

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 choisissez, 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** dès 8h30 où l'homologation sera effectuée et le dernier briefing leur sera donné par les maîtres de Jeu. À 10h00 les hommes-rats seront déployés dans le fort et l'Ordo Cervi directement à leur campement.

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 11 :30 et 13 :30 dans les camps de base. Chaque groupe est responsable de monter une équipe afin de venir chercher ses rations à l'auberge.

Blessures

- 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 et versa.



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 un puit de guérison attitré à son front, où il pourra revenir à la vie. **Un cadavre ainsi 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 considéré comme perdu (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.
- Il est important de venir les montrer à un maître de jeu afin de les faire reconnaître pour la journée.

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 il ne faut 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 des armes spéciales homme-rat et de ce qui pourrait être trouvé sur place.

Objectifs principaux pour l'Ordo Cervi

- o Trouver les trésors que les hommes-rats auraient laissés sans surveillance pendant leur sortie.
- o Empêcher les hommes-rats d'établir des campements de plus en plus près des territoires des hommes.
- o Réussir à éliminer le grand chef homme-rat.

Objectifs principaux pour les hommes-rats

- o Établir des sorties de tunnels un peu partout sur le territoire afin de pouvoir prendre le contrôle de la région.
 - o Piller les routes des nomades qui voyagent entre Dulgaron et Kazarun.
 - o Éliminer la menace que représente l'Ordo Cervi sur votre territoire.
- ✓ 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. Lorsqu'il est placé sur un mât de position, il se devra de demeurer sur ce mât pour le reste de l'activité.



Règles spéciales des pilleurs

- Armes: Toutes armes sont autorisées
- Armures : Les armures et bouclier sont autorisés pour cette activité.
- 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 faites toucher par un de ces projectiles, l'armure ne compte pas. Ces armes ne peuvent pas être volées.

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 batailles, conçues pour des joueurs confirmés.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription sur le site internet www.bicolline.org.
- Choisir son front:
 - Ordo Cervi
 - Hommes-rats
- Tarifs: Ordo Cervi 65\$ membre et 80\$ non-membre / Hommes-rats 55\$ membre et 70\$ non-membre.
- La date limite d'inscription est **le mardi 16 mai 2017**

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.



Duché de
BICOLLINE

Pour information: 819.532.1755 / info@bicolline.org
Adresse: 1480 chemin Principal, Saint-Mathieu-du-Parc, Qc, Canada, G0X1N0

