

# Tournoi des Nations Brabant 1026



20 JUIN 1026



DUCHÉ DE BICOLLINE







# Tournoi des Nations

## Tournoi des nations – Brabant 1026

*Après plusieurs saisons de fracas, le tumulte des affrontements s'est enfin tu à la grandeur des terres de l'Andore.*

*L'étincelle de la discorde, échauffant d'abord les esprits au Nord faisant suite à la chute de Cauvinière aux mains de Gaïa, mit le feu aux poudres dans l'ensemble du royaume. Sous le choc, la Couronne vacilla à un point tel que le roi Myriam fut forcé à l'exil pour sauver sa peau.*

*Mais la guerre, inébranlable dans son cheminement, ne se contenta pas du Nord. Au Sud, sous l'effet de son charme irrésistible, le MSB Espringale se retourna contre l'Archelon, une frégate alliée. Ce funeste sort procura aux vaisseaux MSB Cabral et MSM Sandeman, arborant tous deux le pavillon de Tarpignan, l'opportunité d'aborder les deux frégates ennemies pour les envoyer par le fond.*

*Mais tout ceci n'est plus qu'un mauvais souvenir et l'Andore est de nouveau unie sous deux couronnes!*

*C'est avec l'objectif de célébrer cette unification sans précédent que le Comité Interrégional Obérant a décrété à l'unanimité la tenue de la quatrième édition de son désormais célèbre Tournoi des nations dans la magnifique ville de Brabant. L'an 1026 marque également le 30e anniversaire de la guilde de Brabancourt, qui a donné son nom à la province qui accueillera le Tournoi, ajoutant aux festivités une solennité toute particulière.*

*Chevaliers, champions et héros, naguère alliés ou ennemis, seront présents pour s'affronter. Non pas pour conquérir ou détruire cette fois, mais bien pour l'honneur, la gloire et le plaisir, car lors de ces joutes ce n'est pas le sang qui souillera les plateaux de combat, mais bien la sueur des athlètes. Encore une fois cette année, toutes les guildes des Terres du Centre, même si elles n'ont pas de champions, pourront également participer à l'effort de la victoire en faisant valoir le pouvoir de leurs méninges.*

*Brabant 1026 s'annonce d'ores et déjà à comme un jalon de l'histoire puisqu'il s'agira de la première apparition publique conjointe de Sa Majesté la reine Sassia et Sa Majesté le roi Gunthar, incarnations vivantes d'une paix nouvelle.*

*Que les étendards se dressent et que les cornes résonnent :  
Brabant 1026 vous attend!*







# Tournoi des Nations

## Informations générales

### À propos

Le Duché de Bicolline organise des événements originaux où l'imagination prend vie dans un cadre médiéval fantastique. Situé en Mauricie, au Québec, il offre depuis 1996 une expérience immersive où les participants incarnent des personnages dans un monde d'aventure, de mystère et de magie. À travers des événements grandeur nature et des activités immersives, le Duché de Bicolline invite chacun à plonger dans un univers enchanteur où se mêlent jeu de rôle, artisanat, combats épiques et festivités médiévales.

L'événement « Tournoi des nations » est un grand rassemblement sportif et immersif se tenant dans l'univers de jeu du Duché de Bicolline. Toutes les nations du monde se donnent rendez-vous afin de se défier. Des champions sont dépêchés de partout afin de prouver au monde entier que leur région a non seulement vaincu moult défis, mais est encore assez puissante pour mener des guerres : les affrontements prennent la forme de tournois et de compétitions plutôt que de massacres et de coups d'estoc.



Le Tournoi des nations se tiendra le 20 juin 2026 de 10h00 à 24h00 (minuit) au Duché de Bicolline  
**1480, chemin Principal, St-Mathieu-du-Parc, Québec, G0X 1N0**

Le Tournoi des nations est un événement immersif qui s'adresse à toutes et tous, mais la participation à certains tournois est réservée aux personnes âgées de 16 ans et plus.

*Le Duché de Bicolline vous permet d'être l'incarnation vivante de votre imaginaire  
et de le vivre pleinement dans un lieu unique qui transcende la réalité.*





# Tournoi des Nations

## Inscription et tarification



**Il n'y a aucune inscription sur place.**

### Pour participer

Pour participer au Tournoi des nations, il faut :

- Connaître et se conformer aux valeurs et politiques du Duché de Bicolline et reconnaître qu'il faut adopter une attitude favorisant le savoir-vivre pour préserver l'harmonie de la collectivité :

- Nos valeurs;
- Politique de prévention des violences à caractère sexuel;
- Politique de prévention et de gestion de la violence, du harcèlement et du vol.

- Connaître et se conformer aux règles de combat et d'homologation si vous souhaitez participer aux activités de combat et tournois nécessitant le maniement d'une arme. La documentation est disponible sur notre site Internet :

- Règles de combat;
- Standards d'homologation des armes.

- Porter des vêtements à caractère ou d'inspiration médiéval-fantastique en tout temps pendant l'événement et éviter les anachronismes.
- Compléter sa fiche d'inscription et acquitter les frais.
- S'inscrire auprès d'une région pour participer aux tournois en tant que Champion, si requis.
- Prendre connaissance et signer la fiche des modalités (termes et conditions) du Duché de Bicolline lors de votre inscription.

### Devenir membre du Duché de Bicolline

Vous pouvez économiser sur les frais d'inscription aux activités du Duché de Bicolline, y compris le Tournoi des nations, en devenant membre. Les renseignements sur les avantages d'être membre et comment le devenir sont disponibles sur notre site Internet :

**[bicolline.org/guide-participant/carte-de-membre/](http://bicolline.org/guide-participant/carte-de-membre/).**







# Tournoi des Nations

## Inscriptions et grille tarifaire

Les inscriptions pour le Tournoi des nations sont ouvertes sur notre site Internet et sont limitées à 2 000 places : <https://bicolline.org/evenement/tournoi-des-nations-1026/>. Il n'y aura aucune inscription à la porte, mais les inscriptions demeurent ouvertes tant et aussi longtemps que les limites ne seront pas atteintes.

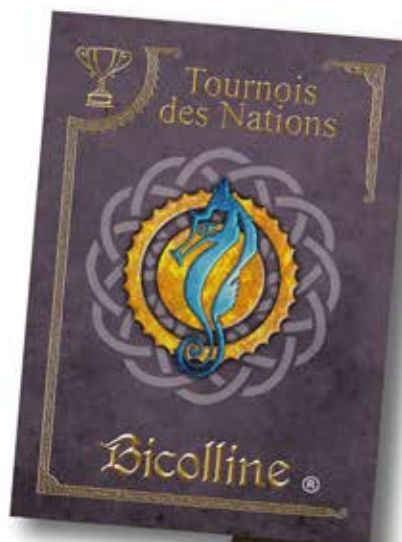
Peu importe que vous participiez en tant que Villageois ou que vous soyez inscrits aux rangs des Champions de votre région pour participer aux tournois, le prix de l'activité est le même.

- Participants de 16 ans et plus : **75,00\$ CA** (plus taxes) pour les membres et **85,00\$ CA** (plus taxes) pour les non-membres.
- Enfants de 10 à 15 ans : **30,00\$ CA** (plus taxes).
- Enfants de 9 ans et moins : Gratuit.

Tous les participants inscrits à l'événement étant membres et ayant 16 ans ou plus se verront octroyer une **fiche de population** ainsi que **cinq solars sonnants**! Le tout vous sera remis à votre arrivée lors de votre enregistrement à l'accueil :

- Les Champions officiels des régions recevront une fiche de population « Tournoi des nations ».
- Les Villageois recevront une fiche de population « Ducasse ».

Lorsque vous procéderez à votre enregistrement à l'accueil le jour de l'événement, assurez-vous d'avoir en main le code QR que vous avez reçu par courriel après le paiement ou une pièce d'identité avec photo. Les participants ne pouvant présenter l'un de ces deux documents ne seront pas admis.







# Tournoi des Nations

## Délégations des nations

### Les Champions des régions

Tous les participants qui désirent participer aux tournois en tant que Champion d'une région doivent être préalablement inscrits à l'événement afin de pouvoir joindre une des nations. L'inscription pour une délégation se fait auprès du chef ou représentant de celle-ci (se référer aux coordonnées dans le tableau ci-dessous).

| Région                | Personne contact                | Moyen de communication                   |
|-----------------------|---------------------------------|------------------------------------------|
| Andore                | Samuel Fournier Favreau         | samuelfournierfavreau@outlook.com        |
| Berkwald              | Benoit Lague                    | benoitlague493@gmail.com                 |
| Carcosa               | Hugo Jacques                    | rakimkingkongbigballz69@gmail.com        |
| Cité des Sables       | Maverick Lachance               | maverick.lachance@gmail.com              |
| Empire                | Frédérique Roussel              | frederique.rsl@gmail.com                 |
| Fédération argannaise | Jérémy Savard                   | jeremy.savard17@gmail.com                |
| Îles Celtes           | Kevin Vigeant                   | kevinvigeant@hotmail.com                 |
| Irendille             | Charles-Auguste Brodeur-Tanguay | charlesauguste.brodeur.tanguay@gmail.com |
| Nasgaroth             | Mélissa Desbiens                | blk_lotus24@yahoo.ca                     |
| Ozame                 | Alexy Ouellette                 | ouelletboys@hotmail.com                  |
| Pays de Kafe          | Nathan Perreault                | monsieurperreault@gmail.com              |
| Terres d'Auquesse     | Audrey Dufour                   | akiyomiwaka@gmail.com                    |
| Terres du Sud         | Alyssa Egan                     | alyssa.egan94@outlook.com                |

Il n'est pas obligatoire pour les nations d'inscrire des Champions pour chaque tournoi.

Les Champions représentant une région doivent obligatoirement être inscrits à au moins un tournoi. Cependant, un Champion qui s'inscrit à plusieurs tournois pourrait ne pas être en mesure de participer à chacun d'entre eux. **Le déroulement des tournois suivra un horaire établi et un Champion qui ne pourrait se présenter à un tournoi en raison d'un conflit d'horaire sera réputé avoir déclaré forfait.** Aucun accommodement ne sera accordé et aucune double inscription ne sera tenue en compte lors de l'établissement de l'horaire.







# Tournoi des Nations

## Domiciliation

Un Champion ne doit pas nécessairement être domicilié dans une région pour en être représentant lors d'un tournoi. Un Champion n'est pas limité quant au nombre de nations qu'il peut représenter. Cependant, il ne peut représenter qu'une seule nation par tournoi.

## Tournois d'équipe

La composition des équipes est totalement libre quant à la provenance des Champions. Par contre, une seule nation sera considérée pour l'attribution des points de victoire. Certains tournois peuvent cependant avoir des limitations quant au nombre de Champions ou équipes provenant d'une même région.

## Accueil et accès au site

### Dormir sur le site

Seuls les participants inscrits à l'événement qui remplissent au moins l'un des trois critères suivants pourront dormir sur le site le vendredi 19 juin et/ou le samedi 20 juin :

- Louer un emplacement auprès du Duché de Bicolline (cabane de style viking).  
Tous les renseignements sont disponibles sur demande en écrivant au [info@bicolline.org](mailto:info@bicolline.org).
- Être propriétaire d'une cession (ou être leur invité).
- Être volontaire lors de l'événement et dormir dans un bâtiment d'un cessionnaire.

**Aucun pavillon ni aucune tente (décorum ou moderne) ne peut être installé pour le Tournoi des nations.**





# Tournoi des Nations

## Arrivée du vendredi 19 juin

Seuls les participants qui remplissent les critères pour dormir sur le site pourront accéder à ce dernier le vendredi 19 juin entre 15h00 et 20h00.

**L'accueil et les portes d'accès au site fermeront à 20h00, sans exception.**

**Tous les véhicules doivent être stationnés au P1 au plus tard à 21h00.** Le propriétaire d'un véhicule qui se trouve sur le site après 21h00 sera expulsé de l'événement (aucun remboursement).

## Tournoi des nations le samedi 20 juin

**Aucun véhicule n'est autorisé sur le site le samedi 20 juin.**

Le site sera accessible pour tous les participants à partir de 7h00:

- Le bâtiment d'accueil sera ouvert de 7h00 à 19h00.
- Les tournois se déroulent de 10h00 à 18h00.
- La cérémonie de clôture (remise des prix) débutera à 19h00 et sera suivie d'un spectacle pour faire danser et chanter toute la populace!

Les participants qui ne remplissent pas au moins un des critères pour dormir sur le site devront avoir quitté à 24h00 (minuit).

## Départ le dimanche 21 juin

Les participants qui remplissent les critères pour pouvoir dormir sur le site pourront y accéder avec leur véhicule à partir de 8h00 dimanche matin. **Tous doivent avoir quitté le site au plus tard à 14h00.**







# Tournoi des Nations

## Services

### Services de restauration et de bar

Plusieurs points de restauration et de boisson seront accessibles tout au long de l'événement afin de servir les convives. Ils sont tous situés en Haute Ville près de l'Auberge.

Les points de service réduisent et éliminent certains items à usage unique (serviettes de table en papier, ustensiles en plastique, etc.) : prévoyez apporter les vôtres! 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 du site : seuls les points de vente du Duché de Bicolline sont autorisés pendant l'événement.

### Hostellerie de la Brabantine

Trônant au bout de l'Allée marchande, l'Hostellerie de la Brabantine est le point central de toute l'activité de la ville. Venez y étancher votre soif, maintenant encore plus longtemps! L'Hostellerie sera ouverte le vendredi entre 17h00 et minuit et le samedi à partir de 11h00 et ce jusqu'à tard en soirée! Rapportez vos pichets vides au bar de l'Hostellerie et une piécette vous sera remise pour chaque retour. De quoi garnir votre bourse tout en aidant les taverniers!



### L'Estaminet du Frère

Dans une ambiance de franche camaraderie, cet établissement familial offre des saveurs autant locales qu'exotiques depuis des générations. Habitues à nourrir les troupes sur les champs de bataille, les cuistots de l'Estaminet du Frère sont prêts à tout pour vous servir des patates en tiges, des sandwichs chauds au bœuf, porc ou poulet, sans oublier leur plat phare : la gamelle mixte.

### Auberge-Relais de la Station

Halte au service rapide et sans façon pour voyageurs pressés et hérauts à bout de souffle, l'Auberge-Relais de la Station sert la pitance chaude et franche. On y trouve poutines fumantes, galettes de pizza, ailes rôties, bâtonnets de fromage fondants et beignes de patates dorés. Nul grand cérémonial : ici, on mange vite, on reprend son souffle, et l'on repart vers les tournois.







# Tournoi des Nations

## Marché

Venez découvrir le Marché, une boutique unique proposant des aliments frais, des croissants, des slushs, des sacs de glace, des articles promotionnels du Duché de Bicolline, des items usuels produits de santé de base ainsi que divers produits originaux. Le Marché sera ouvert de 9h00 à 20h00 samedi le 20 juin.



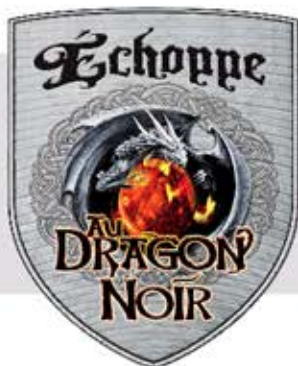
## Artisans et marchands

Vous trouverez dans ce quartier de la Haute Ville quelques boutiques et artisans offrant plusieurs gammes d'équipement, des pièces d'armures, des costumes de tout genre, des épées et autres armes fantastiques, ainsi que toute une panoplie d'accessoires dédiés aux jeux de rôle grandeur nature et activités d'immersion médiévale. Venez découvrir les bâtiments marchands installés de façon permanente sur le Duché de Bicolline : ils seront ouverts de 10h00 à 19h00!



### Les Artisans d'Azure

Les Artisans d'Azure conçoit et fabrique des produits spécialisés pour le jeu de rôle grandeur nature (LARP) depuis 2005. Leurs produits maison ainsi que les marques reconnues qu'ils proposent s'inscrivent dans une même volonté d'offrir des produits axés sur la qualité, la durabilité et l'immersion. À la boutique, on retrouvera une sélection d'armes en mousse sécuritaire, incluant épées, dagues et armes spécialisées, ainsi que des armures et accessoires en cuir faits à la main, en plus de divers équipements et vêtements immersifs pensés pour enrichir l'expérience de jeu. Chaque produit est développé pour offrir un équilibre entre esthétique, fiabilité et sécurité, afin de répondre aux attentes des joueurs, autant débutants que expérimentés.



### Au Dragon Noir

Au Dragon Noir propose une sélection d'items en cuir et une variété d'accessoires de grandeur nature pour parfaire vos costumes. Œufs de dragon, livres et romans côtoieront quelques pièces de brocante pour enrichir la décoration de vos cabanes.







# Tournoi des Nations



## Cuir F.L.

Depuis 1978 François Lapointe travaille le cuir. Il se perfectionne comme cordonnier et redonne vie aux chaussures et manteaux de cuir. Amoureux de sa profession et de la qualité des articles fait pour durer, il confectionne souliers, bottes et sandales d'époque médiévale et Nouvelle-France de haute qualité.



## Zardwin

Depuis plus de 20 ans, la boutique Zardwin confectionne des produits pour grandeurs nature. Reconnue pour la durabilité de ses produits et ses prix accessibles, vous y retrouverez toute une gamme d'accessoires et vêtements.

## Installations sanitaires

Des **toilettes chimiques** sont disponibles proche de l'Accueil, au Faubourg et près de l'Avant-poste. Les toilettes chimiques sur la Côte norse et dans le Quartier romain sont réservées à l'usage unique des guildes qui sont installées à proximité (merci de votre compréhension).

Il y a **deux blocs sanitaires avec des douches** situés aux deux extrémités du site : à l'Auberge en Haute Ville et au Faubourg. Elles seront accessibles selon l'horaire suivant :

- Vendredi : 19h00 à 22h00
- Samedi : 7h00 à 22h00
- Dimanche : 7h00 à 10h00

L'accès et le paiement pour les deux blocs sanitaires se font au moyen d'un lecteur de carte de crédit (6,00 \$CA). Des cartes d'accès pour le bloc sanitaire de l'Auberge sont aussi en vente au Marché.







# Tournoi des Nations

## Homologation

Le comptoir d'homologation est situé en Haute Ville et sera ouvert le samedi 20 juin de 7h00 à 12h00 (midi). Les règles et standards d'homologation sont disponibles ici:

<https://bicolline.org/guide-participant/homologation/>



## Les nations victorieuses

Au terme de la journée, trois nations ressortiront grandes gagnantes des affrontements selon les points de victoires totaux amassés dans l'ensemble des tournois, quêtes et concours. Les façons d'accumuler des points de victoire sont les suivantes :

- La nation étant déclarée la plus éclatante.
- Se classer aux 1re, 2e ou 3e positions d'un tournoi.
- Accomplir des quêtes de sphères.

Cette édition du Tournoi des nations, toujours haute en couleurs, sera suivie d'une **cérémonie de remise des prix** où les exploits de tous seront mis de l'avant et souligné par les Chefs de région venus honorer leurs Champions. Les détails sont disponibles à la section **Cérémonie de clôture**.

## Concours de la nation la plus éclatante

Badauds venus de partout, préparez-vous à briller et à montrer votre éclat au monde entier! Ce concours est l'occasion parfaite pour mettre en avant la créativité, le style unique et la passion de votre nation. Que vous soyez une petite communauté ou une grande nation, ce concours est ouvert à tous!

Les juges seront répartis un peu partout sur le site et évalueront les nations au courant de la journée.

### Critères de participation

- Originalité : Montrez-nous quelque chose de jamais vu auparavant!
- Esthétique : Faites en sorte que votre présentation soit visuellement époustouflante.
- Engagement : Impliquez-vous et faites preuve de passion pour votre nation au courant de la journée.

La nation choisie comme étant la plus éclatante se méritera un point de victoire sur le tableau de pointage!





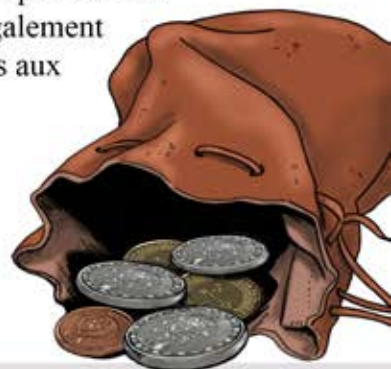


# Tournoi des Nations

## Tournois

Une bourse de solars et des faveurs seront remis aux trois premières positions de chaque tournoi. Le Champion (ou l'équipe) qui occupe le premier rang de chaque tournoi recevra également un drapeau de la région qu'il représente. Des points de victoire seront aussi accordés aux nations qui occuperont les trois premiers rangs de chaque tournoi :

- 1re position : 3 points de victoire.
- 2e position : 2 points de victoire.
- 3e position : 1 point de victoire.



## Quêtes de sphères

Les quêtes de sphères rapportent des points de victoire sur le tableau de pointage des nations! Les détails sont disponibles dans la section *Quêtes par sphères de jeu*.

## Gains des nations

Lorsque cela s'applique, tous les choix doivent être communiqués à [gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org) au plus tard le vendredi 26 juin à 23h59.

### 1re position

- Un lingot d'or déposé dans une citadelle de la région, au choix.
- Un lingot d'argent déposé dans une autre citadelle de la région, au choix. La nation pourrait aussi décider d'échanger ce lingot d'argent pour la construction d'une nouvelle citadelle sur un domaine de la région.
- Le Chef de région pourra identifier une guilde méritante de sa nation afin de lui offrir un point de notoriété.

### 2e position

- Deux lingots d'argent à être déposés dans deux citadelles différentes de la région, au choix. La nation pourrait aussi décider d'échanger un des deux lingots d'argent pour la construction d'une nouvelle citadelle sur un domaine de la région.
- Le Chef de région pourra identifier une guilde méritante de sa nation afin de lui offrir un point de notoriété.







# Tournoi des Nations

## 3e position

- Un lingot d'argent déposé dans une citadelle de la région, au choix. La nation pourrait aussi décider d'échanger ce lingot d'argent pour la construction d'une nouvelle citadelle sur un domaine de la région.
- Le Chef de région pourra identifier une guilde méritante de sa nation afin de lui offrir un point de notoriété.

## Toutes les nations inscrites au Tournoi des nations

Le Chef de région de chaque nation inscrite au Tournoi des nations pourra identifier une guilde méritante de sa nation afin de lui offrir un point de notoriété.



## Les Ambassadeurs

Les Ambassadeurs opéreront un kiosque d'information où toutes et tous pourront venir poser leurs questions en lien avec l'événement et la programmation. Les horaires ainsi que les résultats des nations victorieuses y seront aussi affichés et mis à jour en temps réel.

## Horaire et lieu

De 9h30 à 18h30 au kiosque d'information situé sur le Chemin principal.





# TOURNOI DES NATIONS



## Duché de Bicolline

### Tournois

- 1- Artillerie
- 2- Cercle de Loren / Francs archers
- 3- Tactika
- 4- Souque à la corde
- 5- Endurance du guerrier / Course de Kroft.
- 6- Bras de fer
- 7- Pétanques
- 8- Échecs du Baron
- 9- Combats d'archers
- 10- Trollball
- 11- Fines lames / Gladiateurs

### Quêtes

- 1- Magie et Occultisme
- 2- Artistique
- 3- Croyance
- 4- Maritime et Exploration
- 5- Clandestin
- 6- Commerce
- 7- Politique

### Communauté

- 1- Homologation
- 2- Bureau des paris
- 3- Marché du Duché
- 4- Camp des écuyers
- 5- Camp des pages / Treize Brigands
- 6- Grandes Archives
- 7- Choc des amiraux / Banque de l'Hippocampe

### Services

- Restauration
- Point d'eau
- Scène
- Kiosque d'informations
- Accueil
- Toilettes
- Bars
- Soigneurs





# Tournoi des Nations

## Activités de découverte

### Nouveauté cette année!

*Les Ambassadeurs proposent deux activités grand public permettant de découvrir l'univers unique et fantastique du Duché de Bicolline!*

**Les activités ont lieu de 10h00 à 17h00 et l'inscription se fait sur place au kiosque des Ambassadeurs.** La participation à ces activités ne permet pas aux nations d'accumuler des points de victoire à leur tableau, mais les plus aventureux pourraient recevoir certaines récompenses!

### Enquêtes et découvertes en Haute Ville

Que toutes et tous soient conviés à parcourir ces terres et à sonder chaque recoin de la Haute Ville, en quête d'enseignes rares et dissimulées. À chaque trouvaille, que l'explorateur consigne son exploit dans le précieux Passeport des Nations, témoin de ses pérégrinations.

Cette noble quête éveille l'œil et l'esprit, incitant chacun à cheminer, observer et apprendre par la vue autant que par l'expérience. Elle tisse également des liens naturels entre les voyageurs et les peuples des différentes nations, favorisant rencontres et échanges au fil de l'aventure.

### Connais-tu tes nations?

Voyageurs et érudits sont conviés à éprouver leur savoir à l'aide d'un jeu de cartes où chacune dévoile secrets et informations sur les diverses nations du monde. À l'aide d'artefacts et d'objets d'ingéniosité, ils pourront manier, assembler et ordonner lesdites nations selon maints défis. Ces épreuves peuvent être relevées avec ou sans le secours des cartes des nations, selon le niveau de difficulté souhaité.







# Tournoi des Nations

## Tournois et compétitions amicales

### État de conscience

Attention, toutes les activités de combat se doivent d'être jouées en pleine possession de ses moyens. Aucun état d'ébriété ou second ne sera toléré.

### Règlements des tournois

Les tournois sont réservés aux personnes de 16 ans et plus.

Les **règlements des tournois** seront disponibles en ligne en tout temps dès le mois de mai et seront mis à jour annuellement. Si un tournoi a des règlements particuliers ou des scénarios uniques, ceux-ci seront précisés dans le présent document. Certains tournois suivent les **règles de combat**.

Les deux documents sont disponibles dans la section « Règles » sur notre site Internet : <https://bicolline.org/guide-participant/regles/>.

**Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.  
C'est la touche qui compte et non sa force!**

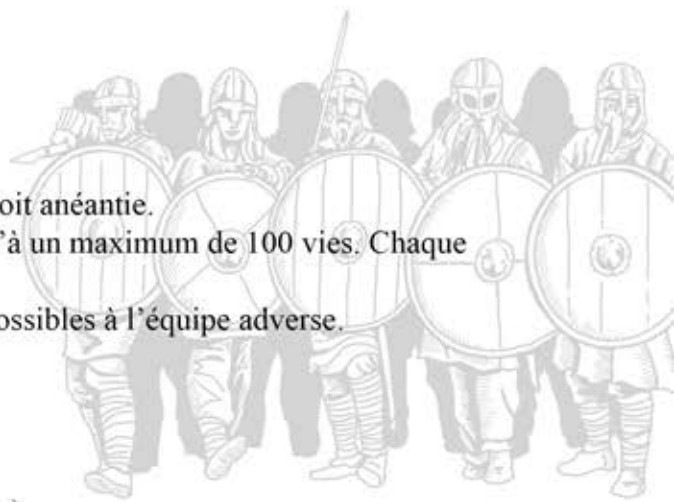
### Épreuves et scénarios

Certains tournois ont des épreuves ou scénarios précis pour cette édition du Tournoi des nations. Elles viennent compléter les règlements réguliers du tournoi.

#### Tactika

##### Épreuve 1 : Anéantir l'ennemi (100 morts)

- L'objectif est de tuer tout le monde avant que votre équipe soit anéantie.
- Chaque équipe a un puits de guérison qui peut donner jusqu'à un maximum de 100 vies. Chaque fois qu'un mort utilise le puits, son équipe perd un point.
- L'objectif est de faire perdre le plus grand nombre de vies possibles à l'équipe adverse.
- Deux choses peuvent mettre fin à cette épreuve :
  - Une équipe n'a plus de vies.
  - Le chronomètre atteint dix minutes.
- Bris d'égalité :
  - Différentiel (ennemis tués ± morts au sein de l'équipe).
  - Temps.







# Tournoi des Nations

## Épreuve 2 : Gueling gueling pouet

- L'objectif est d'être l'équipe qui a cumulé le plus de réussites.
- Il faut sonner (ou simuler de sonner) la cloche pour cumuler une réussite. Sonner la cloche signifie la faire tinter trois (3) fois consécutives.
- L'épreuve dure 20 minutes.

## Épreuve 3 : Contrôler le terrain

- L'objectif est de maintenir le plus longtemps et le plus souvent le contrôle du terrain.
- L'épreuve dure 10 minutes.
- Deux arbitres sont attitrés au pointage.
- Lorsque l'un d'eux juge qu'une équipe contrôle une majorité du terrain, l'équipe accumule du temps.
- Dès que le terrain est contesté, le temps est arrêté.
- Bris d'égalité :
  - Temps.
  - Huit contre huit, la première équipe qui élimine son adversaire.

## Compétitions amicales

Au-delà des tournois officiels qui mettent à l'épreuve l'adresse et l'honneur des nations, des compétitions amicales verront le jour après certains affrontements formels, offrant à chacun l'occasion de poursuivre ses exploits. Ces rencontres conviviales accueillent guerriers, rôdeurs, mages et âmes de plus de 16 ans et de tous les horizons, sans distinction d'expérience.

Nul besoin d'inscription préalable : il suffit de se présenter sur place pour rejoindre la mêlée. Que vous cherchiez la gloire ou la camaraderie, tous sont conviés à participer. Rassemblez votre courage, forgez de nouvelles alliances et laissez l'esprit d'aventure vous guider.

- Bras de fer (mixte et féminin).
- Combat d'archers.
- Échecs du Baron.
- Souque à la corde.

La participation aux compétitions amicales ne permet pas aux nations d'accumuler des points de victoire à leur tableau, mais les plus aventureux pourraient recevoir des récompenses sur place!







# Tournoi des Nations

## Horaires, lieux et représentants par nation

| Tournoi                   | Lieu                          | Représentant(s) par nation              | Horaires des tournois et compétitions amicales |           |               |               |               |           |               |        |     |
|---------------------------|-------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------------|-----------|---------------|---------------|---------------|-----------|---------------|--------|-----|
|                           |                               |                                         | 10h                                            | 11h       | 12h           | 13h           | 14h           | 15h       | 16h           | 17h    | 18h |
| Artillerie mixte et canon | Chemin principal              | 1 équipe de 6 Champions (maximum)       |                                                |           |               |               | 14h00 à 15h30 |           |               |        |     |
| Bras de fer mixte         | Tarkasis                      | 1 Champion                              | 10h à 11h                                      |           | Dès 12h00     |               |               |           |               |        |     |
| Bras de fer féminin       | Tarkasis                      | 1 Champion                              |                                                | 11h à 12h | Dès 12h00     |               |               |           |               |        |     |
| Cercle de Loren           | Devant le Bock de fer         | 5 Champions, 2 remplaçants              | 10h00 à 12h00                                  |           |               |               |               |           |               | Finale |     |
| Combat d'archers          | Avant-poste                   | 1 équipe de 6 Champions, 2 remplaçants  | 10h00 à 15h00                                  |           |               |               |               | Dès 15h00 |               |        |     |
| Course de Kroft           | Devant le Ragnarok            | 1 équipe de 3 à 5 Champions             |                                                |           |               | 13h00 à 16h00 |               |           |               |        |     |
| Échecs du Baron           | Sous-sol de l'Auberge         | 1 Champion                              | 10h00 à 14h00                                  |           |               |               | Dès 14h00     |           |               |        |     |
| Endurance du guerrier     | Devant le Ragnarok            | 3 Champions, 2 remplaçants              | 10h00 à 12h00                                  |           |               |               |               |           |               |        |     |
| Fines lames dames         | Derrière le Lys noir          | 4 Champions, 2 remplaçants              | 10h00 à 12h00                                  |           |               |               |               |           |               |        |     |
| Fines lames mixte         | Derrière le Lys noir          | 4 Champions, 2 remplaçants              |                                                |           | 12h00 à 15h00 |               |               |           |               |        |     |
| Francs archers            | Devant le Bock de fer         | 5 Champions, 2 remplaçants              |                                                |           |               | 13h00 à 17h00 |               |           | Finale        |        |     |
| Gladiateurs               | Derrière le Lys noir          | 2 équipes de 2 Champions, 2 remplaçants |                                                |           |               |               |               |           | 16h00 à 18h00 |        |     |
| Pétanques                 | Derrière l'Auberge            | 1 équipe de 2 Champions, 2 remplaçants  | 10h00 à 17h00                                  |           |               |               |               |           |               |        |     |
| Souque à la corde         | En face du Griffon            | 1 équipe de 4 Champions*, 2 remplaçants |                                                |           |               |               |               | 15h à 16h | Dès 16h00     |        |     |
| Tactika                   | Place des tournois            | 1 équipe de 8 Champions, 4 remplaçants  | 10h00 à 18h00                                  |           |               |               |               |           |               |        |     |
| Trollball                 | Trollball de la Vieille Ville | 1 équipe de 12 Champions, 4 remplaçants | 10h00 à 18h00                                  |           |               |               |               |           |               |        |     |

\* L'équipe doit obligatoirement être composée de deux femmes et deux hommes.

Légende : ■ Tournoi ■ Finale ■ Compétition amicale







# Tournoi des Nations

## Gains

Les vainqueurs de chaque tournoi qui ne peuvent se présenter à la cérémonie de clôture et de remise des prix verront leurs solars et faveurs déposés automatiquement dans le coffre de leur guilde.

La participation aux compétitions amicales ne permet pas aux nations d'accumuler des points de victoire à leur tableau, mais les plus aventureux pourraient recevoir des récompenses sur place!

| Tournoi                               | Solars | Faveurs        | Points de victoire | Drapeau de région | Point de notoriété |
|---------------------------------------|--------|----------------|--------------------|-------------------|--------------------|
| <b>Artillerie (mixte et canon)</b>    |        |                |                    |                   |                    |
| 1 <sup>re</sup> position              | 350    | 30 occultes    | 3                  | ✓                 | ✓                  |
| 2 <sup>e</sup> position               | 200    | 20 occultes    | 2                  |                   |                    |
| 3 <sup>e</sup> position               | 150    | 10 occultes    | 1                  |                   |                    |
| <b>Bras de fer (mixte et féminin)</b> |        |                |                    |                   |                    |
| 1 <sup>re</sup> position              | 200    | 20 réputations | 3                  | ✓                 |                    |
| 2 <sup>e</sup> position               | 150    | 10 réputations | 2                  |                   |                    |
| 3 <sup>e</sup> position               | 75     | 5 réputations  | 1                  |                   |                    |
| <b>Cercle de Loren</b>                |        |                |                    |                   |                    |
| 1 <sup>re</sup> position              | 200    | 20 prestiges   | 3                  | ✓                 |                    |
| 2 <sup>e</sup> position               | 150    | 10 prestiges   | 2                  |                   |                    |
| 3 <sup>e</sup> position               | 75     | 5 prestiges    | 1                  |                   |                    |
| <b>Combats d'archers</b>              |        |                |                    |                   |                    |
| 1 <sup>re</sup> position              | 600    | 40 prestiges   | 3                  | ✓                 | ✓                  |
| 2 <sup>e</sup> position               | 400    | 20 prestiges   | 2                  |                   |                    |
| 3 <sup>e</sup> position               | 200    | 10 prestiges   | 1                  |                   |                    |







# Tournoi des Nations

| Tournoi                             | Solars | Faveurs            | Points de victoire | Drapeau de région | Point de notoriété |
|-------------------------------------|--------|--------------------|--------------------|-------------------|--------------------|
| <b>Course de Kroft</b>              |        |                    |                    |                   |                    |
| 1 <sup>re</sup> position            | 200    | 20 réputations     | 3                  | ✓                 |                    |
| 2 <sup>e</sup> position             | 150    | 10 réputations     | 2                  |                   |                    |
| 3 <sup>e</sup> position             | 75     | 5 réputations      | 1                  |                   |                    |
| <b>Échecs du Baron</b>              |        |                    |                    |                   |                    |
| 1 <sup>re</sup> position            | 200    | 20 oblatus         | 3                  | ✓                 |                    |
| 2 <sup>e</sup> position             | 150    | 10 oblatus         | 2                  |                   |                    |
| 3 <sup>e</sup> position             | 75     | 5 oblatus          | 1                  |                   |                    |
| <b>Endurance du guerrier</b>        |        |                    |                    |                   |                    |
| 1 <sup>re</sup> position            | 200    | 20 faveurs divines | 3                  | ✓                 |                    |
| 2 <sup>e</sup> position             | 150    | 10 faveurs divines | 2                  |                   |                    |
| 3 <sup>e</sup> position             | 75     | 5 faveurs divines  | 1                  |                   |                    |
| <b>Fines lames (mixte et dames)</b> |        |                    |                    |                   |                    |
| 1 <sup>re</sup> position            | 200    | 20 faits d'armes   | 3                  | ✓                 |                    |
| 2 <sup>e</sup> position             | 150    | 10 faits d'armes   | 2                  |                   |                    |
| 3 <sup>e</sup> position             | 75     | 5 faits d'armes    | 1                  |                   |                    |
| <b>Francs archers</b>               |        |                    |                    |                   |                    |
| 1 <sup>re</sup> position            | 200    | 20 faits d'armes   | 3                  | ✓                 |                    |
| 2 <sup>e</sup> position             | 150    | 10 faits d'armes   | 2                  |                   |                    |
| 3 <sup>e</sup> position             | 75     | 5 faits d'armes    | 1                  |                   |                    |
| <b>Gladiateurs</b>                  |        |                    |                    |                   |                    |
| 1 <sup>re</sup> position            | 350    | 30 faits d'armes   | 3                  | ✓                 |                    |
| 2 <sup>e</sup> position             | 200    | 20 faits d'armes   | 2                  |                   |                    |
| 3 <sup>e</sup> position             | 150    | 10 faits d'armes   | 1                  |                   |                    |

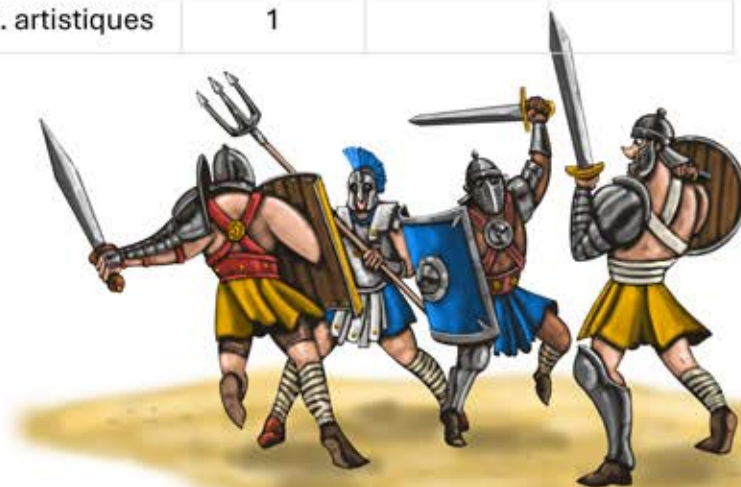






# Tournoi des Nations

| Tournoi                  | Solars | Faveurs             | Points de victoire | Drapeau de région | Point de notoriété |
|--------------------------|--------|---------------------|--------------------|-------------------|--------------------|
| <b>Pétanque</b>          |        |                     |                    |                   |                    |
| 1 <sup>re</sup> position | 300    | 20 fav. magiques    | 3                  | ✓                 |                    |
| 2 <sup>e</sup> position  | 200    | 10 fav. magiques    | 2                  |                   |                    |
| 3 <sup>e</sup> position  | 125    | 5 fav. magiques     | 1                  |                   |                    |
| <b>Souque à la corde</b> |        |                     |                    |                   |                    |
| 1 <sup>re</sup> position | 400    | 40 exploits         | 3                  | ✓                 |                    |
| 2 <sup>e</sup> position  | 300    | 20 exploits         | 2                  |                   |                    |
| 3 <sup>e</sup> position  | 150    | 10 exploits         | 1                  |                   |                    |
| <b>Tactika</b>           |        |                     |                    |                   |                    |
| 1 <sup>re</sup> position | 1000   | 40 faits d'armes    | 3                  | ✓                 | ✓                  |
| 2 <sup>e</sup> position  | 700    | 20 faits d'armes    | 2                  |                   |                    |
| 3 <sup>e</sup> position  | 350    | 10 faits d'armes    | 1                  |                   |                    |
| <b>Trollball</b>         |        |                     |                    |                   |                    |
| 1 <sup>re</sup> position | 1000   | 40 ren. artistiques | 3                  | ✓                 | ✓                  |
| 2 <sup>e</sup> position  | 700    | 20 ren. artistiques | 2                  |                   |                    |
| 3 <sup>e</sup> position  | 350    | 10 ren. artistiques | 1                  |                   |                    |







# Tournoi des Nations

## Bureau des paris

Encore cette année, le destin se laisse marchander.

Si votre orgueil vous murmure que vous connaissez l'issue des épreuves et que votre bourse a de quoi le démontrer, le Bureau des paris vous ouvre ses registres.

Si vous êtes plus fauché qu'un paysan après la dîme, mais persuadé de flairer la victoire comme un limier... Le Bureau des paris est là pour vous.

Et si la fortune vous tourne le dos et vous inflige l'humiliation suprême, sachez-le : le Bureau des paris vous accueillera aussi... pour pleurer vos écus.

### Horaire et lieu

De 10h00 à 18h30 au Bureau des paris situé près de l'Auberge.



### Renseignements importants

- Entre 10h00 et 12h00, les participants pourront miser sur les résultats de trois (3) compétitions : le Trollball, le Combat d'archers ainsi que sur la région qui remportera le Tournoi des nations.
- Lors des tournois de Bras de fer et de Souque à la corde, des preneurs au livre seront présents afin de permettre aux participants de parier sur chacun des affrontements tout au long des compétitions.
- Les participants pourront récolter leurs gains tout au long de la journée en se présentant au comptoir du Bureau des paris.
- Les paris peuvent se faire en solars sonnants ou en cartes.
  - Les seules cartes acceptées par le Bureau des paris sont les bétails, les céréales et les victuailles.
  - Des mises maximales seront en vigueur selon les différentes épreuves et les côtes sont sujettes à changement selon l'évolution de la situation
  - Toutes les cartes sont considérées comme ayant la même valeur nominale et seront considérées comme équivalentes. À titre d'exemple, un participant pourrait gagner un pari à trois contre un en donnant une céréale et se voir remettre deux bétails et une victuaille en guise de lot gagnant.

### Gains

Variables, selon les paris déposés.







# Tournoi des Nations

## Spectacles et prestations

Les détails sur les différents artistes seront annoncés dans l'infolettre mensuelle de juin. Restez à l'affût! Inscrivez-vous ici : **Infolettre mensuelle de Bicolline.**

### Prestations musicales

Au cœur du Tournoi des nations, troubadours, bardes et artistes venus de contrées lointaines feront vibrer les régions et leurs Champions ainsi que tous les Villageois venus les encourager. Tout au long de l'événement, une riche variété de spectacles et de prestations musicales animera les lieux : laissez-vous emporter par des performances surprenantes et venez danser au rythme des instruments, là où chaque note et chaque geste racontent une histoire!

### Cérémonie de clôture

Venez admirer les glorieux du Tournoi des nations 1026 lors de la remise officielle des prix. Vous pourrez donc découvrir les Champions des différents tournois qui prendront enfin leur place sur le podium pour leur moment de gloire et, bien évidemment, pour votre bon plaisir. Même les Chefs de région seront sur place pour honorer les exploits des Champions qui leur ont permis d'inscrire leur nom dans les annales de ce grand rassemblement sportif.

Pratiquez vos cris de joie et vos sourires de fierté car nous vous attendons en grand nombre!

### Horaire et lieu

À partir de 19h00 à la scène principale près de l'Auberge.







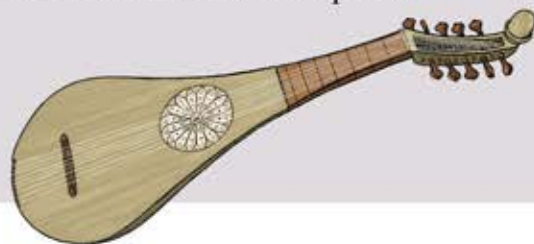
# Tournoi des Nations

## Spectacle de clôture

Alors que les tournois sont terminés et les honneurs distribués, le spectacle de clôture suivra la cérémonie de remise des prix. Bardes et ménestrels uniront leurs talents pour souligner les prouesses de tous à travers d'airs envoûtants. Dans une atmosphère à la fois noble et festive, laissez la musique magnifier ces instants de gloire et graver les souvenirs dans la mémoire de tous les valeureux qui ont pu être témoin de la ferveur des nations.

### Horaire et lieu

À partir de 21h00 à la scène principale près de l'Auberge.



## Les jeux Bolodil

Après de nombreuses années de commercialisation de ses jeux aux quatre coins de Bicolline, les jeux Bolodil arrivent à Brabant pour divertir les invités avec ses créations ludiques. Venez découvrir des jeux uniques ou encore revisiter des classiques adaptés pour l'occasion. Que vous veniez pour des jeux d'adresses, de stratégie ou tout simplement pour le plaisir de jouer, tous sont les bienvenus!

### Horaire et lieu

De 14h30 à 18h30 au bâtiment de Tarkasis.

## Activités jeunesse

La participation aux activités jeunesse ne permet pas aux nations d'accumuler des points de victoire à leur tableau, mais les plus aventureux pourraient recevoir des récompenses sur place!

## Camp des pages

Le Camp des pages propose des activités parent-enfant : la supervision d'un parent ou d'un adulte responsable est obligatoire en tout temps.

**Les activités pour enfants ne constituent pas un service de garderie.**

Même les plus petits auront l'occasion de s'amuser au Tournoi des nations! L'équipe du Camp des pages accueille les enfants de 2 à 8 ans qui désirent faire des activités libres pour leur permettre de libérer leur imaginaire débordant!







# Tournoi des Nations

Des activités variées seront proposées, tant en avant-midi qu'en après-midi, et sont conçues pour couvrir un maximum de champs d'intérêt : elles alternent entre l'activité physique, la créativité et les habiletés sociales.

## **Horaire et lieu**

De 10h00 à 16h00 au bâtiment Vertigo sur le Chemin principal.

## **Camp des écuyers**

Les jeunes écuyers de 8 à 15 ans de toutes les nations sont conviés au prestigieux Camp des écuyers! Des épreuves de tir à l'arc, de duels à l'épée, d'énigmes et de course engageront leurs diverses habiletés. C'est l'occasion en or (ou en piécettes!) pour les écuyers de prouver leur valeur et représenter fièrement leurs régions!

L'équipe chevronnée des Camps légendaires sera sur place pour assurer le bon déroulement des activités, leur sécurité et le plaisir de tous les participants.

## **Horaire et lieu**

De 10h00 à 12h00 et de 13h30 à 16h30 à la Plaine des mages (proche du Fort).

## **Inscription**

Le Camp des écuyers est réservé aux participants âgés de 8 à 15 ans. L'inscription se fait sur place à tout moment en se présentant à la Plaine des mages.

## **Épreuves**

### **Tir à l'arc**

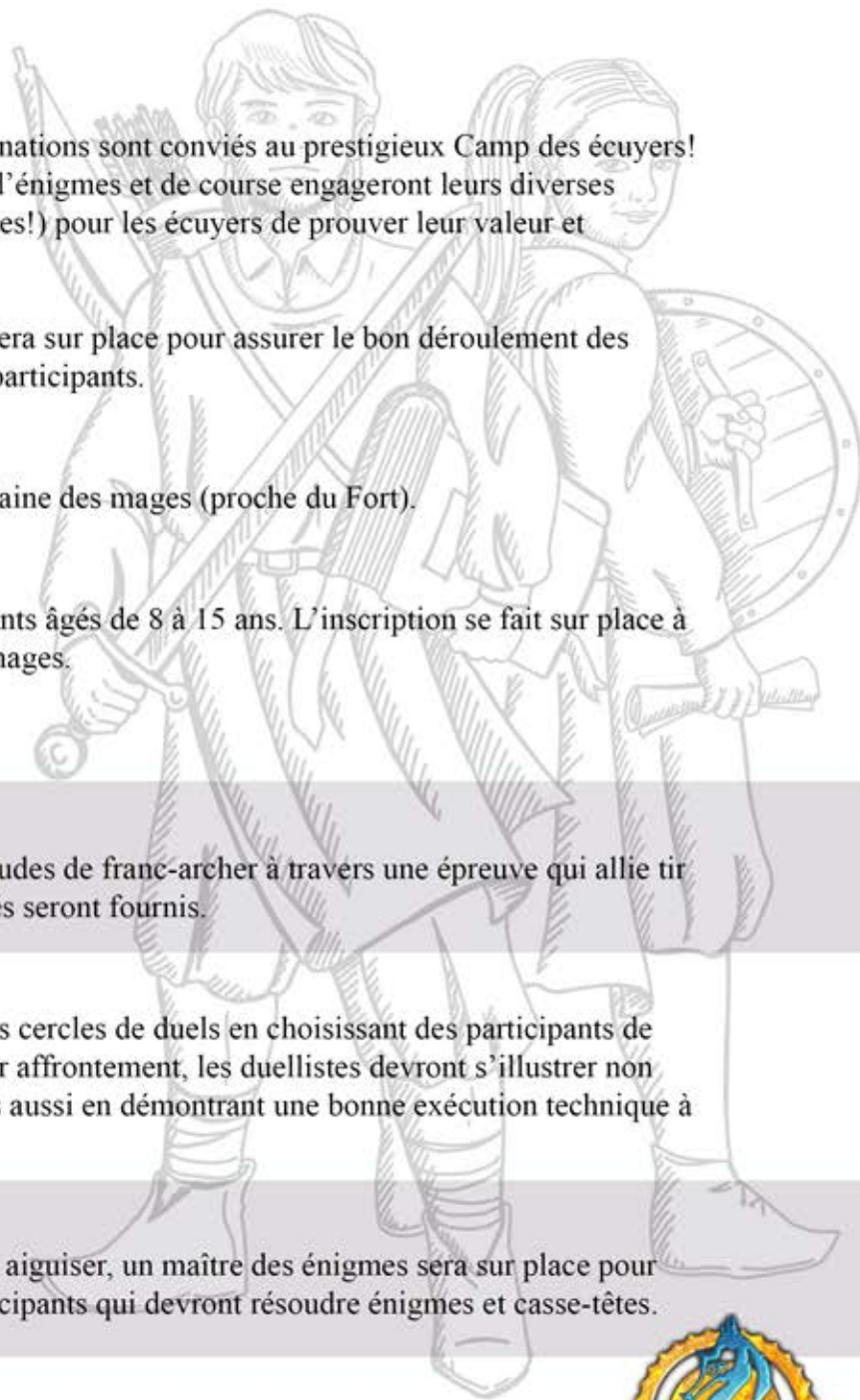
- Les tirailleurs devront faire valoir leurs aptitudes de franc-archer à travers une épreuve qui allie tir de précision et rapidité! Des arcs homologués seront fournis.

### **Duels à l'épée**

- Nos meilleurs maîtres d'armes animeront des cercles de duels en choisissant des participants de même gabarit ou calibre. Pour remporter leur affrontement, les duellistes devront s'illustrer non seulement en dominant leur adversaire, mais aussi en démontrant une bonne exécution technique à l'épée.

### **Énigmes**

- Puisque l'esprit est aussi une arme qu'il faut aiguiser, un maître des énigmes sera sur place pour évaluer les capacités intellectuelles des participants qui devront résoudre énigmes et casse-têtes.







# Tournoi des Nations

## Le jeu des treize brigands

Treize malandrins se sont infiltrés dans le village de Northam. Vous devez les chasser le plus rapidement possible avant qu'ils commencent leur pillage!

Cette compétition de billes est destinée aux jeunes de 12 à 15 ans et vise à offrir une activité accessible, ludique et inclusive. Le matériel est fourni sur place.

L'activité se poursuivra en format libre en après-midi afin d'ouvrir la participation à l'ensemble des jeunes présents sur le site.

## Horaire et lieu

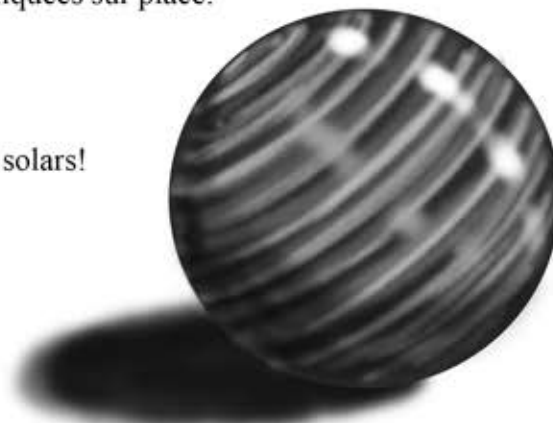
De 10h00 à 13h00 au 2e étage du bâtiment Vertigo pour le tournoi officiel. Accès libre en après-midi par la suite.

## Règlements

- Treize billes sont placées en croix au centre d'un grand cercle.
- À tour de rôle et en alternance entre les équipes, les participants doivent tirer leur callot (grosse bille) pour essayer de sortir les treize billes.
- Un participant qui réussit à sortir au moins une bille et dont le callot reste à l'intérieur du cercle peut continuer à tirer.
- Le participant qui ne sort pas de bille ou qui sort des billes, mais dont le callot sort du cercle termine son tour.
- La première équipe à sortir sept billes remporte la manche.
- Une partie se joue en six manches.
- Les règles plus techniques sur l'étiquette seront expliquées sur place.

## Gains

Les trois meilleures équipes remporteront des prix en solars!







# Tournoi des Nations

## Quêtes par sphères de jeu

Le Tournoi des nations est l'occasion pour les plus grands athlètes du monde de l'Hippocampe de briller, mais qu'on ne s'y méprenne, le reste de la populace ne sera aucunement relégué au rang de badauds dans les gradins! En effet, tout au long de ce jour faste, les différentes guildes auront l'occasion de démontrer leur valeur, leur ruse et leur savoir-faire elles aussi. Chacune des sphères par lesquelles la trame du jeu de Bicolline se tisse offrira des quêtes par lesquelles les guildes pourront se faire valoir.

Pour prendre part à ces quêtes, les guildes possédant le sceau d'une sphère de jeu n'ont qu'à se présenter à l'endroit et à l'heure indiquée dans le tableau plus loin. Il n'est pas nécessaire d'avoir les sceaux en main. Un registre des sceaux de guildes (en date du 15 avril dernier) sera présent à chaque endroit où sont distribuées des quêtes. C'est ce registre qui fait foi du droit de participation des guildes aux quêtes pour chacune des sphères de jeu. Chaque guilde n'aura droit qu'à une seule participation par sphère de jeu. À titre d'exemple, si au sein d'une guilde avec un sceau artistique se trouvent un flûtiste et un joueur de luth, ils pourront unir leurs talents en un duo harmonieux et non livrer deux prestations individuelles.

Les gains varieront selon la difficulté des quêtes offertes. Pour chacune des sphères de jeu, une guilde aura la chance d'offrir un point de victoire à la nation de son choix. L'identification de cette guilde pourra se faire au hasard, par le biais d'un jury ou encore selon la décision du maître de jeu de la sphère concernée, dépendamment de la formule de la quête proposée.

### Horaires et lieux

| Sphère      | Horaire                                                                            | Lieu                          |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| Arts        | 10h00 à 14h00                                                                      | Bureau du Patron              |
| Clandestin  | 12h00 à 16h30                                                                      | Balcon de l'Auberge           |
| Commerce    | 13h30 à 15h30                                                                      | Annexe de Dracolite           |
| Croyance    | 10h00 à 11h00 : Distribution des quêtes<br>13h00 : Échéance remise des résultats   | Échoppe d'herboristerie       |
| Exploration | 11h00 à 14h00                                                                      | Tente d'exploration           |
| Magie       | 10h00 à 15h00 (en continu)                                                         | Tour de magie et d'occultisme |
| Maritime    | 13h00 à 16h00                                                                      | Annexe de Dracolite           |
| Occulte     | Départ à 10h30<br>Finale à 15h00                                                   | Tour de magie et d'occultisme |
| Politique   | 11h00 à 13h00 : Distribution des quêtes<br>14h00 à 16h00 : Réception des résultats | Grandes Archives              |







# Tournoi des Nations

## Sphère des arts

La remise des quêtes aura lieu de 10h00 à 12h00 (midi). Les artistes auront ensuite jusqu'à 14h00 pour rapporter leurs œuvres.

Il sera également possible de signer des contrats entre 10h00 et 14h00, cependant les critiques n'arpenteront pas le terrain. La performance devra avoir lieu sur la scène adjacente au Bureau de Patron.



## Sphère clandestine

Si le monde clandestin se déroule sans égard aux nations, le rassemblement du Tournoi des Nations est une occasion trop belle pour la laisser filer. Quatre figures illustres du milieu, un révolutionnaire douteux, un vieux parrain des ruelles, un loup des quais et un collectionneur d'art, ont fait un pari entre eux : prouver lequel possède le meilleur flair pour reconnaître les organisations clandestines les plus habiles à bâtir des affaires et à développer des réseaux lucratifs. Chacun a choisi en secret les guildes qu'il juge à la hauteur. Ces dernières doivent se rendre au Bureau des Paris pour y recevoir leurs informations. Plusieurs guildes aux sceaux clandestins sont appelées, mais une seule sera élue la meilleure !



## Sphère commerciale

Suivant les récentes tensions et l'instabilité croissante des routes, le grand argentier d'Andore ordonne la mise en place d'un convoi commercial exceptionnel visant à restaurer son influence et sécuriser ses échanges commerciaux.

Cependant, aucune guildes ne possède à elle seule les moyens de réussir. Le succès dépendra de la collaboration entre plusieurs guildes marchandes, chacune apportant une partie essentielle du convoi.







# Tournoi des Nations

## Sphère de croyance

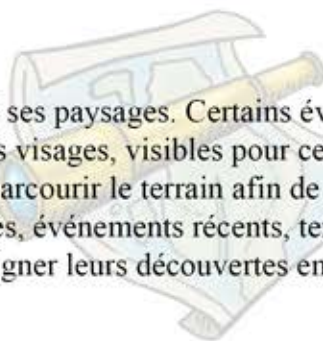
À la suite des ravages de la guerre et de l'unification fragile du royaume sous deux couronnes, le calme retrouvé ne saurait masquer la fragilité de l'équilibre actuel. Les tensions demeurent vives, les rancunes encore fraîches, et nul ne peut affirmer que la paix actuelle saura perdurer.

Afin d'éclairer l'avenir des deux monarques, une demande a été adressée aux guildes de croyance afin qu'elles se prononcent, à travers le prisme de leurs croyances, sur les fondements nécessaires au maintien de cette paix fragile.



## Sphère d'exploration

L'Andore ne se résume pas à ses routes ou à ses paysages. Certains événements discrets laissent des traces bien réelles sur le terrain et sur les visages, visibles pour ceux qui prennent le temps de chercher. Les participants seront appelés à parcourir le terrain afin de repérer et documenter des situations concrètes : interactions marquantes, événements récents, tensions visibles ou traces laissées par celles-ci. Les explorateurs devront consigner leurs découvertes en échange de rétribution.



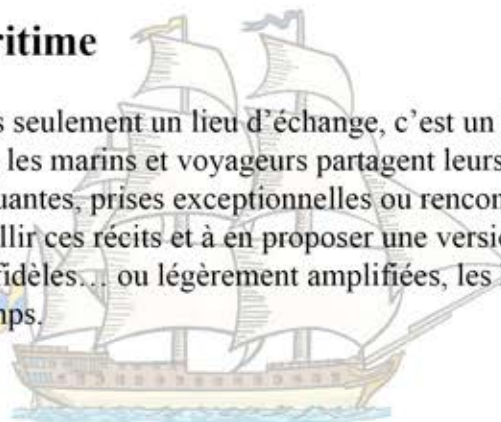
## Sphère de magie

L'Intendante de la Tour attend les mages et leurs scribes! Trois participants par gilde seront conviés à démontrer leurs capacités mentales, leur sens de la déduction et leur aptitude à lire dans les pensées les uns des autres. Nul équipement, nul parchemin, nulle préparation ne seront requis. Votre présence suffira.



## Sphère maritime

Le port n'est pas seulement un lieu d'échange, c'est un lieu de récits. Entre deux arrivées et quelques verres, les marins et voyageurs partagent leurs plus grandes histoires : exploits improbables, traversées marquantes, prises exceptionnelles ou rencontres hors du commun. Les guildes sont invitées à recueillir ces récits et à en proposer une version marquante : chronique, récit ou chant. Qu'elles soient fidèles... ou légèrement amplifiées, les histoires mémorables résistent toujours à l'épreuve du temps.







# Tournoi des Nations

## Sphère occulte

L'Intendante de la Tour vous attend à **10h30 précisément pour le début de la course!** Elle vous confiera une énigme à son image : tordue, précise et sans pitié pour les esprits brouillons. Les huit guildes qui lui rapporteront leur réponse en premier seront conviées à une ultime épreuve à 15h00. N'oubliez pas vos plumes et vos parchemins!



## Sphère politique

Les Grandes Archives cherchent à compléter et structurer les traces laissées par les éditions passées du Tournoi des Nations. De nombreuses informations demeurent fragmentaires : hauts faits, classements, figures marquantes ou moments déterminants.

Les guildes sont invitées à recueillir ces éléments auprès des participants, témoins et acteurs du tournoi, puis à les transmettre aux Archives. Les contributions les plus riches, structurées et pertinentes seront reconnues à leur juste valeur.



## Gains

Les gains varient selon la difficulté des quêtes offertes. Pour chacune des sphères de jeu, une guildes aura la chance d'offrir un point de victoire à la nation de son choix. L'identification de cette guildes pourra se faire au hasard, par le biais d'un jury ou encore selon la décision du maître de jeu de la sphère concernée, tout dépendant de la formule de la quête proposée.







# Tournoi des Nations

## Autre programmation Jeu

### Choc des Amiraux

#### L'océan : la frontière finale

Alors que les nations du monde de l'Hippocampe se disputent les Terres du Centre depuis des générations, les récentes avancées technologiques ont permis la construction de navires capables de naviguer en haute mer. Les peuples elfiques et norrois revendiquent cette maîtrise depuis l'Antiquité. À l'aube du second millénaire, la course aux flottes militaires et commerciales s'intensifie de peur d'être dépassée par le progrès. Pendant ce temps, les navigateurs des guildes maritimes se lancent dans des expéditions audacieuses, à la découverte des secrets des flots.

#### Horaire et lieu

À 11h00 et 14h00 au 2e étage de la Banque de l'Hippocampe.

#### Inscriptions

- Ouvert à toutes et tous.
- Huit (8) équipes pourront participer en tout. S'il y a plus de demandes que de places disponibles, les places seront attribuées par tirage au sort.
- Chaque équipe inscrit son équipage pour une plage de 1h30 (90 minutes), affrontant trois adversaires simultanément.
- Composition des équipages : trois (3) participants par équipe. Les équipes incomplètes ou absentes seront déclarées perdantes par défaut.
- Tous les participants désirant s'inscrire doivent faire parvenir un courriel avant le 8 juin 2026 à [vanessa.aubin@bicolline.org](mailto:vanessa.aubin@bicolline.org).

#### Règlements

Les règlements du Choc des amiraux sont disponibles dans la section « Règles » sur notre site Internet : <https://bicolline.org/guide-participant/regles/>.

#### Gains

- Chaque participant reçoit cinq exploits.
- L'équipe victorieuse remporte 20 exploits de plus.
- Trésors ramassés encore sur un navire non coulé. Chaque trésor vaut 50 solars.







# Tournoi des Nations

## Concours d'hymnes nationaux

Le Tournoi des Nations n'est pas qu'un affrontement d'armes : c'est une lutte de gloire et de mémoire. La meilleure façon d'en faire résonner l'éclat est de le chanter — haut, fort et fier. C'est pourquoi, cette année, la compétition accueillera un concours d'hymnes nationaux. Pour l'occasion, Godefroy de Montpensier, Grand Mécène et homme épris de toute grandeur véritable, siègera en arbitre.

Afin de conserver pour toujours les paroles de leurs nations, les Ministres des Arts des Nations participantes devront soumettre le texte de leur hymne national. Ce document sera évalué au même titre que la performance, pour sa magnificence et sa noblesse. Un sceau artistique est requis pour valider l'inscription ; il devra être remis lors de la présentation, accompagné du texte.

Les nations étant riches en cultures et politiquement diverses, un Ministre pourra soumettre plus d'une participation. Chaque participation devra inclure un texte et un sceau artistique distinct. Les prix seront remis au nom de la guilde ayant fourni le sceau.

Les Ministres des Arts des Nations sont responsables d'envoyer leur inscription au maître de jeu artistique à [philip.morgan@bicolline.org](mailto:philip.morgan@bicolline.org) avant le 31 mai.

## Horaire et lieu

La présentation des hymnes aura lieu sur la scène du Bureau du Patron, à partir de 14h00.







# Tournoi des Nations

## Grandes Archives

Les Gardiens des Archives seront présents au Tournoi des nations. En plus de poursuivre leur travail de collecte d'œuvres pour la postérité ainsi que leur mission de guider les responsables des recueils régionaux, les Gardiens des Archives profiteront de leur présence pour vous permettre de fouiller l'histoire des Terres du Centre en consultant leurs précieux documents. Assurez-vous d'être en possession d'une carte Savoir afin de pouvoir bénéficier de ce privilège.



### Horaire et lieu

De 10h00 à 17h00 aux Grandes Archives.

## Banque de l'Hippocampe

La Banque de l'Hippocampe sera ouverte pour traiter toutes les transactions de fin de saison.



### Horaire et lieu

De 13h00 à 18h00 à la Banque de l'Hippocampe.

## Échoppe d'herboristerie

L'Échoppe d'herboristerie sera ouverte afin de présenter les nouveautés en herboristerie. N'oubliez pas votre Codex!



### Horaire et lieu

De 10h00 à 13h00 sur l'Allée marchande.

## Tir de la Syta

L'utilisation principale de la Syta est de déterminer les hasards qui frappent notre monde. Composé de pierres de destin, le tir de Syta détermine la nature des événements aléatoires affectant le monde connu, si les conséquences d'une action sont positives ou négatives. Seuls les érudits peuvent s'y présenter.



### Horaire et lieu

À 18h00 aux Grandes Archives.







# Tournoi des Nations

## Pour nous rejoindre

### Lieu de l'activité:

Duché de Bicolline

1480, chemin Principal, Saint-Mathieu-du-Parc, Québec, G0X 1N0

### Courriels :

**info@bicolline.org**

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

**tournois@bicolline.org**

Pour toute question en lien avec les tournois.

**gestion.jeu@bicolline.org**

Pour toute question en lien avec le jeu géopolitique.

### 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.

