



Vous pensiez avoir tout vu...

LE BAL POURPRE

LE 22 MARS 2014

Synopsis

Hail!

Les neiges du Niflheim ont couvert les terres nordiques du Berkwald depuis plusieurs mois déjà, et les routes sont difficilement praticables. Les voyages ralentissent peu à peu alors que les mers se figent sous les glaces, et le plus aguerris des guerriers du nord se tourne vers l'âtre du G'reathall et vers l'hypocras pour se garder au chaud pendant la longue saison!

Dans la plus pure tradition Norse, les G'reathalls sont ouverts aux invités afin de célébrer le nom et les exploits des braves guerriers partis rejoindre le Valhalla dans l'année qui vient de passer, ainsi que pour garder un vigile jusqu'au retour du soleil et du printemps. En 1014, c'est bien plus que l'arrivée de l'Équinoxe qui est au cœur des Nors. Cependant, voilà 10 années que le Berkwald a connu sa séparation de l'Empire, et après le passage des années, il semble que les peuples Norse y ont trouvé leur propre terre d'accueil.

Ainsi, c'est dans les terres de la Meute en Tougart qu'aura lieu le Bal Pourpre 1014, cette Grande Feste qui est devenue la tradition des grands de ce monde. Les fûts d'hypocras et d'hydromel ont été entamés, les méchouis délectent les G'reathalls de leur odeur, les scaldes préparent leurs meilleures chansons... le Royaume Norse vous attends!

Dignitaires et ambassadeurs de ce monde, aventuriers et aventurières, vous êtes attendus en grand nombre pour ce rendez-vous incontournable de l'univers de Bicolline. Venez masqués et parés de vos plus beaux atouts pour festoyer, découvrir, batifoler, jouer, ripailler, créer, rencontrer, incarner, courtiser et rêver!

Musique et danse

Les Murènes : 22h00 à 23h30



Une bande de sales gueules hirsutes et tonitruantes, qui prennent plaisir à pousser la chansonnette et à dire à peu près tout ce qui leur passe par la tête. Et croyez-moi, ils peuvent en dire des choses, souvent aussi salées que l'eau de la mer. Musicalement, c'est sur une même scène des chants de marins, de forbans, de pirates et de ces autres coureurs des mers. C'est aussi quelques chansons "trad" ainsi que quelques compositions "dans le genre". Enfin, c'est surtout de l'énergie autant que de la tendresse, qu'ils s'empressent de ridiculiser, qui vous montent à l'abordage des pieds ou du coeur, c'est selon.





La Valse Pourpre

Bien que les valse des contrées du sud ne soient pas choses communes dans les terres norses du Berkwald, les chefs des clans ont décidé de perpétuer la tradition de la Valse Pourpre afin de faire honneur à leurs invités.

L'année dernière, dans les grands halls de Mariembourg, un couple s'est distingué de façon unanime auprès du jury lors de la Valse Pourpre. Dominique Paquette et Vanessa Cotineau nous ont éblouies par leur prestation des plus gracieuses. Comme le veut la tradition, les récipiendaires du Titre « couple de marque » ont été invités par l'hôte du bal de cette année pour remettre leur titre en jeu.

La première ronde de valse aura lieu devant la scène à 21h30 et tous les couples inscrits y sont attendues. La deuxième et dernière ronde sera accessible aux douze couples sélectionnés par le jury qui élira le « couple de marque » 1013 à l'issue de celle-ci.

Note : L'inscription et la remise de votre numéro de couple se fera à l'accueil de 16h00 à 18h00. Il n'y aura plus d'inscription possible après cette heure. Les douze couples sélectionnés pour la ronde finale y seront également affichés entre les deux rondes.

Le Grand Banquet de la cour de l'Empereur

Les cuisines du Cousin Hubert, avec à leur tête la toute nouvelle équipe de maître Piché, s'occuperont de combler votre appétit. Et pour mettre l'eau à la bouche, voici un aperçu du généreux menu servi dès 18h00 :

Menu

Les Viandes

Bœuf bourguignon
Méchoui de porc
Plateau de crudité
Patate grelots

Le poisson

Plateau de Filet de Saumon fumé à froid et ses garnitures

Les terrines

3 sortes de terrines de gibier maison avec leurs garnitures

Les salades et desserts

Salade verte avec vinaigrette
Salade de betterave râpée
Salade de maïs et tomate
Pain et beurre, Café, thé
Dessert à déterminer

*Info Végé





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 en vente au bar.

Les grillades seront disponibles dès 24h00.

Le Mead hall

L'endroit de prédilection pour les hommes du nord revenant des grandes chasses, et l'endroit parfait pour raconter les histoires des voyages et exploits de guerre, le Mead Hall vous attends! Vous y retrouverez de quoi vous réchauffer le ventre alors que les neiges impitoyables du Berkwald se balayent contre les murs de Tougart! Jeux de dés, paris et concours de toutes sortes seront bien évidemment au rendez-vous.

La terrasse vous accueillera dès 17h30.

La Maison de jeu du Dr Larochelle en Tougart

Nul autre que la Maison du docteur Larochelle n'aurait pu être imaginée pour animer une partie de la soirée. La Maison de Larochelle ne se présente plus, joyaux convoité lors des grandes cours de notre monde, elle recevra petits et grands joueurs, parieurs et amateurs de roulettes autour de ces différentes tables de jeu.

Bien évidemment Alvaro, l'homme de confiance du Docteur Larochelle, organisera personnellement sur demande des tables privées réservées à des nobles qui en ont les moyens. Le Jacquet Noir et le Poker de Soumess seront dirigés de mains de maîtres par son équipe de croupiers.

La maison de jeu ouvrira ses portes dès 18h30.

Le Holmgang

Dans la langue norse, le Holmgang est une forme de duel habituellement pratiquée pour régler des disputes entre deux guerriers. Parfois, comme à Tougart, le Holmgang est fait de façon compétitive, de façon à amuser les invités du Jarl, et à prouver quel est le meilleur guerrier du clan. Les armes autorisées dans ces duels sont les épées courtes ou longues, ou encore les haches de guerre. Traditionnellement les guerriers sont également armés de boucliers.

Les duellistes pourront tenter de prouver leur statut de meilleur combattant des Terres du Nord. Le vainqueur de ce respecté concours détiendra le titre de « duelliste » du Duché de Bicolline et se verra octroyé une dague provenant des forges impériales. Les dagues seront fournies par Bicolline.

Les qualifications commenceront dès l'ouverture du bal et se termineront à 18h00. Les quatre finalistes s'affronteront à 19h30.





Le tournoi de Tir à l'Arc

Le tir à l'arc est un art bien connu et prisé dans les terres du Berkwald, tant pour la chasse aux bêtes du nord que pour son efficacité sur un champ de bataille. Les meilleurs archers norse et d'ailleurs pourront s'y mesurer. Il s'agit d'un tournoi de précision où chaque partie d'armure touchée rapporte un nombre de points. La cible est une armure sur pieds et chaque partie de celle-ci possède une valeur en points (allant de 1 à 5). Le tireur qui en comptabilisera le plus en 4 tirs de flèches sera le vainqueur! Le prix remis : 10 flèches de précision issus des armureries du Schaanwald.

Les archers peuvent apporter leur arc personnel pour le tournoi. Le tournoi de tir à l'arc se tiendra de 18h à 19h30.

Enchères du Duché

La cité de Tougart invite les participants à venir échanger leurs solars à l'encan. Présenté par le célèbre Barraka, qui est maintenant en charge du bâtiment des antiquaires de Mariembourg, il sera accompagné par William Dragonheart, nous gageons que cela sera toute une expérience.

Cette année plusieurs items d'ici et d'ailleurs seront en vente encore une fois, mais les Antiquaires vous permettront également de mettre en vente les trésors accumulés lors de vos propres voyages, les antiquités avec une valeur historique amassées lors des récentes guerres, ainsi que tout objet de curiosité et d'intérêt pour les collectionneurs du monde de Bicolline!

Pour mettre à la liste des enchères vos trésors et items, veuillez contacter maitredejeu@bicolline.org afin de nous faire part de l'item en question. Chaque description reçue devra obligatoirement contenir les informations suivantes :

- Nom de l'Item
- Descriptif et origine
- Prix de départ
- Photo de l'item

La liste des items approuvés sera disponible dans la semaine avant le Bal Pourpre, donc il est primordial de nous envoyer vos descriptifs d'ici le 7 mars 2014!

Notez bien que les antiquaires se gardent le droit de refuser tout item jugé inapproprié.

5% de toutes les ventes seront gardées par les antiquaires afin de financer l'œuvre caritative des Grands Frères du Schaanwald et leur récent projet de reconstruction du village de Bellegrave, dévasté par des brigands dans les mois récents.

Les enchères auront lieu à 20h00 à l'échoppe de Barraka, qui sera aménagé pour l'encan.





La Tablee d'Honneur

Alliés et invités de prestige siègeront à la grande table d'honneur.

L'Allthing

Dans les souterrains de Tougart, des Autels ont été aménagés aux différents dieux de l'Allthing Sacré, avec bien évidemment Odin à l'honneur. Les invités au Bal Pourpre sont invités à aller visiter les autels et se recueillir devant eux afin de demander la faveur des dieux Norse.

Les autels de l'Allthing seront disponibles tout le long de la soirée.

Les Skaldes

La tradition orale et les contes racontant les grands héros font partie intégrante de la culture norse, et les Skaldes, ces guerriers-poètes qui racontent les grandes histoires du passé, sont hautement respectés.

Pour l'occasion de la feste de Tougart, un grand concours est lancé pour trouver le meilleur Skalde des terres de Bicolline. Pour un modique coût de 5 solars, les participants seront invités à faire sur place une prestation mettant à l'honneur les héros du monde de Bicolline de leur choix, afin d'impressionner les chefs des clans nordiques réunis.

Le participant remportera l'argent accumulé par les inscriptions.

Début du concours : 17h00

Fin du concours : 21h00

Annonce des gagnants : 21h45

Rencontres avec les chefs norses

Ceux qui veulent obtenir audience auprès des chefs norses devront déposer leur demande à la personne responsable qui sélectionnera les candidats selon leur importance. Vous devrez poser votre candidature auprès de Gunnulf Tabirson.

Le comptoir des greffes

Le comptoir des greffes est le seul endroit possible pour officialiser tout échange ou émission de titre. Les greffes seront disponibles de 16h00 à 21h00.

C'est également au comptoir des greffes que les enveloppes de retour seront disponibles. La liste des gens concernés sera publiée à la mi-mars sur notre page Facebook (www.facebook.com/bicolline) et les cas particuliers s'y trouveront également.





Comité-Jeu

Le bureau du comité jeu tiendra office près des greffes. Des membres du Comité Jeu y seront présents de 17h00 à 18h00 pour répondre à vos questions et faire les suivis s'il y a lieu.

Jusqu'à 22h00, c'est également auprès du comptoir du Comité-jeu que vous pourrez vous entretenir avec les Maîtres de Jeu pour tout aspect personnel ou autre touchant vos sphères d'actions de jeu et d'orientation.

Sur place vous pourrez rencontrer le Maître de Jeu Jean-François Barbeau.

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

Carte de population du Bal Pourpre

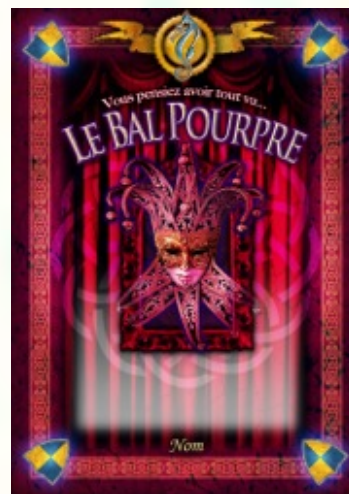
Tous les participants inscrits se verront octroyer une toute nouvelle fiche de population spéciale Bal Pourpre, qui permet d'interagir en posant de nouvelles actions dans l'univers virtuel de Bicolline.

La voix du peuple

5 de ces fiches peuvent être échangées contre 15 points d'influence au comptoir du comité jeu. L'influence donnée sera «d'autres régions» à moins que le joueur présente un titre de propriété ou de noblesse de la région voulue.

Le complot pourpre

40 de ces fiches peuvent être utilisées avec une FAV-Politique afin de faire perdre 25% des points d'influence d'une région. Cette habilité ne peut cibler une région plus d'une fois par année et ne peut être effectuée que lors de la saison Bal Pourpre.



Comptoir commercial et militaire

Les Compagnons de Lambertrand, la plus ancienne guildes commerçante de l'Empire, ont fait le voyage jusqu'en Berkwald et seront sur place pour gérer leurs deux comptoirs. La vente et l'achat de différents lots à des prix suivant le marché sera disponible. C'est également auprès d'eux que vous pourrez former des unités militaires.

Le comptoir sera disponible de 16h30 à 19h30.



Tentes, bannières et affichages

Lors du pré-montage, plusieurs endroits sont disponibles pour monter des tentes (tentes viking, yourte, etc.). Ces tentes devront être montées lors des journées de pré-montage du jeudi 21 mars et vendredi 22 mars.

Durant l'événement, ces espaces serviront de salons privés, d'endroits pour discuter, etc.

Si vous disposez de tentes, écrivez-nous à duche@bicolline.org.

Deux espaces réservés pour l'affichage seront accessibles pour les nombreuses missives, annonces, avis de recherche, etc.

Conseils et réunions

Pour accommoder les ambassadeurs et diplomates de chaque région, la seigneur de Mariembourg leur a consenti deux salles de conseil : **La Grande Salle de Conseil** (80 personnes) et **La Salle des Pourparlers** (25 personnes).

Les réservations sont nécessaires et doivent être enregistrées auprès de Bicolline (duche@bicolline.org) avant le 14 mars 2014. Une salle est réservée pour une durée de 50 minutes, entre 16h et 23h, et les convives doivent avoir quittés les lieux avant l'arrivée du prochain groupe.

Veuillez prendre note que la Grande Salle de Conseil n'est pas disponible de 19h à 20h et de 22h à 23h. Les enchères y seront tenues.

Vous pourrez consulter le suivi des réservations sur la page Facebook de Bicolline (www.facebook.com/bicolline), sous l'article « Conseils et réunions - BAL POURPRE 22 mars 2014 - Suivi des réservations de salles ».


GRANDE SALLE DE CONSEIL (80 personnes)

16h -
17h - réservée Maître de jeu
18h -
19h - Kafe
20h -
21h - Réunion Berkwald (Gunnulf)
22h -
23h -

SALLE DES POURPARLERS (25 personnes)

16h -
17h -
18h -
19h - Clergé de Noïsehoc
20h -
21h -
22h - Élection des Érudits
23h -





Géopolitique

Élection des érudits

Chaque année, le premier grand-prêtre de chaque religion (croyance avec un minimum de 3 grands-prêtres) est invité à venir voter. Il reçoit un nombre de pierre de savoir selon les critères suivants :

- 1 pierre de savoir par prêtre dévoué à la croyance
- 2 pierres de savoir par grand-prêtre nommé de la croyance

Les grands-maîtres mages et alchimistes sont eux aussi invités à venir voter et reçoivent un nombre de pierre de savoir selon les critères suivants :

- 2 pierres pour leur titre de grand-maître
- 2 pierres de savoir pour chaque maître mage qui le supporte

Toute personne ayant droit de vote peut se présenter comme érudit.

L'élection des érudits se déroule comme des élections seigneuriales. Si quelqu'un désire se présenter et prendre un Kobi, il devra donner ses pierres de savoir à un autre érudit.

Une fois tous les candidats annoncés, les participants doivent voter et les 5 candidats ayant amassé le plus de pierres dans leur Kobi se verront nommés érudits jusqu'à la prochaine élection.

N.B. Il est possible que 2 des 5 érudits aient déjà été élus grâce aux bannières de maisons (magique/croyance). Il n'y aura alors qu'élection des titres restants.

Encan Criminel

Tout comme son cousin de jour, le monde de l'illégalité possède lui aussi ses grands marchés, bazars et festivals. Ces événements et personnages amènent richesse et puissance aux organisations criminelles.


Les quartiers criminels et leurs propriétaires changent souvent de lieu pour profiter de meilleures affaires et aussi pour éviter de se faire attraper par les forces de l'ordre.

Les organisations criminelles (groupe à 15 points) qui achètent les services d'un quartier criminel, profitent des actions criminelles additionnelles accordées (dans leur région d'action) par le quartier, jusqu'à la prochaine grande Bataille.

Seule la bannière principale (et celles qui la supportent) peuvent profiter des effets particuliers du quartier.

L'Achat des services se fait sous la forme d'un encan silencieux. Les organisations déposent une enveloppe avec le nom de l'organisation et un montant en solars (uniquement) au comptoir du Comité-jeu avec la mention «Encan Silencieux».

Les organisations criminelles qui obtiendront les services d'un quartier criminel profiteront des actions criminelles additionnelles accordées par le quartier, jusqu'à la fin de la prochaine saison Été. Seule la bannière d'organisation peut profiter des effets particuliers du quartier.



Le mécène des quartiers contactera les chefs des organisations dans les jours suivant le bal en ordre de mise afin de noter leur choix de quartier. Il est possible que certains quartiers ne soient pas disponibles.

Leur nom, description, effets, coûts, durées et limitations sont disponibles dans [l'Encyclopédie, chapitre Quartiers Criminels](#).

Pour nous joindre :

Courriel : duche@bicolline.org

Téléphone : 819-532-1074

Adresse postale : Duché de Bicolline, 1440 chemin Principal, St-Mathieu-du-Parc (Québec), G0X 1N0.

Au Plaisir!

L'équipe du Duché de Bicolline.



Duché de
BICOLLINE

Chers aventuriers et aventurières, nous vous attendons en grand nombre pour ce rendez-vous incontournable de l'univers de Bicolline. Venez masqués et parés de vos plus beaux atouts pour festoyer, découvrir, batifoler, jouer, ripailler, créer, rencontrer, incarner, courtiser et rêver!

