

Le Firmament des Vainqueurs

Bal Pourpre

21 mai 1022
au Duché de Bicolline



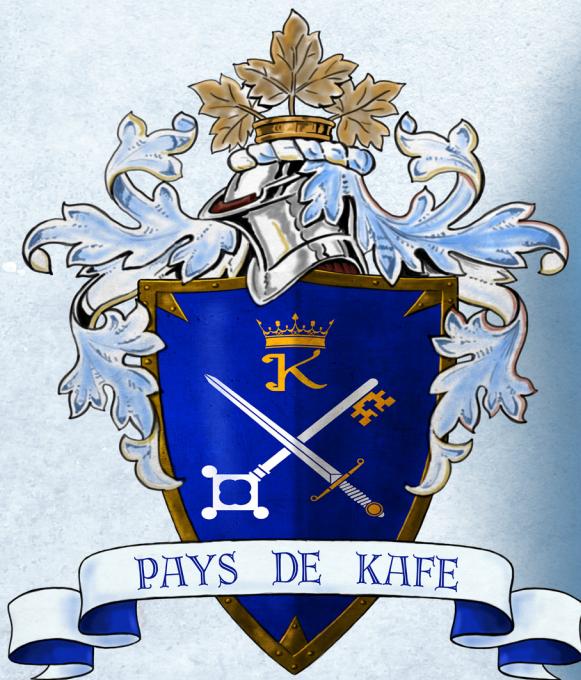
Le Firmament des Vainqueurs

Prologue

Le Duché de Bicolline est fier de relancer ses activités en tenant le Bal Pourpre *Le firmament des vainqueurs* sur ses propres terres. Les festivités qui entourent la 25e édition se veulent sous le thème du rassemblement et de la célébration : fêter cette fabuleuse communauté que nous sommes devenue et qui donne vie à cet univers fantastique.

Les deux dernières années furent éprouvantes pour tous et ce à tous les niveaux. Il est dorénavant grand temps de nous réunir à nouveau. Le Duché de Bicolline revêt ses plus beaux atours pour vous souhaiter la bienvenue à Mokafe, la grande capitale du Pays de Kafe. Ses champions sont de retour en tant que grands vainqueurs du Tournoi des Nations 1021. Joignez-vous aux locaux afin d'acclamer leur triomphe tous ensemble, tout en célébrant le retour des grands rassemblements.

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





Le Firmament des Vainqueurs

Synopsis

Le Tournoi des Nations a jeté un baume sur la plaie encore à vif que fût le passage du Grand Mal. Les moult épreuves ont laissé les muscles endoloris, mais les esprits ragaillardis. Ce sont les porte-étendards du Pays de Kafe qui en sont ressortis grands vainqueurs et ils sont de retour dans le port de Mokafe afin de célébrer leur victoire.

Plusieurs mois durant, la frégate *Victory* a navigué contre vents et marées avant de revenir à bon port, pénétrant dans les terres de Kafe par le fleuve Denodin qui sillonne la péninsule. C'est aujourd'hui qu'elle accoste sur les quais de Mokafe. Toute la populace est présente et s'entasse derrière la garde royale qui fait de son mieux pour tenir la foule à l'écart de la haute noblesse qui a revêtu ses plus beaux atours pour l'événement. Le roi Gabriel Lunelame est lui-même présent pour accueillir ses champions. Il a d'ailleurs fait parvenir des invitations par missive à tous les royaumes de l'Hippocampe, les invitant à se joindre aux célébrations. Il espère ainsi pouvoir alimenter le feu de la camaraderie né de l'étincelle du Tournoi des Nations.

Dès que la nouvelle de la victoire de son peuple lui est parvenue, le souverain a ouvert ses coffres pour refaire une beauté à la ville portuaire. À l'odeur omniprésente du poisson transporté par l'air salin se mêlent dorénavant les banderoles colorées, les saltimbanques, les forains et les banquiers sur les trottoirs de bois tout neufs montés sur les quais de la ville portuaire pour l'occasion.

Mais aux festivités et à l'enthousiasme se mêlent aussi des invités clandestins. La rumeur court que l'appât du gain, généré par la présence de tant de richesses dans le port, a vu naître un tripot clandestin où seuls les plus curieux et les plus aventureux se retrouvent.

Des *persona non grata* déambulent aussi parmi les convives. Venus d'on ne sait où, ils semblent évaluer la foule pour quelque raison obscure. Pour eux, la fête est d'ores et déjà terminée avant même d'avoir débutée car l'ombre d'une nouvelle Grande Bataille noircit l'horizon qui n'est pas si lointain...





Le Firmament des Vainqueurs

Information Générale

Le Bal Pourpre 1022 *Le firmament des vainqueurs* se tiendra sur le site du Duché de Bicolline le 21 mai prochain. Il s'agit d'un changement majeur pour cet événement qui se tenait en salle et dans un environnement contrôlé. Pour l'occasion, tout le quartier marchand de la Haute-Ville sera transformé pour vous plonger complètement dans le grand quartier portuaire de Mokafe. L'ensemble de la programmation, les espaces de négociations, les activités, les performances, les cérémonies et rituels, le spectacle de musique et les différents services seront concentrés aux alentours de l'Auberge et du secteur de l'Allée marchande de Bicolline. Il est important de comprendre que durant l'activité, seul ce secteur est accessible et qu'une partie de la réussite de l'événement en dépend pour l'ambiance et l'atmosphère.

Horaire

Les stationnements du site et le bureau d'accueil seront accessibles dès **15h00**.

Les portes de la grande cité portuaire de Mokafe ouvriront dès **16h00** (début de l'activité).

Les voitures seront admises sur le site seulement le dimanche 22 mai dès **8h00**. L'accès au terrain avant l'ouverture des portes ne sera pas possible.

Le départ du site doit se faire au plus tard le dimanche 22 mai à **16h00**.

Inscription et tarifs

Cet événement est réservé aux participants de 18 ans et plus.

Les inscriptions seront ouvertes début avril sur notre site internet. La période d'inscription restera ouverte jusqu'au jeudi 19 mai à minuit. Il faut être inscrit à l'avance pour pouvoir y participer : aucune inscription sur place ne sera possible.

Le prix de l'activité est de **70\$+taxes pour les membres et 80\$+taxes pour les non-membres**.

À noter que nous limitons pour l'instant cette activité à 1 600 participants, mais que des places supplémentaires pourraient être ouvertes s'il y a un intérêt marqué pour l'événement. Nous vous tiendrons au courant des modifications en ce sens au besoin.

Pour les participants déjà inscrits en 2020 qui avaient reporté leur inscription

Votre inscription est bien entendue valable pour l'édition 2022. Aucune autre démarche n'est nécessaire, il suffit de vous présenter à l'Accueil dès votre arrivée le jour de l'événement.

Fiches de population et solars

Le Bal Pourpre sonne le retour progressif au jeu géopolitique. Tous les participants inscrits à l'activité se verront octroyer une fiche de population Bal Pourpre ainsi que cinq solars sonnants! Le tout sera remis à votre arrivée lors de l'enregistrement à l'Accueil.

Services de restauration et de bar

Plusieurs points de restauration et boisson seront accessibles durant l'événement. Les détails, les prix et les menus seront affichés sous peu.

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. Nous vous invitons à soutenir nos différents points de vente pour cette relance tant attendue. N'oubliez pas vos choppes!



Le Firmament des Vainqueurs

Logement sur le site après l'activité

Tous les propriétaires de bâtiments, qu'ils soient sur cession ou non, 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.

Nous en profitons pour rappeler aux responsables d'anciens bâtiments n'étant pas encore sur cession qu'ils ont jusqu'à la fin de l'année pour entamer les démarches de mise sur cession (un point au Conseil des guildes du 23 avril 2022 y sera consacré).

Départ du site

Tous les participants devront quitter le site le lendemain (dimanche 22 mai) au plus tard à 16h00.



Le Firmament des Vainqueurs

Horaire et programmation

16h00

Ouverture des portes – *Entrée principale de Bicolline*

16h00 à 18h00

Rencontre avec les Gardiens des Archives – *Auberge*

16h00 à 20h00

Foire marchande – *Allée marchande*

Comptoir des greffes – *Banque de l'Hippocampe et Sous-sol de l'Auberge*

Bureau de vote pour la Bataille 1022 – *Sous-sol de l'Auberge*

17h00 à 20h00

Fête foraine – *Partout en Haute-Ville*

Combats de Béhourd – *Lice de joute*

17h00 à 23h00

Larcins clandestins – *Partout en Haute-Ville*

17h00 à 00h00 (sur rendez-vous)

Réunions et Conseils de région

18h00 à 00h00 (sur rendez-vous)

Les élections seigneuriales

Cérémonies de croyances et rituels

19h00 à 21h00

Concours de panache (inscriptions) – *Kiosque des Artisans d'Azure*

19h30

Défilé des champions et lancement des festivités – *Allée marchande et Place centrale*

20h00

Concours « Un artiste, une Nation » – *Place centrale*

Les enchères du Duché – *Devant la Banque de l'Hippocampe*

21h00 à 22h00

Spectacle des Murènes (première partie) – *Place centrale*

22h00 à 22h30

Concours de panache – *Place centrale*

22h00 à 23h00

Le Haut-conseil des Érudits et tirage de la Syta – *Sous-sol de l'Auberge*

22h30 à 23h00

Cracheurs de feu – *Place centrale*

23h00 à 00h00

Spectacle des Murènes (deuxième partie) – *Place centrale*



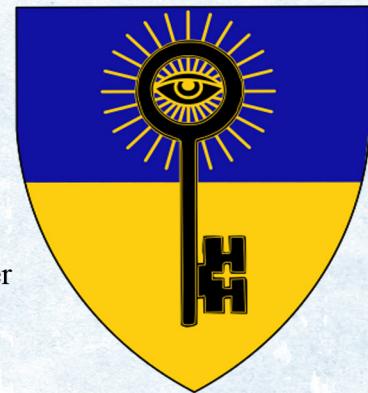


Le Firmament des Vainqueurs

Festivités et lieux d'intérêt

Rencontre avec les Gardiens des Archives – 16h00 à 18h00, Auberge

Alors que la Grande Peste s'estompe et que les voyageurs peuvent à nouveau propager de ville en ville les rumeurs du monde connu, l'histoire entourant la création des Grandes Archives attire l'attention de plus d'un. Sous l'héraldique du nouvellement formé groupe des Gardiens des Archives, un grand projet voit enfin le jour afin de rassembler dans un bâtiment aux proportions pharaoniques tout savoir, manuscrit, correspondance, artefact ou œuvre d'art afin de les préserver pour les générations futures et le bénéfice de tous les habitants du Duché de Bicolline.



Quelles que soient leurs origines ou affiliations, les Gardiens des Archives arborent les couleurs et l'héraldique de la neutralité absolue, recueillant les œuvres afin de compléter les vastes connaissances déjà emmagasinées dans les Grandes Archives, le tout sans aucun agenda politique, moral ou autre.

L'information se passe d'érudit en érudit que des représentants des Gardiens des Archives seront présents lors des grandes célébrations de Kafe afin de recueillir et transcrire les documents notables de la part des aventuriers, scribes et collectionneurs du monde de l'Hippocampe. Tous sont invités à venir rencontrer les curateurs des Grandes Archives lors des festivités et de contribuer aux documents historiques de celles-ci en leur amenant les documents notables en leur possession!

Il va sans dire qu'une fois sa construction terminée, l'accès au contenu des Grandes Archives sera influencé par la qualité des contributions des mécènes à sa vaste collection de savoir—ainsi, la contribution de donateurs lors des célébrations de Kafe ne passera pas sous silence et ceux-ci se verront octroyer un accès privilégié lors de l'ouverture officielle des portes des Grandes Archives.

Foire marchande – 16h00 à 20h00, Allée marchande

De nombreux comptoirs commerciaux seront présents dans le quartier marchand. Ces comptoirs vous permettront d'acheter ou vendre des lots contre des solars. L'utilisation des solars est multiple et vous permettra de participer aux enchères, vous payer un service ou même participer à un tripot clandestin... Le solar est la monnaie courante au cœur de toutes les transactions.





Le Firmament des Vainqueurs

Banque à Tareris

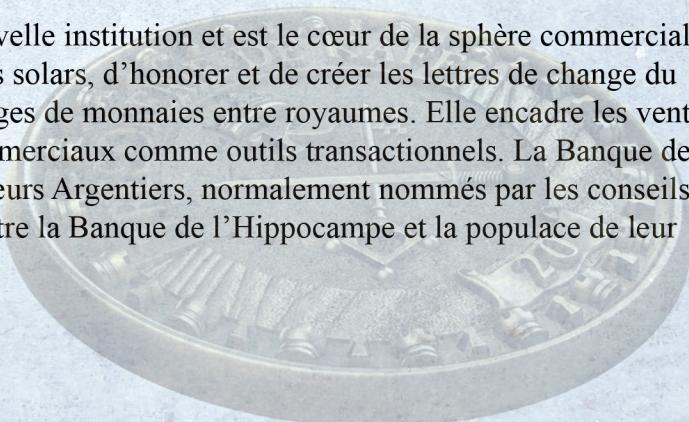
Bienvenue en Kafe, ou plus exactement à la Banque à Tareris (B.A.T.), institution économique officielle du commerce pour l'ensemble du royaume. Fondée par Édouard Sunsppear et approuvée par le roi Lunelame et son conseil en l'an 1018, elle est située à l'ombre des montagnes des Trois Frères, sur le domaine de la forteresse et capitale de Kafe, Tareris. Elle possède donc une vue sur le flot continuel des voyageurs et marchandises débarquant au port de Mokafe, surplombant le fleuve Denodin. La B.A.T., engagée depuis sa fondation à devenir un gage vers la prospérité pour la jeune nation kafienne unifiée, est toujours heureuse de transiger avec les voyageurs du monde de l'Hippocampe. La B.A.T. est une institution faite pour les hommes et humanoïdes pieux et libres. En ce sens, tous les biens se transigent dans l'honneur, c'est pourquoi elle a quelques interdits. Premièrement, aucune vente ni achat d'esclaves n'est autorisée dans le royaume libre de Kafe. En second lieu, la vente d'influence, de mentors et d'architectes ne sera pas non plus tolérée. Ces services sont les faveurs de vos seigneurs, allez les voir pour bénéficier de leur bonne grâce, si vous êtes méritant. Donc soyez tous bienvenue!



La Banque de l'Hippocampe

La populace, paysanne ou roturière, vivant tant dans les hameaux que les grandes villes, a besoin d'un minimum pour subsister. Les récents événements ont bouleversé le quotidien des classes les plus pauvres, soit la grande majorité des gens de notre monde. Des groupes se sont rassemblés pour pouvoir accumuler quelques fonds et influences afin de rivaliser un tant soit peu avec les riches bourgeois et la noblesse. La ligue maçonnique fut la première à se doter d'un représentant et, au fil du temps, une structure a pris forme qu'on nomma la Banque de l'Hippocampe.

La Banque de l'Hippocampe est une nouvelle institution et est le cœur de la sphère commerciale. Elle est chargée de la libre circulation des solars, d'honorer et de créer les lettres de change du Duché et de gérer les lingots et les échanges de monnaies entre royaumes. Elle encadre les ventes aux enchères et utilise les comptoirs commerciaux comme outils transactionnels. La Banque de l'Hippocampe est à la recherche de plusieurs Argentiers, normalement nommés par les conseils régionaux. Les Argentiers font le pont entre la Banque de l'Hippocampe et la populace de leur royaume.





Le Firmament des Vainqueurs

Bétails recherchés !

La ligue des cochers et courriers postaux a retenu les services de la Banque de l'Hippocampe pour renouveler la plupart de leurs montures, ces dernières ayant malheureusement servi de nourriture afin de subsister aux récents événements. La ligue est acheteuse de 2 000 lots de bétail au prix de quatre solars sonnants chacun. Vous devrez passer par la Banque de l'Hippocampe ou l'un de ses Argentiers pour honorer vos transactions.

Coffres aux trésors mystères disponibles!

Des explorateurs désirant demeurer anonymes ont récemment mis la main sur de mystérieux coffres aux trésors. Repêchés sur la mythique épave de la caravelle marchande *Toutofon*, dans un lieu gardé

jalousement secret, vous avez maintenant la chance de mettre la main sur un de ces vestiges. La Banque de l'Hippocampe remettra un coffre mystère à tout usager le désirant en échange de cinq fiches de population. Même si le contenu du coffre ne vous sera révélé qu'une fois la transaction effectuée, la Banque de l'Hippocampe garantit votre satisfaction quant au retour sur votre investissement.



Le Comptoir commercial de la Haute-Ville

Bienvenue aventuriers! Situé à un jet de pierre de l'Auberge, le Comptoir commercial de la Haute-Ville (CCHV) est l'endroit par excellence où se procurer ou échanger cartes et solars lors des soirées tavernes et événements. Les membres fondateurs du CCHV sont des explorateurs comme vous et vous offrent le meilleur des marchandises disponibles de partout à travers le monde. Notre réseau de contacts permet d'avoir quasiment tout en stock pour des échanges rapides et discrets (ou sinon nous vous le trouvons très rapidement).

Nos prix sont justes, notre main d'œuvre est vaillante, nos victuailles sont plus fraîches, nos assassins sont plus sournois, nos joyaux sont plus brillants et nos solars sont... plus sonnants! Et si cela ne vous convainc pas de faire affaire avec nous, une visite au Joyeux Kraken saura vous divertir et vous combler.





Le Firmament des Vainqueurs

Le Comptoir commercial de Khadidja

Salaam Aleykoum, voyageurs! Perdu au milieu des sables, le Comptoir commercial de Khadidja (CCK) 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 les plus 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 fassiez 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 Comptoir commercial du Vénérable Valmir

Le Comptoir commercial du Vénérable Valmir (CCVV), représenté par Justicor, continuera ses transactions courantes avec ses nombreux actionnaires et clients de tout royaume confondu. Riche de plusieurs partenaires d'affaires, le CCVV remplit son rôle de fournisseur depuis maintenant plus d'une décennie. La réputation de ce comptoir n'est plus à faire!

Le Hall du Silfrman

Après la guerre, le commerce! Comptoir commercial norse établi depuis 1017, le Hall du Silfrman se spécialise dans l'échange de lots à l'unité à prix fixe afin de satisfaire aux besoins immédiats de la noblesse de tout acabit. L'échange en lot plus imposant est aussi possible et Marlaure le Silfrman est toujours prêt à discuter de commerce.





Le Firmament des Vainqueurs

Fête foraine – 17h00 à 20h00, Partout en Haute-Ville

Le Pavillon royal de Kafe

Le roi Gabriel Lunelame adore son peuple. Ce qui ne l'empêche pas non plus de s'accorder le droit à un peu d'intimité. C'est pourquoi il a monté son propre pavillon en plein cœur des célébrations. Vous pourrez y trouver la table d'honneur de la noblesse kafienne, si vous désirez rendre vos hommages ou encore vous risquez à demander une faveur à son altesse. Le pavillon abrite également le comptoir de la Banque à Tareris pour la soirée, afin de servir ceux qui désirent transiger en toute liberté et encourager la jeunesse kafienne unifiée du même coup.

La Tablée des Seigneurs

Les autres grandes régions du monde de l'Hippocampe sont invitées à s'approprier une partie de la grande table qui sera montée dans l'Allée marchande : affichez vos couleurs et votre mode de vie! Coutellerie luxueuse, nappes à l'effigie de votre région... les seules limites sont celles de votre imagination. L'animation de votre espace sera également prise en compte par la noblesse kafienne qui annoncera les vainqueurs vers 20h00.

Veuillez confirmer la présence de votre région auprès des maîtres de jeu au maitredejeu@bicolline.org avant le vendredi 6 mai afin qu'on vous assigne une table.

Première place: 300 solars et un assortiment de produits locaux kafiens

Deuxième place: 200 solars

Troisième place: 100 solars

Jeux de tombola

La population de Kafe est reconnue pour sa propension à l'amusement. Plusieurs forains locaux ont donc répondu à l'appel pour monter divers kiosques où il sera possible de démontrer votre adresse, votre patience et votre savoir-faire!

Divination au tarot

Qui dit forains, dit clairvoyance. Vous désirez en apprendre plus sur vous-mêmes et sur ce que l'avenir vous réserve? Osez donc vous asseoir quelques instants en compagnie d'un divinateur qui a plus d'une carte de tarot dans son jeu et, qui sait, peut-être un as dans sa manche...

Diseuses de bonne et mauvaise aventures

Vous avez une quête en cours qui n'aboutit pas? Vous vous demandez si votre tendre moitié n'est pas plutôt une brute épaisse? Hé bien choisissez votre côté de l'Allée marchande et découvrez comment vous parviendrez bientôt au succès ou, encore, comment vous échouerez lamentablement dans ce que vous venez d'entreprendre!





Le Firmament des Vainqueurs

Le cabinet des curiosités

Les créatures fantastiques ne sont pas légion dans le paysage de Kafe. Des explorateurs kafiens aguerris ont tout de même capturé un couple de Ka-Raks. Lors des Invasions du Nord il y a une quinzaine d'années, ces monstres accompagnaient une tribu de Ka-Doums. Jalousement cachés depuis afin de les étudier, vous aurez l'occasion de les admirer en personne si vous avez le cœur et les nerfs assez solides. Pour public averti seulement.

Combats de Béhourd – 17h00 à 20h00, Lice de joute

Venez admirer les combattants les plus féroces et intrépides du pays de Kafe et des régions avoisinantes! À travers une série de démonstrations, ils vous éblouiront par leur maîtrise d'armes bien réelles. En duel, en trois contre trois et à cinq contre cinq, les coups vont pleuvoir. Les plus hautes instances de Mokafe proclameront à la fin de ce tournoi le meilleur combattant du pays.

Larcins clandestins – 17h00 à 23h00, Partout en Haute-Ville

Moult opportunités illicites existent sur les quais de Mokafe. Les quêtes et défis seront communiqués directement aux chefs d'organisations clandestines. Attention, les magistrats de Kafe et leurs députés veilleront au grain et tenteront de les prendre la main dans le sac.

Le Grand Coquillard et ses aides seront présents au tripot afin de recueillir les inscriptions. Les larcins qui suivent sont ouverts aux dilettantes ne faisant pas partie d'une guilde clandestine.

La valse des doigts légers

Cette activité s'adresse à ceux qui souhaitent prouver leur habileté au vol à la tire, dans le respect des lois. Les roublards amateurs doivent réussir à placer des pinces numérotées sur les vêtements des cibles valides, le tout sans être repérés ou pris la main dans le sac.

Inscription: Les inscriptions se font auprès du Grand Coquillard entre **17h00 et 18h00** et sont ouvertes à toute personne n'étant pas membre d'une guilde clandestine. Les participants doivent s'inscrire par paire de deux.

Victimes: Les cibles seront identifiées par un macaron distinctif et seront informées des règles du jeu. *Il n'est pas possible pour une paire de pincer deux fois la même cible.* À la fin de l'activité, les cibles remettront les pinces au Grand Coquillard qui effectuera le décompte.

La main dans le sac: Si un roublard d'occasion est surpris pince visible à la main par un Magistrat (qu'il soit en train de la placer sur une cible ou non), ce dernier peut présenter son insigne et saisir la pince. Le roublard doit obligatoirement remettre la pince au Magistrat.

Première place: 150 solars

Deuxième place: 100 solars

Troisième place: 50 solars.





Le Firmament des Vainqueurs

Le revers du poignard

Cette activité de simulation d'assassinats est inspirée du fameux Cercle de mestres meurtrier à la mode St-Clément, jeu pratiqué par les meutes de jeunes truands hantant les faubourgs malfamés du monde de l'Hippocampe. Les participants auront la chance de prouver leurs habiletés d'assassinats furtifs.

Inscription:

Les inscriptions se font auprès du Grand Coquillard entre **17h00 et 18h00** et sont ouvertes à toute personne n'étant pas membre d'une guilde clandestine. Une fois inscrits, les participants doivent se présenter auprès du Grand Coquillard aux heures de départ, soit **17h30 et 18h00**. Un Cercle du Poignard sera formé pour chaque groupe de dix participants. Ceux-ci devront inscrire leur nom et leur guilde sur un papier. Chaque participant se verra ensuite attribuer une cible. L'enchaînement des noms formera un cercle, de sorte que les deux derniers participants devront se pourchasser dans un jeu de chat et de souris sans merci.

Élimination:

On élimine une cible en la touchant à l'aide d'une arme homologable de 70 cm et moins, en disant « assassinat ». Si un témoin quelconque voit le coup donné en plus d'entendre la proclamation, l'assassinat est invalidé. La cible est alors sauvée et le meurtrier indélicat est couvert de honte – il pourra tout de même se réessayer. Lorsque la cible est éliminée, elle doit remettre à son assassin la note contenant le nom et la guilde de sa propre cible.

Il ne peut en rester qu'un. Le dernier survivant de chaque cercle est le maître du poignard et se verra remettre un prix de **100 solars**.

Rappel :

Les actes criminels réels tels que le vol, les cambriolages et l'effraction sont strictement interdits.

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

Cependant, certains larcins peuvent impliquer la *simulation* d'activités illicites. Des documents officiels qui détaillent le larcin et ses limites et qui identifient clairement les objets volables (ou autre) seront remis aux participants impliqués.





Le Firmament des Vainqueurs

Concours de panache – 19h00 à 21h00, Kiosque des Artisans d'Azure (inscriptions) et 22h00, Place centrale (concours)

Comme tous ont revêtu leurs plus beaux atours, voici donc l'occasion idéale de faire briller votre accoutrement devant tous les convives. Que vous soyez de la noblesse, aventurier ou encore simple roturier, il est possible pour vous de l'emporter et ainsi rejoindre les champions de Kafe dans le *Firmament des vainqueurs*.

Les Artisans d'Azure sont fiers de mettre sur pied le concours de panache qui a pour but de faire la démonstration que le Duché de Bicolline est un événement où le décorum est incomparable et inégalé ailleurs dans le monde. Le concours vise à mettre de l'avant les personnages, les créations et les créateurs de costumes du milieu du grandeur nature. La créativité, le talent et l'interprétation des participants sont à l'honneur!

L'inscription se fait entre **19h00 et 21h00** au kiosque des Artisans d'Azure en remplissant une fiche qui inclut le nom de son personnage, sa guilde, le ou les designers de son costume, une description sommaire du costume et la catégorie désirée.

À 22h00 le concours se tient à la Place centrale. Une fois appelé, chaque participant ou groupe se pavane « comme il se doit » sur la scène pendant environ 20 secondes. Les animatrices présentent le personnage ou le groupe ainsi que les costumes.

Un participant au concours de panache doit être présent lors de la remise des prix une fois le comptage des notes fait.

Catégories d'inscription :

Meilleur costume **Nobles et marchands** (opulence, titre de noblesse, richesse, chevalier, etc.)

Meilleur costume **Aventure et taverne** (paysan, voyageur, artisan, barde, etc.)

Meilleur costume **Martial** (guerriers, mercenaires, combattants de tout acabit, etc.)

Meilleur costume **Arcanique et divin** (druide, prêtre, mage, alchimiste, chaman, paladin, etc.)

Meilleur costume de **Créature fantastique** (non-humains seulement : elfe, orc, homme bleu, etc.)

Meilleurs costumes de **Groupe** (minimum de trois personnes inscrites)

Évaluation :

La qualité du costume et ses détails.

La complexité du costume (présence de plusieurs pièces différentes, des accessoires, de la superposition, etc.).

Le jeu du personnage et la prestation sur scène (une question de panache!).

La concordance entre le costume et le personnage (est-il au couleur de sa guilde? etc.).

L'intérêt du public (applaudissements et acclamations de la foule).

Prix pour chacune des catégories:

Première place: 150 solars et une plume gravée en cuir

Deuxième place: 50 solars





Le Firmament des Vainqueurs

Défilé des champions et lancement des festivités – 19h30, *Allée marchande et Place centrale*

Joignez-vous au souverain Gabriel Lunelame ainsi qu'à toute la populace de Kafe pour acclamer les champions du Tournoi des Nations. Les récipiendaires des plus hauts honneurs lors des compétitions de l'été dernier débarquent enfin du Victory et défileront dans les rues pour le plus grand plaisir de tous. Leur périple de retour prendra fin sur la terre ferme et nourricière en culminant sur la Place centrale. On s'attend à ce que le roi de Kafe en personne prenne la parole afin de lancer les festivités.

Concours « Un artiste, une Nation » – 20h00, *Place centrale*

Après la force brute et la rapidité de l'éclair des athlètes, voici que l'occasion se présente pour les artistes de se faire valoir. En effet, la Banque de l'Hippocampe, à titre de mécène, organise un grand concours de talent afin de déterminer quelle région du royaume détient le joyau artistique le plus précieux. Le prix à gagner? La certitude pour l'artiste de pouvoir rendre la monnaie de leur pièce à l'ensemble du monde de l'Hippocampe...

Les auditions:

La première phase du concours se déroule en ligne. Les artistes sont invités à poster leur œuvre afin de la soumettre au vote populaire. Toutes les formes d'art sont admises à l'exception de l'art culinaire (impossible à goûter à distance) ainsi que la couture (déjà célébrée par le concours de panache). Ceci dit, il faut tenir compte que la finale du concours se déroule sur scène et qu'une forme de présentation de l'œuvre doit être possible devant un large public. À titre d'exemple, une peinture est admissible, mais le peintre doit être conscient qu'il devra faire une présentation orale sur scène de sa toile, question de susciter l'intérêt du jury et du public.

La publication doit se faire sur le **groupe Facebook « Communauté de Bicolline »** et débuter par le titre du concours en majuscules UN ARTISTE, UNE NATION. Chaque mention « j'aime » récoltée (pouce en l'air) procurera un point et chaque mention « j'adore » (coeur) deux points. Toute autre marque d'appréciation sera sans conséquence sur les résultats. Une fois le vote populaire comptabilisé, un artiste gagnant par région sera invité à venir défendre son honneur ainsi que celui de sa région sur la Place centrale lors de l'événement le *Firmament des vainqueurs*.

La durée des auditions sur Facebook sera d'une durée de deux semaines. Les œuvres pourront être postées dès le 23 avril et la période de vote se poursuivra jusqu'au 6 mai inclusivement. Seuls les vainqueurs de chaque région seront contactés afin de leur fournir les détails concernant leur présence à la finale.





Le Firmament des Vainqueurs

La finale:

À tour de rôle, les artistes représentant chacune des régions seront invités à monter sur scène afin de présenter leur œuvre devant le jury. L'ordre de passage sera déterminé préalablement par un tirage au sort. Un ou plusieurs des membres du jury prendront alors la parole afin de procéder à une appréciation verbale et à chaud de la prestation de l'artiste. Une fois que tous les artistes auront eu la chance de se faire valoir, le jury se retirera pour délibérer avant de revenir annoncer le grand gagnant.

Prix individuels et régionaux:

La région de provenance du récipiendaire du premier prix se verra accorder le privilège de voir une frappe de monnaie à son effigie être mise en circulation lors de la Grande Bataille 1022. Des pièces de cinq, vingt et cent solars seront frappées à cette occasion.

Première place: 500 solars et une frappe de monnaie

Deuxième place: 300 solars

Troisième place: 200 solars



Spectacle musical – 21h00 et 23h00, Place centrale

Les Murènes sont comme le rhum: ils réchauffent, stimulent et enivrent. Embarquez avec nous et vous aurez de la voix dans les voiles... Le Duché de Bicolline est heureux de vous présenter

Les Murènes afin d'égayer le port de Mokafe. Leur musique vous fera bouger, danser, chanter et vous divertira à coup sûr. Rien de mieux pour égayer une soirée que des chants de marins et de flibuste!



Cracheurs de feu – 22h30, Place centrale

Durant la délibération du jury du concours de panache, la Place centrale sera prise d'assaut par une bande de saltimbanques des plus doués qui sauront par leur maîtrise du feu raviver en vous la flamme de la fête. Une prestation envoûtante qui saura marquer la rétine et la mémoire de tout un chacun!





Le Firmament des Vainqueurs

Programmation du jeu géopolitique

Coalitions de la Bataille 1022 – 16h00 à 20h00, Sous-sol de l'Auberge

Avant que la grande noirceur prenne toute la place, l'apogée des Hommes était indéniable. Les autres races habitant les Terres de l'Hippocampe ne pouvant que constater l'hégémonie de ces derniers.

Puis, le monde s'arrêta. Aux confins de denses forêts ou terrés dans d'étranges forteresses souterraines, les sages d'anciennes races eurent une vision. D'étranges coalitions furent créées et pour une raison encore inexplicable, celles-ci recrutent des armées de mercenaires en monnaie scintillante et bien réelle...

Certains enjeux de la Bataille 1022 seront présentés en avril lors du Conseil des guildes et c'est lors du Bal Pourpre en Pays de Kafe qu'il sera possible de se prononcer sur ceux-ci. Vous aurez donc la chance de déposer votre bulletin de vote entre **16h00 et 20h00** au sous-sol de l'Auberge. Les bulletins de vote vous seront remis à l'Accueil le jour même de l'événement.

Le comptoir des greffes – 16h00 à 20h00, Banque de l'Hippocampe et Sous-sol de l'Auberge

Le comptoir des greffes sera ouvert pour certaines transactions seulement. Des détails seront annoncés au Conseil des guildes en avril.

Réunions et Conseils de région – 17h00 à 00h00, Sur rendez-vous

Pour accommoder les ambassadeurs et diplomates de chaque région, le roi Gabriel Lunelame leur donne accès à quatre salles de rencontre. Une salle est réservée pour une durée de 50 minutes, entre **17h00 et 00h00**, et les convives doivent avoir quitté les lieux avant l'arrivée du prochain groupe. La priorité sera donnée aux Conseils de région qui désirent se réunir et des réservations ont déjà été faites pour tous les Conseils de région suivant l'horaire ci-dessous. Ce sera aussi un moment parfait pour rencontrer le maître de jeu de la sphère politique! Si votre région ne désire pas tenir une telle rencontre, veuillez en aviser le maître de jeu de la sphère politique au plus tard le vendredi 6 mai (maitredejeu@bicolline.org).

Des réservations sont nécessaires pour les autres plages horaires et doivent être enregistrées auprès de Bicolline au plus tard le vendredi 6 mai (maitredejeu@bicolline.org). L'attribution se fera sous format « premier arrivé, premier servi ». Un horaire détaillé final sera publié avant le Bal Pourpre.





Le Firmament des Vainqueurs

Salle Lunelame

17h00 :
18h00 : Conseil de région – Andore
19h00 : Conseil de région – Berkwald
20h00 : Conseil de région – Empire
21h00 : Conseil de région – Fédération argannaise
22h00 : Conseil de région – Pays de Kafe
23h00 :

Salle Rougeloise

17h00 :
18h00 : Conseil de région – Pays des Sables
19h00 : Conseil de région – Îles celtes
20h00 : Conseil de région – Terres des Brumes
21h00 : Conseil de région – Terres du Sud
22h00 : Conseil de région – Terres d’Auquesse
23h00 : Conseil de région – Ozame

Salle Greenleaf

17h00 :
18h00 :
19h00 : Conseil de région – Carcosa
20h00 : Conseil de région – Irendille
21h00 : Conseil de région – Nasgaroth
22h00 : Conseil de région – Territoire de l’Oubli
23h00 :

Salle D’Orléans

17h00 :
18h00 :
19h00 :
20h00 :
21h00 :
22h00 :
23h00 :

Les élections seigneuriales – 18h00 à 00h00, *Sur rendez-vous*

Un espace en plein air sera délimité pour les rencontres ou rituels de croyance. Pour organiser une rencontre ou un rituel, veuillez communiquer avec le maître de jeu de la sphère de croyance au plus tard le vendredi 6 mai afin de se faire attribuer une plage horaire et un officiant (maitredejeu@bicolline.org).

Cérémonies de croyances et rituels – 18h00 à 00h00, *Sur rendez-vous*

Un espace en plein air sera délimité pour les rencontres ou rituels de croyance. Pour organiser une rencontre ou un rituel, veuillez communiquer avec le maître de jeu de la sphère de croyance (maitredejeu@bicolline.org) afin de se faire attribuer une plage horaire et un officiant.





Le Firmament des Vainqueurs

Les enchères du Duché – 20h00, *Devant la Banque de l'Hippocampe*

Une demande accrue pour les objets de collection est apparue dernièrement et un regroupement d'antiquaires et de collectionneurs sont à la recherche d'items rares. Un appel à tous est lancé pour retrouver certains items vendus aux enchères à l'époque du Galion : le certificat d'authenticité est nécessaire. Il sera possible de mettre à nouveau ces objets aux enchères lors du Bal Pourpre 1022 en écrivant au maître de jeu de la sphère commerciale au plus tard le vendredi 6 mai (maitredejeu@bicolline.org).

Les enchères seront séparées en deux volets. Le premier volet mettra à l'enchère de nombreux objets de collection, butins et trésors acquis dernièrement. Ces enchères sont ouvertes à tous et vous pourrez utiliser vos lettres de change du Duché, solars ou minerais pour défrayer le coût de vos acquisitions.

Le second volet est destiné aux guildes commerciales et maritimes pour l'obtention de contrats lucratifs sur certaines routes de commerce. Des armateurs de grands ports de notre monde sont à court de certains produits essentiels. L'obtention d'un contrat se fera au plus offrant lors des enchères, mais les commerçants doivent s'assurer de pouvoir combler les demandes de chaque contrat. Ces routes de commerce pourront enrichir les plus opportunistes, mais attention car nombreux sont les brigands et pirates qui voudront aussi profiter de ce lucratif marché !





Le Firmament des Vainqueurs

Le Haut-conseil des Érudits et tirage de la Syta – 22h00 à 23h00, Sous-sol de l'Auberge

La pandémie a frappé durement le monde de l'Hippocampe, mais elle semble disparaître enfin des terres. S'il est vrai que l'arrivée d'une calamité de cette ampleur n'est jamais due au hasard, il en est tout autant concernant son départ. Des puissances extraordinaires sont assurément responsables de ces événements, mais pourtant nul Sage ne parvient à en découvrir les causes réelles. Depuis quelques jours, le sentiment d'échec de ces derniers cède toutefois place à une intuition fort étrange, les incitant à croire qu'ils en apprendront davantage sur le sujet lors de leur Assemblée en Mokafe.

Or, cette intuition amène avec elle la promesse d'un vent de changement. Les Sages comprennent naturellement qu'ils arrivent à la fin d'une période historique : une page mettant fin à un lourd chapitre dans l'histoire de Mundus se tournera lors du Bal Pourpre de l'an 1022. Ils ont l'impression que c'est probablement la dernière fois que ce conseil des érudits se tient, tout au moins sous cette forme avec laquelle ils s'étaient habitués depuis plus d'une décennie. Malgré le caractère nébuleux de ces intuitions, une certitude se dégage clairement : personne n'aura anticipé la surprise qu'ils auront.

Les personnes suivantes sont invitées à assister au Haut-conseil des Érudits et au tirage de la Syta :

- Les cinq érudits élus au mois de juillet 1020 (Keiriand de Montgrimlis, Morcius Hakasson, Shanty Hayat Agaci, Syonna et Gunnulf)
- Les chefs de guildes occultes
- Les chefs de guildes croyance
- Les grands maîtres mages
- Le premier grand-prêtre de chaque croyance (en son absence, le deuxième peut le remplacer et ainsi de suite)
- Un représentant de la maison occulte la plus notoire (BP1019 et GB1019)
- Un représentant de la maison de croyance la plus notoire (BP1019 et GB1019)





Le Firmament des Vainqueurs



Pour nous rejoindre

Courriels :

info@bicolline.org

Pour toute question générale et de logistique (inscriptions, accueil, logement, etc.)

maitredejeu@bicolline.org

Pour toute question spécifique (concours, programmation, règles des tournois, etc.)

Téléphone :

(819) 532-1755

Lieu de l'activité et adresse postale :

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

Au Plaisir!

L'équipe du Duché de Bicolline

Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre. L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.

