

La Dernière Marche d'Isphet

SCÉNARIO

31 MAI 1025



DUCHÉ DE BICOLLINE



La Dernière Marche d'Ishpet

La Dernière Marche d'Ishpet

Née sous la marque maudite de Shaitan elle fut rejetée par les siens pour avoir été désignée comme le prix d'un pacte ancien. Trahie, bannie, elle erra jusqu'aux confins du Territoire de l'Oubli, où le Samatsé l'initia à la magie interdite du Faer'Olath. Mais Ishpet n'est pas qu'une nécromancienne. Elle est l'ombre vivante du mal.

Manipulée pendant des décennies par Lo'Vokun, l'Inimmable du Changement, elle a réduit les Saoures à l'esclavage, piégé un dieu, élevé une ziggourat dans le sang, et consumé la forêt d'Asif pour en faire un désert. Elle se proclama reine des cendres et alimenta ses cristaux de vie par des sacrifices de masse. Sous ses pas, la vie se retirait, et les peuples se courbaient.

Mais deux se sont levés : Nakkas Assan, unificateur des tribus, et Farrakh Bolsar-a, sage au passé voilé. Ensemble, ils trouvèrent le Sabre des Sables, une arme de premier flux capable de briser même le Faer'Olath. Ils détruisirent son corps, fragmentèrent son essence en quatre artefacts et les dispersèrent au-delà du monde.

Des siècles plus tard, la jarre fut ouverte. Ishpet revint, libre cette fois de toute influence. Lo'Vokun n'avait plus besoin d'elle, et elle n'était plus Joor'Aar de personne. Son retour fut un acte volontaire. Une volonté nue, glacée, et implacable.

Elle leva ses armées de morts, pactisa avec un sultan désespéré, et s'installa à Matidja. Le Sultan, Nakkas Assan, héritier du premier Assan, tenta de l'arrêter. Dans un ultime acte de courage, il s'empara du Sabre des Sables, cette arme jadis utilisée pour la vaincre, et se sacrifia en se frappant au cœur. Ce sacrifice visant à affaiblir l'ennemie que tous croyaient invincible.

Ishpet dut se retirer... mais il ne fallut que peu de temps avant que l'Inimmable de la Vengeance ne s'empare de son esprit. Et cette fois, elle ne résista pas : elle l'accueillit à bras ouverts. Ishpet s'est relevée — et plus que jamais, elle est la Vengeance incarnée.

Aujourd'hui, Ishpet rassemble ses légions dans l'ombre, prête à marcher vers un sanctuaire oublié aux abords de Necropolia. Là, elle entamera le rituel ultime, celui qui scellera sa transcendance. Si elle y parvient, alors Matidja, tout comme la lignée des Assan, ne pourra plus être sauvé. L'Inimmable de la Vengeance renaîtra à travers elle, et un nouveau gouffre s'ouvrira sur le monde. Car là où elle passe, la vie recule, les royaumes s'éteignent, et les terres deviennent cendres. Matidja, comme Asif jadis, sera ensevelie sous un désert maudit.

Et vous, héros d'un monde brisé, êtes le dernier rempart entre la liche éternelle... et la fin.





La Dernière Marche d'Ishpet

Déroulement de l'activité

« La Dernière Marche d'Ishpet » est une activité conçue pour des joueurs désirant participer à un événement continu de 7 heures de jeu de rôle intense et de combat. Tous les participants sont invités à demeurer en totale immersion, autant que faire se peut, pour toute la durée du scénario. Il n'y aura aucun arrêt de jeu pendant la durée de l'activité.

L'activité se déroulera le samedi 31 mai 2025 de 10h à 17h. **Aucun repas ne sera fourni durant l'activité.** Les participants sont invités à apporter des collations et un lunch pouvant être facilement transporté à leur site de déploiement (Joueurs dans la Cité et Animation dans la Haute Ville). Un forfait sera disponible pour le repas du soir. Une ducasse suivra l'activité. Enfin, la Banque de l'Hippocampe et les Greffes seront fermées pendant le scénario et la ducasse.

Terrain de jeu

Pour cet événement, tout le terrain est en jeu, à l'exception du Fort, du Hameau et de la forêt les séparant.

La Cité (site de déploiement et zone de guérison des joueurs) sera inaccessible pour l'animation. La Haute ville (site de déploiement et zone de guérison de l'animation) sera inaccessible pour les joueurs.

Les participants

L'activité est conçue pour environ 130 participants joueurs et 200 animateurs. Les guildes invitées seront contactées par les responsables joueurs qui enverront la liste finale des participants aux maîtres de jeu. Les responsables joueurs sont Émilie Caron (Mana des Guerriers de la Montagne) et Charles Canuel (Darius Ap Owyn du White Lion).

emilie.en.action@gmail.com
charles_canuel@hotmail.com

Tous les participants (joueurs et animation) doivent avoir 16 ans et plus au 30 mai 2025.



La Dernière Marche d'Ishpet

Les personnages non-joueurs

L'activité est conçue pour 200 participants non-joueurs qui incarneront principalement l'armée d'Ishpet, des morts-vivants et des cultistes adorateurs d'Ishpet, ou tout simplement des personnages qui ont été charmés par cette dernière. Quelques PNJ auront des rôles auprès des joueurs afin d'animer leur camp de base dans la Cité.

Rencontre préparatoire des animateurs

Une rencontre TEAMS aura lieu le **mercredi 28 mai à 19h30** pour tous les animateurs disponibles.

Accueil des animateurs (PNJ) - Samedi de 7h à 9h

Les personnages non-joueurs devront être sur le site et prêts au départ dès 9h30 (costumés et armes homologuées). Dirigez-vous près de la terrasse de l'auberge à 9h30 pour la réunion préparatoire et le déploiement.

Animateurs

La majorité des PNJ incarneront **des combattants de l'armée d'Ishpet**. Les mêmes restrictions d'armes et d'armures que les joueurs s'appliquent : aucune arme d'hast. Seulement les armes de moins de 180 cm sont autorisées. Ces PNJ peuvent incarner : des mercenaires humains, des peaux-vertes, des Skavens, des morts-vivants, des nécromanciens, des adorateurs d'Ishpet, etc. Les créatures de ces types sont les bienvenues !

Les animateurs potentiels sont invités à former des groupes, choisir un représentant, et écrire un courriel à david.huneault@bicolline.org avec le sujet "Proposition combattants – Scénario Ishpet". Il est également possible aux gens qui désireraient venir seuls de s'inscrire en précisant qu'ils veulent rejoindre le groupe des Mercenaires d'Ishpet. Votre courriel doit contenir :

- Nombre de personnes et concept général (quel type de combattant : humain, mort-vivant, skaven, etc.)
- Courriel, numéro de téléphone du contact/chef de groupe
- Armes et armures, rappel qu'aucune arme d'hast ne peut être utilisée par les participants.



La Dernière Marche d'Ishpet

Vous serez alors ajouté à la liste et recevrez l'information pertinente. Tous les rôles exigeront de passer la journée à l'extérieur et nécessiteront du combat. Nous ne demandons pas d'experts combattants, mais des personnes motivées à se prêter au jeu.



Tarififications

Forfait joueur

115\$ + taxes pour les membres

125\$ + taxes pour les non-membre

- Il est nécessaire d'avoir obtenu l'autorisation d'un des joueurs responsables pour s'inscrire
- La date limite d'inscription est le **30 mai 2025 à 18 h.**

Forfait animation

42\$ + taxes pour les membres

50\$ + taxes pour les non-membres

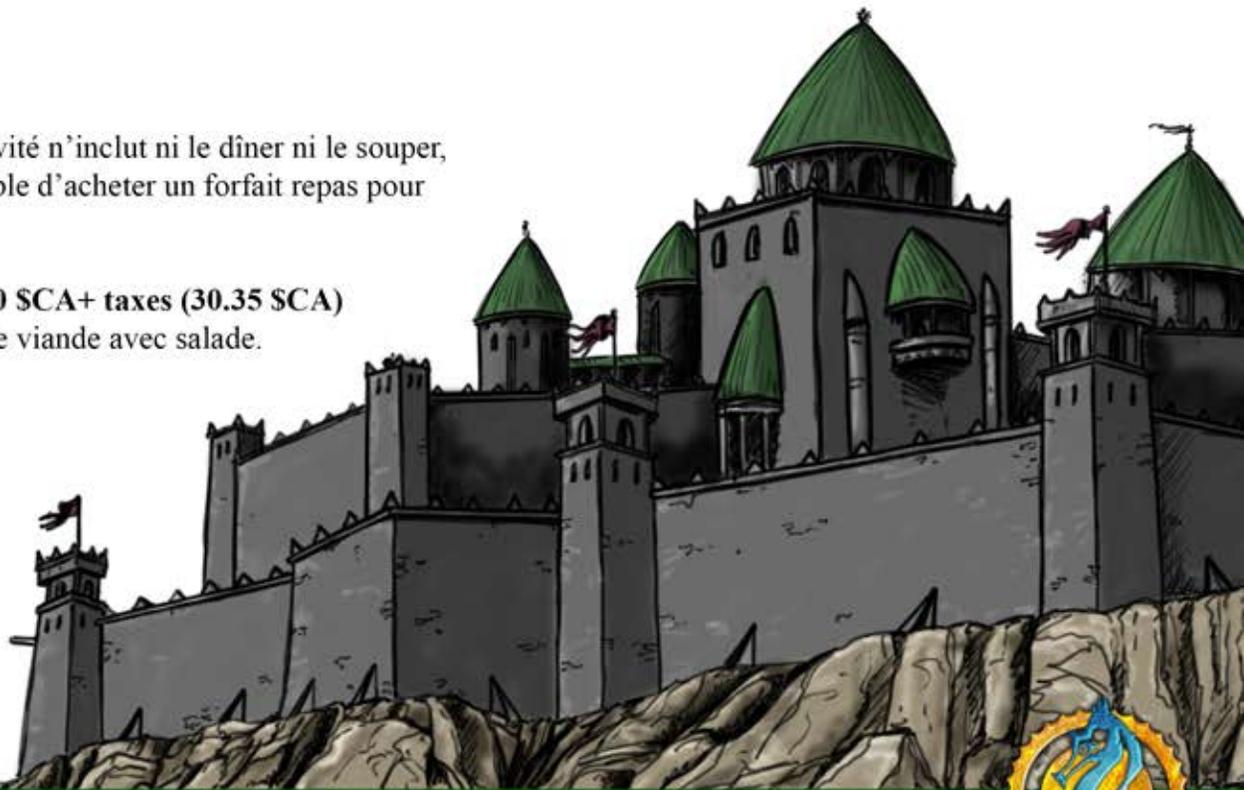
- Il est nécessaire d'avoir obtenu une autorisation des maîtres de jeu afin de s'inscrire comme animateur
- La date limite d'inscription est le **30 mai 2025 à 18 h.**

Repas

Le prix de l'activité n'inclut ni le dîner ni le souper, mais il est possible d'acheter un forfait repas pour le souper.

SOUPER: 26.40 \$CA+ taxes (30.35 \$CA)

- Assiette mix de viande avec salade.



La Dernière Marche d'Ishpet

Déroulement de l'accueil (rappels) :

L'accueil se fera au Duché de Bicolline le samedi 31 mai. 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 animateurs/figurants).

Lorsque vous procéderez à votre inscription, veuillez vous assurer d'être en possession du code QR que vous aurez reçu par courriel lors du paiement ou encore muni d'une pièce d'identité avec photo. Les participants ne pouvant présenter l'un de ces deux documents ne seront pas admis.

Le jour de l'activité



Les participants sont attendus au débarcadère de l'Auberge de Bicolline dès 8h le samedi matin. 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. Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité.

L'activité débutera à 10h. Les retardataires devront se joindre à l'activité en cours après être passés à l'homologation. Il est de la responsabilité d'un retardataire de trouver un maréchal qui pourra homologuer ses armes avant de rejoindre l'activité.

Arrivée le vendredi et départ le dimanche



Les cessionnaires pourront arriver le vendredi et dormir sur le site. Les portes et l'accès au site ferment à 21h et tous les véhicules devront avoir été ramenés au stationnement P1 de l'autre côté de la rue, ou aux stationnements de cession le cas échéant, avant cette heure.

Les cessionnaires peuvent dormir sur le site après l'activité. Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité, mais l'accès sera possible le lendemain matin. Les cessionnaires doivent quitter le site au plus tard à 14h le dimanche suivant l'événement.

Déploiement des joueurs - Samedi 8h à 10h



Le départ des joueurs se fera à la Cité, près de la Tour de Magie et d'Occultisme. Tous les participants devront s'y rendre directement avant le début de l'activité. Le son du cor de brume marquera le commencement de l'activité.

Fin de l'événement - Samedi vers 17h



À 17h le cor de brume sonnera à nouveau, marquant la fin de l'activité et le début de la ducasse.



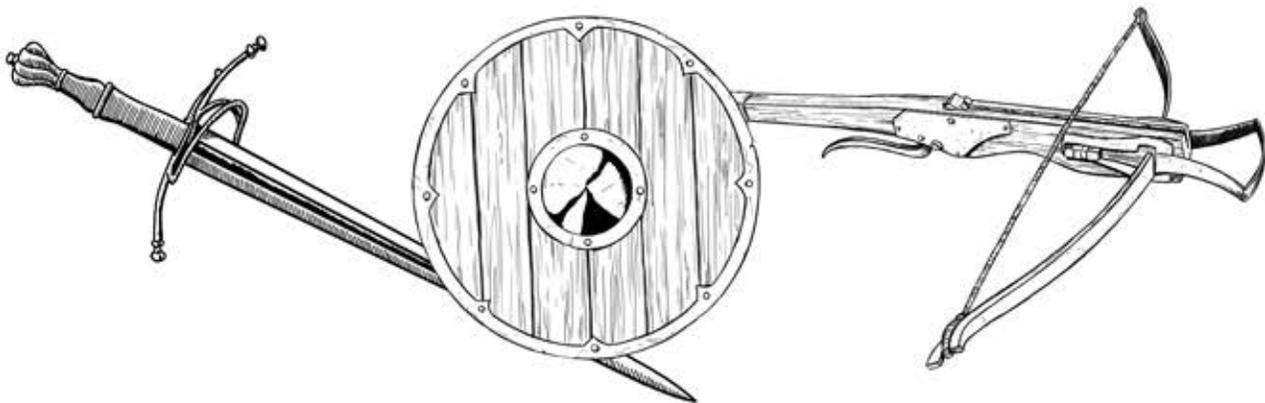
La Dernière Marche d'Ishpet

Restrictions d'armes et d'armures

Les armes d'hast sont interdites autant chez les joueurs que dans l'animation. Seulement les armes de moins de 180 cm sont autorisées.

Les arcs, arbalètes et javelines sont autorisés.

Toutes les armures sont permises ainsi que les boucliers.



Règles particulières

Règles de combat

Les règles de combat habituelles de Bicolline s'appliquent, avec les particularités suivantes :

- **ASSOMER** : Il est permis d'assommer à la tête un personnage, avec une arme homologuée et en mentionnant "Je t'assomme". Les points d'armure du casque, le cas échéant, doivent d'abord avoir été retirés. Le personnage est alors inconscient pour 5 minutes et se réveille par la suite. Ceci ne fonctionnera peut-être pas sur certaines créatures...
- **PRISONNIERS** : Il n'est **PAS** possible de faire et de garder des prisonniers, à moins qu'il s'agisse d'une mission clairement confiée par un PNJ (à sa demande explicite).
- **GUÉRISON LIBRE** : Durant cet événement spécial, la guérison peut librement cibler et fonctionner sur tous les joueurs et PNJ. Il n'y a pas les limites de fronts habituelles.
- **PUITS DE GUÉRISON** : Lorsque vous êtes mort, vous devez attendre au minimum deux (2) minutes sur place avant de vous diriger à votre puits de guérison. Pour les joueurs, le puits de guérison est au camp de base de la Cité et pour l'animation, le puits de guérison est en Haute-Ville. Vous pouvez aussi attendre qu'un guérisseur vous soigne. **Rappel : les morts ne parlent pas !**



La Dernière Marche d'Ishpet

Mécaniques de combat

Pour toute la durée du scénario, le front des joueurs est représenté par la couleur **BLEUE** et le front d'Ishpet par la couleur **JAUNE**, en ce qui a trait aux boîtes à temps, mâts de position, etc. Aucun bandeau ne sera remis aux participants ; il est de votre responsabilité de reconnaître les gens de votre front... !

Chaque objectif se terminera par un fumigène, il n'y a ni arrêt de jeu, ni son de cor de brume à la fin d'un objectif, la fumée signifie que l'objectif de ce plateau de combat est terminé.

Voici les mécaniques de combat qui seront utilisées pendant la journée :

- **Boîtes à temps** : Le bouton de sa couleur doit être enfoncé pour que le temps soit calculé dans son front.
- **Mâts de position** : Le mousqueton correspondant à sa couleur doit être placé au centre du mât. Pour compter, le mousqueton de l'ennemi doit être accroché en haut du mât.
- **Crinques** : La manivelle doit être tournée jusqu'à ce que l'option retenue apparaisse clairement dans la fenêtre. Attention : toutes les positions de manivelle ne sont pas stables...
- **Saccage** : Des rubans bleus seront attachés près des portes des bâtiments en vieille ville. Les joueurs doivent protéger ses rubans pour éviter que l'armée d'Ishpet ne saccage les Baraques du Fond-Crâne.

Des **bandeaux mauves** seront portés par les créatures immunisées aux sorts (à l'exception de Vade Retro) et aux armes **non** magiques. Ces créatures ne sont pas des monstres, elles ne tuent pas à la touche et ne possèdent pas 10 points de vie.



La Dernière Marche d'Ishpet

Surnaturel

Armes magiques

Les armes magiques sont identifiées par l'écharpe (« sash ») de leur porteur, fournie par Bicolline. Il y a trois couleurs d'écharpe possibles (voir photo ci-dessous). Elles ont toutes la même fonction, nous ne disposons tout simplement pas d'un stock suffisant pour qu'elles soient toutes identiques.



Les armes magiques ne font pas plus de dégâts qu'une arme normale (1 dégât par touche) mais elles permettent d'affecter une créature qui serait insensible aux armes non magiques et aux sorts (munies d'un **bandeau mauve**).

Toutes les armes magiques (uniques et temporaires) peuvent être volées.

- Pour les armes magiques UNIQUES, **l'arme et l'écharpe** sont prises au joueur mort.
- Pour les armes magiques TEMPORAIRES, **seulement l'écharpe** est prise au joueur mort.

En cas de blessure ou de mort, une arme magique ne cesse pas de fonctionner.

Empoisonnement

Un joueur empoisonné ne peut pas se faire guérir d'aucune façon, ni même à son puits de guérison. L'empoisonnement peut être soigné en recevant un antidote avant de mourir. Un joueur empoisonné qui meurt possède deux options :

- Attendre sur place, mort et en silence : une Résurrection le ramène à la vie (un sablier de guérison ou un parchemin de guérison ne sont pas une Résurrection).
- Rejoindre le puits de guérison de l'animation et reprendre vie en tant que mort-vivant jusqu'à ce qu'il soit la cible d'une Résurrection.



La Dernière Marche d'Ishpet

Croyance, Magie et Occultisme

Ces individus peuvent avoir accès à des pouvoirs en fonction de leurs capacités surnaturelles et de leur rang. Les participants sont encouragés à déployer une théâtralité rendant manifeste le caractère extraordinaire de l'action. Seuls un mage, un occultiste ou un grand-prêtre peuvent utiliser l'objet ou le pouvoir de sa sphère.

Tous les pouvoirs sont représentés par un parchemin à usage unique qui doit être déchiré au moment de l'activation du pouvoir. Nous demandons à tous de garder les papiers déchirés dans vos poches afin d'éviter de les jeter par terre sur le terrain.

En raison de l'affinité naturelle de Necropolia avec la nécromancie, tous les sorts de Golhir sont gratuits pour les joueurs qui sont des adeptes, maîtres, grands maîtres ou archimages de cette tradition magique.

Pouvoirs de Croyance

Un grand prêtre souhaitant obtenir des pouvoirs de Vade Retro/Guérison (3) et Résurrection (1) au lieu de son sablier doit fournir un prologue et dépenser 1 Croyant. Le sablier pourrait quand même être utilisé par son clerc.

- **Vade Retro / Guérison** : Permet de tenir un mort-vivant ou une créature à distance, voire le faire reculer pendant 2 minutes / Permet de guérir un personnage blessé (idem à un pouvoir de sablier)
- **Résurrection** : Permet de ramener à la vie un personnage qui est mort en raison d'un empoisonnement

Généralités : Magie et Occultisme

Un adepte, maître ou grand maître qui souhaite obtenir des pouvoirs, doit fournir un prologue et dépenser 1 Énergie Magique correspondant à sa tradition magique ou à son art occulte. Ceci donne accès à un certain nombre de pouvoirs selon son rang :

- Adepte : 1 pouvoir
- Maître : 2 pouvoirs différents
- Grand maître : 3 pouvoirs différents
- Archimage ou Occultiste Suprême : 4 pouvoirs différents (gratuit).

Chaque pouvoir est représenté par un parchemin homologué. Pour activer un pouvoir, le texte du parchemin est lu haut et fort, à vitesse normale, puis le parchemin est déchiré et conservé dans ses poches (ne pas les jeter par terre).

*Exceptions pour l'herboristerie et la talismanie, qui fonctionnent selon des modalités spécifiques :

- Herboristerie : l'herboriste doit posséder la recette et utiliser les plantes requises
- Talismanie : l'occultiste doit créer le talisman et l'utiliser comme prévu dans les règles



La Dernière Marche d'Ishpet

Pouvoirs de Magie

- **Arme magique** (La magie de l'arme est représentée par une écharpe qui peut être volée.) Ce puissant sort coûte 3 énergies magiques supplémentaires. En fonction de la demande, la disponibilité de ce sort pourrait être limitée.
- **Armure +1** (Jusqu'au prochain coup sur l'armure)
- **Aveuglement** (2 minutes)
- **Dissiper la magie/occultisme** sur un sort/item/armure (Instantané). Ne permet pas de dissiper une arme magique
- **Inepte** : ne sait plus comment utiliser une arme/bouclier (2 minutes)
- **Interruption** (Arrête un mage, un occultiste ou un grand-prêtre pendant son incantation, le pouvoir est perdu)
- **Silence** (2 minutes, ne peut plus parler)
- **Statue** (2 minutes, ne peut pas bouger/parler, immunisé à tout sauf Dissiper)
- **Tes armes sont brûlantes** (2 minutes, ne peut tenir aucune arme)
- **Tes pieds collent au sol** (2 minutes ou jusqu'à action offensive)
- **Ton armure devient inutile** (2 minutes)
- **Ton membre est brisé** (Le mage choisit le bras ou la jambe, peut être guéri)

Pouvoirs d'occultisme

- **Antidote** (guérit une victime encore vivante de l'empoisonnement OU prévient le prochain empoisonnement)
- **Arme argentée** (La magie de l'arme est représentée par une écharpe qui peut être volée.) Ce puissant sort coûte 3 énergies occultes supplémentaires. En fonction de la demande, la disponibilité de ce sort pourrait être limitée.
- **Cercle d'emprisonnement** (15 minutes, maximum 5m de diamètre. Corde ou poudre requise. Aucun sort, projectile ou attaque ne peut affecter les occupants. Les occupants ne peuvent pas sortir du cercle).
- **Cercle de protection** (15 minutes, maximum 5m de diamètre. Corde ou poudre requise, se brise dès que quelqu'un sort ou attaque. Aucun sort, projectile ou attaque ne peuvent affecter les occupants)
- **Élixir de vérité** (2 minutes, la victime peut uniquement dire la vérité)
- **Immunité au prochain sort ou pouvoir** (Le prochain pouvoir ne t'affecte pas, incluant les pouvoirs positifs)
- **Peau d'écorce** (Armure +1, jusqu'au prochain coup sur l'armure)
- **Peur** (La cible fuit pendant 2 minutes)
- **Potion de soins 3x** (redonne tous les PV et PA) Doit être vivant pour la consommer par soi-même, un vivant peut la faire boire à une cible inconsciente.
- **Savoir occulte** (Peut poser une question liée au scénario au Maître de jeu du camp des joueurs)
- **Tu te retournes contre tes alliés** (2 minutes d'attaque intensive ou jusqu'à la mort)



La Dernière Marche d'Ishpet

Quêtes et missions

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 parmi les joueurs.

Zones de non-guérison et inaccessibles

Les sabliers de guérison **NE FONCTIONNENT PAS** dans la Crypte des voiles, c'est-à-dire dans la totalité de la Plaine des Tournois (**zone rouge**), et ce, tout au long de l'activité. Seuls les parchemins de guérison et les potions de soins pourront être utilisés dans cette zone.

En Haute Ville, le Cimetière (**zone en jaune**) est inaccessible pour les joueurs, et ce, tout au long de l'activité.

Dans la Cité, la Tour de Fas'Dûl (**zone en vert**) est inaccessible pour l'animation, et ce, tout au long de l'activité. À l'exception de l'animation alliée des joueurs.



La Dernière Marche d'Ishpet

Prologues – Courrier ducal préparatoire

Voici les raisons pour lesquelles un prologue **doit** être envoyé :

- Joueurs qui possèdent et souhaitent utiliser une arme magique unique
- Joueurs qui possèdent et souhaitent utiliser des parchemins de guérison
- Joueurs qui souhaitent réaliser un rituel surnaturel
- Mages et occultistes qui souhaitent utiliser des pouvoirs liés à leur sphère (voir la section Surnaturel)
- Grands prêtres qui souhaitent utiliser des pouvoirs de Vade Retro/Résurrection au lieu de leur sablier

Ces joueurs doivent envoyer leur prologue à david.huneault@bicolline.org avant le dimanche 25 mai 2025.

- 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 carte.
- Limite d'une page (250 mots). Le prologue pour cette activité NE DOIT PAS être décorum.

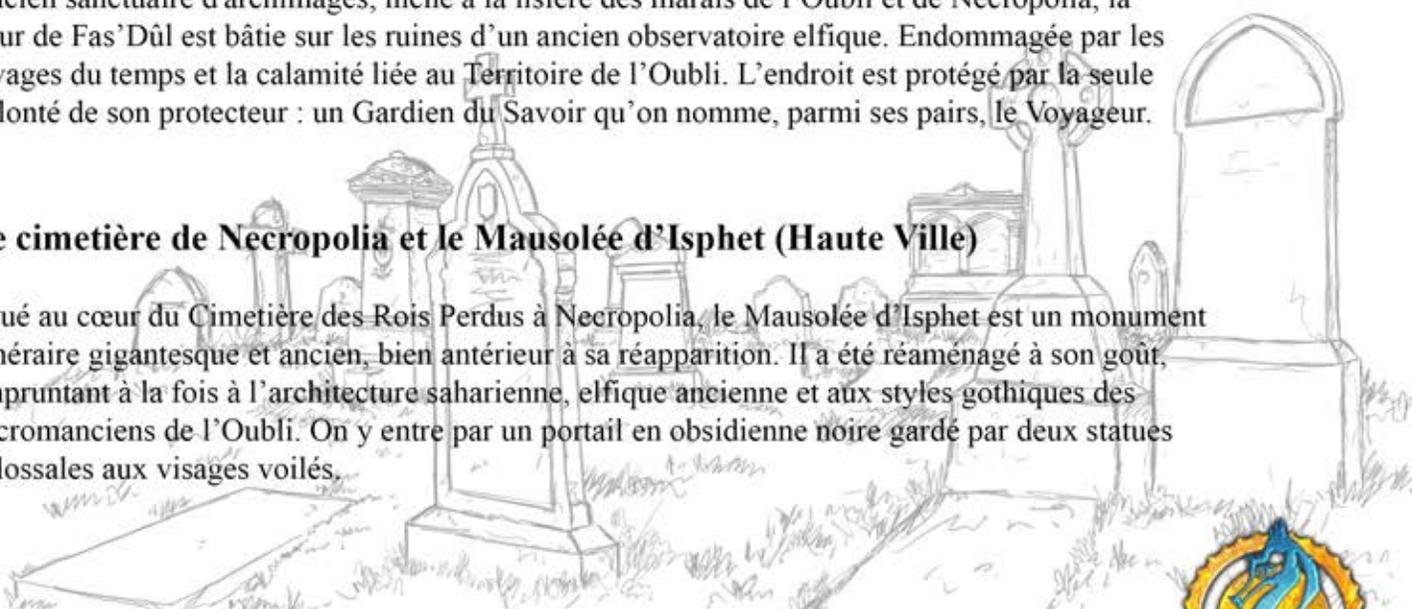
Lieux importants près de Necropolia

La Tour de Fas'Dûl (Tour de Magie et d'Occultisme, dans la Cité)

Ancien sanctuaire d'archimages, niché à la lisière des marais de l'Oubli et de Necropolia, la Tour de Fas'Dûl est bâtie sur les ruines d'un ancien observatoire elfique. Endommagée par les ravages du temps et la calamité liée au Territoire de l'Oubli. L'endroit est protégé par la seule volonté de son protecteur : un Gardien du Savoir qu'on nomme, parmi ses pairs, le Voyageur.

Le cimetière de Necropolia et le Mausolée d'Ishpet (Haute Ville)

Situé au cœur du Cimetière des Rois Perdus à Necropolia, le Mausolée d'Ishpet est un monument funéraire gigantesque et ancien, bien antérieur à sa réapparition. Il a été réaménagé à son goût, empruntant à la fois à l'architecture saharienne, elfique ancienne et aux styles gothiques des nécromanciens de l'Oubli. On y entre par un portail en obsidienne noire gardé par deux statues colossales aux visages voilés.





La Dernière Marche d'Ishpet

La Crypte des Voiles (Au centre de la Plaine des Tournois)

La crypte tire son nom des voiles de soie noire flottant étrangement dans l'air stagnant de ses couloirs. Animés par une magie ancienne, ces voiles semblent filtrer les âmes elles-mêmes, testant la volonté de quiconque s'aventure trop loin. Certains racontent qu'ils murmurent, partageant les derniers soupirs des victimes qui y furent sacrifiées, ou les avertissements d'anciens gardiens défunts.

Les Baraques du Fond-Crâne (Vieille Ville)

Coincées entre deux collines et presque invisibles depuis la route, ces cabanes aux toits de toile et de branches servent de refuge aux travailleurs forcés des marais voisins. On raconte que c'est dans ce village qu'Ishpet testait ses premières magies sur les « inutiles », il y a bien longtemps. Une grande stèle fendue au centre rappelle ceux qui y ont péri... ou qui servent encore, liés par des chaînes invisibles.

Le Promontoire de Sha'Asher (Plaine des Mages)

Une large plaine dénudée, légèrement surélevée au-dessus des marais environnants, battue par les vents. On raconte que c'est ici qu'un prophète oublié cria sa malédiction contre Necropolia. C'est un lieu de duel et de visibilité, sans abri... mais parfait pour appeler les esprits du ciel ou observer les mouvements ennemis.

Les Dents de Ratha (Côte Norse)

Trois antiques tours de guet déchuées, dressées au milieu d'un terrain rocheux et fendu. Jadis lieu de rituel d'observation des étoiles mortes, les Dents de Ratha sont aujourd'hui fracturées, envahies de lianes et habitées par les échos du passé. Un terrain dangereux, idéal pour les embuscades.

Les Bas-Fonds de Valshaar (Basse Ville)

Cette ancienne bourgade bâtie sur les berges d'un cours d'eau stagnante est aujourd'hui un champ de ruines mi-englouti. Des morceaux de maisons émergent à moitié de l'eau, et les planchers sont couverts d'algues ou de boue épaisse. On y entend parfois des murmures remontés du fond, venus des noyés oubliés.



La Dernière Marche d'Ishpet

La Voie des Cendres (Quartier Nord)

Un sentier terreux, sinueux et bordé de baraquements branlants faits de matériaux de récupération. Jadis fréquentée par les pilleurs de tombes, cette route est un cimetière d'objets volés et de souvenirs perdus. Les cabanes se ressemblent toutes, rendant les repères flous, presque oniriques. Les illusions s'y glissent facilement.

Camp de la XIIIe Vertèbre (Camp Romain)

Un ancien camp militaire érigé par les légions d'un empire oublié, structuré autour d'un axe central et de tentes en étoile. Des stèles brisées y portent encore les noms de campagnes contre les morts. On raconte qu'un général y dort debout sept jours, hanté par les cris de ses hommes. L'organisation du camp reste rigide, presque surnaturelle, comme si les fantômes des officiers y maintenaient encore l'ordre.



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 pendant l'événement.



Pour nous rejoindre

Courriels :

Courriel information générale : info@bicolline.org

Maîtres de jeu : maitredejeu@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

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

