

Le Grand Lagerfeuerblot de Kintzheim

SOIRÉE THÉMATIQUE



28 JANVIER 1023



DUCHÉ DE BICOLLINE





Le Lagerfeuerblot de Kintzheim

Le Lagerfeuerblot de Kintzheim

L'effervescence est de plus en plus palpable en ces temps festifs à Tourg. Des feux de joie sont allumés un peu partout dans la cité et sont visibles au-delà même de la mer de Kintzheim. Les célébrations du Grand Lagerfeuerblot s'annoncent particulièrement grandioses cette année. Thorstein, Seigneur de Kintzheim et Grand Loup Blanc du Ragnarok, a convié de grands dignitaires à se joindre au peuple de Kintzheim à venir prendre part aux traditions de cette fête endiablée emmitouflés dans leurs plus chaudes fourrures.

Bien que le Lagerfeuerblot soit célébré dans plusieurs villes et villages de Kintzheim, celui de Tourg, la capitale, est le plus grand, le plus gros, le plus réputé. Tourg, en temps de ce festival, est incroyable et rappelle à tous que la splendeur et la grandeur de l'âge d'or de l'Empire existe toujours en Kintzheim.

Pendant ce festival du retour de la lumière et de célébration des ancêtres comme des vivants, la politique, les conflits et les guerres sont mis de côté dans une trêve le temps des festivités et les gens célèbrent avec légèreté autours de grands feux de joie. Les cœurs et les esprits se réchauffent et tissent des liens et consolident des amitiés anciennes et nouvelles.

Toutes les auberges de la ville bourdonnent d'échanges et discussions animés, le grog, l'hydromel et la bière coulent à flot et les bouchées chaudes réchauffent la bouche et le cœur. Quand le casino ouvre, les paries et les jeux baignent dans les rires. Les cérémonies de croyances animent la Grande Place et élèvent les âmes. L'ambiance générale y est toujours enflammée et les souvenirs mémorables.

Le 28 janvier de l'an 1023, le Ragnarok est honoré d'accueillir ses invités à la Grande Place Centrale de Tourg, Les Grands Feux du Lagerfeuerblot vous réchaufferont.





Le Lagerfeuerblot de Kintzheim

Description de l'événement

Le Lagerfeuerblot de Kintzheim est une activité conçue pour des joueurs désirant participer à un événement de jeu de rôle festif. L'activité limitée à 200 participants sera non-scénarisée mais aura des activités, quelques quêtes et la présence de quelques personnages illustres de Bicolline.

C'est une fête hivernale du retour de la lumière, des feux et des ancêtres. C'est aussi une fête qui célèbre les vivants. La politique et les guerres sont mis de côté le temps des festivités et les gens célèbrent autour de grands feux de joie.

Étant un des rares événements où noblesse et gueux, Valks et paysans se côtoient, il est recommandé de vous familiariser avec noms et visages des hauts-dirigeants de Kintzheim et avec les protocoles d'adresse à la noblesse de l'Empire. Ces protocoles sont en annexe de ce document, à la fin.

Invitations

L'inscription est ouverte uniquement aux personnages étant sur la liste des invités. Thorstein, Seigneur de Kintzheim et Grand Loup de la Guilde du Ragnarok est en charge des invitations et pourrait être convaincu de vous en accorder une.

Déroulement de l'événement

Accueil – dès 14h00

L'accueil et autres technicalités se feront au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 Chemin Principal, St Mathieu du Parc, QC G0X 1N0). Les portes n'ouvrent qu'à 15h00.

Ouverture des portes – 15h00

Dès 15h00, les Lagerfeuer de la Grande Place Centrale de Tourg sont allumés et les dignitaires et invités, nobles et moins nobles qui viennent célébrer sont appelés à venir s'y réchauffer.

Grog d'ouverture – 15h30

Rien de mieux qu'un bon grog pour se réchauffer le cœur par un après-midi d'hiver ! Apportez votre corne (ou autre récipient à breuvage chaud) pour cette boisson d'ouverture offerte qui sera disponible avec ou sans alcool.

Jeux de tables – toute la soirée

Au sous-sol de l'Auberge, vous trouverez un espace pour vos discussions, de même que pour apprécier d'authentiques jeux norrois.





Le Lagerfeuerblot de Kintzheim

Sculpture sur neige – 14h00 à 19h00

Le seigneur de Tourg ouvre une audition de sculpture pour un très grand et lucratif projet ultérieur. Cette audition prend la forme d'un concours de sculpture sur neige.

Des équipes de sculpture pourront entrer la Grande Place de Tourg d'avance afin de commencer à sculpter leur bloc de neige durci et seront jugés par des juges prestigieux.

Les équipes devront apporter leur propres outils (décorums), elles peuvent aussi apporter des accessoires, colorants et des pièces de glace pré-sculptées.

Inscription

Si vous souhaitez y participer, contactez Sverre, Sanglier du Ragnarok, avant 24 janvier 1023

Prix

Première place : 1 admirateur, objet de collection. 100 solars.

Deuxième place : 1 admirateur. 50 solars

Déroulement

1. 14h00 : les équipes peuvent entrer la Grande Place et commencer la sculpture.
2. 15h00 à 19h00 : les passants peuvent regarder et commenter mais ne peuvent PAS aider directement les équipes.
3. 19h00 : Les juges passeront juger les sculptures, terminées ou non.
4. 19h15 : Après délibération, une équipe sera déclarée gagnante.

Couché du soleil – 16h42

Nous essayons de le retarder mais cela va être difficile. Après 16h42, ça va être tout noir.

Spectacle de cracheur de feu – 17h00

Des cracheurs de feu de la Familia Debeauchamps lancent cette nuit de festival avec leur souffle enflammé.





Le Lagerfeuerblot de Kintzheim

Les arts divinatoires de la Völva – 17h00 à 20h00

Pour l'occasion la Volva du Ragnarok, Bjarni, sera présente lors des festivités. Souvent en vadrouille, il est rare qu'elle reste longtemps au même endroit. Les esprits des Ancêtres lui parlent et la guident là où elle doit être. Mais ce soir ci, elle sera assurément disponible pour consulter votre destin dans ses runes... ses paroles parfois cryptiques, parfois claires vous éclaireront sur votre passé, votre futur ou les messages de vos Ancêtres... qui sait? Quoi qu'elle vous dira, cela vous rapprochera de votre destin. Vous allez pouvoir réserver une séance avec elle, à l'intérieur de l'auberge.

Cérémonies de croyances – 18h00, 18h30 et 19h00

Le Lagerfeuer étant un festival de célébration du retour de la lumière, et une fête des ancêtres comme des vivants, les grandes croyances de Kintzheim, le Reikskult, et Valkfadir et Aventyr, y font des cérémonies habituellement grandioses.

18:00 – Cérémonie du Valkfadir au balcon de l'Auberge

18:30 – Cérémonie du Reikskult au balcon de l'Auberge

19:00 – Cérémonie d'Aventyr au Valraven

Pour en savoir plus, demandez aux membres des clergés respectifs.

Casino de l'Hydre – 19h00 à 21h00

Pour l'événement, le Casino de l'hydre ouvre ses portes dans le bâtiment du Valraven. Venez jouer, titillez votre chance et faire fructifier vos solars. (Aucune fructification n'est garantie)
Prenez un risque ou perdez votre chance !

Soirée festive – 21h00 à 3h00

Bien que les dignitaires se retirent dans leurs appartements quand ils le souhaitent, les célébrations peuvent continuer. Le bar fermera à 3h00 (AM).

Déroulement en Bref

14:00 – Ouverture de l'accueil

15:00 – Début de l'activité, ouverture des portes

15:30 – Grog d'ouverture

16:42 – Couché du soleil

17:00 – Spectacle de Cracheurs de feu et arrivée de la Volva (selon sa prophétie)

18:00 – Cérémonie du Valkfadir (au balcon de l'Auberge)

18:30 – Cérémonie du Reikskult (au balcon de l'Auberge)

19:00 – Ouverture du Casino de l'Hydre et Cérémonie d'Aventyr (au Valraven)

21:00 à 3:00 – Soirée libre





Quêtes et missions secrètes

Quelques quêtes et missions secrètes auront lieu durant l'événement. Peut-être serait-il bon de parler aux Valks ? Divers personnages non joueurs seront également présents. Ceux-ci auront parfois des objectifs spéciaux pour les joueurs.

Prologues - Courrier ducal préparatoire

Les personnages participants souhaitant proposer des quêtes, intrigues, actes illicites, ou rappeler des faits potentiellement pertinents dans le cadre du scénario, sont invités à contacter les maîtres de jeu à maitredejeu@bicolline.org avant le 23 janvier 2022 afin de faire part de leurs intentions sous forme de "Prologue".

Le prologue est un courrier ducal envoyé aux maîtres de jeu en charge d'un événement scénarisé, quelques semaines avant cet événement. Le prologue a pour objectif d'informer le maître de jeu des objectifs et actions qu'un groupe ou personnage souhaite entreprendre durant un événement terrain, afin de pouvoir préparer le scénario en conséquence. Les éléments jugés pertinents seront approuvés et intégrés aux quêtes et missions secrètes.

- Prérequis : Un prologue ne peut être envoyé qu'après un appel explicite des maîtres de jeu pour un événement terrain donné.
 - Pour cet événement, un maximum d'un prologue peut être envoyé par chef de guilde, ainsi qu'un par chef de région.
 - À leur discrétion, les maîtres de jeu pourraient demander un prologue exceptionnel à un participant particulier plutôt qu'à un groupe.
- Contrairement au courrier ducal régulier, un courrier ducal de type prologue peut être envoyé par courriel aux maîtres de jeu et ne coûte pas de sceau ou autre. Le document doit néanmoins être d'apparence décorum.
- Le prologue reste secret et ne sera jamais publié ou mis dans les Grandes Archives.
- Le prologue peut contenir :
 - Objectifs connus ou secrets du groupe durant l'événement;
 - Courrier ou tentative de communication avec des PNJs potentiellement présentes ou impliqués dans le scénario;
 - Rappel ou officialisation de la relation entre un élément de l'histoire du groupe et un élément narratif présent dans le synopsis de l'événement;
 - Objets, pouvoirs, etc, que le groupe souhaiterait emmener ou utiliser.





Le Lagerfeuerblot de Kintzheim

Boire et manger

Bars

Durant toute la soirée, l'auberge sera ouverte avec son service de bar pour des boissons alcoolisées ou non. N'oubliez pas vos chopes !

Seuls les points de vente du Duché de Bicolline sont autorisés et aucun alcool ne peut être apporté sur le site lors de l'activité.

Restauration

Il y aura un service de petite restauration à l'Auberge (Croques-monsieurs, nachos, saucisses, etc.). Il y aura également des plateaux de bouchées offertes à l'Auberge.

Logement sur le site après l'activité

Tous les propriétaires de bâtiments sur cession seulement, pourront loger dans leur bâtiment après l'activité. Le logement se fait uniquement dans les bâtiments du site : aucune tente ni pavillon ne peut être monté.

Pour ce qui est du logement, le Ragnarök a réservé l'Auberge pour l'événement. Thorstein, Seigneur de Kintzheim et Grand Loup de la Guilde du Ragnarok est en charge de l'attribution des places et pourrait être convaincu de vous en accorder une.

Départ du site

Tous les participants devront quitter le site le lendemain (dimanche 29 janvier) au plus tard à 14h00. Les voitures pourront accéder au site le lendemain de l'événement, le 29 janvier, de 8h à 14h.





L'Accord d'Orlenggin

Modalités d'inscription et accueil

Pour vous inscrire il faut :

- Avoir 18 ans et un jour.
- Compléter le formulaire d'inscription en ligne et acquitter les frais

Prix :

- 35\$+tx pour les membres
- 40\$+tx pour les non-membres
- La date limite d'inscription est le **vendredi 27 janvier 2023 à 18h00**.
- **Aucune inscription à la porte**
- Inscription en ligne à <https://bicolline.online/public/evenement/116/>



Accueil (fiche de population):

L'accueil se fera au Duché de Bicolline à partir de 14h. Nous vous remettons votre bracelet et 5 solars. Une fiche de population (Fiche Ducasse) sera également donnée aux participants étant membres.

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 passe par la responsabilité individuelle de chacun.

Pour toute urgence, sachez qu'une permanence à l'accueil est assurée 24h/24h.

Pour nous joindre

E-mail information générale : info@bicolline.org

Maîtres de jeu: maitredejeu@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone :

Accueil : (819) 532-1755

Adresse:

Bicolline, 1480 Chemin Principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0





Le Lagerfeuerblot de Kintzheim

Règles particulières – Soirée spéciale

Aucun combat physique

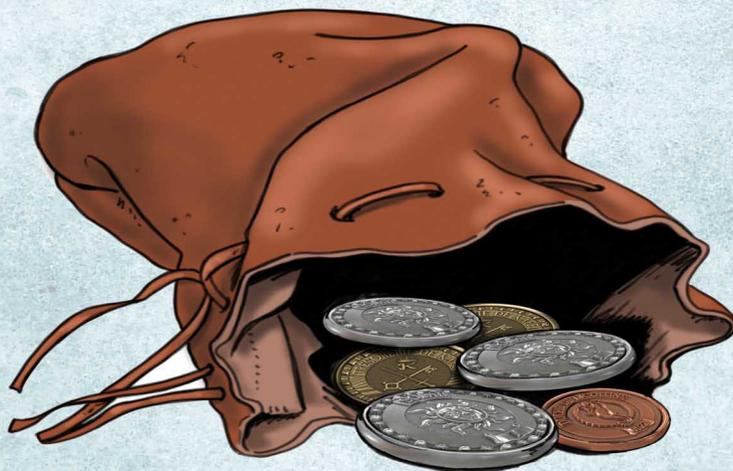
Bien qu'il s'agisse d'un événement spécial, le combat est interdit dans le village de Bicolline et surtout dans l'Auberge, à l'instar d'une Soirée thématique ou du Bal Pourpre. Le scénario a lieu sur la Grande Place Centrale de Tourg, Capitale de Kintzheim, et la présence de multiples guérisseurs et gardes fait que la violence simple ne saurait être la solution à une altercation. La violence ne sera jamais une solution valable pour les quêtes.

Il vous est inutile d'apporter une arme ou armure.

Actes criminels

Les actes criminels réels tels que le vol, les cambriolages et l'effraction sont strictement interdits. Cependant, certaines quêtes peuvent impliquer la simulation d'activités illicites ou même d'actes de violence. Des consignes officielles qui détaillent les limites seront remis aux participants impliqués. En résumé, à moins d'avoir reçu une quête particulière balisant la possibilité de commettre des actes renégats:

- Le vol de matériel jeu (incluant les bourses, coffres, solars, lots, cartes et objets appartenant à d'autres participants ou à l'organisation) est interdit et ne fait pas partie du jeu admis à Bicolline.
- Toute effraction est interdite : il est interdit de démonter ou briser serrures, cadenas, charnières et matériel de jeu et de s'introduire dans la tente ou le bâtiment d'un autre participant sans son autorisation.
- Tout contrevenant sera banni des activités du Duché de Bicolline et de la possibilité de participer au jeu géopolitique.





Le Lagerfeuerblot de Kintzheim

Annexe : Protocoles d'adresse

Les Valk

Ils sont six à siéger à la prestigieuse table des Valk. Chacun d'eux représente un animal de la mythologie nordique. La famille les a élus pour les protéger, les guider et faire prospérer ses avoirs. Bien que les décisions se prennent en haut lieu, chaque membre de la famille a la possibilité d'être entendu. Les Valk accordent une grande importance à chacun des membres de la guilde. Les anciens Valk sont parmi les personnalités les plus respectées de la famille et se voient octroyer le titre de Krieger. Ils ont la possibilité de prendre la parole à la table en tout temps et sont considérés comme de précieux conseillers.

Thorstein, Grand Loup Blanc - Chef de la guilde

Si vous souhaitez obtenir un entretien avec le chef de la guilde, vous devrez d'abord vous présenter à l'un des membres de la famille que vous ne connaissiez pas jusqu'à cet événement. C'est uniquement lorsque vous aurez fait connaissance avec cette personne qu'elle vous introduira à lui.

Deörn, l'Ours - Chef de guerre

Il aime particulièrement qu'on lui raconte de véritables histoires de guerres. Soyez crédible et convainquant, car il n'est pas facilement impressionnable.

Arckall, le Bélier - Gardien de la famille et des traditions

Il est un raconteur remarquable. Il adore conter ses exploits. N'hésitez pas à venir le rencontrer. Si vous lui offrez de quoi boire, il ne manquera pas de vous impressionner.

Ida, le Cerf - Intendante

Ida aime faire la connaissance de nouvelles personnalités. Vous suscitez son intérêt en lui racontant un événement marquant auquel vous avez pris part et qui a fait votre renommée.

Stratoss, le Corbeau - Maître de l'information

Pour lui, il n'y a aucune information impossible à dénicher. Y-a-t-il une information dont vous rêvez ? Faites-lui votre demande et il ne manquera pas de vous impressionner !

Sverre, le Sanglier - Grand argentier

Il aimerait entendre vos projets les plus farfelus. Ceux que vous pensez irréalisables. Les plus grands défis ! Il promet de trouver une solution ou de vous mettre en relation avec les personnes qui pourront vous aider à les concrétiser.





Protocole d'Adresse à une Völva

Shamane, femme sage et adepte des arts magiques, occultes et divinatoires, la Völva est un membre respecté de la société Norroise. Elle œuvre par les chants et incantations, la communion avec des esprits de personnes et animaux et la transe qui lui permet de partager des messages prophétiques. Saisiriez-vous votre chance de lui parler? Osez-vous poser les questions qui vous hantent?

Rencontrer une Völva est à la fois un honneur de par la rareté des femmes qui suivent ces pratiques magiques, qu'une opportunité d'obtenir des informations sur son destin. C'est peut-être la première fois que vous en rencontrez une en vrai, mais il y a certaines choses que tout le monde sait au sujet des Völva. Il faut être prudent et se montrer respectueux si on veut espérer connaître ce que la vie vous prépare.

Voici quelques conseils :

1. Il est de mise de l'adresser avec son titre simplement: Völva.
N'en faites pas trop, elle vous connaît déjà.
2. Si une Völva est occupée avec quelqu'un, n'interrompez surtout pas. Patientez à une distance respectueuse de quelques pas et n'écoutez surtout pas les conversations qui ne sont pas pour vos oreilles. Vous allez pouvoir la rejoindre quand elle vous aura fait signe d'approcher.
3. Rien n'est gratuit. Il est de mise d'apporter quelque chose à la Völva en guise de remerciement pour ses services. Cela n'est pas obligatoirement monétaire, ce peut être un secret, de l'information, à boire, une fleur ou herbe rare ou médicinale ou un petit objet simple qui a une symbolique pour vous.
4. Si elle vous offre à boire, acceptez. Mais ne buvez jamais en premier.

