jäbbä Häl lä Cilë äux toils d'Or

À sa seule prononciation, l'esprit s'envole vers cette cité mythique et notre imaginaire laisse place à mille et une images sorties des incroyables récits l'entourant.

Ce sera la deuxième fois de son histoire que les portes de la cité s'ouvrent ainsi à toutes les délégations du monde connu. La première rencontre remonte au siècle dernier lors du sommet d'Al-Zahab. Cent dix-sept années se sont écoulées depuis un tel événement. L'effervescence et l'excitation sont palpables à travers tous les marchés, les souks

et les ruelles de Jabba Hal. En plus de la présence des illustres ambassadeurs et convives de notre monde, toutes les grandes tribus se retrouveront à cette occasion. Les familles Wajid, Al-Khyal et Fayad, le grand Vizir Uzgurl et ses Émirs, ainsi que la grande lignée des princes Nakka seront présents. Ceci vient amplifier les rumeurs quant à la présence de Son Altesse Sérénissime le Sultan Nakka Ossan. Les murmures laissent entendre qu'il se déplacerait en personne afin d'illuminer de sa présence les festivités du grand bal de Jabba Hal.

À vous tous, aventuriers et aventurières de Bicolline, nous vous attendons à la Cité des Sables où vous serez reçus dans l'abondance et le faste de la Magnifique Jabba Hal!

Venez parés de vos plus beaux habits pour festoyer, découvrir, batifoler, jouer, ripailler, créer, rencontrer, incarner, courtiser et rêver!

Si cela s'avérait vrai, il s'agirait d'un événement rarissime et exceptionnel.



qui la sépare des Territoires de l'Oubli et au sud, par les massifs de Matidja.

Dotée d'un système politique très particulier, la Cité des Sables a traversé

Dotée d'un système politique très particulier, la Cité des Sables a traversé l'histoire en sachant s'adapter aux changements. Il existe une tradition selon laquelle les enfants des ennemis sont capturés pour être élevés dans un contingent spécial de l'armée, que l'on nomme les Janissaires.

Le titre de Sultan n'est pas héréditaire et à la mort de celui-ci, c'est parmi les Janissaires qu'un successeur est choisi.

> Cependant, cette tradition n'a pas toujours été respectée et il est arrivé par le passé que le fils du Sultan succède à son père.

L'emplacement de la cité de Jabba Hal

peut paraître étrange, puisqu'elle

est située en plein désert. Pourtant,

plusieurs facteurs géographiques, religieux

et économiques expliquent ce choix. Elle est située

sur les lieux d'un grand Oasis aux ressources inépuisables

qui donnent la vie, en plein milieu du désert. L'abondance de

cet Oasis a donné naissance à bien des mythes concernant

l'apparition de la Cité Merveilleuse. On attribue souvent

sa création à des esprits magiques, des sorciers, voir même des génies.

Ce lieu est également justifié par la présence de la Pierre Philosophale en son centre.

Sa situation géographique est intimement liée à sa richesse puisqu'elle est située près des montagnes du nord du Pays des Sables, qui abondent en poudre d'or et en minerai précieux.

Ainsi, le commerce lucratif de ces ressources se fait à partir de

Jabba Hal la Magnifique et enrichit les coffres de la Cité depuis des siècles.

C'est une cité des extrêmes où se côtoient pauvreté et grande richesse.

Reflet de sa fortune, la Cité est aussi connue sous le nom de la « Ville aux toits d'or».



İnformalions generales

A propos

L'événement est un grand bal médiéval fantastique qui se déroule à l'Espace Shawinigan: 1882 rue Cascade, Shawinigan, Qc, G9N 8S1

La participation est réservée aux 18 ans et plus. Aucun alcool provenant de l'extérieur ne sera toléré à l'intérieur de la salle.

Tärifs

Pré-vente jusqu'au dimanche 17 mars 2019 à 23h59. Membre 65\$ / Régulier 75\$

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 65\$ / Membre privilège ou régulier 70\$ / Régulier 80\$

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

Höräire

Les portes de la salle ouvriront à 17h.

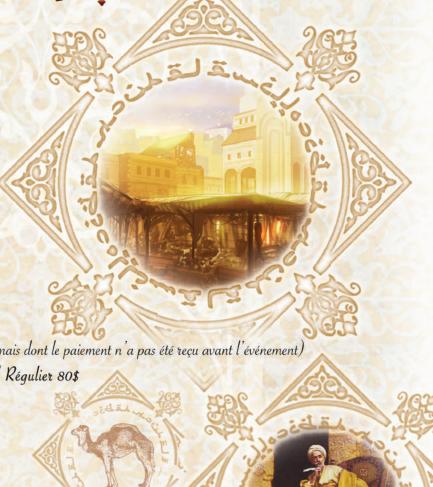
İnscription

L'accueil débute à 17h et tous les participants recevront les éléments suivants:

- 1- Bracelet de participation
- 2- Fiche de population Bal Pourpre
- 3- Coupon de vote permettant de choisir les trois conflits pour la Bataille 1019: les conflits pour lesquels les participants auront à voter seront affichés à l'entrée de la salle.
- 4- Une missive explicative pour participer à l'épreuve des Mains Nomades qui se déroulera de 17h à 21h

Pholographes

Afin de continuer à illustrer la plateforme du jeu géopolitique, deux studios seront aménagés dans le hall d'entrée où les photographes Eric Dubé et Sébastien Laflèche se feront un plaisir de vous immortaliser entre 17h et 20h.





Pour l'esprit

Trois points de service seront accessibles tout au long de la soirée afin de servir les convives! Apportez vos choppes et coupes, puisqu'il n'y aura pas de gobelet en plastique aux points de service. Des coupes décorum à l'effigie de Bicolline seront en vente sur place au prix de 18\$ avec une première consommation incluse (bière ou cidre en fût).

Là Terrasse centrale

Le bar principal de la soirée où vous trouverez des bières de microbrasseries, vin, cidre et autres rafraîchissements.

Là Cidrerie du bazar

Pour l'occasion, les marchand de la cité ont importés le meilleur cidre des vergers des terres du sud. Il vous sera servi avec de petites spécialités locales sélectionnées pour votre plus grand plaisir.

Lė Salon dės cocktails

Pour tous les amateurs de nectar divin, alcools forts et cocktails, ce bar est l'endroit à découvrir.

Situé en plein centre du Tripot D'Ad'Gazhym, il éveillera les sens des amateurs.

Lė Salon de The

C'est au coeur du Souk de Khadidja que vous pourrez déguster les meilleurs thés de la Cité et ainsi honorer les hôtes en participant à la plus vieille tradition locale.

Pöur la bedaine

Là cuisine d'Ali et Bonnemine

Installés au coeur du Grand Bazar, sur demande spéciale de la famille Fayad, ces cuisiniers serviront des spécialités locales salées et sucrées. Attention, ces délices sont en quantité limitée, ne manquez pas votre chance de découvrir de nouvelles saveurs!

Là Caravan Nord-Sud

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 tout au long de la soirée. Un classique pour la fin (faim) de soirée!



Les Festiviles et lieux d'interet



Dès votre entrée dans la cité, vous serez plongés dans le dédale du quartier d'Al Fayad. Le grand Bazar abrite le marché central teinté de mille et une couleurs des denrées que l'on y retrouve; allant des fruits exotiques aux épices les plus diverses, où les vendeurs d'étoffe y côtoient les nombreux brocanteurs et antiquaires. C'est dans ces ruelles que vous verrez des créatures comme nulle autre. Découvrez la casba des marchands de reptiles et les serpents porte-bonheur. Ce sera l'occasion aussi de vous faire lire votre avenir dans le sable par la voyante Aisha. Les curiosités y sont nombreuses et les possibilités d'affaires infinies.

Le Concours d'Apparat 17h-20h

C'est bien connu, Son Altesse Sérénissime le Sultan Nakka Ossan a un faible pour tout ce qui est beau. Il a donc mandaté une de ses favorites et un eunuque afin d'identifier qui, parmi ses invités, aura revêtu ses plus beaux atours. Si vous croyez avoir le panache nécessaire afin de remporter la palme du plus beau costume de la soirée, vous êtes conviés à vous présenter devant la dite favorite et l'eunuque, qui vous attendront bien confortablement quelque part dans le Souk de Khadidja.

19h-21h Inscription et pré-sélection au Souk de Khadidja. La finale se tiendra dans les Jardins de Jabba Hal vers 20h30 et les gagnants seront déterminés par vote populaire. Une bourse en valeurs jeu est remise aux gagnants.

Il y aura trois catégories dans lesquelles vous pourrez vous inscrir; soit dame, monsieur ou groupe (3 personnes ou plus) Les critères d'évaluation sont les suivants:

1. Originalité du concept

2. Représentation de sa guilde ou de son groupe ou de son personnage

3. Prestation du participant (Rôleplay, allure, attitude)

4. Qualité du costume et soucis des détails (couture, boutons, matériaux, finition en lien avec le style)

Tripot D'Ad'Gazhym 20h-00h

Rahid Ad Gazhym Remaneh Ibn Chakal et Viktor vous invitent cordialement à venir tenter votre chance à leur tripot. Situé tout autour d'un bar à cocktail, les tables proposeront Le Bal Pourpre 1019 différents jeux de chance et de hasard

pour le plaisir des uns et le malheur des autres.

Tous les jetons auront une valeur nominale en solar.

Il vous sera possible d'échanger vos solars et vos cartes auprès du Chacal. La liste des valeurs sera disponible directement au comptoir du tripot.





Lės jardins dė jabba Hal

Oasis de plaisir, d'étrange et de divertissement, Les Jardins de Jabba Hal sauront vous émerveiller grâce à des prestations exotiques. Venez vous abreuvez de performances hypnotisantes hautes en couleurs. Les esclaves les plus talentueux du royaume sauront vous éblouir de leurs dons hors du commun, que ce soit par la danse ou le combat.

Rahmoulde l'hypnotiseur - 19h30

Faites l'expérience de devenur un esclave dans les magnifiques jardins de Jabba Hal en laissant Rahmoulde l'hypnotiseur prendre le contrôle de votre esprit. Cet être hors du commun est la dernière acquisition du Grand Vizir Uzgurl.

Le Sabre d'Or des Nations - 20h

Huit des grandes nations du royaume ont envoyées leur plus grand champion afin de conquérir ce titre prestigieux, mis pour la première fois en jeu par le Sultan. Suite à un tournoi éliminatoire, un seul d'entre eux se verra accorder l'honneurd'affronter en combat singulier le champion personnel de Jabba Hal.

Les Danseuses du Sabre - 21h

Dès leur plus jeune âge, les jeunes fille d'Al Jamal apprennent à manier le sabre. Leur dextérité avec cette arme est déroutante. Vous aurez la chance de voir les performances d'une des plus illustres.

Vente d'esclaves - 22h15

En guise de remerciements et de cadeaux à ses invités de marque, Son Altesse Sérénissime le Sultan Nakka Ossan mettra en vente cinq esclaves triés sur le volet:

Stratège militaire émérite ayant remporté de nombreuses batailles, mise à par celle de sa capture

Conseillère de premier plan, aucune information sensible ne transigent dans le royaume sans d'abord lui passer entre les mains

Combattant émérite figurant parmi les champions du Sultan

Portraitiste du Sultan, sachant rendre plus souvent qu'autrement ses toiles plus vivantes que leur sujet Espion travaillant dans l'ombre depuis plus de quinze ans en tirant plusieurs ficelles invisibles du royaume)

La vente se fera en solars et un prix conséquent aux attributs de l'esclave sera remis au propriétaire.

L'Arène d'Or - 22h45

C'est en ces lieux que le public se délecte, une fois par année, des combats des meilleurs esclaves de la Cité des Sables. Ces redoutables combattants s'affronteront à mains nues et un seul survivra.

Les deux meilleurs esclaves seront mis aux enchères juste avant le début des combats.

Soyez parmi les maîtres en course pour ce championnat de lutte!

Les combats seront commandités cette année par les prestigieux salons Des Mille et Une Mains. Le prix du champion de lutte attribué à son maître, sera rien de moins qu'un forfait VIP des Mille et Une Mains dont la réputation n'est plus à faire.

Nous avons également ouï-dire qu'un certain lobby étranger anti-esclavagiste tenterait de faire annuler cet évènement. Nous resterons fiers de notre culture et vous présenterons l'attraction la plus chaude et divertissante des festivités de Jabba Hal.





Regard Persan 21h et 23h

Le Duché de Bicolline est heureux de vous présenter ces trois musiciens d'origine iranienne, cqui nous feront découvrir des instruments tels que le gheychak, le tanbour, ainsi que descpercussions d'origines diverses. Ils seront accompagnées, pour l'occasion du Bal Pourpre, du chanteur Habib Hosseini. Un son neuf dans le champ des arts persans.

Leur musique scintillante puise dans le radif, le corpus classique de la musique persane, et le fait résonner avec la diversité des répertoires régionaux.

Ne les ratez pas sur la scène principale!

Lės Dansėusės Nomadės

Un mirage du désert ou un enchantement des Djinns? Trois corps ondoyants s'avancent d'un pas aussi léger que le vent chaud qui les porte... Ces femmes ne sont pas que belles; elles habitent l'espace, les yeux et les cœurs de manière assurée. Mêmes les génies reconnaissent les charmes de leur danse rappelant le culte millénaire de la Grande Déesse. Elles sont tantôt soyeuses, tantôt tranchantes; toujours en équilibre.

Place à la force vive de Kateya!

Partageant un amour passionnel pour la danse, les membres de Kateya usent d'un langage gestuel envoûtant afin de faire voyager les spectateurs à travers les différentes traditions de la Cité. Le spectacle est mystifiant!

Lė Souk dė Khadidia

Le Grand Vizir Uzgurl vous souhaite la bienvenue au Souk de Khadidja! Vous y rencontrerez de nombreux habitants de la Cité des Sables qui seront honorés de partager avec vous la culture et les saveurs locales de la merveilleuse Cité de Jabba Hal. Dans ses ruelles aux casbas colorées, vous aurez l'occasion de découvrir l'un des plus acnien Salon de Thé du Souk, de déguster de nombreux mets locaux, et pour les amateurs de massage une visite au hammam d'Asif s'impose!

Que vous soyez jeunes ou sages, les dédales du souk de Khadidja ont ce qu'il faut





Programmalion Jeu Geopolilique

Conflits de la Bataille 1019

C'est lors du Bal Pourpre en Jabba Hal qu'il sera possible de se prononcer sur les conflits de la Bataille 1019. En effet, six conflits seront proposés dans la salle des greffes et vous aurez la chance d'y déposer votre vote entre 21h et 23h. Après la fermeture des greffes, le décompte sera effectué et les trois conflits ayant reçus le plus de votes seront annoncés à minuit sur la scène principale.

Lė Comploir dės Greffes 17h-23h

Le comptoir des greffes est le seul endroit possible pour officialiser tout échange, créer votre personnage ou émission de titre.

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

Il sera possible aussi de rencontrer le Maître Greffier et le Maître de Jeu directement aux greffes. Ils seront disponibles 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. Si cela arrive, un greffier vous en informera.

Sur place vous pourrez rencontrer le Maître Greffier Alexandre Bégin et le Maître de Jeu François Noël.

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

Là Fiche de Population

La fiche de population Bal Pourpre est un élément de jeu qui est remis à tous les participant et qui permet d'interagir en posant des actions dans l'univers géopolitique de Bicolline.

Le souk et les bazars de la Cité

Dans les quartiers populaire des grandes villes de la Cité des Sables, il est possible de trouver à peu près n'importe quoi. Les souks regorgent d'objets en provenance de tous les coins du monde et les marchands s'arrachent les clients et promettent surprise, magie et richesse!

Pour 10 fiches de population Bal Pourpre il vous est possible de recevoir un coffre aux trésors contenant des lots mystères.

L'échange doit se faire directement aux greffes.

Un nombre limité de coffres sera disponible sur place, maximum d'un coffre par personne.





Le Haut Conseil des Erudits

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

Présentement les érudits sont :

Bard / J'Hann Dragonnar / Keiriand de Montgrimlis / Gilbert le Saltimbanque / Kal-El

Points de règles

- Le chef d'une guilde occulte est invité à venir vote (1 pierre de savoir).
- Le chef d'une guilde de croyance est invité à venir voter (1 pierre de savoir).
- Le premier grand-prêtre de chaque croyance est invité à venir voter. En son absence, le 2e 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 confirmé par une fiche d'action virtuelle (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 (voir le Livre des Règles).
- La maison occulte la plus notoire reçoit des votes et peut envoyer un représentant (voir le Livre des Règles).
- 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. Le Bal Pourpre 1019

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 détachent.

Les érudits possèdent la capacité de détruire ces énergies libres pour calmer leur impact.



Lės Elėctions Seigneurialės

C'est lors du Bal Pourpre dans la grande Cité de Jabba Hal dans la salle des greffes que les seigneurs de plusieurs provinces de notre monde seront élus.

En effet, les provinces de Tolimarth -Morak An Graef, Dinant et Garshen 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:



19h15 : Région Nasgaroth, édit d'exclusion d'une province 19h30 : Tolimarth-Morak An Graef 19h45 : Dinant

20h: Garshen

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







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 des greffes, les commerçants auront 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.



Conseils et Reunions

Pour accommoder les ambassadeurs et diplomates de chaque région, son Altesse Sérénissime le Sultan Nakkan Ossan leur a consenti quatre salles de rencontre.



Une salle est réservée pour une durée de 50 minutes, entre 17h30 et 00h30. Les occupants doivent quitter les lieux avant l'arrivée du prochain groupe.

Salle de la Tergiversation
(25 personnes)

17h30 - Disponible

18h30 - Province de Mariembourg

19h30 - Conseil de région d'Irendille

20h30 - Phratrie des malandrins

21h30 - Les Druides

22h30 - Magistrature Andorienne

23h30 - Codex des étoiles

Salle des Pourparlers
(25 personnes)

17h30 - Maison Arcanum 18h30 - Conseil d'Andore 19h30 - Conseil de région du Pays de Kafe 20h30 - Conseil de Carcosa 21h30 - Maison d'exploration du Hibou 22h30 - Province de Zardok 23h30 - Uzgurl Salle des Chuchotements
(25 personnes)

17h30 - Conseil de Nasgaroth 18h30 - Conseil de l'Ouroboros 19h30 - Conseil de région des Terres d'Auquesse 20h30 - Mages de Diedne 21h30 - Fel'Lökla 22h30 - Saint-Siège 23h30 - Sang sans peur & Tératos

Salle des Conseils (35 personnes)

17h30 - Conseil de région de la Cité des Sables 18h30 - Conseil du Berkwald 19h30 - Conseil impérial 20h30 - Conseil des Terres du Sud 21h30 - Conseil de la Fédération argannaise 22h30 - Province de Kintzheim 23h30 - Inquisition de la Sainte-Église-de-L'Unique







Lė Tripot D'Ad'Gazhym 20h-minuit

Là Terrasse Cintrali

Lė Salon dės Cocklails

Lės Jardins dė Jabba Hal

Scene șecondaire









Là Cidrerie du bazar

Scene principale



Là cuisine d'Ali ėt Bonnėminė



Lė Salon dė Thė



Là salle des Pourparlers



Là salle de la Tergiversalion

La salle des Conseils



Le Bal Pourpre 1019



Accuei des 17h Pholographes 17h-20h



