

Sacrifices en Soumess

SCÉNARIO

30 MAI 1026



DUCHÉ DE BICOLLINE

Sacrifices en Soumess

Sacrifices en Soumess

Horacio Tiiv, commanditaire des plus grandes expéditions archéologiques des Terres du Centre, a récemment mis la main sur des fragments de cartes anciennes des côtes des îles de Soumess. Là, au cœur d'une jungle humide qui étouffe la lumière, une Ziggurat oubliée aurait traversé les siècles, intacte sous la mousse.

Tiiv a affrété un navire, rempli ses cales de vivres et de matériel, puis vous a choisis pour en percer les secrets et lui rapporter les artefacts de cet ancien temple. Vous embarquez avec l'équipement léger des expéditions dangereuses: tout ce qu'il faut pour rester mobile entre les lianes et ne pas vous faire perdre dans les couloirs labyrinthiques de la Ziggurat.

Mais en pleine mer, le ciel se déchire et la tempête frappe. Votre navire finit éventré sur une grève inconnue. À peine le bois cesse-t-il de craquer qu'une population locale surgit, armée jusqu'aux dents, avançant au rythme de chants de guerre. Ils saisissent tout ce que votre navire contenait encore. Ils n'ont qu'une loi : des sacrifices pour leur dieu affamé. Vous voilà piégés, loin de tout renfort, avec vos vivres dispersés et votre voie de retour détruite.

Ainsi, Soumess vous a accueillis comme elle seule sait le faire. La forêt est épaisse, saturée d'ombre, de lianes qui accrochent les armes et d'insectes qui tournent autour des lanternes. Vous ne pouvez plus compter que sur vous-mêmes pour survivre.

C'est alors que vous tombez sur d'autres survivants. D'anciens Argannais, partisans du Roi Léotaud, rescapés des domaines coulés, réfugiés ici par nécessité. Avec eux, des Ozamiens opposants des politiques esclavagistes du Roi Sates ayant tenté de joindre la guerre de Bryas mais dont le navire s'est échoué en Soumess il y a maintenant plus de 20 ans. Tous coincés dans la jungle, vivant dans la crainte constante de devenir les prochains sacrifiés.

C'est là que votre expédition commence vraiment. Une alliance potentielle, une jungle qui juge chaque erreur, des sentiers menant vers une silhouette noire sous l'épaisse végétation, et la promesse de secrets assez vieux pour avoir survécu à l'oubli. Vous avez atteint Soumess, à vous d'en découvrir les mystères et de rapporter à votre commanditaire ce qu'il vous a demandé... si vous parvenez à quitter!



Sacrifices en Soumess

Déroulement de l'activité

« *Sacrifices en Soumess* » est une activité scénarisée qui s'adresse à un groupe restreint de 40 joueurs. Il est nécessaire d'avoir reçu une invitation par courriel afin de pouvoir s'inscrire. Cette sélection vise à offrir la possibilité à de nouveaux participants actifs aux activités de Bicolline de pouvoir participer à un scénario exclusif.

Les participants inscrits sont conviés à plonger dans vingt-deux 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 30 mai à 13h00 et prendra fin le dimanche 31 mai vers 11h00. Un repas sera en jeu pour souper du 30 ainsi qu'un petit déjeuner frugal le 31. Un brunch hors-jeu sera également servi à la fin du scénario le dimanche.

À noter enfin que la Banque de l'Hippocampe ainsi que les Greffes resteront fermées pour toute la durée du scénario.

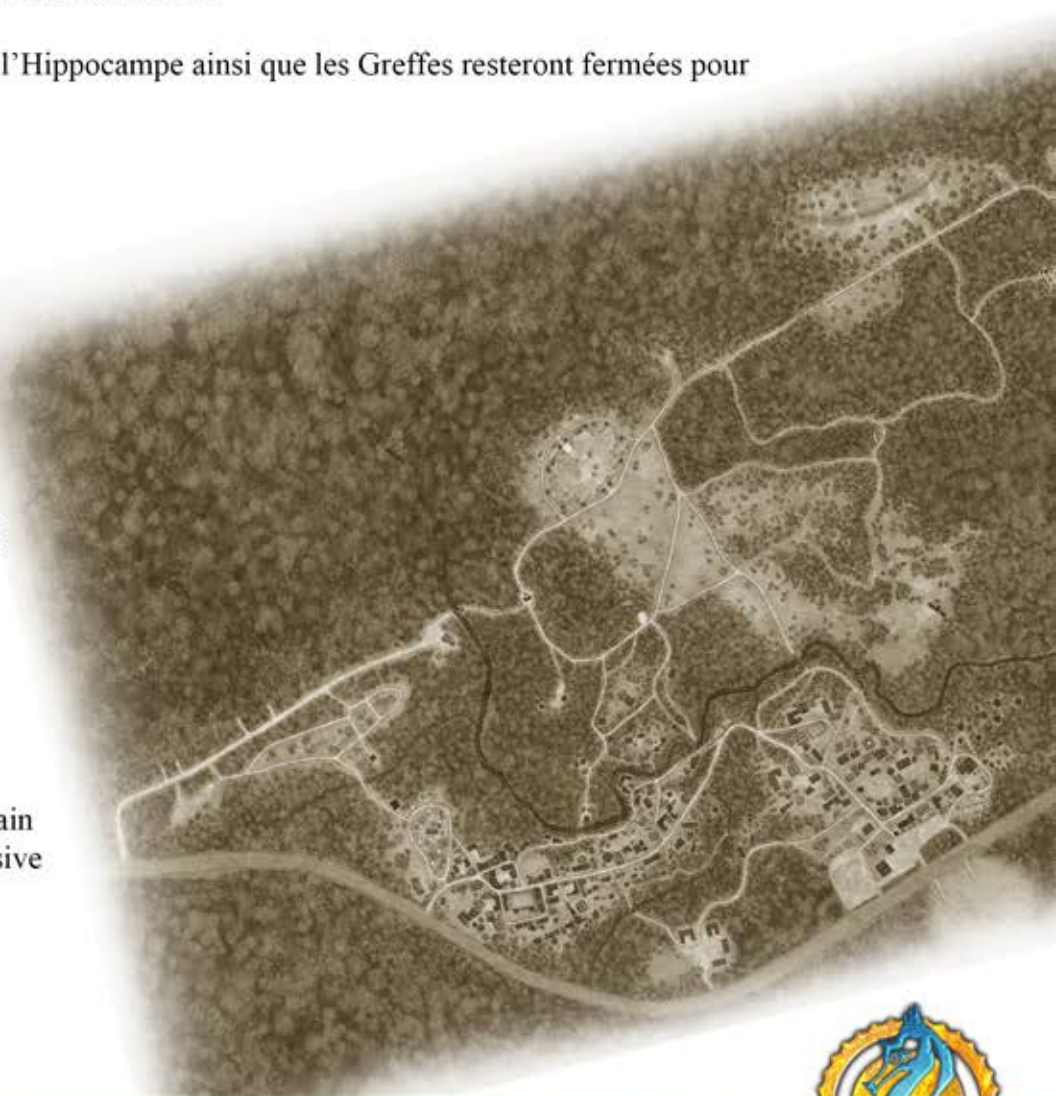
Participants joueurs

L'activité est conçue pour 40 participants joueurs prédéterminés.

Tous les participants doivent avoir 16 ans et plus au 30 mai 2026.

Terrain de jeu

Pour cet événement, tout le terrain sera en jeu, de manière progressive en fonction du déroulement de l'activité.



Sacrifices en Soumess

Accueil des participants joueurs sur le site du Duché - samedi de 11h00 à 12h30

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 remettrons votre bracelet et 5 solars. Une fiche de population verte (Fiche Scénario) 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.

Les maîtres de jeu donneront les dernières instructions à 12h30 au débarcadère.

RAPPEL : il est **IMPOSSIBLE** pour les joueurs de dormir sur le terrain la nuit précédant l'activité.

Déploiement des participants joueurs

À partir de 13h00, 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 11h00*

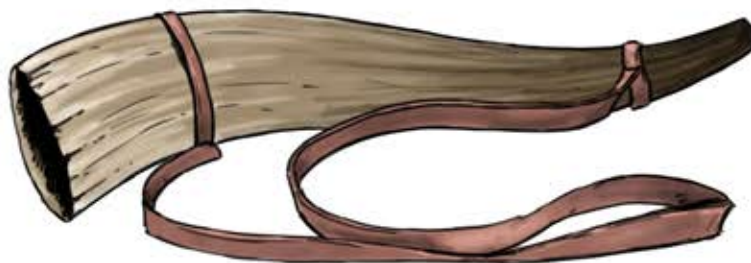
Vers 11h00, le cor de brume sonnera à nouveau, marquant la fin de l'activité. Les joueurs sont fortement invités à fraterniser avec les PNJ à la suite de l'événement lors du brunch qui se tiendra à l'Auberge immédiatement après la fin de l'activité.



Départ du site – *Dimanche à 17h00*

Les participants doivent quitter le site au plus tard à 17h00 le dimanche 31 mai.

Au besoin, les voitures des participants pourront accéder au site après l'événement, le dimanche 31 mai, de 14h00 à 17h00.



Tarifications

Forfait joueur

250\$ + tx pour les membres

265\$ + tx pour les non-membres

- Il est nécessaire d'avoir reçu une invitation par courriel pour s'inscrire.
- La date limite d'inscription est le lundi 25 mai 2026 à 18h00.

Forfait animation

60\$ + tx pour les membres

75\$ + 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 lundi 25 mai 2026 à 18h00.

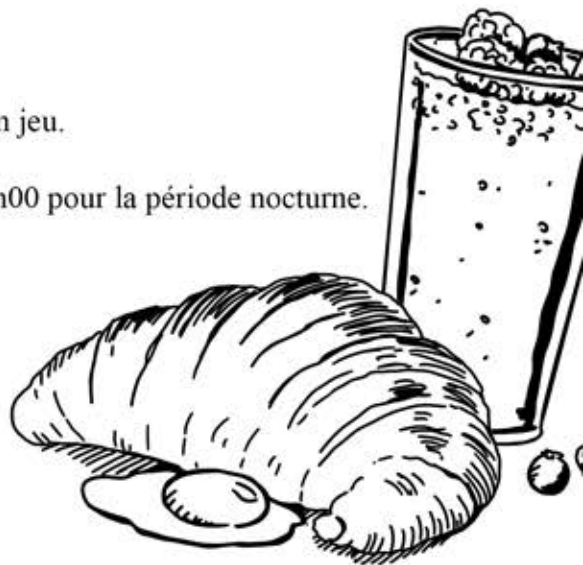


Boire et manger

Le souper du samedi et le petit déjeuner du dimanche seront servis en jeu.

Du café et des collations seront également disponibles à partir de 22h00 pour la période nocturne.

Un brunch hors-jeu sera servi dimanche après l'activité.



Logement sur le site

L'arrivée débutant le samedi, il n'y aura pas de possibilité de loger sur le site avant l'événement.

Le logement des participants joueurs sera prévu par Bicolline.

Pour les animateurs propriétaires de bâtiments et leurs invités, il est possible d'y dormir. 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 à la fin mai en nature à Saint-Mathieu-du-Parc.



Sacrifices en Soumess

Restrictions d'armes et d'armures pour les joueurs

- Les armes de tir (arcs et arbalètes) et les projectiles sont interdits entre **20h00 et 06h00**.
- Les armes de plus de **112 cm** sont interdites.
- 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 est considéré inconscient pendant 15 minutes et il 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 à l'Auberge. Vous êtes considéré mort pendant votre déplacement : veuillez garder votre arme à l'envers et marcher en silence. Pendant l'événement, il est possible que d'autres lieux de guérison soient activés. Soyez attentifs!



Sacrifices en Soumess

- Un PNJ (animateur) qui tombe au combat est considéré inconscient pendant 15 minutes et il 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).

Fouille et Vol

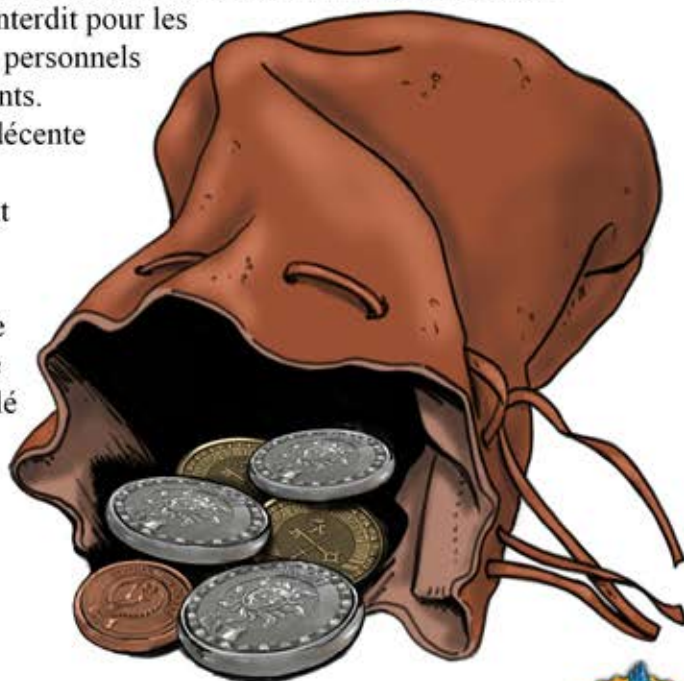
Pendant toute la durée du scénario, uniquement les items « en jeu » peuvent être volés. Ces items incluent :

- 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

Tous les autres objets ne sont pas volables : psaumes de croyance, parchemins magiques, items occultes, sabliers de guérison, cartes et solars. Il est 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.



Sacrifices en Soumess

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.



Empoisonnement

Un joueur mourant ou inconscient peut se faire empoisonner par un PNJ (animateur) qui possède une arme empoisonnée. Le PNJ (animateur) nommera clairement au joueur mourant ou inconscient le fait qu'il a été empoisonné.

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. Si après 60 minutes un joueur empoisonné n'a pas reçu d'antidote, il meurt et 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.



Sacrifices en Soumess

Mécaniques visuelles

Des *glowsticks/foulards* **ROUGES** seront portés par les créatures les plus résistantes de Soumess : 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/foulards* **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. Ces pouvoirs **ne sont pas volables ni transférables**.

Des *glowsticks/foulards* **JAUNES** seront portés par les joueurs qui portent un Bouclier renforcé. Les Boucliers renforcés résistent aux créatures [*glowstick/foulard* **ROUGE**] pour la durée du scénario. Ces pouvoirs **ne sont pas volables**.

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.

Autres

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



Surnaturel

Armes magiques et Guerriers runiques

Les armes magiques et les guerriers runiques sont identifiés par un glowstick (nuit) ou un foulard (jour) **BLEU** fourni par Bicolline, qui doit être porté par le joueur et clairement visible en tout temps. Les armes magiques et les guerriers runiques 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.

Tous les joueurs qui possèdent et souhaitent utiliser une arme magique connue du Duché de Bicolline doivent en faire la demande dans leur prologue.



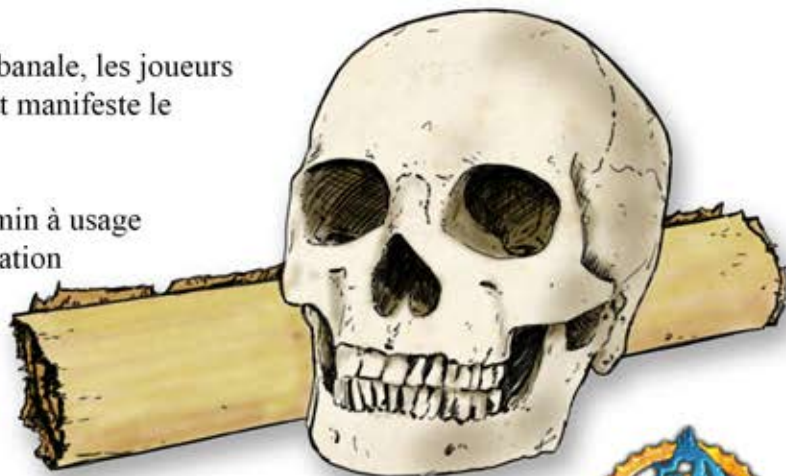
Croyance, Magie et Occultisme

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.



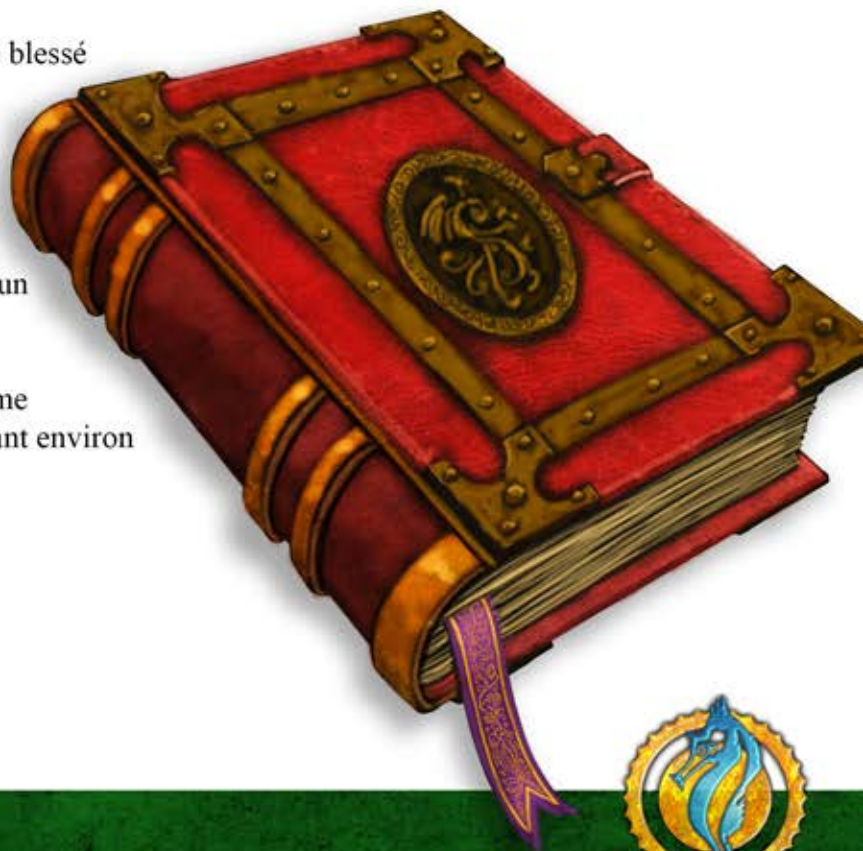
Sacrifices en Soumess

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 (Maximum 3)
Clerc dont le Grand Prêtre est absent	Inclus	1 croyant pour obtenir 1 psaume de Résurrection (Maximum 1)
Clerc dont le Grand Prêtre est présent	-	1 croyant pour obtenir : <ul style="list-style-type: none">- 5 psaumes de Guérison ET- 1 psaume de Résurrection (Maximum 1)
Prêtre	Inclus	1 croyant pour obtenir 1 psaume de Résurrection (Maximum 1)

- **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



Sacrifices en Soumess

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 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).

Pouvoirs de Magie

- **Bouclier magique** (protège la cible contre le prochain effet surnaturel magique ou occulte indésirable)
- **Calme** (la cible ne peut porter aucune attaque pendant 10 minutes, le pouvoir s'arrête dès que la cible reçoit une attaque)
- **Ce cadavre peut parler** (permet de discuter avec un être mort, dure 5 minutes, la cible n'est pas tenue de collaborer et ne se rappelle de rien si elle revient à la vie)
- **Dissiper la magie/occultisme** (effet instantané sur un personnage ou un item affecté par un effet surnaturel magique ou occulte, ne permet pas de dissiper un effet AVANCÉ ou un effet de RITUEL)



Sacrifices en Soumess

- **Statue** (5 minutes, la cible ne peut pas bouger ni parler, elle est immunisée à tout sauf Dissiper, le mage peut lancer ce sort sur lui-même)
- [AVANCÉ] **Affinité tellurique** (permet d'obtenir des indices sur la nature et les propriétés d'un objet arcanique)
- [AVANCÉ] **Charme** (crée une relation amicale avec le personnage charmé, dure 10 minutes)
- [AVANCÉ] **Guerrier runique** (la cible peut blesser les créatures [*glowstick/foulard ROUGE*], le pouvoir du joueur est représenté par un *glowstick/foulard 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)
- **Cercle de protection** (10 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** (5 minutes, la victime est incapable de mentir mais n'est pas tenue de parler, aucune substance ne doit être réellement versée dans la chope d'un autre joueur ou d'un PNJ)
- **Immunisation** (prévient les effets d'un empoisonnement pour la durée du scénario, ne permet pas de guérir un empoisonnement actif)
- **Potion de soins 5x** (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)
- [AVANCÉ] **Bouclier renforcé** (le bouclier résiste aux créatures [*glowstick/foulard ROUGE*] pour la durée du scénario, le pouvoir est représenté par un *glowstick/foulard JAUNE* porté par le joueur qui utilise le bouclier) Ce puissant sort coûte 3 énergies occultes supplémentaires. La disponibilité de ce sort est limitée.
- [AVANCÉ] **Savoir occulte** (permet de poser une question à une entité disponible qui répondra à une question spécifique, requiert un rituel en jeu (10 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, le talisman n'est pas volable).



Prologues – *Courrier ducal préparatoire*

Idéalement, un prologue est 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 15 mai à 23h59**. AUCUN prologue ne sera accepté par courriel.

LIEN :

<https://forms.office.com/pages/responsepage.aspx?id=cDGIpioJ-zUmdUWw35NYA4miSleDsVw1Is-Xcprn3r59UN1ZITVZEQIBLWEVVMjRJSEI0T0g4TThOTi4u&route=shorturl>

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.



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 de Soumess. 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.

Le Duché de Bicolline dispose de quelques 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 30 mai 2026.

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 20 mai à 19h30 et le jeudi 21 mai à 19h30 pour tous les animateurs disponibles (deux rencontres identiques).

Accueil des PNJ – *Samedi de 8h à 11h*

Les personnages non-joueurs devront être sur le site et prêts au départ dès 12h (costumés et armes homologuées, le cas échéant). Dirigez-vous près de la terrasse de l'auberge à 11h30 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 29 mai 2026 en soirée. Les maîtres de jeu et régisseurs seront également disponibles à ce moment pour répondre à vos questions.



Sacrifices en Soumess

Armes et armures des PNJ

- Les armes de tir (arcs et arbalètes) et les projectiles sont **interdits entre 20h00 et 06h00**
- Les armes de plus de **180 cm** sont interdites.
- Certaines factions auront accès à différentes armures, le détail sera partagé aux PNJ selon le 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/pages/responsepage.aspx?id=cDGIpioJ-zUmdUWw35NYA4miSleDsVw1Is-Xcprn3r59UOTRMMTMzWVhZSFY0TjNcVzE0RIA0UV-EwOS4u&route=shorturl>

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.



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

