



L'Insanatorium du Dr Jivapa



SOIREE THÉMATIQUE

14 ET 21 FÉVRIER 1026

DUCHÉ DE BICOLLINE

S3by





L'Insanatorium du Dr Jivapa

L'Insanatorium du Dr Jivapa

Les hostilités ont enfin cessé en Andore, non sans que les terres de la région n'aient été détrempées par les nombreux bains de sang dont elle fut le théâtre. Le dernier affrontement sanglant en lice est celui qui a rougi Claircastel, ancienne province chérie du roi déchu Myriam.

C'est au cœur même de Dozime, encore hantée par l'écho des combats, que le mystérieux Docteur Jivapa a décidé d'installer son Insanatorium de campagne. Sous des couvertures souillées et des poutres de bois grinçantes s'exercent des techniques tout aussi secrètes qu'inorthodoxes. Nul n'entre dans cet antre sans en rester prisonnier puisque la pierre angulaire des traitements de Jivapa consiste à isoler ses cobayes patients afin qu'aucune influence extérieure ne vienne compromettre leurs espoirs de guérison.

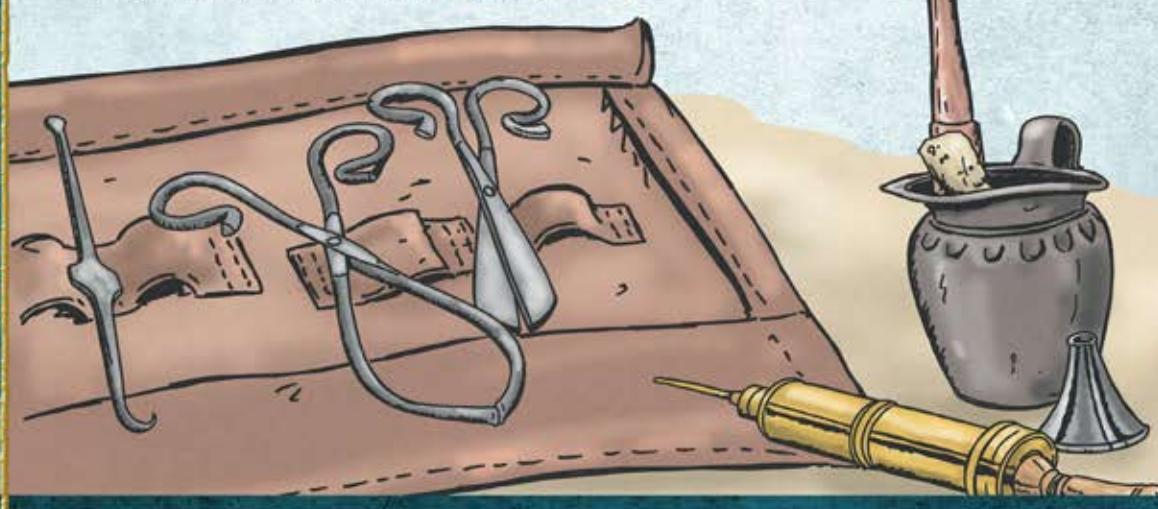
Apprise au long de ses nombreux périples dans les terres Sauvages de nombreuses régions des Terres du Centre, l'expertise du docteur lui vient surtout de rencontres avec le culte disparu des Élurianes, dont il ne subsiste que des légendes entachées de superstition.

Tous sont les bienvenus dans l'Insanatorium de campagne de Jivapa : Royalistes, Loyalistes, déserteurs, ainsi que tous ceux et celles qui n'avaient cure de la guerre civile, mais qui en ont subi les dommages collatéraux. Aucun mal n'est incurable dans cet établissement. Tous ceux qui y pénètrent et qui n'en sortent pas les pieds devant sont guéris, voire transformés...

Le Docteur Jivapa soutient que les soins prodigues ne relèvent ni de la magie ni de l'occultisme, mais plutôt d'une toute nouvelle doctrine qu'il se plaît à nommer « médecine ».

Les avis sont partagés quant à l'apparition de cette « médecine » au sujet de laquelle on ne sait rien et dont le docteur en révèle encore moins.

Par contre, nul ne peut contester les résultats miraculeux de tous ceux qui passent par l'Insanatorium de campagne... lorsqu'ils réussissent à en ressortir!





L'Insanatorium du Dr Jivapa

Description de l'événement

L'Insanatorium du Dr Jivapa est une soirée thématique conçue pour des joueurs désirant participer à un événement de jeu de rôle festif. Chacune des deux tenues de l'activité, soit les 14 et 21 février 2026, est limitée à 200 participants et se déroulera de la même façon, c'est-à-dire légèrement scénarisée en impliquant la présence de certains personnages non joueurs, étant chacun la source de diverses missions, quêtes ou activités.

Participation

Puisque l'espace est limité et afin de mieux refléter les besoins des guildes, l'inscription fonctionne ainsi :

Chaque guilde est autorisée à envoyer autant de participants que sa notoriété arrondie à la dizaine inférieure, pour un minimum de 1 place. Par exemple, une guilde avec 25 de notoriété peut avoir un total de 2 participants qui s'inscrivent. Noté que les guildes possédant moins de 10 de notoriété pourront exceptionnellement inscrire 1 participant.

Les places d'une guilde doivent aller à des membres de la guilde et ne peuvent être transférées. Donc une guilde à 48 de notoriété qui aurait 4 places libres ne peut les donner à des membres d'une autre guilde.

Les membres d'une même guilde peuvent s'inscrire à l'une ou l'autre des soirées. Par exemple, une guilde à 48 de notoriété peut envoyer 2 participants à une soirée et 2 participants à l'autre.

Chaque guilde est responsable d'arranger qui va prendre les places de la guilde. Si un membre de votre guilde a pris la place de quelqu'un d'autre, des places supplémentaires ne seront pas attribuées.

Pas besoin d'envoyer de courriel, simplement vous inscrire, chaque guilde a déjà un nombre d'inscriptions maximum.

Pour des raisons de sécurité, il y a **une limite de 200 participants par soirée.** Quand une soirée sera complète, elle ne sera plus disponible pour inscription (comme un front qui serait complet).

Les inscriptions par place de guilde débuteront le **mercredi 28 janvier 2026 à midi** et se tiendront sur une base de premier arrivé, premier servi.

S'il reste des places libres à compter du **9 février 2026** pour la soirée du 14 ou le **16 février 2026** pour la soirée du 21, **ces places seront ouvertes à tous sans restriction.**





L'Insanatorium du Dr Jivapa

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 du site n'ouvriront qu'à 17h00.

Ouverture des portes du site – 17h00

Malgré que les portes du site n'ouvrent qu'à 17h00 pour l'activité, il sera possible pour les cessionnaires désirant passer la nuit sur le site et qui sont muni de leur bracelet d'activité, 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

Tout au long de la soirée, divers personnages pourraient avoir besoin de vos services, tout comme vous pourriez également nécessiter certaines informations dont ils disposent dans le but de vous enrichir... À vous d'explorer l'hôpital de campagne de Dozime et ses environs pour découvrir la faune locale ainsi que les opportunités d'affaires qu'elle recèle.

Fermeture du débit 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.





L'Insanatorium du Dr Jivapa

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.

Il n'y aura pas de "monstres errants" pouvant être défait 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 "voleable" ou autrement constituant une cible valide pour une quête ou une autre sera identifié physiquement avec des autocollants.

Toute effraction est interdite : il est interdit de démonter ou briser serrures, cadenas, charnières et matériel de jeu et de s'introduire dans 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.





L'Insanatorium du Dr Jivapa

Quêtes et accomplissement

Divers personnages non joueurs (PNJ) seront présents lors des Soirées Thématiques. 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. Il pourrait donc être avisé de conserver sur vous quelques ressources qui vous permettront de commerçer ou d'échanger avec ces derniers.

De plus, afin d'officialiser le fait de vous avoir confié une quête ou une mission précise, les PNJ vous remettront une carte QUÊTE avec le titre de cette dernière bien en évidence.

Puis, lorsque vous aurez identifié un autre PNJ pouvant vous aider à progresser ou accomplir votre quête, ce dernier vous remettra une carte ACCOMPLISSEMENT, mais seulement si vous êtes capable de lui montrer la carte QUÊTE correspondante.



Les cartes QUÊTE et ACCOMPLISSEMENT seront datées et valides uniquement pour une soirée. Merci de remettre les cartes qui ne vous auront pas servies aux PNJ ou encore aux maîtres de jeu à la fin de l'événement.

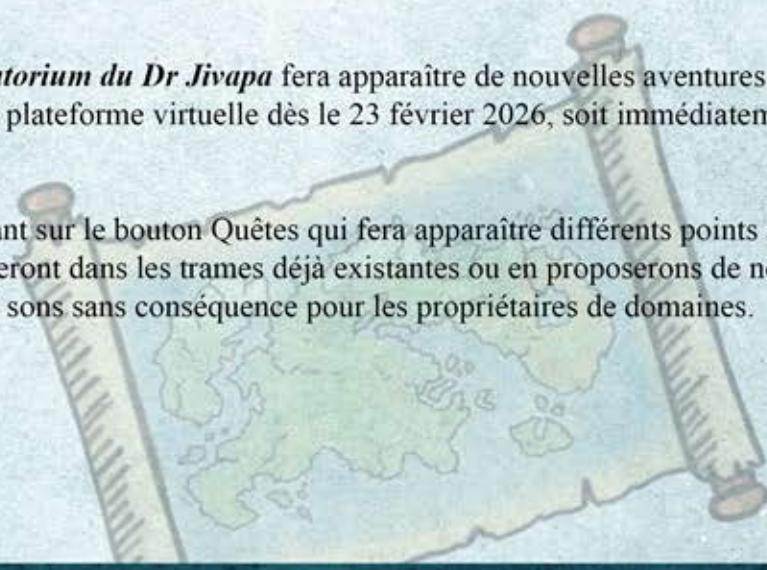
Prologues - Courier ducal préparatoire

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

Apparition de points d'opportunités intrigantes (POI) sur la plateforme en ligne

La soirée thématique *L'Insanatorium du Dr Jivapa* fera apparaître de nouvelles aventures sous forme de POI sur la carte de la plateforme virtuelle dès le 23 février 2026, soit immédiatement suite à l'événement.

Vous pourrez les voir en cliquant sur le bouton Quêtes qui fera apparaître différents points sur la carte. Ces aventures s'imbriqueront dans les trames déjà existantes ou en proposerons de nouvelles. Les lieux d'apparition des POI sont sans conséquence pour les propriétaires de domaines.





L'Insanatorium du Dr Jivapa

Ces quêtes seront ouvertes et accessibles à tous les participants. Vous verrez dans leur description les ressources nécessaires qu'il vous faudra déployer afin de participer à l'aventure. Les quêtes apparaîtront et disparaîtront au fil des saisons, mais seront toujours introduites en jeu par un PNJ lors d'événements terrain. Pour résoudre une quête, il suffira de déposer les ressources nécessaires (dans une enveloppe scellée) à la Banque de l'Hippocampe avant la fin d'une saison. Tout cela à l'attention des Maîtres de jeu, exactement comme pour un courrier ducal.

Les ressources nécessaires pour résoudre une quête seront, au minimum :

- Sceau primaire
- Sceau secondaire
- Ressources spécifiées sur la plateforme
- Rapport d'aventure décorum (une page maximum)

Une récompense substantielle et en corrélation avec les ressources investies sera ensuite déposée dans le coffre de la guilde identifiée sur le **sceau primaire**.

Il vous sera possible de participer à ces quêtes même si vous n'avez pas assisté à l'événement au cours duquel elles ont été introduites. Ceci dit, les joueurs qui auront rencontré les PNJ introduisant les aventures auront la chance de bénéficier d'informations privilégiées quant au sceau secondaire, aux ressources spécifiques à investir ainsi qu'à des informations sensibles à inclure dans le rapport, ce qui augmentera considérablement la récompense obtenue.

Chaque POI pourrait faire l'objet de plusieurs informations privilégiées, pas nécessairement mises en jeu par le même PNJ... Et inversement, un PNJ pourrait bien posséder de l'information sur plusieurs POI.

Si vous réussissez à obtenir trois informations privilégiées concernant un même POI, votre récompense promet d'être juteuse.

À vous de jouer !





L'Insanatorium du Dr Jivapa

Boire, manger et site

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.

Site

Plusieurs bâtiments seront chauffés pour l'occasion, toutefois plusieurs opportunités se manifesteront à l'extérieur. Prévoyez votre habillement en conséquence.

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 de l'activité au plus tard à 14h00.





L'Insanatorium du Dr Jivapa

Modalités d'inscription et accueil

Pour vous inscrire, il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour.**
- Respecter les consignes de contingence décrites dans la section **Participation** du présent document.
- Compléter le formulaire d'inscription en ligne et acquitter les frais.

Prix :

45\$+tx pour les membres

55\$+tx pour les non-membres

- Les inscriptions par notoriété de guilde débuteront le **28 janvier 2026 à midi**.
- L'inscription générale pour les places restantes débutera le **9 février 2026** pour la soirée du 14 février 2026 et le **16 février 2026** pour la soirée du 21 février 2026.
- La date limite d'inscription est le **vendredi 13 février 2026 à 18h00** pour la soirée du 14 février 2026 et le **vendredi 20 février 2026 à 18h00** pour la soirée du 21 février 2026.
- **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 entre 16h00 et 20h00. Nous vous remettrons votre bracelet et 5 solars. Une fiche de population (Fiche Soirée Thématique) sera également donnée aux participants étant membres.

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.

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.





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**

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>**

