

Le Cap Noir

Ouvert pour affaires

SOIRÉE THÉMATIQUE

18 NOVEMBRE 1023

DUCHÉ DE BICOLLINE





Le Cap Noir – Ouvert pour affaires

Le Cap Noir – Ouvert pour affaires

Avant la Grande Peste, le Cap Noir fut la plaque tournante des affaires interlopes et du commerce de sépium. Pour les profanes, l'on dit que c'était un village perché dans les montagnes entre les Territoires de l'Oubli et l'Empire, repaire naturel des hors-la-loi et désavoués. Pour les organisations clandestines, le Cap était bien plus qu'un simple village alpin hors-la-loi. Il s'agissait d'un établissement, une institution. L'une des quelques rares sources de stabilité dans cet univers fondamentalement vacillant.

Sa localisation exacte demeure un mystère pour plusieurs et les chemins pour s'y rendre sont traîtres, régulièrement soumis aux patrouilles de peaux-vertes et de brigands s'en prenant à tous ceux sans sauf-conduit.

Autrefois, le Cap Noir était réputé fournir une fraction significative du trafic de sépium mondial. Non contents de se limiter à la quantité, tous les connaisseurs s'entendent : au tournant du dernier millénaire, le meilleur sépium provenait du Cap Noir. Cette substance puissante, disponible sous diverses formes, multiplie les utilisations militaires, domestiques, récréatives et médicales.

Les théories abondent sur l'origine de la dominance du Cap, mais dans les faits, était-ce le terroir, ou l'expertise des botanistes et alchimistes qui faisait la différence? Ce sépium premium était-il même produit sur place, ou n'était-ce qu'un haut lieu du trafic? Les trafiquants gardaient leurs secrets jalousement, et vu les événements fâcheux des années 1020, plusieurs les emmenèrent dans la tombe. Le tarissement de cette source a grandement affecté le monde clandestin. Certaines colportent même que durant la peste, le Cap sombra dans les mains griffues de l'inframonde, et que ce n'est qu'en septembre 1022 que de braves aventuriers l'en extirpèrent.

Voilà qu'un an plus tard, à l'approche de la fête des morts, les seigneurs clandestins du monde de l'Hippocampe reçurent tous plus ou moins le même message, parfois des mains d'un mendiant, ou par une rumeur tombée suspicieusement facilement dans l'oreille de leur réseau d'espions :

Le dix-huit novembre de l'an 1023, le Cap Noir réouvre pour affaires.





Le Cap Noir – Ouvert pour affaires

Description de l'événement

Le Cap Noir – Ouvert pour affaires est une soirée thématique conçue pour des joueurs désirant participer à un événement de jeu de rôle festif. L'activité limitée sera légèrement scénarisée et comprendra quelques quêtes, activités et la présence de personnages non-joueurs.

Invitations

Participants: Les chefs d'organisation clandestines établies, soit, les guildes ayant possédé un repaire clandestin créé lors de la saison automne 1022, disposent de 15 invitations à l'événement chacun. Comme il s'agit d'une soirée en temps froid, le nombre d'inscriptions doit être contingenté. Si une organisation clandestine ne souhaite pas participer ou remplir leurs places allouées, les places seront distribuées également aux autres organisations ou ouvertes au public.

Animation: Les acteurs ayant précédemment incarné des PNJ liés au monde clandestin ou présents au Cap Noir lors de l'événement "Lune noire" sont invités à écrire à maitredejeu@bicolline.org. En second lieu, ceux qui désirent animer peuvent contacter les maîtres de jeu. Disposer d'un bâtiment sur cession dans la haute-ville, qui pourrait être ouvert afin de faire vivre le Cap Noir, est un atout. Le nombre d'animateurs est limité et tous ne seront pas choisis. Le rôle d'animateur vient avec des privilèges, mais aussi des responsabilités, dont celles de suivre les rôles imposés.

Déroulement de l'événement

Accueil – dès 16h00

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 – 17h00

Animation, quêtes et opportunités d'affaires - 17h00 à 23h30

Les organisations clandestines sont conviées à un rare symposium, du jamais-vu depuis les funérailles de Bovitch. Les messagers ayant propagé la nouvelle de la réouverture ont chuchoté la possibilité de pourparlers et règlements de différends et disputes entre les organisations, sous l'égide de leurs mécènes oubliés. Plusieurs opportunités seront également disponibles concernant le redéveloppement de l'import, l'export, et la production de sépium. Considérant la nature clandestine de l'événement, les spécificités ne seront pas communiquées dans le document jeu disponible au public.

Fermeture des débits de boisson - 3h00





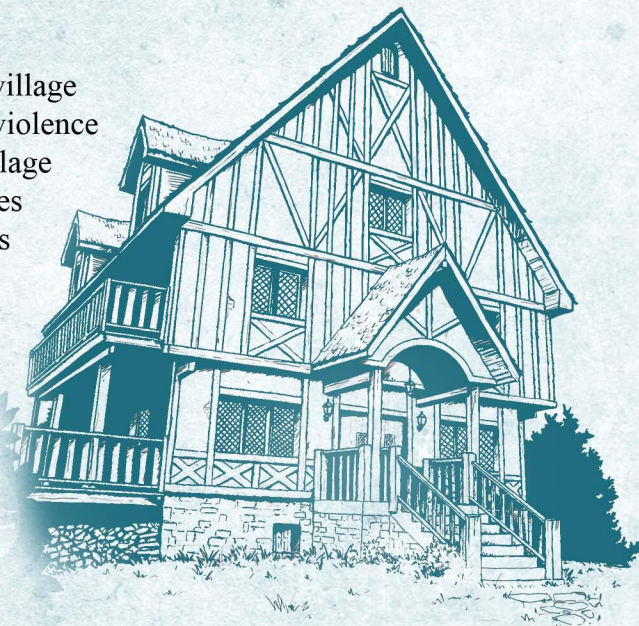
Le Cap Noir – Ouvert pour affaires

Règles particulières – Soirée thématique clandestine

ZONE SANS COMBATS – Le village

Lors d'une soirée thématique, le combat est interdit dans le village de Bicolline et dans l'Auberge, à l'instar d'une ducasse. La violence simple ne saurait être la solution à une altercation dans le village du Cap Noir. Les armes peuvent être utilisées dans des scènes de jeu sur une base mutuellement consensuelle, mais dans les faits, tout coup d'arme peut simplement être ignoré comme invalide lorsque dans les zones sans combat.

Les zones sans combats incluent : La haute ville, la vieille ville, le quartier norrois, et le faubourg jusqu'à la descente vers la Cité.

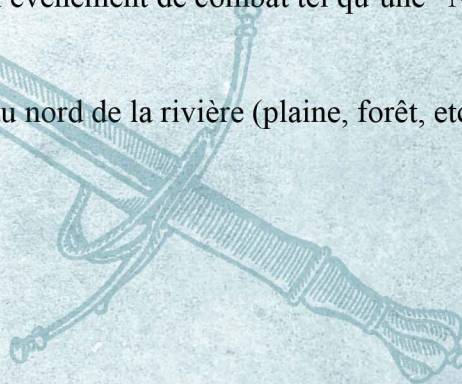


ZONE DE COMBAT POSSIBLE – Les contrées sauvages

Certaines quêtes pourraient avoir lieu durant lequel les règles de combat habituelles de Bicolline seront actives. L'auberge fera office de puits de guérison et guérira au contact les "morts". Il n'y a pas de sabliers de guérison. À noter que:

- La nuit, l'utilisation d'armes à projectiles est interdite pour des raisons de sécurité.
- Également, tout participant avec les facultés affaiblies devra s'abstenir de participer aux activités impliquant du combat.
- Candidement, les trames résolubles par combat constitueront une fraction mineure des activités de la soirée, il n'est probablement pas la peine de s'armer ou de s'armer lourdement. Il s'agit principalement d'une soirée thématique et pas d'un événement de combat tel qu'une "Nuit des Long Couteaux"

Les zones avec combat possible incluent : Toute aire au nord de la rivière (plaine, forêt, etc), ainsi que la Cité, mais excluant le quartier norrois.

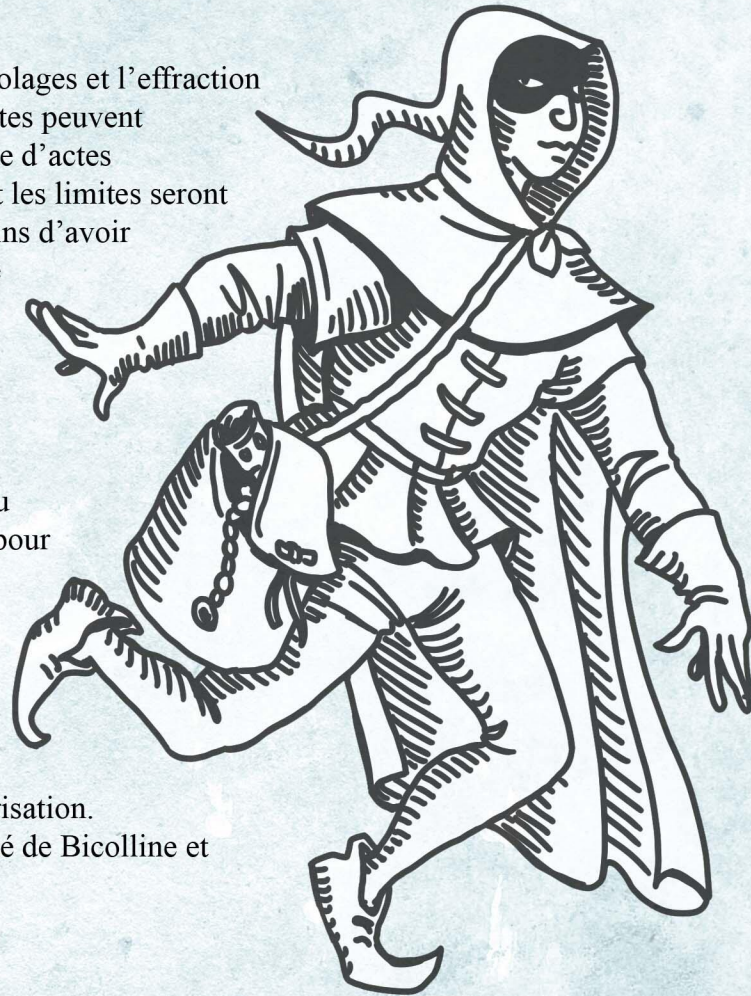




Le Cap Noir – Ouvert pour affaires

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.
 - Sans équivoque, tout objet "volable" ou autrement constituant une cible valide pour une quête ou un autre, sera identifié physiquement avec des collants d'homologation ou équivalent.
- 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.



Quêtes et missions secrètes

Quelques quêtes et missions secrètes auront lieu durant l'événement. Divers personnages non joueurs seront également présents. Ceux-ci auront parfois des objectifs spéciaux pour les joueurs.





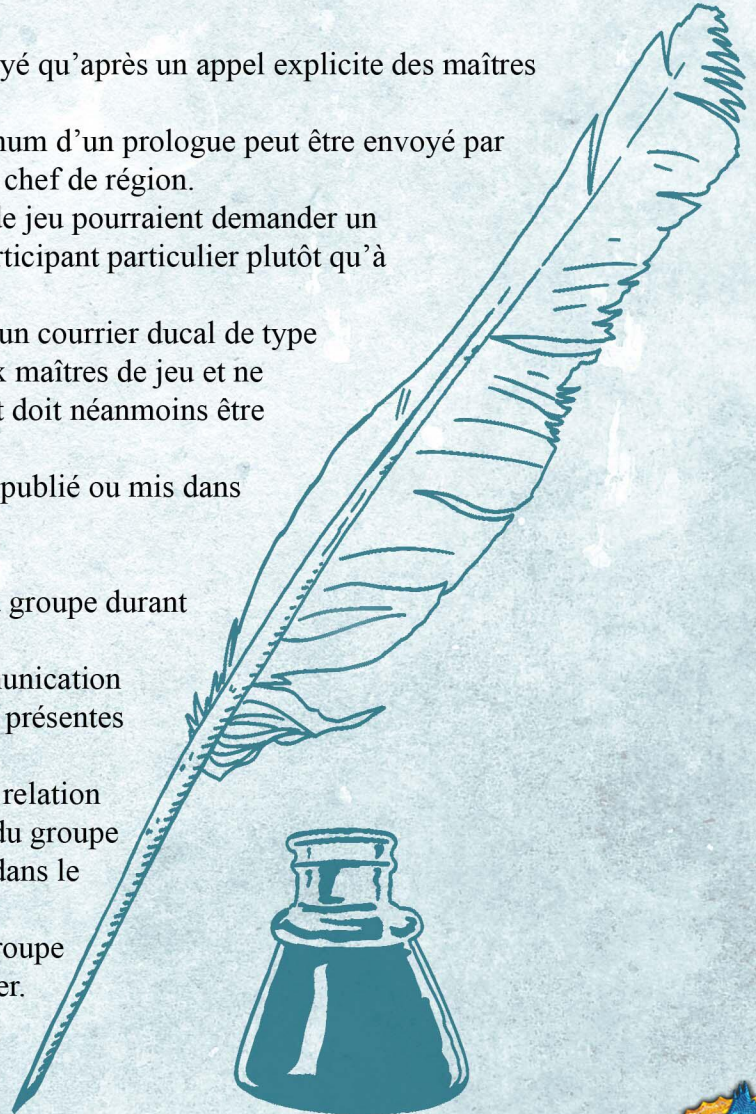
Le Cap Noir – Ouvert pour affaires

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 4 novembre 2023 afin de faire part de leurs intentions sous forme de “Prologue”. **Tout courriel reçu après le 4 novembre sera refusé d’office et ne sera pas considéré dans l’organisation de l’événement.**

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 Cap Noir – Ouvert pour affaires

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.

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.





Le Cap Noir – Ouvert pour affaires

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 :

40\$+tx pour les membres

50\$+tx pour les non-membres

- La date limite d'inscription est le samedi 18 novembre 2023 à 18h00.
- Aucune inscription à la porte
- Inscription en ligne à <https://bicolline.online/public/evenement/123/>

Accueil (fiche de population):

L'accueil se fera au Duché de Bicolline à partir de 14h. Nous vous remettrons votre bracelet et 5 solars. Une fiche de population (**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.





Le Cap Noir – Ouvert pour affaires

Nous joindre

Courriel information générale : info@bicolline.org

Maîtres de jeu: maitredejeu@bicolline.org

Pour nous joindre au téléphone: (819) 532-1755

Adresse du site:

1480, ch. Principal, St-Mathieu-du-Parc, Qc, Canada, G0X 1N0

Sur le Web: <https://bicolline.org>

Facebook: <https://www.facebook.com/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.

