

Le Chant du Brasier

La rumeur s'est répandue comme un feu de broussaille : la région isolée de Méridia, au Pays de Kafé, abrite un trésor. Surplombant le village fantôme de Calanir, décimée par la peste il y a cinquante ans, une tour solitaire regorge d'objets magiques venus de Simaëlle, l'ancienne terre des elfes. On affirme même que cette étrange collection contient un Fragment de Simaëlle, cet artefact puissant qui permet de manipuler la magie de miguisse!

Comment ces objets sont-ils arrivés là? D'aucuns disent qu'il s'agit du butin d'une créature vicieuse, d'autres parlent de la collection d'un noble excentrique et de sombres murmures affirment que le trésor aurait été maudit par une ancienne shamane.

Des aventuriers de partout s'équipent pour mettre la main sur le trésor de Méridia. Mais la prudence est de mise : d'horribles cris retentissent près de grands feux allumés la nuit dans le village fantôme. Et des nombreux pillards qui ont tenté de récupérer le trésor, aucun n'est revenu...

Déroulement de l'activité

« Le Chant du Brasier » est une activité conçue pour des joueurs désirant participer à un événement continu de 25 heures de *rôleplay* intense et de combats. L'activité débutera samedi le 18 mai à 10h00 pour se dérouler jusqu'à maximum 11h00 dimanche. L'inscription comprend 4 repas, des collations ainsi que l'hébergement à l'Auberge. L'activité se terminera avec un dîner à l'auberge pour tous les participants de l'activité.

Figuration

Nous avons besoin d'un grand nombre de figurants pour cette activité. Si cela vous intéresse, veuillez écrire à maitredejeu@bicolline.org afin d'être ajouté sur la liste et de recevoir les informations nécessaires.

Arrivée des participants et des figurants

Les participants sont attendus au DÉBARCADAIRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE dès 8h30 le samedi, où l'homologation sera effectuée et où le dernier briefing leur sera donné par les maîtres de jeu. À 10h00, 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 19h00 la veille de l'événement (vendredi 17 mai) pour le briefing. Les rôles des figurants leur seront transmis préalablement par courriel afin de faciliter leur préparation. Un groupe secret Facebook a été créé afin de faciliter les communications avec eux. Veuillez contacter le maître de jeu (maitredejeu@bicolline.org) pour rejoindre le groupe. Le déjeuner est fourni pour l'animation samedi!



L'Auberge

L'Auberge de Bicolline est considérée comme l'auberge du village de Calanir. L'Auberge au complet est en jeu et se doit d'être décorum. Les combats sont 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*).

Les participants pourront louer un lit à l'Auberge monnayant des solars. Les meilleurs lits seront réservés aux plus généreux !

Les repas

Les repas seront servis 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 !).

Règles des scénarios spéciaux

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 au 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*). **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 perdus (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.
- 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 un guerrier 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.



- Seules les armes de 110 cm et moins peuvent être utilisées afin de combattre les monstres, à l'exception des armes magiques. 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 mages. Les sorts choisis par chaque mage doivent être envoyés à maitredejeu@bicolline.org avant l'activité. Chaque sort est à usage unique.

- Les adeptes ont accès à 1 sort de base.
- Les maîtres ont accès à 1 sort de base et 1 sort avancé.
- Les archimages ont accès à 2 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
- Tu recules de 5 pas
- Tes pieds collent au sol pendant 5 secondes
- Sommeil monstrueux (ce sort ne fonctionne que sur un monstre ; il plonge le monstre dans un sommeil profond pendant 1 minute. Attaquer le monstre le réveille automatiquement)
- Tu es aveugle pendant 5 secondes
- Ton armure se brise

Sorts avancés

- Tes mains collent au sol pendant 5 secondes
- Tes deux jambes se brisent
- Auto guérison totale (ce sort permet au mage de retrouver tous ses points de vie et d'amure ; il ne peut pas être lancé par un joueur inconscient)

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

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.

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.



Règles spéciales des monstres

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

Si un monstre (**glowstick vert**) est rencontré sur le terrain, voici les règles de combat :

- 10 points de vie ;
- Il frappe à 2 points de dégâts ;
- Certains monstres peuvent se régénérer après un temps inconnu des joueurs.

Si un monstre (**glowstick rouge**) est rencontré sur le terrain, voici les règles de combat :

- 20 points de vie.
- Il tue au toucher à l'exception de votre arme.
- Certains monstres peuvent se régénérer après un temps inconnu des joueurs.

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 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 (incluant les taxes):
 - o 245\$ pour les membres et 265\$ pour les non-membres.
 - o Animation : 40\$ pour les membres et 50\$ pour les non-membres.
- Être prêt à se plonger dans 25 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.
 - o La date limite d'inscription est le mardi 14 mai 2019.

La sécurité

Nous sommes tous responsables 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

Courriel : inscription@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone : (819) 532-1755

Adresse : Bicolline, 1480 Chemin Principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0

