

Le Tourbillon des Voiles

BAL POURPRE



22 MARS 1025



DUCHÉ DE BICOLLINE





Le Tourbillon des Voiles

Le Tourbillon des Voiles

Tandis que les lumières du présent tentent d'illuminer les ombres du passé afin de dévoiler un avenir encore incertain, une invitation unique se répand de par le monde, baignée du murmure d'un secret rempli de promesses. Sous la voûte scintillante des étoiles, les âmes les plus élégantes et les esprits les plus audacieux se rassemblent pour une célébration opulente où la fête dissimule l'intrigue.

C'est dans un magnifique cénote au cœur de la Baie des Flammes, à l'endroit même où l'été dernier les orbes de sytase ont fusionné avec leurs socles, donnant accès à une crypte jadis scellée par les Premiers, que les festivités prennent place.

Mais, dissimulé par la cacophonie des éclats de rire et la musique déferlant des instruments déchaînés, gronde un murmure plus sombre. Et tandis que nobles et badauds s'émerveillent et se dandinent, d'autres puissances œuvrent en coulisses, tissant une trame porteuse d'espoir et de vérités anciennes, visant à protéger une populace majoritairement insouciante.

En effet, les Innommables, ces parasites immémoriaux qui dévorent l'énergie magique des mondes, complotent dans leur captivité, pervertissant quiconque pouvant être asservi. Et bien que le cycle de Lah'Ofan ait été arrêté et que la peste d'Arshan'Ek soit emprisonnée, la menace demeure bien présente. Les Innommables sont de redoutables calculateurs qui parviennent à anticiper tous les futurs possibles, sans même avoir à sortir des grandes œuvres, leurs prisons magiques.

Ce sont donc les Gardiens du Savoir, combattant les Innommables depuis toujours, qui vous convie à la fête, organisant ainsi un chaos orchestré afin que les Innommables ne puissent prévoir ce futur particulier où des secrets millénaires seront ouvertement dévoilés. Ils proposent un avenir où les forces insidieuses des Innommables, toujours prêts à bouleverser l'équilibre fragile de Mundus, seront enfin contenues une fois pour toutes.

Cette soirée, bien plus qu'une simple célébration, est donc une mise en scène où chaque invité joue un rôle dans un théâtre grandiose. Qu'il s'agisse de révéler un nouvel éclat vestimentaire extravagant et somptueux, de forger des alliances stratégiques, ou simplement de se perdre dans une nuit de féerie, la soirée promet une expérience inoubliable.

Oserez-vous franchir les portes voilées de mystère et vous joindre à cette symphonie, où chaque masque dissimule autant qu'il révèle, et où les étoiles semblent danser en harmonie avec les destins? Répondrez-vous à l'appel des Gardiens du Savoir qui vous invitent à l'ultime diversion pendant laquelle leurs connaissances millénaires seront enfin partagées?





Le Tourbillon des Voiles

Information générale

À propos

L'événement Le Bal Pourpre est un grand bal médiéval fantastique qui se tiendra le 22 mars prochain à l'Espace Shawinigan (1882, rue Cascade, Shawinigan, Québec, G9N 8S1).

La participation est réservée aux 18 ans et plus.

Horaire

Les stationnements du site et le bureau d'accueil seront accessibles dès **13h00**. Vous pourrez donc venir récupérer votre bracelet d'entrée si désiré, mais vous ne pourrez pas accéder à la salle avant le début de l'activité. La Crypte du Cénote de la Baie des Flammes sera accessible à compter de **16h00** pour se refermer à **3h00**.

Inscription et tarifs

Les inscriptions sont ouvertes depuis janvier sur notre site internet et sont limitées à 2000 places. La période d'inscription restera ouverte tant qu'il y aura des places disponibles ou jusqu'au jeudi **20 mars à minuit**. Il faut être inscrit à l'avance pour pouvoir y participer : aucune inscription sur place ne sera possible.

Le prix de l'activité est de 95,00 \$ CA (plus taxes) pour les membres et 105,00 \$ CA (plus taxes) pour les non-membres.

Tous les participants inscrits à l'activité se verront octroyer une fiche de population Bal Pourpre ainsi que cinq solars sonnants! Le tout sera remis à votre arrivée lors de l'enregistrement à l'accueil.

Photo de guilde

Un studio sera aménagé dans le hall d'entrée où un photographe se fera un plaisir de prendre des clichés de guilde entre **16h00 et 20h00**. Il n'y aura pas de réservation, simplement regrouper vos gens et vous présenter pour immortaliser votre groupe. Le nom des guildes présent en photo seront notés, il ne sera donc pas possible de revenir une deuxième fois. Assurez-vous d'avoir l'ensemble de vos membres en vous présentant.





Le Tourbillon des Voiles

Service de raccompagnement

Ne prenez pas de risque, laissez votre charrette sur place!

Le Duché de Bicolline offrira un service de raccompagnement qui desservira l'Hôtel Énergie Shawinigan (Auberge des Gouverneurs) et le Comfort Inn entre minuit et 3h00. Laissez-vous raccompagner en toute quiétude par le service de navette offert.

L'horaire des navettes sera affiché sur place.

Services de restauration et de bar

Plusieurs points de restauration et de boisson seront accessibles tout au long de la soirée afin de servir les convives!

Pour la panse

Le Caboulot de Balbakir, La Cambuse Gourmande et La Boustifaille du Coq (de 16h00 à 3h00) – À l'extérieur de la salle près de l'entrée

La pitance la plus exquise sera servie tant aux manants les plus frugaux qu'à la noblesse aux appétits pantagruéliques. Venez ripailler et vous délecter de notre éventail de saveurs plus exotiques les unes que les autres! Trois points de ravitaillement pour mieux vous servir avec Santé Taouk, Paul Piché Traiteur et la découverte de Guy!

Pour la pensée

Venez étancher votre soif tout au long de la soirée de 16h00 à 3h00. N'oubliez pas vos chopes et coupes puisqu'il n'y aura pas de gobelets de plastique aux points de service.

Aucun alcool provenant de l'extérieur ne sera toléré à l'intérieur de la salle : seuls les points de vente du Duché de Bicolline sont autorisés lors de l'activité.

La Grande Voile – Dans l'Halocline

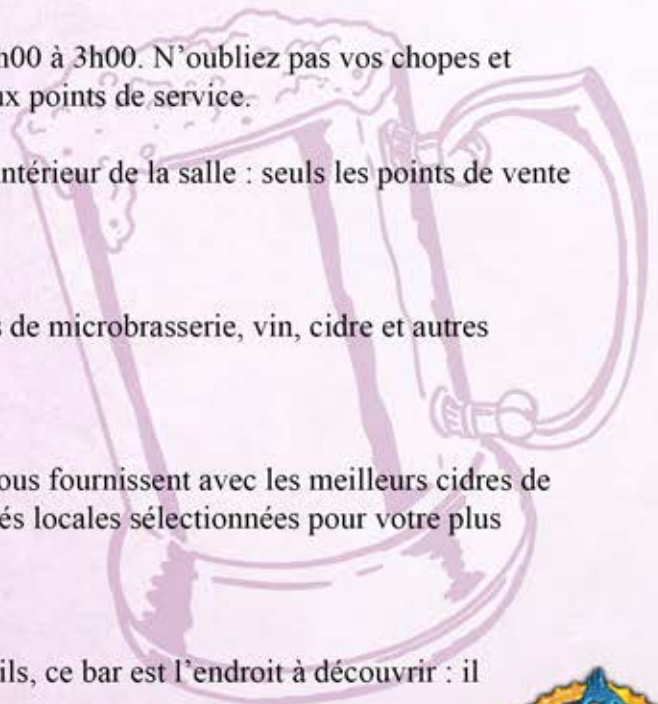
Le bar principal où vous trouverez un peu de tout; bières de microbrasserie, vin, cidre et autres rafraîchissements.

La Figure de Proue - En Eau de Mer

Pour l'occasion, les cales de tous les navires de région nous fournissent avec les meilleurs cidres de leurs vergers. Il vous sera servi avec des petites spécialités locales sélectionnées pour votre plus grand plaisir.

La Dunette – Sur la Rivière Souterraine

Pour les amateurs de nectar divin, alcools forts et cocktails, ce bar est l'endroit à découvrir : il éveillera sans aucun doute les sens des amateurs!





Le Tourbillon des Voiles

Horaire et programmation

16h00

Ouverture des portes – *Entrée principale de l'Espace Shawinigan*

16h00 à 20h00

Photo de guilde – *Hall d'entrée de l'Espace Shawinigan*

Grandes Archives et rencontre avec leurs Gardiens – *Entre les Stalagmites*

Inscriptions au Concours de panache – *Dans l'Halocline*

La Grande Diversion – *Dans La Crypte*

Portail Hypnotique – *Au Récif de Corail*

Canteraine, duo musical – *Déambule dans le Cénote*



16h00 à 20h30

Comptoir des greffes – *Sur la Plage*

Banque de l'Hippocampe – *Sur la Plage*

16h00 à 21h00

Tour de Magie et d'Occultisme – *Sur le Haut Fond*



17h00 à 21h00

Bureau du Patron – *Sous les Stalactites*

20h30

Les enchères du Duché – *Sur la Plage*

21h00

Spectacle des Swindlers (première partie) – *Au Récif de Corail*

21h00

Élection d'un Érudit grand-prêtre – *Sur la Plage*

21h20

Élection d'un Érudit magicien – *Sur la Plage*

21h40

Élection d'un Érudit occultiste – *Sur la Plage*



22h00

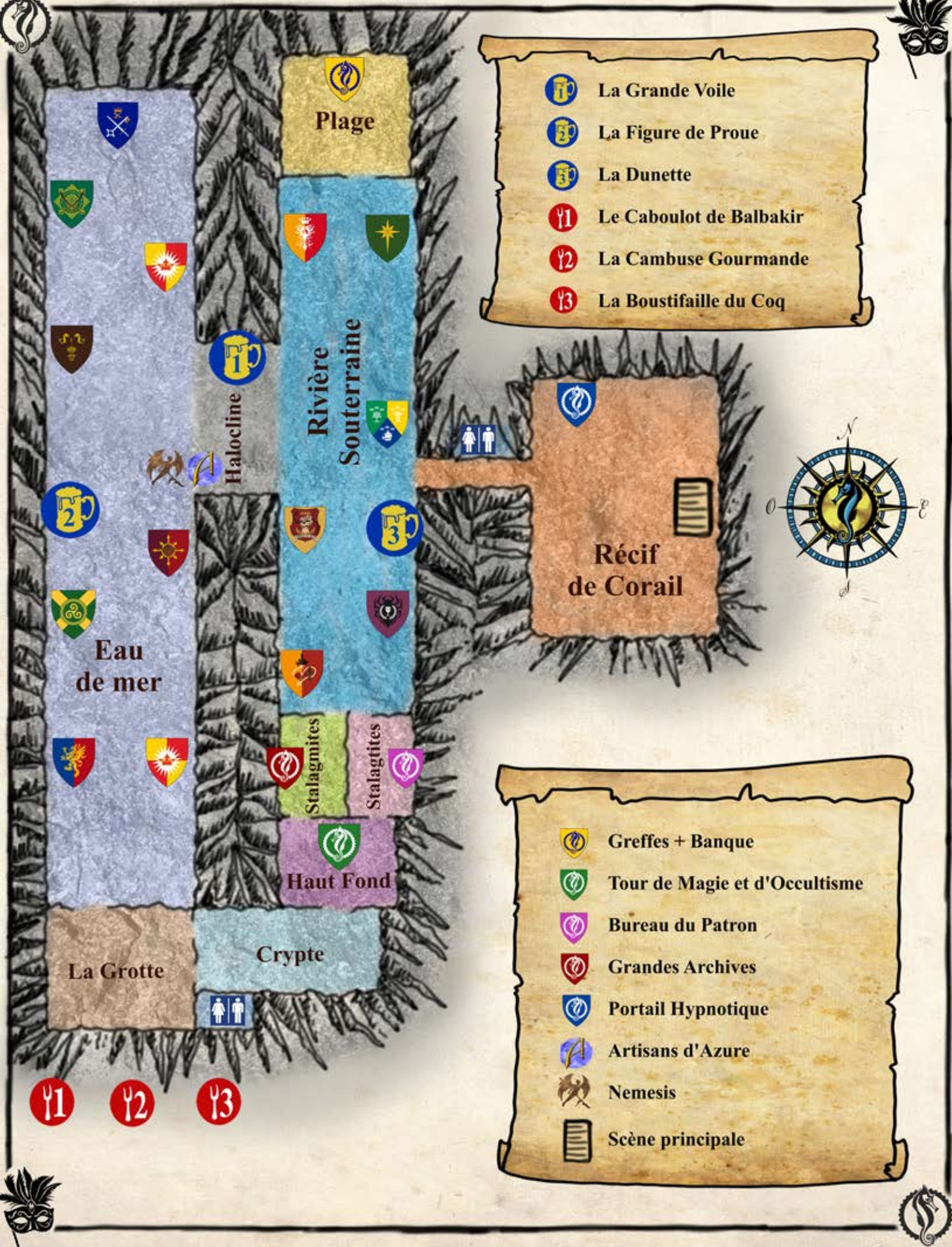
Concours de panache – *Au Récif de Corail*

BicOasis – *Près du navire de la Cité des Sables*

23h00

Spectacle des Swindlers (deuxième partie) – *Au Récif de Corail*







Le Tourbillon des Voiles

Lieux d'intérêt

La Crypte

L'orbe blanc et l'orbe noir déposés sur le nexus au confluent des quadrants de Syta centre, est, sud et sud-est sont toujours en place, soudés sur leur socle depuis la Grande Bataille. Ce sont ces derniers qui ont permis l'accès à La Crypte, depuis dépouillée de ses trésors et de ses secrets. Malgré cela, l'endroit est toujours habité d'une énergie palpable pour quiconque s'y aventure. Les Gardiens du Savoir l'ont bien senti. Ils espèrent même que cette énergie aide un tant soit peu à dissimuler leurs desseins au regard des Innommables. C'est donc à cet endroit que tous les Érudits de par le monde vous donnent rendez-vous afin de participer à la Grande Diversion qu'ils organisent.

Eau de Mer

L'intérieur même du Cénote étant trop étroit pour permettre à toutes les régions de s'y installer confortablement, certaines d'entre elles ont donc opté pour rester en mer, dans le confort de leurs navires. Tous les efforts du monde ont été déployés afin d'identifier chacun des navires par ses couleurs et les rendre ainsi le plus accueillants possible pour tous. Vous êtes donc invités et bienvenus à visiter chacun d'entre eux. Ils sont tous amarrés à couple, les cordages des uns bien fixés aux taquets des autres. La même technique utilisée pour les abordages sert ici à la franche camaraderie!

Halocline

Cette frontière entre l'eau de mer et l'eau douce est l'endroit parfait pour faire la pause. C'est d'ailleurs à cet endroit précis, ce passage menant de la Baie des Flammes à la rivière souterraine du Cénote, qu'on a levé La Grande Voile pour mieux vous servir. Vous y trouverez des nectars en provenance de toutes les cales.





Le Tourbillon des Voiles

Haut Fond

Les intendants de la Tour de Magie et d'Occultisme ont toujours le tour de dénicher les meilleurs endroits pour s'installer. Bien en sécurité de la marée et bien à l'abri des regards indiscrets des Innommables, la TMO s'est déposée sur un haut fond dangereux à toute navigation. La bonne nouvelle c'est que vous n'avez pas besoin d'avoir le pied marin pour vous y rendre et que votre pèlerinage sera sans doute récompensé par des découvertes fantastiques.

Stalagmites

Les stalagmites se forment avec le temps. Ils se construisent du calcaire contenu dans les gouttes d'eau qui tombent au sol avant de s'évaporer. Un peu comme la connaissance qui s'accumule au fil du temps, se nourrissant de l'éphémérité des événements, ne gardant que l'essentiel de leur suite ininterrompue pour la mémoire collective. C'est donc entre ces piliers de calcaire qu'ont choisi de s'installer les Gardiens des Grandes Archives pour recevoir les représentants régionaux désirant aider à ce que leur coin de pays passe à l'histoire.

Stalactites

Les stalactites naissent du calcaire contenu dans les gouttes d'eau qui s'extirpent à travers les fissures des roches. Ce processus, tout aussi lent qu'inexorable, donne lieu à des voûtes extraordinaires. Ce spectacle naturel n'est pas sans rappeler les efforts des artistes qui, œuvre après œuvre, sculptent sans relâche leur carrière en espérant un jour la reconnaissance. Le Bureau du Patron prend donc place sous les stalactites du Cénote, espérant peut-être attraper au passage quelques précieuses perles de talent.





Le Tourbillon des Voiles

Rivière Souterraine

Les premières régions à avoir rejoint les rivages du Cénote ont eu la chance d'y pénétrer pour s'y amarrer. Elles ont jeté leur ancre par-dessus bord tout au long de la rivière souterraine sillonnant le Cénote de la Baie des Flammes. Leurs navires sont maintenant fins prêts à vous accueillir pour que vous puissiez monter y faire la fête!



Plage

À l'extrémité du Cénote se trouve la Plage. Et comme dans le reste des Terres du Centre, ce sont les banquiers qui possèdent la meilleure parcelle de terre. La Banque de l'Hippocampe et ses greffiers ont donc élu domicile sur la plage afin de vous servir dans le plus grand confort. Car même si la fête bat son plein dans le Cénote et que les Érudits tente de divertir tout le monde afin que les Innommables n'y voient que du feu, en ce début de saison, certaines transactions ne peuvent attendre au lendemain.



Récif de Corail

Contre toute attente, le Récif de Corail n'est pas un endroit où venir s'échouer. Au contraire, il s'agit plutôt d'une chaîne d'organismes marins qui se regroupent indissociablement les uns aux autres. Ce lieu à fleur d'eau, en bordure du Cénote, est donc l'endroit idéal pour faire comme eux et se rassembler. D'abord pour le plaisir des oreilles avec une musique aussi enchanteresse que le chant des sirènes, mais aussi pour en avoir plein la vue avec les parures qui ont le plus de panache!





Le Tourbillon des Voiles

Programmation détaillée

Réunions et Conseils de région – *À vos risques et périls*

Les Innommables guettent les faits et gestes de tous les habitants des Terres du Centre afin d'y déceler leurs intentions. Munis de ces précieuses informations, ils peuvent ensuite modeler le futur selon leurs désirs en contrecarrant les plans échafaudés par les plus grands. Le Cénote de la Baie des Flammes n'est pas l'endroit le plus hospitalier pour tenir une réunion ou un conseil de région. Vous pouvez toujours le faire à l'intérieur de votre propre navire, mais sachez que les grottes ont des oreilles...

Gardiens des Archives – 16h00 à 20h00, *Entre les Stalagmites*

Lors de ce Bal Pourpre historique, ne faisant pas exception à leurs traditions, les Gardiens des Archives seront présents afin de recevoir les œuvres que les habitants du monde de Bicolline désirent consigner aux Grandes Archives pour la postérité !

Les Gardiens des Archives établiront également le premier contact avec les volontaires désignés par chaque région afin de répondre aux diverses questions en vue de la création des Recueils Régionaux.

Portail Hypnotique - 16h00 à 20h00, *Au Récif de Corail*

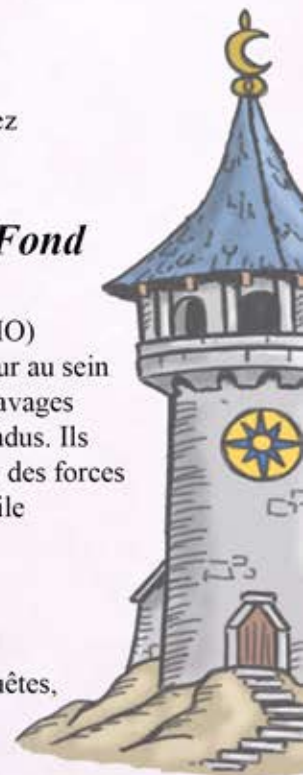
Les Innommables ont le pouvoir de jouer dans la tête de quiconque les côtoie de trop près. Cela peut être dangereux et diminuer considérablement votre espérance de vie ! Heureusement Ramoul l'hypnotiseur possède la solution à ce problème. En allant visiter son Portail Hypnotique, vous aurez l'occasion de vous immuniser l'esprit du regard des Innommables, que vous le croyiez ou non...

Tour de Magie et d'Occultisme - 16h00 à 21h00, *Sur le Haut Fond*

Sous la voûte étoilée de la Baie des Flammes, les Maîtres de la Tour de Magie et d'Occultisme (TMO) répondent à l'appel des Gardiens du Savoir, aménageant l'espace d'une nuit un portail vers leur Tour au sein du Cénote, avec son aura mystérieuse et son savoir ancien. Les Maîtres ont pris connaissance des ravages causés par les Innommables et ils comprennent l'importance de maintenir l'équilibre fragile de Mundus. Ils saisissent donc cette opportunité pour recruter des aventuriers désirant enrichir leur compréhension des forces magiques et occultes qui régissent le monde de l'Hippocampe, et contribuer au maintien de ce fragile équilibre.

Promettant des récompenses aux plus hardis, ils ont partagé leurs grimoires et leurs codex aux Arcanistes de la Guilde du Valraven, qui ont accepté pour l'occasion d'officier à la Tour et de recevoir tous les valeureux qui oseront se joindre à eux dans l'accomplissement d'une variété de quêtes, en outre de l'espoir de jouer un rôle clé dans la lutte contre les Innommables.

Oserez-vous accepter leur invitation, armés de vos parchemins et de vos plumes, et plonger dans l'inconnu, où chaque défi est une porte vers des vérités cachées et des pouvoirs insoupçonnés ?



Le Tourbillon des Voiles

La Grande Diversion – 16h00 à 20h00, Dans La Crypte

Lorsque les Gardiens du Savoir prirent contact avec eux en vue des préparatifs du Bal Pourpre, les hommes et les femmes formant le Concile des Érudits du plan de l'Hippocampe tinrent une réunion à huis clos sans tarder. Leur objectif : trouver un moyen d'échapper au regard perçant des Innommables et contenir ces entités malveillantes une fois pour toutes.

Mettant les anciennes rivalités de côté au nom de cette mission cruciale, les Érudits et des Terres du Centre firent appel aux guildes de leur région respective afin que, lors du Bal Pourpre, ces guildes proposent aux convives des activités aux saveurs de leur région, mêlant festivités et épreuves d'adresse où les solars récompenseront les plus habiles des participants.

Sous cette façade de réjouissance se cache cependant un enjeu bien plus grand et c'est pourquoi les régions du monde, conscientes de l'ampleur de la menace, ont choisi d'ouvrir leurs coffres afin d'attirer les plus astucieux et talentueux à aider le Concile des Érudits.

En impressionnant les guildes organisant les activités de plus d'une région, les participants pourraient bien sûr gagner des prix alléchants, mais de façon encore plus importante ils pourront en effet avoir l'occasion d'aider directement les Érudits dans leur quête de la soirée, participant à lever le voile sur les mystères du passé et possiblement déceler les failles des Innommables.

Mais le temps presse... Les guildes à convaincre de votre perspicacité sont nombreuses, et les Érudits doivent impérativement réunir les savoirs des âges oubliés avant que le coup des 20h00 ne sonne...

Oserez-vous marquer l'histoire en participant au défi de la Grande Diversion?



Canteraine – 16h00 à 20h00, Déambule dans le Cénote

Le duo de ménestrel Canteraine déambule parmi la foule! Accompagnés de moult instruments, ils partagent avec vous leur programme In Vino Veritas : Chansons à boires et facétieuses du Moyen Âge.





Le Tourbillon des Voiles

Concours de panache – 16h00 à 20h00, Étal des Artisans d'Azure et des Ateliers Nemesis dans l'Halocline (inscriptions) 22h00, Au Récif de Corail (concours)

Les Artisans d'Azure et les Ateliers Nemesis sont fiers de mettre sur pied le Concours de Panache qui a pour but de démontrer que le Duché de Bicolline est un événement où le décorum est incomparable et inégalé ailleurs dans le monde. Le concours vise à mettre de l'avant les personnages, les créations et les créateurs de costumes du milieu du Grandeur Nature. La créativité, le talent et l'interprétation des participants sont à l'honneur!

- Il est préférable de faire les pré-inscriptions avant le Bal Pourpre via le formulaire suivant:
<https://bit.ly/panache2025>
- Une copie de votre fiche vous sera envoyée par courriel. Le nombre de places étant limitées, la priorité sera donnée aux pré-inscriptions.
- L'inscription se fera aussi entre 16h00 et 20h00 au kiosque de Les Artisans d'Azure et Les Ateliers Nemesis. Une fiche incluant le nom de son personnage, sa guilde, la catégorie désirée, le ou les designers de son costume et une description sommaire du costume sera remplie sur place.
- Si l'inscription a lieu sur place, le participant procède à une présentation de vive voix de son costume afin d'éviter des incompréhensions écrites. L'organisateur prendra des notes sur la fiche pour la présentation future.
- À 22h00, le concours se tient sur la scène principale située au Récif de Corail. Une fois appelé, chaque participant ou groupe se pavane « comme il se doit » pendant environ 20 secondes.
- L'animatrice présente le personnage ou le groupe ainsi que les costumes;
- Un participant au Concours de Panache doit être présent lors de la remise des prix une fois le comptage des notes fait.

Catégories d'inscription :

- 1 - Meilleur costume Humanoïde (*Humain & race fantastique avec modifications simples tels elfe, orc, nain, hunder, etc*)
- 2 - Meilleur costume Créature (*race fantastique avec modification complexe tels pixie, démon, homme bleu, etc*)
- 3 - Meilleurs costumes Duo (*2 personnes, toute race confondue*)
- 4 - Meilleurs costumes de Guilde (*au moins 3 personnes, toute race confondue*)

Évaluation :

- La qualité du costume et ses détails
- La complexité du costume (présence de plusieurs pièces différentes, des accessoires, de la superposition, etc.)
- Le jeu du personnage et la prestation sur scène (une question de panache!)
- La concordance entre le costume et le personnage (est-il au couleur de sa guilde? etc.)
- L'intérêt du public (applaudissements et acclamations de la foule)

Prix pour chacune des catégories:

- Première place: 150 solars et une médaille unique
- Deuxième place: 100 solars et une médaille unique
- Troisième place: 50 solars et une médaille unique

Prix Bonus

Pour la catégorie "Guilde", un vote populaire aura lieu à la suite du Bal Pourpre. Le vote se fera en ligne et la guilde gagnante se méritera un design de dague de guilde et 5 dagues gratuites, gracieuseté des Ateliers Nemesis (valeur approximative de 2000\$)





Le Tourbillon des Voiles

Comptoir des greffes – 16h00 à 20h30, À la Plage

Le comptoir des greffes et la Banque de l'Hippocampe seront ouverts pour toute transaction.

Bureau du Patron – 17h00 à 21h00, Sous les Stalactites

Illustres artistes et nobles mécènes, le Bal Pourpre sera l'occasion de renouer avec le Bureau du Patron !

C'est sous les stalactites du mystérieux Cénote de la Baie de la Baie des Flammes, là où l'eau scintille d'une lueur ensorcelée et où les ombres chuchotent à l'oreille des audacieux, que le Bureau du Patron vous convie à célébrer les Arts.

Ce sera l'occasion tant attendue de signer vos contrats de mécénat en prévision de la légendaire Grande Bataille 1025, mais aussi de présenter votre savoir-faire lors du Bal Pourpre. Ceux qui osent défier les périls du voyage jusqu'au Cénote auront le privilège de présenter leurs chefs-d'œuvre en personne, sous le regard acéré des critiques du Patron.

Cependant, le chemin pour arriver au Cénote fut long et périlleux. Les critiques seront peu nombreux, leurs faveurs rares et précieuses... Seuls les contrats les plus somptueux et les talents les plus éclatants attireront l'œil intransigeant du Patron !



Élections seigneuriales – 17h00 à 00h00, Sur rendez-vous

Si une élection seigneuriale doit avoir lieu, le bâtonnier officiel doit communiquer avec le maître de jeu de la sphère politique au plus tard le vendredi 14 mars (martin.champagne@bicolline.org)

Cérémonies et rituels – 17h00 à 00h00, Sur rendez-vous

Pour organiser une cérémonie qui demande la présence d'un mystique ou un rituel occulte ou magique, veuillez communiquer avec le maître de jeu de la sphère de croyance (frederic.dalphond@bicolline.org) ou de la sphère occulte (kristelle.baker@bicolline.org) ou encore de la sphère de magie (simon.legault@bicolline.org) au plus tard le vendredi 14 mars afin de vous faire attribuer une plage horaire et un officiant.



Le Tourbillon des Voiles

Enchères du Duché – 20h30, À la Plage

Les enchères seront séparées en deux volets. Le premier volet mettra à l'enchère de nombreux objets de collection, butins et trésors acquis dernièrement. Ces enchères sont ouvertes à tous et vous pourrez utiliser vos lettres de change du Duché, solars ou minerais pour défrayer le coût de vos acquisitions.

Le second volet est destiné aux guildes commerciales et maritimes pour l'obtention de contrats lucratifs sur certaines routes de commerce. Des armateurs de grands ports de notre monde sont à court de certains produits essentiels. L'obtention d'un contrat se fera au plus offrant lors des enchères, mais les commerçants doivent s'assurer de pouvoir combler les demandes de chaque contrat. Ces routes de commerce pourront enrichir les plus opportunistes, mais attention, car nombreux sont les brigands et pirates qui voudront aussi profiter de ce lucratif marché!

Spectacle musical – 21h00 et 23h00, Au Récif de Corail

Après avoir annoncé leur dernière prestation au Duché de Bicolline à l'été 1024, les voici de retour pour enflammer la scène du Récif de Corail!

Il leur était impossible de manquer les célébrations qui marqueront l'histoire lors de la tenue de cet ultime Bal Pourpre.

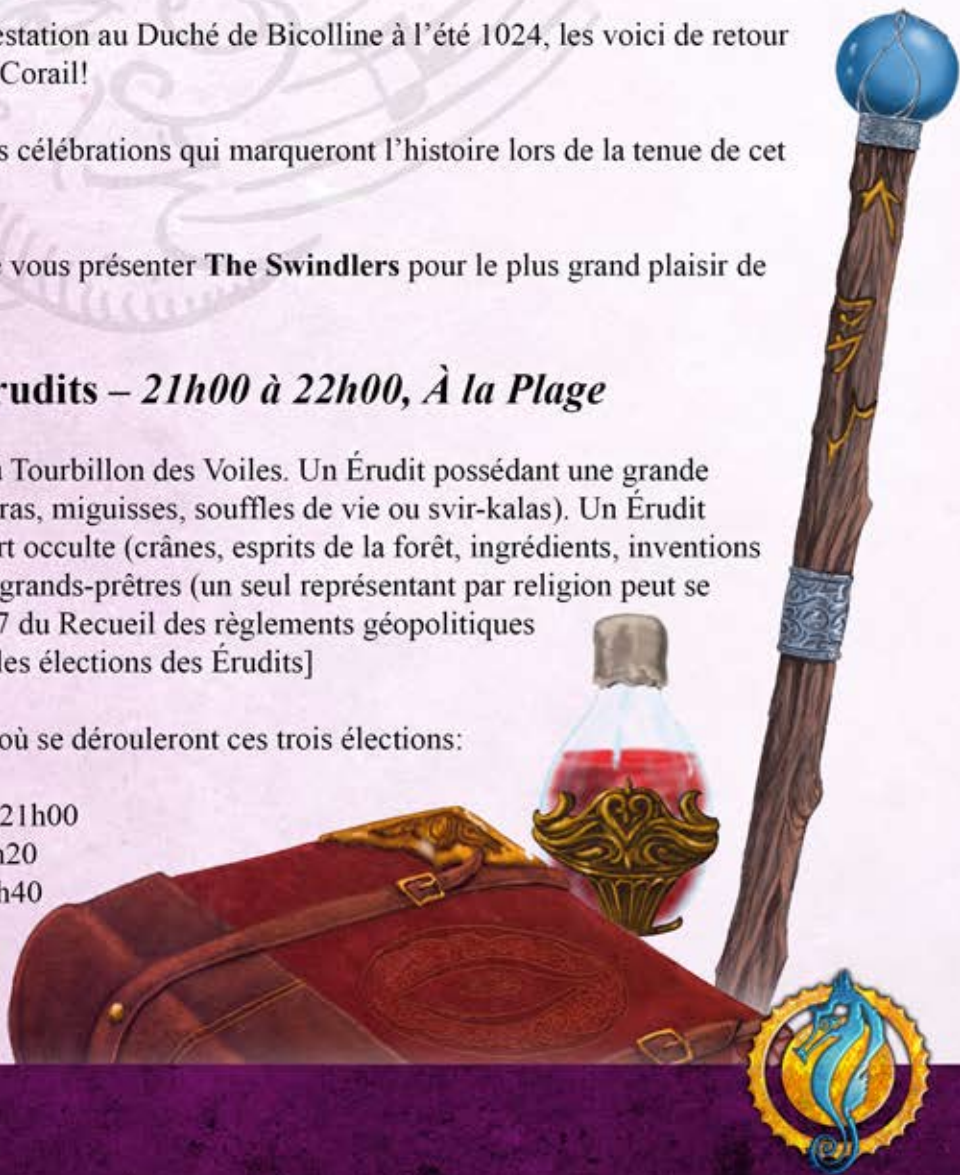
Le Duché de Bicolline est heureux de vous présenter **The Swindlers** pour le plus grand plaisir de tout un chacun.

Élection des Érudits – 21h00 à 22h00, À la Plage

Trois Érudits doivent être élus lors du Tourbillon des Voiles. Un Érudit possédant une grande maîtrise de la magie (golhirs, manthoras, miguisses, souffles de vie ou svir-kalas). Un Érudit possédant une grande maîtrise d'un art occulte (crânes, esprits de la forêt, ingrédients, inventions ou talismans). Et un Érudit parmi les grands-prêtres (un seul représentant par religion peut se présenter). [Consultez les pages 56-57 du Recueil des règlements géopolitiques pour plus d'informations concernant les élections des Érudits]

Vous trouverez ci-dessous les heures où se dérouleront ces trois élections:

- Élection d'un Érudit grand-prêtre 21h00
- Élection d'un Érudit magicien 21h20
- Élection d'un Érudit occultiste 21h40





Le Tourbillon des Voiles

BicOasis – 22h00, Près du navire de la Cité des Sables

Namasté! En collaboration avec la Cité des Sables, le duo musical Didjé-Ridouh & Takédoum vous convie à BicOasis : un spectacle de musique envoûtante explorant les traditions musicales des différentes contrées de Bicolline.

Autres divertissements et quête diverses – Tout au long de la soirée

Pour nous rejoindre

Lieu de l'activité:

Espace Shawinigan
1882, rue Cascade, Shawinigan, Québec, G9N 8S1

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

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.

