



Inscription et renseignements pratiques pour l'Éveil de la Forêt

du samedi 12 juin au dimanche 13 juin 2004, au Duché de Bicolline

Pourchassés sans relâche depuis maintenant plusieurs jours, la petite communauté de femmes et hommes bleus de Doulas n'a plus qu'un seul espoir pour échapper aux mercenaires qui les traquent ; traverser le fleuve du Griffon et atteindre le territoire de la cité d'Oron pour trouver secours auprès des Frontaliers d'Irendille. Mais la route est encore longue et le seul point de passage du fleuve dans cette partie du royaume est l'ancien gué d'Irendelir, totalement abandonné de nos jours en raison des Darwishes.

De plus les Frontaliers d'Irendille, ne pourront peut être pas leur apporter l'aide qu'ils espèrent, en effet ceux-ci sont aux prises avec des elfes noirs depuis plusieurs nuits. Les Frontaliers ont découvert qu'ils étaient en train d'ériger un gigantesque pentagramme qui une fois terminé aurait le pouvoir d'affaiblir, voir même d'anéantir la protection de la cité d'Oron. Au cours de leurs escarmouches nocturnes les Frontaliers ont réussi à localiser trois des points du pentagramme, il leur faut trouver les 2 derniers et surtout empêcher les elfes noirs de les activer lors de la nuit de Ka Ba Oloth. Mais les Frontaliers ne sont pas au bout de leur peine, leurs éclaireurs leur ont signalé la présence d'un étrange groupe en provenance des monts Atrolis qui se font connaître sous le nom de la Communauté de l'Orbe.

Informations pratiques pour l'Éveil de la forêt.

Ce scénario est conçu pour 145 personnes réparties en 4 groupes, trois groupes de joueurs aventuriers : Les Frontaliers d'Irendille (*maximum 40 joueurs*), les Hommes Bleus (*maximum 15 joueurs*), la communauté de l'Orbe (*maximum 20 joueurs*) et le groupe des joueurs figurants (*maximum 70 joueurs*).

La figuration

Le camp de base pour les figurants est l'Auberge de Bicolline, le costumier, le réfectoire et le dortoir y seront installés. Prévoyez un sac de couchage ainsi qu'un tapis de sol.

Voici une partie des rôles que vous aurez à incarner, en vue de préparer au mieux les bases de vos costumes : mercenaires, paysans, Darwishes, Bugbères, peaux vertes, elfes noirs, spectres, créatures isolées...

Nous demandons à toute la figuration d'arriver à partir de 11h et d'être présente au plus tard à 12h. Tous les véhicules doivent être situés sur le nouveau stationnement situé à côté du débarcadère. Vous serez contacté au fur et à mesure des inscriptions pour la répartition et la spécification de vos rôles.

Les Frontaliers d'Irendille

Votre point d'arrivée est le stationnement 4, tous vos véhicules devront y être stationnés, un membre de l'organisation y sera présent. Vous entrez en jeu à 13h, organisez vous en conséquence pour être prêt. De plus l'organisation viendra prendre un groupe de 6 Frontaliers commençant le scénario ailleurs.

Pour les Frontaliers, les soins propres à votre race sont en jeu, il vous sera possible au début du scénario de changer de la *miguïsse* en perle de guérison, et les installer sur votre *devinyata*. S'il vous reste des flèches de Dae-Dolmed elles seront en jeu (les sticklight seront fournis au début du scénario).

Pour votre campement un chapiteau sera monté en forêt, pouvant y loger tout le monde. Prévoyez votre matériel de couchage, le plus décorum possible, peaux, fourrures, couvertures appropriées, ...

Les Hommes Bleus

Votre point d'arrivée est le 1540 chemin principal (vieille maison), un membre de l'organisation y sera présent. Tous vos véhicules doivent y être stationnés.

Vous pourrez aller vous préparer dans la vieille auberge, des miroirs pour le maquillage y seront installés. Les seules armes autorisées pour vous, sont celles faites en dents et os de *balasoins*. Vous entrez en jeu à 13h, organisez-vous en conséquence pour être prêt.

Votre peau vous donne 2 points de protection. Un contexte précis relatant les derniers événements que vous avez vécu ainsi que la localisation d'un ancien campement vous sera remis.



Inscription et renseignements pratiques pour l'Éveil de la Forêt du samedi 12 juin au dimanche 13 juin 2004, au Duché de Bicolline

Prévoyez chacun un paquetage pratique avec vos affaires de couchage décorum. Un sac avec les vivres qu'il vous reste vous sera remis au début de l'aventure.

La Communauté de l'Orbe

Votre point d'arrivée est le stationnement 5 et tous vos véhicules doivent y être stationnés. Un membre de l'organisation y sera présent pour vous emmener à votre point de départ. Vous entrez en jeu à 13h, organisez-vous en conséquence pour être prêt.

Vos affaires de couchage seront prises en charge par l'organisation au stationnement 5. Un contexte précis de votre situation vous sera remis.

Informations générales et règles

En cas de mort définitive d'un joueur, le point de ralliement est l'auberge de Bicolline, où après un repos bien mérité, vous serez affectés à la figuration.

Ce sont les règles de base de Bicolline qui sont en vigueur pour ce scénario. Néanmoins certaines créatures spécifiques seront en jeu, et les moyens d'interagir avec elles ou de les combattre vous seront communiqués au moment opportun.

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 16 ans et un jour**
- Être libre du samedi **12 juin 13h** au dimanche **13 juin 2004 à 13h**.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription ci-dessous.
- Indiquer son camp : Frontaliers, Hommes Bleus, Communauté de l'Orbe, Figuration
- Payer le montant de l'inscription qui est de **60\$** pour les aventuriers et de **40\$** pour les figurants, payable par mandat postal ou par chèque au nom de Bicolline. Ce montant comprend :
 - L'entrée sur le site, la participation à l'activité
 - La nourriture pour toute la durée du scénario (samedi soir, dimanche matin et dimanche midi lors d'un banquet commun pour tous les joueurs).
 - Les taxes TPS et TVQ.
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X-1N0
 - La date limite d'inscription est **le lundi 7 juin 2004**.

Note : L'auberge sera ouverte pour les déjeuners et le repas du midi le samedi, pour ceux qui le souhaitent et sur réservation uniquement.

Pour nous joindre

E-mail : inscription@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone : Jeu et administration : (819) 532-1074

Auberge : (819) 532-1755

Le courrier : Bicolline, 1440 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 Gérard des Laurentides

Puis route 351 vers Saint Gérard des Laurentides, puis St Mathieu du Parc (env 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.



Inscription et renseignements pratiques pour l'Éveil de la Forêt

du samedi 12 juin au dimanche 13 juin 2004, au Duché de Bicolline

FICHE D'INSCRIPTION A L'ÉVEIL DE LA FORÊT

Du samedi 12 juin au dimanche 13 juin 2004

N'oubliez pas votre paiement et **ÉCRIVEZ TRÈS LISIBLEMENT** en **LETTRES MOULÉES**, merci beaucoup.



Paiement par

- Chèque
 Mandat

Nom : Prénom:

Adresse :

Ville : Code Postal :

Tel (dom.): Adresse Email :

Choix du camp : Les inscriptions seront traitées par ordre d'arrivée. Si un camp est déjà plein nous vous contacterons pour vous proposer l'autre camp.

Joueurs : : 60\$: Frontaliers : Hommes Bleus : Communauté de l'Orbe

Figurants : : 40\$

Repas du samedi midi

- : Je réserve une place pour le repas du samedi midi.
(Ce repas est payable sur place)