la plaque de contrôle du navire que vous voulez endommager. Le tout pourrait former une chaîne de cadenas mélangé avec les cadenas réparation. À la fin de la journée, nous ferons le décompte de la plaque.
- Prendre le contrôle de la province maritime du détroit de Damahur : Il sera possible tout au long de la journée d'amasser des « points de vote » pour l'élection du seigneur maritime de la région.
- 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.
- ✓ Attention, les objectifs peuvent prendre la forme de mats de positions, de plaques de contrôle ou de méthodes ponctuelles utilisées par le Duché afin d'être réussi ou non. Il sera possible de trouver des cadenas ou des combinaisons de différente façon au cours de l'activité. En ce qui concerne les mousquetons, ils ne sont pas volable et représente le passage de votre équipage dans la région. Lorsque placé sur un mat de position, il se devra de demeurer sur ce mat pour le reste de l'activité.



Les glaces de Damahur

Samedi 27 février 2016, au Duché de Bicolline

Règles spéciales des pilleurs

- Armes: Toutes armes de 150cm et moins sont autorisées; arcs et arbalètes autorisés.
- Attention, un maximum de 3 armes d'hasts par groupe sera autorisé.
- Armures : Les armures et bouclier sont autorisés pour cette activité.
- Navire : Chaque équipage aura son bateau de représenter par une cabane sur le terrain (plaque de contrôle).

Règles spéciales des monstres

Si un ou des monstres sont rencontrés sur le terrain, voici les règles de combats :

- 10 points de vie.
- Il frappe à 2 points de dégâts.
- Guérison, ils se régénèrent après un temps inconnu des joueurs. À noter qu'ils peuvent être soignés par des sabliers de guérison, à vos risques et périls.

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 glaces de Damahur

Samedi 27 février 2016, 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 :
 - Équipes d'un navire (groupes de 1 capitaine et 7 marins 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 23 février 2016.**

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.