

Après le déluge

SOIRÉE THÉMATIQUE

16 NOVEMBRE 1024

DUCHÉ DE BICOLLINE





Après le déluge

Après le déluge !

La légende noire est bien connue de certains habitants des terres du centre. Chaque quatre ans, lorsque les astres s'alignent, la vallée paisible de Sartaviaire, dans le sud de Tadorna, entre en superposition avec une Nécropole. Alors, les paysans ferment leurs volets et se cachent, car quand la porte s'ouvre, est libéré l'appel du Samatsé, convoquant à lui spectres, goules, suceurs de sang et autres créatures de la nuit.

Le premier novembre de l'an mille vingt-quatre, à la nouvelle lune, une complainte inattendue résonne, voyageée par les vents nocturnes. Ce glas fineste tonne dans les ossements et le sang des morts qui marchent, de ceux dont l'essence est touchée par la main froide de l'outre-tombe, n'épargnant pas les braves aventuriers qui ont, il y a deux ans, visité la Nécropole de Sartaviaire lors du Testament Maudit de son maître.

Or, les astres sont faux, le passage vers Sartaviaire ne s'ouvrira pas avant que deux autres années ne passent. Mais en étudiant le phénomène, les plus rusés triangulent la source du glas. Il ne vient pas du cœur de la vallée elle-même, mais plutôt d'une auberge à l'orée de celle-ci.

Médisés, les Appelés se questionnent. L'appel diffère de celui du Samatsé. Il est lucide, presque chaleureux, serein... Ce serait donc une invitation, et non un piège ? Mais qui est à l'origine du phénomène, et pourquoi ?

Quoi qu'il en soit, chaque nuit, l'appel s'intensifie, et il devient évident qu'il culminera à la pleine lune, le seize novembre prochain. Là, les morts, les mages noirs et les curieux se rencontreront sous la lumière blafarde. Ils seront sans doute talonnés par ceux qui les chassent habituellement, avares d'espionner leurs rivaux en terrain neutre.

D'autres sont plus opportunistes. Des réfugiés de Sartaviaire, dont la soi-disant reine des vampires Vestate, sans prétendre être à la source de l'appel, profitent de l'occasion pour déclarer un conclave, une assemblée générale des lignées. Les échos évoquent l'intérêt de nombreux maîtres des ombres, qui feraient déjà route vers l'auberge de Sartaviaire. Seraient au rendez-vous des noms anciens connus dans les milieux sombres, tels Abderafi, Bertundy, DeWilhelm, Leidenshaf, mais aussi d'autres personnalités davantage associées à des activités clandestines, tels Sidille Rkakzik et Korban Ir.

Ne reste plus qu'à savoir si vous aurez le courage de vous y rendre également...





Après le déluge

Description de l'événement

Après le déluge ! est une soirée thématique conçue pour des joueurs désirant participer à un événement de jeu de rôle festif. L'activité, limitée à 250 participants, sera légèrement scénarisée en ce sens qu'elle comprendra la présence de certains personnages non joueurs, étant chacun la source de diverses missions, quêtes ou activités.



Invitations

Participants : Comme il s'agit d'une soirée en temps froid, le nombre d'inscriptions doit être contingenté.

Il y aura tout d'abord une période de préinscription qui se tiendra du 28 octobre au 3 novembre inclusivement. Pourront s'inscrire lors la préinscription les 50 participants joueurs de l'événement spécial "Testament Maudit" des 5 et 6 octobre 2023, qui ont eu droit lors de ce scénario à une pluie torrentielle donnant lieu à un des plus hauts niveaux d'eau de l'histoire de Bicolline.

Bénéficieront également de la préinscription les guildes incarnant des personnages à caractère mort-vivant, afin de contribuer à la thématique de l'activité : Daolok, Famille Liastis, Ordéna, Ordo Mortis, Tératos et Sangs Sombres.

Enfin, le groupe propriétaire du domaine de Tadorna, où se trouve l'auberge de Sartaviaire, pourra également bénéficier de la période de préinscription afin de pouvoir venir jouer le rôle de maréchaux (Pilum Occultum et Rédemption).

Suivra ensuite une période d'inscription générale qui se déroulera du 4 au 15 novembre inclusivement, où les places restantes seront ouvertes à tous sur une base premier inscrit, premier servi.

Animation : Les animateurs ayant précédemment incarné des PNJ morts-vivants importants ou liés à Sartaviaire seront contactés par les maîtres de jeu pour s'informer de leurs disponibilités. En second lieu, ceux qui désirent animer peuvent contacter les maîtres de jeu à maitredejeu@bicolline.org. Le nombre d'animateurs est limité et tous ne seront pas choisis. Le rôle d'animateur vient avec des privilèges, mais aussi des responsabilités, dont celles de suivre les rôles imposés.





Après le déluge

Déroulement de l'événement

Accueil – dès 16h00

Les participants sont attendus au débarcadère de l'Auberge de Bicolline dès 16h00 le jour de l'événement. Il est demandé de se stationner dans le stationnement P1 de l'autre côté de la rue à l'exception des propriétaires de stationnements de cession.

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). Les portes de l'Auberge n'ouvriront qu'à 17h00.

Ouverture des portes de l'Auberge – 17h00

Malgré que les portes de l'Auberge n'ouvrent qu'à 17h00 pour l'activité, il sera possible pour les cessionnaires désirant passer la nuit sur le site d'aller porter du matériel à leurs bâtiments entre 16h00 et 17h00. **Ceci dit, aucun véhicule ne sera permis sur le site du Duché de Bicolline le jour de l'événement.**

Animation, quêtes et opportunités d'affaires - 17h00 à 23h00

Les morts, leurs alliés et détracteurs sont conviés à un rare symposium, du jamais-vu. Plusieurs opportunités seront également disponibles afin de s'impliquer dans les trames. Considérant la nature occulte de l'événement, les spécificités ne seront pas communiquées dans le document jeu disponible au public.

Fermeture des débits de boisson - 3h00

Les activités jeu sont prévues pour se terminer vers 23h00, par contre il sera possible de continuer la fête jusqu'à la fermeture de l'auberge à 3h00.





Après le déluge

Règles particulières – Soirée thématique

ZONE SANS COMBATS

Lors d'une Soirée thématique, le combat est interdit sur l'ensemble du terrain et du village de Bicolline, notamment dans l'Auberge, tout comme lors d'une Ducasse. *La violence simple ne saurait être la solution à une altercation.* Les armes peuvent être utilisées dans des scènes de jeu sur une base mutuellement consensuelle, mais dans les faits, tout coup d'arme peut simplement être ignoré et considéré comme étant invalide.

Une étrange aura magique apaise les visiteurs sur les lieux et prévient le combat. Il n'y aura pas de "monstres errants" pouvant être défaits par les armes. **Il ne s'agit pas d'un scénario spécial.**

Il pourrait être possible de s'en prendre à certains PNJ grâce à certaines armes particulières, sortilèges ou quêtes. Des éléments explicites et clairs révéleront cette possibilité aux joueurs concernés au courant de l'activité. **Il est inutile pour les participants d'apporter armes (même magiques ou argentées) et armures.**

Actes criminels

Les actes criminels réels tels que le vol, les cambriolages et l'effraction sont strictement interdits. Cependant, certaines quêtes peuvent impliquer la simulation d'activités illicites ou même d'actes de violence. Des consignes officielles qui détaillent les limites seront remises aux participants impliqués. *En résumé, à moins d'avoir reçu une quête particulière, balisant la possibilité de commettre des actes renégats,* 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 ne fait pas partie du jeu admis à Bicolline.

Sans équivoque, tout objet "vorable" ou autrement constituant une cible valide pour une quête ou une autre sera identifié physiquement avec des collants d'homologation ou équivalent.

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.





Après le déluge

Quêtes et missions secrètes

Divers personnages non joueurs seront également présents. Ils seront la source de quêtes et missions secrètes qui auront lieu durant l'événement. Ceux-ci auront parfois des objectifs spéciaux pour les joueurs.

Maréchaux rédemptoristes en Tadorna

Malgré la venue d'un grand nombre de visiteurs au profil sombre, tous auront l'assurance du maintien de l'ordre. Le chef du domaine garantit l'amnistie pour tous ceux qui respectent quelques règles essentielles :

- Respecter l'intégrité physique des personnes et des lieux ;
- S'identifier si interpellé ;
- Demeurer en tout temps respectueux envers les maréchaux.

Mais attention, l'échéance de cette clémence surviendra simultanément avec la fin de la période de pleine lune.

La Nécropole

Le moment n'est pas le bon. La Nécropole ne s'aligne avec notre monde qu'une fois tous les quatre ans et nous ne sommes qu'à la moitié de ce temps. Ainsi, normalement, il ne devrait pas y avoir la moindre connexion. Et pourtant, d'intrépides aventuriers ont bien senti vibrer dans leurs os l'appel de la Nécropole et se doutent qu'un pont sera établi pendant cette pleine lune. Point de règle : les joueurs désirant se rendre à la Nécropole lors de cette soirée doivent en trouver le moyen ; il n'est pas permis d'y cheminer autrement.

Prologues - *Courrier ducal préparatoire*

Il n'y aura pas de prologues pour cet événement. Les participants devront élucider les mystères proposés par l'endroit sur place...





Après le déluge

Boire et manger

Bars

Durant toute la soirée, l'Auberge sera ouverte avec son service de bar pour des boissons alcoolisées ou non. N'oubliez pas vos chopes !

Seuls les points de vente du Duché de Bicolline sont autorisés et aucun alcool ne peut être apporté sur le site lors de l'activité.

Restauration

Des plateaux de bouchées circuleront durant la soirée à l'intérieur de l'Auberge.



Logement sur le site après l'activité

Tous les propriétaires de bâtiments sur cession seulement, pourront loger dans leur bâtiment après l'activité. Le logement se fait uniquement dans les bâtiments du site : aucune tente ni pavillon ne peut être monté.

Départ du site

Tous les participants devront quitter le site le lendemain (dimanche 17 novembre) au plus tard à 14h00.

Les voitures pourront accéder au site le lendemain de l'événement de 8h à 14h.





Après le déluge

Modalités d'inscription et accueil

Pour vous inscrire, il faut :

- Avoir 18 ans et un jour.
- Compléter le formulaire d'inscription en ligne et acquitter les frais

Prix :

37\$+tx pour les membres

45\$+tx pour les non-membres

- La préinscription sur invitation se déroulera du 28 octobre au 3 novembre
- L'inscription générale pour les places restantes débutera le 4 novembre
- Dans tous les cas, la date limite d'inscription est le **vendredi 15 novembre 2024 à 18h00**.
- **Aucune inscription à la porte**
- Inscription en ligne sur le site internet de Bicolline

Accueil (fiche de population):

L'accueil se fera au Duché de Bicolline à partir de 16h. Nous vous remettrons votre bracelet et 5 solars. Une fiche de population (Fiche Soirée Thématique) sera également donnée aux participants étant membres.



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.





Après le déluge

Nous joindre

Pour nous joindre par courriel pour des questions concernant;

Le jeu: **maitredejeu@bicolline.org**

Pour des questions générales de logistique
(inscription, accueil, accès au terrain, etc.) : **info@bicolline.org**

Les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal : **activites@bicolline.org**

Pour nous joindre au téléphone: (819) 532-1755

Adresse du site:

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

Sur le Web: **<https://bicolline.org>**

Facebook: **<https://www.facebook.com/bicolline>**

Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre. L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.

