

SOIRÉE THÉMATIQUE



20 ET 27 JANVIER 1024.

Conjonction sur la clairvoyance

*Conventum des collectionneurs
et antiquaires*

DUCHÉ DE BICOLLINE





Conventum et Conjonction

Conventum et Conjonction

La Société pour le Partage du Savoir et la Socialisation Mondaine est fière d'annoncer ses événements de l'hiver 1024. Deux congrès sont à l'honneur : la XXVIème Conjonction sur la Clairvoyance qui aura lieu le 20 janvier 1024 et le Conventum des Collectionneurs et Antiquaires le 27 janvier 1024. Toutes les places sont déjà réservées pour ces événements, mais nous gardons toujours quelques places ouvertes pour des aventuriers ou pèlerins qui passeraient sans être affiliés à ces événements ou les inscriptions retardataires. Ces places sont très limitées et il faut accepter que l'Auberge soit dédiée à un événement auquel vous aurez accès qu'aux espaces publics.

XXVIème Conjonction sur la Clairvoyance Gob Kullaon (Ozame) - 20 janvier 1024

Prophètes, devins, augures, diseurs de bonne aventure, astrologues, oracles, cartomanciens, völvas, runistes, et autres adeptes de la divination en tout genre et de toutes cultures, vous êtes conviés à la XXVIème Conjonction sur la Clairvoyance et la Divination. Vous pourrez y discuter de vos techniques avec d'autres experts, participer au concours de prophéties et apprendre sur les événements à venir. De plus, les astres prédisent qu'il y aura une présentation par un devin de grand renom. Nous ignorons encore qui mais les signes sont clairs. Dépêchez-vous car la majorité des places ont été réservées avant même la création de l'événement.

****Les charlatans sont priés de s'abstenir.**





Conventum et Conjonction

Conventum des Collectionneurs et Antiquaires Tramwal (Carcosa) - 27 janvier 1024

Ce conventum trisannuel rassemble les antiquaires, les historiens et es collectionneurs d'objets anciens et de collection en tout genre de tout l'hippocampe et même plus. Y a-t-il aussi des vaillants voleurs, des cambrioleurs compétents, d'habiles aventuriers et de vieux elfes blasés qui sont impressionnés par rien mais qui refusent d'être catégorisés comme «historiens»? Certes ! Le Conventum des Collectionneurs et Antiquaires est assurément la meilleure place pour discuter d'histoire et d'antiquités et montrer vos œuvres et objets de collection qui sont le trésor de votre famille depuis des générations ...et que vous avez ruinés en les peinturant pour être « plus à la mode ». Venez faire évaluer par nos experts les objets que vous avez « trouvé par hasard » en « faisant le ménage » (chez quelqu'un d'autre, la nuit). Vous saurez enfin si vos objets ont de la valeur ou même des pouvoirs magiques et, si vous êtes chanceux, un collectionneur vous les achètera sur le champ car C'EST LA PLACE POUR ÇA!





Conventum et Conjonction

Description de l'événement

Conventum et Conjonction est une paire d'activités conçues pour des joueurs désirant participer à un événement de jeu de rôle festif. Chaque activité est limitée à 200 participants et sera semi-scénarisée avec animation, quelques activités, quêtes et personnages illustres selon la thématique de la soirée. Chaque activité a son propre déroulement et ses propres enjeux. Vous trouverez les descriptions plus spécifiques de chaque événement plus bas.

Participation

Puisque l'espace est limité et afin de mieux refléter les besoins des guildes, l'inscription fonctionne ainsi:

- **Chaque guilde est autorisée à envoyer autant de participant que son nombre de sceaux.** Par exemple, une guilde à 4 sceaux peut avoir un total de 4 participants qui s'inscrivent.
- **Les places d'une guilde doivent aller à des membres de la guilde et ne peuvent être transférées.** Donc une guilde à 4 sceaux qui aurait 2 places libres ne peut les donner à des membres d'une autre guilde.
- **Les membres d'une même guilde peuvent s'inscrire à l'une ou l'autre des soirées.** Par exemple, une guilde à 4 sceaux peut envoyer 2 participants à une soirée et 2 participants à l'autre.
- **Un participant ne peut participer aux deux soirées car il ne peut s'inscrire deux fois.** Le choix des soirées fonctionne comme un choix de front lors de votre inscription.
- **Pas besoin d'envoyer de courriel,** simplement vous inscrire, chaque guilde a déjà un nombre d'inscription maximum correspondant au nombre de sceau.
- **Chaque guilde est responsable d'arranger qui va prendre les places de la guilde.** Si un membre de votre guilde a pris une place de quelqu'un d'autre, des places supplémentaires ne seront pas attribuées.
- Pour des raisons de sécurité, il y a une **limite de 200 participants par soirée.** Quand une soirée sera complète, elle ne sera plus disponible pour inscription (comme un front qui serait complet).
- S'il reste des places libres après le **16 janvier 2024 (Conjonction sur la Clairvoyance)** ou le **23 janvier 2024 (Conventum des Collectionneurs)**. Ces places seront ouvertes à tous sans restriction.





Conventum et Conjonction

Déroulement des événements

****Les deux soirées suivront sensiblement le même déroulement avec quelques alternatives****

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). Cependant, les portes n'ouvrent qu'à 17h00.

Ouverture des portes, de la banque et des greffes – 17h00

Dès 17h00, l'Auberge des Congrès ouvrent ainsi que la banque et les greffes (au sous-sol de l'Auberge).

Discours de bienvenue – 17h30

Un/Une dignitaire choisie par le comité d'organisation de chacun des congrès fera un court discours de bienvenu à l'Auberge.

Tables de consultations et services – 17h30 à 22h00

Toute la soirée, il y aura des participants aux congrès qui auront des tables pour offrir leurs services à la populace. Plus de détails dans la section des activités ci-dessous.

Concours oratoire – 19h00

Chaque événement a un concours oratoire pour les joueurs devant le foyer au sous-sol de l'auberge. Plus de détails dans la section des activités ci-dessous.

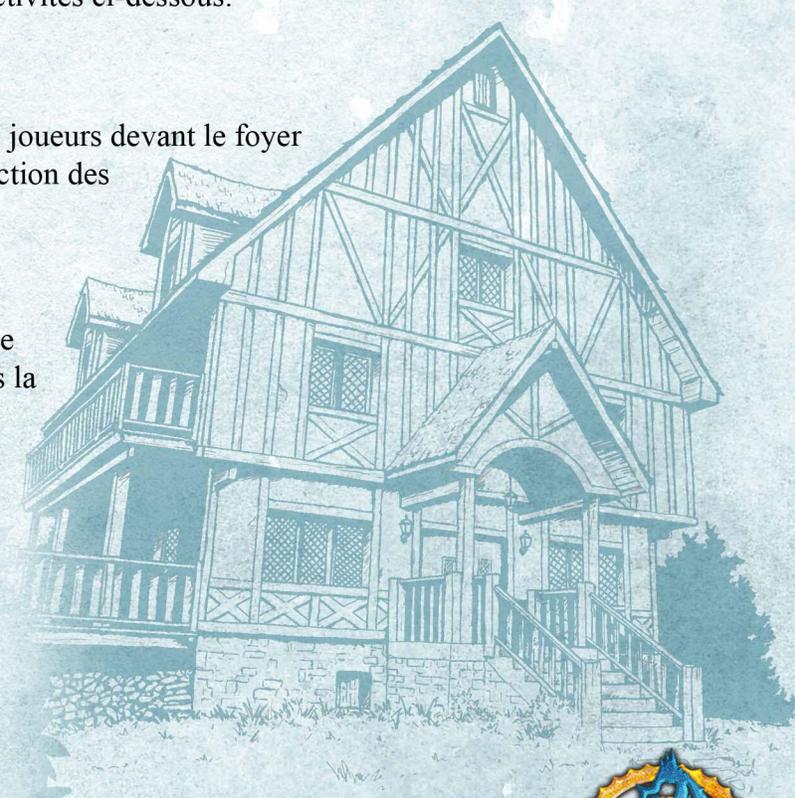
Présentation spéciale – 20h00

À 20h00 aura lieu la présentation spéciale devant le foyer au sous-sol de l'auberge. Plus de détails dans la section des activités ci-dessous.

Fermeture des greffes – 21h00

Soirée festive – 22h00 à 3h00

Tous les participants officiels du congrès devront se retirer mais les célébrations peuvent continuer. Le bar fermera à 3h00.





Conventum et Conjonction

Activités publiques et Quêtes

Tables de consultations et services – 17h30 à 22h00

Toute la soirée, des participants aux congrès auront des tables pour offrir leurs services à la populace. Ces services sont gratuits mais, selon l'interaction et l'interlocuteur il peut être sage de donner un pourboire.

Conjonction sur la Clairvoyance : Vous pourrez faire lire votre avenir ou poser vos questions aux oracles. Il y aura plusieurs tables de divination utilisant des méthodes diverses et au début de la soirée vous pourrez réserver votre lecture divinatoire.

Conventum des Collectionneurs : Vous pourrez faire évaluer vos objets de collection et vos œuvres par des experts capables d'authentifier ces reliques du passé de l'hippocampe. Chaque expert est versé dans des périodes ou des aires précises de notre monde, cela sera clairement identifiés. Au début de la soirée vous pourrez réserver votre consultation.

Concours oratoire – 19h00

Venez montrer vos prouesses oratoires, Impressionner les gens ou les faire rire.

Inscription

Si vous souhaitez y participer, manifestez votre intérêt Maître de Jeu Nicolas Côté-Saucier (nicolas.saucier@bicolline.org) avant l'événement ou en personne pendant la soirée (AVANT 18h45) pour réserver une place dans le concours.





Conventum et Conjonction

Conjonction sur la Clairvoyance : Concours de prophéties

Présentez une de vos propres prophéties dans un discours théâtrale 5 à 7 minutes. Faites une lecture sur place ou présenter une prophétie déjà prononcée sur le thème de votre choix. Les prophéties doivent avoir une portée de maximum 2 ans (janvier 1026). Il y aura deux catégories de prix : Prix des juges et prix de l'exactitude.

Prix des juges

Ces prix sont décernés par un panel de juges tous très compétents dans les arts divinatoires. Ils prendront en compte les parallèles avec leurs propres prophéties mais aussi l'appréciation du publique et la prestance des participants.

- Première place : une bourse de 120 solars.
- Deuxième place : une bourse de 75 solars.
- Troisième place : une bourse de 40 solars.

Prix d'exactitude

Les prophéties présentées seront scellées et réouvertes en janvier 1026. Celles qui s'auront réalisées recevront le prix d'exactitude et la renommée d'être un vrai prophète.

- Prix: une bourse de 50 solars.





Conventum et Conjonction

Conventum des Collectionneurs : Concours des Merveilleux Artefacts

Présentez un artefact important pour vous, votre famille, votre peuple, votre région ou même pour l'histoire du monde entier. Venez épater les collectionneurs du monde et le peuple qui admireront la beauté de votre artefact et vous envieront. Votre artefact peut être une œuvre d'art, une arme, un bijou ou tout autre objet insolite. Vous devez avoir l'artefact avec vous ou, du moins, une gravure de l'artefact (dans le cas des artefacts légendaires perdus ou de trop grande taille).

Votre présentation doit inclure le nom de l'artefact, son origine, son importance historique, tout cela plus ou moins brièvement selon votre désir. Le reste de votre présentation est à votre guise pour susciter un maximum d'émerveillement. Les présentations sont d'une durée de 5 à 10 minutes.

Prix

Les juges évalueront la véracité des faits présentés mais aussi l'appréciation du public et la prestance des présentateurs.

- Première place : une bourse de 150 solars.
- Deuxième place : une bourse de 100 solars.
- Troisième place : une bourse de 50 solars.

Présentation spéciale – 20h00

À 20h00 aura lieu une présentation spéciale devant le foyer au sous-sol de l'auberge.

Conjonction sur la Clairvoyance : L'Avenir dévoilé

Les astres présagent la présence d'un prophète illustre de renommée mondiale. Les signes sont clairs même si on ignore encore de qui il s'agit. Dévoilera-t-il (ou elle) des mystères de l'avenir, des indices sur les conflits à venir, sur des secrets bien enfouis ... ? Nous le serons que lors de l'événement...ou plus tôt dans une vision mystique.

Conventum des Collectionneurs : Archives historiques et matérielles

Des archivistes de la Grande Bibliothèque nous ont préparé une présentation sur le passé de Mundus à travers des objets importants de notre histoire. C'est le moment d'en apprendre plus sur le monde, poser vos questions et peut-être même toucher des artefacts de légendes.

*Tous les artefacts présentés ont été maudit contre le vol.





Conventum et Conjunction

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.

Prologues – Courriel préparatoire

Les personnages participants souhaitant proposer des quêtes, intrigues, actes illicites, ou rappeler des faits potentiellement pertinents dans le cadre d'un des événements, sont invités à contacter les maîtres de jeu à maitredejeu@bicolline.org avant le 13 janvier 2024 afin de faire part de leurs intentions sous forme de "Prologue".

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

- Prérequis : *Un prologue ne peut être envoyé qu'après un appel explicite des maîtres de jeu pour un événement terrain donné.*
 - Un maximum d'un prologue peut être envoyé par chef de guildes.
 - 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 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.





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 n'y aura pas de restauration sur place mais il y aura des bouchées offertes au bar.

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.

Les chambres de l'Auberge et les lits du dortoir sont disponibles tant qu'il en reste. Pour une réservation, contactez info@bicolline.org

Départ du site

Tous les participants devront quitter le site le lendemain (dimanche 21 et 28 janvier) au plus tard à 14h00.

Les voitures pourront accéder au site le lendemain de l'événement, les 12 et 19 février, de 8h à 14h.





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
- Qu'il reste des places disponibles pour la guilde (déterminé par le nombre de sceaux)
- Ne pas être inscrit à l'autre soirée jumelle

Prix :

37\$+tx pour les membres

45\$+tx pour les non-membres

- La date limite d'inscription est le **vendredi 19 janvier 2024 à 18h00** (pour la Conjonction).
- La date limite d'inscription est le **vendredi 26 janvier 2024 à 18h00** (pour le Conventum).
- **Aucune inscription à la porte**
- Inscription en ligne ici: <https://bicolline.online/public/evenement/154/>

Accueil (fiche de population) :

L'accueil se fera au Duché de Bicolline à partir de 16h.
Nous vous remettons votre bracelet et 5 solars. Une fiche de population (Fiche Soirée thématique) sera également donnée aux participants étant membres.

1. LE FICHE THÉMATIQUE

Nouvelle fiche qui peut aussi être utilisée comme n'importe quelle fiche de population dans le jeu géopolitique. Cette dernière, restreinte en nombre, ne sera remise que lors d'activité thématique destinée à toutes les guildes. Pour 2024, ce sont les soirées de janvier, février et de la soirée thématique qui suivra le Conseil des guildes.

1.1 La rencontre au sommet

La fiche thématique permet de remplir un nouvel ordre : La rencontre au sommet. Cet ordre offre l'opportunité à une guilde d'envoyer une invitation à un PNJ afin de susciter une rencontre. Dépendamment de la disponibilité et de l'intérêt de ce dernier, le PNJ donnera rendez-vous à la guilde, ou non... En plus d'un minimum de 10 fiches thématiques, l'ordre requiert le dépôt d'un sceau de guilde (En rapport avec le PNJ) un nombre discrétionnaire de butins, ainsi qu'une missive décorum expliquant pourquoi une rencontre au sommet est nécessaire.





Conventum et Conjonction

ACTION	PORTÉE	CIBLE	COÛT	EFFET	LIMITATIONS / NOTES
Rencontre au sommet		Un pnj ou une faction pnj	1 sceau de guilde 10+ fiches de population Thématiques 0+ butins	Rencontre en privée avec un pnj ou un représentant d'une faction pnj	S'il y a rencontre, le rendez-vous sera fixé par le pnj. L'heure et l'endroit devront être respectés. Les cartes et le sceau doivent être remis à la Banque de l'Hippocampe

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.





Nous joindre

Pour nous joindre par courriel pour des questions concernant;

Le jeu: **maitredejeu@bicolline.org**

Pour des questions générales de logistique

(inscription, accueil, accès au terrain, etc.) : **info@bicolline.org**

Les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal : **activites@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.





Règles particulières – Soirée spéciale

Aucun combat physique

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

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



Actes criminels

Les actes criminels réels tels que le vol, les cambriolages et l'effraction sont strictement interdits. Cependant, certaines quêtes peuvent impliquer la simulation d'activités illicites ou même d'actes de violence. Des consignes officielles qui détaillent les limites seront remis aux participants impliqués.

En résumé, à moins d'avoir reçu une quête particulière balisant la possibilité de commettre des actes renégats :

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

