



L'an dernier, les terres impériales avaient accueilli le Bal Pourpre en la Forteresse de Belem, à Vassouras en Dalabheim. Cette année, ce prestigieux bal se tiendra dans la non moins prestigieuse Cité de Toirac. Les ambassadeurs des royaumes et cités avoisinantes y sont attendus, ainsi que de très nombreux autres invités de marque. Et bien que plusieurs régions aient déjà fait connaître leur désir d'accueillir le Bal Pourpre chez-eux, la chancellerie d'Andore annonce que, dans le cadre des festivités entourant le 300^{ième} anniversaire du royaume, le Bal Pourpre de l'an 1012 se tiendra en leurs terres. Mais d'ici là, c'est en Toirac que la fête est attendue et la population espère ardemment que le bal y soit une véritable fête du printemps, annonciatrice de la fin de la glaciation en nos terres.

Chers aventuriers et aventurières, nous vous attendons en grand nombre pour ce bal masqué tant attendu où le jeu, la musique, la danse, les rencontres, la bonne et généreuse boustifaille, les intrigues et les négociations seront, comme à l'accoutumée, au rendez-vous.

Venez masqués et parez-vous de vos plus beaux atours! Bicolline offrira des masques à l'accueil à ceux et celles qui n'en auraient pas.



Tous les participants sur place se verront octroyer une *fiche de population*, qui permet d'interagir dans l'univers virtuel de Bicolline.



Musique et danse

Les Murènes, de passage en la Cité de Toirac, vous feront danser et chanter au son des airs inspirés de leurs nombreux voyages, le long des côtes de Dargano et du fleuve Bonaguil. À tous les amateurs de danse, soyez assurés qu'une fois de plus, les Murènes vous tiendront en haleine et vous feront danser jusqu'à votre dernier souffle. À l'abordage!

20h30 à 21h30 et 22h30 à 23h30



La Valse Pourpre

À deux reprises durant la soirée, le maître de cérémonie invitera ceux qui désirent participer à la Valse Pourpre. Le couple s'étant fait le plus remarqué héritera du titre de « Couple de Marque » du Bal Pourpre 1010 et, à cet effet, sera accueilli gratuitement lors du prochain bal. Le second couple finaliste recevra un certificat cadeau. *Nos juges évalueront les costumes, les masques et l'élégance du couple lors de sa valse.*

Si vous êtes intéressés à faire parti des six jurés - trois hommes et trois femmes, faites parvenir votre intérêt à comite.jeu@bicolline.org. Ceux qui auront été retenus recevront une confirmation par courriel.

La première valse aura lieu au devant de la scène à 21h45 et la seconde, suivant la fin du spectacle des Murènes, vers 24h00.



Svarica Cordelian

La famille Cordélians nous réserve une surprise haute en couleur lors de cette soirée. La musique gitane sera donc également du rendez-vous.

Ripaille

Une fois de plus, l'équipe de *Méchoui Nord-Sud*, s'occupera de ripailler les plus affamés d'entre vous. Et pour mettre l'eau à la bouche, voici un aperçu du généreux menu; Émincé de poulet cari aux herbes fraîches, saucisses de bison aux poivres noirs, riz sauté aux légumes de jardin, olives noires marinées, salade de pennines aux tomates séchées et pistou, salade aux 3 feuilles et ses clafoutis, salade 4 fèves aux poivrons frais et à la dijonnaise, légumes chauds au beurre. Pain et beurre. Déserts et fruits.

Vous retrouverez le grand banquet dès 18h00.

Les Grillades de Minuit

Et lorsqu'aux heures tardives la faim vous revient, vous pourrez acheter grillades et autres tentations pour combler votre creux et apaiser les effets de l'alcool!

Les grillades seront disponibles dès 24h00.

Le Sombre Casino

Les Sombres Lames tiendront leur fameuse maison de jeu lors du Bal Pourpre. Les jeux offerts par le Sombre Casino sont le Valet Noir (*Black Jack*), les dés menteurs, la Roue du Chaos, les Fosses du Grand Ténébreux, l'Empire Hold'em (*Poker*), les dards et le Craps. Et pour ceux dont les solars font défauts, n'oubliez pas qu'il se trouve de nombreux usuriers au Bal Pourpre!

Le Sombre Casino ouvrira ses portes dès 16h00.



Les fines lames du Duché de Bicolline

Les épéistes, et semblables fines lames, pourront tenter de prouver leur statut de meilleur duelliste du Duché de Bicolline. Le vainqueur de ce respecté concours détiendra le titre de « Grand Escrimeur » du Duché de Bicolline, obtiendra une bourse de 100 solars et sera considéré comme guerrier runique pour une durée de 1 an. Les épées seront fournies par Bicolline.

Les qualifications commenceront dès l'ouverture du bal et se termineront à 18h00. Les quatre finalistes s'affronteront à 19h30. C'est sa Majesté le Roy Sven Aegirsson qui supervisera la finale.

Tournoi des Francs Archers d'Ozame

Depuis plusieurs siècles, les tournois organisés par les Francs Archers d'Ozame sont un incontournable pour tous les adeptes du tir à l'arc. Les 3 meilleurs archers se mériteront les services de tirailleurs. De plus, le vainqueur remportera une bourse de 50 solars. *Les archers peuvent amener leur arc et flèches.*

Le tournoi des Francs Archers d'Ozame se tiendra de 18h00 à 19h30.

Les Gladiateurs

Pour votre plus grand amusement, des gladiateurs, équipés d'armes hétéroclites et originaires des quatre coins du monde connu, viendront s'affronter en des combats épiques. Ils se partageront une bourse de 400 solars. *Ceux intéressés à être gladiateur (8) doivent communiquer avec le comité jeu à comite.jeu@bicolline.org.*

Le tournoi des gladiateurs sera présenté devant la grande scène. Les affrontements débiteront vers 22h00.



Enchères du Duché

Les Encanteurs de Pamoisard se déplaceront jusqu'à la Cité de Toirac pour y tenir les Enchères du Duché. Cette année, l'enchère sera tenue dans une salle privée et celle-ci ne sera accessible qu'à ceux déboursant 1 solar. En plus des objets de collection, une dizaine de domaines et de navires seront mis aux enchères. Pour une plus grande transparence, chaque objet doit être clairement identifié. Veuillez fournir votre nom, votre guilde et l'historique de l'objet.

La date limite d'envoi des objets est le 10 mars 2010. Les objets ou les photos doivent être envoyés à comite.jeu@bicolline.org. Pour récupérer un objet non-vendu, une somme de 10% de la mise à prix est demandée par les encanteurs, alors ne demandez pas une somme de départ trop élevée. Les revenus de chaque objet seront remis au propriétaire lors de la Bataille.

Les Enchères du Duché seront présentées dans la grande salle de conseil, elles se feront en deux volets et débuteront dès 20h00.

Tablée Royale

En sa qualité d'hôte, le Roy Sven Aegirsson sera bien évidemment présent au Bal Pourpre. Ce sera l'occasion idéale pour le rencontrer de conviviale façon, Sa Majesté et sa suite pourront être saluées directement à leur table.

Les produits céréaliers ont toujours été au cœur de l'économie d'Ozame. À l'occasion du Bal Pourpre, le Roy a donc fait appel aux meilleurs boulangers et pâtisseries des royaumes avoisinants pour organiser un grand concours de dégustation. Les artisans sont appelés à apporter, à la Table Royale, l'une de leur création. Le pain ou la pâtisserie qui charmera le plus agréablement les papilles gustatives du Roy, verra son boulanger récompensé par le financement d'un moulin sur la terre de son choix.

Les intéressés pourront apporter pain ou pâtisserie à la Table Royale entre 17h00 et 18h00. Le vainqueur sera annoncé à 18h00.



La crypte de Skartopie

De vieux rapports inédits sur la crypte de Skartopie et des informations concernant les plans parallèles, compilés par le défunt sage Orace, feront l'enjeu d'une quête. Selon ses vœux, seul le plus sage des sages pourra avoir accès à cet ouvrage.

Pour participer à cette quête, veuillez consulter les énigmes qui seront affichées à la bibliothèque des greffes à 19h30. Les réponses devront être remises à un greffier avant 21h00.

Synode des Forbans et Cour du Roi

Les groupes s'étant engagés à participer aux quêtes de ces deux activités sont priés de récupérer un courrier ducal auprès du Comité Jeu, avant 21h00. De potentiels rencontres s'ensuivront lors de la soirée.

Le comptoir des greffes

Le comptoir des greffes est le seul endroit où il est possible de changer le titre d'un chef de domaine ou d'un maître de fief. C'est également aux greffes qu'un maître de fief doit s'adresser pour appuyer un duché.

Les greffes seront disponibles de l'ouverture à 21h00.

Comité Jeu

Le bureau du comité jeu tiendra office près des greffes. Certains avoirs y seront remis - tels ceux des clans et des guildes pour les points d'influence, divers revenus reliés aux organisations criminelles, les revenus de navires, des ports, etc. *En cas d'absence de votre représentant, une procuration doit être envoyée au comité jeu pour désigner son remplaçant, à comite.jeu@bicolline.org. Une mise à jour concernant les gens ou les représentants ayant des avoirs à récupérer sera affichée pendant le mois de mars.*

Le comité jeu sera disponible de l'ouverture à 21h00.



Comptoir militaire et maritime

Les Compagnons de Lambertrand sont heureux de tenir, une fois de plus, le comptoir militaire et maritime. C'est auprès d'eux que vous pourrez former milices, tirailleurs, brigands et pirates, construire un flobart, des voiles de guerre et des bateaux de pêche. Les services de mercenaires y sont disponibles pour une somme 160 solars.

Le comptoir sera disponible de l'ouverture à 21h00.

Comptoir commercial

Les Compagnons de Lambertrand œuvrent aussi dans la vente et l'achat de différents lots à des prix qui établissent la norme du marché. Les heures d'ouverture seront affichées à leur comptoir boursier. *Nous rappelons que le royaume d'Ozame est anti-esclavagiste, il serait donc très mal vu de s'y faire prendre à transiger des esclaves!*

Tentes et bannières

Lors du pré-montage, plusieurs endroits sont disponibles pour monter des tentes (tentes viking, yourte...). Ces tentes devront être montées lors de la journée de pré-montage du jeudi 25 mars. Durant l'événement, ces espaces serviront de salons privés. Si vous disposez de tentes, écrivez-nous sans tarder à comite.jeu@bicolline.org. *Nous invitons chaque guilde, clan ou groupe, désireux de voir ses couleurs affichées durant le Bal Pourpre, d'envoyer son blason à l'Auberge du Duché au moins une semaine avant l'événement.*



Conseil de région

Pour accommoder les ambassadeurs et diplomates de chaque région, le Roy Sven Aegirsson leur a consenti deux salles de conseil. *Les réservations sont nécessaires et doivent être enregistrées auprès du comité jeu avant le 1^{er} mars. La salle est réservée pour une durée de 45 minutes, les convives doivent donc avoir quittés les lieux avant l'arrivée du prochain groupe.*

Horaires

Grande Salle de Conseil (80 personnes)

16h00 – Disponible
17h00 – Disponible
18h00 – Réservée – Andore
19h00 – Réservée – Vraie Foi
20h00 – Réservée – Premier volet des enchères
21h00 – Réservée - Arganne
22h00 – Réservée – Second volet des enchères
23h00 – Réservée - Empire
24h00 – Libre d'accès

Salle de Pourparlers (25 personnes)

16h00 – Disponible
17h00 – Réservée – Conseil de Mokafe
18h00 – Réservée – Pays de Kafe
19h00 – Disponible – Althing Sacré
20h00 – Réservée – Conseil de Mariembourg
21h00 – Réservée – **Élection Vigo** **21h30** – **Élection Trisen**
22h00 – Disponible
23h00 – Réservée - Pirates
24h00 – Libre d'accès



La Salle des Songes

C'est à cet endroit que les « Urnes du Destin » sont conservées par les « Maîtres ». Chacun pourra venir déposer sa pierre dans l'urne de son choix, soit l'urne représentant la calamité dont il souhaite ne pas voir les effets se réaliser. *Toutes les personnes présentes se verront remettre une pierre permettant de voter. Une seule pierre par personne pourra être déposée dans l'urne de votre choix. L'urne ayant récolté le **moins** de « pierres » verra sa calamité s'abattre sur notre monde.*

La Salle des Songes sera accessible de 17h00 à 18h00.

Le cycle continu

Quatre calamités menacent de nouveau notre monde. Et ce cataclysme, qui sur nous va s'abattre, est entre vos mains.

Rappel sur les calamités

- *La calamité dont l'urne a reçu le moins de pierres prendra effet;*
- *En cas d'égalité lors du dépouillement des urnes, toutes les calamités concernées prendront effets;*
- *Les effets des calamités sont immédiats et seront résolus, lors de la saison galion 1010, avant toute autre action;*
- *Ces calamités ne sont pas concernées par les règles de la Syta.*



Calamité de l'an 1010

La montée des océans

'Quand Noïsehoc tréssaille, les eaux sont en bataille.'

- Proverbe Castenzien

Toutes les terres se trouvant en bordure des mers ou des grands fleuves répertoriés sur la carte du monde de Bicolline sont affectées. Dans l'éventualité où aucun domaine n'est touché, la montée des eaux affectera 50 lieues en bordure des mers et des grands fleuves. *Toutes les terres, domaines ou autres, touchés par les eaux sont anéantit. L'économie y est détruite, les productions sont perdues, la population et les unités virtuelles y sont décimées, ainsi que l'ensemble des bâtiments, constructions, caches, repaires, navire en cale sèche, etc. Des raz-de-marée colossaux frappent tous les navires de notre monde, qui subissent 4 points de dommage à la structure, et détruisent la totalité des voiles de guerre et tous les bateaux de pêche.*

Portails dimensionnels

'Seul l'azimuté utilise un portail sans en connaître les soltifs. Et leurs lois dépassent à ce point notre muette, qu'ils semblent régis pas le chaos. Soyons frileux du jour où le monde de l'hippocampe sera exposé à de tels périls (Seul l'insensé utilise un portail sans y être parfaitement préparé. Et leurs lois dépassent à ce point notre entendement, qu'ils semblent régis par le chaos. Craignons le jour où notre monde sera exposé à de tels périls).'

- Sebbal, Explorateur Planaire

Des portails dimensionnels apparaîtront sur notre monde, l'exposant ainsi à d'autres univers et d'autres réalités.



Démence

'C'est de la crainte en l'inconnu que naît la réticence d'embrasser notre foi. Et mon mépris sur eux je crache en disant cela, mais si toutes ces larves savaient la jouissance de s'abandonner pleinement à l'absolu, les légions du Grand Ténébreux seraient aussi vastes que le ciel et ses étoiles.'

- Un disciple de Tératos

La peur engendre démence et folie chez les plus faibles d'esprits en les poussant aux pires aberrations.

Effets : 1 province sur 3 se verra touchée par ce terrible fléau (les provinces citées seront tirées au hasard par les « Maîtres » lors du Bal Pourpre. Notez que les cités peuvent également être touchées par le tirage). Cette démence affecte les revenus seigneuriaux et régionaux (50% des contributions monétaires et paysannes sont perdues).

Chaque fiche de population domiciliée sur la terre d'un domaine génèrera 1 unité de déments (milice), qui frappera le domaine avec rage. Dans l'ordre, les déments s'attaqueront d'abord aux défenses de ce domaine, ensuite à ses paysans, puis ses productions, ses produits transformés et, enfin, à ses bâtiments. Les déments excédents continueront de sévir dans la province jusqu'à élimination. Les attaques de déments se feront dans l'ordre d'initiative normale, soit après les renforts de milices. L'excédent de déments de chaque province sera pris en compte (page des provinces), et devra être éliminé par des unités militaires pour que les revenus normaux de la province et de la région soient retrouvés. Notez qu'advenant l'application de cette calamité, le premier 50 % des revenus est automatiquement perdu.



Libération d'un Innommable

'Akilam croyait pouvoir contrôler cette puissance. Voyez le résultat. Il n'est de volonté capable de diriger pareilles furies. Et c'est en ce sens qu'ils ne peuvent être nommés. Les Innommables sont à l'espoir ce que la mort est à la vie.'

- Mémoires d'un Elfe
Noir, *extraits*.

C'est dans la fureur du feu que furent marqués les débuts de la première ère, la plus sombre période de l'histoire de notre monde. Les Innommables, ces démons supérieurs responsables de la mise en braises et de l'anéantissement de Simaëlle, enfermés dans les confins de Mondakasgorth par les Haut-Prêtres de Tolimarth, enfouis tels des erreurs que l'on veut camoufler, menacent soudainement de se déchaîner. Sombres sont les craintes des prêtresses de Lolth emplies du funeste présage d'une telle libération. Aucun doute pour les sages elfes noires, la libération d'un Innommable marquerait la fin du royaume de Nasgorth, tel que connu depuis sa création.



Le grand alignement de l'an 1010

'On ne peut rien apprendre aux gens. Seulement les aider à découvrir qu'ils possèdent déjà en eux tout ce qui est à apprendre.'

- Galileo

Suivant l'équinoxe du printemps, l'alignement des étoiles préside à une utilisation favorable de l'énergie magique. Les sorciers et les mages peuvent profiter de cette occasion pour accélérer la fin de la calamité Glaciation. Pour ce faire, les sorciers et les mages devront officier une cérémonie dans la Salle des Songes. *Cette cérémonie devra précisément débiter à 22h10 et se conclure par la remise, dans l'urne se trouvant dans la salle, des énergies magiques sacrifiées. L'accomplissement de cette cérémonie doublera les énergies magiques destinées à réduire le nombre de saisons de la calamité Glaciation et diminuera la valeur des pierres sombres tirées dans la Syta.*

Glaciation - Rappel

Une ère de froid s'abat sur notre monde, figeant les mers en glaces et transformant les terres en déserts blancs. Partout le vent glacial rend le développement presque impossible.

Les eaux gelées sont hérissées de pieux de glace, rendant les manœuvres maritimes périlleuses, réduisant ainsi le mouvement des navires de moitié.

Les bannières militaires et marchandes sont également réduites de moitié en leur mouvement.

Aucune exploration terrestre ou maritime n'est envisageable.

La production des ressources maritimes devient impossible.

Le coût de toute construction ou défrichage est doublé.

Il n'est qu'en la magie où cette calamité trouvera son terme.



Information pour l'hébergement:

Le Duché de Bicolline a réservé un bloc de 89 chambres pour le Bal Pourpre à l'Auberge des Gouverneurs, situé à 600 mètres de l'Espace Shawinigan. Le prix est de 78\$ par chambre (90\$ avec TPS, TVQ et taxe d'hébergement). Veuillez faire votre réservation directement à l'Auberge en mentionnant « **Bal Pourpre du Duché de Bicolline** » au 1-888-922-1100 ou 819-537-6000.

Auberge Gouverneur Shawinigan

1100, Promenade du Saint-Maurice
Shawinigan (Québec) Canada G9N 1L8
www.gouverneurshawinigan.com/fr/index.htm

Si vous préférez l'ambiance feutrée d'un gîte couette et café, vous pouvez réserver vos chambres au Gîte du Joyeux Druides, au prix de 78\$ par chambre (90\$ avec TPS, TVQ et taxe d'hébergement). Transport et déjeuner inclus.

Gîte du Joyeux Druides

3573, rue Bellevue
Shawinigan (Québec) Canada G9N 3L4

819-539-4705

www.joyeuxdruides.com

info@joyeuxdruides.com

Au plaisir,

Le Duché de Bicolline