

L'Assemblée des nations en Kazarun

À l'aube de l'année 1019, tous les dirigeants des grands royaumes ainsi que les seigneurs terrestres et maritimes reçurent une missive, ou plutôt une invitation, en provenance de Kazarun.

Avis à vous qui dirigez actuellement les royaumes, provinces et territoires de notre monde,

Vous n'êtes pas sans savoir que les hauts-lieux sont reconnus comme étant des endroits mystiques détenant de grands pouvoirs, que certains d'entre eux sont là depuis la nuit des temps alors que d'autres ont fait leur apparition au fil des grands bouleversements de notre monde. À travers les siècles pourtant, en dépit de l'intérêt qu'ils ont suscités, l'origine et la nature de ces hauts-lieux tout comme leur fonctionnement exact et les conséquences liées à leur utilisation sont demeurés relativement méconnus. Depuis trop longtemps maintenant, ces informations pourtant essentielles sont demeurées des secrets bien gardés entre les mains d'une poignée d'érudits et de gens versés dans les arts occultes. Cela a assez duré. Vous êtes en droit de savoir et de diriger vos royaumes respectifs en étant en parfaite connaissance de cause.

À cet égard, sachez que moi, Al-Karim Abderrafi, ancien archiviste de la grande bibliothèque du Pays des Sables, vous invite à vous rendre sur les terres du domaine de Tranchante en Kazarun afin de prendre part à la toute première Assemblée des nations qui aura lieu le 23^{ème} jour de février de l'an 1019. Cet évènement, qui s'annonce des plus marquants, sera pour vous l'occasion d'en apprendre plus et de prendre des décisions importantes non seulement sur les hauts-lieux mais également sur certains des grands enjeux de notre monde. Il vous permettra de pouvoir d'échanger, parlementer et négocier avec vos pairs dans un environnement festif et sécuritaire loin des manants qui vous importunent généralement sans aucune gêne lors des Bals Pourpres. Pour ceux qui craignent que tous ces pourparlers ne mènent à rien ou qui croient pas en la fiabilité des accords qui pourraient être conclus, sachez que des parchemins divins sont entre nos mains et serviront à entériner par une «Parole d'honneur» les ententes les plus délicates qui auront été prises au cours de la journée.

Des serviteurs seront également à votre disposition pour voir à votre confort, un grand banquet vous sera servi et les gens qui le désirent auront l'occasion de rencontrer des gens de grand savoir provenant des quatre coins des terres connues. Quant à ceux qui auraient envie de se dégourdir un peu ou qui auraient un attrait particulier pour la chasse sportive, sachez que l'hiver auquel nous devons faire face dans la région cette année est particulièrement rigoureux et a entraîné avec lui nombre de créatures aussi féroces qu'exotiques. Une compétition de chasse sera organisée et devrait vous permettre d'étancher votre soif de sensations fortes.

Vous qui dirigez actuellement notre monde et qui avez le destin de la majorité entre vos mains, vous devez savoir et nous vous en donnerons l'opportunité lors de l'Assemblée des nations. Au plaisir de vous recevoir avec tous les honneurs qui vous sont dus et de vous aider à changer le monde.

Al-Karim Abderrafi, Sikritir eamun eazim de l'Assemblée des nations



Invitation

Voici les personnages ayant reçu une invitation. Il s'agit des chefs de conseil de région, des seigneurs, des seigneurs maritimes et des ducs. Les chefs de conseil, les seigneurs maritimes et les seigneurs peuvent envoyer un représentant (chancelier, marquis ou autre titre) à leur place s'ils ne sont pas en mesure de s'y présenter, cependant, les ducs n'ont pas cette option. Si vous envoyez un représentant, celui-ci doit être annoncé à l'avance par courriel à maitredejeu@bicolline.org afin de nous aider dans la planification de l'activité. Voir la section haute noblesse pour plus de détails.

Les Régions

Berkwald	Gabriel 1er
Empire	Karl Von Shlaffenmark
Fédération argannaise	Hubert d'Haldorf
Pays de Kafé	Gabriel Lunelame
Nasgaroth	Varania Do Denir
Carcosa	Rakim Changedenom
Andore	Sa Majesté le Prince Myriam Gunthar Ashendorf à le représenter.
Cité des Sables	Le Sultan Nakkan Ossan invite Uzgurl à le représenter
Terres du Sud	Rathan Rex
Irendille	Le roi Celebrimbob invite Sadjhi à le représenter.
Terres d'Auquesse	Morcus Hakasson reçoit l'invitation en lieu et titre du Tenamuach.

Les provinces et provinces maritimes

Îles Celtes	Nathan MacRae
Khan de Bryas	Kronin Sargasse Aemili
Province d'Annaba-Jabel	Le Sultan invite Frère Roland à le représenter
Province de Claircastel	Le Prince Myriam Fanghrice und Chick'hun à le représenter.
Province de Garshen	Le conseil invite Rashface Klatgueul à siéger
Province de Jabba Nat	Le Sultan Nakkan Ossan invite Boniface à le représenter
Seigneur d'An Aman	Varania Do Denir
Seigneur d'Arganne	Ellana d'Azkul
Seigneur de Boistfort	Laurianne de Montfort
Seigneur de Brabancourt	Étienne de Vignolles
Seigneur de Clar Karond	Elbix Maltz
Seigneur de Dalabheim	Amir Al Dir Ibn Infransia
Seigneur de Darganof	Rathan Rex
Seigneur de Derzat	Darlin Greenleaf
Seigneur de Dinant	A'maël Féannar
Seigneur de Dulgaron	Resther Saint-Félix
Seigneur de Ghoria	Ulvain Passievol
Seigneur de Jodogne	Phillibert de l'Ordre
Seigneur de Kazarun	Alphonse de la vigne dit La Défonce
Seigneur de Khadidja	Uzgurl
Seigneur de Kintzheim	Thorstein
Seigneur de Krinkov	Jaysus
Seigneur de Loren	Cassandra de la Tourelle
Seigneur de Ma'at	Killian Bravelame



Seigneur de Mariembourg	Petra Von Schlaffenmark
Seigneur de Méridia	Édouard d'Orléans
Seigneur de Mokafe	Vohnrik Lunelame
Seigneur de Moussillon	Edouard de Tarpignan
Seigneur de Nasgaroth	Isae de Fenriss
Seigneur de Reikswart	Maugrim
Seigneur de Reikwald	Gilbert le Saltimbanque
Seigneur de Rochelures	Dagmar Thorsson
Seigneur de Schaanwald	Gabriel 1er
Seigneur de Sombrahl	Farid Ossan
Seigneur de Svirin	I-Hann Dragonar
Seigneur de Tessali-el-Nail	Eliath Dixtraits
Seigneur de Toirac	Sven Aegirsson
Seigneur de Trisen	Pete Patte Molle
Seigneur de Vigo	Chico Mayol
Seigneur de Yüla	Hélian Rilya
Seigneur de Zardok	Dueldo Do'Denyr
Seigneur d'Eaux Noires	Seth Longhiver
Seigneur d'Ekengrad	Vasily Krinkov
Seigneur des Grands Fleuves	Shigemitsu Katamori
Seigneur d'Haldorf	Sire Auguste
Seigneur d'Harganeth	Veldruk Zakath
Seigneur d'Hullsbourg	Abigaëlle Rougeloise
Seigneur d'Orë	Edor
Seigneur d'Oron	Sadjhi Oromë
Grand Khan de Garganesh	Morcius Hakasson
Seigneur de la Baie des Flammes	Pete Patte Molle
Seigneur de la Mer de Kafe	Amaryss du Griffon
Seigneur de la Mer de Kintzheim	Anniel Mayol
Seigneur de la Mer des Chaînes	Kal-El
Seigneur de la Mer des Glaces	Aznar Delongchemin "le parrain"
Seigneur de la Mer des mirages	Karel
Seigneur de la Mer du Centre	Seth Longhiver
Seigneur de la Mer du Nord	Bjorn Hergersson
Seigneur de la Mer Sombre	Marek
Seigneur de l'Océan de l'Hippocampe	Bastian Oséric
Seigneur de l'Océan des brumes	Charis d'Edenbourg
Seigneur du Détroit du Damahur	Frank McHard
Seigneur du Golf Rouge	Légarto Déoro
Seigneur du Littoral d'Irendille	Sadia Lafuschia



Les ducs

Duché Caldwell
Duché Casa des patrino
Duché d'Agamar du Vinier
Duché Dalbray
Duché d'Auguste "Vinny" Balboa
Duché D'Aymeric
Duché de Bastres
Duché de Cragganmore
Duché de Grande Ghoria
Duché de Krinkov
Duché de Kullaon
Duché de la Certitude
Duché de la Dame
Duché de La Hire
Duché de la Mandragore
Duché de la Rose
Duché de la tour Rouge
Duché de Leu
Duché de l'Olc
Duché de Ma'at
Duché de Mariembourg
Duché de Méridia
Duché de Morteplace
Duché de Muspel
Duché de Muwhiya
Duché de Rougeloise
Duché de Tarpignan
Duché de Tolimarth
Duché de Tropo
Duché de Zardok Krag
Duché des Aesirs
Duché des Braises
Duché des brumes
Duché des Carmaques
Duché des Centaures
Duché des coussins
Duché des damnés
Duché des Douze Salopards
Duché des Dunes
Duché des Lutines
Duché des pixies
Duché des Vents du désert
Duché d'Outre Mer
Duché du Ragnarok
Duché Einherjars

Rowan Barry
Aznar Delongchemin "le parrain"
Agamar Amakir
Christophe Dalbray
Auguste "Vinny" Balboa
Tod L'Écarlate
Vincent de Bastres
Geoffroy de Montfort
Valyant de Galitôt
Vasily Krinkov
Morthéus
Jeanne Von Drachen
Phillibert de l'Ordre
Étienne de Vignolles
Jeanne de Belhumeur
Gwendeline de la Rose
Darian Gardecouronne
Gunthar Ashendorf
Fanghrice und Chick'hun
Ivor Hrafnlind
Amon Von Shlaffenmark
Édouard d'Orléans
Étienne de Morteplace
Njall Andersson
Leyhi Eyi'Liadora
Abigaelle Rougeloise
Étienne de Tarpignan
Varania Do Denir
Anniel Mayol
Grugor BacKul
Gunnulf Tabirson
Krios
Winzod de Jeustysse
Thorik Cairagh
Breixo Tarkip
Océlus du Griffon
Gramache
Darlin Greenleaf
Farid Ossan
Dark Lutine
Faucon Loyal
Mana
Frédérick de Monquefort
Dagmara du Ragnarok
Dagmar Thorsson



Duché Ekkaïa	Aléanir Sonastran
Duché Etsir	Miriel Falanyel
Duché Garder	Hans Garder
Duché Glarafel	Glarafel
Duché Grand Cerf	Lord Peter York
Duché Hundarheim	Morcius Hakasson
Duché Isae de Fenriss	Isae de Fenriss
Duché Knightirk	Knightsirk
Duché Mathieu de Montfort	Mathieu de Montfort
Duché Mondakasgaroth	Elbix Maltz
Duché Norimane	Morik Le Filou
Duché Nous	Malgus de Patte Molle
Duché Nouvelle Ghoria	Kronin Sargasse Aemili
Duché Olyviadi	William L. Arenberg
Duché Paré	Légarto Déoro
Duché Pointe des Grands-Fleuves	Cafram de Wigot
Duché Reneï le Crochet	Reneï le Crochet
Duché Rond'Cuir	Rond'Cuir
Duché Saint-Bartholémus	Boniface
Duché Solaris Novae	Nicoppo Malebranche

Déroulement de l'activité

« **L'Assemblée des nations** » est une activité conçue pour des joueurs désirant participer à un événement continu de 10 heures de roleplay intense et de combats. L'activité débutera à 13h00 pour se dérouler jusqu'à maximum 23h00. Celle-ci inclut un souper/banquet servi en jeu à l'auberge, des collations et des boissons chaudes tout au long de la journée, puis d'une soirée festive après minuit jusqu'à 3h00 du matin pour les participants de l'activité.

Il est à noter qu'un seul bureau des greffes sera ouvert pendant l'activité et que le tout devra se faire en jeu. L'horaire sera aussi à découvrir durant la journée.

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



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

La haute noblesse (Chef de royaume, seigneur, seigneur maritime et duc) Les chefs de royaume, les seigneurs et les seigneurs maritimes peuvent se faire remplacer par une personne ayant un titre de noblesse de maître de fief ou supérieur dans leur province pour les seigneurs et dans leur région pour les chefs de conseil et les seigneurs maritimes. Les ducs ne peuvent pas se faire remplacer, le siège demeurera vacant en cas d'absence.

Figuration : Notre équipe d'animation est complète pour cette activité. Vous pouvez contacter le maître de jeu à maitredejeu@bicolline.org pour être sur la liste d'attente.

Arrivée des participants et des figurants

Les participants sont attendus au DÉBARCADAIRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE dès 12h00 le samedi midi, où l'homologation sera effectuée et où le dernier briefing leur sera donné par les maîtres de jeu. À 13h00, les participants seront déployés et 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 en lien avec votre campement et équipement, bien vouloir contacter le maître de jeu par courriel afin de voir les ententes possibles.

Les **figurants sont attendus à l'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 8h30 et seront déployés sur le terrain selon leur rôle pour le début du scénario à 13h00. 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 eux. Tout figurant ne s'y retrouvant pas devra contacter le maître de jeu (maitredejeu@bicolline.org). **Il est crucial que tous les figurants soient arrivés à l'auberge pour 9h00 pour le briefing. Le dîner est fourni pour l'animation!**

L'Auberge

L'auberge de Bicolline est considérée comme une vieille auberge sur le domaine de Tranchante où les voyageurs sont attendus afin de rencontrer leur hôte. L'auberge au complet est en jeu et se doit d'être décorum, bien que les combats soient interdits à l'intérieur 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*).

En ce qui concerne les chambres, il sera possible pour les participants d'en faire la location lors de votre inscription.

Les repas

Un souper sera servi en jeu à l'auberge de Bicolline. À tout moment durant le scénario, il vous sera possible d'accéder à l'auberge afin d'y prendre des breuvages (Attention, l'auberge étant toujours en jeu, il serait bien



d'apporter vos solars !). Le banquet est prévu de 17h00 à 19h00, il s'agit d'un repas composé d'une entrée, un repas principal et un dessert, le tout avec service !

« L'Assemblée des nations » étant un scénario spécial, voici quelques règles pour celui-ci.

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 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 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 l'auberge, où il pourra revenir à la vie (*après un moment d'attente de 5 minutes dans le bâtiment*). **Ainsi, un cadavre revenant à l'auberge ne peut pas se faire fouiller et délester de ses biens par un autre aventurier le croisant. Cependant, une fois arrivé à l'auberge, 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 par leurs gains géopolitiques (pouvoir de Grand Prêtre et sabliers permanent). La liste de ceux-ci se doit d'être envoyée à l'avance à : maitredejeu@bicolline.org afin d'être préparé.
- Seuls les parchemins de guérison acquis durant le scénario seront autorisés. Ils seront identifiés avec le nom du scénario, et lorsque celui-ci sera terminé, le parchemin perdra son pouvoir.

Guerrier runique

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

- Si vous êtes en possession d'une arme magique (qui donne 1 point de notoriété dans le jeu) 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. Si vous voulez apporter votre arme magique, il faut nous en faire la demande à maitredejeu@bicolline.org avant l'activité.



- Seulement les armes de 110 cm et moins peuvent être utilisées afin de combattre les monstres à l'exception des armes magiques bien entendu. Pour qu'une arme blesse les monstres vous devrez trouver le moyen de devenir un guerrier runique.

Magie

Les sorts et pouvoirs (outre les possibilités mentionnées ci-haut) ne sont pas permis « pour les joueurs » lors de cet événement. Les détails suivront dans une annexe à ce sujet. Attention, certain NPC et/ou monstres pourraient eux avoir des pouvoirs particuliers et nous demandons aux joueurs de bien jouer ceux-ci, à la fin d'un quatrain ou de gestes, il y aura une phrase qui dictera l'effet, exemple : TES PIEDS COLENT AU SOL.

La Fouille

Un joueur mort (lorsqu'il est au sol) peut se faire délester de l'ensemble des avoirs jeu (cartes, solars) 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 l'auberge 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, village, 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 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 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 avant l'activité.

Objectifs principaux

À noter qu'il y aura des objectifs communs pour chacun

- Se rendre au rendez-vous donné par *Al-Karim Abderrafi*. Après, vous le découvrirez sur place.
- Quête personnalisée : Certains groupes ou personnes recevront 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 monstres (il faut des armes magiques ou être runique pour les combattre).

Si un ou des monstres (**glowstick vert ou bleu**) sont rencontrés sur le terrain, voici les règles de combat :

- 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 ou des sorts, le tout 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.

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.**
- Coût de l'activité :
 - 110,00\$ pour les membres et 130,00\$ pour les non-membres.
 - Animation : 35,00\$ pour les membres et 40\$ pour les non-membres.
- 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 :
 - **Haute noblesse**
 - **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 19 février 2019.**

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 :

Accueil : (819) 532-1755

Administration : (819) 532-1074

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.

