

# **Le Bal Pourpre**

Bicolline présente  
Le Bal Pourpre



Vous pensiez avoir tout vu...

Le Bal Pourpre se tiendra à Belem, capitale de Dalabheim en Empire.

L'Empire semble bien être à l'aube d'une nouvelle ère de prospérité, après bien des années difficiles rythmées de querelles incessantes, Kintzheim, la plus puissante des provinces impériales fait volte face et décide de cesser toute révolte, elle supporte maintenant le Conseil Impérial et offre son entière collaboration au chancelier et au maréchal.

Pour souligner ce changement, l'Empire a choisi Belem, immense domaine situé au nord de la Grande Ghoria, pour y tenir une fête qui étalera tout le faste qu'on lui connaît. Musique, danses, banquet, performances, jeux, mais aussi, négociations, politique, marchandage égayeront ce premier Bal Pourpre.

Les invitations au bal ont été envoyées à tous les ambassadeurs des royaumes et cités voisines, qui ne manqueront pas d'y envoyer leurs émissaires.

Le Bal Pourpre s'inscrit déjà comme le plus grand bal masqué des terres de Bicolline.

Note : Amenez vos plus beaux masques ! Bicolline offrira des masques à ceux et celles qui n'en auraient pas.



Toutes les personnes présentes se verront octroyer une fiche de population sur place, fiche qui vous permettra de diversifier ou de faire fructifier vos champs d'action virtuelle.

## Musique et danse



la troupe de Skarazula, en passage à Belem, vous fera des chansons qui leur ont été inspirés au cours de leurs des côtes du Meshmesh et de la baie de Satesse. À tous z assurés qu'une fois de plus, Skaruzula vous tiendra en usqu'à votre dernier souffle.

## Le casino impérial

Le casino impérial ouvrira ses portes de 20h00 à 23h00. Chaque participant au Bal Pourpre recevra à l'entrée une valeur en jetons de 5 solars permettant de jouer au casino. Jeu de roulette, de valet noir, de Darganof Hold'Em, de craps et de dés seront au rendez-vous. Vos gains pourront ensuite être échangés au comptoir de Lambertrand.

|   |
|---|
| Toutes les personnes présentes se verront remettre un jeton échangeable au casino permettant de jouer aux jeux de mises du casino impérial. |
|---|

## **Enchères du Duché**

Les encanteurs de Pamoisard se sont bien sûr déplacés jusqu'à Belem pour y tenir les fameuses enchères du Duché. Pour une plus grande transparence, le propriétaire de chaque objet doit être clairement identifiable, veuillez fournir votre nom, votre titre et le nom de la guilde. *N'oubliez pas d'envoyer l'historique de l'objet. La date limite de réception des objets est le 1<sup>er</sup> mars 2009.*

Les enchères seront présentées sur la grande scène centrale du Bal Pourpre, elles se feront en deux volets et débuteront dès 20h00.

## **La Salle des Songes**

Dans la Salles des Songes, vous aurez l'occasion d'y voir des images du passé, de grands personnages et des batailles épiques.

C'est aussi à cet endroit que les « Urnes du Destin » sont conservées par les « Maîtres ».Chacun pourra venir y déposer sa pierre, votre pierre ira dans l'urne

qui représente la calamité dont vous ne voulez pas voir arriver ou se réaliser. Chaque participant pourra se présenter devant les urnes de 17h00 à 18h00 pour y déposer sa pierre.

Toutes les personnes présentes se verront remettre une pierre permettant de voter contre la calamité de leur choix. Une seule pierre pourra être déposée dans l'urne de votre choix par personne. *L'urne ayant récoltée le **moins** de « pierres » verra sa calamité s'abattre sur nous.*

### **Les fines lames du Duché de Bicolline**

Les escrimeurs pourront tenter de gagner le titre du meilleur duelliste du Duché de Bicolline. Les qualifications commenceront dès 16h00 et se termineront à 17h30. Un tirage aura lieu par la suite révélant ainsi les huit finalistes qui s'affronteront devant la scène. Les épées seront fournies par Bicolline. Le gagnant détiendra le titre de meilleur duelliste du Duché de Bicolline et se fera également remettre une rapière de la compagnie Damoclès.

### **Les Greffes**

Le bureau des Greffes est le seul endroit possible pour changer le titre d'un chef de domaine ou d'un maître de fief. C'est aux greffes qu'un maître de fief peut appuyer un duché. Près des greffes, chaque représentant de guilde ou de clan pourra réclamer ses revenus d'influence. En cas d'absence d'un représentant, vous pouvez envoyer une lettre de procuration au comité jeu. Les greffes seront ouvertes de 16h00 à 21h00.

## **Comité Jeu**

Le bureau du comité jeu tiendra office près des greffes. Certains avoires y seront remis tels les avoires des clans et des guildes concernant leurs points d'influence, certains revenus des organisations criminelles, des ports, les revenus de navires, etc. Le comité jeu sera disponible de 16h00 à 19h00 et de 21h00 à 23h00. *Une mise à jour concernant les gens ou les représentants ayant des avoires à récupérer sera affichée durant le mois de mars dans la page des [Actualités](#) sur le site de Bicolline.*

## **Comptoir marchand et militaire**

Les Compagnons de Lambertrand est heureuse de faire encore une fois office de comptoir marchand et militaire. C'est auprès d'eux que vous pourrez former milices, tirailleurs et brigands, construire flobarts, voiles de guerre et bateaux de pêche et vous procurerez les services de mercenaires. Lambertrand est aussi dans la vente et l'achat de toute sorte de lots avec des prix concurrentiels au marché. Les heures d'ouvertures seront affichées à leur comptoir.

## **Conseil de région**

Dans sa grande magnanimité, les autorités de Belem ont accepté de réserver une grande salle de conseil pour chaque région ou province en faisant la demande. Les demandes se font auprès du comité jeu avant le 1<sup>er</sup> mars, chaque réservation se fera pour une durée de 1 heure.

## **Sur la piste de l'Illusionniste de Bessasin**

Plusieurs connaissent son histoire, beaucoup la découvriront peut être à leur dépend. Une seule personne connaît son vrai visage. Mais depuis le pillage de Bessasin, son secret n'est plus aussi bien gardé et sa rencontre prévu au Bal Pourpre ne se fera peut être pas aussi facilement qu'il ne l'avait prévu.

## **Les Gladiateurs de Ghoria**

Pour votre plus grand plaisir, la horde de Gorghor Baey a fait venir ses meilleurs gladiateurs. Les gladiateurs disposeront d'armes hétéroclites et seront présentés sur la grande scène pour s'affronter vers 22h00. Un tableau vous permettant de miser sera géré par le casino impérial.

## **L'ambassade de son éminence, le puissant Sultan Nakkan Ossan**

La Cité des Sables voit d'un très bon œil le début de la stabilité politique impériale, le Sultan Nakkan Ossan a décidé que le moment était opportun pour renforcer ses liens avec les terres du centre en y renforçant sa présence diplomatique. Cela représente une bonne occasion pour les dignitaires présents de venir tisser des liens directs avec des représentants de la Cité des Sables.

## **Ripaille**

Une fois de plus, l'équipe de Méchoui Nord-Sud, s'occupera de ripaille et bombance. Vous êtes invités au grand buffet dès 18h00. Choix de viandes, d'accompagnements, de salades et desserts.

### **Les Grillades de Minuit**

Pour les creux de milieu de soirée, il vous sera possible d'acheter une grillade pour combler votre faim.