

Le relais de la Belette vulgaire

- Vous souvenez-vous, père, de la journée où vous êtes devenu riche?

C'est ainsi que débutait une discussion formidable qui n'avait d'égal que le décor dans lequel vous vous étiez retrouvés après un été de tribulations diverses qui laissaient présager que l'automne commercial allait être haut en couleur. Vous vous étiez arrêté dans cette auberge, qui avait la réputation d'être un paradis pour les palais les plus fins. En cette soirée de septembre, vous aviez capté ce début d'entretien entre une fille et son père, un vieil aubergiste qui lui avait passé le flambeau pour qu'elle tienne, à son tour, ce petit joyau d'établissement dans lequel vous faisiez ripaille. Tendant l'oreille, voici ce que vous aviez pu entendre :

- Le souvenir est certes lointain, ma fille, mais toujours aussi vibrant, affirmait le patriarche, une étincelle dans le regard.

- Racontez-moi, père, l'enjoignait la fille.

- Très bien. Il fut un temps où les routes commerciales étaient des lieux florissants de négociation et de marchandage. Évidemment, on ne pouvait se mettre à l'abri des brigands qui les sillonnaient pour tenter de s'approprier les richesses que les honnêtes marchands transportaient. Cependant, les marchands, les vrais, ceux qui négociaient au lieu de se battre, qui comprenaient la valeur de la compétition entre les compagnies, qui avaient pour objectif de repousser les frontières en apportant en terres parfois sauvages des marchandises qui faisaient rêver de territoires moins féroces, avaient ouvert une route entre Freyland et Précieux-Sang...

- C'est sur cette route que vous avez trouvé fortune, père? s'enquérissait la fille, interrompant son père qui semblait en oublier de respirer tant la mémoire de ces temps disparus l'enflammait.

- Oui, ma fille. Cette route commerciale était desservie par un relais à la mi-parcours, une ville minière, si ma mémoire est bonne, habitée par d'honnêtes gens affables et accueillants, toujours prêts à fournir le gîte aux voyageurs de passage. Les bonnes affaires que nous avons su faire sur cette route feraient verdoyer de jalousie les plus riches marchands de ce monde!

- Et cette route, père, existe-t-elle toujours?

- Elle existe, oui, mais elle n'est plus empruntée depuis de nombreuses années. Si mes jambes avaient encore une force égale à ma volonté, je reprendrais la route demain matin pour la rouvrir. D'autant plus que je suis convaincu que les occasions commerciales se sont décuplées depuis tout ce temps. De plus, puisqu'il n'y a plus de caravanes de commerce qui la fréquentent, bien chanceux serait le marchand qui réussirait à la parcourir le premier du début à la fin. Cet exploit, à lui seul, ferait sans aucun doute sa renommée!

Intrigués par ce récit, vous aviez aussitôt fait quelques recherches pour vous assurer qu'il n'était pas l'invention d'un vieillard aux souvenirs teintés de grandeur. Votre surprise avait été grande en constatant que cette route, maintenant fermée, regorgeait d'occasions d'affaires! Vous deviez tenter votre chance. De toute manière, l'automne était tranquille. Alors, qu'aviez-vous à perdre?

Déroulement de l'activité

« Le relais de la Belette vulgaire » est une activité conçue pour des joueurs désirant participer à un événement continu de 21 heures de *roleplay* intense et de combats. L'activité débutera le samedi 19 octobre 2019 à 10 h et se terminera au plus tard à 7 h, le dimanche. Les frais d'inscription comprennent trois repas, des collations ainsi que l'hébergement à l'Auberge de Bicolline. À la fin de l'activité, un déjeuner sera servi à l'Auberge.



Figuration

Nous avons besoin d'un grand nombre de figurants pour cette activité. Si vous désirez être l'un d'entre eux, veuillez écrire à maitredejeu@bicolline.org. Vous serez alors ajouté à la liste et recevrez l'information pertinente.

Arrivée des participants et des figurants

Les participants sont attendus au DÉBARCADÈRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE le samedi, dès 8 h 30. L'homologation y sera effectuée. Les maîtres de jeu donneront alors leurs dernières instructions. À 10 h, les participants seront déployés. 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 touchant votre campement et votre équipement, veuillez contacter le maître de jeu par courriel afin de discuter de possibles ententes.

Les figurants sont attendus à l'AUBERGE DE BICOLLINE à partir de 18 h la veille de l'événement (vendredi 18 octobre) pour la rencontre préparatoire. Ils auront reçu au préalable leur rôle par courriel, afin de faciliter leur préparation. Un groupe secret Facebook sera créé afin de faciliter les communications avec eux. De plus, un événement « en direct » sera tenu pour bien expliquer les mécaniques de jeu. Veuillez contacter le maître de jeu (maitredejeu@bicolline.org) pour rejoindre le groupe. Samedi, le déjeuner sera fourni à l'équipe d'animation pour ceux et celles qui auront confirmé leur présence.

L'Auberge

L'Auberge de Bicolline est considérée comme l'auberge du relais. Toute l'Auberge est en jeu et se doit d'être décorum. Les combats sont interdits à l'intérieur et dans un périmètre de 10 mètres à l'extérieur de l'Auberge. *(Pour le plaisir de tous, veuillez respecter la neutralité de l'Auberge et de ses environs.)*

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

Les repas

Les repas seront servis en jeu à l'Auberge. À tout moment durant le scénario, les participants pourront accéder à l'Auberge afin d'y prendre des boissons. (Attention, l'Auberge étant toujours en jeu, il serait bien d'apporter solars et piécettes !)

- Chaque participant recevra 10 piécettes, qu'il pourra utiliser pour payer ses repas. Attention de ne pas les perdre !



Règles des scénarios spéciaux

Combat

- Seules les armes de 110 cm et moins sont permises.
- Les armes à projectiles sont permises jusqu'au coucher du soleil.
- Toutes les armures et tous les boucliers sont autorisés.

Blessures

- Lorsqu'un joueur se fait blesser à un membre, celui-ci devient inutilisable. Un joueur touché à la jambe peut cependant ramper.
- 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 a deux options :

- Se faire guérir ou transporter par des alliés;
- Attendre 5 minutes après la fin des combats et se rendre à la chapelle où il pourra revenir à la vie (*après une attente de 15 minutes en présence d'un PNJ qui s'occupera de lui*). La chapelle est un lieu qui agit comme un puits de guérison, mais qui sera en jeu pour toute la durée du scénario. Les détails vous seront expliqués lors de la réunion de départ. **Un cadavre qui se rend à la chapelle ne peut pas se faire fouiller ni délester de ses biens par un autre aventurier qui le croise. Cependant, une fois arrivé à la chapelle, il devra remettre tous ses gains au prêtre (PNJ maréchal) ou au maître de jeu présent. Ces biens seront considérés comme perdus (et le maître de jeu pourra les remettre en jeu).**

Règles particulières pour la guérison

- Chaque groupe a la possibilité d'avoir jusqu'à deux sabliers de guérison. Si vous désirez apporter un sablier de guérison, veuillez en informer les maîtres de jeu 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. À la fin de l'activité, le parchemin perdra son pouvoir.

Guerrier runique

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

- Si vous possédez 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 peut être volée tout au long du scénario. Si vous voulez apporter votre arme magique, il faut en faire la demande à maitredejeu@bicolline.org avant l'activité.
- À l'exception des armes magiques, seules les armes de 110 cm et moins peuvent être utilisées afin de combattre les monstres. 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. Le mage recevra un parchemin pour le représenter. La lecture du quatrain à voix haute est obligatoire.

- 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 (impossible de la reprendre pendant 30 secondes).
- Tes pieds collent au sol pendant 15 secondes.
- Tu es aveugle pendant 15 secondes.
- Ton armure se brise (tous les points d'armure sont perdus pendant 15 minutes).
- Tu es guéri (comme un parchemin de guérison).

Sorts avancés

- Tes mains collent au sol pendant 15 secondes.
- Tes deux jambes se brisent.
- Tu fuis (2 minutes).
- Autoguérison 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.)

Lors de l'événement, il sera peut-être possible 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 tous les avoirs jeu (cartes, solars) qu'il a pu trouver sur le terrain ou qu'il a en sa possession. De plus, tout objet homologué par Bicolline (parchemins, potions, trésors spéciaux) pourra être volé à un cadavre. Il est cependant interdit de voler ou de déplacer les biens personnels (armes, armures, etc.) des autres joueurs ou figurants. Attention : un cadavre qui se rend à la chapelle (puits de guérison) ne peut parler ni remettre ses trouvailles à d'autres joueurs, alliés ou ennemis, en chemin.

Le terrain

Tout le terrain du Duché de Bicolline sera en jeu.

Équipement spécial

Tout équipement spécial (objet magique, parchemin, etc.) doit être approuvé et homologué par le maître de jeu avant le début de l'aventure. Veuillez envoyer la liste de ce que vous désirez apporter à maitredejeu@bicolline.org avant l'activité.



Règles spéciales des monstres

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

Règles de combat contre un monstre

***glowstick vert* :**

- Le monstre a 10 points de vie.
- Chaque coup qu'il porte fait 2 points de dégâts.
- Certains monstres peuvent se régénérer après un temps inconnu des joueurs.

***glowstick rouge* :**

- Le monstre a 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

Certains personnages non joueurs (PNJ) pourront être rencontrés lors de l'événement. Ils auront parfois des objectifs spéciaux pour les joueurs... si ces derniers parviennent à les convaincre de les leur donner! 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 Participants : 215 \$ pour les membres et 235 \$ pour les non-membres
 - o Figurants : 40 \$ pour les membres et 50 \$ pour les non-membres
- Être prêt à se plonger dans 21 heures ininterrompues de jeu de rôle et de batailles, conçues pour des joueurs confirmés
- Remplir le bulletin d'inscription se trouvant sur le site Web.
 - o La date limite d'inscription est le mardi 15 octobre 2019.

La sécurité

Nous sommes tous responsables de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent, tant physique que psychologique, ni 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 Web : www.bicolline.org

Téléphone : 819 532-1755

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

