



Jeu

Grande Bataille de Bicolline – Édition 1024

17 juin 2024



Duché de
BICOLLINE

Version préliminaire





Veillez noter que ce document se veut une version préliminaire en attendant que tous les éléments organisationnels de la Grande Bataille de Bicolline soient mis en place. Bien que certains renseignements soient sujets à changement au cours des prochaines semaines, ces derniers peuvent néanmoins s'avérer utiles pour planifier votre participation à l'événement.

La mention « Version préliminaire » en filigrane sera retirée une fois que les renseignements seront finaux. Les modifications ou ajouts de contenu seront identifiés en marge par un triangle et le numéro de la version du document où le changement a été appliqué : .

Version préliminaire

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



ÉQUIPE DE COORDINATION	2
ÉQUIPE DES MAÎTRES DE JEU	3
SPHÈRE ARTISTIQUE.....	4
Quêtes.....	4
Activités.....	4
Bureau du Patron.....	4
<i>Objectif</i>	4
<i>Horaire</i>	5
<i>Fonctionnement</i>	5
Soirée de poésie.....	9
<i>Objectif</i>	9
<i>Horaire</i>	9
<i>Fonctionnement</i>	9
Concert de Bardes.....	9
<i>Objectif</i>	9
<i>Horaire</i>	9
<i>Fonctionnement</i>	9
Concours d'art culinaire.....	10
<i>Objectif</i>	10
<i>Horaire</i>	10
<i>Fonctionnement</i>	10
Rencontre avec le maître de jeu.....	10
SPHÈRE CLANDESTINE.....	12
Quêtes.....	12
Activités.....	12
Le coup des fins Finauds III – La Phase finale.....	12
Rencontre avec le maître de jeu.....	13
SPHÈRE COMMERCIALE.....	14
Quêtes.....	14
Activités.....	14
Banque de l'Hippocampe et Greffes.....	14
<i>Objectif</i>	14
<i>Horaire</i>	14
<i>Fonctionnement</i>	15
Les Enchères de la Banque de l'Hippocampe.....	16
<i>Objectif</i>	16
<i>Horaire</i>	16
<i>Fonctionnement</i>	16
Le Tripot.....	16
<i>Objectif</i>	16



<i>Horaire</i>	16
<i>Fonctionnement</i>	16
Rencontre avec le maître de jeu.....	16
SPHÈRE CROYANCE	18
Mystiques	18
Quêtes.....	18
Activités.....	18
Prêches.....	18
Thé théologique	19
Cérémonie	19
Rencontre avec le maître de jeu.....	19
SPHÈRE EXPLORATION	20
Quêtes.....	20
Activités.....	20
Cocktail des ambassadeurs.....	20
<i>Objectif</i>	20
<i>Horaire</i>	20
<i>Fonctionnement</i>	20
Rencontre avec le maître de jeu.....	21
SPHÈRES MAGIE ET OCCULTISME.....	22
Quêtes.....	22
Activités.....	22
Tour de Magie et d'Occultisme	22
<i>Objectif</i>	22
<i>Horaire</i>	22
<i>Fonctionnement</i>	22
Les incantations.....	33
<i>Objectif</i>	33
<i>Horaire</i>	33
<i>Fonctionnement</i>	33
Herboristerie.....	32
<i>Objectif</i>	32
<i>Horaire</i>	32
<i>Fonctionnement</i>	33
Rencontre avec le maître de jeu.....	37
SPHÈRE MARITIME	38
Quêtes.....	38
Activités.....	38



Affrontement des Armadas	38
<i>Objectif</i>	38
<i>Horaire</i>	38
<i>Fonctionnement</i>	39
Rencontre avec le maître de jeu.....	39
Élections Maritime 1024	39
SPHÈRE POLITIQUE	42
Quêtes	42
Activités	42
Petit conclave des Nains	42
Élections	42
Rencontre avec le maître de jeu.....	43
SPHÈRE MILITAIRE.....	44
CÉRÉMONIES.....	45
DAILYPOCAMPE	46
GRANDES ARCHIVES.....	47

Liste des tableaux

Tableau 1: Horaire des quêtes artistiques	4
Tableau 2: Horaire du Bureau du Patron	5
Tableau 3: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère artistique	11
Tableau 4: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère clandestine	13
Tableau 5: Horaire de la Banque de l'Hippocampe et des Greffes	15
Tableau 6: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère commerciale	17
Tableau 7: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère croyance.....	19
Tableau 8: Horaire des quêtes d'exploration	20
Tableau 9: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère exploration	21
Tableau 10: Horaire de la Tour de Magie et d'Occultisme.....	22
Tableau 11: Liste des récompenses à échanger contre Faveur de la TMO.....	29
Tableau 12: Horaire de l'Échoppe d'herboristerie sur l'Allée marchande.....	33
Tableau 13: Horaire de rencontre avec le maître de jeu des sphères de magie et d'occultisme	37
Tableau 14: Horaire des Affrontements des Armadas	38
Tableau 15: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère maritime	39
Tableau 16: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère politique	43
Tableau 17: Horaire des Grandes archives	47



La Grande Bataille de Bicolline est un événement immersif et participatif au cœur du plus grand rassemblement médiéval-fantastique en Amérique du Nord! Laissez-vous porter par la magie d'un village médiéval et rencontrez des personnages uniques et colorés. Elfes, orcs, pirates, monstres, mages, courtisanes et valeureux chevaliers se rassemblent pendant sept jours, au cours desquels se succèdent spectacles, banquets, festes, tournois, rencontres, jeux, combats... et qui mèneront près de 5 000 participants vers une bataille épique!

Version préliminaire



Équipe de coordination

La mise sur pied d'un événement d'une telle envergure est possible uniquement grâce à l'implication d'une équipe dédiée pour qui la réussite de l'événement prime. L'équipe de coordination Jeu de l'édition 1024 de la Grande Bataille de Bicolline est composée d'un coordonnateur épaulé par un adjoint, des responsables, des chefs d'équipes et, bien évidemment, une équipe dévouée de volontaires.



Martin Champagne
Coordonnateur Jeu



Simon Legault
Adjoint Jeu et Responsable,
Quêtes



Josée-Anne Bilodeau
Responsable, Greffes



Philip Morgan
Chef d'équipe, Bureau
du patron



David Magny
Chef d'équipe,
Dailypocampe



Christiane Carrère
Chef d'équipe,
Grandes archives



Denis Lafond
Chef d'équipe,
Grandes archives



Équipe des maîtres de jeu

Toutes les quêtes et l'animation relié au jeu demande une imagination débordante et un effort colossal d'écriture. Les cinq maîtres de jeu sont à la tête de toute une équipe qui travaille souvent dans l'ombre et parmi laquelle on retrouve des scénaristes, une costumière, des maquilleurs ainsi qu'un nombre incalculable d'animateurs, dédiés à vous faire vivre des moments inoubliables.



Francis Bonenfant
Sphères
Clandestin
et
Maritime



Charles Bilodeau
Sphères
Magie
et
Occulte



Nicolas Saucier
Sphères
Politique
et
Croyance



Martin Champagne
Sphères
Exploration
et
Arts



David Huneault
Sphères
Commerce
et
Militaire
Coordonnateur Gestion jeu



Sphère Artistique

La Grande Bataille foisonne d'occasions pour les artistes de faire valoir leurs talents. Vous pouvez vous joindre aux événements officiels décrit plus bas, mais vous êtes également complètement libre de pratiquer votre art au gré de vos envies, que ce soit uniquement pour le plaisir ou encore en échange de quelques solars.

Quêtes

Il est possible de participer à des quêtes de nature artistique en vous présentant au deuxième étage de la Banque de l'Hippocampe selon l'horaire du Tableau 1.

Tableau 1: Horaire des quêtes artistiques

Journée	Plage horaire	Activité
Lundi 12 août	10h00 à 12h00	Distribution de quêtes
Mardi 13 août	10h00 à 12h00	Remise de gains de quêtes
Mercredi 14 août	10h00 à 12h00	Distribution de quêtes
Jeudi 15 août	10h00 à 12h00	Remise de gains de quêtes
Vendredi 16 août	10h00 à 12h00	Distribution de quêtes
Samedi 17 août	10h00 à 12h00	Remise de gains de quêtes

Activités

Bureau du Patron

Objectif

Récompenser les joueurs qui contribuent à la beauté de Bicolline par les arts



Horaire

Tableau 2: Horaire du Bureau du Patron

Journée	Plage horaire
Lundi 12 août	12h00 à 16h00
Mardi 13 août	12h00 à 16h00
Mercredi 14 août	12h00 à 16h00
Jeudi 15 août	12h00 à 16h00
Samedi 17 août	12h00 à 16h00

Fonctionnement

- Affichage des offres et demandes de prestations artistiques :
 - Les joueurs pourront venir afficher des annonces au bureau pour consultation.
- Enregistrement des contrats :
 - Les joueurs qui veulent conclure un contrat peuvent venir le faire enregistrer au bureau. Le contrat peut être enregistré pour une performance ayant lieu le jour même ou pour les jours suivants, mais les contrats ayant lieu le jour même ne pourront pas recevoir la visite d'un critique. Dans le cas où une œuvre a été réalisée à l'avance (eg peinture), la remise de l'œuvre au demandeur sera considérée comme le moment de réalisation du contrat et pourra faire l'objet d'une visite dans les jours suivant la signature du contrat.

À noter : les contrats se verront attribuer une visite d'un critique en fonction de l'intérêt suscité par la visite de l'artiste au Bureau du Patron. Même si tout contrat peut être signé, les joueurs devront faire preuve de showmanship s'ils veulent susciter l'intérêt et possiblement se mériter la visite du critique. Concrètement, cela signifie que votre visite au Bureau du Patron est ni plus ni moins qu'une audition en bonne et due forme. Vous serez invité à prendre place sur un promontoire pour y vendre votre salade, peu importe le médium utilisé.

Il est possible de faire émettre un contrat dont la réalisation aura lieu le lundi de la Grande Bataille. Pour ce faire, veuillez écrire un courriel à pharmaphil@gmail.com afin de vendre votre salade et espérer une visite d'un critique.



- Affichage des contrats

Les contrats retenus pour une visite de critique seront affichés le lendemain de leur dépôt. À ce moment, les joueurs pourront venir récupérer leurs contrats et confirmer la visite du critique.

- Affichage du Grand Mécène :

Tout au long de la semaine de la Grande Bataille, le bureau du Patron va compiler les contrats octroyés par les guildes. Tous les jours, un tableau du « top 3 » des mécènes sera affichée. Le top 3 sera compilé par la somme des contrats octroyés en solars. Seuls les solars payés à des artistes d'autres guildes seront considérés. Bien que les joueurs verront le top 3, la somme payée par chacun sera secrète. Le vendredi à 16h00, le Grand Mécène se verra octroyer une carte mécène.

- Règlement des différends :

Si un joueur a un différend avec l'autre partie contractuelle OU un différend avec le Patron, il pourra demander au Patron ou à son Second de trancher.

- Les festivals du Patron :

Pour la Grande Bataille, le Patron récompensera 5 mécènes qui organiseront chacun un festival. Un festival est une activité ouverte au grand public qui met en valeur au moins 8 œuvres d'artistes ou de groupes d'artistes différents. Par exemple, il pourrait s'agir de 8 tableaux, un concours de chansons avec 8 groupes de musiques, un spectacle publique avec 8 cracheurs de feu/jongleurs/danseurs, etc. Le nombre peut varier, mais doit être égal ou supérieur à 8. L'organisateur doit signer un contrat avec chacun des artistes/groupes d'artiste. À la clôture du festival, tous les artistes se verront remettre une carte Admirateur et l'organisateur recevra une carte Mécène. Les guildes désirant organiser un festival devront communiquer avec le bureau du Patron AVANT le mois d'aout 2024 (pharmaphil@gmail.com).

- Visite du critique et évaluation de la performance :

La visite du critique est une grande occasion! C'est pourquoi le critique se présentera à l'heure et sera clairement identifié. Il devra être reçu avec une certaine déférence, mais il doit être clair que toute tentative de soudoiment sera refusée. L'artiste devra être raisonnablement à l'heure, tout en tenant compte des réalités de Bicolline. Le critique évaluera en fonction de son jugement et des critères mentionnés plus bas. Si la performance répond au moins en partie aux attentes, une carte Admirateur sera remise à l'artiste. Si le critique juge la performance exceptionnelle, ce dernier pourrait se mériter une carte Artiste.

Si la performance est particulièrement décevante, le critique pourra reporter le jugement au lendemain afin de consulter ses confrères. Il est possible qu'aucune carte ne soit remise et le Patron ou son représentant pourra alors aller discuter avec les joueurs. Si une performance est volontairement en deçà des attentes et qu'un critique a été déplacé pour rien, l'artiste devra



comprendre que sa réputation auprès du bureau du Patron en souffrira et qu'il n'aura que peu de chance de se voir considéré pour des mandats futurs. À noter : Le seul moyen pour un joueur d'obtenir une carte Artiste est par le biais d'une performance exceptionnelle réalisée sur le terrain. Le seul moyen pour une guild ou un joueur d'obtenir une carte mécène est d'encourager les performances artistiques terrain de manière notoire. Outre les mécaniques d'attribution prévues par le Bureau du Patron, le Patron lui-même ainsi que son second possède le pouvoir discrétionnaire d'attribuer une carte Artiste ou Mécène. Le simple fait de demander à en recevoir, nullifie les chances d'en obtenir. Les cartes Artiste et Mécène peuvent être utilisées pour mettre sur pied une Tournée du Patron dans la partie du jeu géopolitique, tel que décrit dans le tableau des actions de la sphère artistique à la règle 7.2.

- Grille d'évaluation :

Le but de la grille d'évaluation est de donner un appui aux critiques dans leur évaluation de l'œuvre, afin de leur permettre de qualifier ce dont ils sont témoins en fonction des objectifs du Bureau du Patron. En ce sens, sans devenir un concours de popularité, la grille permet d'évaluer si l'œuvre en question répond à l'idée de divertir les autres joueurs et enrichir l'apparence de Bicolline dans un contexte médiéval fantastique.

- La grille comporte 3 critères simples :

- ✓ Authenticité de la performance dans un contexte médiéval fantastique

L'authenticité de l'œuvre fait référence aux outils, techniques et matériaux utilisés. Plus ils sont authentiques, plus l'évaluation sera favorable.

· Usage de matériaux, techniques et outils modernes : impression numérique, impression 3D, musique préenregistrée, etc.

· Usage mixte de matériaux, techniques ou outils modernes traditionnels : usage d'amplificateurs avec instruments de musique, cuisine avec BBQ, sculpture avec outils modernes

· Usage de matériaux, techniques et outils d'époque : instruments historiques, peinture à l'huile sur toile ou bois, cuisson sur le feu, danse traditionnelle, etc.

· Point bonus : si une œuvre a été conçue et produite en partie ou en totalité sur le terrain de Bicolline

- ✓ Effort investi dans la création de la performance



L'effort investi attribue un mérite au temps et l'expérience qu'un joueur a utilisée dans la création de l'œuvre. Pour ce critère, il sera intéressant d'attribuer les mandats à des critiques ayant eux-mêmes une certaine connaissance si possible. L'évaluation reflétera le degré d'investissement de l'artiste.

- L'œuvre a été conçue rapidement ou improvisée
- L'œuvre a demandé plusieurs heures de travail ou la coordination de 2-3 joueurs
- L'œuvre est le résultat d'une expérience solide, de plusieurs mois/années de travail ou a demandé la coordination de plus de 2-3 joueurs.

✓ Rayonnement de l'œuvre dans la communauté

- L'œuvre a été présentée à l'intérieur de la guilde ou profite à un groupe restreint de joueurs : tableau à l'intérieur d'un campement, repas de guilde, musique autour d'un rond de feu.
- L'œuvre a été présentée à une autre guilde ou fait preuve d'une exposition publique : l'artiste se déplace dans un autre campement, performe sur une scène publique, mais hors des routes principales, ou offre un spectacle sur invitation, mais avec un public diversifié et nombreux, etc.
- L'œuvre a fait l'objet d'une promotion particulière et a grandement profité à plusieurs joueurs : l'artiste performe dans la lice de trollball, sur une scène accessible au grand public ou à travers le terrain de Bicolline.

• Œuvres répétées :

Afin d'être juste envers tous les joueurs, les œuvres physiques (sculpture, vitrail, etc) effectuées avant l'année 2024 ne sont pas tenues pour compte. Beaucoup de ces œuvres ont été récompensées et répertoriées en 2023. Il en va de même pour les œuvres répétées et/ou reproduites de façon généralement similaire dans un but de vente.

• Arts culinaires :

Les Arts culinaires (thé, cocktail, repas, etc) ayant leur propre organisation, ils ne sont pas sous la gouverne du Bureau du Patron.

• Prestation de groupe :

Lors de prestations par un groupe d'artistes, le critique remettra une carte Admirateur pour chaque tranche de 2 personnes, arrondi à la baisse.



Soirée de poésie

Objectif

- Fournir une tribune à tous les poètes de Bicolline afin qu'ils puissent exprimer leur art par la tradition orale.

Horaire

- Lundi le 12 août au sous-sol de l'Auberge de 20h00 à 22h00

Fonctionnement

- Les poètes désirant participer n'ont qu'à se présenter au sous-sol de l'Auberge pour 19h30 afin de s'enregistrer.
- Les poèmes ne doivent pas faire plus d'une page.
- Chaque poète recevra 50 solars et une carte admirateur pour sa participation à l'événement.

Concert de Bardes

Objectif

- Permettre à tous les bardes de Bicolline de monter sur scène afin d'interpréter une chanson choisie de leur répertoire.

Horaire

- Mercredi le 14 août sur le balcon de l'Auberge de 20h00 à 22h00

Fonctionnement

- Tous les bardes désireux de monter sur scène doivent se présenter sur le balcon de l'Auberge pour 19h00
- À 19h30, les inscriptions pour le concert prendront fin et il ne sera plus possible d'obtenir une place dans l'horaire de la soirée
- Les bardes inscrits seront appelés à performer à tour de rôle par le maître de cérémonie
- Chaque barde recevra une somme de 50 solars et une carte admirateur pour sa participation au concert



Concours d'art culinaire

Objectif

- Procurer au plus grand nombre de marmitons possible l'occasion de faire valoir leur talent de cuisinier devant le plus grand nombre ainsi que leurs pairs.

Horaire

- Mercredi le 14 août au rez-de-chaussée de l'Auberge de 14h00 à 16h00

Fonctionnement

- Tous les chefs sont invités à présenter simultanément leurs créations devant public. Au lieu de fournir une assiette chacun, les chefs devront produire une bouchée qui saura mettre en valeur leurs talents et connaissances culinaires. *Le nombre de bouchées à produire dépendra du nombre de participants inscrits.*
- Inscriptions :
 - Pour vous inscrire vous n'avez qu'à envoyer les informations suivantes au concoursculinairebico@gmail.com (nom, nom de personnage, guilde et nation). Les inscriptions se terminent le 31 juillet inclusivement. Suite à la fermeture des inscriptions nous les participants seront informés du nombre de bouchées à produire pour l'évaluation par les pairs.
- Évaluation :
 - ✓ Créativité: 40%
(Comprends la sélection des produits, les techniques utilisées, le ballant des saveurs etc...)
 - ✓ Exécution: 20%
(Prends en considération la difficulté d'exécution et la qualité du résultat final)
 - ✓ Présentation: 20%
(Évaluation de l'ensemble des qualités organoleptiques)
 - ✓ Évaluation par les pairs: 20%

Rencontre avec le maître de jeu

Il est possible de rencontrer le maître de jeu de la sphère artistique pour de courtes discussions informelles au 2^e étage de la Banque de l'Hippocampe selon l'horaire du Tableau 3.

*Tableau 3: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère artistique*

Journée	Plage horaire
Lundi 12 août	10h00 à 12h00
Mardi 13 août	10h00 à 12h00
Mercredi 14 août	10h00 à 12h00
Jeudi 15 août	10h00 à 12h00
Vendredi 16 août	10h00 à 12h00
Samedi 17 août	10h00 à 12h00

Version préliminaire



Sphère Clandestine

Le monde interlope de Bicolline est un univers en soi, une valse parfois subtile, d'autres fois brutale, entre initiés luttant pour les territoires les plus profitables, et l'honneur de leur groupe. La sphère clandestine en est une de finesse. Tout crime est clandestin, mais toute clandestinité n'est pas criminelle. Les espions de la couronne et corsaires de ce monde œuvrent dans les bas-fonds, servant un idéal galvanisé de l'autorité d'un souverain. Toutefois, quelle est la différence entre le garde d'un poste de péage et un bandit de grand chemin, sinon l'histoire qu'il raconte avant de soutirer une piécette aux passants...

À quoi cela peut-il bien ressembler de vivre en marge des normes établies en compagnie de gens pas toujours honnêtes ? Plonger dans la clandestinité lors de la Grande Bataille vous permet d'expérimenter les sensations fortes et les montées d'adrénaline lorsque vous réussissez un gros coup ou même ne serait-ce qu'un menu larcin.

Quêtes

Les quêtes narratives de la sphère clandestine passent par ses initiés. Des quêtes pourraient avoir lieu durant la semaine, ainsi que durant les batailles. Les informations seront remises aux chefs d'organisations clandestines officielles concernées.

Activités

Le coup des fins Finauds III – La Phase finale

Pour une autre année, un jeu de cambriolages aura lieu en soirée du lundi au vendredi. Les coquillards sont à la recherche de guildes disposées à être volontairement instrumentalisées dans le cadre d'une compétition de cambriolage haute-voltige entre guildes clandestines. Afin de participer en tant que cible, une guilde doit :

posséder une « planque » soit une section de cabane, local, tente ou campement dédié au jeu. Sans être ouverte au public en tout temps, la planque doit être un lieu utilisé par des membres de la guilde, où des étrangers sont parfois invités. L'intérieur de la planque doit être décorum. Ça ne peut pas être une chambre privée, une tente privée, ou au 2^e étage d'une cabane.

Le rôle de victime n'est pas ouvert aux organisations clandestines, c'est-à-dire, les guildes possédant un repaire clandestin dans le jeu géopolitique.

Si vous êtes sélectionnés, entre 19h et 23h, un soir, un objet sera fourni et placé à un endroit accessible dans votre planque. Des maîtres cambrioleurs tenteront de vous le dérober sans être vus, vous



exposant fort probablement à plusieurs tentatives de distractions farfelues, tours de passe passe et canulars cocasses.

Les guildes sélectionnées recevront une bourse de participation de cinquante (50) solars sonnants, avec une possibilité de bonus à la performance en prenant des maîtres cambrioleurs la main dans le sac.

Si l'offre vous intéresse, veuillez rejoindre le Maître de Jeu Clandestin au francis.bonenfant@bicolline.org avec :

1. Description et localisation de votre planque
2. Votre soirée préférée pour accueillir cet événement.

Rencontre avec le maître de jeu

Il est possible de rencontrer le maître de jeu de la sphère clandestine pour de courtes discussions informelles au deuxième étage de la banque de l'hippocampe selon l'horaire du tableau 4.

Tableau 4: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère clandestine

Journée	Plage horaire
Lundi 12 août	13h00 à 18h00
Mercredi 14 août	13h00 à 18h00
Vendredi 16 août	13h00 à 18h00



Sphère Commerciale

Il y a plein de bonnes affaires à réaliser dans les rues du Duché de Bicolline ! Et le plus beau dans tout cela est que chaque individu pratiquant le commerce se qualifie « d'honnête marchand ». Pour les transactions de guilde concernant vos avoirs et propriétés il vous faudra en revanche rencontrer un banquier à la Banque de l'Hippocampe ou encore un greffier, au sous-sol de l'Auberge pour rejoindre une guilde.

Quêtes

Les quêtes commerciales sont affichées en permanence sur les babillards de la Banque de l'Hippocampe à l'extérieur et à l'intérieur. Retournez-y régulièrement, de nouvelles offres peuvent apparaître tous les jours!

Activités

Banque de l'Hippocampe et Greffes

Objectif

Permettre aux joueurs de récupérer leur revenu de guilde ainsi que de procéder à certains changements tels titres de propriété et choix de sceau. Les nouveaux joueurs voulant rejoindre une guilde pourront le faire au sous-sol de l'auberge.

Horaire

La Banque de l'Hippocampe et les Greffes situés au sous-sol de l'Auberge sont ouvertes selon l'horaire présenté au Tableau 5.



Tableau 5: Horaire de la Banque de l'Hippocampe et des Greffes

Journée	Plage horaire
Dimanche 11 août	12h00 à 16h00
Lundi 12 août	12h00 à 16h00
Mardi 13 août	10h00 à 12h30
Mercredi 14 août	12h00 à 16h00
Jeudi 15 août	10h00 à 12h30
Vendredi 16 août	10h30 à 16h00
Samedi 17 août	10h00 à 12h30

Fonctionnement

Les chefs de guilde ou leurs trésoriers pourront récupérer les revenus de leurs domaines, navires, repaires et routes de commerce et récupérer leur facture d'entretien. Le paiement de l'entretien doit être effectué sans faute avant le vendredi 16h, sans quoi les domaines et navires sont saisis par la Banque de l'Hippocampe. C'est aussi à la banque que les guildes récupèrent leurs sceaux et courriers ducaux.

Assurez-vous d'avoir une photo de profil sur votre compte pour que nos banquiers puissent vous reconnaître.

Les chefs de nouvelle guilde ayant déjà fait la demande de création pourront venir payer les 10 fiches de population nécessaires à la création de leur guilde, si une guilde la parraine, son chef ou trésorier et un sceau de cette guilde devra les accompagner.

Si votre guilde n'est pas complète, il est de la responsabilité du chef de guilde d'envoyer ses nouveaux membres au sous-sol de l'auberge pour y joindre votre guilde.

Les greffes au sous-sol de l'auberge est aussi l'endroit pour déposer vos cartes et solars dans le coffre virtuel de votre guilde, ceux-ci serviront pour construire des bâtiments et y investir vos affectations. N'importe qui peut déposer dans le coffre virtuel d'une guilde.



Les Enchères de la Banque de l'Hippocampe

Objectif

Permettre aux joueurs d'acquérir des pactes commerciaux et des lots inédits, s'ils sont prêts à y mettre le prix!

Horaire

Mercredi 15h devant la Banque de l'Hippocampe.

Fonctionnement

Tous les paiements devront être fait immédiatement après l'enchère en solars sonnant ou en Lettres de change du Duché de Bicolline.

Le Tripot

Objectif

Fournir l'occasion aux joueurs de tester leur chance en s'enrichissant ou en s'appauvrissant aux différentes tables de jeux.

Horaire

Judi le 15 août de 20h00 à 22h00 au sous-sol de l'Auberge.

Fonctionnement

Les mises se font en solars et en piécettes, la mise maximale est de 5 solars pour les tables de Black Jack et de roulettes.

Rencontre avec le maître de jeu

Il est possible de rencontrer le maître de jeu de la sphère commerciale pour de courtes discussions informelles au rez-de-chaussée de la Banque de l'Hippocampe selon l'horaire du Tableau 6.



Tableau 6: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère commerciale

Journée	Plage horaire
Samedi 10 août	12h00 à 16h00
Dimanche 11 août	12h00 à 16h00
Lundi 12 août	12h00 à 16h00
Mardi 13 août	10h00 à 12h30
Mercredi 14 août	12h00 à 16h00
Jeudi 15 août	10h00 à 12h30
Vendredi 16 août	10h30 à 16h00
Samedi 17 août	10h00 à 12h30

Version préliminaire



Sphère Croyance

Un mélange parfait de jeu terrain et de jeu virtuel, de connaissance du monde et du soi, de magie et surnaturel et de combat et guérison, de mystères divins et éthérés et de communauté ancrée et concrète...la sphère de la croyance est franchement la meilleure sphère. Les croyances unissent les joueurs dans une alliance qui contrebalance les régions et connecte au-delà des guildes. Elles ont pour but de créer du jeu pour leurs fidèles, un jeu qui est à leur image et selon leurs goûts.

Nous continuons, cette année, les trames des années précédentes et développons plus d'outils afin de permettre aux croyances de mieux servir leurs joueurs.

Mystiques

Si vous voulez faire partie de l'Ordre des Mystiques qui évaluent les cérémonies et donnent la quête de niveau débutant, écrivez à nicolas.saucier@bicolline.org. Une priorité d'ancienneté sera accordée aux gens l'ayant déjà fait.

Quêtes

Comme chaque année, il y aura plusieurs quêtes de croyance dont au moins une quête de chaque niveau (débutant, intermédiaire et avancé). Surveillez les babillards. Avant-goût en bref (d'autres peuvent s'ajouter):

Débutant: participation et évaluation de prêche

Intermédiaire: Le second mystique cherche quelque chose

Avancé: Questions philosophiques lors du thé théologique

Activités

Prêches

Les prêches auront lieu du **lundi au vendredi entre 10h00 et 18h00**. Il y aura un lieu attitré pour les prêches près de l'auberge (haute ville) et un près de la scène (vieille ville). Chaque croyance aura droit à deux heures. L'horaire sera affiché sur tous les babillards. (Les détails pour réserver une plage horaire seront envoyés aux clergés des croyances)

Les prêches seront encore cette année liés à la quête de croyance de niveau débutant.



Thé théologique

Le Grand Mystique invite toutes les croyances à une rencontre théologique **lundi 12 août à 13h00 à 15h30 au sous-sol de l'auberge**. Des annonces seront faites et des questions philosophiques et théologiques seront posées en mode « tour de table ». Un(e) représentant(e) par croyance à la table mais tous et toutes sont bienvenu(e)s à écouter. Les questions seront envoyées à l'avance aux clergés des croyances.

Cérémonie

Les clergés des croyances peuvent commencer à réserver une plage horaire de cérémonie en écrivant **avant le 4 août** à nicolas.saucier@bicolline.org avec la date, le lieu, l'heure. Une seule réservation par croyance donc concertez-vous avant d'envoyer la demande.

Rencontre avec le maître de jeu

Il est possible de rencontrer le maître de jeu de la sphère croyance pour de courtes discussions informelles devant la banque de l'Hippocampe selon l'horaire du Tableau 6.

Tableau 7: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère croyance

Journée		Plage horaire
Lundi 12 août		11h00 à 12h00
Mardi 13 août		11h00 à 12h00
Mercredi 14 août		11h00 à 12h00
Jeudi 15 août		11h00 à 12h00
Vendredi 16 août		11h00 à 12h00
Samedi 17 août		11h00 à 12h00



Sphère Exploration

Bicolline est un vaste monde où il y a une multitude de territoires inexplorés. Que vous soyez un résident du Duché de longue date, de passage ou encore à votre première visite, il y a assurément quelque chose que vous n'avez pas encore exploré!

Quêtes

Il est possible de participer à des quêtes de nature artistique en vous présentant au deuxième étage de la Banque de l'Hippocampe selon l'horaire du 8.

Tableau 8: Horaire des quêtes d'exploration

Journée	Plage horaire	Activité
Lundi 12 août	10h00 à 12h00	Distribution de quêtes
Mardi 13 août	10h00 à 12h00	Remise de gains de quêtes
Mercredi 14 août	10h00 à 12h00	Distribution de quêtes
Jeudi 15 août	10h00 à 12h00	Remise de gains de quêtes
Vendredi 16 août	10h00 à 12h00	Distribution de quêtes
Samedi 17 août	10h00 à 12h00	Remise de gains de quêtes

Activités

Cocktail des ambassadeurs

Objectif

Établir le premier contact avec les ambassadeurs de Terra'Kana, le Nouveau-Monde.

Horaire

Mardi le 13 août de 18h00 à 20h00 au sous-sol de l'Auberge.

Fonctionnement

Vous devez être en possession d'un carton d'invitation de l'ambassadeur pour être admis.



Rencontre avec le maître de jeu

Il est possible de rencontrer le maître de jeu de la sphère d'exploration pour de courtes discussions informelles au 2^e étage de la Banque de l'Hippocampe selon l'horaire du Tableau 9.

Tableau 9: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère exploration

Journée	Plage horaire
Lundi 12 août	10h00 à 12h00
Mardi 13 août	10h00 à 12h00
Mercredi 14 août	10h00 à 12h00
Jeudi 15 août	10h00 à 12h00
Vendredi 16 août	10h00 à 12h00
Samedi 17 août	10h00 à 12h00

Version préliminaire



Sphères Magie et Occultisme

Bicolline est un univers fantastique ouvrant la porte vers de multiples quêtes et aventures impliquant diverses puissances surnaturelles. Bien que vous puissiez aller à la rencontre des experts dans ces arts un peu partout dans le Duché, il demeure toujours possible de vous rendre à la Tour de Magie et d'Occultisme afin de vous initier aux arcanes ou parfaire vos compétences en y relevant les défis et missions proposés.

Quêtes

Il est possible de participer à des quêtes de nature magique ou occulte en vous présentant à la Tour de Magie et d'Occultisme selon l'horaire du Tableau 10.

Tableau 10: Horaire de la Tour de Magie et d'Occultisme

Journée	Plage horaire
Lundi 12 août	9h00 à 12h00 et 13h00 à 17h00
Mardi 13 août	9h00 à 12h00 et 13h00 à 17h00
Mercredi 14 août	9h00 à 12h00 et 13h00 à 17h00
Jeudi 15 août	9h00 à 12h00 et 13h00 à 17h00
Vendredi 16 août	9h00 à 12h00 et 13h00 à 17h00

Activités

Tour de Magie et d'Occultisme

Objectif

Permettre aux participants de prendre part à des quêtes de nature magique et/ou occulte.

Horaire

Voir tableau 10 ci-haut.

Fonctionnement

La Tour de Magie et d'Occultisme (TMO) se situe dans la "Cité" et est admissible aux joueurs qui y ont affaire pour des raisons décorum. Il n'est pas possible de visiter la TMO simplement pour la visiter, sauf



dans de très rares exceptions. Toutes les interactions en lien avec les quêtes devront se faire "en jeu" et favoriser le décorum et l'immersion des joueurs. À noter qu'après une rencontre avec un personnage non-joueur (PNJ) responsable de la TMO, il est toujours possible de demander quelques petites précisions "hors jeu".

De l'animation spontanée et sans conséquence pourrait avoir lieu à la TMO dans le simple but de fournir de l'ambiance aux joueurs qui s'y trouvent.

La majorité des quêtes standards seront affichées au bas de la Tour, en français et en anglais. Pendant les heures d'ouverture (voir tableau 10), un PNJ ressource devrait être disponible à la TMO pour expliquer les quêtes aux aventuriers.

Les différents étages de la TMO peuvent servir de lieu de travail pour accomplir des quêtes ou rencontrer les PNJ responsables de celles-ci. Un joueur ne peut pas y entrer ou s'y installer sans la permission d'un PNJ responsable de la tour.

Il est possible de réserver le terrain environnant ou le vestibule de la tour dans le but de faire des activités en lien avec la magie ou l'occultisme avec l'approbation du maître de jeu.

Il est aussi possible de consulter des documents de la TMO, dont certains rares parchemins. Certains documents sont disponibles pour consultation rapide gratuitement, d'autres pour consultation en échange de quelques solars, tandis qu'il est toujours possible d'acheter à fort prix certains écrits ou d'en faire faire une copie par un scribe. À noter que la TMO n'est pas une bibliothèque et ne possède pas une grande collection de documents.

Il est possible de rencontrer les PNJ de la TMO pour discuter de projets personnels ou de vos guildes, indépendamment des quêtes. Les PNJ de la TMO sont toutefois peu au courant de ce qui se passe en dehors des quêtes de la TMO. Seul le maître de jeu devrait être vu comme une réelle source d'information, dans la mesure où il se trouve à la TMO. En jeu, on se réfère au maître de jeu en tant que "Maître de la Tour" (ou "Maître de la TMO"). Il est toujours possible de lui laisser des messages s'il est absent. À noter que la plupart des projets n'ayant pas de lien avec la Grande Bataille (GB) ou les quêtes de la TMO risquent de ne pas être adressés en profondeur durant la GB. Il serait plus approprié d'adresser les questions au maître de jeu via d'autres formes de communication.

1) À propos des quêtes

Les quêtes (défis, missions, etc.) sont des activités destinées aux joueurs durant la GB pour leur permettre d'avoir du plaisir, d'approfondir leur connaissance du monde de Bicolline et d'obtenir des ressources liées aux systèmes de jeu de Bicolline. Elles sont développées par les maîtres de jeu des différentes sphères et devront être initiées et terminées dans un lieu spécifique, choisi par le maître de jeu, avec celui-ci ou une personne désignée par ce dernier.



Un des éléments les plus importants des quêtes est de favoriser l'immersion des joueurs dans le monde de Bicolline. Il est fortement recommandé aux joueurs de maintenir un statut décorum tout au long de leurs interactions avec les autres joueurs ou PNJ pour augmenter l'effet d'immersion.

En outre, le niveau d'investissement des joueurs dans l'accomplissement des quêtes tend à servir de barème pour établir les récompenses offertes. Toutefois, le but ultime des quêtes est de permettre aux joueurs d'avoir du plaisir tout en favorisant l'immersion, plutôt que de seulement chercher à acquérir des ressources ou du pouvoir. Un certain type de joueur pourrait donc être déçu de participer à ces activités s'il ne recherche que fortune et gloire au moindre coût possible.

Le PNJ responsable de la supervision des quêtes et de la distribution des ressources se garde un pouvoir discrétionnaire sur les résultats de la quête. Il pourrait, en outre, changer à la dernière minute les modalités de la quête ou la récompense promise, peu importe l'entente initiale. L'idée est d'utiliser le moins souvent possible cette prérogative mais aussi d'empêcher les abus.

De façon générale, les quêtes débuteront toutes et se termineront toutes durant la semaine de la grande bataille. Des ententes peuvent toutefois être prise avec le PNJ responsable de la Tour ou le maître de jeu pour permettre de compléter des quêtes particulièrement longues lors d'événements futurs, tel que le Bal Pourpre. Il s'agit toutefois de cas exceptionnels.

Finalement, à l'exception des quêtes de niveau épique, aucune n'aura jamais d'influence sur le monde géopolitique de Bicolline ou sur votre personnage. Aucun personnage ne sera affecté dans la géopolitique, même s'il reçoit une malédiction temporaire ou si la quête parle de faire venir un démon pour soulager les souffrances d'une princesse. Les quêtes se veulent être amusantes et intéressantes sans pour autant chercher à semer le chaos parmi la communauté de Bicolline. Les quêtes épiques sont exclues de cette prérogative et pourraient avoir un impact selon l'évolution du monde, selon les décisions prises par les joueurs pour résoudre les quêtes, mais aucune autre quête n'aura jamais d'impact prévu sur le monde géopolitique de Bicolline ou sur la vie d'un personnage. À noter que dans le contexte de « quêtes » réalisées à de multiples reprises par différents groupes, contrairement à un « scénario » unique avec fin unique, les conséquences pour le monde demeureront restreintes.

Pour des raisons de gestion du temps et des tâches du maître de jeu, nous ne voyons pas de possibilité de faire progresser les quêtes non-épiques au-delà de la GB, même si un joueur désirerait poursuivre l'aventure en cherchant à développer davantage une quête par des communications avec le maître de jeu ou même en utilisant des sceaux magiques ou occultes pour entamer des recherches. Merci de votre compréhension.

2) Déroulement des quêtes

Pour qu'un joueur puisse commencer une quête, il doit d'abord lire les quêtes disponibles à la TMO et en choisir une qui est présentement disponible. Un joueur ne peut faire plus de deux quêtes à la fois. Une guilde ne peut avoir plus de deux joueurs actifs sur la même quête à la fois. Il est, par contre, encouragé de faire une quête à plusieurs joueurs d'une même guilde, même si elle n'est enregistrée qu'à un seul membre de la guilde; en effet, nous ne voudrions pas condamner ce joueur à demeurer seul tout e la



journée. Toute situation ou combinaison de joueurs qui permettent d'abuser du système ou donnent l'apparence d'abuser du système seront adressées au maître de jeu et pourraient entraîner des pénalités à la guilde faisant usage de ce type de stratégie.

Par la suite, le joueur devra se faire assigner la quête par un PNJ responsable de la TMO qui prendra en note le nom du joueur ainsi que le nom de sa guilde. Sera aussi prise en note la journée à laquelle la quête débute.

Bien qu'une quête puisse prendre seulement une heure à accomplir, elle sera identifiée à un membre de la guilde pendant une période d'une journée entière. Un joueur peut rapporter ce qui lui a été demandé à tout moment durant la journée, mais la quête ne sera considérée officiellement terminée qu'à l'ouverture de la Tour le lendemain matin. Des exceptions pourront être faites dans certains cas. Les quêtes se déroulant sur plusieurs jours pourront être débutées s'il reste suffisamment de jours dans la semaine de la GB pour permettre de terminer la quête. Alors, le joueur devra travailler sur sa quête et remettre à un PNJ responsable de la TMO ce qui lui a été demandé en fonction du type de quête (Connaissance, Ressource, Scribage, Arts et Aventure) durant la journée ou avant l'ouverture de la TMO le lendemain matin, si entente faite.

Les récompenses des quêtes peuvent être remises immédiatement lorsque le joueur rapporte ce qui lui a été demandé. La récompense pourrait toutefois n'être remise que le lendemain matin si le PNJ responsable de la TMO détermine qu'il a besoin de la nuit pour évaluer ce qui lui a été remis.

Certaines quêtes pourront être à nouveau disponibles pour les autres membres d'une guilde lorsqu'elles seront terminées. Dans le cas des quêtes à étapes multiples, les détails de la prochaine partie seront toujours remis le lendemain matin. À noter que certaines quêtes ne pourront être réalisées qu'un certain nombre de fois par l'ensemble des joueurs (exemple : la quête de ramassage de champignons ne sera plus disponible lorsque 10 joueurs l'auront débutée) tandis que certaines quêtes pourraient être accomplies plus d'une fois par un même joueur à la discrétion du PNJ responsable de la TMO. Il est de votre devoir de vous enregistrer auprès d'un PNJ de la TMO avant de débiter une quête, sans quoi aucune récompense ne vous sera attribuée.

À noter que pour favoriser l'immersion des joueurs, les rencontres avec les PNJ peuvent s'étirer sur plusieurs minutes. Étant donné le nombre limité de PNJ disponibles pour gérer les quêtes à la TMO, il est possible qu'un joueur doive attendre plusieurs minutes, voire plusieurs dizaines de minutes, avant de rencontrer un PNJ. Nous tâcherons de faire de notre mieux, mais nous vous rappelons que tous les PNJ de la TMO, à l'exception du maître de jeu, sont des bénévoles. La courtoisie est de mise pour tout le monde.

3) Type de quêtes

Connaissances

Certaines quêtes demanderont aux joueurs d'obtenir des connaissances particulières (exemples : recette d'une potion magique pour transformer les orteils en oreilles, ou étude sur les esprits de la forêt) ou des faveurs (exemple : faire bénir un crystal par 7 religions différentes) auprès de différents maîtres de magie et d'occultisme, ou toute autre personne pertinente. Il leur faudra alors trouver les bonnes personnes et



faire en sorte que celles-ci soient disposées à leur transmettre les connaissances ou offrir la faveur demandée. Ces joueurs-ressources pourraient alors demander, en retour, des ressources virtuelles ou de l'investissement personnel du joueur ayant entrepris la quête en échange de ce qui est demandé. Il est à noter que dans la majorité des cas, le joueur-ressource aura toute la liberté qu'il veut pour établir ses demandes et offrir le produit fini (Voir section 6 pour plus d'information sur les joueurs-ressources). Il peut aussi, simplement, offrir ses services gratuitement (ce qui est recommandé).

Il est essentiel de passer par une personne reconnue capable de répondre à une quête pour livrer le produit final de ce type de mission (exemple : il faut absolument aller voir un inventeur maître ou grand maître pour fabriquer les plans et devis d'une machine servant à broyer des roches. Si le joueur arrivait avec un plan et devis qu'il avait dessiné lui-même et que celui-ci était très pertinent, le joueur devrait quand même aller le faire approuver par un inventeur certifié s'il voulait avoir sa récompense). Il s'agit de quêtes de type Connaissances.

Ressources

Certaines quêtes demanderont aux joueurs d'obtenir des ressources associées à la TMO (exemples : fleurs dans la forêt, minerais d'argent du système géopolitique ou morceaux d'artefact perdus). Nous n'utiliserons plus des objets de type naturel dans les quêtes dans le but de préserver la nature sur le terrain du Duché de Bicolline. Un système alternatif de « vignette » sera toutefois mis en place pour maintenir la cueillette de fleurs, champignons, etc. Il suffira de ramener les ressources trouvées ou obtenues, nécessaires à la quête, pour la terminer. À noter que certaines ressources pourraient être cachés sur le terrain (et, dans certains cas, pourraient prendre jusqu'à 2-3 heures avant d'être trouvées) tandis que d'autres pourraient déjà se retrouver dans le coffre de votre guilde. Il s'agit de quêtes de type Ressources.

Scribage

Certaines quêtes demanderont aux joueurs de transcrire des documents de la TMO. Divers types de documents peuvent avoir besoin d'être retranscrits par des mains expertes et la TMO est constamment à la recherche de travailleurs de talent. Certains documents pourraient être remis au scribe pour qu'il travaille à l'extérieur de la TMO, tandis que d'autres devront obligatoirement être retranscrits à même la TMO en raison du caractère secret ou dangereux des parchemins. Du matériel de base sera alors offert aux joueurs, mais ceux-ci peuvent aussi apporter leur propre matériel. À noter que tous les documents retranscrits serviront à la TMO d'une façon ou d'une autre, de façon à ce que le travail des scribes ne soit pas gaspillé. Il s'agit de quêtes de type Scribage.

Arts et arcanes

Certaines quêtes demanderont aux joueurs d'accomplir des œuvres d'art pour le compte de la TMO. Bien qu'il existe déjà un domaine de jeu couvert par les arts, la pratique de la magie/occultisme y est intimement liée et de nombreux parallèles peuvent être établis entre ces domaines. Ces quêtes ne se limiteront pas à produire des œuvres d'art, mais celles-ci s'inscriront plutôt à l'intérieur d'une quête avec une thématique en lien avec la magie ou l'occultisme. Il s'agit de quêtes de type Arts & arcanes.

Aventure

Certaines quêtes demanderont aux joueurs d'accomplir des tâches pour la TMO (exemple : faire le guet au pied de la TMO pour la protéger) ou interagir avec des PNJ d'animation prévue à cet effet (exemple :



capturer l'homme chauve-souris en fuite) ou résoudre des énigmes en lien avec les domaines de la TMO (exemple : déchiffrer un texte rédigé en langage démoniaque), etc. Bref, toute autre forme de demande de la TMO ne cadrant pas clairement dans les catégories précédentes tomberont dans cette catégorie-ci. La façon exacte de résoudre la quête sera expliquée aux joueurs lorsque la quête leur sera remise. Il est à noter que la plupart des quêtes à plusieurs étapes incluront au moins une quête de ce type. Aussi, des quêtes spontanées uniques de type Aventure peuvent être offertes aux joueurs dans le contexte de la gestion de la TMO (exemple : un joueur réussit à développer un rituel magique pour une quête et le rapporte à la TMO mais l'a présenté sur plusieurs documents brouillons et difficiles à lire. Le PNJ responsable de la TMO pourrait alors offrir spontanément à un autre joueur la tâche de transcrire ces documents dans une version nouvelle que la TMO pourrait mettre dans ses archives pour consultation ultérieure, en échange d'une récompense). Il s'agit de quêtes de type Aventure.

4) Niveau des quêtes

Toutes les quêtes ne sont pas égales, autant en termes d'investissement de temps, de ressources, ou de difficulté. Chaque aspect de la quête sera donc identifié selon un niveau de difficulté (simple*, avancé**, expert*** ou épique****) dans le but d'aviser le joueur de l'investissement requis pour faire la mission.

Longueur

Les quêtes sont parfois divisées par étapes et chaque étape devra être réalisée à l'intérieur d'une période de 24 heures. Les quêtes les plus simples n'auront qu'une étape à franchir avant d'être accomplies tandis que les plus compliquées auront trois étapes à franchir avant d'être considérées comme terminées et pourraient donc prendre jusqu'à cinq jours de travail (à raison de quelques heures par jour). Par défaut, toutes les quêtes ne prennent qu'une étape à résoudre et les quêtes plus longues seront identifiées comme telles. Un estimé de la durée que la quête devrait vous prendre sera aussi fourni.

Ressources virtuelles

Certaines étapes des quêtes vont demander un niveau de ressources à investir, pour simuler l'implication du joueur (exemple : apporter 1 lingot d'argent en échange de 50 unités magiques de Manthora). Ces ressources proviennent du jeu géopolitique (c'est-à-dire les cartes ou les pièces de monnaie). Les récompenses offertes pour une quête sont normalement supérieures à la valeur des ressources utilisées ; or, celle-ci est établie en fonction du prix fixé par les comptoirs commerciaux (exemple : le CCVM) lors du démarrage de la quête. La récompense pourrait ne pas refléter la valeur que la guilda a déboursé pour acquérir cette ressource (bien que généralement une guilda magique arrive à produire elle-même des ressources de type magique à moindre coût que ce qui est offert aux comptoirs commerciaux). Il est de la responsabilité du joueur d'évaluer la valeur des ressources demandées et celles offertes pour déterminer s'il y a un gain possible à obtenir ; les joueurs demeurent libres de ne pas participer aux quêtes qu'ils jugent non rentables. Une étape facile pourrait demander l'équivalent de 20-50 solars en ressources, 60-120 solars pour une intermédiaire et plus de 150 solars pour une quête difficile. La récompense sera évidemment modulée en fonction de ressources nécessaires.

Ressources réelles

Certaines quêtes demanderont du matériel à utiliser pour confectionner des objets (papier, bois, costume), de l'effort physique (beaucoup de marche), des rencontres humaines ou faire des rituels.



Veillez noter que la variable temps est déjà adressé ailleurs. Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer qu'il lui est possible d'obtenir ces dites ressources (par exemple : il ne faudrait pas s'embarquer sur une quête indiquant un fort investissement en termes d'effort physique si le joueur a une cheville brisée). Le barème utilisé pour cette variable sera subjectif mais établi en fonction de l'expérience du maître de jeu.

Rang

Pour les quêtes de connaissances, il s'agit du niveau minimal que le joueur-ressource devrait avoir atteint pour être en mesure de supporter l'aventurier dans sa mission. Un signe + à côté du rang indique que n'importe quel rang supérieur à celui inscrit sera suffisant.

Finalement, tous ces paramètres et toutes les quêtes auront une notation finale de simple (*), avancée (**), experte (***) ou épique (****), selon le niveau d'investissement nécessaire qui seront dénotés par des * dans la section Type de quête.

5) Récompenses

Au-delà du plaisir et de l'immersion, un des buts des quêtes est d'offrir des récompenses aux joueurs. Celles-ci sont modulables en fonction du niveau d'intensité que le joueur aura manifesté pendant sa quête. De façon générale, nous avons évalué qu'une quête qui demande une heure de travail et d'effort devrait offrir un gain équivalent à 10 solars. Cette évaluation est basée sur les revenus qu'une guilde reçoit par nombre de joueurs impliqués durant une campagne ou une grande bataille, ainsi que de l'importance que nous voulons associer aux individus plutôt qu'aux guildes dans le concept des quêtes. Le concept de points de Faveur de la TMO nous permettra toutefois d'atteindre un niveau de récompense plus élevé, puisque les Faveurs ne pourront être échangées en dehors de notre organisation. En effet, si 10 solars pièces peut acheter 1 lot de pierres précieuses valant 20 solars, c'est que la valeur des ressources est moins élevée que celles des solars qui sont plus facilement échangeables. Puisque les points de Faveur de la TMO ne peuvent être échangés qu'à la TMO, leur valeur relative est aussi considérée moindre sur le marché des changes mais permettra d'acheter plus de ressources au sein même de l'organisation.

Des quêtes plus longues et plus difficiles permettront au joueur d'obtenir des récompenses plus importantes. De même, un joueur s'étant particulièrement distingué dans ses efforts et dans l'accomplissement de sa quête pourrait se voir attribuer un bonus. Le PNJ responsable des quêtes à la TMO est autonome et l'unique responsable pour identifier si un joueur ayant terminé une quête mérite un bonus quant à l'effort fourni. Dans le cas où une quête demanderait d'investir des ressources pour obtenir une récompense (exemple : les joueurs doivent apporter X minerais d'argent pour produire un Socle pouvant contenir un Cristal magique) le nombre de ressources demandées et la récompense offerte seront ajustées autant que possible en fonction du prix courant au début de chaque journée de la GB selon les prix des comptoirs commerciaux. Pour cette raison, il se peut que des joueurs trouvent certaines quêtes très profitables et d'autres quêtes moins profitables, voire potentiellement perdantes en raison de la variation des prix (bien qu'une étape perdante pourrait permettre d'obtenir une grande récompense gagnante à la fin d'une longue quête).



Il existe différents types de récompenses qu'un joueur peut recevoir suite à l'accomplissement d'une quête.

Point de Faveur

Les récompenses de la TMO seront principalement attribuées a sous la forme de points de Faveur. Le registre de ces points sera tenu par le PNJ responsable de la TMO, ils appartiendront au joueur les ayant reçus et non pas à sa guilde et les joueurs qui en détiennent pourront échanger ces points contre des services offerts par la TMO tel que les préparatifs pour l'enseignement d'un sortilège, l'achat de cristaux ou d'énergie magique, etc. Par exemple, pour devenir un adepte de Manthora, une guilde doit déboursier de son coffre pour financer l'apprentissage du premier sort du nouvel apprenti. Sans recevoir directement les ressources requises pour un tel apprentissage, un joueur pourrait accomplir suffisamment de quêtes et obtenir assez de Faveurs de la TMO pour que celle-ci supporte sa formation d'une façon ou d'une autre pour l'aider dans son apprentissage de la magie, ce qui permettrait de réduire le coût réel que sa guilde doit déboursier pour l'apprentissage de son premier sort.

Les points de Faveurs ne peuvent pas s'accumuler d'une année à l'autre. Par exemple, les points obtenus lors de la semaine de la Grande Bataille de l'an 1024 doivent être dépensés avant le début de la semaine de la Grande Bataille de l'an 1025. Les membres d'une même guilde peuvent combiner leurs points (le consentement formel de chaque membre impliqué sera requis). Il faut communiquer avec le maître de jeu responsable de la TMO pour adresser une demande de conversion de points de Faveurs. Tous les points n'ayant pas été dépensés après la dernière ducasse de la saison été seront automatiquement transformés en récompenses aléatoires remises dans le coffre de guilde pour le début de la semaine de la Grande Bataille.

Les valeurs pourraient varier au courant de la semaine de la GB. Voici une liste préliminaire de ressources que la TMO peut offrir en échange de Faveurs :

Tableau 11: Liste des récompenses à échanger contre Faveur de la TMO

Ressources	Faveur
1 lot d'équipements	1 point
1 lot de pierres précieuses	3 points
Plante, fleur ou champignon	5 points
Cristal magique	5 points
Énergie magique ou occulte	10 points
Scribe ou laborantin	10 points
Composante surnaturelle commune	25 points
Composante surnaturelle rare	50 points



Sceau magique ou occulte	75 points
Énergie pure	100 points
Objet magique	200 points et plus

Ressources

Tel que mentionné précédemment, il est possible de recevoir certaines ressources en récompense ou en échange de travail ou pour troquer des ressources dont la TMO a besoin. La majorité du temps, ces ressources seront de type magique (exemple : 2 cartes de Golhir reçues après avoir échangé une unité de mort vivant, sur lequel la TMO pourra tester des nouveaux sorts de nécromancie). D'autres ressources en lien avec la TMO, tel que des scribes ou des laborantins, pourraient aussi être offertes comme récompense. Il n'y a pas de comptoir officiel pour cela, les demandes de la TMO sont cas par cas. Parfois, la TMO pourrait aussi payer de petits services à partir de lots de minerais d'argent ou de pierres précieuses. La TMO tente de limiter son utilisation de solars. Il est très rare que des ressources n'ayant aucun lien avec la magie puissent être données en récompense (unité de combat, victuaille, etc.).

Renommée

Pour représenter l'importance qu'un joueur pourrait développer au sein d'une communauté fermée, mais qui pourrait avoir un impact sur l'ensemble du monde, et pour permettre aux nouvelles ou petites guildes très actives de se distinguer, un joueur ayant accompli de nombreuses quêtes à la TMO pourrait voir sa guilde se faire octroyer des points de renommée. Autrement dit, le joueur rayonne suffisamment pour faire illuminer sa guilde (un joueur dont personne ne connaît la guilde d'appartenance ne peut pas augmenter la notoriété de cette dernière). Il s'agit là de récompenses très rares et offertes avec parcimonie. Il revient au maître de jeu de déterminer quand une telle récompense est méritée. Voir section 6 pour plus d'information.

Sceaux

Des sceaux de magie ou d'occultisme peuvent aussi être attribués de façon sporadique par le maître de jeu à des joueurs accomplissant des événements décorums extraordinaires démontrant un niveau d'immersion incroyable. Pour ce faire, il faudra impressionner le PNJ responsable de la TMO ou le maître de jeu, pour des accomplissements faits durant la semaine de la GB, en lien avec la magie et l'occultisme. Comme règle générale, si un joueur cherche à créer un événement dans le but d'obtenir un sceau, il risque de ne pas en recevoir à moins de créer un événement incroyable où un représentant de la TMO pourra juger de la scène. À l'inverse, un joueur tout à fait candide dans son approche de la TMO, qui ne veut que s'immerger dans le décorum de son personnage, a des chances d'en recevoir sans même qu'il n'en soit conscient (exemple : l'herboriste qui offre à la TMO de décortiquer, identifier et classer toutes les plantes et fleurs sur le terrain, s'installe à une table de la TMO et y passe trois heures sans demander le moindre paiement et qui s'amuse simplement à pouvoir passer du temps dans la TMO et à jouer son personnage d'herboriste, voilà qui serait un bon candidat pour recevoir un sceau).

Objets rares



Dans certains cas, le PNJ responsable de la Tour pourrait changer la récompense d'une quête à la dernière minute et offrir un objet rare (carte géopolitique) potentiellement utile à des joueurs sur le terrain durant la semaine de la GB. Il faut voir ces récompenses comme un bonus et non pas une pénalité (car la récompense initialement promise ne sera pas remise). Il sera alors de la responsabilité du joueur ayant reçu l'objet rare de trouver à quoi et à qui il peut servir et d'en retirer le meilleur prix possible ou s'en servir lui-même.

6) Les joueurs-ressources

Afin d'inclure le plus grand nombre de gens possible dans les activités de quêtes, donner un sentiment d'importance aux joueurs expérimentés et diminuer la tâche de travail des maîtres de jeu, la TMO utilisera à l'avenir le système des joueurs-ressources comme outil de fonctionnement des quêtes.

Lorsqu'un joueur atteindra un titre élevé dans son domaine de magie ou d'occultisme (maître, grand maître ou même plus haut), il lui sera possible d'agir comme personne de référence pour les quêtes des autres joueurs. Par exemple, il n'existe présentement aucune recette officielle pour transformer les ortels en oreilles dans le monde de Bicolline. Par contre, il est fort possible que certains alchimistes aient déjà tenté une telle expérience. Du moins... peut-être... Ainsi, en allant à la rencontre de divers alchimistes, un joueur pourrait apprendre la recette idéale pour le faire. Évidemment, chaque maître d'alchimie rencontré pourrait offrir une recette différente qu'il inventera spontanément ou qu'il produira après quelques heures de recherche dans son Codex (autrement dit, quand un joueur lui demandera une telle recette, si l'alchimiste considère sensé que son personnage ait déjà travaillé sur ce genre de projet dans le passé, il improvisera alors sur le sujet en fonction de son expérience de jeu).

Pour prouver que le joueur en quête a bel et bien rencontré un maître ou grand-maître et satisfait à ses exigences, le personnage joueur-ressource remettra un jeton au joueur en quête. Ces jetons auront été préalablement remis à ces joueurs-ressources par la TMO à leur première visite. Le jeton portera les initiales du magicien ou de l'occultiste, ainsi que les initiales de sa guilde et sa couleur représentera sa discipline. Le nombre de jeton reçu correspondra au nombre de "sorts" appris par le magicien ou l'occultiste (donc au minimum 3). Ceux-ci remettront un de leurs jetons aux joueurs en quête qui les auront recherchés, comme preuve qu'ils ont vraiment aidé cette personne et pourraient ainsi se mériter des points de renommée.

Il est à la discrétion du joueur-ressource de déterminer s'il possède ou non ce genre de connaissances, s'il a l'envie ou le temps de l'apprendre à cet autre joueur, ainsi que tout détail relatif à la connaissance fournie. Le joueur-ressource peut aussi demander un service ou des ressources en échange de ses connaissances. Toutefois, le gain des quêtes demeure relativement faible et, par exemple, un maître inventeur demandant l'équivalent de 100 solars pour enseigner à un apprenti comment faire de l'électricité à partir d'un citron et de clou métallique risque de rester pris avec ses 4 jetons à la fin de la GB. Nous recommandons aux joueurs-ressources d'offrir leurs services sans demander de paiement en ressources, mais il leur est toutefois permis de le faire. Il est aussi à la discrétion du joueur-ressource de refuser de donner ses jetons à un joueur en quête ne respectant pas le décorum du jeu ou présentant un niveau d'immersion trop bas. Il est à la discrétion du joueur-ressource d'aider un joueur en quête à approfondir son niveau de décorum et à orienter la situation pour la rendre plus immersive...



Une guilde pourrait se voir attribuer un point de renommée pour chaque tranche de 10 jetons ainsi utilisés et retournés à la TMO. Toutefois, les jetons remis à des joueurs en quête appartenant à la même guilde que le maître ou le grand maître n'offriront aucun point de renommée. Celle-ci se développe pour des exploits accomplis à l'extérieur d'une guilde et non pas à l'intérieur de celle-ci.

Un joueur-ressource ayant utilisé tous ses jetons pourrait venir à la TMO pour faire des recherches et étudier du nouveau matériel pour reprendre jusqu'à 3 de ses jetons par heure qu'il passera à la TMO à porter assistance sur divers projets.

7) Les enfants

Les enfants de tous âges auront la possibilité d'accomplir la plupart des quêtes, bien que certaines leur seront plus spécifiquement suggérées. À l'inverse, la plupart des quêtes de la TMO ne sont pas faites pour les enfants. Ainsi, les très jeunes enfants devront être accompagnés d'un adulte pour faire une quête mais ne compteront pas en ce qui a trait à la limite de quêtes qu'une guilde peut entreprendre. Les adolescents pourront entreprendre ces quêtes seuls ou choisir d'être accompagnés par un adulte pour les appuyer dans leurs démarches et compteront comme 0,5 joueurs pour ce qui est de la limite du nombre de membres d'une même guilde pouvant faire une quête.

Les quêtes représentent souvent pour les enfants une forme d'initiation aux jeux de rôles ou au système géopolitique de Bicolline. Une place spéciale leur sera réservée dans l'accomplissement des quêtes et une certaine marge de manœuvre sera tolérée quant à leur façon de les résoudre, selon le jugement du PNJ responsable des quêtes à la TMO.

Herboristerie

Objectif

Donner l'occasion aux participants d'acquérir des recettes leur permettant de maîtriser des compétences d'herboriste qu'ils ajouteront dans leur Codex personnel.

Horaire



Tableau 12: Horaire de l'Échoppe d'herboristerie sur l'Allée marchande

Journée	Plage horaire
Lundi 12 août	10h00 à 12h00
Mardi 13 août	10h00 à 12h00
Mercredi 14 août	10h00 à 12h00
Jeudi 15 août	10h00 à 12h00
Vendredi 16 août	10h00 à 12h00

Fonctionnement

L'herboristerie est une branche de la sphère de jeu occulte à Bicolline. Sa pratique sur le terrain consiste en la maîtrise de compétences, qui pourront être utilisées lors d'activités tels les scénarios ou encore des quêtes spécifiques, lorsque le document de l'événement le précisera. Les recettes accumulées au fil du temps par les herboristes dans leur Codex de compétences ne s'utilisent pas dans le volet géopolitique du jeu de Bicolline.

Par définition, un herboriste est quelqu'un qui utilise des recettes occultes uniquement à partir d'ingrédients végétaux. Les procédés utilisés pour l'obtention d'un produit final sont tout aussi complexes que variés et vont de la macération à la concoction, en passant par l'infusion. Ce n'est qu'au fil du temps que l'on peut obtenir le prestigieux titre d'herboriste, puisqu'il n'y a que la pratique qui puisse permettre d'y arriver. Lorsqu'un herboriste a su développer une recette efficace qu'il est capable de répéter à volonté, à la suite d'une longue période d'essais et d'erreurs, il peut alors se vanter de maîtriser une compétence. Que se passe-t-il alors ? Il retourne dans la nature à la recherche d'autres ingrédients afin d'apprendre une nouvelle recette et parfaire son art encore et toujours.

Voici les 7 principes qui régissent le fonctionnement de l'herboristerie, et qui seront développés individuellement par la suite:

1. Les compétences ne peuvent être acquises que lors des semaines de Grandes Batailles;
2. Les niveaux de compétences s'acquièrent avec le temps;
3. Le Codex d'un herboriste se doit d'être décorum;
4. Le Codex ne peut pas être légué;
5. L'acquisition de compétences est permanente et ne nécessite aucun entretien;
6. Les compétences d'herboristerie ne sont utilisables que sur le terrain lors d'événements spécifiques;
7. Le fairplay est la pierre d'assise du fonctionnement de l'herboristerie



1) Les compétences ne peuvent être acquises que lors des semaines des Grandes Bataille

Les personnages non-joueurs (PNJ) responsables de la transmission et l'enseignement des compétence de l'herboristerie ne seront présents que lors des semaines des Grandes Batailles de Bicolline. Il s'agit donc de la seule occasion que les participants auront de les rencontrer, une première étape obligatoire pour l'obtention d'une compétence. *Pour l'instant, les joueurs ne peuvent pas avoir ce rôle.*

Pour la semaine des Grandes Batailles de l'an 1024, un personnage se trouvera facilement à l'enseigne "Échoppe du Père Durabot" qui a pignon sur rue dans l'allée marchande situé en Haute Ville. D'autres PNJ pourraient aussi apprendre aux joueurs l'herboristerie, mais cela n'est pas une information publique.

En échange d'une fiche de population Grande Bataille, Scénario ou Soirée thématique, le Père Durabot remettra une recette au participant.

Le participant devra alors réunir tous les ingrédients nécessaires à la recette, ainsi qu'effectuer toutes les étapes mentionnées dans celle-ci avant de revenir voir le Père Durabot. Ce dernier, en échange des ingrédients ainsi que du récit de la fabrication de la recette par le participant, officialisera la maîtrise de la compétence en estampillant la recette avec le logo officiel de Bicolline.

Le participant est reconnu alors comme ayant la compétence de réaliser la recette en sa possession dans la mesure où il possède les ingrédients pour le faire.

Afin de devenir une compétence, la maîtrise de la recette par l'herboriste doit être homologuée par le PNJ responsable de l'enseignement des compétences à Bicolline.

2) Les niveaux de compétences s'acquièrent avec le temps

Il y a cinq niveaux de compétences d'herboristerie à maîtriser: néophyte, novice, apprenti, mentor et maître herboriste. Chacun de ces niveaux comprend des recettes qui lui sont propres et nécessite la maîtrise d'au moins deux recettes du niveau précédent pour y avoir accès.

Compétences du Novice (à partir de l'an 1)

1. Cueilleur nocturne
 - Permet de connaître l'heure et l'endroit d'une floraison nocturne
2. Cueilleur diurne
 - Permet de connaître l'heure et l'endroit d'une floraison diurne
3. Chasseur de champignons
 - Permet de connaître l'heure et l'endroit de l'apparition d'un rond de sorcière (éclosion de champignons)
4. Tisane de stase
 - Permet de suspendre l'évolution d'un empoisonnement ou d'une maladie

Compétences de l'Apprenti (lorsque 2 compétences sont déjà maîtrisés)



1. Antidote
 - Supprime toutes traces de poison dans un corps
2. Tisane de réveil
 - Permet de réveiller un être endormi, même si le sommeil est de nature magique

Compétences de l'Adepté (nécessite la maîtrise de deux compétences apprenti)

1. Encens chasse esprit
 - Empêche l'esprit de pénétrer dans un rayon de 5 mètres de l'encens
2. Encens d'invocation d'esprit
 - Permet d'invoquer un esprit pour lui poser une question, auquel ce dernier répondra au mieux de ses connaissances

Compétences du Mentor (nécessite la maîtrise de deux compétences adepte)

1. Encens d'exorcisme
 - Permet de chasser un esprit d'un corps possédé
2. Tisane de communication avec les esprits
 - Induit une transe qui permet de poser une question à un esprit. L'esprit contacté répondra au mieux de ses connaissances

Compétence du Maître Herboriste (nécessite la maîtrise de deux compétences mentor)

1. Extraction
 - Permet d'extraire certains ingrédients précis d'une plante
2. Peau d'écorce
 - Procure un point d'armure supplémentaire

3) Le Codex d'un herboriste se doit d'être décorum

Le Codex est au centre de la pratique de l'herboristerie. Afin d'éviter les erreurs, les herboristes le traînent toujours avec eux et doivent absolument s'y référer lors de l'utilisation d'une compétence. Sans la présence du Codex, aucune recette ne peut être réalisée. C'est le Codex qui fait foi du degré d'apprentissage de l'herboriste, lui permettant de réaliser telle compétence ou telle autre lors d'un événement terrain.

La première page d'un Codex est obligatoirement la page d'identification, remise par le PNJ responsable de l'apprentissage des compétences à l'herboriste pupille lors de l'apprentissage de sa première compétence. Suivent ensuite toutes les recettes maîtrisées par l'herboriste, sur lesquels on retrouve le sceau officiel de Bicolline, conférant à la recette le statut de compétence.

Lorsqu'un herboriste désire utiliser ses compétences lors d'un événement, il doit produire son Codex contenant la recette appropriée, qui porte elle-même le sceau officiel de Bicolline, ainsi que toutes les herbes nécessaires.



4) Le Codex ne peut pas être légué

Les Codex d'herboriste sont uniques et appartiennent à l'herboriste dont le nom figure sur la page d'identification. Un Codex ne peut être utilisé que par son propriétaire.

Il est possible pour une guilde de compter plusieurs herboristes dans ses rangs, tout comme il est possible aux joueurs indépendants de devenir herboriste.

5) L'acquisition de compétences est permanente et ne nécessite aucun entretien

Une fois que le sceau officiel de Bicolline est apposé sur une recette du Codex de l'herboriste, ce dernier peut réaliser cette compétence autant de fois qu'il le voudra, s'il dispose des ingrédients requis. Les compétences ne font l'objet d'aucun entretien, ni date de péremption. Ceci dit, aucun remplacement de page perdue ne sera fait. Et si par malheur un herboriste devait égarer son Codex, hé bien il devrait dire adieu à toutes ses compétences (*dans des circonstances exceptionnelles, une quête terrain difficile pourrait permettre de récupérer une partie des compétences perdues*). Bicolline ne tiendra aucun registre de l'évolution ni du nombre d'herboristes. Il est du devoir de ces derniers de tenir leur Codex en ordre.

6) Les compétences d'herboristerie ne sont utilisables que sur le terrain lors d'événements spécifiques

Compte tenu de la complexité du jeu et du nombre de participants, l'utilisation des compétences en herboristerie seront réservés aux scénarios spéciaux et autres activités terrain spécifiques. Autrement dit, c'est le document descriptif d'un événement qui vous dira s'il vous sera possible d'utiliser vos compétences ou non lors de celui-ci. En général, l'usage est possible pendant les semaines des Grandes Batailles, en dehors des activités de combats, mais il est prudent de valider auprès d'un maître de jeu l'usage de compétence projeté.

L'utilisation d'une compétence d'herboristerie doit être homologuée par un officiant sur place. L'officiant fera les vérifications nécessaires afin de s'assurer que la personne qui utilise le Codex est la bonne, que la recette fait partie intégrante du Codex, que tous les ingrédients sont réunis et que le rituel est accompli conformément aux instructions.

7) Le fairplay est la pierre d'assise du fonctionnement de l'herboristerie

Nous comptons sur tous les participants afin qu'ils soient de bons joueurs. Ceci assurera le bon déroulement et la mise en pratique des compétences d'herboristerie.



Rencontre avec le maître de jeu

Il est possible de rencontrer le maître de jeu des sphères de magie et d'occultisme pour de courtes discussions informelles à la Tour de Magie et d'Occultisme selon l'horaire du Tableau 12.

Tableau 13: Horaire de rencontre avec le maître de jeu des sphères de magie et d'occultisme

Journée	Plage horaire
Lundi 12 août	17h00 à 18h00
Mardi 13 août	17h00 à 18h00
Mercredi 14 août	17h00 à 18h00
Jeudi 15 août	17h00 à 18h00
Vendredi 16 août	17h00 à 18h00
Samedi 17 août	17h00 à 18h00

Version préliminaire



Sphère Maritime

Bien que tout marin qui se trouve à Bicolline est sur le plancher des vaches, cela ne signifie pas pour autant qu'il n'y a rien à faire pour ceux qui ont le pied marin.

Quêtes

Des quêtes narratives auront lieu durant la semaine et les batailles, mais celles-ci s'adressent aux guildes maritimes, aux capitaines et aux armateurs. Les participants au monde maritime peuvent avoir plusieurs objectifs, de simplement défendre les côtes de leur nation à explorer le nouveau monde et les autres Terra Incognita du monde de l'Hippocampe.

Activités

Affrontement des Armadas

Objectif

Donner l'occasion aux différents amiraux et capitaines de Bicolline de s'affronter dans un jeu de bataille navale stratégique.

Horaire

Les affrontements se tiennent au 2^e étage de la Banque de l'Hippocampe selon l'horaire du Tableau 12.

Tableau 14: Horaire des Affrontements des Armadas

Journée	Plage horaire
Lundi 12 août	13h00 à 18h00
Mercredi 14 août	13h00 à 18h00
Vendredi 16 août	13h00 à 18h00 - scénarios sur invitation



Fonctionnement

- Une feuille d'inscription sera affichée au 2^e de la Banque de l'Hippocampe à partir du dimanche. Les amiraux peuvent inscrire leur flotte à une plage d'une heure et demie (1h30) durant laquelle ils affronteront un autre amiral. Les affrontements entre flottes de régions rivales sont privilégiés aux affrontements amicaux.
- Un maximum de 2 frégates, 2 galions et 2 caravelles est permis par flotte, à cause de limitations physiques. Il y a donc un maximum de 6 participants par flotte : 1 amiral et 5 capitaines.
- Les statistiques utilisés seront ceux des vrais navires constituant la flotte: garnisons, améliorations de coque renforcée et baraquements maritimes.
- Si votre flotte ne comporte pas assez de navires, un modèle de base du navire sera fourni (garnison de combattants embarqués, aucune amélioration).
- Un prix de 100 solars sera remis gagnant de l'affrontement
- Les vainqueurs lors des affrontements de lundi et mercredi auront l'option de participer à des quêtes scénarisées pour la 2e ronde le vendredi. Les vainqueurs de la 2e ronde recevoir un sceau récompense maritime.
- Il n'y aura pas d'effet sur les navires dans la géopolitique en cas de défaite.

RÈGLES DE JEU

Une version simplifiée des règles est à venir.

Rencontre avec le maître de jeu

Il est possible de rencontrer le maître de jeu de la sphère maritime pour de courtes discussions informelles au deuxième étage de la banque de l'hippocampe selon l'horaire du Tableau 19.

Tableau 15: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère maritime

Journée	Plage horaire
Lundi 12 août	13h00 à 18h00
Mercredi 14 août	13h00 à 18h00
Vendredi 16 août	13h00 à 18h00

Élections Maritime 1024



Les élections des seigneurs maritimes auront lieu le vendredi 186 août de l'an 1024 à onze heures (11h) au deuxième étage de la Banque de l'Hippocampe.

Les amiraux, et seulement les amiraux, sont invités à venir revendiquer, ou contester, le contrôle des provinces maritimes.

Les élections maritimes se déroulent de la façon suivante :

Tous les amiraux sont invités à participer à l'élection. Ils doivent apporter avec eux un objet de la taille d'une main qui les représentera sur la carte maritime. Les retardataires ne pourront pas voter.

Un tableau est affiché qui indique l'entretien des provinces maritimes ainsi que le nombre total de pierres de savoir possédé par chaque amiral.

Les amiraux sont invités par ordre décroissant du nombre de pierres de savoir à venir poser leur objet sur une des provinces maritimes dans laquelle se situe leur flotte ou sur une province maritime adjacente à celle où se situe leur flotte. Une fois tous les objets placés, l'officiant annonce une première vague de conflits, s'il y a lieu.

S'il n'y a aucun conflit, tous les amiraux sont nommés seigneurs maritimes de la province maritime qu'ils ont revendiquée.

Si plusieurs amiraux ont déposé leur objet dans la même province maritime, ils se retrouvent en conflit les uns avec les autres. Les conflits ainsi générés sont résolus en ordre décroissant en commençant par le conflit qui engage le plus grand nombre de pierres de savoir. Un conflit d'élection maritime est résolu de la façon suivante :

Un amiral impliqué dans un conflit peut décider de prendre son objet pour le déplacer dans une province maritime contigüe où se trouve au moins un (1) navire de sa flotte. Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois, même si un nouveau conflit est créé par le déplacement de l'objet de l'amiral.

Un amiral ne peut pas déplacer son objet dans une province maritime où un conflit a déjà été résolu.

Un amiral impliqué dans un conflit peut décider de se retirer en ralliant ses pierres de savoir à celle d'un autre amiral déjà présent dans la même province maritime.

Une fois tous les conflits résolus, l'officiant annonce les seigneurs maritimes élus pour l'année à venir et leur indique qu'ils doivent maintenant payer l'entretien de leur province maritime. Un amiral qui ne paie pas son entretien seigneurial après avoir été élu n'est pas officialisé et ne reçoit pas le titre de seigneur maritime. Un amiral qui ne paie pas son entretien seigneurial après avoir été élu ne reçoit pas son sceau seigneurial.

À noter qu'il n'y a aucune règle de barouds d'honneur maritimes dans l'édition actuelle des règles.



Les détails des provinces maritimes et votes disponibles pour chaque amiral seront publiés après la fin de la saison été.

Version préliminaire



Sphère Politique

Notre monde compte plusieurs royaumes qui se côtoient de gré ou de force, chacun avec sa propre culture et sa propre arène politique qui n'est pas sans rappeler les arènes de gladiateurs avec des champions et des coups bas. Dominer le champ de bataille est facile, il y a des guérisseurs, dominer l'arène politique est un jeu qui demande plus de finesse, sans guérison. Saurez-vous faire votre marque ou vous contentez-vous de mourir sur le champ de bataille au nom de quelqu'un qui a su faire sa marque?

Quêtes

Comme chaque année, il y aura plusieurs quêtes politiques dont au moins une quête de chaque niveau (débutant, intermédiaire et avancé). Surveillez les babillards. Bref avant-goût:

Débutant: Des candidats politiques bizarres. Est-ce une blague? Qui peut dire de nos jours?

Intermédiaire: Un journaliste cherche des nouvelles internationales

Avancé: Les archives cherchent des guides culturels et protocolaires de chaque région.

Activités

Petit conclave des Nains

Bock Le Nain-Génieur, élu lors du Grand Conclave des Nains convoque tous les nains du dessous et du dessus, de n'importe quel clan, nation ou allégeance à une rencontre de mi-mandat **jeudi le 15 août de 17h00 à 19h00 au sous-sol de l'Auberge**.

Seuls les nains seront acceptés.

Élections

Plusieurs élections auront lieu et, conformément aux règles, elles seront annoncées 21 jours avant la Grande Bataille soit le 20 juillet. Si une élection doit avoir lieu dans votre province/région, assurez-vous que le bâtonnier de région soit en contact avec le maître de jeu politique AVANT le 20 juillet.

L'horaire final des élections sera affiché sur les babillards.



Rencontre avec le maître de jeu

Il est possible de rencontrer le maître de jeu de la sphère politique pour de courtes discussions informelles devant la Banque de l'Hippocampe selon l'horaire du Tableau 20.

Tableau 16: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère politique

Journée	Plage horaire
Lundi 12 août	11h00 à 12h00
Mardi 13 août	11h00 à 12h00
Mercredi 14 août	11h00 à 12h00
Jeudi 15 août	11h00 à 12h00
Vendredi 16 août	11h00 à 12h00
Samedi 17 août	11h00 à 12h00

Version préliminaire



Sphère Militaire

Pour toutes activités se rapportant aux combats, merci de consulter le document de la coordination Combat. Vous y trouverez toutes les informations nécessaires sur :

- Les batailles du mardi, jeudi et samedi
 - Les escarmouches
 - Les barouds d'honneur
3. L'homologation

Version préliminaire



Cérémonies

Certaines actions du jeu géopolitique ont un prérequis particulier, soit la tenue d'une cérémonie lors d'une activité officielle du Duché de Bicolline, dont la Grande Bataille. Lorsqu'elles sont tenues, les cérémonies doivent respecter plusieurs critères afin d'être valides, incluant (sans s'y limiter) :

- Une plage horaire doit être réservée auprès du maître de jeu de la sphère dont l'action fera l'objet d'une cérémonie au minimum cinq (5) jours avant le début de l'activité.
- La cérémonie doit se dérouler sous la supervision d'un maître de jeu ou d'un officiant mandaté.
- La cérémonie doit être d'une durée minimum de quinze (15) minutes.
- Un responsable/répondant pour la cérémonie doit être sélectionné avant le début officiel de la cérémonie par le participant qui remet le sceau ou les sceaux au maître de jeu ou à l'officiant.
- La cérémonie doit respecter la thématique en lien avec l'action souhaitée.

Version préliminaire



Dailypocampe

Le Dailypocampe est le journal officiel du Duché de Bicolline. Il contient tout autant des articles de fonds sur les sujets de l'heure, que des rubriques ludiques, des textes à caractères humoristiques, une bande-dessinée ainsi qu'une section jeu.

Un divertissement assuré que vous pouvez vous procurer en échange d'une pièce de monnaie (n'importe laquelle).

Version préliminaire



Grandes archives

Les Grandes Archives ont désormais vu le jour et les Gardiens des Archives vous invitent à les visiter.

Quelles que soient leurs origines ou affiliations, les Gardiens des Archives arborent les couleurs et l'héraldique de la neutralité absolue, recueillant les œuvres afin de compléter les vastes connaissances déjà emmagasinées dans les Grandes Archives, le tout sans aucun agenda politique, moral ou autre.

L'accès au contenu des Grandes Archives est influencé par la qualité des contributions des mécènes à sa vaste collection de savoir ou encore par le travail de scribe qu'un visiteur est prêt à donner en échange d'une consultation.

Tableau 17: Horaire des Grandes archives

Journée	Plage horaire
Lundi 12 août	12h30 à 18h30
Mardi 13 août	12h30 à 18h30
Mercredi 14 août	12h30 à 18h30
Jeudi 15 août	12h30 à 18h30
Vendredi 16 août	12h30 à 18h30