

Les dédales d'Ourgadun

Depuis toujours, les grandes étendues au Nord du fleuve Ourgadun entre Dulgaron et Kazarun étaient réputées comme dangereuses. Les nomades qui connaissaient les pistes s'y aventurèrent avec la plus grande prudence afin de commercer. Histoires et légende sont racontées par les anciens à qui veut bien les écouter, car de nombreuses caravanes n'arrivèrent jamais à destination.

À l'automne 1016, Roerick Grimsson n'avait aucune idée lors de son départ de Pfeidorf qu'il se dirigeait en pleins cœur du territoire des hommes-rats des Terres du Sud. Après plusieurs semaines de marche, lors d'une nuit tranquille à leur campement, les explorateurs furent réveillés par un grand tremblement et des cris stridents. Les éclaireurs postés à l'extérieur du campement furent les premiers à voir foncer sur eux une marée de créatures qui ne semblaient pas vouloir discuter, mais bien chasser.

Pris au piège entre le fleuve et les créatures, les troupes de l'Ordo Cervi réussiront-ils à contrer la menace qui s'éveilla lors de cette journée ?

Déroulement de l'activité

« Les dédales d'Ourgadun » est une activité conçue pour 200 joueurs et plus (2 groupes de 100) 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 :

Ordo Cervi

La guilde de l'Ordo Cervi et ses alliés. Il faut écrire au général du front avant de vous inscrire. Il s'agit d'Asher Fells (robertaswift@gmail.com).

- Il est interdit d'entrer dans les cabanes pour toute la durée de la campagne à moins qu'un figurant vous y autorise.

Hommes-rats

Le grand chef Kurzik a décidé de sortir à la surface et ces trois capitaines de guerre recrutent :

- | | | |
|---------------------|---------------------|--|
| • Grand chef Kurzik | Simon Daoust | simon_daoust@hotmail.com |
| • Clan Tzarkis | Cédric Janelle | ced.janelle@gmail.com |
| • Clan Velkual | Jean-Sébastien Côté | johnscote@gmail.com |
| • Clan Malskittar | Patrice Hamel | patrice.frigault-hamel.1@ulaval.ca |



Il est important de savoir que pour venir du côté des hommes-rats, vous devez vouloir incarner un homme-rat, un orc, un goblin ou autre créature de ce genre et qu'il faut s'inscrire dans un des trois clans. Selon le clan que vous choisirez, il vous faudra suivre les ordres de ce chef en tout temps. Vous avez aussi la possibilité d'incarner un esclave humain ou autre sous le contrôle total d'un chef de clan. Les hommes-rats ne sont pas des NPCs et tous les avoires remportés par eux tout au long de la campagne vous seront donnés. De plus, chaque personne s'inscrivant dans le front des hommes-rats et qui sera costumé et masqué en homme-rat recevra quelque chose de plus.

Arrivée des participants

Les **joueurs sont attendus au BÂTIMENT D'ACCUEIL situé dans le débarcadère du 1480 chemin Principal** dès 8h30 pour leur inscription. L'homologation sera effectuée dans le bâtiment bleu et jaune situé à proximité et le dernier briefing leur sera donné par les maîtres de jeu au même endroit. À 10h00 les groupes seront déployés en fonction du scénario.

Détails de l'activité

L'Auberge

L'auberge de Bicolline n'est pas en jeu pour ce scénario. C'est une zone neutre pour les toilettes et aucun combat ne doit avoir lieu à moins de 10 mètres de celle-ci.

Les repas

Un dîner sera servi entre 11h30 et 13h30 dans les camps de base. Chaque groupe est responsable de monter une équipe afin de venir chercher ses rations à l'auberge.

- Les règles de bataille s'appliquent complètement en ce qui concerne les guérisseurs.
- Les puits de guérison seront identifiés et seront différents pour chaque front. Donc un homme-rat ne peut se guérir sur un puit de l'Ordo Cervi et vice versa.

Guérison

- Les règles de bataille s'appliquent complètement en ce qui concerne les guérisseurs.
- Les puits de guérison seront identifiés et seront différents pour chaque front. Donc un homme-rat ne peut se guérir sur un puit de l'Ordo Cervi et vice versa.
- Le front de l'Ordo Cervi aura 1 sablier par tranche de 8 joueurs
 - Gratuit pour les pouvoirs de grand-prêtre.
 - Coût de 1 croyant pour les prêtres.
 - En acheter au coût de 1 butin et 100 solars.



- Le front Hommes-rats : Chaque chef de clan recevra 2 sabliers qu'il pourra distribuer dans son groupe. Le roi Kurziz en recevra lui aussi 2 à remettre celui qu'il désirera.

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 un puit de guérison, où il pourra revenir à la vie.

Un cadavre revenant à un puit ne peut pas se faire fouiller et délester de ses biens par un autre aventurier le croisant. Par contre, une fois arrivé au puit, il devra remettre tous ses gains au maître de jeu ou maréchaux et ceux-ci seront considérés comme perdus (et le maître de jeu pourra les remettre en jeu).

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.).
- Les parchemins de guérison sont permis si ceux-ci sont homologués par Bicolline. Il y a un maximum de 10 parchemins de guérisons par groupe au début de l'activité.

Guerrier runique

Aucun guerrier runique ne sera nécessaire pour cette campagne et les règles de monstre seront les mêmes qu'à la bataille le cas échéant.

Magie et Alchimie

Il n'y aura aucune magie ou alchimie pour cette campagne.

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. Le camp de base des hommes-rats est le fort. Il est possible pour les gens de l'Ordo Cervi d'essayer d'y entrer, mais ne pas oublier qu'il y aura un puit de guérison pour ce front à l'intérieur.

Équipement spécial

Aucun équipement spécial ou objet magique ne sera pris en compte pour cette campagne à l'exception de ce qui pourrait être trouvé sur place.

Objectifs principaux et connus à l'avance pour l'Ordo Cervi

- ✓ Survivre à l'attaque des hommes-rats.
- ✓ Trouver les trésors que les hommes-rats auraient laissés sans surveillance pendant leur sortie.
- ✓ Empêcher les hommes-rats d'établir des campements rapprochés des territoires des hommes.
- ✓ Réussir à éliminer définitivement Kurzik.

- ✓ Les autres objectifs seront dévoilés à l'état-major lors du début du scénario.

Objectifs principaux et connus à l'avance pour Kurzik et sa horde

- ✓ Réussir à éliminer les envahisseurs humains
- ✓ Établir des sorties de tunnel un peu partout sur le territoire afin de prendre le contrôle de la région.
- ✓ Protéger vos richesses par tous les moyens.
- ✓ Piller les routes des nomades qui voyagent entre Dulgaron et Kazarun.

- ✓ Les autres objectifs seront dévoilés à l'état-major lors du début du scénario.

Quêtes personnalisées

- ✓ Chaque groupe recevra en début de scénario une enveloppe contenant des objectifs spéciaux pour leur groupe. Accomplir ces objectifs avant la fin de l'événement aura divers résultats variant pour chaque groupe.
- ✓ Attention, les objectifs peuvent prendre la forme de mâts de positions, de plaques de contrôle ou de méthodes ponctuelles utilisées par le Duché afin d'être réussis ou non. En ce qui concerne les mousquetons, ils ne sont pas volables et lorsque placé sur un mât de position, un mousqueton devra demeurer sur ce mât pour le reste de l'activité.



Règles spéciales pour la campagne

- Armes: Toutes les armes sont autorisées
- Armures : Les armures et boucliers sont autorisés pour cette activité.
- Hommes-rats : Attention, tous les hommes-rats (joueurs ayant un masque d'homme-rat) possèdent 1 point d'armure partout et cela peu importe l'armure portée. S'il porte un torse de plate, il n'aura quand même qu'un seul point d'armure à cet endroit.
- Arme spéciale pour les hommes-rats : Les hommes-rats possèdent une arme à projectile redoutable qui fait un bruit énorme lorsque le cristal explose. Si vous vous faite toucher par un de ces projectiles, l'armure ne compte pas. Ces armes ne sont pas volables.

Règles des monstres

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

- 20 points de vie.
- Il tue au touché
- Les monstres doivent marcher
- 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.



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 de batailles conçus pour des joueurs confirmés.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant sur le site internet.
- Choisir son camp :
 - Ordo Cervi
 - Hommes-rats (clan Tzarkis, clan Velkual ou le clan Malskittar).
 - Tarifs : Ordo Cervi 65\$ membre et 80\$ régulier / Hommes-rats 55\$ membre et 70\$ régulier
 - L'inscription inclut la campagne, les repas et l'accès à la soirée taverne qui suit.
 - Le tarif d'inscription sera majoré de 5\$ pour tout paiement à la porte.
 - La date limite d'inscription est **le mardi 16 mai 2017 à 17h00. ****Il est obligatoire de se pré-inscrire (càd de compléter le formulaire en ligne) pour participer à l'activité.******

Les fiches de population sont remises selon les critères suivants:

- Un membre régulier doit être pré-inscrit et avoir effectué son paiement avant l'activité pour recevoir une fiche
- Un membre privilège reçoit une fiche dès qu'il est présent. **** Exceptionnellement pour cette activité, le membre doit avoir complété son inscription en ligne avant l'activité. ********
- Un non-membre ne reçoit pas de fiche.

Rappel pour les présences terrain

Pour que la présence d'un participant soit comptabilisée dans le jeu géopolitique de Bicolline, il est obligatoire que son personnage soit officiellement inscrit aux greffes. Pour inscrire votre personnage, il faut simplement passer voir un greffier (que vous soyez membre ou non) au sous-sol de l'auberge durant les heures d'ouverture des greffes.



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) 532-1755

Auberge : (819) 532-1855

Adresse: Duché de Bicolline, 1480 Chemin Principal, Saint-Mathieu-du-Parc (Québec), Canada, G0X1N0

Pour vous rendre au Duché de Bicolline

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 St-Mathieu-du-Parc (environ 16 km depuis la sortie 217)

L'entrée du site est située à environ 1,5 km avant le village de St-Mathieu-du-Parc.

