

AUQUESSE  
LE BAL ÉCARLATE



25 MARS 1023

DUCHÉ DE BICOLLINE





# Le Bal Écarlate

## Synopsis

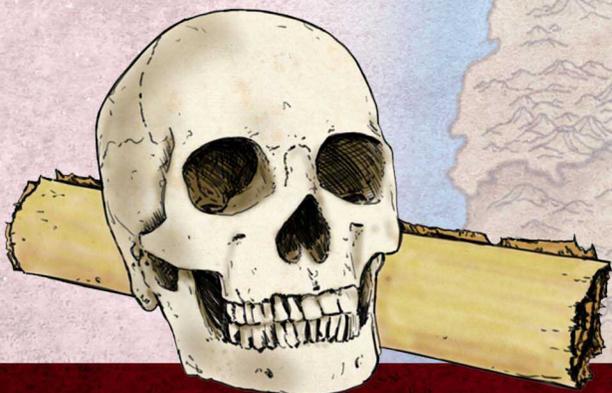
Le début du second millénaire a vu la renaissance de la cité de Garganesh, infâme puissance militaire et occulte. Installée dans l'estuaire du Fleuve Noir, elle s'engraissa par les conquêtes de ses Légions impitoyables, ainsi que par la grâce du Tenamuahc, patron du culte civique d'Auquesse. Puis, il y a cinq ans, les Terres d'Auquesse devinrent réellement une nation, par l'union de la métropole Garganesh aux *provincia* Bryas et Tolimarth. Si l'on en croit certains archivistes, les contrées d'Auquesse seraient le berceau de l'humanité et des races mortelles. Une lande sauvage, indomptée, couverte de forêts de Dantoës, de conifères aux aiguilles empoisonnées, bouillonnant de tribus de nomades, de lycanthropes, d'Hundars, de goblinoides, d'elfes des glaces et d'ogres, vouant pour la plupart un culte à des entités aussi primales que sanguinaires.

C'est dans ce creuset foisonnant que ce *Morcius Sicarius Hakasson*, le Grand Khan Morcius, à l'occasion de l'anniversaire quinquennal de fondation des Terres d'Auquesse, déclara la tenue d'un festival séculaire où tous – oui, tous – seraient conviés.

Enfin, nobles et roturiers des Terres du Centre pourront échantillonner les délices fauves et uniques d'une *festus publicus* d'Auquesse, sachant allier si savamment célébrations rituelles et Bachanales. Tuniques et drapés seront à l'honneur lors de ce symposium sauvage. Sur la piste de danse, les invités pourront comparer leur agilité endiablée à celles des diabolins eux-mêmes! Au Marché du Port Noir, où même les ogres et harpies revêtent la toge marchande, vous trouverez de quoi combler l'appétit le plus exotique, moyennant un prix transcendant parfois celui de l'or. Et, en déambulant dans le Forum, pourquoi ne pas comparer ses vers de poésie satyrique avec un véritable satyre? Sur le sol assoiffé des arènes publiques, des gladiateurs fauves s'affronteront sous vos yeux.

Le Grand Mal ayant à peine poussé son dernier souffle, voilà que le spectre de la guerre hante de nouveau les terres de l'Hippocampe. Les délégations diplomatiques de toutes les nations pourront rencontrer les Archons et Khans, en gardant bien en tête que pour les peuples d'Auquesse, le conflit armé est source de réjouissance et de vie.

« *Quando rex comitiavit, fas. Du Sang pour le Tenamuahc; du vin pour les autres!* »





# Le Bal Écarlate

## Information générale

### À propos

L'événement *Le Bal Écarlate* est un grand bal médiéval fantastique qui se tiendra le 25 mars prochain à l'Espace Shawinigan (1882, rue Cascade, Shawinigan, Québec, G9N 8S1).

La participation est réservée aux 18 ans et plus.

### Horaire

Les stationnements du site et le bureau d'accueil seront accessibles dès 13h00. Vous pourrez donc venir récupérer votre bracelet d'entrée si désiré, mais vous ne pourrez pas accéder à la salle avant le début de l'activité. Les portes du port de Fleuve Noir ouvriront à 16h00 pour se refermer à 3h00.

### Inscription et tarifs

Les inscriptions seront ouvertes en février sur notre site internet. La période d'inscription restera ouverte jusqu'au jeudi 23 mars à minuit. Il faut être inscrit à l'avance pour pouvoir y participer : aucune inscription sur place ne sera possible.

Le prix de l'activité est de 80,00 \$ CA (plus taxes) pour les membres et 90,00 \$ CA (plus taxes) pour les non-membres.

Tous les participants inscrits à l'activité se verront octroyer une fiche de population Bal Pourpre ainsi que cinq solars sonnants! Le tout sera remis à votre arrivée lors de l'enregistrement à l'accueil.

### Photographes

Un studio sera aménagé dans le hall d'entrée où les photographes se feront un plaisir de vous immortaliser entre 17h00 et 19h00.

### Service de raccompagnement

Ne prenez pas de risque, laissez votre charrette sur place!

Le Duché de Bicolline offrira un service de raccompagnement qui desservira l'Hôtel Énergie Shawinigan (Auberge des Gouverneurs) et le Comfort Inn entre 23h00 et 3h00. Laissez-vous raccompagner en toute quiétude par le service de navette offert.





# Le Bal Écarlate

## Services de restauration et de bar

Plusieurs points de restauration et de boisson seront accessibles tout au long de la soirée afin de servir les convives!

### Pour la bedaine

**Le Caboulot inhumain** (de 16h00 à 3h00), Quartier portuaire et extérieur.

La bectance la plus exotique pour permettre de faire ripaille et bombance, tant pour les créatures les plus chétives que pour les êtres les plus gargantuesques! Venez vous ragoûter de notre éventail de saveurs hétéroclites!

*\* Prenez note que le boudin est en rupture de stock dû à la contamination du sang de certaines bêtes depuis la Grande Peste.*

Une sélection de succulents mets du « Caboulot inhumain » seront disponibles dans le Quartier portuaire et le menu complet sera offert à l'extérieur de l'Espace Shawinigan.

### Pour l'esprit

Venez étancher votre soif tout au long de la soirée de 16h00 à 3h00. N'oubliez pas vos chopes et coupes puisqu'il n'y aura pas de gobelets de plastique aux points de service.

Aucun alcool provenant de l'extérieur ne sera toléré à l'intérieur de la salle : seuls les points de vente du Duché de Bicolline sont autorisés lors de l'activité.

### La réserve du Grand Khan

Le bar principal où vous trouverez un peu de tout, des bières de microbrasserie en passant par du vin, du cidre et d'autres rafraîchissements.

### L'enivrant Venin

Pour l'occasion, les marchands Auquessois ont importé le meilleur cidre des rares vergers de leur région. Il vous sera servi avec des petites spécialités locales sélectionnées pour votre plus grand plaisir.

### La chapelle de feu

Pour les amateurs de nectar divin, alcools forts et cocktails, ce bar est l'endroit à découvrir : il éveillera sans aucun doute les sens des amateurs!





# Le Bal Écarlate

## Horaire et programmation

**16h00**

Ouverture des portes - *Entrée principale de l'Espace Shawinigan*

**16h00 à 18h00**

Les doléances du Grand Khan Morcius Sicarius Hakasson - *Salle du trône*

Rencontre avec les Gardiens des Archives - *Étal du Quartier portuaire*

**16h00 à 20h00**

Les Halles de Fleuve Noir - *Quartier portuaire*

Inscriptions au Concours de panache - *Étal dans le Quartier portuaire*

Enregistrement des Érudits pour les élections - *Étal de la Brocante surnaturelle dans le Quartier portuaire*

**16h00 à 20h30**

Comptoir des greffes - *Atrium*

Banque de l'Hippocampe - *Atrium*

Candidature pour devenir l'hôte du Tournoi des Nations - *Comptoir des greffes dans l'Atrium*

**17h00 à 00h00 (sur rendez-vous)**

Réunions et Conseils de région

Les élections seigneuriales

Croyances et rituels

**18h00**

La marche des drapeaux - *Colisée*

**18h15**

Discours du Grand Khan Morcius Sicarius Hakasson - *Colisée*

**18h30 à 19h30**

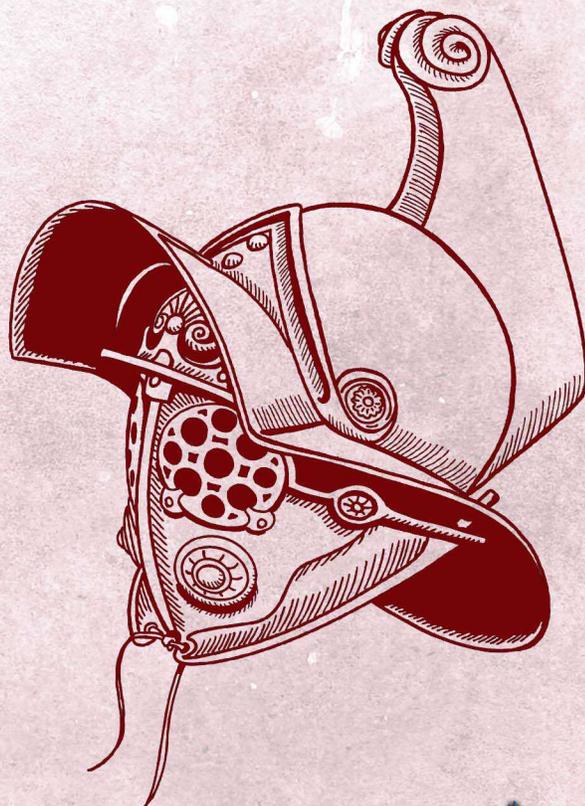
La valse des archons (première partie) - *Salle du trône*

**19h30 à 20h15**

Combats de gladiateurs - *Colisée*

**20h15**

Rituel civique en l'honneur du Tenamuahc - *Colisée*





# Le Bal Écarlate

**20h30**

Les enchères du Duché - *Devant la Banque de l'Hippocampe dans l'Atrium*

**20h30 à 21h30**

La valse des archons (deuxième partie) - *Salle du trône*

**21h00**

Spectacle des Swindlers (première partie) - *Amphithéâtre*

**22h00**

Élection des Érudits : Magicien - *Lieu secret*  
Concours de Panache - *Colisée*

**22h15**

Élection des Érudits : Occultiste - *Lieu secret*

**22h30**

Élection des Érudits : Grand-prêtre - *Lieu secret*

**23h00**

Spectacle des Swindlers (deuxième partie) - *Amphithéâtre*





# Le Bal Écarlate

## Festivités et lieux d'intérêt

### **Rencontre avec les Gardiens des Archives – 16h00 à 18h00, Quartier portuaire**

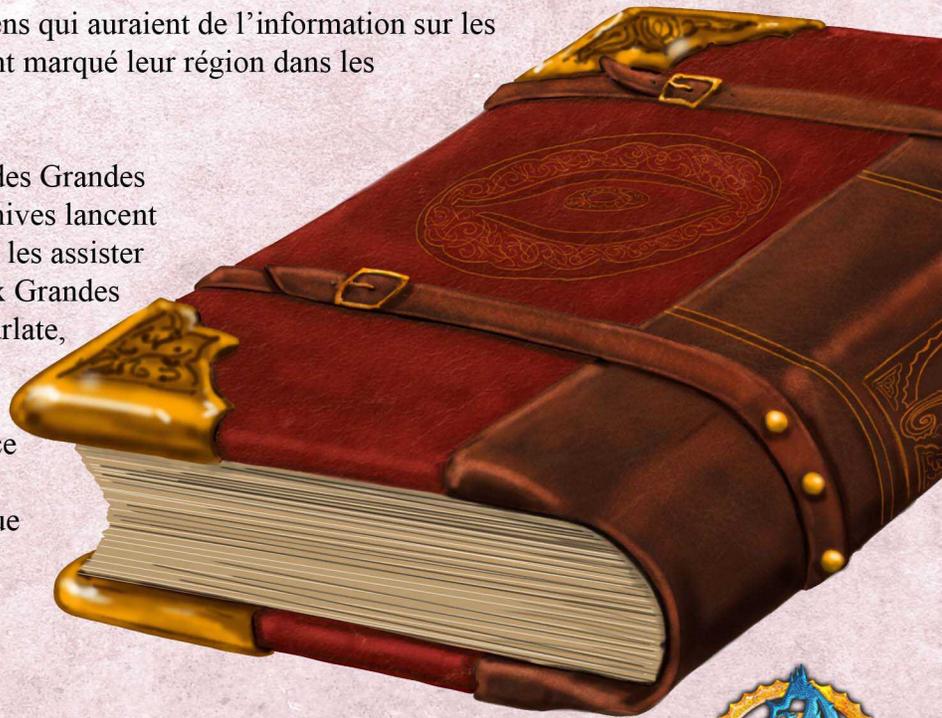
Il n'y a pas si longtemps ce n'était qu'un rêve de philosophe, ce désir de voir naître une ère où la connaissance permettrait d'éviter le retour des Temps Sombres...

Mais tout grand projet des mortels n'est-il pas né de tels rêves? L'édification des Grandes Archives des Terres du Centre en est gage, et la levée de ses murs couverts des connaissances de partout et d'ailleurs se voit déjà bien entamée avec la promesse d'ouverture de ses portes lors des grands rassemblements d'août 1023!

Bien que la contribution en œuvres et documents de tout genre ait été généreuse lors des dernières présences des Gardiens des Archives aux événements du Duché de Bicolline, l'invitation est une fois de plus lancée à tous ceux et celles qui désireraient venir rencontrer cet ordre au Bal Écarlate afin de contribuer au contenu qui peuplera les Grandes Archives lors de leur ouverture.

Il est à noter que les Gardiens des Archives lancent une invitation toute particulière aux cartographes et historiens des diverses régions des Terres du Centre. Les Gardiens désirent en effet se renseigner sur les traditions cartographiques uniques à chacune des régions de notre monde, que ce soit pour cartographier les terres et les mers, ou peut-être encore les mondes au-delà du nôtre! L'invitation s'étend bien sûr aux historiens qui auraient de l'information sur les grands cartographes et explorateurs ayant marqué leur région dans les ères passées.

Finalement, avec l'ouverture annoncée des Grandes Archives en 1023, les Gardiens des Archives lancent l'invitation à tous ceux et celles désirant les assister à la gestion des œuvres et des visites aux Grandes Archives de se présenter lors du Bal Écarlate, afin de proposer leur candidature. Il va sans dire que la sélection des candidats se fera non seulement sur la connaissance et l'appréciation du savoir, mais également sur la neutralité la plus absolue qui vient avec le sceau des Gardiens des Archives.





# Le Bal Écarlate

**Les Halles de Fleuve Noir – 16h00 à 20h00, Quartier portuaire**

## Au plus près de la Dague

Vous vous sentez l'âme pointilleuse? Agile? Habile? Peut-être même discrète? Tentez de vous frotter aux meilleurs nervis dans un jeu dangereux ou votre dague sera votre unique alliée. Pensez-vous pouvoir remporter la mise?

Inscription: Dès 17h00 à l'étal du malandrin dans le Quartier portuaire

Coût: Gratuit

Règles:

- Aussitôt inscrit, vous recevrez une ficelle rouge à accrocher à votre dague. Pas de dague, pas d'inscription!
- Une fois munie de sa ficelle, votre dague doit toujours rester visible.
- Cherchez ensuite les ficelles chez d'autres participants. Pour les réclamer, vous devez arriver à appuyer la pointe de votre dague dans le dos d'un concurrent sans qu'il vous aperçoive. Votre adversaire doit ressentir la pointe de votre arme dans son dos ou ses côtes.
- Si le méfait est dûment accompli, la cible devra alors vous remettre la moitié des ficelles qu'elle possède (jusqu'à concurrence de sa dernière ficelle, si elle n'en a plus qu'une).
- Celui qui n'a plus de ficelle pourra toujours retourner voir le malandrin dans l'espoir de pouvoir réintégrer le concours.
- À 19h00 précises, il y aura des duels de dague organisés par le malandrin devant son étal. Ces derniers se feront au su et au vu de tous. Les participants au duel jouent le tout pour le tout! En effet, les perdants repartiront bredouilles et les vainqueurs se verront remettre quatre (4) ficelles supplémentaires, en plus de celles de l'adversaire vaincu.
- À la suite du duel, les jeux de l'ombre reprennent. Vous avez jusqu'à 21h30 pour rapporter vos ficelles au malandrin. Ce dernier fera le décompte et à 22h sera nommé le meilleur surineur!

Prix:

- Première place: 300 solars
- Deuxième place: 200 solars
- Troisième place: 100 solars

## Les coffres à butin

Vous croyez être né sous une bonne étoile? Tentez votre chance à ce jeu de hasard et risquez de gagner gros, peu, ou même pas du tout...!

Coût : 1 solar = 1 coffre





# Le Bal Écarlate

## Le Boucher d'Auquesse

Si la faim vous tenaille, n'hésitez pas à passer voir le Boucher d'Auquesse. Présence de boustifaille pour tous les goûts: du brocoli à dents de sabre pour les végétariens, en passant par les classiques animaux d'élevage, ou encore, pour les plus intrépides, quelques viandes humaines, elfiques ou monstrueuses! Avez-vous déjà goûté de l'hydre? Miam!

Après tout en Auquesse, tout le monde est à la fois proie et prédateur et figure sur le menu de quelqu'un d'autre...

Coût : Dégustation gratuite

## L'Hippodrome

Des hennissements mais aussi des grognements s'élèvent de cette institution! L'hippodrome est ce lieu mythique où concourent les meilleures écuries de toutes les Terres d'Auquesse, et même au-delà! Voyez les chars colorés et les bêtes qui les tirent courir pour votre plaisir, et peut-être même pour votre profit!

Venez parier sur votre champion ou pour les couleurs qui vous sont chères!

Coût : En solars, selon la profondeur de votre bourse.

## La Brocante surnaturelle

En plus de créatures étranges pour vous servir, vous trouverez bien des choses à la Brocante surnaturelle. Des choses qui dépassent l'entendement et même les limites de votre imaginaire. Mais attention, s'il y a quantité d'objets précieux, il ne suffit pas toujours d'avoir la bourse pleine de solars pour réussir à en payer le coût...

*Vous pensiez que tout vous serait dévoilé? C'est impossible, puisque les Terres d'Auquesse regorgent de vastes territoires inexplorés... De nombreuses autres surprises vous attendent.*

**Sous les feux de l'arène – 18h00 à 22h30, Colisée**

## La marche des drapeaux – 18h00, Colisée

Défileront devant vous les drapeaux de toutes les guildes et régions qui font la grandeur d'Auquesse! Admirez les couleurs chères au pays et la fierté immense qui les animent.





# Le Bal Écarlate

## **Discours du Grand Khan – 18h15, Colisée**

Discours d'ouverture des festivités par le Grand Khan Morcius Sicarius Hakasson en chair et en os!

## **Combats de gladiateurs – 19h30 à 20h15, Colisée**

Venez admirer la championne d'Auquesse, l'invaincue Nyx! Grand nombre de gladiateurs s'affronteront devant vous pour votre plus grand plaisir... Est-ce que Nyx gardera son titre devant cette horde de conquérants et de bêtes féroces?

## **Concours de panache – 16h00 à 20h00, Étal des Artisans d'Azure (inscriptions) 22h00, Colisée (concours)**

Comme les êtres de tous acabits ont revêtu leurs plus beaux atours, voici donc l'occasion idéale de faire briller votre accoutrement devant tous les convives. Et en Terres d'Auquesse, la plupart du temps monstruosité rime avec beauté!

Les Artisans d'Azure sont fiers de mettre sur pied le Concours de panache qui a pour but de faire la démonstration que le Duché de Bicolline est un événement où le décorum est incomparable et inégalé ailleurs dans le monde. Le concours vise à mettre de l'avant les personnages, les créations et les créateurs de costumes du milieu du grandeur nature. La créativité, le talent et l'interprétation des participants sont à l'honneur!

- L'inscription se fait entre 16h00 et 20h00 au kiosque des Artisans d'Azure en remplissant une fiche qui inclut le nom de son personnage, sa guilde, le ou les designers de son costume, une description sommaire du costume et la catégorie désirée;
- À 22h00 le concours se tient au Colisée. Une fois appelé, chaque participant ou groupe se pavane « comme il se doit » pendant environ 20 secondes. Les animatrices présentent le personnage ou le groupe ainsi que les costumes;
- Un participant au concours de panache doit être présent lors de la remise des prix une fois le comptage des notes fait.

### **Catégories d'inscription :**

- Meilleur costume **Humain**
- Meilleur costume **Non-humain** (races fantastiques demandant peu de transformation tels les Elfes et les Hundars)
- Meilleur costume **Créature** (Races fantastiques demandant une transformation majeure tels un Pixie ou un Homme-Bleu)
- Meilleurs costumes de **Comparses** (minimum de trois personnes inscrites)





# Le Bal Écarlate

## Évaluation :

- La qualité du costume et ses détails
- La complexité du costume (présence de plusieurs pièces différentes, des accessoires, de la superposition, etc.)
- Le jeu du personnage et la prestation sur scène (une question de panache!)
- La concordance entre le costume et le personnage (est-il au couleur de sa guilde? etc.)
- L'intérêt du public (applaudissements et acclamations de la foule)

## Prix pour chacune des catégories:

- Première place: 150 solars et un insigne de victoire
- Deuxième place: 100 solars et un insigne de victoire
- Troisième place: 50 solars et un insigne de victoire

## Spectacle musical – 21h00 et 23h00, Amphithéâtre

Ils sont de retour, dès 21h.

Venez bouger, danser et chanter et faire la fête devant la scène de l'Amphithéâtre!

Vous pensiez avoir vécu un choc culturel en débarquant au port de Fleuve Noir? Vous n'avez encore rien vu!

Le Duché de Bicolline est heureux de vous présenter *Les Swindlers* afin de mettre le feu aux poudres.

## Autres divertissements – Tout au long de la soirée

### Troubadours

Lorsque vous serez bien installé, il vous sera possible de recourir aux talents d'un artiste auquessois. Ceux-ci seront présents à l'Atrium et pourront vous jouer quelques balades pendant que vous vous détendez un verre à la main, tout en conversant en bonne compagnie. Le service est gratuit, mais les pourboires sont de mise.

### L'oeil d'Auquesse

Soyez à l'affût de la première parution de "L'œil d'Auquesse", seul et unique journal approuvé par le Grand Khan Morcius Sicarius Hakasson. Il sera distribué par un citoyen ambulant, de même que disponible dans certains étals du Quartier portuaire. Une édition spéciale à ne pas manquer!





# Le Bal Écarlate

## Programmation du jeu géopolitique

### **Les doléances du Grand Khan – 16h00 à 18h00, Salle du trône**

Ceux qui s'en jugent dignes peuvent venir quérir une audience auprès du Grand Khan Morcius Sicarius Hakasson. Cependant, un tel honneur demande de la préparation, notamment la maîtrise du protocole à respecter tout au long de l'entretien. La première étape pour obtenir audience consiste donc à démontrer assez de débrouillardise pour mettre la main sur ledit protocole. Il vous faudra ensuite l'apprendre, afin de ne pas commettre de faux pas. Il serait fâcheux que celui-ci soit votre dernier... N'est-ce pas?

### **La valse des archons – 18h30 à 19h30 puis de 20h30 à 21h30, Salle du trône**

Rencontrez, en la personne des archons, les têtes dirigeantes qui gèrent, au nom du Grand Khan Morcius Sicarius Hakasson, les diverses sphères d'intérêt des Terres d'Auquesse. Représentants de leurs domaines sur les terres du Tenamuahc, ceux-ci sont les archons que le gouvernement auquessois accepte de mettre à disposition pour ceux le requérant. Chapeautant les archons, la primarque pourra également vous orienter si vous ne savez vers quelles oreilles attentives vous tourner.



Primarque et trésorerie: Hannah de Liastis  
Croyance: Éloir Ironmoon  
Défense du territoire: Os Sicarius  
Maritime: Varka Blackwell  
Cohésion sociale: Deok On The Rock  
Petrus  
Exploration: Mordom  
Militaire: Nyx Amaris-De Liastis  
Occulte: Candide de Jarnac  
Arts: Myocarde  
Culture: Lilith Sicarius Hakasson  
Marchand: Gale  
Clandestin: Khandjar Akim





# Le Bal Écarlate

## Rituel civique en l'honneur du Tenamuahe - 20h15, Colisée

Tenamuahe un nom qui fais frémir. Tenamuahe un nom qui terrorise. Tenamuahe un nom écrit au carmin du sang! Plus qu'un nom, c'est une entité, et plus qu'une entité, c'est la terre qui se gorge du sang qu'on lui donne. Assistez au rituel civique en l'honneur de l'entité qui fait des Terres d'Auquesse une nation pérenne!



## Le comptoir des greffes – 16h00 à 20h30, Atrium

Le comptoir des greffes et la Banque de l'Hippocampe seront ouverts pour toute transaction ainsi que pour recevoir les candidatures pour devenir l'hôte du Tournoi des Nations.

## Candidature pour devenir l'hôte du Tournoi des Nations – 16h00 à 20h30, Comptoir des greffes dans l'Atrium

Le Comité Interrégional Obérant fait un appel de candidatures aux guildes désirant devenir hôte du Tournoi des Nations 1023. Afin d'obtenir cet honneur, une guilde doit:

- Proposer le nom d'un domaine possédant ou s'engageant à posséder un amphithéâtre;
- Produire un texte d'un maximum de 250 mots pour mousser la candidature du domaine;
- Promettre une somme en solars sonnants qu'elle remettra au Comité interrégional Obérant si sa candidature est retenue;
- Écrire votre texte, le montant promis ainsi que le nom du domaine sur une feuille et remettre le tout dans une enveloppe scellée, accompagné de n'importe quel sceau de sa guilde, aux greffes entre 16h00 et 20h30.

En plus de décrocher l'honneur de tenir le Tournoi des Nations, le domaine se verra remettre une construction de prestige équivalente au montant que la guilde qui en est propriétaire aura remis au Comité Interrégional Obérant.

La guilde gagnante sera annoncée peu après le Bal Écarlate.





# Le Bal Écarlate

## Réunions et Conseils de région – 17h00 à 00h00, *Sur rendez-vous*

Pour accommoder les ambassadeurs et diplomates de chaque région, le Grand Khan Morcius Sicarius Hakasson donne accès à trois salles de réunion. Chaque réservation de salle est pour une durée de 50 minutes, entre 17h00 et 00h00. Les convives doivent avoir quitté les lieux avant l'arrivée du prochain groupe.

La priorité sera donnée aux Conseils de région qui désirent se réunir. Que votre région désire une plage horaire ou pas, merci d'en aviser le maître de jeu de la sphère politique ([nicolas.saucier@bicolline.org](mailto:nicolas.saucier@bicolline.org)) au plus tard le vendredi 10 mars.

Pour des réunions autres que les Conseils de région, toutes les plages horaires doivent être enregistrées auprès du maître de jeu de la sphère politique au plus tard le vendredi 10 mars ([nicolas.saucier@bicolline.org](mailto:nicolas.saucier@bicolline.org)). L'attribution se fera sous format « premier arrivé, premier servi ». Un horaire détaillé final sera publié avant le Bal Écarlate.

### **Salle Garganesh** (Grande salle)

7 plages horaires de 50 minutes places 17h00 et 0h00

### **Salle Bryas** (Petite salle)

7 plages horaires de 50 minutes disponibles entre 17h00 et 0h00

### **Salle Tolimarth** (Petite salle)

7 plages horaires de 50 minutes disponibles entre 17h00 et 0h00

## Les élections seigneuriales – 17h00 à 00h00, *Sur rendez-vous*

Certaines élections seigneuriales auront lieu. Pour organiser une élection seigneuriale, veuillez communiquer avec le maître de jeu de la sphère politique au plus tard le vendredi 10 mars ([nicolas.saucier@bicolline.org](mailto:nicolas.saucier@bicolline.org)).

## Croyances et rituels – 17h00 à 00h00, *Sur rendez-vous*

Pour organiser une rencontre ou un rituel, veuillez communiquer avec le maître de jeu de la sphère de croyance au plus tard le vendredi 10 mars ([nicolas.saucier@bicolline.org](mailto:nicolas.saucier@bicolline.org)) afin de vous faire attribuer une plage horaire et un officiant.





# Le Bal Écarlate

## Les enchères du Duché – 20h30, Comptoir des greffes dans l'Atrium

Les enchères seront séparées en deux volets. Le premier volet mettra à l'enchère de nombreux objets de collection, butins et trésors acquis dernièrement. Ces enchères sont ouvertes à tous et vous pourrez utiliser vos lettres de change du Duché, solars ou minerais pour défrayer le coût de vos acquisitions.

Le second volet est destiné aux guildes commerciales et maritimes pour l'obtention de contrats lucratifs sur certaines routes de commerce. Des armateurs de grands ports de notre monde sont à court de certains produits essentiels. L'obtention d'un contrat se fera au plus offrant lors des enchères, mais les commerçants doivent s'assurer de pouvoir combler les demandes de chaque contrat. Ces routes de commerce pourront enrichir les plus opportunistes, mais attention, car nombreux sont les brigands et pirates qui voudront aussi profiter de ce lucratif marché!



## L'élection des Érudits – 22h00 à 23h00, Lieu secret

Trois nouveaux Érudits doivent être élus lors du Bal Écarlate. Un Érudit possédant une grande maîtrise de la magie (golhirs, mathoras, miguisses, souffles de vie ou svir-kalas). Un Érudit possédant une grande maîtrise d'un art occulte (crânes, esprits de la forêt, ingrédients ou inventions). Et un Érudit parmi les grands-prêtres (un seul représentant par religion peut se présenter).  
[Consultez les pages 56-57 du Recueil des règlements géopolitiques pour plus d'informations concernant les élections des Érudits]

Afin de pouvoir pénétrer dans la salle dédiée à l'élection à l'heure voulue, chacun des Érudits a la responsabilité d'aller s'enregistrer au préalable à l'étal de la Brocante surnaturelle entre 16h00 et 20h00, dans le Quartier portuaire. Une fois l'identité vérifiée, un bracelet sera remis à chaque ayant droit, officialisant son droit de passage. Personne ne sera admis dans la salle d'élection sans le bracelet correspondant (magie, occultisme, grande-prêtrise).

Le lieu des élections vous sera révélé lors de votre enregistrement. Mais vous trouverez ci-dessous les heures où se dérouleront ces trois élections:

- Élection de l'Érudit magicien 22h00
- Élection de l'Érudit occultiste 22h15
- Élection de l'Érudit grand-prêtre 22h30





# Le Bal Écarlate

## Pour nous rejoindre

### Lieu de l'activité:

Espace Shawinigan  
1882, rue Cascade, Shawinigan, Québec, G9N 8S1

### Courriels :

[info@bicolline.org](mailto:info@bicolline.org)

Pour toute question générale et de logistique (inscriptions, accueil, logement, etc.)

[maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)

Pour toute question spécifique (concours, programmation, règles des tournois, etc.)

### Téléphone :

(819) 532-1755

*Au plaisir!*

*L'équipe du Duché de Bicolline*



Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre. L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.

