

La profanation

Samedi 11 février 2017, au Duché de Bicolline

La profanation

La mort d'un souverain laisse souvent une trace indélébile sur le peuple d'un royaume. Le roi Solar fut l'un des plus grands monarques de son temps et un tombeau magnifique fut aménagé selon ses dernières volontés. Certes, cela contrevenait à la coutume d'être porté au repos dans la crypte royale de la capitale, mais rien n'était bien surprenant, venant de ce grand homme. De nature humaniste, il considérait normal de briser une fois de plus les conventions afin que le peuple soit à même de venir sur les lieux en pèlerinage, et ainsi conserver des liens harmonieux avec la monarchie.

Mais voilà que lors de la veillée funèbre, le mage Marinus le Fauve, un traître du royaume, banni pour avoir crié sa foi envers le Ténamuach, jura vengeance au peuple et à la noblesse d'Andore. Du fond de sa cellule, il manigança habilement afin que sa malédiction puisse prendre forme. La rumeur ne confirme pas vraiment ce qui s'est déroulé, mais il est certain que la récente disparition du prince ainsi que la mort de son petit cousin apporte son lot d'inquiétude. L'inaction de la noblesse andorienne laissa temps et opportunité à qui voulait saisir la chance d'influencer le dernier repos de Solar le Bien Aimé. Inquiet de ce qui se passe aux alentours du tombeau depuis quelques semaines, la garde du domaine de Roiville fit parvenir un message au chancelier.

Attiré par une force invisible, le Cerbère quitta sa contemplation de la voûte de la grande cathédrale de Syrn et se rendit au centre de la grande place. Un démon d'une grande beauté s'y trouvait et son regard croisa le sien. Il s'avança en souriant vers Wiss Norrisson, qui découvrit derrière lui, non sans délectation, un portail ouvert. « Mon maître vous offre ce présent. Ne gaspillez pas cette chance, car l'attente fut longue, mais les défenses sont maintenant tombées. Passez le portail et vous y trouverez matière à satisfaire votre soif de pouvoir ».

Déroulement de l'activité

« La profanation » est une activité conçue pour 100 joueurs (2 groupes de 50) désirant participer à un événement continu de 10 heures de roleplay et combats intense. L'activité débutera à midi pour se dérouler jusqu'à 22h00. Celle-ci inclus un souper servi en jeu sur les camps de base des joueurs, des collations et boisson chaude tout au long de la journée puis d'une soirée festive après 22h00.

À noter que les greffes seront ouvertes seulement de 22h00 à minuit et les actions possibles seront limités et décrites sur la page facebook de l'activité.

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

La profanation

Samedi 11 février 2017, au Duché de Bicolline

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

Deux fronts d'un maximum de **50 combattants**. Les fronts ne pourront pas dépasser la limite en raison de la préparation pour cette activité spéciale. Afin de pouvoir participer à l'activité comme joueur, votre nom devra apparaître dans la liste fournie au Duché par les chefs de chaque front.

Andore: Gunthar Ashendorf fmoreau2000@hotmail.com
Chaos/Chiens de guerre: Morcius Hakasson Patrice.frigault-hamel@ulaval.ca

Figuration : Nous avons besoin de figuration pour cette activité et un minimum de 30 personnes sont nécessaires afin de couvrir les différents rôles. Si cela vous intéresse, veuillez contacter le maître de jeu à maitredejeu@bicolline.org afin d'être ajouté sur la liste et de recevoir les informations nécessaires.

Arrivée des participants

Les combattants sont attendus au DÉBARCADAIRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE dès 10h00 le samedi matin, où l'homologation sera effectuée et où le dernier briefing leur sera donné par les maîtres de jeu. À 11h30, les fronts seront déployés sur leur campement de base respectif afin qu'à 12h00 le son du cor de brume marque 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.

Les **figurants sont attendus à l'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 8h30 et seront déployés sur le terrain dès 11h30 pour un début de scénario à 12h00. Les rôles des figurants leurs seront transmis préalablement par courriel afin de faciliter leur préparation. Un groupe secret facebook a été créé afin de faciliter les communications avec vous, si vous n'y êtes pas, contactez moi (maitredejeu@bicolline.org). **Il est crucial que tous les figurants soient arrivés à l'auberge pour 9h00 pour le briefing.**

L'Auberge

L'auberge de Bicolline est considérée comme une auberge du domaine de Roiville où tout le monde peut aller. 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 à moins de 10 mètres de celle-ci (*svp, 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.

En ce qui concerne les chambres et le dortoir, il sera possible pour les participants d'en faire la location, mais ceux-ci ne seront disponibles pour vous qu'à partir de 22h00. Vos camps de base sont les seuls endroits où vous pouvez déposer du matériel hors de la portée des autres joueurs.

La profanation

Samedi 11 février 2017, au Duché de Bicolline

Les repas

Un souper sera servi en jeu sur les camps de base des joueurs (**qui seront chauffés pour l'occasion**) entre 17:00 et 18:30 à l'auberge de Bicolline. Durant le scénario des collations et breuvages chauds seront disponibles sur vos camps de bases ainsi qu'à l'auberge (attention, à l'auberge celle-ci sera en jeu et il serait bien d'apporter vos solars !).

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 des alliés.

-Attendre 5 minutes après la fin des combats et revenir à son camp de base, où il pourra revenir à la vie (*après un moment d'attente de 5 minutes dans le bâtiment*). **Un cadavre ainsi revenant à son camp de base ne peut pas se faire fouiller et délester de ses biens par un autre aventurier le croisant. Par contre, une fois arrivé à son camp de base, il devra remettre tous ses gains au maréchal ou au maître de jeu présent et ceux-ci seront considérés 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.) **Un maximum de 10 sabliers par front sera autorisé.** La liste de ceux-ci se doit d'être envoyée à l'avance à : maitredejeu@bicolline.org afin d'être préparé.
- Il sera possible pour chaque front 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 10 parchemins de guérisons autorisés par groupe au début de l'activité. Ces derniers devront être montrés au maître de jeu afin de recevoir l'étampe de l'activité.

La profanation

Samedi 11 février 2017, au Duché de Bicolline

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 5 guerriers runiques par front sera autorisé. Les demandes se doivent d'être envoyées à l'avance en ce qui concerne les raisons jeu (maitredejeu@bicolline.org).

- Si vous êtes en possession d'une arme magique et que vous voulez l'utiliser, cela fait de vous quelqu'un de runique, mais attention, l'arme demeure volable tout au long du scénario.
- Seulement les armes de 150 cm et moins peuvent être utilisées afin de combattre les monstres.

Magie

Les sorts de magie et recettes d'alchimies (outre les possibilités mentionnées ci-haut) seront permis lors de cet événement. Les détails suivront dans une annexe à ce sujet.

La Fouille

Un joueur mort (lorsqu'il est au sol) peut se faire délester de l'ensemble des avoirs jeu qu'il a pu trouver sur le terrain ou avoir en sa possession. 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 son camp de base ne peut parler et remettre ses trouvailles à d'autres joueurs, alliés ou ennemis, 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.

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.

La profanation

Samedi 11 février 2017, au Duché de Bicolline

Objectifs principaux

À noter qu'il y aura des objectifs communs aux deux groupes et des objectifs personnels pour chacun

- Trouver et comprendre ce qui se passe aux alentours du tombeau et sur le domaine de Roiville. Reprendre le contrôle de la situation et du domaine.
- Il sera possible de piller ou de protéger les villageois et les alentours.
- Quête personnalisée : Chaque groupe recevra en début et en cours de scénario des enveloppes contenant un ou des objectifs spéciaux pour son 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 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 autres matériels (la plupart du temps volable) de différente façon au cours de l'activité. En ce qui concerne les mousquetons, ils ne sont pas volables. Lorsque placé sur un mat de position, il se devra de demeurer sur ce mat pour le reste de l'activité.

Règles spéciales des aventuriers

- Armes: Toutes armes de 150 cm et moins sont autorisées; arcs et arbalètes autorisés tant et aussi longtemps qu'il fait jour.
- Attention, un maximum de 15 armes d'hasts par groupe sera autorisé.
- Armures : Les armures et bouclier sont autorisés pour cette activité.

Règles spéciales des monstres (il faut être runique pour les combattre).

Si un ou des monstres (glowstick vert) 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.

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

- 20 points de vie.
- Il tue au touché à l'exception de votre arme.
- Guérison, ils se régénèrent après un temps inconnu des joueurs.
- Compétence particulière à être connu sur place lors du scénario.

La profanation

Samedi 11 février 2017, au Duché de Bicolline

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.

La profanation

Samedi 11 février 2017, au Duché de Bicolline

Modalités d'inscription

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour.**
- Coût de l'activité : 80\$ pour les membres et 95\$ pour les non-membres (incluant la nourriture)
- Être prêt à se plonger dans 10 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 avec l'autorisation du chef de groupe :
 - Andore (Gunthar Ashendorf)
 - Chaos/Chiens de guerre (Morcius Hakasson)
 - 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 7 février 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.

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.