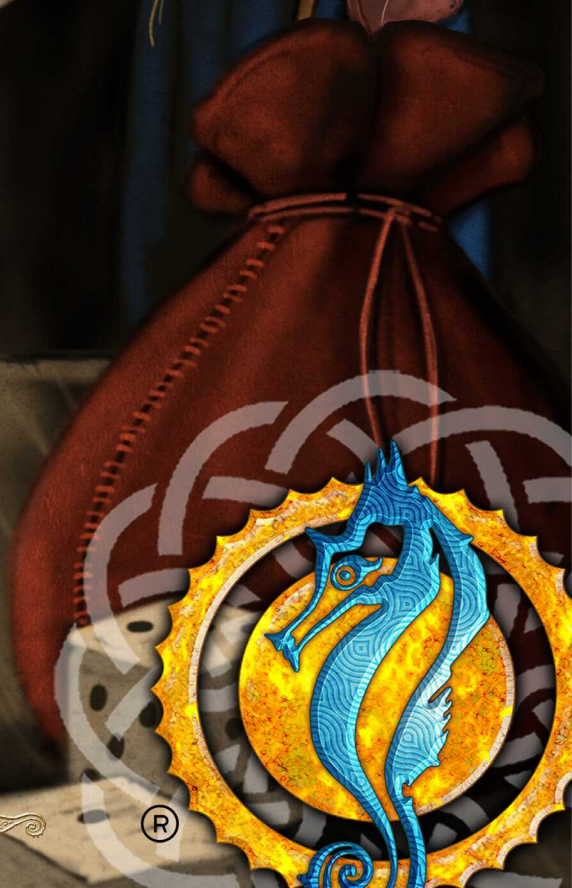


SOIRÉE THÉMATIQUE

17 ET 24 FÉVRIER 1024

# Port franc de Bosquero

Maison de négoce et de chopes



DUCHÉ DE BICOLLINE





# Port franc de Bosquero

## Port franc de Bosquero

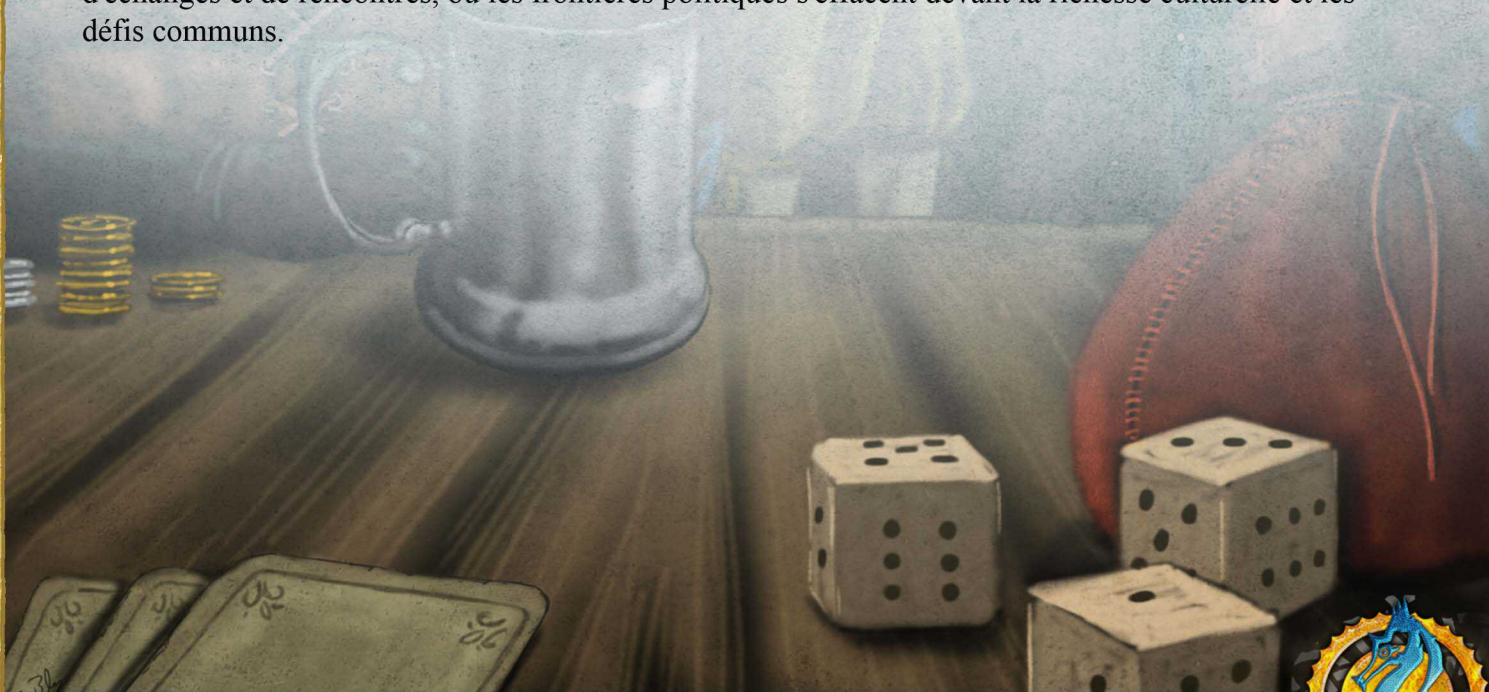
### Maison de négoce et de chopes

Dans les méandres du port franc de Bosquero, où les eaux tumultueuses des trois fleuves se rejoignent, la Maison de négoce et de chopes se dresse comme une sentinelle accueillante au cœur de ce repaire portuaire. Gusbert Vailë, le charismatique demi-elfe, dirige la taverne avec une aisance qui transcende les frontières et les différents qui divisent les nations avoisinantes. Les murs de la Maison sont tapissés de cartes détaillées, de trésors exotiques et de trophées de créatures fantastiques; une mosaïque représentative de la diversité des marchandises échangées dans ce lieu animé.

Les tables en bois massif résonnent du tintement des chopes, du rire des marchands et des négociations en cours. Gusbert, avec ses yeux perçants, dégage une aura d'autorité teintée de sagesse elfique. Les marchands viennent de partout pour négocier avec lui, espérant obtenir des produits rares, issus de contrées lointaines. Les aventuriers se rassemblent également pour partager leurs découvertes et écouter des contes épiques, alimentant ainsi la réputation grandissante de la Maison de négoce et de chopes.

Cependant, au-delà de la chaleur de la taverne, Bosquero est un dédale complexe d'activités économiques et de tentations. Ses tripots florissants attirent les amateurs de jeu, où la chance et l'audace règnent en maîtres. Les marchands, entre deux transactions commerciales, se risquent aux tables de jeu, espérant accroître leur fortune déjà colossale grâce à une main chanceuse.

Ainsi, entre les négociations prospères à la Maison de négoce et de chopes et les risques audacieux aux tripots, Bosquero est bien plus qu'un simple port; c'est un véritable carrefour d'aventures, d'échanges et de rencontres, où les frontières politiques s'effacent devant la richesse culturelle et les défis communs.

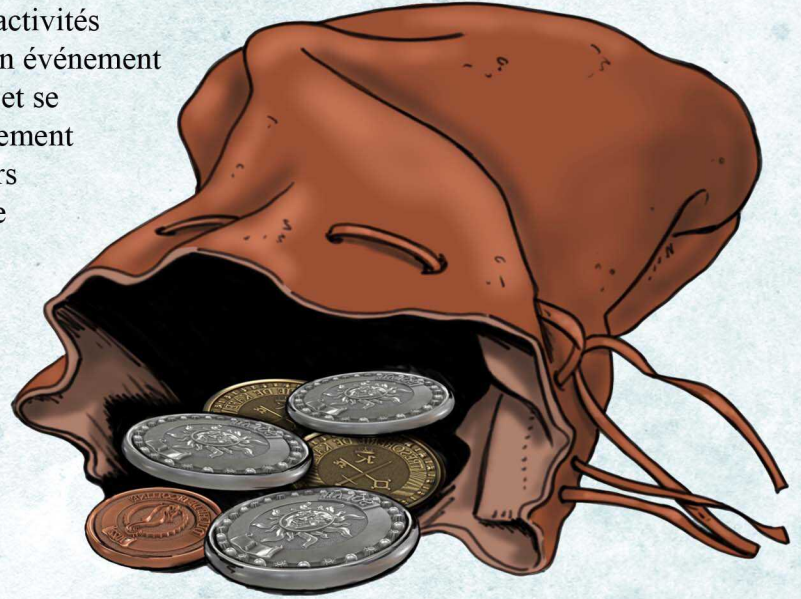




# Port franc de Bosquero

## Description de l'événement

Maison de négoce et de chopes est une paire d'activités conçues pour des joueurs désirant participer à un événement de jeu de rôle festif. Chaque activité est limitée et se déroulera de la même façon. Il s'agit d'un événement thématique à saveur commerciale. Les comptoirs commerciaux seront donc à l'honneur, de même qu'une vente aux enchères, ainsi qu'un tripot pas piqué des vers. Notez que la Banque de l'Hippocampe sera prête à vous recevoir dès 17h00 pour la fin de saison hiver 1024.



## 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 participants 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.
- **Pas besoin d'envoyer de courriel,** simplement vous inscrire, chaque guilde a déjà un nombre d'inscriptions maximum correspondant à son nombre de sceaux.
- **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 **13 février 2024** pour la soirée du 17 ou le **20 février 2024** pour la soirée du 24, ces places seront ouvertes à tous sans restriction.





# Port franc de Bosquero

## Déroulement des événements

**\*\*Les deux soirées suivront le même déroulement, à l'exception du tirage de Syta \*\***

### **Accueil – dès 16h00**

L'accueil et autres formalités se feront au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 Chemin Principal, Saint-Mathieu-du-Parc, QC G0X 1N0). Cependant, les portes n'ouvrent qu'à 17h00.

### **Ouverture des portes – 17h00**

Dès 17h00, la Maison de négoce et de chopos ouvre ses portes à toute la populace !

### **Banque et greffes – 17h00 à 21h00**

La Banque de l'Hippocampe ainsi que le comptoir des greffes au sous-sol de l'Auberge seront en fonction pour gérer la fin de la saison hiver 1024.

### **Comptoirs commerciaux – 17h00 à 22h00**

Les comptoirs commerciaux tiendront des kiosques toute la soirée au sous-sol de la Maison de négoce et de chopos. Passez de l'un à l'autre pour réaliser des affaires d'or.

### **Tripot de Bosquero – 18h00 à 22h00**

Le tenancier du tripot de Bosquero est un homme enjoué et prospère qui propose à ses clients des paris sur tout. L'hiver, ce sont les courses de Vikings en raquettes qui sont à l'honneur ! Situé sur la rue marchande, le tripot propose sur trois étages des jeux tels le Black Jack, la roulette, le poker et les dés.

### **Fermeture de la banque et des greffes – 21h00**

Merci d'être prévoyant et de ne pas vous présenter à 20h59.

### **Tirage de la Syta – 21h00 (24 février uniquement)**

Le tirage de la Syta des calamités et événements naturels se tiendra au 2e étage de la Banque de l'Hippocampe dès la fermeture de cette dernière.





# Port franc de Bosquero

## Vente aux enchères – 21h30

Des rumeurs disent que des titres de propriété seront mis en vente au sous-sol de la Maison de négoce et de chopes ! Si vous prenez une mise, assurez-vous de pouvoir payer comptant, sur place.

## Soirée festive – 22h00 à 3h00

La Maison de négoce et de chopes ferme ses comptoirs d'affaires à 22h00, mais la fête se poursuit ! Le bar, quant à lui, continuera de servir cervesa et cidre jusqu'à 3h00.

## 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](mailto:maitredejeu@bicolline.org) avant le 10 février 2024 afin de faire part de leurs intentions sous forme de "Prologue".

Le prologue est un courrier ducal envoyé aux maîtres de jeu responsables 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 guilde.
  - 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 impliquées 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 apporter ou utiliser.





# Port franc de Bosquero

## 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

Seuls les propriétaires de bâtiments sur cession 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](mailto:info@bicolline.org)

### Départ du site

Tous les participants devront quitter le site le lendemain (dimanche 18 et 25 février) au plus tard à 14h00.

Les voitures pourront accéder au site le lendemain de l'événement, les 18 et 25 février, de 8h à 14h.





# Port franc de Bosquero

## Modalités d'inscription et accueil

### Pour vous inscrire, il faut :

- Avoir 18 ans et un jour.
- Remplir 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 La Maison de négoce et de chopes

### Prix :

**37\$ + tx pour les membres**

**45\$ + tx pour les non-membres**

- La date limite d'inscription est le **vendredi 16 février 2024 à 18h00** (pour le 17 février).
- La date limite d'inscription est le **vendredi 23 février 2024 à 18h00** (pour le 24 février).
- Aucune inscription à la porte

### INSCRIPTION EN LIGNE

Pour le 17 février : <https://bicolline.online/public/evenement/155/>

Pour le 24 février : <https://bicolline.online/public/evenement/157/>

### 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 thématique) sera également donnée aux participants étant membres.





# Port franc de Bosquero

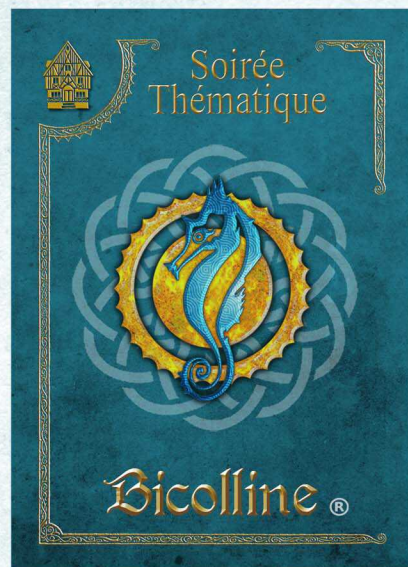
## 1. LA FICHE THÉMATIQUE

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, de février ainsi que la soirée thématique du 16 novembre.

### 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.



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 privé 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.







# Port franc de Bosquero

## Nous joindre

Pour nous joindre par courriel pour des questions concernant;

Le jeu: **[maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)**

Pour des questions générales de logistique

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

Les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal : **[activites@bicolline.org](mailto: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.





# Port franc de Bosquero

## 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.

