

LE GALION PERDÙ

Trouver un endroit neutre afin de se rencontrer a toujours été la difficulté des monarques des grandes nations et ce, encore plus depuis les grandes guerres contemporaines.

Sans qu'aucune annonce officielle n'ai été faite, une rumeur prit naissance dans tous les ports du monde connu, la solution se devait d'être une terre indépendante et fière, une terre qui gagna sa liberté par la force de sa persévérance, les Îles Celles devait d'être la destination de tous.

Il n'en fallait pas plus pour que cette rumeur ne devienne réalité et c'est vers les quais de Leitir dans les Îles Celles que tous les nobles et leur suite se retrouveront après le passage de l'équinoxe du printemps 1020.



PREAMBOULE

Le Duché de Bicolline est heureux d'amorcer officiellement sa 25^e saison avec vous tous à l'occasion du Bal Pourpre « Le galion perdu ». Les festivités qui entoureront notre 25^e anniversaire se veulent sous le thème du rassemblement et de la célébration. Fêter cette fabuleuse communauté de joueurs que nous sommes devenu et qui donne vie à cet univers fantastique année après année.

Les régions de notre monde seront mises à l'honneur ainsi que les guildes qui les composent. Cet été, lors de la Bataille de Bicolline « Les grands jeux du duché de Caldwell », tout le monde sera mis à contribution, aura la chance de prouver sa valeur et de faire briller sa contrée.

À vous tous, aventuriers et aventurières de Bicolline, nous vous attendons sur les quais de Leïtir où vous serez reçus avec tous les honneurs qui vous reviennent.

Venez parés de vos plus beaux atours pour festoyer, découvrir, bavarder, jouer, ripailler, créer, rencontrer, incarner, courtiser et rêver !



SYNOPSIS

LE GALION PERDU

Près de trente ans se sont écoulés depuis le départ du Mistral, ce grand galion de la flotte argonnaise à la figure de proue en forme de trident. Affrété par de riches armateurs à la fin de l'an 989 de la première ère, il devait être le fleuron d'une flotte commerciale qui établirait une liaison stable et ponctuelle de commerce avec la Cité des Sables. Ce projet soutenu financièrement par de grandes familles de Claircastel, Kintzheim et de Damoisard avait suscité beaucoup d'intérêt et établi des alliances atypiques pour l'époque.

C'est un jeune officier originaire de Bruant en Damoisard qui avait été nommé capitaine du Mistral. Il avait grandi le long du fleuve et ses aptitudes et connaissances hors du commun pour la navigation l'avaient fait gravir rapidement les échelons dans le milieu. Le capitaine Galias, dans la jeune vingtaine, se voyait donc confié sa première flotte et la responsabilité d'ouvrir une des routes de commerce maritime des plus prometteuses.

Toute cette agitation créée par la mise en œuvre de cette expédition attira son lot d'aventurier et de guildes marchandes y voyant la fortune au bout du voyage.

Un matin de septembre, le Mistral prit le large à la tête d'une flotte composée de quatre autres pavillons. De nombreux habitants de Damoisard et villageois des environs s'étaient rassemblés sur les quais pour voir les bateaux prendre la mer. Ce voyage de plusieurs mois devait voir l'expédition revenir au printemps de l'an 990 de la première ère avec ses cales pleines de marchandises et de trouvailles. Mais, ce printemps-là, le Mistral n'apparut pas à l'horizon, ni le printemps suivant, ni les années subséquentes...



Cette disparition suscita beaucoup d'histoires et de spéculations allant parfois jusqu'aux plus incroyables des récits. Durant des années des histoires entourant la disparition de la flotte allaient alimenter les discussions de taverne aux quatre coins des terres du centre ; la flotte aurait été engloutie par des monstres marins, détournée par les elfes noirs d'An-Aman, seigneur des mers à cette époque, ou encore attaquée par les pirates sévissant non-loin du détroit du Golfe Rouge. D'autres récits, moins rocambolesques, expliquaient qu'ils avaient probablement été victimes d'une tempête et aurait tout simplement sombré.

Au cours des années qui suivirent la disparition de la flotte du capitaine Galias, une certitude fut néanmoins obtenue, l'expédition n'atteignit jamais la Cité des Sables, ni même les côtes de Matidja-al Chalef où elles n'auraient pas échappé à la vigilance des guetteurs du grand phare de Kouloum.

Le temps fit par la suite son œuvre, les années passèrent, trois décennies et l'histoire tomba dans l'oubli. Jusqu'à tout dernièrement où elle refait parler d'elle, et pour cause un mystérieux navire serait encre dans la baie des flammes au large des îles celtiques. D'après les histoires de pêcheurs, ayant été les premiers à l'apercevoir, il s'agirait d'un imposant galion ayant comme figure de proue un trident...

La nouvelle fit rapidement le tour du Duché de Caldwell. Peu de temps après, le seigneur Nathan MacRae se fit remettre une missive venant des occupants du navire. Celle-ci lui demandait de rassembler les seigneurs et rois de toutes les régions du monde cet été sur ses terres, cela coïnciderait avec l'arrivée du reste de la flotte ayant accompagné le Mistral jadis. « Et croyez-moi, ce qu'ils ramèneront avec eux changera le monde » signé Uther Galias, capitaine du Mistral.



ACCUEIL TARIFS ET INSCRIPTIONS

L'événement se tient à l'Espace Shawinigan et est réservé aux 18 ans et plus. Aucun alcool provenant de l'extérieur ne sera toléré à l'intérieur de la salle.

Pré-vente jusqu'au mardi 17 mars 2020 à 17h00.

Memore 67.5\$ / Régulier 77.50\$

À la porte (s'applique aussi à tous ceux s'étant pré-inscrits mais dont le paiement n'a pas été reçu avant l'événement)

Memore à vie 72.50\$ / Memore privilège ou régulier 72.50\$ / Régulier 82.50\$

Les modes de paiement acceptés sur place: argent comptant, carte de crédit/débit (interac).

L'accueil des participants débute à 17h30h dans le hall d'entrée. Lors du Synode, il sera possible de venir à l'Auberge des Gouverneurs pour récupérer son bracelet et sa fiche de population en avance afin d'accélérer l'accueil du samedi. Afin de pouvoir récupérer à l'avance votre bracelet, il faut être pré-inscrit au Bal Pourpre. Voici l'horaire :

Vendredi soir de 18h00 à 20h00

Samedi de 10h00 à 15h00

Les portes de la grande salle de Bal ouvriront à 18h.

Règle de remise des fiches de population (carte de domiciliation):

Tous les participants présents à l'activité se verront octroyer une fiche de population Bal Pourpre.

Portraitistes

Afin de continuer à illustrer la plateforme géopolitique, un studio est aménagé dans le hall d'entrée où le photographe Eric Dubé se fera un plaisir de vous immortaliser.

17h-20h



POINTS DE SERVICE

Pour l'esprit...

Trois points de service seront accessibles durant toute la soirée et serviront les convives! N'oubliez pas vos choppes et coupes, car il n'y aura pas de gobelets en plastique aux points de service. Des coupes décorum à l'effigie de Bicolline seront en vente sur place au prix de 25\$ avec une première consommation incluse (bière ou cidre en fût).

La Brasserie

Le bar principal de la soirée où vous trouverez des bières de microbrasseries, vin, cidre et autres rafraîchissements.

La Cidrerie de Leitic

Pour l'occasion, les marchands de la cité ont importés le meilleur cidre des vergers des terres du sud. Il vous sera servi avec de petites spécialités locales sélectionnées pour votre plus grand plaisir.

Le Salon des Élixirs

Pour tous les amateurs de nectar divin, alcools forts et cocktails, ce bar est l'endroit à découvrir. Situé en plein centre du galion près des cabines dédiées du réunions, il éveillera les sens des amateurs.

Pour la bedaine...

Les marmitons

Installés sur le navire, ces cuisiniers serviront des mets trouvés aux travers de leurs voyages. Attention, ces délices sont en quantité limitée, ne rater pas votre chance de découvrir de nouvelles saveurs!

La Caravan Nord-Sud

Fidèle au poste, c'est à l'extérieur sur les quais, à proximité de la porte principale, que l'équipe de Méchoui Nord-Sud vous propose une restauration rapide tout au long de la soirée. Un classique pour la fin (faim) de soirée!



LES FESTIVITES DE LA SOIREE

Le couloir du temps

Afin de bien débiter les festivités du 25e anniversaire du Duché de Bicolline, nous vous invitons à venir admirer des images du passé représentant l'histoire du Duché du début des temps à aujourd'hui. Attendre avant d'entrer n'aura jamais été aussi intéressant!

Concours de panache



Bicolline et les Artisans d'Azure s'associent pour présenter le Concours de panache 1020, qui vise à mettre de l'avant les personnages et les créations les plus fabuleuses et les plus remarquables du milieu du Grandeur Nature. C'est l'opportunité de reconnaître le talent et l'ingéniosité des créateurs et créatrices issus de notre loisir ! Venez participer en revêtant vos plus beaux atours ou votre ensemble le plus impressionnant ! Qu'il s'agisse d'une robe de bal resplendissante, d'une armure d'apparat ornée ou de votre ensemble de lépreux le plus dégoûtant, venez tenter votre chance et vous mesurer aux autres audacieux. Des somptueux prix attendent les vainqueurs. Nous vous invitons donc à vous présenter à la table des Artisans d'Azure dès l'ouverture du Bal et ce jusqu'à 21h30 pour vous inscrire. Vous serez invités à remplir une fiche contenant votre nom, votre guilde, le nom du designer de votre costume ainsi qu'une courte description de celui-ci. Cette fiche servira à vous présenter lorsque vous vous pavanez sur la scène principale pendant une vingtaine de secondes sous les yeux du jury, lors de l'entracte du groupe de musique vers 23h00. Vous pourrez vous inscrire dans les 4 catégories suivantes :

- ☪ Meilleur costume de panache féminin
- ☪ Meilleur costume de panache masculin
- ☪ Meilleur costume de créature
- ☪ Meilleurs costumes de groupe (au moins 3 participants)



CRITÈRES D'ÉVALUATION:

- ☉ La qualité du costume et ses détails.
- ☉ La complexité du costume (a-t-il beaucoup de pièces différentes, des accessoires? etc.)
- ☉ Le jeu du personnage et la prestation sur scène (a-t-il/elle le panache qu'il faut?)
- ☉ La concordance entre le costume et le personnage (est-il au couleur de sa guilde? etc.)
- ☉ Intérêt du public (applaudissement et acclamation de la foule)
- ☉ A-t-il/elle fait lui/elle-même son costume? (Points supplémentaires possibles)

Inscription : Présentez-vous à la table des Artisans d'Azur entre 18h00-21h30

Présentation des costumes à l'entracte du groupe de musique sur la scène principale vers 23h00.

Prix individuel féminin: 25 solars, 1 minéral d'or, 1 minéral d'argent et 3 pierre précieuse.

Prix individuel masculin: 25 solars, 1 minéral d'or, 3 minéral d'argent et 1 pierre précieuse.

Prix individuel créature: 25 solars, 10 ressources, 5 équipements

Prix pour le groupe : 75 solars, 3 minerais d'or, 6 minerais d'argent et 6 pierres précieuses

Prix : Chacun gagnant fait en sorte de remporter des points de victoire pour sa région lors de la bataille de Bicoline. Le tout sera bien expliqué dans le document présenté lors du conseil des guildes le 25 avril prochain.



Salon Universel

Oyé Oyé Artistes et Artisans du Monde! Le Conservatoire des Arts et Métiers de l'Hippocampe vous convie à soumettre votre candidature afin d'exposer vos œuvres lors du 1er Salon Universel, qui se tiendra lors du Bal Pourpre 1020. Depuis toujours, les paysages enchanteurs, la riche culture et les faits d'armes de cette terre si belle qui est la nôtre nous ont inspiré dans notre pratique des arts. Le Salon Universel est l'occasion de faire scintiller votre province! Quels sont les mœurs qui sont si particuliers à votre coin de pays? Faites-nous découvrir les particularités qui font de votre province la plus belle de Bicolline.

Tous les artistes intéressés ont jusqu'au 1er mars 2020 pour nous faire parvenir un dossier de candidature. Le dossier doit contenir une courte biographie de votre personnage, une description de l'œuvre avec dimensions ainsi qu'un support visuel (photo ou croquis de l'œuvre). Les œuvres doivent pouvoir se déposer sur un chevalet ou un pied d'étable.

Les œuvres sélectionnées par le Conservatoire des Arts et Métiers de l'Hippocampe seront exposées lors du Salon Universel pour être soumises à un vote populaire. Les œuvres ayant reçu le plus grand nombre de votes seront ensuite exposées dans les bâtiments officiels de Bicolline, mais demeureront la propriété de l'artiste. Elles pourront cependant être achetées en solars afin de décorer l'habitation d'un mécène s'il le désire.

Veillez faire parvenir votre dossier de candidature à vieduduche@bicolline.org avant le 1er mars à minuit.

Prix: 50 solars sonnants et l'œuvre remportant le concours sera officialisé comme un objet de collection d'une valeur de 450 solars.

Prix : Le gagnant fait en sorte de remporter des points de victoire pour sa région lors de la bataille de Bicolline. Le tout sera bien expliqué dans le document présenté lors du conseil des guildes le 25 avril prochain.



Concours de bardes

Bardes de tous acabitS, à vos instruments! Lors du Bal Pourpre 1020 se tiendra un concours d'œuvres musicales originales du monde de l'Hippocampe. Afin de pouvoir participer, vous devez être en mesure de présenter deux nouvelles œuvres originales. Le concours est ouvert tant aux groupes de deux musiciens et plus et il se déroulera devant jury, en deux manches. L'ordre de passage de la 1ère manche sera déterminé par un tirage au sort préalable au Bal Pourpre. Lors de cette première manche, chacun des participants interprétera une pièce, qui déterminera l'ordre de passage lors de la 2e manche. Une partie des points du concours sera également attribué par vote populaire, pour s'ajouter aux notes des jurés.



Pour participer il faut faire parvenir votre candidature avant minuit le 1er mars à vieduduche@dicolline.org Votre dossier doit comprendre les paroles de vos deux chansons ainsi que le devis technique pour les instruments et les voix.

L'inscription est gratuite pour un seul et unique premier prix de 500 solars sonnants!

Inscription : Par courriel avant minuit le 1er mars 2020, voir les détails plus haut.

Le concours se déroulera sur la scène principale du Bal Pourpre entre 19h30 et 21h30.

Prix: 500 solars sonnants au gagnant.

Prix : Chacun gagnant fait en sorte de remporter des points de victoire pour sa région lors de la bataille de Dicolline. Le tout sera bien expliqué dans le document présenté lors du conseil des guildes le 25 avril prochain.



La cale

Dans la cale du galion, parmi les tonneaux d'eau-de-vie et les marchandises des recoins les plus sauvages de la carte, les passagers clandestins se sont réunis pour une autre nuit de lamentations. Dans cette cale, tous ont fui quelque chose, et pour passer le temps à même les ténèbres, ils se racontent inlassablement leurs histoires, par quel triste coup du destin ils en sont arrivés à voyager à même ce cerceau flottant. Venez faire la connaissance de six étrangers aux passés troubles qui pourraient bien en connaître un peu plus qu'ils ne le laissent croire.

Osez-vous faire face à ce périple immersif dans la cale du Galion?

Descendez les escaliers en colimaçon du pont pour le savoir. Ouvert de 20h00 à 23h00.

Foire marchande

De 20h00 à 23h00, venez visiter nos marchands tous regroupés en un seul et même endroit pour mieux vous servir! Que vous soyez à la recherche de sépium ou de chevaliers, les comptoirs marchands sauront vous dépanner sans que vous ayez à courir partout pour comparer les prix... Serons présents:

La B.A.C.

La Banque à Careris, ou B.A.C., est l'institution économique officielle du commerce dans le royaume de Kafé. Approuvé par le roi Lunelame et son conseil en l'an 1018. Elle est dans un stade de croissance perpétuelle pour devenir un gage vers la prospérité pour la jeune nation Kafienne unifiée.

La BAC est une institution fait pour les hommes et humanoïdes pieux et lidres. Le royaume est composé de sujet/citoyen. Sujet du royaume et citoyens des 4 grandes citées. Sa noblesse dépeée est fondée sur l'exploit et le mérite et non sur la léthargie du sang.

Par conséquence elle a 3 Interdits

1-Aucune vente et achat d'esclave dans le Royaume lidre de Kafé

2-Aucune vente d'influences, mentor et architecte. Elles sont les faveurs de vos seigneurs, allez les voir pour bénéficier de leur bonne grâce, si vous êtes méritant.

3-Aucune dette ou vente à tempérament pour les non-citoyen de Kafé, si vous n'avez pas de crédit vendez pour acheter.

Quand vous vendez un lot au comptoir son prix baisse selon la marge de profit et augmente plus ils sont achetés par vous. Nous acceptons le crédit Valmir et du CCK.

Sur ce Bonne Négocce !!



Le Comptoir Commercial de Khadidja

Salaam Aleykoum, voyageurs!

Perdu au milieu des sables, le Comptoir Commercial de Khadidja permet à tous les voyageurs du monde de l'Hippocampe de retrouver l'ambiance effervescente du souk!

Il s'y négocie en grande quantité à peu près tout ce que vous pouvez rêver posséder! Issues de toutes les régions, les marchandises diverses, des lots de pierres précieuses aux esclaves et aux ressources diverses vous y attendent! La main d'œuvre y laisse savoir sa disponibilité, de l'honnête forgeron au sombre assassin, du noble chevalier au pirate éborgné.

Que vous passiez étalage de votre fortune ou que vous soyez plus discrets, vous y trouverez en grande quantité de quoi combler tous vos besoins. Si vous ne le trouvez pas, on s'arrangera pour vous l'obtenir!

Le Hall du Siferman

Fonctionnement

- Je prends les réservations entre les activités (cartes en inventaire seulement).
- Commerce unitaire, le Hall du Siferman se garde le droit de refuser la vente ou l'achat d'un lot afin de conserver son inventaire pour les échanges unitaires.
- Les prix sont fixés en valeur de cartes basés sur la valeur du minerai (1 Solar sonnant = 2 en valeur de carte).
- Une différence qui vous est due sur une transaction peut être reporté sur votre compte, ou compensée par une lettre de change émise par le Hall.
- Aucun frais de transaction
- Prix fixe



Le comptoir d'Asturias

Le seigneur de Méridia profite du grand Bal afin de faire connaître ses produits et échanger avec les gens de tous les royaumes. Venez rencontrer les commerçants d'Asturias afin de comparer les marchandises, on ne sait jamais, peut-être y trouverez-vous plus que ce que vous avez réellement besoin!

Tournoi des assassins « à la Saint-Clément »

C'est souvent lors d'événements majeurs que des crimes sont perpétrés sans que personne ne s'en rende compte sur le coup. La soirée d'un grand Bal se prête tout spécialement à ce genre de situation.

Règles :

☉ Chaque participant se verra attribuer une cible à son inscription. Le nom de la cible sera écrit sur un carton. Il est important de conserver ce carton. Si il ne connaît pas le joueur, il devra le découvrir en jeu.

☉ Le gagnant est le participant qui aura tué le plus de participants.

☉ Il y a deux façons d'éliminer sa cible :

On peut toucher sa cible avec la lame d'une arme de moins de 70 cm pendant 3 secondes (en comptant à voix basse « Saint-Clément 1, Saint-Clément 2, Saint-Clément 3 »). Si le contact entre la lame et la cible est rompu, le meurtre n'est pas valide. Veuillez noter que la lame doit toucher une partie du corps de la cible, un meurtre où le meurtrier place son arme sur un morceau de vêtement (par exemple, le coin d'une robe ou le bout d'une tresse) n'est pas valide.

Aucun contact physique n'est permis. Par exemple, un grand gaillard ne peut utiliser sa stature afin de contraindre physiquement quelqu'un et permettre un meurtre.

☉ Lorsqu'une cible est éliminée, elle doit donner le carton avec le nom de sa prochaine cible à son meurtrier afin qu'il continue sa besogne. La personne éliminée peut retourner voir l'organisateur du tournoi et lui remettre ses cartons restants.

Ex. : Je tue ma cible et récupère son carton. J'ai donc deux cartons en ma possession. Je me fais tuer à mon tour, je donne le carton avec le nom de ma prochaine cible mais conserve mon premier. Je vais voir l'organisateur et lui remet donc un carton.

Inscription : 18h00 à 22h00, fin du tournoi à minuit.



Prix : 1ère place = 1 assassin et 1 armement, 2e place = 1 brigand et 1 armement, 3e place = 1 pirate et 1 armement

Prix : Le gagnant fait en sorte de remporter des points de victoire pour sa région lors de la bataille de Dicoline. Le tout sera bien expliqué dans le document présenté lors du conseil des guildes le 25 avril prochain.



Tournoi des fines-lames

Les duellistes ne se font que très rarement prier afin de démontrer leurs talents devant une foule festive. Une arène a tout spécialement été montée afin de satisfaire les curieux et de trouver le meilleur duelliste s'étant déplacé sur les Îles Celtes.

Règles :

- ☞ Il s'agit de duel un contre un.
- ☞ Lors d'un duel, la première personne à remporter 2 victoires est déclarée vainqueur.
- ☞ Le gagnant remporte 2 points, le perdant 1 point.
- ☞ Le gagnant du tournoi est celui qui aura accumulé le plus de points.
- ☞ Un combattant peut rester dans l'arène et continuer de combattre tant qu'il ne perd pas un duel. Lorsqu'il perd, il peut rejoindre la file d'attente (si file d'attente il y a pour combattre à nouveau).
- ☞ Des armes (90 cm) sont fournies sur place par l'organisation. Les armes personnelles ne seront pas autorisées.

Inscription : Les duels ont lieu dans l'arène de 19h00 à 21h00. Présentez-vous sur place pour y participer.

Prix: 1ère place = 1 soldat de métier et 1 armement, 2e place = 1 tirailleur et 1 armement, 3e place = 1 pirate et 1 armement

Prix : Le gagnant fait en sorte de remporter des points de victoire pour sa région lors de la bataille de Dicoline. Le tout sera bien expliqué dans le document présenté lors du conseil des guildes le 25 avril prochain.

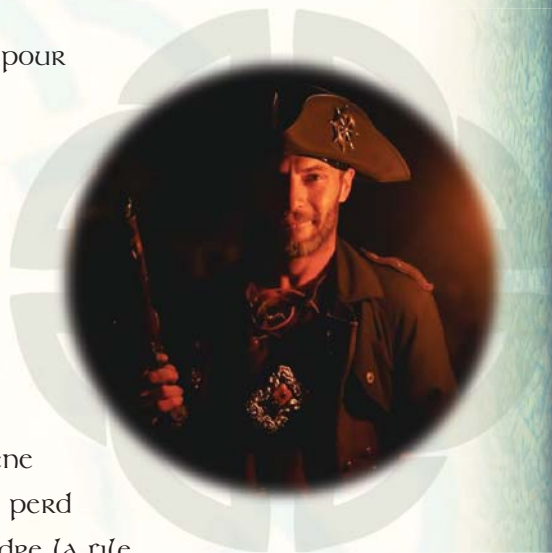


Duels à la poudre noire

PIRATES, FLIBUSTIERS, BOUCANIERS ET AUTRES AMATEURS DE POUVRE NOIRE PEUPLENT LES QUAIS ET LES NAVIRES. C'EST DANS LES RUELLS DU BORD DE MER QUE CEUX-CI SE RASSEMBLENT AFIN DE PROUVER LEUR VALEUR ET DÉTERMINER QUI EST LE MEILLEUR.

Règles :

- ☉ Il s'agit d'une activité de duel au pistolet.
- ☉ Il faut être une équipe de deux personnes pour participer.
- ☉ La première équipe à remporter 2 victoires est déclarée vainqueur.
- ☉ L'équipe gagnante remporte 1 point.
- ☉ L'équipe gagnante du tournoi est celle qui aura accumulée le plus de points.
- ☉ Un combattant peut rester dans l'arène et continuer de combattre tant qu'il ne perd pas un duel. Lorsqu'il perd, il peut rejoindre la file d'attente (si file d'attente il y a pour combattre à nouveau).
- ☉ Les participants peuvent utiliser les obstacles pour se cacher. Les duellistes n peuvent pas traverser la ligne du centre.
- ☉ Les armes sont fournies sur place par l'organisation. Les armes personnelles ne seront pas autorisées.



Inscription : Les duels ont lieu dans l'arène de 19h00 à 22h00. Présentez-vous sur place pour y participer.

Prix: 1ère place = 1 poudre à canon, 2e place = 1 maître artilleur, 3e place = 1 pirate

Prix : Le gagnant fait en sorte de remporter des points de victoire pour sa région lors de la bataille de Bicolline. Le tout sera bien expliqué dans le document présenté lors du conseil des guildes le 25 avril prochain.

GROUPE DE MUSIQUE

Le Duché de Bicolline est heureux de vous présenter les Swindlers afin d'animer cette soirée dans les Îles Celles. Leur musique vous fera bouger, danser, chanter et vous divertir à coup sûr.

Ne les ratez pas sur la scène principale!

La première partie aura lieu dès 21h45, et la suite de leur spectacle sera à 23h00

PROGRAMMATION JEU

Conflit de la Bataille 1020

C'est lors du « Galion perdu » qu'il sera possible de réserver des escarmouches pour votre région/province. Le conflit de la Bataille 1020 sera annoncé officiellement lors du conseil des guildes le 25 avril prochain, mais nous pouvons déjà vous mentionner que chaque région du monde aura la chance d'amasser des points de victoire dans le but de remporter la Bataille du 25e anniversaire de Bicolline.

Lundi : Aucun

Mardi : 13h00 - 14h30 - 16h00

Mercredi : bataille

Jeudi : 13h00- 14h30 - 16h00 (attention les barouds d'honneurs maritimes seront placés à 13h00)

Vendredi : bataille des enfants, escarmouche spéciale (détails à être dévoilés lors du conseil des guildes).

Samedi : bataille

Présentez-vous aux greffes afin d'effectuer une réservation, le responsable de la Bataille, Sébastien Ducharme, communiquera avec vous par la suite afin de vous expliquer les différents choix qui s'offriront à vous.



LES ENCHÈRES DU DUCHÉ

C'est lors du grand Bal que les commerçants de partout dans le monde se réunissent afin de faire des affaires. Des lots en tout genre ont été rassemblés sur place par les encanteurs. Armements, ressources, esclaves et autres vous attendent dans la Grande Salle des greffes, les commerçants auront peut-être la chance d'y trouver ce qu'il vous faut!

Toutes les guildes à spécialisation commerciales peuvent assister à l'enchère. Afin de pouvoir participer, il vous sera demandé de montrer que vous possédez au moins une lettre de change ou des solars sonnants pour acheter des lots. Deux personnes (ayant un personnage dans une guilde commerciale) par guilde commerciale pourront être admises dans la salle des enchères.

Lieu & Horaire

21h00 / Grande Salle des greffes

LE HAUT CONSEIL DES ÉRUDITS (élections)

C'est à 23h dans la grande salle des greffes qu'aura lieu l'élection des cinq érudits qui auront la chance de voir au destin tellurique de notre monde. Les guildes occultes, guildes de croyance, les croyances et les mages peuvent supporter la personne de leur choix lors d'un vote annuel.

Les érudits présentement en poste sont :

Toki Tokisson

Miriel Felangel

Keiriand de Montgrimis

Gilbert le Saltimbanque

Ouajdi Zumar Al-Zaman



Points de règles:

- ☉ Les chefs des guildes occulte et croyance sont invités à venir voter.
- ☉ Le premier grand-prêtre de chaque croyance est invité à venir voter. En son absence, le 2e peut le remplacer et ainsi de suite.
- ☉ Les grands-maîtres mages sont eux aussi invités à venir voter. Un grand-maître mage est un maître mage ayant reçu le support d'autres maîtres mages (par une FAV).
- ☉ La maison de croyance la plus notoire (BP1019 et CB1019) reçoit des votes et peut envoyer un représentant.
- ☉ La maison occulte la plus notoire (BP1019 et CB1019) reçoit des votes et peut envoyer un représentant.
- ☉ Toute personne ayant droit de vote peut se présenter afin d'être élu érudit.

Tirage de la SYTA pour la saison Bal Pourpre

C'est immédiatement après l'élection que chacun des nouveaux érudits recevront leurs 5 énergies pures. Ils procéderont tout de suite au tirage de la syta pour chaque région et le résultat sera affiché sur place aux greffes. Les érudits peuvent interagir afin de modifier ce tirage en utilisant des énergies pures.

LES ÉLECTIONS SEIGNEURIALES

C'est lors du Bal Pourpre dans la grande salle des greffes de l'université de Leitir que les seigneurs de plusieurs provinces de notre monde seront élus. Tous les chefs de domaine, maîtres de pief, croyance ayant des votes à la place des chefs de domaine et ducs ayant un pief dans la province désigné sont invités à venir voter. Voici l'horaire des élections, il est à noter qu'une personne en retard sera considérée comme absente et perdra son droit de vote. Afin de connaître le fonctionnement d'une élection, se référer au livre du joueur. Pour toutes questions : maîtredejeu@dicolline.org

20h00 : Province d'Halldorf dans la salle des chuchotements

21h00 : Province d'Ostarië, Irendille dans la salle des conseils

21h00 style de gouvernance Ozame dans la salle des chuchotements



LE COMPTOIR DES GREFFES

Le comptoir des greffes est le seul endroit possible pour officialiser tout échange, créer votre personnage ou émission de titre. Les greffes seront disponibles de 18h00 à 23h00.

Il sera possible aussi de rencontrer le maître de jeu et ses adjoints directement aux greffes. Ils seront présents de 18h00 à 24h00 pour répondre à vos questions et faire les suivis s'il y a lieu. Il est à noter que les maîtres de jeu peuvent s'absenter afin d'assister à des rencontres en jeu, dans ce cas, un maître greffier vous en informera.

Si vous avez des communications étant destinées au Maître de Jeu, écrivez à maitredejeu@bicolline.org

LA FICHE DE POPULATION BAL POURPRE

La fiche de population Bal Pourpre permet d'interagir en posant de nouvelles actions dans l'univers virtuel de Bicolline. Elle est remise à tous les participants.

Les quais et les tripots de Leitr

Dans les quartiers populaire des Îles Celtes, il est possible de trouver à peu près n'importe quoi. La force de l'indépendance de la province amène des commerçants d'un peu partout afin de transiger en toute quiétude sans les restrictions des grandes nations. Surprises, magie et richesses vous attende sur place!

Les membres des guildes militaires ont la chance de pouvoir recruter des flodarts (carte en main). Pour 20 solars, 1 fiches de population Bal Pourpre accompagné de 1 fiche de population campagne, vous aurez la chance d'engager 1 flodart qui fera grandir votre flotte. Maximum de 1 flodart par personne (doit avoir un personnage dans une guilde à spécialité militaire).

Pour 10 fiches de population Bal Pourpre il vous est possible de recevoir un coffre aux trésors contenant des lots mystères. L'échange doit se faire directement aux greffes. Un nombre limité de coffres sera disponible sur place, maximum d'un coffre par guilde.



CONSEILS ET RÉUNIONS

Pour accommoder les ambassadeurs et diplomates de chaque région, le capitaine leur donne accès à quatre salles de rencontre :

La Salle des Conseils (35 personnes)

La Salle des Pourparlers (25 personnes)

La Salle des Chuchotements (25 personnes)

La Salle de la Terçiversation (25 personnes)

Les réservations sont nécessaires et doivent être enregistrées auprès de Bicolline: maitredejeu@bicolline.org.

Une salle est réservée pour une durée de 50 minutes, entre 18h00 et 00h00, et les convives doivent avoir quittés les lieux avant l'arrivée du prochain groupe.

SALLE DES CONSEILS (35 personnes)

18h00 - Sainte-Église de l'Unique

19h00 - Andore

20h00 - Empire

21h00 - Irendille (élection dans la province d'Ostarië)

22h00 - Kintzheim

23h00 - Maison d'exploration du Hidou d'Argent

24h00 - Conseil de Rougebourg

SALLE DES POURPARLERS (25 personnes)

18h00 - La Grande Chasse

19h00 - Terres d'Auquesse

20h00 - Terres du Sud

21h00 - Pays de Kafé

22h00 - Norse

23h00 - C.O.M.E.

24h00 - Magistrature andorienne

SALLE DES CHUCHOTEMENTS (25 personnes)

18h00 - Nasgaroth

19h00 - Cité des Sables (cérémonie d'adoubement)

20h00 - Fédération argannaise (élection dans la province d'Haldorf)

21h00 - Ozame (vote type de gouvernance)

22h00 - Territoire de l'Oubli

23h00 - Rite de Saint-Clément

24h00 - Ordre du Savoir



SALLE DE LA TERGIVERSATION (25 personnes)

18h00 - Conseil de l'Ouroboros
19h00 - Mages de Diedne
20h00 - Carcosa
21h00 - Octo Armis (cérémonie nomination)
22h00 - Le Cercle (cérémonie d'offrande)
23h00 - Maison clandestine : La Phratric
24h00 - Conseil de Zardok

Pour nous rejoindre

Courriel :

info@bicolline.org

Pour toutes questions d'ordre général.

vieduduche@bicolline.org

Viktor vic du Duché

maitredejeu@bicolline.org

(coordination de tous les aspects relié au jeu géopolitique)

François Noël

Téléphone :

819-532-1755

Adresse postale :

Duché de Bicolline, 1480 chemin Principal, St-Mathieu-du-Parc (Québec), G0X 1N0

Adresse du lieu de l'activité:

Espace Shawinigan, 1882 rue Cascade, Shawinigan (Québec), G9N 8S1

Au plaisir!

L'équipe du Duché de Bicolline

