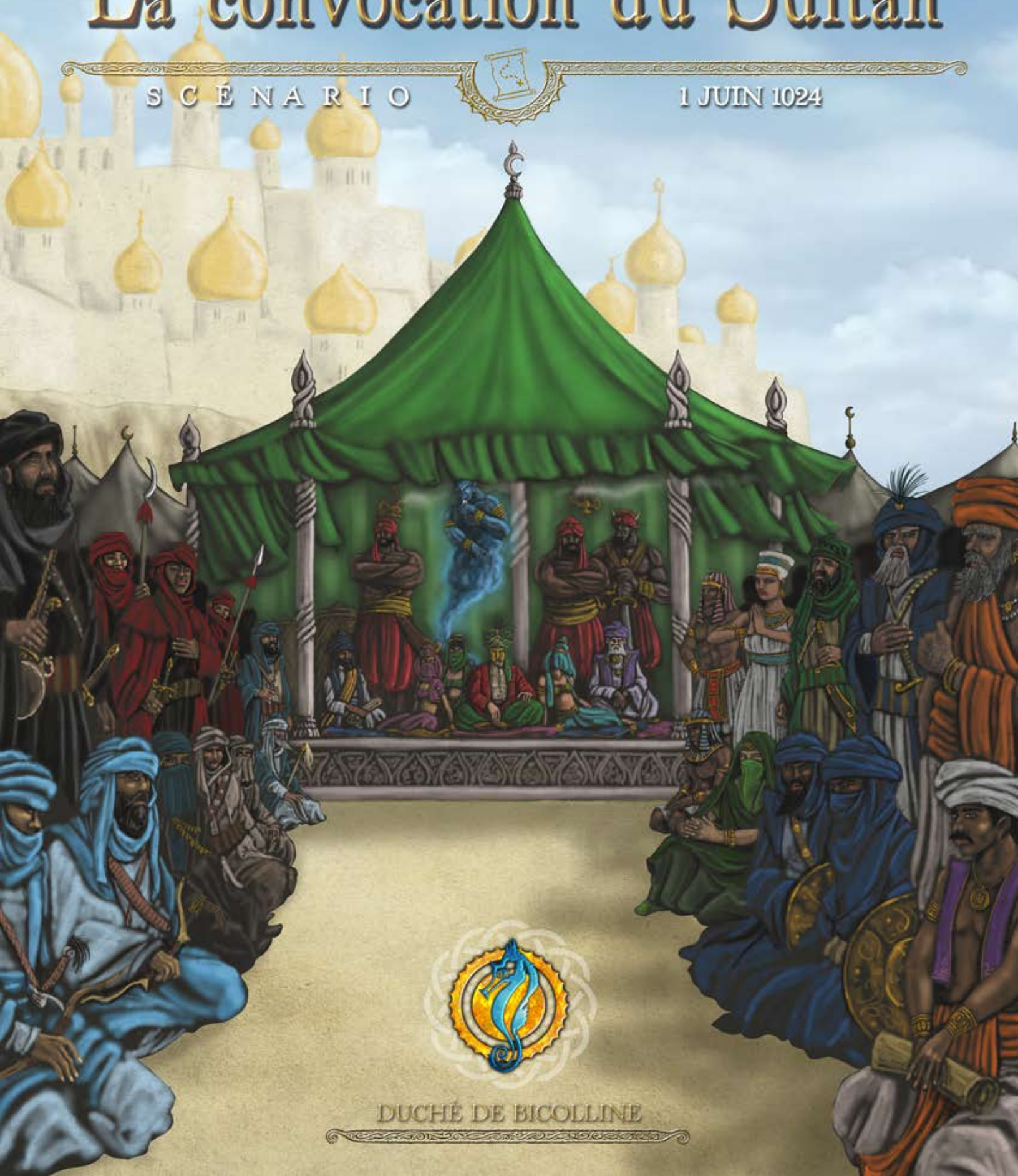


La convocation du Sultan

SCÉNARIO

1 JUIN 1024



DUCHÉ DE BICOLLINE

La Convocation du Sultan

La Convocation du Sultan

(aistidea'at alsultan)

Son Altesse Grandiose et Sérénissime, Merveille Vivante adoré de Tous, convoque solennellement la population des Cités des Sables et du monde à venir festoyer pour une grande occasion qui sera, en tout espoir, révélée lors de ces festivités.

Sa Vénérable Grandeur Incontestée souhaite prendre un dîner et un thé à la menthe avec sa cour rapprochée ainsi que ses amis les plus proches. Notre Sultan vénéré accueillera la plèbe à Albayat, sa résidence familiale en dehors du rempart ouest de Jabba Hal, à la frontière du désert de Jabba Nat. Les jardins luxuriants d'Albayat où il y a même du gazon toute l'année n'ont pas été ouverts au public depuis plus d'un siècle.

Le Sultanat Sans Fin vous accueillera dans les traditions sacrées de Jabba Hal. Le plaisir et la joie sont obligatoirement ordonnés tant que le Noble et Majestueux Père de notre nation sera présent, sous peine d'emprisonnement. La soirée sera remplie de moments de réjouissance et d'opportunités enrichissantes autant pour l'âme que pour la bourse.

***Le premier jour de juin de l'an 1024, sur les terres du Sultan,
tous sont convoqués pour des festivités mystérieuses.***

Mon amour éternel,

Vous avez sûrement entendu la Convocation du Sultan. Il y a clairement quelque chose qui se trame. Plus qu'une fête sans raison. Cela est probablement lié aux propos de ma dernière missive.

J'ai appris sous grande autorité que le Sultan a invité une poignée de personnes de sa cour rapprochée ainsi que des amis proches et même les chefs des Saours à un dîner et un thé intime juste avant les festivités. Ceci aura lieu dans un campement dans le désert sacré de Jabba Nat et le tout semble très sérieux. Le Sultan a fait la liste des invités lui-même dans un plus grand secret et l'a donné au Grand Vizir ainsi qu'à l'émissaire de la famille Ossan.

J'y serai car tel est mon devoir. Oh combien je souhaiterais que vous y soyez aussi. Vous avez pris mon cœur, il est vôtre mon amour.

Votre esclave de cœur et d'âme,



La Convocation du Sultan

Déroulement de l'événement

La Convocation du Sultan est une activité conçue pour des joueurs désirant participer à un événement de jeu de rôle politique et protocolaire, suivi de festivités immersives. L'activité scénarisée est séparée en deux actes : Acte 1 - Dîner avec le Sultanat et Acte 2 - les Célébrations.

Acte 1 – قنطلسلا عم ءاشع – *Dîner avec le Sultanat*

Heures : 10h30 à 17h00

Lieu: Campement du Sultan dans le Désert de Jabba Nat
(Pit de sable René Newberry : En face du 2453, Ch. St-Édouard, St-Mathieu-du-Parc)

« Son Altesse Sérénissime souhaite recevoir les grands dignitaires des Sables ainsi que ses amis les plus proches sur les terres ancestrales intouchées à l'Ouest de La Grande Cité. »

Invitations

L'inscription à l'Acte 1 est ouverte uniquement aux personnages figurant sur la liste des invités remise au Grand Vizir et à l'Émissaire de la Famille Ossan ou ayant reçu personnellement une invitation spéciale. L'Acte 2 est ouvert à tous.

Accueil sur le site du duché – 10h00 à 11h00

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). Il vous est fortement conseillé d'y laisser votre carrosse et votre surplus d'esclaves et de partager quelques carrosses en y rentrant le plus d'invités que les turbans le permettent pour vous rendre au campement du Sultan dans le désert. L'espace de carrosses et chameaux à proximité du campement est limité. Prévoyez au moins 10 minutes pour vous rendre au lieu désigné. Si possible, nous vous recommandons de vous faire vêtir par vos esclaves d'habillement avant de vous y rendre afin de ne pas avoir à les emmener.

Accueil au Campement - 10h30 à 11h00

Quand vous êtes prêts, présentez-vous à l'entrée du campement, le Maître de Cérémonie vous mettra en file pour être annoncés.

« Son Altesse Sérénissime, le plus grand des plus grands vous accueille avec l'opulence et le luxe dictés par Jabba Hal. »



La Convocation du Sultan

Entrées des invités et causeries - 11h00 à 12h00

Le Sultan accueillera tous ses invités et recevra les cadeaux. C'est une bonne opportunité d'observer et vous rappeler des noms que vous aviez oubliés ou d'en connaître des nouveaux.

« La rumeur veut qu'il y ait des invités très spéciaux que même le Sultan lui-même n'a pas vu depuis plus d'un siècle. Tous les grands chefs Saours ont été invités...ce qui en inquiète plusieurs sur la nature de la convocation. »

Dîner avec le Sultan - (fermeture des portes) - 12h00

À l'annonce du Maître de Cérémonie, le Sultan invitera les convives à prendre place pour le dîner. Les portes fermeront pour ne rouvrir qu'en fin d'après-midi.

Ce dîner est un moment pour déguster les spécialités des Cités des Sables, mais aussi pour palabrer avec les autres convives à votre table. Tâchez de ne pas faire d'incidents diplomatiques.



Discours du Sultan - 13h30 à 15h00

La seule chose que nous savons de cette mystérieuse grande convocation est qu'après le repas le Sultan fera une annonce importante. La rumeur court que cette annonce sera frappante et historique.

« J'ai entendu dire qu'il sera question d'Isphet et de la guerre. »

« Il y en a qui disent qu'il annoncerait l'abolition de l'esclavage pour plaire aux autres régions. »

« Il paraît qu'au palais les mages du sultan préparent un grand rituel magique. »

« Moi, j'ai entendu dire qu'il a invité les Saours pour signer un traité d'asservissement. »

« Non, c'est les Saours qui ont convoqué cela ; ils veulent l'émirat de Matidja. »

« Moi je pense que Farrid va faire un coup d'État. Avez-vous vu, il a levé une armée ? »



La Convocation du Sultan

Audiences, causeries et plaisirs - 15h00 à 17h00

Après le discours du Sultan, ce sera le temps pour la politique et les plaisirs.

Dans la tente des Janissaires : le Sultan, le Grand Vizir et les vizirs feront un conseil et seront ensuite disponibles pour des audiences.

Dans la tente des causeries (et partout dans le campement) : les dignitaires importants dont des femmes favorites du Sultan, le Mage du Sultan et son apprentie, le stratège militaire de la famille Ossan, des amis du Sultan, ainsi que les chefs Saours seront ouverts aux discussions...aussi « ouvert » que les Saours puissent être.

Dans la tente des plaisirs : les esclaves du Sultan ainsi que des musiciens agrémenteront vos causeries par leur service et leurs divertissements.

Fin de l'Acte 1 - 17h00

Suite à la dernière annonce du Sultan, il sera temps de retourner au palais de Jabba Hal (Duché de Bicolline) pour des festivités de fin de soirée. Les murs de la Cité vous protégeront du froid glacial de la nuit désertique.



Entracte et repas - 17h00 à 19h00

Entre le dîner avec le Sultan (Acte 1) et les célébrations (Acte 2), il y aura une pause pour permettre de se rendre au Duché de Bicolline, se reposer ou, pour les plus coquets d'entre nous, changer d'habits pour des apparats de soirée.

Les gens inscrits à l'Acte 1 auront un coupon pour un repas fourni à l'Auberge entre 17h30 et 19h00.

Dès 17h30, l'accès aux festivités sera également ouvert aux nombreux badauds et villageois qui viennent célébrer.



La Convocation du Sultan

Acte 2 - تالافت حال ا - Célébrations

Heures : 19h00 à 23h00

Lieu: Terres du Sultan près de la Cité de Jabba Hal (Duché de Bicolline)

« Le Sultan demande un festolement obligatoire des plus grandiose ! Tous sont invités même les personnes dites 'libres' ! »

Accueil et ouverture des portes- 18h00

À partir de 17h30, les gens n'ayant pas été invités au Dîner avec le Sultan (Acte 1) mais inscrits aux célébrations (Acte 2) pourront se présenter à l'accueil du Duché de Bicolline pour s'enregistrer et participer aux festivités commandées par le Sultan pour la plèbe du monde.

Repas – 18h00 à 19h00

Tous ceux qui le désirent pourront se présenter à l'Auberge pour un repas. Il vous faudra défrayer le coût du repas sur place car il n'est pas inclus dans le tarif de l'Acte 2.

Cortège du Sultan - 19h00

À 19h00, le Sultan et sa cour arrivent sur les lieux. Une parade aura lieu autour de l'Auberge avant que Son Altesse Grandiose et Sérénissime prenne place son discours.

Mot de bienvenue et discours - 19h30

Un mot de bienvenue et de (courts) discours vont clarifier la raison des célébrations aux visiteurs accourus de partout dans le monde.

Soirée de célébrations - 19h30 à 23h00

Début des célébrations. Plusieurs activités auront lieu, ainsi que des opportunités de commerce, d'alliances politiques, ainsi que de rencontres culturelles des plus intéressantes.

Le plaisir est obligatoire tant que le Sultan a du plaisir. Les dignitaires du Sultan, conseil des Vizirs inclus, sont forcés de rester festoyer jusqu'au départ du Sultan.



La Convocation du Sultan

Mille-et-unième nuit festive - 23h00 à 3h00

Bien que le Sultan se retire dans ses appartements quand il le souhaite, les célébrations peuvent continuer. Le bar de l'Auberge fermera ses pompes à 3h00 (AM).

Activités publiques et Quêtes

Comptoirs Commerciaux (17h30 à 21h00)

Malgré son exclusivité méritée, le Comptoir Commercial de Khadidja (CCK), ayant comme dirigeant l'important Grand Vizir et Émir de Khadidja Saïd Bassam Ibn Abdi., invite tous les comptoirs commerciaux du monde à venir ouvrir leurs comptoirs et leurs coffres lors des festivités en Jabba Nat.

Kiosque de Henné (18h00 à 21h00)

Il est de bon goût de porter la marque du Sultan lors de festivités en son honneur. Une artiste henné se fera un plaisir de vous décorer le revers de la main en échange de quelques piécettes.

1001 divertissements en tous genres (19h00 à 22h00)

Cracheurs de feu, danseurs, musiciens de rue et amuseur publics de tout acabit se donneront en spectacle pour le plus grand plaisir de vos yeux et vos oreilles !

Marchands de luxe (19h00 à 22h00)

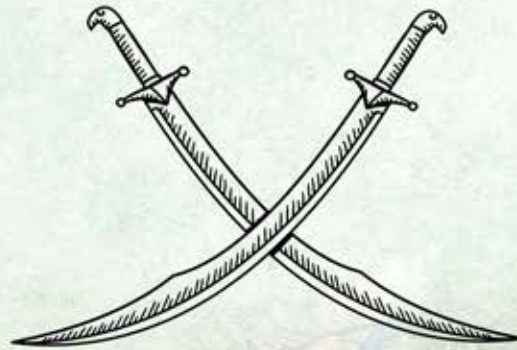
Un bon marchand ne rate pas une opportunité de s'enrichir ! Et qui dit opportunité de richesse pour un marchand dit opportunité pour vous d'investir en achetant des biens de luxe rares. Comme des livres ornés d'or dans une langue que vous ne connaissez pas, des bijoux exotiques qui vous aveugleront, une lampe qui ne fonctionne étrangement pas ou encore des œuvres authentiques qui seront assurément remarquées. Les meilleurs au monde toutes spécialités confondues !



La Convocation du Sultan

Épreuves des Saours (20h30 à 22h30)

Par tradition, chaque tribu Saoure possède une traditionnelle épreuve pour évaluer la valeur d'une personne. Cela peut être un duel armé, un défi de course, une épreuve d'archerie, une énigme particulièrement difficile ou tout simplement un défi mercantile. Si une arme est nécessaire, ils vous la prêteront. Saurez-vous montrer votre valeur et gagner leur confiance ? Essayez-vous, si vous échouez, un guérisseur vous relèvera sûrement, éventuellement.



Les flammes de la connaissance (20h30 à 22h00)

Une course au savoir qui promet richesses et gains à ceux et celles pour qui les Cités des Sables n'ont pas de secret. Huit équipes feront face à cinq épreuves, chacune composée d'une seule question sur l'histoire des Cités des Sables. Si vous ignorez la réponse, sûrement qu'un ou une invité(e) du Sultan saura vous aider.

Inscription

Pour vous inscrire, présentez-vous au kiosque de la Mystérieuse Néferoué devant le balcon de l'Auberge à 20h30. Elle prendra seulement 8 équipes, composées de 2 à 5 membres. C'est à vous de la convaincre de vous prendre. Il est possible de se présenter en équipe complète ou partielle ou même seul(e), en espérant vous joindre à une équipe.

Prix

- Première place : 10 pierres précieuses et une œuvre littéraire d'histoire.
- Deuxième place : 10 pierres précieuses
- Troisième place : 5 pierres précieuses



La Convocation du Sultan

Concours d'Opulence (21h30)

Le concours d'Opulence est un concours qui vise à montrer toute l'opulence des bons citoyens des Cités des Sables et leurs alliés. L'objectif des participants est de parader un habit le plus opulent possible, tout en demeurant dans les limites du bon goût. Nul besoin d'être citoyen des Cité des Sables, n'importe qui peut participer et afficher l'opulence de sa région d'origine.

Prix

Première place : 5 pierres précieuses et 50 Solars

Deuxième place : 2 pierres précieuses et 25 Solars

Procédures

Inscription : Quinze minutes avant le concours (donc à 21h15), se présenter au scribe du Sultan sur le balcon de l'Auberge.

Présentation : Se pavaner « comme il se doit » sur la scène pendant environ 20 secondes.

Panel de juges

Les juges seront un panel de spécialistes de l'opulence choisis par Vizirat de la Culture. Tous auront une grille de pointage selon le calcul ci-dessous.

Calcul des points

Le sentiment de richesse et d'opulence (est-ce que ça frappe l'œil autant que l'imaginaire ?)

La complexité de l'opulence (matériaux utilisés, vivacité des couleurs, plusieurs types de richesse, etc)

Bon goût (est-ce harmonieux ?)

Le jeu du personnage et la prestation sur scène (un pavanage extraordinaire, est-ce la personne qui porte le vêtement ou le contraire ?)



La Convocation du Sultan

Quêtes et missions secrètes

Plusieurs quêtes et missions secrètes auront lieu durant l'événement. Divers personnages non joueurs seront également présents, possédant parfois des objectifs spéciaux pour les joueurs.

Prologues - Courrier ducal préparatoire

Les personnages participants souhaitant proposer des quêtes, intrigues, actes illicites, ou rappeler des faits potentiellement pertinents dans le cadre de l'Acte 1 ou de l'Acte 2, sont invités à contacter les maîtres de jeu à maitredejeu@bicolline.org avant le 17 mai 2022 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 guilde, ainsi qu'un par chef de région.
 - À leur discrétion, les maîtres de jeu pourraient demander un prologue exceptionnel à un participant particulier plutôt qu'à un groupe.
- Contrairement au courrier ducal régulier, un courrier ducal de type prologue peut être envoyé par courriel aux maîtres de jeu et ne coûte pas de sceau ou autre.
- Le 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 pour faire part d'intention ;
 - 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.



La Convocation du Sultan

Déroulement en Bref

Acte 1 – Diner avec le Sultan - 11h à 17h

Lieu: Pit de sable René Newberry (En face du 2453, Ch. St-Édouard, St-Mathieu-du-Parc)

10h00 à 11h00 : Accueil de l'Acte 1 sur le site du duché

10h30 à 11h00 : Accueil au campement du Sultan

11h00 à 12h00 : Entrées des invités et causeries

12h00 : Fermeture des portes

12h00 à 13h30 : Dîner avec le Sultan

13h30 à 15h00 : Discours du Sultan

15h00 à 17h00 : Audiences, causeries et plaisirs

17h00 : Fin de l'Acte 1

Entracte - Pause et repas - 17h à 19h00

Acte 2 - Célébrations Convoquées- 18h00 à 23h

Lieu: Duché de Bicolline (1480 Chemin Principal, St Mathieu du Parc, QC G0X 1N0)

18h00 : Accueil et ouverture de portes pour l'Acte 2

18h00 à 19h00 : Repas

19h00 : Cortège du Sultan

19h00 à 22h00 : Henné, quêtes, marchands de luxe et d'esclaves, amuseurs publics, etc.

19h30 : Mot de bienvenue et discours

20h00 : Marché public d'esclaves

20h30 : Début de la course des flammes de la connaissance

21h30 : Concours d'Opulence

22h30 à 3h00 : Mille-et-unième nuit festive

- Après la fin de l'animation, l'Auberge restera ouverte jusqu'à 3h (AM).



La Convocation du Sultan

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. Aucun alcool ne peut être apporté sur le site lors de l'activité. ****

Restauration

Il sera possible de vous procurer de la nourriture à la caravane Tyr, qui offrira un menu des Cité des Sables dont et des mets exotiques.



Logement sur le site après l'activité

Tous les propriétaires de bâtiments sur cession seulement, pourront loger dans leur bâtiment après l'activité. Le logement se fait uniquement dans les bâtiments du site : aucune tente ni pavillon ne peut être monté.

Départ du site

Tous les participants devront quitter le site le lendemain (dimanche 2 juin) au plus tard à **14h00**. Les voitures pourront accéder au site le lendemain de l'événement, le 2 juin, de 9h à 14h.





La Convocation du Sultan

Modalités d'inscription et accueil

Pour vous inscrire il faut :

- Avoir 18 ans et un jour.
- S'inscrire sur la plateforme en ligne

Acte 1 – Diner avec le Sultan

125\$+tx pour les membres

135\$+tx pour les non-membres.

- Il est nécessaire d'être sur la liste des invités du Sultan pour s'inscrire à cette partie.
- La date limite d'inscription est le vendredi 31 mai 2024 à 18h00.
- <https://bicolline.online/event/177/>
- L'acte 2 est inclus dans l'inscription de l'acte 1. Cela inclus aussi 2 repas (dîner et souper).

Déroulement de l'accueil pour l'Acte 1 :

- L'accueil se fera au Duché de Bicolline entre 10h00 et 11h00. Nous vous remettrons votre bracelet, 5 solars ainsi qu'un coupon pour le souper. Une fiche de population (Fiche Scénario) sera également donnée aux participants étant membres.
- Pendant cette période (10h00 à 11h00), le site sera accessible aux véhicules pour vous permettre d'avoir accès à vos bâtiments.

Lieu de l'Acte 1 :

Pit de sable René Newberry. En face du 2453, Ch. St-Édouard, St-Mathieu-du-Parc.

- Des espaces de stationnement seront désignés.
- Vous devez être au campement AVANT 11h45 au plus tard car les portes ferment à 12h00.

Acte 2 - Soirée de célébrations seulement :

37\$+tx pour les membres

45\$+tx pour les non-membres

- La date limite d'inscription est le vendredi 31 mai 2024 à 18h00.
- Aucune inscription à la porte
- <https://bicolline.online/event/178/>

Déroulement de l'accueil pour l'acte 2 :

- L'accueil se fera au Duché de Bicolline à compter de 17h. Nous vous remettrons votre bracelet et 5 solars. Une fiche de population (Fiche Soirée Thématique) sera également donnée aux participants étant membres.





La Convocation du Sultan

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.

Pour nous rejoindre

Courriels :

info@bicolline.org

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

maitredejeu@bicolline.org

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

Téléphone :

(819) 532-1755

Adresse du site:

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

Au plaisir!

L'équipe du Duché de Bicolline

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



Règles particulières - Scénario spécial

Aucun combat physique

Outre les exceptions comme les gardes, aucune arme n'est acceptée dans le campement du Sultan (Acte 1). Il n'y aura aucun combat dans lequel une arme non prévue ferait une différence.

Lors de l'Acte 2, bien qu'il s'agisse d'un événement spécial scénarisé, le combat est interdit dans le village de Bicolline, à l'instar d'une Soirée thématique ou du Bal Pourpre. Le scénario a lieu sur les terres de la famille Ossan et la présence de multiples seigneurs et gardes fait que la violence simple ne saurait être la solution à une altercation. S'il y a des jeux demandant une arme, cette arme sera fournie.



Actes criminels

Pour les deux actes, 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 documents officiels qui détaillent les limites seront remis aux participants impliqués.

En résumé, si vous n'avez pas reçu de quête particulière balisant la possibilité de commettre des actes renégats, traitez cet événement comme une Soirée thématique :

- 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.



La Convocation du Sultan

Annexe 1: Protocoles d'Adresse

Protocole d'Adresse au Sultan (version simplifiée pour les étrangers)

Contact physique

- Seuls les esclaves du Sultan peuvent toucher Son Altesse Sérénissime.

Salutation

- On ne parle PAS à Son Altesse Sérénissime à moins que celui-ci vous adresse la parole.

Adresse verbale

- Les adresses directes contiennent toujours un titre et au moins un adjectif protocolaire.
- Exemples d'adresses acceptables : « Son Altesse Sérénissime », « Sa Grandeur Majestueuse », « Chef Incontestée », « Notre Sultan Vénéré » « Grand Sultanat Sans Fin » « Mon Noble et Majestueux Sultan », « Adoré Père de notre nation », etc...

Fin

- L'échange avec Son Altesse Sérénissime se termine quand Il le décide.

Protocole d'Adresse aux Saours

- Offrir du pain, du sel ou de l'eau (Autres nourritures ou boissons aussi acceptables).
- Ne pas insister s'ils montrent de l'impatience.
- Ne pas les fâcher...jamais.

Protocole d'Adresse aux Djinns (et autres Êtres fantastiques des Sables)

- Toute interaction est à vos risques.

