

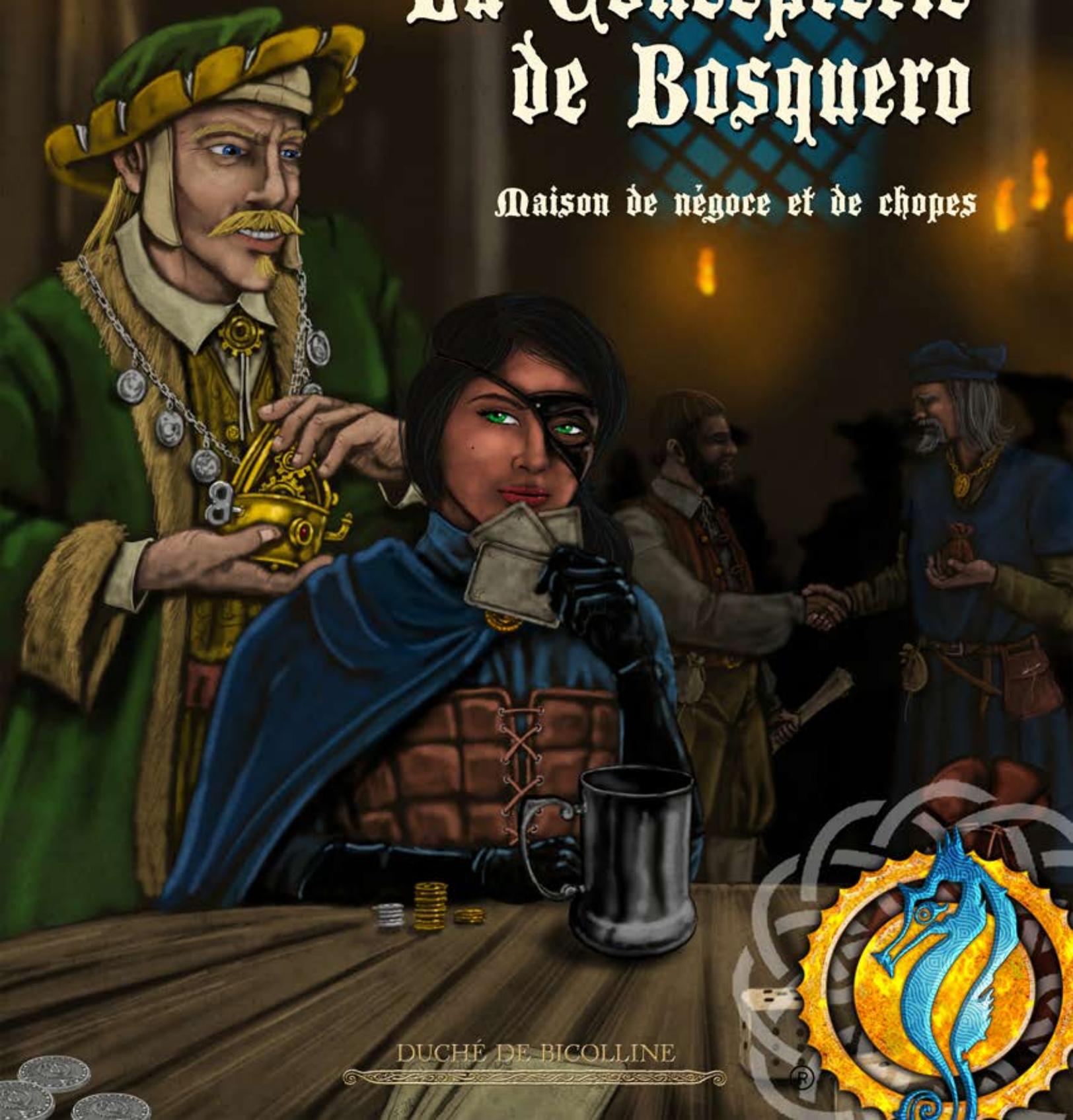
SOIRÉE THÉMATIQUE



15 ET 22 FÉVRIER 1025

# La Concepterie de Bosquero

Maison de négoce et de chopes



DUCHÉ DE BICOLLINE





# La Concepterie de Bosquero

## *La Concepterie de Bosquero*

### Maison de négoce et de chopes

Dans les méandres de la Concepterie de Bosquero, jadis nommée port franc de Bosquero, où les eaux toujours 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. Raphael Ioda, un charmant investisseur et grand maître Occultiste, est le nouveau propriétaire des lieux. Il fut précédé par les *Duellistes de Kintzheim (Automne 1024)* *Jonathan du Bois-Joli (Été 1024)* et *Gusbert Vailë, le charismatique demi-elfe, (Hiver et Printemps 1024)*.

Raphael dirige les lieux avec un regard avant-gardiste qui transcende une atmosphère de manufacture nouveau genre. Les gens habitant près des frontières avoisinantes ont ouï-dire qu'il se trame désormais des habitudes esclavagistes, mais oublient rapidement cette impression à la vue d'un personnel jovial et accueillant. Les murs de la Maison sont toujours tapissés de cartes détaillées, de trésors exotiques et de trophées de créatures fantastiques; ainsi qu'une mosaïque représentative de la diversité des marchandises échangées dans ce lieu.

Les tables en bois massif résonnent du tintement des chopes, du rire des marchands et des négociations en cours. Raphael, avec sa présence mystérieuse et charismatique, gagne rapidement les faveurs et la confiance des gens qui l'entourent. Les marchands viennent de partout pour négocier avec lui, espérant obtenir des produits rares ou encore mieux, établir avec lui un partenariat pour investir dans de nouvelles recherches innovantes. Les aventuriers se rassemblent également pour partager leurs découvertes et écouter des contes épiques, continuant ainsi à alimenter la réputation grandissante de la Maison de négoce et de chopes, peu importe son maître.

Il est important de comprendre que La Concepterie de 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 eux aussi aux tables de jeu, espérant accroître leur fortune déjà florissante grâce à une main chanceuse.

Ainsi, entre les négociations prospères à la Maison de négoce et de chopes et les risques audacieux au tripot, La Concepterie de 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.





# La Concepterie de Bosquero

## Description de l'événement

La Concepterie de Bosquero 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 et occulte. Les comptoirs commerciaux seront donc à l'honneur, de même qu'une vente aux enchères occulte, 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 1025. Le tirage de la Syta aura lieu le samedi 22 février à 21h15 au rez-de-chaussée de la Banque par les Érudits présents.

## 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 à compter du **10 février 2025** pour la soirée du 15 ou du **17 février 2025** pour la soirée du 22, **ces places seront ouvertes à tous sans restriction.**

## Déroulement des événements

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





# La Conceptorie de Bosquero

## **Accueil – 16h00 à 20h00**

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 chopes 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 1025.

## **Comptoirs commerciaux – 17h00 à 23h00**

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

## **Quêtes et missions secrètes – 17h00 à 23h00**

Divers personnages non joueurs seront également présents. Ils seront la source de quêtes et missions secrètes qui auront lieu durant l'événement. Ceux-ci auront parfois des objectifs spéciaux pour les joueurs. Il pourrait donc être avisé de conserver sur vous quelques ressources qui vous permettront de commercer ou d'échanger avec ces derniers.

## **Tripot de Bosquero – 18h00 à 23h00**

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.





# La Conceptorie de Bosquero

## Enchères occultes – 20h00

Des rumeurs disent que des babioles et autres objets occultes 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.

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

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

## Tirage de la Syta – 21h15 (22 février uniquement)

Le tirage de la Syta des calamités et événements naturels se tiendra à la Banque de l'Hippocampe dès la fermeture de cette dernière. Seuls les érudits sont attendus au rez-de-chaussée.

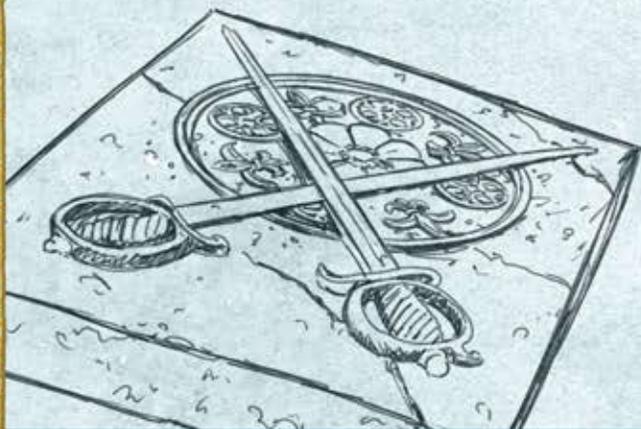


## Soirée festive – 23h00 à 3h00

La Maison de négoce et de chopes ferme ses comptoirs d'affaires à 23h00, mais la fête se poursuit ! Le bar, quant à lui, continuera de servir cervesoie et cidre jusqu'à 3h00.

## Fermeture du débit de boisson - 3h00

Les activités jeu sont prévues pour se terminer vers 23h00, par contre il sera possible de continuer la fête jusqu'à la fermeture de l'auberge à 3h00.





# La Conceptorie de Bosquero

## Règles particulières – Soirée thématique

### ZONE SANS COMBATS

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

Il n'y aura pas de "monstres errants" pouvant être défaits par les armes. **Il ne s'agit pas d'un scénario spécial.**

Il pourrait être possible de s'en prendre à certains PNJ grâce à certaines armes particulières, sortilèges ou quêtes. Des éléments explicites et clairs révéleront cette possibilité aux joueurs concernés au courant de l'activité. **Il est inutile pour les participants d'apporter armes (même magiques ou argentées) et armures.**

### 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 remises aux participants impliqués. En résumé, à moins d'avoir reçu une quête particulière, balisant la possibilité de commettre des actes renégats, le vol de matériel jeu (incluant les bourses, coffres, solars, lots, cartes et objets appartenant à d'autres participants ou à l'organisation) est interdit et ne fait pas partie du jeu admis à Bicolline.

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

Toute effraction est interdite : il est interdit de démonter ou briser serrures, cadenas, charnières et matériel de jeu et de s'introduire dans 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 Conceptorie de Bosquero

## Les points d'opportunités intrigantes (POI) sur la plateforme

Dépuis janvier, un nouveau mode d'aventures est disponible pour les participants de Bicolline. En effet, en vous rendant sur la plateforme en ligne, vous pouvez dorénavant voir en cliquant sur le nouveau bouton Quêtes de nouveaux POI.

*ATTENTION : Nous utilisons la carte en ligne par commodité et pour ajouter une saveur ludique. Les lieux où les POI apparaîtront sont définis au hasard et sans conséquence pour le propriétaire du domaine.*

Ces quêtes sont ouvertes et accessibles à tous les participants. Vous pouvez trouver dans leur description les ressources nécessaires qu'il vous faut déployer afin de participer à l'aventure. Les quêtes apparaîtront et disparaîtront au fil des saisons, mais seront toujours introduites en jeu par un PNJ lors d'événements terrain. Pour résoudre une quête, il suffit de déposer les ressources nécessaires (dans une enveloppe scellée) à la Banque de l'Hippocampe avant la fin de la saison au cours de laquelle le POI apparaît en ligne. Tout cela à l'attention des Maîtres de jeu, exactement comme pour un courrier ducal.

Les ressources nécessaires pour résoudre une quête seront, au minimum :

- Sceau primaire
- Sceau secondaire
- Ressources spécifiées sur la plateforme (cartes)
- Résumé d'aventure décorum (une page maximum)

Une récompense substantielle et en corrélation avec les ressources investies sera ensuite déposée dans votre coffre en guise de récompense. Les récompenses sont déposées dans le coffre de la guilde du sceau primaire utilisé.

Il vous sera possible de participer à ces quêtes même si vous n'avez pas assisté à l'événement au cours duquel elle a été introduite. Cela dit, les joueurs qui auront rencontré les PNJ introduisant les aventures auront la chance de bénéficier d'informations privilégiées, ce qui augmentera sensiblement la récompense obtenue.





# La Concepterie de Bosquero

Ces informations privilégiées concerneront :

- Le changement de sphère du **sceau secondaire**
- L'ajout d'une **ressource bonus** à celles déjà spécifiées en ligne
- Une **information spécifique** à inclure dans le rapport.

Chaque POI pourrait faire l'objet de plusieurs informations privilégiées, pas nécessairement mises en jeu par le même PNJ... Et inversement, un PNJ pourrait bien posséder de l'information privilégiée sur plusieurs POI.

Si vous réussissez à obtenir trois informations privilégiées concernant un même POI, votre récompense promet d'être juteuse !

À vous de jouer !

## Prologues - *Courrier ducal préparatoire*

Il n'y aura pas de prologues pour cet événement. Les participants devront élucider les mystères proposés par l'endroit sur place...





# La Conceptorie de Bosquero

## Boire, manger et site

### 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

Des plateaux de bouchées circuleront durant la soirée à l'intérieur de l'Auberge.

### Site

Plusieurs bâtiments seront chauffés pour l'occasion, toutefois certaines opportunités pourraient se manifester à l'extérieur. Prévoyez votre habillement en conséquence.

### 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 de l'activité au plus tard à 14h00.





# La Concepterie de Bosquero

## Modalités d'inscription et accueil

Pour vous inscrire, il faut :

- Avoir **18 ans et un jour**.
- Respecter les consignes de contingence décrites dans la section **Participation** du présent document
- Remplir le formulaire d'inscription en ligne et acquitter les frais

### Prix :

40\$+ tx pour les membres

50\$+ tx pour les non-membres

- L'inscription générale pour les places restantes débutera le 10 février 2025 pour la soirée du 15 février 2025 et le 17 février 2025 pour la soirée du 22 février 2025
- La date limite d'inscription est le **vendredi 14 février 2025 à 18h00** pour la soirée du 15 février 2025 et le **vendredi 21 février 2025 à 18h00** pour la soirée du 22 février 2025
- **Aucune inscription à la porte. L'Accueil se fera entre 16h00 et 20h00.**
- Inscription en ligne sur le site internet de Bicolline

### Accueil (fiche de population) :

L'accueil se fera au Duché de Bicolline entre 16h00 et 20h00. Nous vous remettrons votre bracelet et 5 solars. Une fiche de population (fiche thématique) sera également donnée aux participants étant membres.

### La sécurité

Nous sommes tous responsables de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent, tant physique que psychologique, et état second ne seront tolérés durant l'événement sous peine d'expulsion.

Le plaisir de tous passe par la responsabilité individuelle de chacun.





# La Concepterie 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)**

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>**

