

Succession sanglante: Le GRAND JEU de la Nouvelle Lune

S C É N A R I O



5 AU 6 OCTOBRE 1024

DUCHÉ DE BICOLLINE



Succession sanglante

Succession sanglante

Le grand jeu de la Nouvelle Lune

La Lune Rouge est une nuit mythique pour les communautés sauvages. Leurs légendes recèlent de sanglantes ascensions au pouvoir et de prouesses martiales que seul cet événement peut attirer.

Les shamans ont enfin identifié le moment où les astres et les esprits seraient les plus favorables à la Grande Célébration qui n'avait pas pris vie depuis plus de 10 ans. Les gobelins ne purent s'empêcher de hurler la nouvelle, contaminant les tribus orques, gobelines et leurs alliés d'une joie exaltante dans l'attente du moment annoncé.

Depuis des semaines les tambours retentissent dans le vaste Territoire de l'Oubli. Les clans se rallient en deux Hordes et peignent avec minutie les symboles de la victoire sur leurs armures amochées. Les étendards sont raccommodés et décorés d'os ; à leurs cous, d'énormes griffes pour égratigner le courage de leurs ennemis.

Tous savent que la Horde vainqueure de la Lune Rouge sera reconnue comme celle qui prendra la tête de tous les clans du Territoire de l'Oubli jusqu'à la prochaine lune rouge. Dans ce concours féroce, tous les coups sont permis et tous les points comptent.

À travers le chaos, un petit groupe hétéroclite d'aventuriers s'infiltré, pistant une relique bien spéciale. Une quête entamée une décennie plus tôt les a conduits en ces terres inhospitalières à la faveur des ombres de la nouvelle lune. Qui peut savoir ce qu'ils trouveront réellement en Territoire de l'Oubli si loin des leurs?



Succession sanglante

Déroulement de l'activité

Succession sanglante : Le grand jeu de la Nouvelle Lune est une activité accueillant la conclusion d'une quête active depuis plusieurs années et visant un groupe très restreint de joueurs spécifiques à l'intérieur d'un événement inédit de scénario-campagne nocturne. Tous les joueurs sont conviés pour 8 heures de roleplay et de combats en continu. L'ambiance générale s'inspire d'une cérémonie tribale compétitive. Tous les participants sont invités à demeurer en totale immersion, autant que possible, toute la durée de l'activité.

L'activité débutera le samedi 5 octobre 2024 à 18h00 et se terminera le dimanche 6 octobre à 3h00. Les chambres et le dortoir de l'auberge sont disponibles à la location pour ceux qui désirent y dormir après l'activité et ainsi éviter de prendre la route dans un état de fatigue.

Les frais d'inscription incluent des boissons chaudes et des collations disponibles durant l'évènement à des endroits annoncés.

Participants

Les joueurs humains

L'inscription n'est ouverte qu'à des joueurs humains déjà prédéterminés. Ce groupe suivra sa propre trame vers ses objectifs pendant l'évènement. Notez que l'expression "humain" est ici utilisée pour alléger le document et établir une distinction avec les hordes des créatures du Territoire de l'Oubli.

Accueil des joueurs humains sur le site du Duché - *samedi de 16h00 à 17h00*

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 17h00.

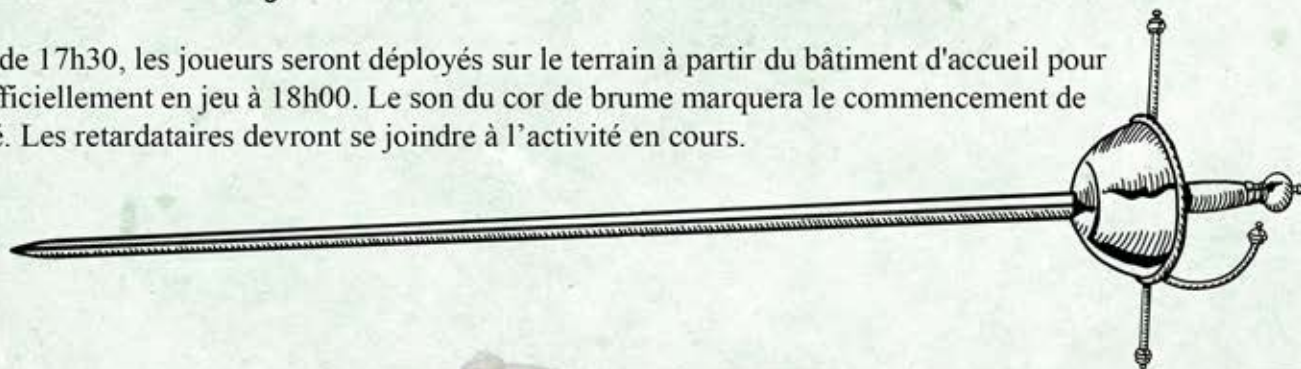
Attention : Il est impossible pour les joueurs de dormir sur le terrain la nuit précédant l'activité.



Succession sanglante

Déploiement des joueurs humains - samedi de 17h30 à 18h00

À partir de 17h30, les joueurs seront déployés sur le terrain à partir du bâtiment d'accueil pour entrer officiellement en jeu à 18h00. Le son du cor de brume marquera le commencement de l'activité. Les retardataires devront se joindre à l'activité en cours.



Les joueurs-animateurs (créatures)

Les joueurs-animateurs sont des participants vivant les activités du scénario-campagne proposées, mais selon le décorum imposé.

Les joueurs-animateurs du scénario Succession sanglante doivent incarner obligatoirement des créatures du Territoire de l'Oubli : des orques, des gobelins, des trolls ou des skavens. C'est l'occasion d'explorer un roleplay et un décorum différent, de faire l'expérience de Bicolline sous un angle nouveau, l'espace d'une nuit extraordinaire.

Dans l'esprit d'un grand rassemblement tribal et guerrier, il est encouragé de venir à plusieurs et former votre **clan**. Les clans se verront assignés à une des deux hordes par l'organisation. Les gains de chacun des jeux de campagne seront assignés par horde et la horde vainqueur sera annoncée à la fin de l'événement. Veuillez noter que les gains de ce scénario ne sont pas transférables à vos guildes (les joueurs reçoivent néanmoins leur fiche activité-spéciale et leur présence-terrain est comptabilisée) et les impacts géopolitiques seront déterminés par les Maîtres de jeu exclusivement.

Nous avons besoin d'un grand nombre de joueurs-animateurs pour cette activité. Si vous désirez être l'un d'entre eux, la première étape pour participer est de remplir la fiche d'inscription à cet effet.

Le scénario-campagne se déroule à l'extérieur avec de très fortes probabilités de combats et de déplacements sur le terrain. Nous ne demandons pas d'experts combattants, mais des personnes motivées à se prêter au jeu.



Succession sanglante

Décorum imposé

Orques*

Masque d'orque, Peaux vertes à noires, crocs proéminents, oreilles pointues

Voix rauque, Vocabulaire rudimentaire, Émotions guerrières intenses, Imposant



Gobelins*

Peaux vertes, Nez crochu, capines/capuchon, oreilles pointues

Voix aigüe, Impulsifs, enthousiastes et facétieux

Troll*

Très grands, Minimum 6'3" [1m90] (devant atteindre 7 pieds avec le costume ; aucune échasse)

Très forts, mais lents : marche seulement & 2PV partout



Skaven*

Masque de skaven, haillons, queue

Collectionneurs, rusés, intelligents, rapides



*Les costumes et le maquillage **ne sont pas fournis**. Bicolline dispose de plusieurs masques disponibles pour le prêt (avec dépôt d'une carte d'identité) jusqu'à épuisement des stocks. Veuillez mentionner vos besoins dans la fiche d'inscription.



Succession sanglante

Clan

Chaque groupe de joueurs-animateurs forme un clan, un peu à l'image d'une famille. Elle se compose d'au moins 4 personnes, de la même race ou non.

*Si des participants se cherchent un clan, il peut chercher sur les médias sociaux des joueurs ou écrire à maitredejeu@bicolline.org pour que l'organisation leur trouve un clan.

Chaque clan a :

- Son nom et son chef (personne-contact pour l'organisation)
- Son étendard
- Son shaman
- Sa formule de reconnaissance

Suggestion de noms : les Kwak-di-bi, les Longs bras, les Dents Noires, les Tar-Ock-Doon, la tribu du Crapaud, des deux Tibias Bormack, Zardok, du Marais, les Arakannes, (Araignées), les Dents Cassées, l'abominable clan de la Lave, etc.

Les clans inscrits seront assignés à une des deux hordes du scénario-campagne permettant de comptabiliser les points gagnés (ou perdus) lors des différents jeux. Les clans les plus performants de chaque Horde passeront à la postérité dans le jeu virtuel.

Chants & tambours

La Succession sanglante est un événement guerrier et festif. C'est la célébration des cultures vibrantes du Territoire de l'Oubli. Amenez vos tambours, tams-tams, crécelles, trompettes, etc. Préparez-vous à entonner les chants de vos ancêtres pour qu'ils vous reconnaissent et soient fiers de vous!

Formule de reconnaissance

Le Territoire de l'Oubli est peu peuplé et donc, avec le temps, les groupes développent des petites particularités intrinsèques. **Vous devez convenir d'un code utilisé par votre groupe.** Ce peut être une façon de vous interpeller en commençant toujours avec le même mot ou en faisant un signe avec les bras avant d'engager une conversation. C'est une façon de vous reconnaître, mais aussi une grande marque de respect que de s'adresser à vous en utilisant votre code.



Succession sanglante

Étendards de clan

Chaque groupe se doit d'avoir au moins un (ou plus) étendard l'identifiant fièrement à son groupe d'appartenance. Il est fortement suggéré de choisir un porteur pour ne pas égarer cette précieuse bannière.

Dimension minimum de l'étendard: 1.2m x 0.6m /4' x 2'

Les shamans

Les sociétés tribales sont organisées autour d'un chef, mais aussi de shamans qui exercent des responsabilités différentes et complémentaires. À cet effet, **les groupes ont chacun un shaman** qui aura des pouvoirs de guérison et pourront effectuer certaines actions qui leur seront réservées. **Un Shaman doit porter un gri-gri lumineux jaune** qui l'identifie à sa caste.

Comme stipulé plus haut, toute inscription pour les joueurs-animateurs doit passer par la fiche d'inscription. Pour toutes questions, veuillez écrire à maitredejeu@bicolline.org.

Accueil sur le site du Duché des joueurs-animateurs - *samedi de 16h00 à 18h00*

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 samedi de 15h30 à 17h30. La distribution d'éléments de costume et l'homologation seront effectuées à ce moment.

Réunion des joueurs-animateurs devant le bâtiment d'accueil – *samedi 18h00*

À 18h00, tous les joueurs-animateurs sont attendus devant l'accueil pour une dernière réunion générale. À la suite de cette réunion, les joueurs-animateurs se rendront à leur campement de horde respectif.

Déploiement des joueurs-animateurs samedi de 18h30 à 19h00

À partir de 18h30, les joueurs-animateurs devront se rendre à leur campement de horde respectif. Le son du cor de brume se fera entendre à 19h00, marquant l'entrée en jeu des joueurs-animateurs. Les retardataires devront se joindre à l'activité en cours.



Succession sanglante

Boire et manger

Aucun repas n'est fourni dans le cadre de l'activité.

Des collations, une soupe et des boissons chaudes seront servies dans différents points de services accessibles à tous les participants en fonction de leur rôle.



Logement sur le site

L'arrivée débutant le samedi, il n'y aura pas de possibilité de loger sur le site avant l'événement.

Pour les participants propriétaires de bâtiments, il est possible d'y loger après l'activité ou de louer une place à l'auberge (chambre ou dortoir). Le logement se fait uniquement dans les bâtiments du site : aucune tente ni pavillon ne peut être monté.

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

Il est possible de louer une chambre à l'auberge ou un lit au dortoir de l'auberge en contactant **Bicolline** à info@bicolline.org.

Départ du site

Les joueurs sont fortement encouragés à se reposer le dimanche matin avant de quitter le site de Bicolline. Toutefois, tous les participants devraient quitter le site au plus tard à **16h00 le dimanche 6 octobre**.

Au besoin, les voitures des participants pourront accéder au site après l'événement, le dimanche 6 octobre, de 8h00 à 15h00.



Succession sanglante

Règles particulières pour l'activité spéciale "Succession sanglante"

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

Joueurs humains :

- Si vous désirez avoir un sablier de guérison (auquel vous avez déjà droit), veuillez en informer les maîtres de jeu par prologue à l'avance à maitredejeu@bicolline.org. Autrement, il sera refusé. Un sceau de croyance doit être dépensé pour avoir droit à son sablier lors de cette activité spéciale.
- Si vous désirez utiliser des parchemins de guérison que vous avez en votre possession, il vous faudra en faire la demande à l'avance et les montrer aux maîtres de jeu avant le début de l'activité. Autrement, ils seront refusés.

Joueurs-animateurs :

- Les shamans de chaque clan ont un sablier de guérison et des mécaniques de guérison seront également déployées selon le jeu.
- Il n'y a pas de restriction aux guérisseurs utilisés. Des humains capables de guérison peuvent le faire sur des joueurs-animateurs selon les règles habituelles et vice-versa.



Succession sanglante

Tomber au combat

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

- Se faire guérir.
- Se faire transporter physiquement par des alliés vers un guérisseur, puis se faire guérir.
[Simuler un transport n'est pas permis ; il faut le faire réellement, ou pas du tout.]
- Si après 30 minutes aucun allié ne vous retrouve, veuillez vous rendre à l'Auberge de Bicolline.

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

- Se faire guérir.
- Se rendre au puits de guérison de sa horde selon les règles du jeu en cours.

Armes magiques

Joueur humain : Si vous possédez une arme magique (qui donne 1 point de notoriété dans le jeu) et que vous voulez l'utiliser, sachez que l'arme peut être volée en jeu par d'autres participants tout au long du scénario (notamment par les peaux vertes). Si vous voulez apporter votre arme magique, il faut en faire la demande à maitredejeu@bicolline.org avant l'activité ; autrement, cela sera refusé. Un sceau magique ou occulte doit être dépensé pour avoir la permission d'amener une arme magique lors de cette activité spéciale. **L'arme doit aussi être clairement identifiée par des glowsticks verts fixés sur le long de la lame sur au moins un des côtés.**

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 : la cohérence!

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 une incantation en entier pourrait tenter de réaliser le rituel y étant inscrit.



Succession sanglante

*Il sera requis de disposer de la présence des maîtres de jeu ou d'un PNJ habilité à encadrer cette action.

Il est aussi possible 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. À l'exception des armes magiques qui demandent un sceau à elle seule, un sceau approprié doit être dépensé pour chaque joueur afin qu'il ait droit à ces items surnaturels lors de cette activité spéciale (ainsi, un sceau magique pour des parchemins magiques et un sceau occulte pour des items occultes).

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**. Seuls les magiciens peuvent utiliser les parchemins magiques. Quant aux objets occultes, bien que **tous les participants puissent l'utiliser**, seul l'occultiste en reçoit en début de scénario. Dans tous les cas, le nombre accessible dépend du rang atteint :

- Les adeptes ont accès à deux (2) objets surnaturels de base lors de ce scénario.
- Les maîtres ont accès à deux (2) objets surnaturels de base et un (1) objet surnaturel avancé.
- Les grand-maîtres ont accès à deux (2) objets surnaturels de base et deux (2) objets surnaturels avancés.

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. Cependant, un joueur possédant un niveau de maître dans au moins une autre tradition magique ou dans au moins un autre art occulte peut obtenir un (1) objet surnaturel de base de plus (un seul!). Par exemple, un grand-maître en Manthora utilise un sceau magique pour obtenir quatre parchemins magiques, mais puisqu'il est aussi un maître en alchimie, il peut aussi obtenir un objet surnaturel de base en alchimie. Dans tous les cas, aucun joueur ne pourra débiter l'aventure avec plus de cinq (5) objets surnaturels.



Succession sanglante

Pouvoirs surnaturels pour les mages (parchemins)

- Armure magique (le magicien obtient 2 PV au tronc et à la tête, comme s'il portait une armure ; 9h)
- Bouclier magique (protège la cible contre la prochaine attaque magique, puis prendra fin)
- Ce cadavre peut parler (permet de discuter avec un être mort, pendant 20 minutes)
- Cristal luminescent (enchante un cristal pour qu'il détecte les traces arcaniques ; fourni par MDJ)
- Tu échappes ton arme (la surprise est telle que la cible ne pense pas à la reprendre immédiatement)
- Tu fuis (la cible doit se retirer du combat et s'éloigner pendant environ 1 minute)
- Ta magie se dissipe (met fin prématurément à un effet magique non permanent) [Avancé]
- Tu es mon ami (crée une relation plutôt amicale pendant toute la durée du scénario) [Avancé]
- Ton membre se brise (Dire "Ta jambe" ou "Ton bras" ; demeure brisé jusqu'à guérison) [Avancé]

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

- Antidote (annule les effets actifs des poisons, venins et toxines).
- Arme améliorée (le porteur de l'arme devient un guerrier runique ; doit arborer un glowstick bleu).
- Bouclier renforcé (le bouclier résiste aux monstres pour toute la durée du scénario; doit arborer un glowstick bleu).
- Cercle d'emprisonnement (doit être réellement tracé, et complété quand la cible y pénètre)
- 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)
- Élixir de vérité (la personne qui boit l'élixir est incapable de mentir pendant 1 heure) [Avancé]
- Immunisation (assure l'immunité face aux poisons et maladies pour toute la durée du scénario) [Avancé]
- Potion de régénération (repren 1 point de vie toutes les 30 minutes toute la durée du scénario) [Avancé]

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

Le codex d'herboristerie

Les joueurs en possession d'un codex d'herboristerie pourront se servir des recettes qu'il contient. Il en coûtera un sceau occulte par herboriste désirant se servir de son codex durant l'activité. Les herboristes doivent également annoncer leur intention d'utiliser leur codex par le biais d'un prologue, au plus tard le 27 septembre à maitredejeu@bicolline.org



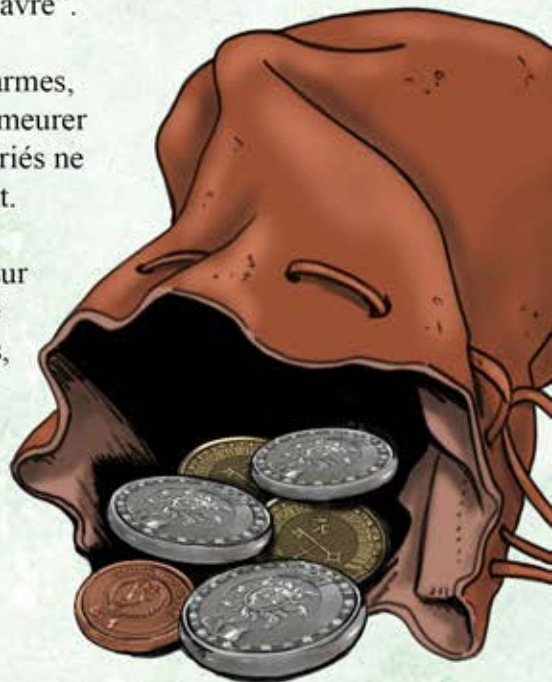
Succession sanglante

La fouille

Un personnage inconscient ou mourant (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'emmener 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 participants. Toute fouille doit demeurer décente et respecter la personne fouillée ; les comportements inappropriés ne sont pas tolérés et il est très important de les dénoncer s'ils surviennent.

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 en jeu. Il n'est pas nécessaire d'entrer dans les bâtiments. L'Auberge de Bicolline demeure ouverte, mais hors-jeu.

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** au minimum 7 jours avant l'activité (donc le 27 septembre au plus tard ; toute demande après cette date sera refusée).



Succession sanglante

Règles spéciales des monstres

Il faut des armes magiques [**glowstick vert**] ou être considéré guerrier runique [**glowstick bleu**] pour se mesurer à un monstre. Dans le cadre de l'activité Succession sanglante, les armes régulières ne peuvent pas blesser les monstres, mais les attaques normales demeurent désagréables pour eux.

**Rappel: le figurant incarnant le monstre ne souhaite pas être blessé par vos coups, ainsi ces derniers doivent demeurer raisonnables. C'est toujours la touche qui compte!*

Règles de combat contre un monstre

Glowstick rouge

- Le monstre a 20 points de vie.
- Ils tuent au toucher, peu importe où (épée, bouclier, armure, etc.). Ces monstres sont tellement puissants qu'il est normalement impossible de bloquer un coup.
- A moins d'être surnaturellement renforcés [**glowstick bleu**], les boucliers ne protègent pas 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-campagne Succession sanglante : Le GRAND JEU de la Nouvelle Lune il faut (dans l'ordre) :

- Avoir lu attentivement la totalité du présent document;
- Avoir rempli une fiche d'inscription afin de recevoir la confirmation de votre horde;
- Avoir au moins 18 ans et un jour en date du 5 octobre 2024;
- Compléter son inscription en ligne et acquitter les frais.

Forfait joueur - sur invitation seulement

195\$+tx pour les membres

225\$+tx pour les non-membres.

La date limite d'inscription est le lundi 30 septembre 2024 à 18h00

<https://bicolline.online/admin/siteWeb/event/191/>

Forfait joueur-animateur

45\$+tx pour les membres

55\$+tx pour les non-membres.

Il est nécessaire d'avoir préalablement obtenu une autorisation des maîtres de jeu afin de s'inscrire comme joueur-animateur

La date limite pour acquitter ses frais d'inscription est le **vendredi 4 octobre 2024 à 18h00**

<https://bicolline.online/admin/siteWeb/event/191/>

Déroulement de l'accueil (rappels) :

Accueil des joueurs humains sur le site du Duché - samedi de 16h00 à 17h00 au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 chemin Principal, St Mathieu du Parc, QC, G0X 1N0).

- Les maîtres de jeu donnent alors leurs dernières instructions à 17h00.
- Déploiement des joueurs humains - samedi de 17h30 à 18h00

Accueil sur le site du Duché des joueurs-animateurs - samedi de 16h00 à 18h00 au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 chemin Principal, St-Mathieu-du-Parc, QC, G0X 1N0)

- Réunion des joueurs-animateurs devant le bâtiment d'accueil – samedi 18h
- Déploiement des joueurs-animateurs samedi de 18h30 à 19h00 À partir de 18h30, les joueurs-animateurs devront se rendre à leur campement de horde respectif.



Modalités d'inscription et d'accueil

Pour vous inscrire au scénario-campagne Succession sanglante : Le GRAND JEU de la Nouvelle Lune il faut (dans l'ordre) :

- Avoir lu attentivement la totalité du présent document;
- Avoir rempli une fiche d'inscription afin de recevoir la confirmation de votre horde;
- Avoir au moins 18 ans et un jour en date du 5 octobre 2024;
- Compléter son inscription en ligne et acquitter les frais.

Forfait joueur - sur invitation seulement

195\$+tx pour les membres

225\$+tx pour les non-membres.

La date limite d'inscription est le lundi 30 septembre 2024 à 18h00

<https://bicolline.online/event/191/>

Forfait joueur-animateur

45\$+tx pour les membres

55\$+tx pour les non-membres.

Il est nécessaire d'avoir préalablement obtenu une autorisation des maîtres de jeu afin de s'inscrire comme joueur-animateur

La date limite pour acquitter ses frais d'inscription est le **vendredi 4 octobre 2024 à 18h00**

<https://bicolline.online/event/191/>

Déroulement de l'accueil (rappels) :

Accueil des joueurs humains sur le site du Duché - samedi de 16h00 à 17h00 au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 chemin Principal, St Mathieu du Parc, QC, G0X 1N0).

- Les maîtres de jeu donnent alors leurs dernières instructions à 17h00.
- Déploiement des joueurs humains - samedi de 17h30 à 18h00

Accueil sur le site du Duché des joueurs-animateurs - samedi de 16h00 à 18h00 au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 chemin Principal, St-Mathieu-du-Parc, QC, G0X 1N0)

- Réunion des joueurs-animateurs devant le bâtiment d'accueil – samedi 18h
- Déploiement des joueurs-animateurs samedi de 18h30 à 19h00 À partir de 18h30, les joueurs-animateurs devront se rendre à leur campement de horde respectif.



Succession sanglante

- Nous vous remettrons votre bracelet et 5 solars. Une fiche de population verte (Fiche Scénario/Activité Spéciale) sera également donnée aux participants étant membres (joueurs et joueurs-animateurs).
- Le son du cor de brume marquera le commencement de l'événement (la fin est à 3h00 du matin).
- Il vous est conseillé d'arriver tôt. Les retardataires devront se joindre à l'activité en cours.

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 rejoindre

Courriels :

info@bicolline.org

Pour toute question générale et de logistique (inscriptions, accueil, logement, etc.)

maitredejeu@bicolline.org

Pour toute question spécifique (concours, programmation, règles des tournois, etc.)

Téléphone :

(819) 532-1755

Adresse du site:

1480, ch. Principal, St-Mathieu-du-Parc, Qc, Canada, G0X 1N0

Au plaisir!

L'équipe du Duché de Bicolline

