

La bibliothèque des Dieux

SCÉNARIO

26 AU 28 MAI 1023



DUCHÉ DE BICOLLINE



S. Bley

La Bibliothèque des Dieux

Le Sanctuaire des Brumes, cité sainte du Cercle, existe depuis des siècles. Pourtant, ce n'est que depuis l'an 1015 de notre ère qu'il a cessé d'être évanescant afin de devenir tangible, quelque part en Ozame.

Tant le clergé que les fidèles du Cercle sont frappés de stupeur lorsqu'ils foulent cette terre sacrée, regorgeant de bâtiments grandioses à l'architecture impressionnante, construits par les Dieux eux-mêmes.

La cathédrale du sanctuaire est à couper le souffle, avec sa conception en rotonde et ses quatre ailes, chacune abritant un temple entier dédié à chacune des divinités. Le monastère est accueillant et paisible, avec ses jardins luxuriants, débordants de fruits et légumes, d'herbes aromatiques, de plantes médicinales, ainsi que de multiples fleurs exotiques aux propriétés étonnantes. Le fortin est solide et consiste en un quartier général idéal pour les Paladins du Bouclier des Brumes avec ses armureries, sa salle de stratégie, ses palissades et son donjon.

Mais nul bâtiment, aussi divin soit-il, ne rivalise avec les mystères que recèle la bibliothèque. Immense et regorgeante de connaissance, il fallut plusieurs années uniquement pour répertorier les ouvrages qu'elle contient. Chaque fois que les archivistes pensaient être parvenus à leur fin, une nouvelle section était découverte, un nouveau passage secret s'ouvrait et de nouveaux grimoires apparaissaient.

Le plus intrigant secret de cette bibliothèque réside certainement dans la voûte. À ce jour, personne n'y a encore mis les pieds. Winzod DeGeustysse, grand prêtre du cercle, dont la patience légendaire n'a d'égal que sa grandeur, est rongé par l'envie de savoir ce que les dieux dissimulent derrière cette porte infranchissable.

Après maints essais infructueux de roublards et d'explorateurs chevronnés, le clergé se réunit et décida de cesser de s'acharner et de laisser les dieux décider de quand il serait temps de l'ouvrir. Dès la prise de cette décision, la voûte s'ouvrit, un bref instant, laissant jaillir un rire joyeux accompagné d'une lumière à la fois d'or et d'argent, comme si la lune et le soleil se lovaient derrière la porte. Lorsqu'elle se referma, il y avait, coincé dans l'embrasement, le message suivant :

Le temps est venu de vivre une légende, une épopée épique qui ouvrira la voûte des trésors divins du Cercle à ceux qui en sont dignes. Quand Vénus et la Dame se rapprocheront, dix jours après la pluie des premiers scorpions, vous aurez alors vingt-quatre heures pour prouver votre valeur ou le sanctuaire disparaîtra à nouveau.

Les astrologues déduisent que le moment aura lieu tôt le matin du 27 mai 1023.

Êtes-vous prêts à entrer dans la légende ?



La Bibliothèque des Dieux

Ce scénario spécial est une activité conçue pour des joueurs désirant participer à un événement continu de 24 heures de roleplay intense et d'un peu de combats. Les participants seront divisés en quatre équipes, représentant les quadrants du Cercle. La trame narrative et l'ambiance générale seront bien différentes dépendamment des quadrants, mais la croyance et le divin resteront le centre de l'aventure (voir la section sur les quadrants). Tous les participants sont invités à demeurer en immersion totale, autant que faire se peut, durant l'entièreté du scénario. L'activité débutera le samedi 27 mai 2023 à 10h00 pour se terminer au plus tard le lendemain à 14h00. Les frais d'inscription comprennent quatre repas ainsi que des collations.

Quatre Quadrants, Quatre Équipes

Le Quadrant de l'Air :

La trame de ce quadrant testera l'intelligence, la perspicacité, le sens de la morale et l'esprit critique des participants, dans une ambiance inspirée de récits d'enquête policière et de résolution d'énigmes. Mené par le Grand-Prêtre Cédric Blackwell dit Syph-Coup-d'Vent, Prêtre du Messenger, membre des Inévitables.

Le Quadrant du Feu :

La trame de ce quadrant testera les talents artistiques, organisationnels et de négociation des participants, sur un fond festif et dans une ambiance inspirée de récit de défi épique à relever. Mené par le Grand-Prêtre Hunter, Prêtre du Marchand, nain indépendant.

Le Quadrant de la Terre :

La trame de ce quadrant testera l'endurance et les talents de résolution de conflit des participants, dans une ambiance inspirée de récit de dilemme moral et de lutte acharnée entre deux factions en guerre, tout cela sous, l'œil vigilant de la Bête... et parfois même de sa griffe. Mené par le Grand Prêtre Claus Greif, Prêtre de la Protectrice, Paladin du Bouclier des Brumes.

Le Quadrant de l'Eau :

La trame de ce quadrant testera l'agilité, les talents de roublard et la finesse sociale des participants, dans une ambiance inspirée de récit de larcin expert et de chasse au trésor perdu. Mené par le Grand Prêtre Winzod de Geustysse, Prêtre de la Dame d'Argent, membre de Gaïa.

(Le Quadrant du Mal) :

Bien que ce quadrant existe, il n'est pas bienvenu en terre sainte. Vous ne pouvez en faire partie, sans que cela ne signifie qu'il sera absent pour autant.



Participation

L'activité est conçue pour quatre (4) groupes de dix (10) joueurs. Ces équipes, réparties selon les quatre quadrants décrits ci-haut, agiront à titre de fronts. Pour joindre une équipe, contacter le responsable de l'équipe à grandspretresducercle@hotmail.com en mentionnant la ou les équipe(s) désirée(s), votre nom et guilde, et ce que vous apporterez à l'équipe (talents, aptitudes, connaissances, etc.). À la demande du Clergé, seuls les fidèles du Cercle seront acceptés. Si vous n'êtes pas fidèle du Cercle et voulez tout de même faire partie d'une équipe, c'est à vous de convaincre les chefs des équipes de la pertinence de votre participation. Ceux-ci peuvent refuser. Ils sont les chefs de fronts et ont droit de regard sur leur équipe respective.

Au fur et à mesure que son équipe se remplit, le chef d'équipe transmettra les noms des personnes choisies aux maîtres de jeu et, par la suite, les inscriptions seront débloquentes pour ces personnes. Si vous n'êtes pas sélectionné pour une équipe, vous pouvez toujours appliquer pour faire partie de l'animation et, ce, peu importe votre croyance.

Déroulement de l'activité- Participants

Accueil sur le site du Duché – Samedi de 8h00 à 9h45

L'accueil et les autres formalités se feront au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 Chemin Principal, St-Mathieu-du-Parc, QC, G0X 1N0). L'homologation y sera effectuée, après avoir reçu son bracelet. Les maîtres de jeu donneront alors leurs dernières instructions à 10h00.

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 les maîtres de jeu par courriel (maitredejeu@bicolline.org) afin de discuter de possibles ententes.

Déploiement des joueurs - Samedi 10h00

À 10h00, les joueurs devront être DEVANT l'auberge et prêts pour les consignes. Ils seront ensuite déployés sur le terrain. Le son du cor de brume marquera le commencement de l'activité. Les retardataires seront escortés à leur équipe.



Figuration/animation

Nous avons besoin d'un grand nombre de figurants/animateurs pour cette activité (minimum 50 et maximum 100). Si vous désirez en faire partie, veuillez écrire à maitredejeu@bicolline.org. Vous serez alors ajouté à la liste et recevrez l'information pertinente. Plusieurs rôles demanderont d'être à l'extérieur ; certains avec de fortes possibilités de combat, mais la majorité sans combat. Nous ne demandons pas d'experts combattants, mais des personnes motivées à donner vie au jeu et à faire du jeu de rôle soutenu. Il y a trois (3) niveaux de figuration/animation : animation premier plan (personnages principaux), animation de deuxième plan (personnage de soutien), et figurant (foule, villageois, monstre). Nous vous attribuerons un rôle en fonction de vos désirs, ambitions et/ou limitations, que vous pourrez communiquer dans un formulaire qui vous sera envoyé en réponse à votre courriel de participation.

Les membres de l'équipe de figuration sont invités à arriver autant que possible le vendredi soir à partir de 18h00.

Il sera possible pour certains figurants/animateurs propriétaires d'une cession dans certains secteurs du terrain d'animer à partir de leur bâtiment et y dormir pendant la nuit.

Déroulement de l'activité- Figuration/animation

Accueil sur le site du Duché -

Vendredi de 18h00 à 22h00 et samedi de 7h00 à 8h30

L'accueil et autres formalités se feront au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 Chemin Principal, St-Mathieu-du-Parc, QC, G0X 1N0) le vendredi 18h00 à 22h00 ou samedi de 7h00 à 8h30. L'homologation y sera effectuée.

Réunion générale des figurants à l'auberge de Bicolline – *Samedi à 8h30*

Il y aura de petites réunions de certains groupes d'animation vendredi soir, surtout pour les rôles plus importants. La seule réunion qui est pour tous est samedi matin à 8h30, où tous les figurants et animateurs sont attendus à l'auberge pour une dernière réunion générale. Suite à cette réunion, vous vous rendez ou serez conduits à l'endroit vous ayant été assigné afin d'y assumer votre rôle pour le début du scénario.



Déroulement de l'activité- Autres

Accueil sur le site du Duché - *Vendredi de 18h00 à 22h00 et samedi de 7h00 à 8h30*

L'accueil et autres formalités se feront au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 Chemin Principal, St-Mathieu-du-Parc, QC, G0X 1N0) le vendredi 18h00 à 22h00 ou samedi de 7h00 à 8h30.

Réunion l'auberge de Bicolline – *Vendredi de 18h00 à 22h00*

De petites réunions de chacun des trois groupes avec les responsables se tiendront vendredi soir en prévision du début le lendemain matin. Si vous ne pouvez arriver vendredi soir, nous en informer et nous tenterons de trouver une solution.



Quêtes et missions secrètes

Plusieurs quêtes et missions secrètes auront lieu durant l'activité. Divers personnages non joueurs (PNJ) seront présents. Ceux-ci 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 du scénario. Elles n'ont pas été affichées dans ce document afin de conserver leur saveur secrète.

Rappel :

Les actes criminels réels tels que le vol, les cambriolages et l'effraction sont strictement interdits. En dehors du contexte d'un vol ou d'un pillage légitime dans le jeu, le vol de matériel jeu (incluant les bourses, coffres, solars, lots, cartes et objets appartenant à d'autres participants ou à l'organisation) est interdit et n'est pas admis à Bicolline.

Toute effraction est interdite : il est interdit de démonter ou briser serrures, cadenas, charnières et matériel de jeu et de s'introduire dans la tente ou le bâtiment d'un autre participant sans son autorisation.

Tout contrevenant sera banni des activités du Duché de Bicolline et de la possibilité de participer au jeu géopolitique.

Cependant, certains larcins peuvent impliquer la simulation d'activités illicites. Des documents officiels qui détaillent le larcin et ses limites et qui identifient clairement les objets volables (ou autre) sont nécessaires. Ces règles doivent être respectées.

Prologues - Courrier ducal préparatoire

Les personnages participants souhaitant proposer des quêtes, intrigues, actes illicites, ou rappeler des faits potentiellement pertinents dans le cadre du scénario, sont invités à contacter les maîtres de jeu à maitredejeu@bicolline.org avant le 5 mai 2023 afin de faire part de leurs intentions sous forme de "Prologue".

Le prologue est un courrier ducal envoyé aux maîtres de jeu responsables d'un événement scénarisé, quelques semaines avant cet événement. Le prologue a pour objectif d'informer le maître de jeu des objectifs et actions qu'un groupe ou personnage souhaite entreprendre durant un événement terrain, afin de pouvoir préparer le scénario en conséquence. Les éléments jugés pertinents seront approuvés et intégrés aux quêtes et missions secrètes.

- Prérequis : Un prologue ne peut être envoyé qu'après un appel explicite des maîtres de jeu pour un événement terrain donné ;
- Pour ce scénario spécial, un maximum d'un prologue peut être envoyé par chef de groupe (équipe de 6 joueurs) ;
- Contrairement au courrier ducal régulier, un courrier ducal de type prologue peut être envoyé par courriel aux maîtres de jeu et ne coûte pas de sceau ni de cartes ;
- Le prologue reste secret et ne sera jamais publié ou mis dans les Grandes Archives.



La Bibliothèque des Dieux

Le prologue peut contenir :

- Objectifs connus ou secrets du groupe durant l'événement ;
- Courrier ou tentative de communication avec des PNJs potentiellement présents ou impliqués dans le scénario ;
- Rappel ou officialisation de la relation entre un élément de l'histoire du groupe et un élément narratif présent dans le synopsis de l'événement ;
- Objets, pouvoirs, etc., que le groupe souhaiterait emporter ou utiliser.

L'auberge

Seul l'étage du rez-de-chaussée sera en jeu pendant l'événement et doit ainsi demeurer entièrement décorum. Les combats sont interdits à l'intérieur et dans un périmètre de 5 mètres à l'extérieur de l'auberge. [Pour le plaisir de tous, veuillez respecter la neutralité de l'auberge et de ses environs.]

Les chambres du 1er étage et le dortoir au 2e étage seront hors-jeu. Ces espaces sont réservés pour le personnel de figuration. Il est ainsi interdit aux joueurs de monter l'escalier vers le 1er étage, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de l'auberge.

Boire et manger

Les repas suivants sont inclus:

- Samedi: Dîner et souper
- Dimanche: Déjeuner et dîner

Les repas seront acheminés aux joueurs en temps voulu ou feront partie de la trame narrative. Des collations seront données au début et distribuées pendant les journées.

Tous les repas et collations des figurants seront servis à l'auberge (sauf exception, qui recevront leur repas livré.)



La Bibliothèque des Dieux

Logement sur le site avant l'activité

Pour les figurants et animateurs propriétaires de bâtiments sur cession seulement, il sera possible de loger dans leur bâtiment avant et/ou pendant l'activité. Le logement se fait uniquement dans les bâtiments du site : aucune tente ni pavillon ne peut être monté. Pour la nuit du samedi au dimanche, certaines zones de jeu seront hors d'accès et les propriétaires de bâtiment dans ces zones ne pourront y dormir, une autre option leur sera offerte.

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 les maîtres de jeu par courriel (maitredejeu@bicolline.org) afin de discuter de possibles ententes.

Départ du site

Tous les participants devront quitter le site après le scénario (dimanche 28 mai) au plus tard à 17h00. Au besoin, les voitures pourront accéder au site après l'événement, le 28 mai, de 15h00 à 17h00.



Règles particulières pour ce scénario spécial

Combat

- Toutes les armes sont autorisées, mais les armes de 110 cm et plus sont interdites dès le coucher du soleil, et ce jusqu'à ce qu'il se lève le dimanche matin.
- Les armes à projectiles sont autorisées, mais elles sont interdites dès le coucher du soleil, et ce jusqu'à ce qu'il se lève le dimanche matin.
- 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 aux jambes peut cependant se déplacer en rampant. [Faites preuve de réalisme, SVP.]
- Lorsqu'un joueur se fait blesser au torse, il est considéré comme presque mort. Il peut faire quelques actions très simples (et lentement), comme parler ou boire une potion, mais ne peut pas se mouvoir ou se défendre.
- Lorsqu'un joueur se fait blesser à la tête, il est considéré comme étant inconscient.

Règles particulières pour les parchemins de guérison

- Si vous désirez utiliser des parchemins de guérison que vous avez en votre possession, il vous faudra les montrer aux maîtres de jeu avant le début de l'activité. Un maximum de six (6) parchemins de guérison par groupe est autorisé.

Tomber au combat

Lorsqu'un joueur tombe au combat, il a deux options :

- Se faire guérir ou se faire transporter physiquement par des alliés. [Simuler un transport n'est pas permis ; il faut le faire réellement, ou pas du tout.]
- Attendre 30 minutes après la fin des combats. La mécanique du « retour à la vie » sera expliquée aux joueurs en début d'aventure. Il n'y a pas de « puits de guérison » dans le cadre de cette activité.

Guerrier runique

- Il n'y a aucun guerrier runique attiré au moment de débiter ce scénario. Dans tous les cas, le port d'une écharpe de guerrier runique et d'un **glowstick bleu** est requis pour tout guerrier runique.
- 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 en jeu par d'autres joueurs 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. Toutefois, pour qu'une arme blesse les monstres, vous devrez trouver le moyen de devenir un guerrier runique.



Magie et occultisme

Dans le cadre de ce scénario d'aventures, les mages et les occultistes ont la capacité d'activer des pouvoirs surnaturels dans un contexte cohérent avec leur spécialisation. La règle d'or s'appliquant ici est la suivante : « il faut que ça fasse du sens ». Par exemple, un alchimiste ayant à sa disposition un laboratoire d'alchimie pourrait tenter de produire un antidote pour sauver la vie d'un personnage empoisonné. Autre exemple, une magicienne mettant la main sur un fragment de grimoire contenant un sortilège en entier pourrait tenter de réaliser le rituel y étant inscrit. Dans tous ces cas, il sera requis de disposer de la présence des maîtres de jeu ou d'un PNJ habilité à encadrer cette action.

Au-delà de cette expertise qui permet une certaine marge d'improvisation, ils auront aussi l'opportunité de débiter l'activité avec en leur possession quelques objets permettant l'activation de pouvoirs surnaturels à usage unique. En général, les mages disposent de parchemins. Les objets à la disposition des occultistes prennent toutefois un plus grand nombre de formes. L'usage de tels objets étant loin d'être une chose banale, les joueurs sont encouragés à déployer une théâtralité rendant manifeste le caractère extraordinaire de l'action. Ces objets et le pouvoir leur étant associé doivent être choisis avant l'activité par une demande transmise aux maîtres de jeu maitredejeu@bicolline.org. Bien que tout joueur puisse l'utiliser, seuls le mage ou l'occultiste en reçoivent en début de scénario. Le nombre accessible dépend du rang atteint :

- Les adeptes débutent avec aucun objet surnaturel lors de ce scénario.
- Les maîtres ont accès à un (1) objet surnaturel de base.
- Les grand-maîtres ont accès à un (1) objet surnaturel de base et un (1) objet surnaturel avancé.

Pouvoirs surnaturels pour les mages (parchemins)

- Ce cadavre peut parler (permet de discuter avec un être mort, pendant 5 minutes).
- Tes pieds collent au sol (pendant 15 secondes).
- Ton armure se brise (tous les points d'armure sont perdus pendant 15 minutes).
- Tu échappes ton arme (impossible de la reprendre pendant 30 secondes).
- Tu es aveugle (pendant 15 secondes).
- Ta magie se dissipe (met fin prématurément à un effet magique non permanent). [Avancé]
- Tu fuis (pendant 2 minutes). [Avancé]
- Une de tes jambes se brise. [Avancé]
- Une de tes mains colle au sol (pendant 15 secondes). [Avancé]



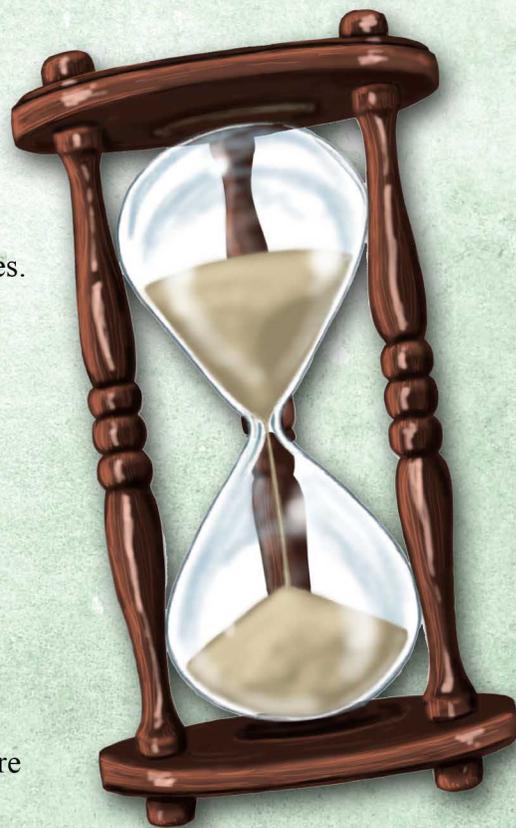
Pouvoirs surnaturels pour les occultistes (objets) [doit convenir à l'art occulte du joueur]

- Antidote (annule les effets des poisons, venins et toxines).
- Arme argentée (le porteur de l'arme devient un guerrier runique ; doit arborer un **glowstick bleu**).
- Bouclier renforcé (le bouclier résiste aux monstres pour 24h ; doit arborer un **glowstick violet**).
- Cercle de protection (doit être réellement tracé au sol et s'achève si quelqu'un en sort).
- Potion de guérison (comme un parchemin de guérison).
- Sanctuaire (protège un campement en nature en aveuglant les entités malignes pour 4 heures).
- Armure répulsive (confère 2 points d'armure ; doit porter un **glowstick jaune**) [Avancé]
- Cercle d'emprisonnement (doit être réellement tracé et complété après que la cible y pénètre). [Avancé]
- Communion (appelle une entité d'outre monde pour répondre à des questions). [Avancé]
- Élixir de vérité (la personne ayant consommé l'élixir est incapable de mentir pendant 1 heure). [Avancé]
- Immunisation (assure la guérison et l'immunité face aux poisons et maladies pour 24h). [Avancé]

Lors de l'événement, il sera possible de trouver des objets surnaturels supplémentaires. Ces parchemins et autres objets surnaturels pourront être utilisés par tous les joueurs.

Clergé

- Lors de ce scénario spécial, les **grands-prêtres** et les **prêtres** ont leur sablier de guérison qui suit les mêmes règles habituelles.
- Les **grands-prêtres** et les **prêtres** reçoivent aussi un pouvoir spécial qui leur sera révélé lors de l'événement. Ce pouvoir est lié à la divinité à laquelle ils sont voués. Évidemment, les pouvoirs de **grands-prêtres** sont supérieurs aux pouvoirs de **prêtres**. Pour utiliser leur pouvoir spécial, les **prêtres** et **grands-prêtres** doivent avoir un symbole clair de leur divinité et le brandir.
- Une à deux fois dans tout le scénario, chaque **grand-prêtre** peut implorer les dieux pour poser une à deux questions en priant pendant 5 minutes. La réponse viendra en fonction de la divinité qui y répond et ne sera pas nécessairement claire, donc formulez bien votre question.
- Les **clercs** peuvent utiliser le sablier de guérison du grand-prêtre auquel ils sont associés si celui-ci est absent, mais ne peuvent utiliser le pouvoir spécial.
- Les **paladins** officiels recevront un parchemin de guérison.



Races fantastiques

Dans le cadre de ce scénario spécial, les joueurs incarnant des races fantastiques avec un important déploiement de maquillage et/ou d'accoutrements obtiennent un avantage dans le jeu.

Elfes Illitri (elfes sombres) : Dans leurs mondes souterrains, ces elfes ont développé une relation intime avec les arcanes telluriques. Tous les illitri débutent le scénario avec un parchemin magique de base additionnel (choisi dans la liste des mages), même s'ils ne sont pas magiciens.

Fées (dryades, pixies et autres) : Par leur maîtrise des illusions, les fées ont le pouvoir de se camoufler et devenir « invisibles » en mettant ses mains en chapeau sur sa tête et, ce, tant que le personnage reste immobile. Elles ne sont pas intangibles et peuvent encore être heurtées par une flèche perdue ou un combattant allié qui ne les aurait pas vues donc vaut mieux se camoufler hors du chemin. Il doit être évident que le personnage est féérique.

Lycanthropes (loup-garou) : Les lycanthropes en forme semi-animale sont résistants et féroces. Ainsi, seulement quand ils sont transformés, ils peuvent attaquer avec leurs mains (qui comptent alors comme des dagues). De plus, ils sont considérés disposés d'un point d'armure là où il y a de la fourrure clairement exposée. En forme humanoïde, aucun de ces pouvoirs ne s'applique.

Nains : Les « vrais » nains, avec de la barbe, sont forts et endurcis. De plus, leur savoir-faire métallurgique est inégalable, ils comprennent les matériaux et savent travailler avec ceux-ci pour maximiser la durabilité. Pour cela, les nains (avec barbe en tout temps) ont le pouvoir occulte « Bouclier renforcé » (le bouclier résiste aux monstres pour 24h ; doit arborer un **glowstick violet**) pour eux même seulement. Ce pouvoir s'applique sur eux, peu importe le bouclier porté et non sur le bouclier qui pourrait être donné à quelqu'un. Le pouvoir est inefficace sans bouclier.

Orcs : C'est dans des terres illitrires inhospitalières que les orcs trouvèrent des refuges. Ayant grandi dans des environnements toxiques, ils sont devenus immunisés aux différents venins et poisons. Seuls les poisons concoctés par les plus grands alchimistes ou herboristes pourraient parvenir à les affecter. Donc, à moins de spécification par un maître de jeu ou un animateur, le participant orc est immunisé aux poisons, venins et toxines.



La Bibliothèque des Dieux



Satyr et « Beastmans » (hommes bêtes) : Ces êtres cornus ont un crâne extraordinairement robuste. Ainsi, ils sont immunisés aux coups à la tête provenant d'armes normales. Seules les armes magiques spéciales peuvent les blesser à la tête [mais même dans ce cas, n'oublions pas que seule la touche compte, et que les coups au visage ne sont pas autorisés].

Skavens (hommes-rats) : La culture des skavens amène ces êtres à devenir des amoureux des babioles, bricoles et inventions en tous genres. Ceux qui partent en exploration ou en mission à la surface en traînent toujours dans leur besace. Ainsi, tous les skavens débutent le scénario avec un objet occulte de base additionnel (choisi dans la liste des occultistes), même s'ils ne sont pas occultistes.

Voelhoorns (hommes bleus) : Leur peau écailleuse adaptée à la vie marine est encore plus résistante que les armures de cuir. Ils sont considérés disposés d'un point d'armure partout. Ceci est traité comme de l'armure. Cependant, ce point n'est pas cumulable avec une armure matérielle portée ; seule la meilleure des deux protections est comptabilisée.

Dieux : Les divinités sont, en général, immortelles et immunisées aux sorts, parchemins et objets occultes. Une divinité n'est pas identifiée et peut être parmi vous.



La Bibliothèque des Dieux

La fouille

Un joueur mort (lorsqu'il est au sol) peut se faire délester de tous les avoirs jeu qu'il a pu trouver sur le terrain ou qu'il a en sa possession. Nous recommandons fortement aux joueurs de n'amener que des solars et de n'amener aucune carte (ex. victuaille, paysan, milice, etc.) ; ces cartes pourront être prises aux morts au même titre que les solars. De plus, tout objet homologué par Bicolline (parchemins, potions, trésors spéciaux, etc.) pourra être volé à un cadavre. Il est cependant interdit de voler ou de déplacer les biens personnels (armes, armures, vêtements, etc.) des autres joueurs ou figurants. Toute fouille doit demeurer décente et respecter la personne fouillée ; les comportements inappropriés ne sont pas tolérés et ils doivent être dénoncés. Il est toujours possible de déclarer une action de « fouille complète » sur un mort. Dans ce cas, il suffit de garder un contact physique avec le cadavre fouillé et d'attendre cinq (5) minutes. À la fin de ce temps, le personnage mort doit remettre à la personne l'ayant fouillé tout objet jeu pouvant être volé. [Ne l'oublions pas, ce n'est qu'un jeu... le *fairplay* en tout temps est essentiel.]

Le terrain et les bâtiments

Tout le terrain du Duché de Bicolline sera normalement en jeu. Des précisions quant aux bâtiments seront apportées le matin même avant le début de l'aventure. Les bâtiments en jeu seront clairement identifiés ; les joueurs pourront y pénétrer, mais le combat y est interdit. Il n'est pas permis d'entrer dans les autres bâtiments.

- Action offensive dans un bâtiment : La seule forme d'attaque autorisée dans un bâtiment se fait avec une dague. Le mouvement d'attaque doit être lent et ne doit pas être perçu par l'autre camp. La lame touche (en douceur) la gorge de la victime et l'attaquant dit "égorgé". La victime tombe alors (de manière sécuritaire) au sol, inconsciente. Si l'attaque est perçue par la cible ou par ses alliés, l'attaquant doit immédiatement se rétracter, reculer et se retirer du bâtiment... une sorte de code d'honneur.

Équipement spécial

Tout équipement spécial (objet magique, parchemin, etc.) doit être approuvé et homologué par les maîtres 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 guerrier runique pour combattre un monstre. Dans le cadre de ce scénario spécial, bien que les armes régulières ne puissent pas blesser les monstres, ces attaques normales demeurent désagréables pour eux ; toutefois, n'oubliez jamais que le figurant incarnant le monstre ne souhaite pas être blessé par vos coups, ainsi ces derniers doivent demeurer raisonnables. [À ne jamais oublier : c'est toujours que la touche qui compte !]

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.
- Exceptionnellement, les boucliers protègent normalement.
- Certains monstres peuvent se régénérer après un temps inconnu des joueurs.

glowstick rouge :

- Le monstre a 20 points de vie.
- Il tue au toucher, ces monstres sont tellement puissants qu'il est impossible de bloquer un coup.
- Exceptionnellement, les boucliers protègent contre un seul coup contre ces monstres.
- Certains monstres peuvent se régénérer après un temps inconnu des joueurs.



Modalités d'inscription et d'accueil

Pour vous inscrire au scénario spécial, il faut :

- Avoir lu attentivement la totalité du présent document.
- Avoir au moins 18 ans et un jour en date du 27 mai 2023.
- JOUEUR : Être officiellement sélectionné par une des quatre (4) équipes
- ANIMATION : Avoir rempli le questionnaire de figuration et être officiellement sélectionné.
- Remplir le formulaire d'inscription en ligne et acquitter les frais.

Forfait joueur

240\$+tx pour les membres
260\$+tx pour les non-membres.

- Il est nécessaire d'avoir obtenu une confirmation d'un des chefs d'équipe pour s'inscrire comme joueur.
- La date limite d'inscription est le **vendredi 19 mai 2023 à 18h00**.
- Inscription en ligne ici: <https://bicolline.online/public/evenement/135/>

Forfait animation

35\$+tx pour les membres
45\$+tx pour les non-membres.

- Il est nécessaire d'avoir obtenu une autorisation des maîtres de jeu afin de s'inscrire comme animateur
- La date limite d'inscription est le **vendredi 19 mai 2023 à 18h00**.
- Inscription en ligne ici: <https://bicolline.online/public/evenement/135/>

Déroulement de l'accueil (rappels) :

- L'accueil pour les animateurs aura lieu vendredi le 26 mai entre 18h00 et 22h00 ainsi que le samedi 27 mai entre 7h00 et 8h30. Les joueurs, pour leur part, sont attendus samedi le 26 mai entre 8h00 et 9h45. Nous vous remettons votre bracelet et 5 solars. Une fiche de population (Fiche Scénario) sera également donnée aux participants étant membres.
- Il vous est conseillé d'arriver en avance.

La sécurité

- Nous sommes tous responsables de notre sécurité ainsi que 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 toute urgence, sachez qu'une permanence à l'accueil est assurée 24h/24h.



Pour nous joindre

Courriel information générale : info@bicolline.org

Maîtres de jeu : maitredejeu@bicolline.org

Site Internet : bicolline.org

Téléphone :

Accueil : (819) 532-1755

Adresse :

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

