

La soirée des monarques



Après les conflits majeurs des dernières semaines, il est maintenant temps de repenser à la stratégie qui enflammera, une fois encore, le cœur des combattants. Les généraux de l'Empire et de la Fédération argannaise se feront face une fois de plus lors de cette soirée.

Les grands-prêtres et grandes-prêtresses de tous les coins du monde se déplacent sur la frontière entre les deux pays afin d'essayer de porter leurs messages directement où les personnes seraient le plus à même de les écouter. C'est lorsque tout semble perdu qu'un guide spirituel est le plus nécessaire, comme le dit l'adage : La foi bouge des montagnes !

Déroulement de l'activité

La soirée des monarques est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type *soirée taverne* où les généraux de la Bataille 1018 utiliseront leurs points de victoire dans une saison géopolitique spéciale. La soirée sera divisée en deux activités, soit les « généraux » et les « croyances ».

Déroulement de la soirée

La présence des membres de la croyance

Lors de cette journée (soirée taverne, la présence de la campagne est comptabilisée comme faisant aussi partie de la soirée), la présence des membres de la croyance l'ayant indiqué dans leur profil de la plateforme jeu sera comptabilisée. Pour chaque tranche de **2 membres présents**, **1 point de dévotion** sera ajouté à la croyance.

À noter qu'il est possible de venir nous indiquer votre croyance aux greffes lors des heures d'ouverture. Le fonctionnement pour changer de croyance est le même que pour changer de guilde, c'est-à-dire qu'il faut être trois mois sans faire partie d'une croyance avant de pouvoir en joindre une autre.

La soirée des monarques

Samedi 22 septembre 2018, au Duché de Bicolline

L'affrontement public des généraux (20h30 au sous-sol de l'auberge)

Les généraux **Hubert d'Haldorf** et **Karl 1^{ier}** auront la chance d'utiliser leurs points de victoire de la grande bataille. Le tout se déroulera au sous-sol de l'auberge et se fera devant public. Chaque général aura droit d'avoir à ses côtés deux conseillers pour l'aider, mais seulement les généraux pourront prendre la parole.

Document de Bataille :

Utilisation des points de victoire

Les effets qui suivent ne peuvent être appliqués qu'en Empire et dans la Fédération Argannaise.

Procédure sur l'utilisation des points de victoire :

- Le général vainqueur décide s'il parle en premier ou s'il laisse la place à son opposant.
 - *Karl 1^{ier} devra choisir s'il parle en premier ou non.*
- Un général peut dépenser autant de points de victoire qu'il veut dans le tableau 1 du document de Bataille avant de céder la place à l'autre général qui parlera à son tour.
- Si un général prend un effet dans le tableau 2 du document de Bataille ou dans les pouvoirs particuliers (pouvoirs spéciaux), il devra tout de suite après laisser la parole à l'autre général.
- Lorsqu'un général n'a plus de points à dépenser, l'autre général pourra dépenser ce qu'il lui reste comme points sans se faire contrer.

Gains de la Grande Bataille 1018

Le 5 juin 1018 les généraux et les maîtres de jeu ont discuté ensemble des gains de la grande bataille. Vous trouverez dans les points ci-bas ce qui a été officialisé à la suite de la discussion :

- Dans un premier temps, il a été entendu que la saison de jeu virtuelle été 1018 suivrait son cours normal, c'est-à-dire que les actions en Haldorf ne seront pas « gelées » à cause du conflit.
- Il a été convenu ensuite que les belligérants voulaient avoir des gains permettant de mousser la guerre virtuelle en cours et non pas de résoudre directement le conflit sur le terrain.
- Il a également été convenu que les gains de chacun des trois conflits seraient ajustés selon le degré de réussite de chaque front durant le conflit. Même s'il y aura un gagnant à chaque conflit, le perdant peut quand même accumuler des gains selon ses exploits sur le terrain.
- Chaque conflit générera des points de victoire pour un total de 33000 (!). Le front ayant gagné le plus de points de victoire sera déclaré grand gagnant de la Bataille 1018. En cas d'égalité, quoique improbable, le front ayant gagné l'enchère secrète du 7 juillet gagne la bataille.
- Les points de victoire seront utilisés le samedi 22 septembre 1018 lors de la soirée taverne. Hubert D'Haldorf et Karl Von Schlaffenmark sont cordialement invités gratuitement à cet événement. En cas d'absence, ils peuvent donner l'utilisation de leurs points de victoire en procuration à quelqu'un de confiance de leur entourage.
- **Important** : L'utilisation des points de victoire et les effets associés seront immédiatement mis en ligne dans le jeu virtuel. Les autres joueurs devront impérativement prendre en compte cette mise à jour lors de leurs actions de la saison bataille du jeu virtuel.

La soirée des monarques

Samedi 22 septembre 2018, au Duché de Bicolline

La conversion des fidèles (tout de suite après l'affrontement public des généraux vers 21h30)

Convaincre et diriger la population est l'une des lourdes tâches qui fait partie de la vie des grands prêtres et des grandes prêtresses. Afin que la foi soit forte et visible, les apparitions publiques se doivent d'être fréquentes et surtout, de se démarquer des autres.

Lors de cette soirée, tous les grands prêtres ou grandes prêtresses (un par croyance) auront l'opportunité de faire un discours public afin de faire connaître et de tenter de convaincre les personnes présentes que leur croyance est supérieure aux autres. Plus le discours sera passionné, intéressant, original et plus il y a de chance de convertir les fidèles à un dogme.

Détail :

- Chaque croyance voulant participer à cette épreuve devra s'inscrire à maitredejeu@bicolline.org avant le jeudi 20 septembre 17h00.
- Par la suite, les maîtres de jeu procéderont à un tirage au sort afin de déterminer l'ordre de passage.
- Les discours se feront à l'extérieur et situé à un endroit propice à ce que tout le monde puisse bien les voir et les entendre.
- Nous aurons installé un micro qui sera disponible pour les orateurs qui le désire.
- L'endroit sera aussi éclairé de façon adéquate.
- Le temps alloué à la présentation de chaque croyance est de **5 minutes**.
- Un comité incluant un maître de jeu sera sur place pour juger des performances. Sachez nous surprendre !

Récompense :

- Première place : 12 croyants
- Deuxième place : 9 croyants
- Troisième place : 6 croyants
- 4^e et 5^e place : 3 croyants
- 6^e à la 10^e place : 1 croyant

Les Greffes

- Les greffes seront ouvertes de 19h00 à **22h00**.
- Le prix des mercenaires est fixé à **125 solars par unité** pour cette soirée. Se présenter aux greffes pour en faire l'achat.
- Attention, il n'est plus possible pour les **maîtres de fiefs** de venir changer leurs appuis pour les Duché. Le tout devra se faire lors de l'activité Bal Pourpre.
- Lors des dépôts, vos bordereaux doivent être bien remplis et lisibles. Vos cartes déjà séparées par type et avec des élastiques pour faciliter la vérification des greffiers.

Modalités d'inscription

Tarif membre 25\$ / Tarif régulier 30\$

L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à un tiers.

À noter qu'un montant supplémentaire de 5\$ s'appliquera pour toute inscription à la porte.

Les fiches de population sont remises selon les critères suivants:

- un membre régulier doit être préinscrit ET avoir effectué son paiement AVANT l'activité pour recevoir une fiche.
- un membre privilège reçoit une fiche dès qu'il est présent.
- un non-membre ne reçoit pas de fiche.

Pour vous inscrire il faut :

- Avoir 18 ans et un jour.
- S'inscrire via notre site internet à www.bicolline.org
 - La date limite d'inscription est le **vendredi 21 septembre 2018 à 17h00**

La sécurité

Nous sommes tous responsables de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent, tant physique que psychologique, et état second ne seront tolérés durant l'événement sous peine d'expulsion.

Le plaisir de tous et chacun passe par la responsabilité individuelle de chacun.

Pour nous joindre

E-mail : maitredejeu@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone :

Administration : (819) 532-1755

Adresse : Duché de Bicolline, 1480 chemin Principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0

Pour venir au Duché de Bicolline

L'entrée du site est située au : 1480 chemin Principal à St Mathieu du Parc (En Mauricie, près de Shawinigan)
Autoroute 40 jusqu'à la jonction avec l'autoroute 55 (près de Trois Rivières)
Puis Autoroute 55 Nord jusqu'à la sortie 217 – Shawinigan, St Mathieu du Parc
Puis route 351 Sud vers Saint Mathieu du Parc (environ 16 km depuis la sortie de la 55)
L'entrée du site est située 1,5 km avant le centre du village de St Mathieu du Parc.