

## La malédiction de Vigo

Samedi 22 février 2020 au Duché de Bicolline

*En l'année 1016 de notre ère, une grande rumeur prit vie parmi la population de Vigo : des morts-vivants parcourraient leur île en toute liberté! Cette rumeur grandit rapidement et en moins d'une année, c'est toute la province qui se croyait pris au piège d'une magie maléfique.*

*Puis, lentement, la rumeur tomba dans l'oubli. Les paysans revenant facilement à leurs tâches quotidiennes, ne prirent pas le temps d'investiguer la chose très sérieusement. Il se passait bien des événements bizarres comme des disparitions ou du bétails retrouvé complètement éventré, mais tout cela passait sur le dos des hommes-rats ou des loups de la région.*



17<sup>e</sup> jour de janvier

Gloire à l'Unique, année 1020

À vous, aventuriers, combattants et explorateurs,

Je me présente, Alistaire des Vames de Valentio, un groupe d'explorateurs de Vigo. Nous avons récemment tenté de vérifier une vieille rumeur au sujet de morts-vivants qui hanteraient sur l'île. Et bien cette rumeur est véridique.

Nous avons combattu un petit groupe de zombies et malheureusement pour nous, ceux-ci possédaient encore les trésors de leur enterrement. Nous avons bien entendu ramené le tout à la milice locale, mais pendant mon absence, celle-ci emprisonna à tort mes amis.

Si vous voulez nous aider, je ne peux vous payer, mais je ne réclame rien de ce que vous trouverai sur place. Je peux même vous aider à écouler vos marchandises, mais sachez que mon désir premier est de prouver l'innocence de mes amis!

Je ne sais pas ce qui se cache derrière tout ceci, mais les cimetières de la région sont presque vides. Venez rapidement, je vous attendrai au matin du 22<sup>e</sup> jour de février aux abords du village de Palencia sur l'île de Vigo.

Que dieu vous garde.

Alistaire

*Il y a quelques jours, un petit groupe d'aventurier de Palencia se présenta à la milice locale. Leurs récits étaient pour le moins intrigants : ils auraient chassé des zombies à la frontière entre Palencia et Valentio. Les gardes se moquèrent des novices, mais lorsque ceux-ci sortirent des bijoux et quelques richesses afin de prouver leurs propos, le sergent les fit placer sous arrêt pour avoir pillé des tombes. Clamant leur innocence, les pauvres aventuriers croupissent maintenant dans les geôles.*

*Revenant du marché, Alistaire, le trappeur du groupe, regarda de loin l'arrestation de ses amis. Ne voulant pas se faire prendre, il demeura caché un bon moment, puis il mit son plan en marche. Il envoya une invitation à tous les regroupements de chasseurs, d'aventuriers et de combattants afin que ceux-ci le rejoignent près de Palencia pour que des aventuriers l'aide à prouver que la présence des morts qui marchent n'est pas un mythe et ainsi, faire libérer ses amis.*



### **Déroulement de l'activité**

« La malédiction de Vigo » est une activité conçue pour des joueurs désirant participer à un événement continu de 12 heures de *roleplay* intense et de combats. L'activité débutera le samedi 22 février 2020 à 10 h et se terminera au plus tard à 22 h. Par la suite, l'auberge devient le lieu d'une « soirée taverne » réservée aux participants et animateurs de la journée seulement. Les frais d'inscription comprennent deux repas et des collations qui seront servis à l'auberge.

Attention : Il ne pourra pas y avoir d'arrivée en soirée en raison de l'activité en cours.

### **Groupes de participants**

L'activité est conçue pour 10 groupes de 10 joueurs. Les groupes n'ont pas besoin d'être des guildes, mais peuvent être composés de joueurs provenant de plusieurs guildes.

Le chef du groupe doit entrer en contact avec le maître de jeu afin de lui donner sa liste de participants et le nom de son groupe. Par la suite, les inscriptions seront débloquées pour ces personnes.

### **Figuration**

Nous avons besoin d'un grand nombre de figurants pour cette activité (minimum 40). Si vous désirez être l'un d'entre eux, veuillez écrire à [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org). Vous serez alors ajouté à la liste et recevrez l'information pertinente. Plusieurs rôles demanderont d'être à l'extérieur avec de fortes possibilités de combat. Nous ne demandons pas d'experts combattants, mais des personnes motivées à survivre...

### **Arrivée des participants et des figurants**

**Les participants sont attendus au DÉBARCADÈRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE** le samedi, dès 8 h 30. L'homologation y sera effectuée. Les maîtres de jeu donneront alors leurs dernières instructions. À 10 h, les participants seront déployés. Le son du cor de brume marquera le commencement de l'activité. Les retardataires devront se joindre à l'activité en cours.

*Attention : Il est impossible pour les joueurs de dormir sur le terrain la nuit précédant l'activité. Si vous avez des besoins particuliers touchant votre campement et votre équipement, veuillez contacter le maître de jeu par courriel afin de discuter de possibles ententes.*

**Les figurants sont attendus à l'AUBERGE DE BICOLLINE** à partir de 7h30 le samedi matin de l'activité. Un groupe secret Facebook sera créé afin de faciliter les communications avec eux. De plus, un événement « en direct » sera tenu pour bien expliquer les mécaniques de jeu. Veuillez contacter le maître de jeu ([maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)) pour rejoindre le groupe.

### **L'Auberge**

L'Auberge de Bicolline est considérée comme une auberge de Vigo. Toute l'Auberge est en jeu et se doit d'être décorum. Les combats sont interdits à l'intérieur et dans un périmètre de 10 mètres à l'extérieur de l'Auberge. *(Pour le plaisir de tous, veuillez respecter la neutralité de l'Auberge et de ses environs.)*



Les chambres et le dortoir seront ouvert pour être loué pour la nuit (pas avec des solars, mais en téléphonant au Duché comme pour les soirées tavernes). Cependant, le 2<sup>e</sup> et le 3<sup>e</sup> étage de l'auberge ne sera pas accessible aux participants avant 22h00. À 10h00 (et pas avant), il vous sera permis d'aller porter votre matériel (attention le tout doit être décorum) dans vos chambres et dortoir, mais par la suite les escaliers seront fermés.

Il est interdit d'aller cacher du matériel jeu au 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> étage de l'auberge pendant la durée de l'activité.

### Les repas

Les repas seront servis en jeu à l'auberge. À tout moment durant le scénario, les participants pourront accéder à l'auberge afin d'y prendre des boissons. (Attention, l'auberge étant toujours en jeu, il serait bien d'apporter solars et piécettes !)

### Règles des scénarios spéciaux

#### **Combat**

- Toutes les armes sont autorisées. Après le coucher du soleil, seules les armes de 110 cm et moins sont permises.
- Les armes à projectiles sont permises jusqu'au coucher du soleil.
- Toutes les armures et tous les boucliers sont autorisés.

#### **Blessures**

- Lorsqu'un joueur se fait blesser à un membre, celui-ci devient inutilisable. Un joueur touché à la jambe peut cependant ramper.
- Lorsqu'un joueur se fait blesser au torse, il est considéré comme presque mort. 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 au combat, il a deux options :

- Se faire guérir ou transporter par des alliés ;
- Attendre 5 minutes après la fin des combats et se rendre à la chapelle (le bâtiment du marché en face de l'auberge) où il pourra revenir à la vie (*après une attente de 15 minutes en présence d'un PNJ qui s'occupera de lui*). La chapelle est un lieu qui agit comme un puits de guérison, mais qui sera en jeu pour toute la durée du scénario. Les détails vous seront expliqués lors de la réunion de départ. **Un cadavre qui se rend à la chapelle ne peut pas se faire fouiller ni délester de ses biens par un autre aventurier qui le croise. Cependant, une fois arrivé à la chapelle, il devra remettre tous ses gains au prêtre (PNJ maréchal) ou au maître de jeu présent. Ces biens seront considérés comme perdus (et le maître de jeu pourra les remettre en jeu).**



### Règles particulières pour la guérison

- Chaque groupe a la possibilité d'avoir jusqu'à trois sabliers de guérison. Si vous désirez apporter un sablier de guérison, veuillez en informer les maîtres de jeu à l'avance à [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org).
- Si vous désirez utiliser des parchemins de guérison que vous avez en votre possession, il vous faudra les montrer au maître de jeu avant le début de l'activité. Un maximum de 5 parchemins de guérison par groupe est autorisé.

### Guerrier runique

Il n'y a aucun guerrier runique pour ce scénario.

- Si vous possédez une arme magique (qui donne 1 point de notoriété dans le jeu) et que vous voulez l'utiliser, cela fait de vous un guerrier runique, mais attention, l'arme peut être volée tout au long du scénario. Si vous voulez apporter votre arme magique, il faut en faire la demande à [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) avant l'activité.
- À l'exception des armes magiques, seules les armes de 110 cm et moins peuvent être utilisées afin de combattre les monstres. **Pour qu'une arme blesse les monstres, vous devrez trouver le moyen de devenir un guerrier runique.**

### Magie

Certains sorts pourront être utilisés par les maîtres mages. Les sorts choisis par chaque mage doivent être envoyés à [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) avant l'activité. Chaque sort est à usage unique. Le mage recevra un parchemin pour le représenter. La lecture du quatrain à voix haute est obligatoire.

- Les adeptes n'ont aucun sort sur les terres de Vigo lors de ce scénario.
- Les maîtres ont accès à 1 sort de base.
- Les archimages ont accès à 1 sorts de base et 1 sort avancé. (*Note : il est impossible de sélectionner deux fois le même sort.*)

### Sorts de base

- Tu échappes ton arme (impossible de la reprendre pendant 30 secondes).
- Tes pieds collent au sol pendant 15 secondes.
- Tu es aveugle pendant 15 secondes.
- Ton armure se brise (tous les points d'armure sont perdus pendant 15 minutes).
- Tu es guéri (comme un parchemin de guérison).

### Sorts avancés

- Une de tes mains colle au sol pendant 15 secondes.
- Une de tes jambes se brise.
- Tu fuis (2 minutes).

Lors de l'événement, il sera peut-être possible de trouver des parchemins de sort supplémentaires. Ces parchemins pourront être utilisés par tous les joueurs.



## Croyance

Lors de ce scénario, les grands-prêtres et grandes-prêtresses qui utilisent leur sablier de guérison auront un pouvoir supplémentaire, le **vade rétro** !

Note : Ce pouvoir se doit d'être joué (roleplay) selon votre croyance, donc nous nous attendons à plus que simplement vade retro, vade retro. Nos animateurs seront très attentifs à ce détail. Le pouvoir de répulsion fera en sorte que les morts-vivants s'éloigneront de vous (et uniquement de vous) pendant un certain temps. Un mort-vivant fuyant en raison d'un vade retro tournera le dos au grand-prêtre et marchera en direction opposé. Si une personne se retrouve sur son chemin, il y a de fortes chances pour que celle-ci subisse le courroux de cette âme perdue. Si la créature est attaquée pendant sa fuite, cela annulera l'effet et elle se défendra.

De plus, pour que cela fonctionne, le grand-prêtre doit posséder un symbole religieux très visible et s'en servir lors de son action.

- Chaque GP recevra un nombre de bout de parchemin qu'il devra déchirer en faisant son action.
- Pour les croyances qui contrôlent des morts-vivants, cela ne sera pas possible dans ce scénario (pour une raison qui vous échappe présentement). Vous pouvez cependant les faire fuir.

## La fouille

Un joueur mort (lorsqu'il est au sol) peut se faire délester de tous les avoirs jeu (~~cartes, solars~~) qu'il a pu trouver sur le terrain ou qu'il a en sa possession. De plus, tout objet homologué par Bicolline (parchemins, potions, trésors spéciaux) pourra être volé à un cadavre. Il est cependant interdit de voler ou de déplacer les biens personnels (armes, armures, etc.) des autres joueurs ou figurants. Attention : un cadavre qui se rend à la chapelle (puits de guérison) ne peut parler ni remettre ses trouvailles à d'autres joueurs, alliés ou ennemis, en chemin.

## Le terrain

Tout le terrain du Duché de Bicolline sera en jeu. Il est fortement recommandé, voir essentiel, d'avoir des raquettes pour manœuvrer sur le terrain. **Les raquettes des joueurs doivent obligatoirement être décorum.** Les maîtres de jeu se réservent le droit de refuser des raquettes avec une apparence trop moderne.

## Équipement spécial

Tout équipement spécial (objet magique, parchemin, etc.) doit être approuvé et homologué par le maître de jeu avant le début de l'aventure. Veuillez envoyer la liste de ce que vous désirez apporter à [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) avant l'activité.

## Règles spéciales des monstres

Il faut des armes magiques ou être un personnage runique pour combattre un monstre.

Règles de combat contre un monstre



***glowstick vert :***

- Le monstre a 10 points de vie.
- Chaque coup qu'il porte fait 2 points de dégâts.
- Certains monstres peuvent se régénérer après un temps inconnu des joueurs.

***glowstick rouge :***

- Le monstre a 20 points de vie.
- Il tue au toucher, ces monstres sont tellement puissants qu'il est impossible de bloquer un coup.
- Certains monstres peuvent se régénérer après un temps inconnu des joueurs.

**Quêtes et missions secrètes**

Certains personnages non joueurs (PNJ) pourront être rencontrés lors de l'événement. Ils auront parfois des objectifs spéciaux pour les joueurs... si ces derniers parviennent à les convaincre de les leur donner ! Ce sera à vous de trouver ces quêtes tout au long de la journée. Elles n'ont pas été affichées dans ce document afin de conserver leur saveur secrète.



**LA MALÉDICTION DE VIGO**  
**Rappels et précisions (document joueur)**

**Arrivée des groupes :**

- Inscriptions dès 8h30.
- Homologation seulement après avoir reçu son bracelet. Ouvert de 8h30 à 10h00. Si vous avez des armes dans des bâtiments, il faudra aller le chercher « en jeu ». Si vous êtes en retard, l'homologation est aussi obligatoire.
- Rencontre avec les chefs de front : Dès votre arrivée, vous présenter aux maîtres de jeu pour :



- Faire piger une enveloppe pour obtenir son ordre de départ. Le premier groupe à arriver est le groupe du Seigneur de Vigo.
- Récupérer l'enveloppe jeu pour votre front.
  - Mousquetons identifiés 2 ou 3
  - Cadenas si c'est le cas...
  - Parchemins de sort pour les mages
    - 2x pour les sorts mineurs
    - 1x pour les sorts majeurs
    - Les parchemins du groupe sont tous dans l'enveloppe, à vous de les prendre ;)
    - Les quatrains se doivent d'être de votre création afin de bien représenter votre jeu, la phrase finale se doit d'être l'effet et de pointer du doigt la cible (même si cela n'est pas poli).
  - Sabliers de guérison (paiement si c'est le cas).
  - Autres ?
- Faire homologuer votre matériel qui a déjà été demandé. La limite pour faire les demandes est terminée.
- À partir de 10 heures, les groupes partiront dans l'ordre tiré et aux zones de déploiement attribuées par les maîtres de jeu.
- Un groupe qui arriverait en retard sera déployé après tous les groupes.
- **CHANGEMENT:** Attention, en ce qui concerne la fouille et le vol. Il n'est pas possible de voler les cartes de jeu et les solars des autres joueurs. Uniquement le matériel jeu comme les objets magiques, potions, parchemin divers, blocs de bois représentant les trésors, les sacs de paille, etc.

### **Chapelle de l'Althing :**

Si vous êtes mort et que vous voulez vous rendre au puit de guérison, il n'y a qu'une seule place pour ça, rendez-vous à la chapelle qui se trouve à être le Marché juste à côté de l'auberge. Il vous faudra attendre 15 minutes avant de revenir à la vie, de l'animation se trouvera sur place pour vous.

### **Objectifs:**

1. Protéger son camp de base
  - a. Chaque groupe a un camp de base identifié par une plaque de contrôle jaune et bleu. En plus de connaître la localisation de leur camp de base, chaque groupe connaîtra « au moins » 2 autres camps.
  - b. Chaque groupe débute le scénario avec 3 victuailles, 3 armements, 3 équipements, 3 ressources, 3 bétails et 3 céréales.
  - c. Un groupe plaçant un cadenas sur une plaque se trouve à voler une partie (tiré au hasard par les maîtres de jeu) de ce que contient le camp de base.
  - d. Il est interdit à un groupe de se voler soi-même afin de protéger son matériel.
2. Conversion de fidèles
  - Il est possible d'essayer de convertir à votre croyance certaines personnes rencontrées sur le terrain. À la fin du scénario, les animateurs ciblés par les MdJ devront venir indiquer s'ils ont choisi ou non une croyance en fonction de leur jeu et de qui ils sont.



a. Si un PNJ est converti, il augmentera de 1 le nombre de fidèles présents à l'activité pour la croyance.

3. Inspecter les cimetières de la région

. Il semblerait que cette région de l'île de Vigo abrite plusieurs cimetières, c'est à vous de les trouver.

a. Les cimetières sont représentés par des mâts de positions sur lesquels vous pouvez placer un de vos mousquetons afin de les contrôler. Attention, ils sont plus petits que d'habitude en raison de la neige.

1. Il est toujours possible de changer vos mousquetons de mats, mais vous ne pouvez déplacer que les vôtres.

b. Les gains relatifs au contrôle et à la fouille des cimetières ne sont pas connus des joueurs en début de scénario. À vous de trouver les rumeurs en lien avec chacun.

#### **Boîte à position (Boîte jaune avec une manivelle):**

- Plusieurs boîtes seront placées sur le terrain, c'est à vous de les découvrir et d'analyser le contenu.
- Il se peut que certaines informations soient connues de certains groupes. Vérifiez votre enveloppe, on ne sait jamais.

#### **Le jeu de rôle lors d'un scénario**

- Afin d'améliorer l'immersion dans le jeu, tous les animateurs auront comme mandat, en plus de vous animer, d'évaluer le jeu, les bons coups et le roleplay.
- L'évaluation est faite en rapport avec l'animation, mais aussi avec ce que nous constatons entre les groupes.
- Assurez-vous de ne pas décrocher 😊 il y a des animateurs partout.

#### **Objets magiques**

Voici la liste des objets magiques terrains qui pourraient être rencontrés lors de ce scénario. À noter qu'ils sont tous volables et que si vous terminez le scénario en votre possession, l'objet sera attribué à votre guilde :

***L'orbe de Bazel*** Sphère noire attachée par de nombreuses cordes de cuir. Cet orbe aurait semble-t-il le pouvoir de repousser les morts-vivants. Il est volable en tout temps.

***Sablier hippocampe*** Sablier de guérison en forme d'hippocampe. Il est volable en tout temps.

