



Le Bal Pourpre

Dinant la magnifique

L'hiver n'était pas encore terminé que les dinantais se préparent déjà au printemps. Le cœur gonflé de fierté, la liste des festivités semble sans fin et les auberges du pays affichent déjà toutes complètes. Cette année, le Bal Pourpre se tient en Dinant!

En ce début de février, les messagers continuent à distribuer les invitations dans tous les coins du pays afin d'annoncer la nouvelle. En effet, la seigneure A'maël Féannar annonce en grande pompe la tenue d'un bal qui marquera les esprits pour longtemps et le début d'une nouvelle ère, celle de Dinant la magnifique.

On pouvait lire, affiché partout le message suivant :

*24 mars de l'an mil dix-huit,
Port de Sévérac, Clemery,
Cité libre de la belle Dinant*

Sœurs et frères, nous avons vaincu! Roturiers et nobles, vous êtes désormais libres chez vous! Afin de vous célébrer, vous qui avez été à chaque instant les acteurs du grand changement de notre belle patrie, nous vous invitons à déposer vos armes et vos fourches pour une grande débâcle aux allures d'apocalypse!

*C'est en Grossouvre que les portes fortifiées s'ouvriront à tout l'Hippocampe et tous les peuples pourront constater nos talents d'hôtes! Préparez-vous, habitants du monde libre! Du glorieux Berkwald à la vaillante Ozame et en passant par la belle Kafe, les festivités liées au traditionnel Bal Pourpre te surprendront et sauront clairement assouvir ta soif et délecter tes yeux. Braves hommes,
sortez vos plus beaux habits et faites quérir vos fidèles chopes! Fières jouvencelles,
laissez-vous enivrer par la musique des quais et les effluves de nos cidreries!
Car les occasions sont rares de voir la vie comme un dinantais!*

*« Après la guerre, il faut noyer les pertes dans la vinasse
et célébrer nos morts aux tonnelets ».*

-Proverbe dinantais

Accueil, tarifs et inscriptions



L'événement se tient à l'Espace Shawinigan le 24 mars 2018
et est réservé aux 18 ans et +
Aucun alcool provenant de l'extérieur ne sera toléré à l'intérieur de la salle.

Pré-vente jusqu'au dimanche 18 mars 2018 à 23h59.

Membre 60\$ / Régulier 70\$

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)

Membre à vie 60\$ / Membre privilège ou régulier 65\$ / Régulier 75\$

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

L'accueil des participants débute à 17h30 dans le hall d'entrée.

Dès votre arrivée, une fois vos bracelets reçus, il vous sera possible de vous faire immortaliser par M. Éric Dubé. Un espace photo a été aménagé à cet effet du côté des vestiaires.

L'espace maquillage des Artisans d'Azure/Atelier de l'Arbre Mécanique est également installé à proximité.

Les portes de la salle 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*.

Bal Pourpre - Dinant la magnifique

Une fois les portes Grossouvre franchies, c'est au cœur d'un Dinant populaire et festif que vous serez immergé pour toute la soirée. Vous découvrirez en parcourant ses rues et ruelles, ses différents quartiers et points d'attraction.

Chers aventuriers et aventurières du monde de Bicolline,
vous serez bientôt à nouveau réunis pour festoyer, découvrir, batifoler,
jouer, ripailler, créer, rencontrer, incarner, courtiser et rêver!

Venez masqués et parés de vos plus beaux habits.

Dinant la magnifique vous attend!

Pour l'esprit et la bedaine



Pour l'esprit...

Trois points de service seront accessible durant toute la soirée et serviront la populace venue trinquer en Grossouvre! N'oubliez pas vos choppes et coupes, car il n'y aura pas de gobelets en plastique aux points de service. Des choppes seront en vente sur place au prix de 14\$ avec une première consommation incluse (bière ou cidre en fut).

La taverne

- Le bar principal de la soirée où vous trouverez le meilleur des bières de microbrasseries, vin, cidre et autres rafraichissements.

La Cidrerie

- Plus ancien établissement du quartier de la « vieille terrasse ». Cette cidrerie est un véritable bastion populaire! Elle sert un cidre élaboré à partir des magnifiques pommeraies de Clémery qui en font la fierté de la province depuis des décennies.

Le Salon de la chimiste

- Pour tous les amateurs de nectar divin, alcools forts et cocktails, ce bar des quartiers nord est l'endroit à découvrir. Veuillez prendre note qu'entre 20h30 et 22h30 une alchimiste de haut niveau préparera de fabuleuses mixtures sous vos yeux. *En effet, nous aurons l'honneur d'avoir la mixologue Emilie Loiselle qui a remporté "Made With Love Montreal 2016" à votre service durant cette période.*

Pour la bedaine...

La Piazzaiolli

Installé dans le secteur de la « vieille terrasse », *La Piazzaiolli* est l'endroit incontournable pour déguster les pizzas maison de Maître Bedaine et Dame Bedon. Pour ce duo de cuistos bohèmes, on peut dire que l'expression "mettre la main à la pâte" prend tout son sens! Voici ce que vous pourrez y déguster :

Pépé garnie spécial Bacon

Pépé & Fromage

Tomates & 3 Fromages

Grec Spanakopita

Poulet forestière

Jambon & fruits tropicaux

10po 12\$ / demi 6\$

Aussi disponible: boules d'énergie 1\$ ch

La charrette de Pétak

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

Programmation divertissement



Six champions pour un honneur!

Dans le cadre des festivités du Bal Pourpre, la Seigneure de Dinant, dame A'mael Féannar, organise un tournoi où les meilleurs combattant des guildes suivantes s'affronteront dans des duels de 1 contre 1 en élimination:

- Guerriers de la Montagne
- Gaurydrim
- Beaux Bâtards
- Daolok
- White Lions
- Et un mercenaire à la recherche de gloire!

Le champion qui en ressortira vainqueur, aura droit aux honneurs de Dame A'mael Féannar en recevant un titre de provenance de la province de Dinant, le nommant ainsi citoyen d'honneur.

Le tournoi aura lieu de 19h30 à 20h30 à la place centrale, devant la scène des spectacles. Merci de respecter le cordon de sécurité établi, il s'agit d'une démonstration de combat à la lame vive présentée par la [FQCM](#).

Stellar Lunarís et sa troupe déambulatoire

Souverain de la lumière et de l'obscurité, Stellar Lunarís rassemble les talents en tout genre et a fait appel à de nombreux artistes déambulatoires que vous aurez le plaisir de découvrir!

Pour certains troubadours il redevient coutume, lors des plus prestigieuses festivités, de revêtir le costume ténébreux et chatoyant de Stellar le Prince de Minuit, à la fois comme un appel à la réjouissance, mais également en tant que funeste avertissement:

"Souriez, chantez, dansez, buvez! Profitez de ce bal comme s'il était le dernier. La mort aussi a été invitée. Et sous son masque, le visage des combattants de la liberté avec qui vous danserez et serez emportés!"

Estreya

La plus célèbre troupe de cirque du monde de l'hippocampe enflammera la place du Temple avec des performances aériennes, danses, jonglerie et bien plus!

The Swindlers - 21h30 sur la scène principale

Les membres de cette formation feront vibrer la ville au son d'une musique celtique et acoustique qui explore les rythmes endiablés de diverses influences.

Programmation jeu



ALLIANCE ET TRAHISON

Popularisé lors des invasions véricroyantes destinées à dérober la Chope d'Abondance au bon peuple dinantais, *Alliance est trahison* se veut une escarmouche à l'arme courte dans un lieu clos.

Déroulement

4 équipes de 12 personnes s'affrontent, face à face, dans l'enceinte supervisé par 3 maréchaux. Une fois la première équipe totalement décimé, les survivants s'affrontent dans un match à mort ou il ne restera qu'un survivant.

Règlements

Une arme de moins de 30 CM par participant
Les attaques jugées dangereuses mèneront à l'expulsion du joueur
Aucune armure ou bouclier sera autorisé
Le dernier survivant est le grand gagnant

Inscription

Les équipes doivent se pré-inscrire par courriel avant l'événement pour participer en écrivant à maitredejeu@bicolline.org.

Lieu & Horaire

Devant la scène principale.
Horaire à confirmer (début de soirée)

Équipes

- 1- Salmarak
- 2- Ferreta Fidelis
- 3-
- 4-

Prix (À venir)

LA VALSE DU CROCHET

La Valse du Crochet est devenue une coutume locale dans la baronnie de Tourette suite à la période d'occupation des armées de Renei le Crochet. Cette grande danse met en scène la trahison subie par les Tourettinois.

Déroulement

Une valse typique de groupe se déroule sous les yeux vigilants de 3 juges qui auront pour mandat d'éliminer les couples malfrats qui tenteront subtilement d'abattre leurs compétiteurs.



Règlements (Valse du Crochet)

Une arme de moins de 30 CM par couple (fournis par les joueurs).

Les assauts ne doivent pas être détectés par les juges, toutes armes visibles amènent à la disqualification du couple.

Si une personne du couple meurt, le couple est disqualifié et doit sortir de la piste de danse les mains dans les airs.

Tout au long de la valse, la piste de danse rétrécie à la bonne convenance des juges

Le dernier couple à danser ressort gagnant et en vie!

Inscription

Sur place auprès de Stellar Lunaris. Détails à venir.

Lieu & Horaire

Début de la valse devant la scène principale

Horaire à venir

Prix: Le couple gagnant sera invité d'honneur au Bal Pourpre 1019 (2 inscriptions gratuite à l'activité)

VOYAGE PRINCIER

Si la rumeur se confirme, elle deviendrait un événement historique. Celle-ci enfle de jour en jour, se voulant en effet que le Prince Myriam en personne se déplace pour signer le traité d'indépendance de la province de Dinant.

Ses apparitions sont rarissimes et des sources proche de la cour d'Andore avancent que le capitaine en charge de la garde princière a ordonné à ses hommes de se préparer à partir en Clémery. Vient-il livré un message du Prince? Ou l'escorte-t-il en personne?

Si un tel déplacement a bien lieu, sa symbolique sera forte de signification et le message, très clair. Le Royaume d'Andore a été ébranlé lors de sa défaite de l'automne dernier et en a compris toute l'ampleur. Le Royaume sait qu'il a tout intérêt à renouer des relations diplomatiques sereines avec son ancienne province.

La présence du Prince Myriam annoncerait que dès à présent "Dinant la magnifique" négociera d'égal à égal avec le Royaume d'Andore, ainsi qu'avec toutes les autres régions des terres du centre.



LA CITÉ DES SABLES

L'Ambassade du Grand Vizir sera installé en bordure de Grossouvre et invite les convives à découvrir les saveurs de la Cité des Sables: breuvage et grignotis exotiques seront offerts.

Emissaire Sighdi al-Jellal

À l'occasion du grand Bal, son Altesse Sérénissime Nakkan Ossan en profite pour envoyer un de ses intendants. En effet, Sighdi Al-Jellal sera sur place afin de discuter avec le conseil de la Cité des Sables et son Grand Vizir, mais aussi avec les représentants des différents pays qui désireraient s'entretenir avec sa personne.

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 du Peuple*, vous aurez 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 pour acheter des lots.

Lieu & Horaire

21h00 / Grande Salle du Peuple

LE HAUT CONSEIL DES ÉRUDITS (*élections*)

C'est à 23h00 dans la grande salle du Peuple qu'aura lieu l'élection des cinq érudits qui auront la chance de voir au destin tellurique de notre monde. Les croyances et les mages peuvent supporter la personne de leur choix lors d'un vote annuel.

Présentement les érudits sont :

- l'Hann Dragonar
- Hugues de Chabillant
- Dilios Verne
- Gilbert le Saltimbanque
- Veldruk Zakath

Points de règles:

Le premier grand-prêtre de chaque croyance est invité à venir voter. En son absence, le 2^e peut le remplacer et ainsi de suite.

1 pierre de savoir par prêtre dévoué à la croyance.

3 pierres de savoir par grand-prêtre (entretenu) nommé de la croyance.

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).

2 pierres de savoir pour leur titre de grand maître.

2 pierres de savoir pour chaque maître mage qui le supporte.

La maison de croyance la plus notoire reçoit des votes et peut envoyer un représentant.

15 pierres de savoir pour le représentant.

La maison occulte la plus notoire reçoit des votes et peut envoyer un représentant.

15 pierres de savoir pour le représentant.

Toute personne ayant droit de vote peut se présenter afin d'être élu érudit.



L'énergie Pure :

Cette énergie représente les forces surnaturelles qui œuvrent dans notre monde.

Qu'elles soient forgées par les dieux ou pliées par les incantations des différents types de magie, elles contiennent un potentiel que peu de gens savent manier.

Ne pas oublier que chaque érudit a la capacité d'extraire de l'énergie pure des productions.

Trois fois par année, au comptoir des greffes, il est possible de recevoir 1 énergie pure en échange de :

10 céréales

10 bétails

10 ressources

10 ressources maritimes

10 minerais d'or

10 minerais d'argent

10 pierres précieuses

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.

Vents telluriques

Malgré les efforts de tous les érudits qui siègent au conseil depuis des générations une partie des énergies pures de notre monde fuit vers les vents telluriques et les rend instables.

- À la suite de chaque élection, 40 énergies pures sont libérées dans les vents et mettent en péril la réalité du monde connu.
- Lors de chaque fin de saison été un tir de Syta neutre est tiré afin de connaître les effets des vents telluriques.
- Un tir est effectué pour chaque tranche d'énergie du tableau. Ce tir de Syta ne peut être altéré d'aucune façon.
- Les énergies libres dans les vents telluriques sont conservées année après année jusqu'à ce que les érudits s'en défassent.
- Les érudits possèdent la capacité de détruire ces énergies libres pour calmer leur impact.



LES ÉLECTIONS SEIGNEURIALES ET LE DESTIN DE NASGAROTH

C'est lors du Bal Pourpre en Grossouvre que les seigneurs de plusieurs provinces de notre monde seront élus. En effet, les provinces de Bryas, Ghoria, Taluskan et Haldorf verront être porté au pouvoir un nouveau seigneur. Tous les chefs de domaine, maîtres de fief, croyance ayant des votes à la place des chefs de domaine et ducs ayant un fief 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 : maitredejeu@bicolline.org

19h00 : Bryas

19h15 : Ghoria

19h30 : Taluskan

19h45: Haldorf

Tout récemment, la région de Nasgaroth a vu son peuple se soulever contre le régime despotique d'Isae de Fenris. La révolte ayant exclus le Monarque du pouvoir et laisser le pays sans gouvernance, toutes les guildes étant affiliées à une province de Nasgaroth ainsi que tous les seigneurs sont invités à 20h00 dans la salle des Conseils. Le choix du type de gouvernance devra être décidé. Par la suite, à 20h30, le conseil de région devra élire son ou ses dirigeants. . Afin de connaître le fonctionnement d'un choix de gouvernance, se référer au livre du joueur. Pour toutes questions : maitredejeu@bicolline.org

20h00 : choix du style de gouvernance (despot, suzerain ou grand conseil)

20h30 : Élection du chef de région

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 24h00.

C'est également au comptoir des greffes que les enveloppes de retour des courriers ducaux seront disponibles.

LE BUREAU DES MAÎTRES DE JEU

Le bureau des maîtres de jeu tiendra office aux greffes. Les maîtres de jeu y 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 greffier vous en informera.

Sur place vous pourrez rencontrer les Maîtres de Jeu Alexandre Bégin et François Noël.

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.

La guerre est finie, les mercenaires cherchent du travail

Depuis que la guerre en Dinant est terminée, les mercenaires présents dans les environs sont laissés sans travail. Il n'est pas rare de les rencontrer un peu partout dans les tripots et les tavernes essayant de louer leurs services aux riches marchands et petits nobles du coin. **Pour 3 fiches de population Bal Pourpre et la somme de 50 solars sonnant, il vous est possible de recruter une unité de mercenaire.** L'échange doit se faire directement aux greffes.

CONSEILS ET RÉUNIONS

Pour accommoder les ambassadeurs et diplomates de chaque région, la seigneur de Dinant leur a consenti cinq salles de rencontre :

La Grande Salle du Peuple (80 personnes)

La Salle des Conseils (35 personnes)

La Salle des Pourparlers (25 personnes)

La Salle des Chuchotements (25 personnes)

La Salle des Tergiversations (20 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 18h10 et 23h10, et les convives doivent avoir quittés les lieux avant l'arrivée du prochain groupe.

GRANDE SALLE DU PEUPLE (80 personnes)

18h10 - Fédération argannaise

19h10 - Voir les élections (19h :Bryas, 19h15 : Choria, 19h30 : Taluskan, 19h45 : Haldorf)

20h10 - Empire

21h10 - Encans du Duché : seulement pour les guildes commerciales

22h10 - Ragnarok

23h10 - Élection des érudits

SALLE DES CONSEILS (35 personnes)

18h10 - Terres du Sud

19h10 - Andore

20h10 - Nasgaroth : Choix de gouvernance et élection du conseil.

21h10 - Pays de Kafé

22h10 - Irendille

23h10 - Conseil du Chaos



SALLE DES POURPARLERS (25 personnes)

18h10 – Codex des étoiles
19h10 - Berkwald
20h10 - Ozame
21h10 – Cité des sables
22h10 – Terres d’Auquesse
23h10 – Carcosa

SALLE DES CHUCHOTEMENTS (25 personnes)

18h10 – Brabancourt
19h10 – Conseil secret
20h10 - Druides
21h10 – Montfort
22h10 – Les Chérubins
23h10 – Hibou d’Argent

SALLE DE LA TERGIVERSATION (25 personnes)

18h10 – Templiers
19h10 – Cercle
20h10 – Seigneur de Mokafe
21h10 – Saint-Siège
22h10 – Octo Armis
23h10 – Solara

Pour nous rejoindre

Courriel : info@bicolline.org
 virginie.frechette@bicolline.org
 (coordination générale de l’événement)
 maitredejeu@bicolline.org
 (coordination de tous les aspects
 reliés au jeu géopolitique)

Téléphone : 819-532-1755

Adresse postale :
Duché de Bicolline
1440 chemin Principal
St-Mathieu-du-Parc (Qc), 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