

## Le choix des trois voies

*C'est avec un climat peu favorable que des messagers se présentèrent aux quatre coins du monde, porteur de missives à remettre. Tous les mages et érudits sans exception reçurent le même parchemin. Ce dernier un peu déchiré par le long trajet, mais avec son sceau intact, contenait une invitation pour le moins surprenante.*

*Très cher(e)s confrères et consœurs,*

*En ce 23<sup>e</sup> jour de janvier 1018, nous Sol'ma, Frullen et Thorlund, nous présentons à vous dans le but de recourir à votre aide et à vos connaissances. Nous avons décidé d'unir dans un but commun notre savoir et nous avons rapidement constaté qu'il serait difficile d'y arriver sans votre support et vos conseils. Comme vous le savez sûrement, les démons ne sont plus un mythe et ils s'engouffrent chaque jour de plus en plus par le grand portail du Gouffre de Tolternoth. Il ne faut pas douter que des légions suivront les troupes déjà de notre côté du monde. Il est temps de se réunir et de prendre une décision sur l'avenir de ce Haut Lieu : faut-il intervenir ou laisser venir les créatures ? Serait-ce le temps de trouver une solution afin de le fermer à jamais ? Devrions-nous déplacer vers un autre lieu son attention ?*

*Nous ne pouvons ni ne voulons le faire sans le conseil des mages et érudits de toutes régions, races ou philosophies. Nous ne pouvons non plus laisser entre les mains des rois et des reines une telle décision, de toute façon, qu'ont-ils fait jusqu'à présent avec cette puissance d'un autre temps ? Rien, ou bien peu. C'est pourquoi nous vous invitons à nous rejoindre à l'auberge de la Flamme Bleue sur l'île de Dalryada au jour du 17<sup>e</sup> de février.*

*Sachant que les chemins risquent d'être périlleux, une escorte peut bien entendu, vous accompagner afin que votre voyage se passe sans encombre. Que la sagesse guide vos pas.*

*Sol'ma, Frullen et Thorlund*

---

### Déroulement de l'activité

« **Le choix des trois voies** » est une activité conçue pour 90 joueurs (30 groupes de 3) désirant participer à un événement continu de 8 heures de roleplay et de combats intenses. L'activité débutera à 14h00 pour se dérouler jusqu'à 22h00. Celle-ci inclut un souper servi en jeu à l'auberge, des collations et des boissons chaudes tout au long de la journée, puis d'une soirée festive après 22h00 pour les participants de l'activité.

Il est à noter que les greffes seront ouvertes seulement de 22h00 à minuit pour les dépôts seulement. Aucune autre transaction ne sera permise lors de cette soirée.

Attention : Il ne pourra pas y avoir d'arrivée en soirée en raison de l'activité en cours.





**L'activité est conçue pour les groupes de joueurs suivants :**

**Un mage dont le nom apparaît dans le registre des mages (peu importe le type de magie),** celui-ci pourra venir accompagné de deux personnes de son choix. Nous considérons comme « mage » les utilisateurs de manthora, de svir kala, de golhir, de miguisse, d'esprit de la forêt, de crâne, de souffle de vie et d'ingrédient. Cette personne devra nous fournir le nom de ou des personnes l'accompagnant.

**Les érudits** n'étant pas des mages peuvent aussi venir accompagnés de deux personnes de leur choix qui ne sont pas dans le registre de mages.

**Figuration** : Nous avons besoin d'un grand nombre de figurants pour cette activité et un minimum de 45 personnes sont nécessaires afin de couvrir les différents rôles. Si cela vous intéresse, veuillez contacter le maître de jeu à [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) afin d'être ajouté sur la liste et de recevoir les informations nécessaires.

### **Arrivée des participants et des figurants**

**Les participants sont attendus au DÉBARCADAIRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 12h00 le samedi midi, où l'homologation sera effectuée et où le dernier briefing leur sera donné par les maîtres de jeu. À 14h00, les participants seront déployés et le son du cor de brume marquera le commencement de l'activité. Les retardataires devront se joindre à l'activité en cours.

*Attention : Il est impossible pour les joueurs de dormir sur le terrain la nuit précédant l'activité. Si vous avez des besoins particuliers en lien avec votre campement et équipement, bien vouloir contacter le maître de jeu par courriel afin de voir les ententes possibles.*

Les **figurants sont attendus à l'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 8h30 et seront déployés sur le terrain selon leur rôle pour le début du scénario à 14h00. Les rôles des figurants leurs seront transmis préalablement par courriel afin de faciliter leur préparation. Un groupe secret facebook a été créé afin de faciliter les communications avec eux. Tout figurant ne s'y retrouvant pas devra contacter le maître de jeu ([maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)). **Il est crucial que tous les figurants soient arrivés à l'auberge pour 9h00 pour le briefing.**

### ***L'Auberge***

L'auberge de Bicolline est considérée comme une auberge sur l'île de Dalryada où les voyageurs peuvent aller et venir assez facilement. L'auberge au complet est en jeu et se doit d'être décorum, bien que les combats soient interdits à l'intérieur et à l'extérieur à moins de 10 mètres de celle-ci (*svp, respectez la neutralité de l'auberge et ses environs pour le plaisir de tous*). Le dortoir de l'auberge est réservé pour l'animation fixe qui est basée à cet endroit. Le dortoir devra aussi être décorum en tout temps.





En ce qui concerne les chambres, il sera possible pour les participants d'en faire la location lors de votre inscription.

### *Les repas*

Un souper sera servi en jeu à l'auberge de Bicolline. À tout moment durant le scénario, il vous sera possible d'accéder à l'auberge afin d'y prendre des collations, des breuvages chauds et un souper (Attention, l'auberge étant toujours en jeu, il serait bien d'apporter vos solars !).

**« Le choix des trois voies » étant un scénario spécial, voici quelques règles pour celui-ci.**

### *Blessures*

- Lorsqu'un joueur se fait blesser à un membre, celui-ci devient inutilisable. Un joueur touché à la jambe peut cependant ramper au sol.
- Lorsqu'un joueur se fait blesser au torse, il est considéré comme presque mort. Il peut faire quelques actions simples comme parler ou boire une potion, mais autrement, ne peut pas se mouvoir ou se défendre.
- Lorsqu'un joueur se fait blesser à la tête, il est considéré comme étant inconscient.

### *Guérison*

Lorsqu'un joueur tombe en combat, il se retrouve avec 2 choix :

- Se faire guérir ou transporter par des alliés ;
- Attendre 5 minutes après la fin des combats et revenir à l'auberge, où il pourra revenir à la vie (après un moment d'attente de 5 minutes dans le bâtiment). **Ainsi, un cadavre revenant à l'auberge ne peut pas se faire fouiller et délester de ses biens par un autre aventurier le croisant. Par contre, une fois arrivé à l'auberge, il devra remettre tous ses gains au maréchal ou au maître de jeu présent et ceux-ci seront considérés comme perdu (et le maître de jeu pourra les remettre en jeu).**

### *Règles particulières pour la guérison*

- Tous les sabliers sont permis, si les personnages en ont la capacité de par leurs gains géopolitiques (sorts, pouvoir de Grand Prêtre, etc.). La liste de ceux-ci se doit d'être envoyée à l'avance à : [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) afin d'être préparé.
- Les parchemins de guérison sont permis si ceux-ci sont homologués par Bicolline. Il y a un maximum de 3 parchemins de guérisons autorisés par groupe au début de l'activité. Ces derniers devront être montrés au maître de jeu afin de recevoir l'étampe de l'activité.





### *Guerrier runique*

Il n'y a aucun guerrier runique pour ce scénario.

- Si vous êtes en possession d'une arme magique et que vous voulez l'utiliser, cela fait de vous quelqu'un de runique, mais attention, l'arme demeure volable tout au long du scénario. Si vous voulez apporter votre arme magique, il faut nous en faire la demande à [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) avant l'activité.
- Seulement les armes de 110 cm et moins peuvent être utilisées afin de combattre les monstres à l'exception des armes magiques bien entendu. Pour qu'une arme blesse les monstres lors de ce scénario, elle devra se faire enchanter préalablement (voir la section magie).

### *Magie*

Les sorts et pouvoirs (outre les possibilités mentionnées ci-haut) seront permis lors de cet événement. Les détails suivront dans une annexe à ce sujet. Le nombre de sort qu'il est possible de lancer durant le scénario sera annoncé dans l'annexe publié bientôt.

- Un apprenti connaîtra 1 sort
- Un mage connaîtra 2 sorts
- Un archimage connaîtra 3 sorts

### *La Fouille*

Un joueur mort (lorsqu'il est au sol) peut se faire délester de l'ensemble des avoirs jeu qu'il a pu trouver sur le terrain ou avoir en sa possession. Également, tout objet homologué par Bicolline (parchemins, potions, trésors spéciaux) pourra se faire voler à un cadavre. Il est cependant interdit de voler ou déplacer les biens personnels (armes, armures, etc.) des autres joueurs ou figurants. **Attention, un cadavre se rendant à l'auberge ne peut parler et remettre ses trouvailles à d'autres joueurs, alliés ou ennemis, en chemin.**

### *Le Terrain*

Le terrain du Duché de Bicolline dans son entièreté sera en jeu, village, forêts au-delà de la rivière également. Il est fortement recommandé, voir essentiel, d'avoir des raquettes pour manœuvrer sur le terrain. Les raquettes des joueurs doivent obligatoirement être décorum. Les maîtres de jeu se réservent le droit de refuser des raquettes avec une apparence trop moderne.

- Attention, en début de scénario, il est interdit d'aller de l'autre côté de la rivière. Des explications seront données sur place.
- Un secteur du terrain est spécialement aménagé pour ce scénario. Plus d'information vous seront communiquées plus tard sur les règles particulières de cet endroit.
- Si, en cours de scénario, l'accès à l'autre côté de la rivière vous est accordé, le seul point permis afin de traverser sera le grand pont. Aucun autre accès ne sera autorisé.





## *Équipement spécial*

Tout équipement spécial (objet magique, parchemin, etc.) doit être approuvé et homologué par les maîtres de jeu avant le départ de l'aventure. Il est demandé d'envoyer la liste de ce que vous désirez apporter avec vous à l'adresse [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) au moins 2 semaines avant l'activité.

## *Objectifs principaux*

À noter qu'il y aura des objectifs communs pour chacun

- Se rendre au rendez-vous donné par les trois mages. Après, et bien vous le découvrirez sur place.
- Quête personnalisée : Certains groupes ou personnes recevront en début et en cours de scénario des enveloppes contenant un ou des objectifs spéciaux pour son groupe. Accomplir ces objectifs avant la fin de l'événement aura divers résultats variant pour chaque groupe.
- ✓ Attention, les objectifs peuvent prendre la forme de mats de positions, de plaques de contrôle ou de méthodes ponctuelles utilisées par le Duché afin d'être réussi ou non. Il sera possible de trouver des cadenas ou autres matériels (la plupart du temps volable) de différente façon au cours de l'activité. En ce qui concerne les mousquetons, ils ne sont pas volables. Lorsque placé sur un mat de position, il se devra de demeurer sur ce mat pour le reste de l'activité.

## *Règles spéciales pour les mages*

- Armes : Toutes armes sont autorisées. Les arcs et les arbalètes sont également autorisés tant et aussi longtemps qu'il fait jour (Attention, voir la règle des armes pour les monstres).
- Armures : Aucune armure ou bouclier n'est permis.

## *Règles spéciales des invités*

- Armes: Toutes armes sont autorisées. Les arcs et les arbalètes sont également autorisés tant et aussi longtemps qu'il fait jour (Attention, voir la règle des armes pour les monstres).
- Armures : Les armures et boucliers sont autorisés pour cette activité.

## *Règles spéciales des monstres (il faut des armes magiques ou enchantées pour les combattre).*

Si un ou des monstres (glowstick à déterminer) sont rencontrés sur le terrain, voici les règles de combat :

- 10 points de vie ;
- Il frappe à 2 points de dégâts ;





- Guérison, ils se régénèrent après un temps inconnu des joueurs. À noter qu'ils peuvent être soignés par des sabliers de guérison ou des sorts, le tout à vos risques et périls.

### **Quêtes et missions secrètes**

Divers personnages non joueurs pourront être rencontrés lors de l'événement. Ceux-ci auront parfois des objectifs spéciaux pour les joueurs; si ces derniers parviennent à les convaincre! Ce sera à vous de trouver ces quêtes secondaires tout au long de la journée. Elles n'ont pas été affichées dans ce document afin de conserver leur saveur secrète.





## Modalités d'inscription

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour.**
- Coût de l'activité :
  - 110,00\$ pour les membres et 130,00\$ pour les non-membres.
  - Animation : 35,00\$ pour les membres et 40\$ pour les non-membres.
- Être prêt à se plonger dans 8 heures non-stop de jeu de rôle et batailles, conçues pour des joueurs confirmés.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant sur le site internet.
  - La date limite d'inscription est **le mardi 13 février 2018**.
- Choisir son camp avec l'autorisation du chef de groupe :
  - **Mage**
  - **Invité d'un mage**
  - **Figuration**

### La sécurité

Nous sommes tous responsable 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 joindre

**E-mail :** [inscription@bicolline.org](mailto:inscription@bicolline.org)

**Site Internet :** [www.bicolline.org](http://www.bicolline.org)

### Téléphone :

Accueil : (819) 532-1755

Administration : (819) 532-1074

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

### Pour venir au Duché de Bicolline

L'entrée du site est située au : 1480 chemin Principal à St Mathieu du Parc (En Mauricie, près de Shawinigan)

Autoroute 40 jusqu'à la jonction avec l'autoroute 55 (près de Trois Rivières)

Puis Autoroute 55 Nord jusqu'à la sortie 217 – Shawinigan, St Mathieu du Parc

Puis route 351 Sud vers Saint Mathieu du Parc (environ 16 km depuis la sortie de la 55)

L'entrée du site est située 1,5 km avant le centre du village de St Mathieu du Parc.

