

L'Atlas des Abîmes

SCÉNARIO

27 SEPTEMBRE 1025



DUCHÉ DE BICOLLINE



L'Atlas des Abîmes

L'Atlas des Abîmes

Le Roi Kurzik, fidèle à sa malice coutumière, n'avait jusqu'ici rien soufflé du lieu choisi. Ce n'est que maintenant qu'il révèle l'épreuve : les quatre guildes finalistes de sa grande compétition devront descendre sous ses propres domaines et cartographier ce qui s'y cache. Une tâche en apparence simple, presque banale, si l'on omet que nul n'en est jamais revenu. On dit que ces tunnels sont plus anciens que la mémoire des créatures qui rôdent encore dans les profondeurs.

Car sous la pierre grise, il existe une strate différente, une couche où le monde semble respirer d'un souffle mauvais. Les rares rumeurs qui remontent à la surface sont chuchotées par des fous ou murmurées par des mourants dont la voix s'éteint prématurément, ne laissant que des bribes d'informations. Les guildes, accoutumées aux galeries mouvantes des Skavens, n'y trouveront ni bruit familier ni repère. Là-bas, tout est silence, mutisme si dense qu'on jurerait que les parois rocheuses elles-mêmes retiennent leur souffle.

Certains disent que ce silence n'est pas vide, mais rempli d'un guet attentif. Des ombres qui bougent trop lentement, des formes tapies, des yeux luisants qu'on ne distingue toujours que trop tard. Des légendes parlent de peuples reclus, étrangers à la lumière, qui ne connaissent plus que la peur. D'autres récits témoignent de toiles accrochées aux voûtes, immenses, tendues comme des pièges de cathédrale, où pendent des silhouettes qu'on croirait encore vivantes, jusqu'à ce qu'elles se balancent au gré du vent invisible des abîmes.

Il existe aussi des histoires jugées blasphématoires : des rejetons oubliés du peuple rat, demeurés trop longtemps loin de Kurzik, qui auraient appris un langage interdit, une Magie étrangère, un Culte dont le nom seul glace l'encre de la plume des scribes. Leurs prêtres, dit-on, se nourriraient des prières comme d'autres boivent le sang.

Et toujours, au détour d'un couloir, des traces de portes scellées, de murailles aux rimes à demi effacées, gardiennes d'un passé rétif à disparaître. On raconte que derrière ces pierres froides résonne parfois le heurt métallique de marteaux qu'on n'a pas entendus depuis des siècles.

La mission est simple à dire, mais impossible à concevoir : tracer les contours d'un monde qui s'efface, noter les passages d'un espace qui se modifie sous les pas. Les quatre guildes devront avancer malgré l'impression constante d'être suivies, observées, guettées, comme si chaque trait inscrit sur le parchemin attirait une hostilité invisible.

Kurzik, bien sûr, promet la gloire. Il assure que les noms des guildes seront gravés aux côtés des plus grandes. Mais ceux qui ont entendu son rire grinçant savent qu'il y a dans cette promesse un goût amer. Car si jamais les cartes reviennent à la surface, il est probable qu'elles soient tracées avec autant de sang que d'encre.

Alors, qui osera descendre ? Car au fond, tous rient aujourd'hui... mais seul Kurzik sait qui rira le dernier.



Déroulement de l'activité

« L'Atlas des Abîmes » marque l'aboutissement de plus de deux années de compétition d'exploration entre guildes. Cette activité scénarisée s'adresse à un groupe restreint de joueurs sélectionnés, intégrés à un scénario inédit, se déroulant dans une portion encore jamais explorée des Terres du Centre. Tous les joueurs sont conviés à plonger dans **douze heures de jeu de rôle intense et continu, ponctuées de quelques combats**, dans une ambiance de survie haletante, proche d'une course contre la montre. **L'immersion est au cœur de l'expérience** : chacun est invité à demeurer dans son rôle, sans interruption, pour toute la durée du scénario. Aucun arrêt de jeu n'est prévu.

L'activité débutera le samedi 27 septembre à 15h00 et prendra fin le dimanche 28 septembre vers 3h00. Un repas sera servi en début de soirée. Pour le repos après l'activité, les chambres et le dortoir de l'auberge seront disponibles à la location, permettant d'éviter de reprendre la route dans un état de fatigue. Les cessionnaires et leurs invités auront également la possibilité de dormir dans leurs bâtiments après l'événement. À noter enfin que la Banque de l'Hippocampe ainsi que les Greffes resteront fermées pour toute la durée du scénario.

Participants joueurs

L'activité est conçue pour 60 participants joueurs prédéterminés :

- 15 joueurs invités par le Hibou d'Argent
- 15 joueurs invités par Némésis
- 15 joueurs invités par les Très Saintes Vinières
- 15 joueurs invités par le Valraven

Tous les participants doivent avoir 16 ans et plus au 26 septembre 2025.

Terrain de jeu

Pour cet événement, tout le terrain sera en jeu, de manière progressive en fonction du déroulement de l'activité. Des bandes **ROUGES** identifieront clairement les zones inaccessibles : seulement un maître de jeu, un régisseur ou un PNJ habilité peut retirer ou franchir ces bandes **ROUGES**.

Le bâtiment des Grandes Archives sera hors-jeu pour la durée de l'événement. En cas de problème ou d'enjeu lié à votre santé ou votre sécurité, merci de vous y diriger. Un membre de la régie y sera posté pour toute la durée de l'activité.



L'Atlas des Abîmes

Enfin, la section du Quartier Nord en rouge sur la carte sera hors-jeu et inaccessible pour toute la durée de l'événement, sauf pour ces situations exceptionnelles :

- Un enjeu de santé ou de sécurité : le participant peut se rendre directement aux Grandes Archives
- Un participant joueur qui est mort depuis 15 minutes : il doit se rendre aux Grandes Archives pour recevoir des consignes supplémentaires.



Accueil des participants joueurs sur le site du Duché - *samedi de 13h00 à 14h30*

L'accueil et les autres formalités se feront au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 chemin principal, Saint-Mathieu-du-Parc, QC, G0X 1N0).

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 ni la veille.**

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 PNJ/animateurs). L'homologation sera effectuée à l'accueil, après avoir reçu son bracelet.

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.



L'Atlas des Abîmes

Déploiement des participants joueurs

Le maître de jeu donnera les dernières instructions à 14h30 au débarcadère.

À partir de 15h00, les joueurs seront invités à entrer sur le terrain à partir du débarcadère pour entrer officiellement en jeu. Le son du cor de brume marquera le commencement de l'activité.

Les retardataires devront se joindre à l'activité en cours.

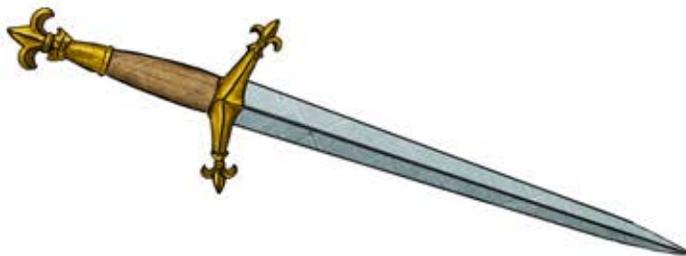
Fin de l'événement - *Dimanche vers 3h00*

Vers 3h00, le cor de brume sonnera à nouveau, marquant la fin de l'activité.

Départ du site – *Dimanche à 16h00*

Les joueurs sont fortement encouragés à se reposer le dimanche matin avant de quitter le site de Bicolline. Toutefois, tous les participants doivent quitter le site au plus tard à 16h00 le dimanche 28 septembre.

Au besoin, les voitures des participants pourront accéder au site après l'événement, le dimanche 28 septembre, de 8h00 à 15h00.



Tarifications

Forfait joueur

- 225\$ + tx pour les membres
- 235\$ + tx pour les non-membres.
- Il est nécessaire d'avoir obtenu l'autorisation d'un des joueurs responsables pour s'inscrire
- La date limite d'inscription est le **26 septembre 2025 à 18h00.**

Forfait animation

- 55\$ + tx pour les membres
- 70\$ + tx 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 **26 septembre 2025 à 18h00.**

Boire et manger

Un repas sera servi en jeu.

Du café et des collations seront également disponibles à partir de 20h00 jusqu'à la fin du scénario à des endroits stratégiques.

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 et leurs invités, 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 fraîches en septembre 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 écrivant à **Bicolline** à info@bicolline.org.



L'Atlas des Abîmes

Restrictions d'armes et d'armures pour les joueurs

Les armes de tir (arcs et arbalètes), les projectiles et les armes de plus de **112 cm** sont interdits. Les armures "+2" sont interdites. Les joueurs souhaitant porter une armure "+2" pour des raisons de sécurité pourront le faire, toutefois cette armure confèrera une protection de "+1" seulement. Les boucliers sont autorisés.



Règles particulières

Blessures

- Lorsqu'un joueur se fait blesser à un membre, celui-ci devient inutilisable. Un joueur touché aux jambes ne peut pas se déplacer.
- Lorsqu'un joueur se fait blesser au torse (0 PV), il est considéré comme mourant pour une durée de 1 minute. Il peut faire quelques actions très simples ne demandant pas de concentration, comme parler lentement ou boire une potion, mais il ne peut pas se déplacer ou se défendre. Un nouveau coup au torse ou à la tête pendant cette minute occasionne sa mort immédiatement.
 - Un joueur « mourant » ne peut pas utiliser un parchemin ou un sablier pour se guérir ou guérir une autre personne.

Guérison

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.

- **Un joueur** qui tombe au combat a deux options :
 - Se faire guérir sur place
 - Se faire transporter physiquement par des alliés vers un guérisseur, puis se faire guérir (le mort ne peut pas vous venir en aide)
- Si après 15 minutes aucun allié ne vous retrouve, veuillez vous rendre aux Grandes Archives. Vous êtes considéré mort pendant votre déplacement : veuillez garder votre arme à l'envers et marcher en silence.
- **Un PNJ (animateur)** qui tombe au combat a deux options :
 - Se faire guérir sur place
 - Se faire transporter physiquement par des alliés vers un guérisseur, puis se faire guérir (le mort ne peut pas vous venir en aide)
- Si après 15 minutes aucun allié ne vous retrouve, veuillez vous rendre au quartier général de votre faction. Vous êtes considéré mort pendant votre déplacement : veuillez garder votre arme à l'envers et marcher en silence.

RAPPEL : Toutes les autres règles habituelles des guérisseurs s'appliquent (voir page 11 du document « Règles de combat de Bicolline », disponible dans la section « Guide participant » au www.bicolline.org).



L'Atlas des Abîmes

Fouille et Vol

Pendant toute la durée du scénario, uniquement les items « en jeu » peuvent être volés. Ces items incluent :

- Les armes magiques et objets uniques (Épée de Tocaryon, Sabre des Sables, Grande Œuvre, etc.)
- Les objets ayant un « collant » d'hippocampe, une étampe « MDJ » ou le symbole de Bicolline
- Les pièces de monnaie des profondeurs

Tous les autres objets ne sont pas volables : psaumes de croyance, parchemins magiques, items occultes, sabliers de guérison, cartes et solars. Il est également interdit pour les participants joueurs de voler ou de déplacer les biens personnels (armes, armures, vêtements, etc.) des autres participants. Toute fouille doit être simulée : elle 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.

Un item peut uniquement être volé sur un personnage assommé, inconscient ou mort. Cette action demande une (1) minute de fouille en jeu. Le personnage fouillé doit remettre ses items « volables » au personnage qui le vole au terme de la minute de fouille.



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).

RAPPEL : aucun combat ne peut avoir lieu dans les bâtiments ou sur les balcons, escaliers, etc. Il est cependant permis d'utiliser une plateforme sans structure verticale ni objet. Il est possible d'assommer un personnage dans un bâtiment si l'action peut être réalisée de manière sécuritaire.



L'Atlas des Abîmes

Mécaniques visuelles

Des glowsticks **ROUGES** seront portés par les créatures les plus résistantes des profondeurs : ces créatures peuvent uniquement être touchées par des armes magiques ou des guerriers runiques. Leurs points de vie (PV) pourraient varier d'une créature à l'autre... de même que leur résistance aux pouvoirs surnaturels. Elles tuent au toucher, incluant les armes et les boucliers. Il n'est pas possible de bloquer leurs coups. Face à ces créatures, merci de privilégier le jeu de rôle au simple combat mécanique!

Des glowsticks **MAUVES** seront portés par les joueurs qui possèdent une arme magique **UNIQUE**. 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. Ces armes sont volables.

Des glowsticks **BLEUS** seront portés par les joueurs qui sont des Guerriers runiques. Les Guerriers runiques ne font pas plus de dégâts qu'un guerrier normal (1 dégât par touche), mais ils peuvent affecter une créature qui serait insensible aux armes non magiques. Les glowsticks **BLEUS** identifient également les boucliers renforcés qui résistent aux créatures. Ces pouvoirs ne sont pas volables ni transférables.

Des glowsticks **VERTS** seront portés par les créatures qui possèdent une arme empoisonnée. Tous les dégâts occasionnés par une créature portant un glowstick **VERT** confèrent le statut empoisonné. Ainsi, un coup porté sur un bouclier, paré par une arme ou qui retire un point d'armure (PA) n'empoisonne pas la cible. Un coup qui retire un point de vie (PV) confère le statut empoisonné.

Des glowsticks **JAUNES** identifieront des mécaniques spéciales en jeu. À vous de les découvrir.

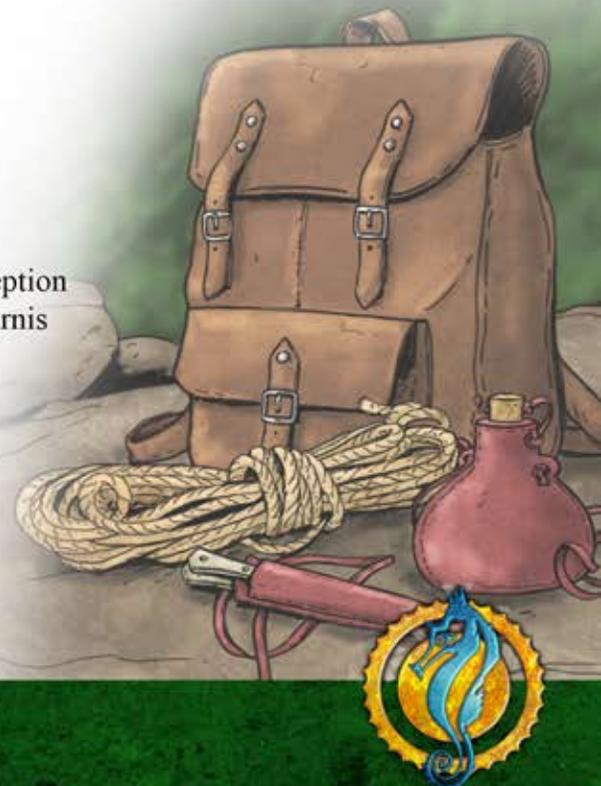
Lumière

Tous les appareils émettant de la lumière « normale » doivent être 100% décorum en tout temps.

Aucun appareil émettant de la lumière UV ne sera accepté, à l'exception des pouvoirs de « cristal de vision ». Ces appareils devront être fournis par les joueurs et homologués avant leur utilisation.

Autres

Un bon explorateur en est-il vraiment un s'il ose s'aventurer hors de son repaire sans papiers, plumes et quelques ressources utiles?



L'Atlas des Abîmes

Surnaturel

En raison de certaines mécaniques scénaristiques, certains types de pouvoirs pourraient ne pas toujours fonctionner partout... Merci de porter une attention particulière aux consignes qui seront émises tout au long de l'activité.

Armes magiques et Guerriers runiques

Les armes magiques UNIQUES sont identifiées par un glowstick **MAUVE** fourni par Bicolline, qui doit être fixé sur l'arme et clairement visible. 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. Ces armes sont volables (Épée de Tocaryon, Sabre des Sables, etc.). Tous les joueurs qui souhaitent utiliser une arme magique UNIQUE doivent en faire la demande dans leur prologue.

Les pouvoirs des Guerriers runiques sont représentés par un glowstick **BLEU** fourni par Bicolline, qui doit être porté par le joueur et clairement visible. Ces pouvoirs ne sont pas volables, car ils représentent le pouvoir de la personne qui les possède.



Empoisonnement

Un joueur empoisonné ne peut pas se faire guérir d'aucune façon. L'empoisonnement peut être soigné en recevant un antidote avant de pouvoir être guéri. Un antidote ne prévient pas un empoisonnement. Un joueur empoisonné qui meurt doit attendre sur place, en silence : une Résurrection le ramène à la vie (un sablier de guérison ou un parchemin de guérison ne sont pas une Résurrection). Il peut également se faire transporter physiquement par des alliés vers un endroit sécuritaire où il pourra recevoir une Résurrection.

Si après 15 minutes aucun allié ne vous retrouve, veuillez vous rendre aux Grandes Archives. Vous êtes considéré mort pendant votre déplacement : veuillez garder votre arme à l'envers et marcher en silence.



L'Atlas des Abîmes

Croyance, Magie et Occultisme

Dans le cadre de ce scénario, les Grands Prêtres, 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 découvrant un laboratoire d'alchimie pourrait tenter de produire un antidote pour sauver la vie à un personnage empoisonné. De même, une magicienne mettant la main sur un fragment de grimoire contenant une incantation en entier pourrait tenter de réaliser le rituel y étant inscrit.

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

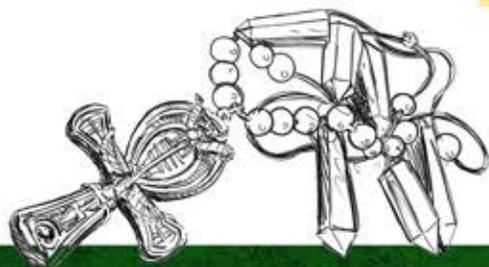
L'usage de tels objets étant loin d'être une chose banale, les joueurs sont encouragés à déployer une théâtralité rendant manifeste le caractère extraordinaire de l'action.

Certains 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.

Pouvoirs de Croyance

Ce tableau résume les pouvoirs inclus ainsi que les coûts à payer pour obtenir des pouvoirs supplémentaires. Tous ces joueurs doivent fournir un prologue pour utiliser leur sablier ou obtenir des pouvoirs.

	Sablier	Pouvoirs supplémentaires et coût
Grand Prêtre	Inclus	1 croyant pour obtenir 1 psaume de Résurrection
Clerc dont le Grand Prêtre est absent	Inclus	1 croyant pour obtenir 1 psaume de Résurrection
Clerc dont le Grand Prêtre est présent	-	1 croyant pour obtenir : 3 psaumes de Guérison ET 1 psaume de Résurrection
Prêtre	Inclus	1 croyant pour obtenir 1 psaume de Résurrection



L'Atlas des Abîmes

Guérison : Permet de guérir un personnage blessé (idem à un pouvoir de sablier)

- Le joueur doit préparer 3 psaumes (parchemins) avec un quatrain durant environ 20 secondes

Résurrection : Permet de ramener à la vie un personnage qui est mort à la suite d'un empoisonnement

- Le joueur doit préparer un psaume (parchemin) avec un sonnet durant environ 1 minute

Magie et Occultisme

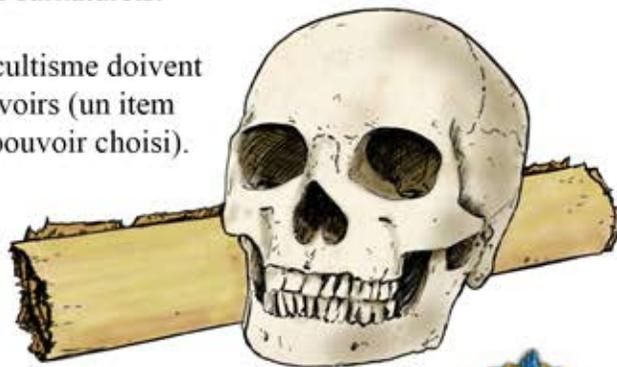
Il est possible de débiter l'activité avec quelques objets permettant l'activation de pouvoirs surnaturels à usage unique. En général, les mages disposent de parchemins. Les objets à la disposition des occultistes prennent toutefois un plus grand nombre de formes. À l'exception des guerriers runiques qui demandent trois énergies spécifiques, une énergie doit être dépensée pour chaque joueur afin qu'il ait droit à ces items surnaturels lors de cette activité spéciale (ainsi, une énergie magique pour des parchemins magiques et une énergie occulte pour des items occultes). Un prologue doit également être rédigé.

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 Grands Maîtres, Archimages et Occultistes Suprêmes ont accès à trois (3) 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 un autre art occulte peut recevoir un (1) objet surnaturel de base de plus (un seul!). Par exemple, un Grand Maître en Manthora utilisant une énergie magique pourra débiter avec trois parchemins magiques de base et deux avancés. S'il est aussi Maître en alchimie, il peut en plus recevoir un objet surnaturel de base en alchimie. Dans tous les cas, aucun joueur ne pourra débiter l'aventure avec plus de six (6) objets surnaturels.

Les joueurs souhaitant obtenir des pouvoirs de magie et d'occultisme doivent fournir un prologue ET fournir les objets requis par leurs pouvoirs (un item occulte ou un parchemin par sort, représentant clairement le pouvoir choisi).



L'Atlas des Abîmes

Le codex d'herboristerie

Les joueurs en possession d'un codex d'herboristerie et des plantes requises pourront se servir des recettes qu'il contient. Les herboristes doivent également annoncer leur intention d'utiliser leur codex par le biais d'un prologue.



Pouvoirs de Magie

- **Bouclier magique** (protège la cible contre la prochaine attaque magique ou occulte)
- **Calme** (la cible ne peut porter aucune attaque pendant 15 minutes, le pouvoir s'arrête dès que la cible reçoit une attaque)
- **Ce cadavre peut parler** (permet de discuter avec un être mort, dure 15 minutes, la cible n'est pas tenue de collaborer)
- **Dissiper la magie/occultisme** (effet instantané sur un sort, item ou armure, ne permet pas de dissiper un effet AVANCÉ ou un effet de RITUEL)
- **Silence** (1 minute, la cible ne peut plus parler)
- **Statue** (1 minute, la cible ne peut pas bouger ni parler, elle est immunisée à tout sauf Dissiper)
- **Tes pieds collent au sol** (la cible ne peut pas se déplacer pendant 1 minute)
- **Ton membre est brisé** (le mage choisit le bras ou la jambe, peut être guéri)

- [AVANCÉ] **Affinité tellurique** (permet d'obtenir des indices sur la nature et les propriétés d'un objet magique)
- [AVANCÉ] **Armure magique** (2 PA à la tête et au torse pour la durée de l'événement, la cible ne peut porter aucune pièce d'armure, les 2 PA sont rétablis avec une guérison.)
- [AVANCÉ] **Charme** (crée une relation amicale avec le personnage charmé, dure 30 minutes)
- [AVANCÉ] **Guerrier runique** (la cible peut blesser les créatures [glowstick ROUGE], le pouvoir du joueur est représenté par un glowstick BLEU porté par le joueur). Ce puissant sort coûte 3 énergies magiques supplémentaires. La disponibilité de ce sort est limitée. Une fois activé, ce pouvoir n'est pas transférable.



Pouvoirs d'occultisme

- **Antidote** (annule les effets actifs d'un empoisonnement)
- **Bouclier renforcé** (le bouclier résiste aux créatures [glowstick **ROUGE**] pour la durée du scénario. Un glowstick **BLEU** doit être clairement visible sur le bouclier)
- **Cercle d'emprisonnement** (15 minutes, maximum 5m de diamètre. Corde blanche requise. Aucun pouvoir ou attaque ne peut affecter les occupants. Les occupants ne peuvent pas sortir du cercle).
- **Cercle de protection** (15 minutes, maximum 5 m de diamètre. Corde blanche requise, se brise dès que quelqu'un sort ou attaque. Aucun sort ou pouvoir provenant de l'extérieur ne peut affecter les occupants)
- **Élixir de vérité** (15 minutes, la victime est incapable de mentir, mais n'est pas tenue de parler)
- **Peur** (la cible fuit intensément la source de sa peur pendant 1 minute)
- **Potion de soins 3x** (redonne tous les PV et PA, la cible doit être vivante ou "mourante" pour la consommer par elle-même, un vivant peut la faire boire à une cible inconsciente)
- **Rage** (1 minute d'attaque intensive, 5 PV « global » jusqu'à la mort ou jusqu'à la fin du pouvoir)

- [AVANCÉ] **Cristal de vision** (enchante un cristal pour qu'il détecte les traces arcaniques [lampe UV])
- [AVANCÉ] **Immunisation** (prévient les effets de TROIS empoisonnements sur une même personne pour la durée du scénario, ne permet pas de guérir un empoisonnement actif)
- [AVANCÉ] **Savoir occulte** (permet de poser une question à une entité disponible qui répondra à une question spécifique, requiert un rituel en jeu (15 minutes) et la disponibilité du maître de jeu)
- [AVANCÉ] **Talisman de régénération** (la cible regagne 1 PV toutes les 15 minutes tant que le talisman est porté, la cible ne peut porter aucune pièce d'armure, non cumulable avec Armure magique, le talisman est transférable mais non volable)



L'Atlas des Abîmes

Prologues – Courrier ducal préparatoire

Idéalement, un prologue est souhaité pour tous les participants joueurs.

De manière obligatoire, voici les raisons pour lesquelles un prologue doit être envoyé :

- Joueurs qui possèdent et souhaitent utiliser une arme magique unique
- Grands Prêtres, Clercs et Prêtres qui souhaitent utiliser un sablier ou des pouvoirs de croyance
- Mages et occultistes qui souhaitent utiliser des pouvoirs liés à leur sphère
- Joueurs qui souhaitent réaliser un rituel surnaturel
- Joueurs qui souhaitent utiliser un item particulier (“ancien” parchemin, cristal, cube, etc.)
- Toute autre situation particulière

IMPORTANT : Les joueurs sont responsables de fournir leurs psaumes de croyances, parchemins magiques et items occultes pour le scénario : ceux-ci devront être homologués avant le début de l’activité. Seulement les glowsticks seront fournis par Bicolline.

Ces joueurs doivent envoyer leur prologue via ce formulaire avant le vendredi 12 septembre à 23h59. AUCUN prologue ne sera accepté par courriel.

LIEN : <https://forms.office.com/r/e32RzmD2Rb>

OU



Contrairement au courrier ducal régulier, un courrier ducal de type prologue ne coûte pas de sceau ou autre carte. Le prologue pour cette activité n'a pas besoin d'être décorum.



L'Atlas des Abîmes

Les personnages non-joueurs (animateurs)

L'activité est conçue pour un minimum de 120 participants non-joueurs (animateurs) qui incarneront les habitants et les créatures des profondeurs. C'est l'occasion parfaite d'explorer un jeu de rôles et un décorum différent et de faire l'expérience de Bicolline sous un angle nouveau, l'espace d'une nuit sous la surface.

Le Duché de Bicolline dispose de quelques masques et costumes disponibles pour le prêt, jusqu'à épuisement des stocks. Veuillez mentionner vos besoins dans la fiche d'inscription. Les PNJ disposant de leurs propres masques et costumes seront priorités pour l'événement.

Tous les PNJ (animateurs) doivent avoir 16 ans et plus au 26 septembre 2025.

Bâtiments

Les PNJ ayant accès à un bâtiment seront également priorités afin de maximiser les lieux en jeu durant l'événement.

Maquilleurs

Les PNJ possédant des compétences en maquillage et souhaitant contribuer au bon déroulement de l'activité sont invités à l'indiquer dans le formulaire d'inscription pour manifester leur intérêt.

Rencontres préparatoires des PNJ

Des rencontres **TEAMS** auront lieu le **mercredi 17 septembre à 19h30** et le **jeudi 18 septembre à 19h30** pour tous les animateurs disponibles (deux rencontres identiques).

Accueil des PNJ – Samedi de 9h à 13h

Les personnages non-joueurs devront être sur le site et prêts au départ dès 14h (costumés et armes homologuées, le cas échéant). Dirigez-vous près de la terrasse de l'auberge à 13h30 pour la réunion préparatoire et le déploiement.

Les PNJ (animateurs) ayant accès à un bâtiment pour dormir pourront arriver au Duché de Bicolline le vendredi 26 septembre 2025 en soirée. Les maîtres de jeu et régisseurs seront également disponibles à ce moment pour répondre à vos questions.



L'Atlas des Abîmes

Armes et armures des PNJ

Les armes de tir (arcs et arbalètes), les projectiles et les armes de plus de 180 cm sont interdits. Certaines factions auront accès à différentes armures, le détail sera partagé aux PNJ selon les besoins.

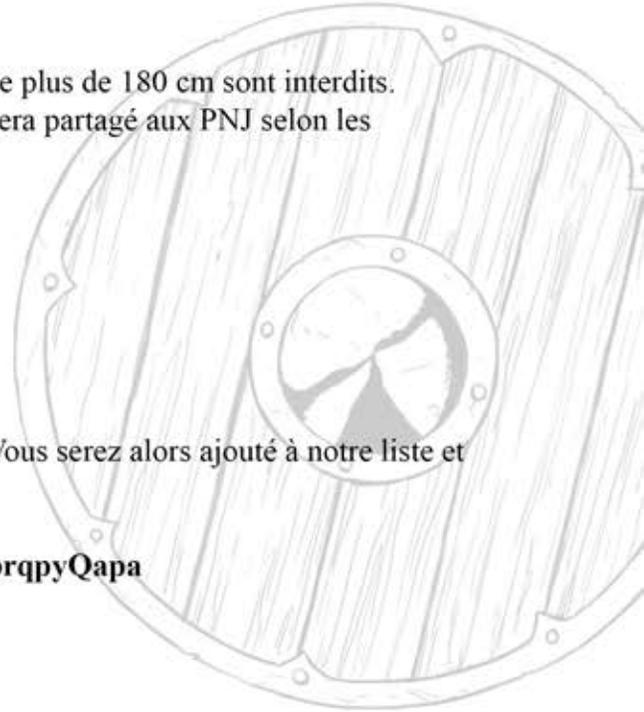
Les boucliers sont autorisés.

Inscription des PNJ

Les animateurs potentiels sont invités à remplir ce formulaire. Vous serez alors ajouté à notre liste et recevrez l'information pertinente.

LIEN : <https://forms.office.com/r/jbrqpyQapa>

OU



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.





L'Atlas des Abîmes

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

