

Testament Maudit

Retournez à la vallée des damnés

SCÉNARIO



7 AU 8 OCTOBRE 1023



DUCHÉ DE BICOLLINE



Testament Maudit

MALEDICTUS TESTAMENTUM : Revertimini ad Vallem Damnatorum

Le Samatsé serait mort. Du moins, la chose s'est ébruitée telle une traînée de poudre. Mais comment le maître des morts pourrait-il lui-même être... mort? Un suicide? Absurde. Un meurtre? Personne n'aurait la puissance pour accomplir un tel crime. Un accident? Avec tant d'expérience, une telle chose n'est pas envisageable. Voilà donc un mystère que plusieurs souhaiteraient résoudre. Et l'opportunité s'en présenta, après qu'un murmure ait circulé aux quatre coins du continent pour inviter les héritiers à se rendre en Sartaviaire afin de réclamer leur dû.

Or, ce lieu maudit demeure un des plus funestes en ce monde. Cette ancienne vallée, au creux de vallons eux-mêmes entourés de montagnes, fut le lieu de plusieurs conflits au courant des deux dernières décennies. Aucun explorateur n'est jamais venu à bout de ses multiples racoins et crevasses. Assurément, cette vallée maudite cache des secrets plus profonds. Le défi n'est pourtant pas d'y entrer, mais plutôt de parvenir à en sortir! Il est dit qu'à tous les quatre ans, lors de la première pleine lune suivant l'équinoxe d'automne, le cœur véritable de la vallée des damnés reviendrait s'aligner avec des ruines perchées en Tadorna. Sornette ou vérité?

Le 7 octobre de l'an 1022, une cinquantaine d'aventuriers étaient censés se présenter discrètement en Tadorna, en réponse à l'invitation d'un certain « Météor ». Mais aucun d'entre eux ne possède le moindre souvenir de cette mission périlleuse, laissant croire aux intéressés qu'aucun événement ne s'y serait déroulé en ces dates. Cependant, la mémoire commence à jaillir, à l'approche de l'anniversaire de la date fatidique. Pourquoi avoir tout oublié ? Que retrouveront-ils ? Ces révélations seront-elles leur damnation ?



Testament Maudit

Déroulement de l'activité

Le « Testament Maudit » est une activité conçue pour des joueurs désirant participer à un événement continu de 14 heures de roleplay intense et de combats. L'ambiance générale s'inspire à la fois des romans gothiques et des romans d'horreur. Tous les participants sont invités à demeurer en totale immersion, autant que possible, toute la durée du scénario. L'activité débutera le **samedi 7 octobre 2023 à 17h** et se terminera le **dimanche matin à 7h**. Ainsi, il s'agit d'une activité principalement nocturne... il est normal que beaucoup de gens n'y dorment que de jour après l'activité! Les frais d'inscription comprennent trois repas et des collations.

Les joueurs

Les joueurs

L'activité est conçue pour un maximum de 50 joueurs indépendants. Aussi, des limites spéciales s'appliquent pour ce scénario. Il y aura normalement un maximum de deux joueurs issus d'une même guilde et un maximum de 8 joueurs issus de guildes affiliées à une même région. Voici les deux possibilités pour obtenir une place à titre de joueur :

- **Avec jeton** : Des places à l'auberge ont été vendues sous forme de jeton par un aventurier se nommant « Météor » pendant la semaine de la Grande Bataille 2022. Ce nombre de places est limité à 42. La date limite pour remettre les jetons était lors de la Grande Bataille de l'an 2023. Ces places ne sont plus ouvertes. Les inscriptions sur le site Web de Bicolline seront bientôt débloquées pour les personnes détenant un jeton.
- **Sans jeton** : Les aventuriers ne disposant d'aucun jeton devront faire accompagner leur candidature d'un bref prologue précisant leurs motivations. L'équipe des maitres de jeu accordera les places restantes en fonction de la pertinence de ce prologue (Pourquoi est-ce sensé que ton personnage aille là ? Quel est son projet ?), ainsi qu'en considérant le balancement des alliances potentielles lors de ce scénario. Ce nombre de places est limité à 8. Ces joueurs n'obtiendront aucune place dans l'auberge, mais pourront compter sur un hébergement fourni à proximité de l'auberge. Il est requis d'attendre la confirmation des maitres de jeu avant de s'inscrire. **La date limite pour transmettre ce prologue est fixée au 15 septembre 2023 à 23h59**. Il faut le transmettre à maitredejeu@bicolline.org



Testament Maudit

Accueil sur le site du Duché - Samedi de 14h à 16h

L'accueil et les autres technicalités 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 17h.

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 de 16h à 17h

À 16 h 30, les joueurs seront transportés et déployés sur le terrain. Le son du cor de brume marquera le commencement de l'activité. Les retardataires devront se joindre à l'activité en cours.

Les figurants/animateurs

Nous avons besoin d'un grand nombre de figurants pour cette activité (minimum 100 et maximum 200). Si vous désirez être l'un d'entre eux, veuillez écrire à maitredejeu@bicolline.org. Vous pouvez nous contacter sur une base individuelle ou en groupe. Vous serez alors ajouté à la liste et recevrez l'information pertinente. Plusieurs rôles demanderont d'être à l'extérieur ; la grande majorité avec de fortes possibilités de combat. Nous ne demandons pas d'experts combattants, mais des personnes motivées à se prêter au jeu. Les membres de l'équipe de figuration arrivent le samedi matin entre 9h et 10h, permettant d'avoir du temps pour préparer leur campement..

Pour ce scénario, nous souhaitons utiliser les bâtiments de la « vieille ville ». Les figurants propriétaires d'une session dans cette section du terrain pourront animer à partir de leur bâtiment et y dormir pendant la nuit.

Accueil sur le site du Duché - Samedi de 9h à 12h

L'accueil et autres technicalités se feront au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 Chemin Principal, St-Mathieu-du-Parc, QC, G0X 1N0) le samedi de 9h à 12h. L'homologation y sera effectuée. Les voitures transportant du matériel seront autorisées, mais devront avoir quitté le site pour 12h30.

Diner des figurants – Samedi de 12h à 13h

Un diner fourni aura lieu à l'auberge.

Réunion des figurants à l'auberge de Bicolline – Samedi à 13h

À 13h, tous les figurants sont attendus à l'auberge pour une dernière réunion générale. Suite à cette réunion, les figurants se rendront à l'endroit leur ayant été assigné afin d'y assumer leur rôle pour le début du scénario.



Testament Maudit

Quêtes et missions secrètes

Plusieurs quêtes et missions secrètes auront lieu durant l'activité. Cela fait partie du jeu des joueurs que de trouver ces quêtes tout au long du scénario. En ce sens, divers personnages non joueurs (PNJ) seront présents et auront leurs propres ambitions ; les joueurs parvenant à découvrir ces dernières pourront décider s'ils vont les aider ou leur nuire. Les quêtes n'ont pas été affichées dans ce document afin qu'elles demeurent secrètes.

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 **23 septembre 2023** afin de faire part de leurs intentions sous forme de "Prologue".

Le prologue est un courrier ducal envoyé aux maîtres de jeu en charge 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.



Testament Maudit

- Prérequis : Un prologue ne peut être envoyé qu'après un appel explicite des maîtres de jeu pour un événement terrain donné.
- Pour le TESTAMENT MAUDIT, un maximum d'un prologue peut être envoyé par guilde présente pour le scénario (rappel : il y a une limite de deux joueurs d'une même guilde).
- 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 ou autre. Le document doit néanmoins être d'apparence décorum.
- Le prologue reste secret et ne sera jamais publié ou mis dans les Grandes Archives.

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, sortilège, incantation, compétence, etc, que le groupe souhaiterait emmener ou utiliser.

L'Auberge

La plupart des étages de l'auberge seront en jeu pendant l'événement et doivent ainsi demeurer entièrement décorum. Les joueurs auront pour la plupart un lit à l'auberge, soit dans une chambre ou dans le dortoir au deuxième étage. Les combats sont interdits à l'intérieur ainsi que 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.]

Le sous-sol de l'auberge sera hors-jeu. Cet espace est réservé pour le personnel de figuration. Il est ainsi interdit aux joueurs de descendre l'escalier vers le sous-sol, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de l'auberge.

Boire et manger

Les repas seront fournis dans le cadre du déroulement de l'activité. Ce sont tous les repas de la journée du samedi (déjeuner, dîner et souper), servis en jeu, ainsi qu'un déjeuner le dimanche matin après la fin du jeu, servi hors-jeu. Puisque les repas du samedi sont en jeu, conserver des piécettes et des solars à portée de main est recommandé.

Tous les repas et collations des figurants seront servis dans différents points de services en fonction de la localisation de leur rôle.



Testament Maudit

Logement sur le site

La majorité des joueurs auront accès à l'auberge pour s'y loger (ceux disposant du jeton argenté avec rune dorée). Quelques joueurs seront plutôt installés dans un campement de tentes décorum monté sur le terrain. Pour ces derniers, *il faut amener de l'équipement pour dormir au chaud*.

Attention : Il n'est pas possible pour les joueurs de circuler sur le terrain avant le début de 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.

L'arrivée débutant le samedi, il n'y aura pas de possibilité de loger sur le site avant l'événement. Pour les figurants propriétaires de bâtiments, il est demandé de pouvoir loger un bâtiment pendant l'activité. Le logement se fait uniquement dans les bâtiments du site : aucune tente ni pavillon ne peut être monté. Puisque l'auberge est utilisée pour les joueurs, il est requis que la grande majorité de l'équipe de figuration dispose d'un logement dans un bâtiment du site.

N'oubliez pas que les nuits peuvent être froides vers la mi-octobre en nature à Saint-Mathieu-du-Parc.



Départ du site

Les joueurs sont fortement encouragés à une sieste le dimanche matin avant de quitter le site de Bicolline. Toutefois, tous les participants devraient avoir quitté le site au plus tard à 16h le dimanche 8 octobre.

Au besoin, les voitures des participants pourront accéder au site après l'événement, le 8 octobre, de 8h à 15h.



Testament Maudit

Règles particulières pour ce scénario spécial

Combat

- Afin de réduire les risques de blessures de nuit, aucune arme à projectile n'est autorisée.
- Dans le même esprit, seules les armes de 110 cm et moins sont autorisées.
- 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.

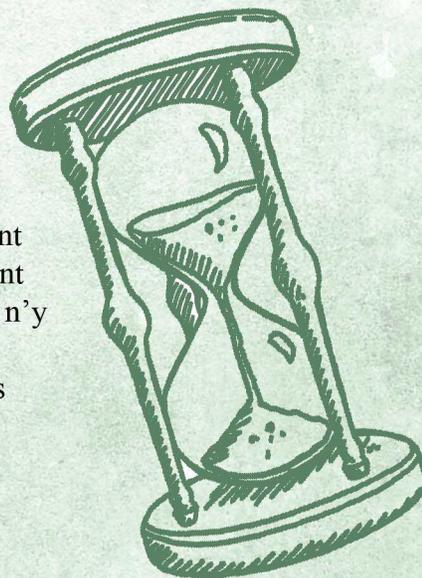
Règles particulières pour la guérison

- Si vous désirez apporter un sablier de guérison (auquel vous avez droit), veuillez en informer les maîtres de jeu à l'avance à maitredejeu@bicolline.org. Autrement, il sera refusé.
- 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 deux (2) parchemins de guérison par joueur est autorisé.

Tomber au combat

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

- Se faire guérir.
- Se faire transporter physiquement par des alliés. [Simuler un transport n'est pas permis ; il faut le faire réellement, ou pas du tout.] Mais après 5 minutes, voir ci-dessous...
- Après une attente de 5 minutes, même si les combats ne sont pas terminés, le corps mort est alors affecté par la magie de Sartaviaire et son squelette est animé en mort-vivant cherchant à aller tuer des êtres vivants (hé oui, les jeunes squelettes n'ont pas encore eu le temps de muer de leurs peaux et chaires). Il n'y a pas de « puits de guérison » dans le cadre de cette activité. Ce « squelette » peut être tué et ramené à la vie en suivant les règles de guérison normales.



Testament Maudit

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 sont 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, les mages et les occultistes auront aussi l'opportunité de débiter l'activité avec en leur possession quelques objets permettant l'activation de pouvoirs surnaturels à usage unique, comme des parchemins ou potions. 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 à maitredejeu@bicolline.org. Bien que, dans certains cas, tout joueur puisse l'utiliser, seul le mage ou l'occultiste en reçoit 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.

La quantité d'objets disponibles n'est pas cumulable peu importe le nombre de types de magies ou d'arts occultes appris par le joueur, sauf pour deux exceptions (qui ne dépassent néanmoins jamais deux (2) objets). D'abord, un joueur ayant un niveau de maître dans deux types ou arts pourra avoir deux (2) objets surnaturels de base, choisis en cohérence avec ses expertises respectives, avec un seul par type ou art distinct. Ensuite, un joueur ayant un niveau de grand-maître dans deux types ou arts pourra avoir deux (2) objets surnaturels avancés (mais dans ce cas aucun de base), choisis en cohérence avec ses expertises respectives, avec un seul par type ou art distinct.



Testament Maudit

Pouvoirs surnaturels pour les mages (parchemins)

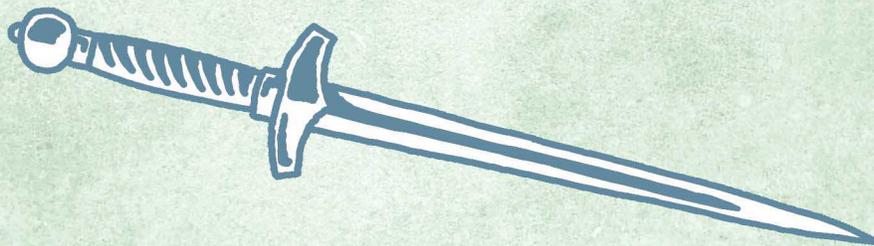
- Ce cadavre peut parler (permet de discuter avec un être mort, pendant 5 minutes).
- Tes pieds collent au sol (pendant 15 secondes).
- Ton armure se brise (tous les points d'armure sont perdus pendant 15 minutes).
- Tu échappes ton arme (impossible de la reprendre pendant 30 secondes).
- Tu es aveugle (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 instantanément les effets des poisons, venins et toxines).
- Arme argentée (le porteur devient un guerrier runique pour 12h ; doit arborer un [glowstick bleu](#)).
- Bouclier renforcé (le bouclier résiste aux monstres pour 12h ; doit arborer un [glowstick violet](#)).
- Cercle de protection (doit être réellement tracé au sol et s'achève si quelqu'un en sort).
- Potions de guérison [donne quatre (4) potions] (comme un parchemin de guérison, mais sans quatrain).
- Sanctuaire (protège un campement en nature pour 4 heures en aveuglant les entités malignes).
- 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 (annule les effets des poisons et maladies et confère une immunité pour 24h). [Avancé]

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

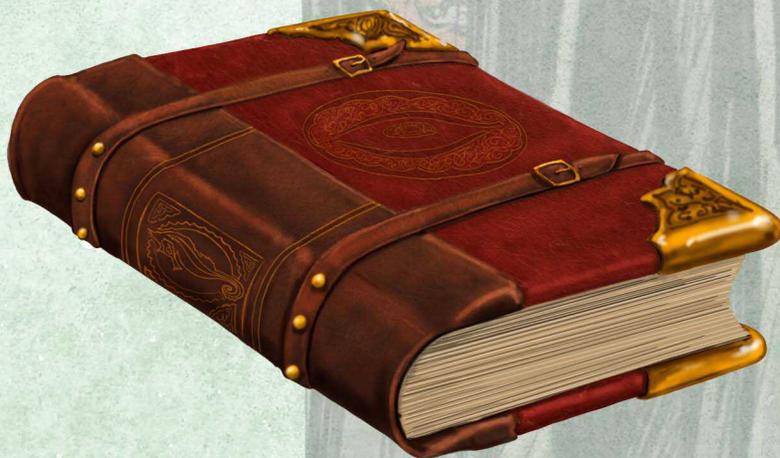


Testament Maudit

Croyance

Lors de ce scénario spécial, les grandes-prêtresses et les grands-prêtres doivent choisir entre un pouvoir de guérison (sablier de guérison) ou un pouvoir de vade retro ou un pouvoir de contrôle des morts-vivants (seulement si cela fait du sens avec la croyance associée). Il faut aviser à l'avance les maîtres de jeu du pouvoir choisi en écrivant à maitredejeu@bicolline.org. Dans le cas où ce pouvoir a déjà été conféré en cérémonie à un Clerc, alors c'est automatiquement le sablier de guérison qui est accordé et celui-ci doit être porté par ce Clerc. Autre que le sablier, les pouvoirs spéciaux suivent la même mécanique de base :

- La grande-prêtresse ou le grand-prêtre doit posséder un symbole religieux très visible et s'en servir lors de son action. Ce pouvoir se doit d'être joué (roleplay) selon votre croyance, donc nous nous attendons à plus que simplement « vade retro, vade retro » ou « sors de ce corps » ou « sois mon serviteur ». Ce jeu implique un certain temps... ce n'est pas aussi rapide que de frapper avec une épée. Nos figurants seront très attentifs à ce détail. Notez aussi que plus les créatures sont puissantes, moins elles sont affectées par ces pouvoirs ; les plus fortes en sont à toutes fins pratiques insensibles sans éléments additionnels spéciaux qui pourraient en amplifier l'effet.
- Vade retro : Le pouvoir de répulsion fera en sorte qu'un seul mort-vivant s'éloigne de vous (et uniquement de vous) pendant un certain temps. Si une personne se retrouve sur son chemin, il y a de fortes chances pour que celle-ci subisse le courroux de cette créature. Si elle est attaquée pendant sa fuite, cela annulera l'effet et elle se défendra.
- Contrôle des morts vivants : Le mort-vivant affecté devient au service de la grande-prêtresse ou du grand-prêtre. Les plus faibles servent très « robotiquement » aux commandements. Ceux de puissance intermédiaire répondent plutôt comme si la grande-prêtresse ou le grand-prêtre était son meilleur ami. Les plus puissants ressentent une certaine compulsion à suivre les directives, mais demeurent ultimement capables de choisir d'agir autrement. Dans tous les cas, un seul mort-vivant peut être affecté à la fois.



Testament Maudit

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 de Nasgaroth (elfes sombres)** : Dans leurs mondes souterrains, ces elfes ont développé une relation intime avec les arcanes telluriques. Tous ces elfes débutent le scénario avec un parchemin magique de base additionnel (choisi dans la liste des mages), même s'ils ne sont pas magiciens.
- **Orcs** : C'est dans des terres très 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.
- **Cornus (Satyrs, Hommes-bêtes, etc.)** : Ces êtres cornus ont appris à bouger la tête en anticipation des attaques. Ainsi, ils sont immunisés aux coups à la tête. *Nous demandons à tous les joueurs de faire attention et de ne pas porter de coups qui pourraient frapper les cornes.*
- **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 trainent 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.
- **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.
- **Voelhoorns (hommes bleus)** : Leur peau écailleuse adaptée à la vie marine est encore plus résistante que les armures de cuir. Ils sont considérés disposer 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.
- **Morts-vivants** : Certains joueurs incarnent un mort-vivant comme personnage principal. À la condition de disposer d'une apparence représentant un défi équivalent aux races ci-haut énumérées, ces personnages possèdent une capacité de régénération contre les armes normales. Ils peuvent ainsi reprendre un point de vie après 5 minutes à régénérer. Pour les points d'armure, l'usage de sabliers de guérison ou de parchemins/potions de guérison demeure toutefois nécessaire. En contre partie les *vade retro* les affectent...
- **Démoniques** : Certains joueurs incarnent une personne « démonisée ». Sous la condition de disposer d'une apparence représentant un défi équivalent aux races ci-haut énumérées, ces personnages posséderont une capacité de résistance aux effets d'influence mentale. Étant déjà sous l'influence d'un démon, l'hôte n'offre plus aucune marge de contrôle. Les démoniques sont ainsi immunisés aux charmes et dominations magiques, ou tout autre effet surnaturel visant à exercer une coercition sur leurs choix et décisions.



Testament Maudit

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'apporter 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 deux (2) 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 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. La cible ou ses alliés peuvent poursuivre l'assassin mais AUCUN combat ni course n'est engagé avant d'être à 10 mètres à l'extérieur du bâtiment.

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.



Testament Maudit

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, qu'il frappe avec une arme ou avec ses mains.
- Exceptionnellement, les boucliers protègent normalement contre ses attaques.
- 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.

Les morts-vivants

Il pourrait se trouver une multitude de différents types de morts-vivants dans le cadre de ce scénario. Chacun aura ses directives et ses propres règles. Même s'ils n'ont pas de glowstick, ils auront des règles spéciales. Ceux arborant un **glowstick vert** ou un **glowstick rouge** devront être traités par les joueurs comme des monstres équivalents ; mais ils pourraient disposer d'un nombre de points de vie différent de ceux d'un monstre standard, ou avoir d'autres pouvoirs surnaturels additionnels.



Modalités d'inscription et d'accueil

Pour vous inscrire au scénario spécial du Testament Maudit, il faut :

- Avoir lu attentivement la totalité du présent document.
- Avoir au moins 18 ans et un jour en date du 6 octobre 2023.
- Compléter 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 autorisation des maitres de jeu afin de s'inscrire comme joueur
- La date limite d'inscription est le **vendredi 29 septembre 2023 à 18 h 00.**
<https://bicolline.online/public/evenement/136/>

Forfait figuration/animation

40\$+tx pour les membres

50\$+tx pour les non-membres.

- Il est nécessaire d'avoir obtenu une autorisation des maitres de jeu afin de s'inscrire comme figurant
- La date limite d'inscription est le **vendredi 29 septembre 2023 à 18 h 00.**
<https://bicolline.online/public/evenement/136/>

Déroulement de l'accueil (rappels) :

- L'accueil se fera au Duché de Bicolline le samedi 7 octobre entre 14h et 16h. Nous vous remettons votre bracelet et 5 solars. Une fiche de population verte (Fiche Scénario/Activité Spéciale) sera également donnée aux participants étant membres (joueurs et animateurs/figurants).
- Les figurants peuvent arriver le samedi entre 9h et 12h. Pendant la période de 9h à 12 h 30, le site sera accessible aux véhicules pour permettre aux figurants d'avoir accès à leurs bâtiments.
- Il vous est conseillé d'arriver tôt.



Testament Maudit

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 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 : www.bicolline.org

Téléphone :

Accueil : (819) 532-1755

Adresse :

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

