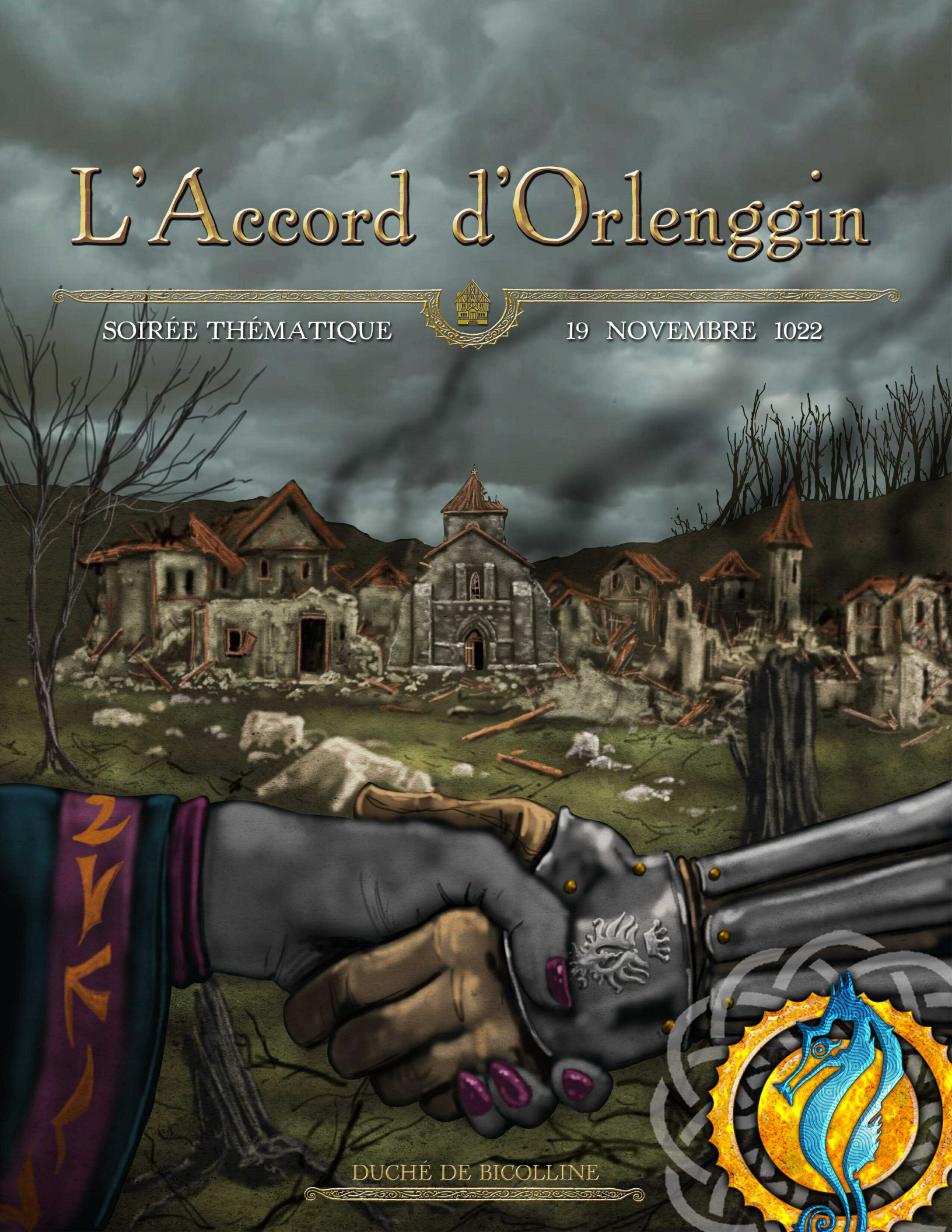
L'Accord d'Orlenggin

SOIRÉE THÉMATIQUE

19 NOVEMBRE 1022



DUCHÉ DE BICOLLINE

L'Accord d'Orlenggin

Les dernières années ont été difficiles pour les nasgarotiens sous l'attaque incessante du Berkwald et ses alliés. Ces années n'ont pas été plus plaisantes pour les attaquants qui ont aussi eu plusieurs pertes. La Grande Peste gela tout comme un hiver soudain, suspendant Orlenggin entre siège et confinement. Autant la population de la ville que les campements de sièges en dehors des murs ont souffert. Après deux ans, il était difficile de savoir qui était assiégeant et assiégé, les bannières avaient disparu sans jamais que les soldats ne soient rapatriés. La seule victoire fut contre la peste qui avait déjà remporté contre les deux factions.

Ainsi, le Berkwald et Nasgaroth ont enterré la hache de guerre. Au cœur de l'été, après d'âpres tractations, l'Accord d'Orlenggin fût signé pour mettre fin au conflit meurtrier et augurer une nouvelle ère de paix entre les deux royaumes voisins.

C'est cette paix que nous célébrerons. Pour l'occasion, le Jarl Halvar de la guilde Nephilim, autrefois occupant, maintenant nouveau baron d'Orlenggin, et le Chancelier de Nasgaroth, Edric Ancalion, ont mis en commun leurs efforts pour organiser une soirée qui se voudra autant le reflet de la culture noroise que de la culture nasgarotienne.

Une célébration qui permettra de tisser d'avantages de liens entre les citoyens des deux nations. Une occasion de panser les blessures, et de se tourner vers l'avenir, dans une soirée bien arrosée et haute en divertissement.

Le 19 novembre de l'an 1022, au Château d'Orlenggin, nous célébrerons la fin d'une guerre et la naissance de plusieurs amitiés.

Description de l'événement

L'Accord d'Orlenggin est une activité conçue pour des joueurs désirant participer à un événement de jeu de rôle politique et festif. L'activité limitée à 150 participants sera non-scénarisée mais aura des activités, quelques quêtes et la présence de plusieurs personnages illustres de Bicolline. Les deux activités principales, le théâtre de cour et la course déchainée, sont décrites plus bas.

Invitations

L'inscription est ouverte uniquement aux personnages étant sur la liste des invités. Jarl Halvar, nouveau baron d'Orlenggin, et Edric Ancalion, Chancelier de Nasgaroth, sont chargés des invitations et pourraient être convaincus de vous en accorder une.

Déroulement de l'événement

Accueil - dès 17h00

L'accueil et autres technicalités se feront au bâtiment d'accueil du Duché de Bicolline (1480 Chemin Principal, St Mathieu du Parc, QC G0X 1N0). Cependant, les portes n'ouvrent qu'à 18h00.

Ouverture des portes - 18h00

Dès 18h30, une aile du château d'Orlenggin ouvre ses portes aux dignitaires ayant travaillé pour cette nouvelle paix. Nous vous recommandons de vous familiariser avec les protocoles d'adresse à la royauté de Nasgaroth mais peut-être aussi du Berkwald. Ces protocoles sont en annexe de ce document, à la fin.

Discours protocolaires - 19h00

Un événement politique de cette envergure soulignant un traité de paix historique ne serait pas officiel sans quelques discours protocolaires dont un de la Reine de Nasgaroth et un du Prince du Berkwald. Le Chancelier promet que ces discours seront brefs mais éloquents.

Course Déchainée - 19h30

Dans une tradition dont seuls les Illithri se souviennent de l'origine (et s'assurent de nous le rappeler), une course déchainée sera organisée. Nous vous invitons à prendre place sur le balcon de l'auberge afin d'assister au déchainement et à la course. Le départ se fera à 19h45.
Pour les invités moins familiers avec les coutumes nasgarotiennes ou qui voudraient proposer la participation d'un de leurs serviteurs ou prisonniers, une description plus complète se trouve dans la section « Activités ».

Théâtre de Cour - 21h00
Dans une formule hautement improvisée et une atmosphère légère et irrévérencieuse, des artistes des deux royaumes rivaliseront d'originalité pour vous arracher des sourires et des éclats de rire. La prestation prendra place au sous-sol de l'auberge sous le coup de 21h.

Entracte - 22h00 à 22h30
Le théâtre de Cour prendra un court entracte afin de préparer l'Acte Final.

Théâtre de Cour (Acte Final) - 22h30 à 23h00
Un acte final mettra en scène des acteurs bien spéciaux : Les Cours Royales de Nasgaroth et du Berkwald. Dans cette tradition, l'acte final transforme le théâtre POUR la cour en théâtre PAR la cour. Une occasion unique de rire ouvertement de votre monarque…il est fortement conseillé de rire.

Soirée festive - 23h00 à 3h00
Bien que les dignitaires se retirent dans leurs appartements quand ils le souhaitent, les célébrations peuvent continuer. Le bar fermera à 3h00 (AM).

Activités publiques et Quêtes

Jeux de tables (toute la soirée)

Au premier étage vous trouverez un espace pour vos discussions politiques, de même que pour apprécier d'authentiques jeux norrois tels que le hnefatafl et autres jeux de tafl ou pour simplement vous laisser tenter par certains jeux de dés mettant à l'épreuve votre esprit.

Menu spécial (tant qu'il en reste)

Un menu spécial de concoctions alcoolisées thématiques sera disponible au bar pour étancher votre soif. Offrez-vous une coupe d'authentique champagne nasgarothien, goûtez l'amertume du Compromis de la Paix, sirotez le Jus de Morse ou osez offrir à vos frais une tournée de Désolations pour vos anciens ennemis.

Exposition en mémoire de la guerre (18h00 à 23h00)

Afin que la mémoire de la Guerre de Clar Karond soient préservés Vous trouverez exposés au premier étage de l'Auberge, des artéfacts et œuvres d'arts liés aux multiples batailles et autres événements terribles ayant marqué cette saga, telle qu'un authentique fragment de la désolation d'Orlenggin ou encore la fresque de la "Libération" de la ville, pour ne nommer que ceux-ci.
Si vous avez des artéfacts ou œuvres à soumettre, contactez le Chancelier Edric Ancalion qui s'assurera que ces objets soient correctement codifiés et mis en valeur pour la postérité.

Les arts divinatoires de la Völva (19h00 à 23h00)

Pour l'occasion, une puissante Völva a prophétisé sa propre venue. Nul besoin de douter de la justesse de la prophétie de cette divinatrice. Espérons qu'elle ne vient pas pour porter un message annonciateur d'une fin qui approche pour l'un d'entre nous ou pour nous tous…

Elle sera assurément disponible pour lire votre avenir ou votre passé, pour prophétiser et lire les augures. La prophétie dit qu'elle y sera déjà à l'ouverture des portes (mais comment ?) et que vous pourrez réserver une des séances avec elle. Les séances commenceront après les discours protocolaires. Sachez que la lecture des entrailles n'est pas fiable dans cette phase de la lune et sera donc non-disponible.

Pour savoir comment agir en présence d'une Völva, voir le protocole en annexe.

Course Déchainée (19h30 à 20h30)

Tradition ancestrale du peuple Ilithiri, cet événement unique en son genre sera pour la première fois offert à des spectateurs étrangers en grand nombre. Moults serviteurs participent chaque année à cette course dangereuse dans l'espoir de se voir affranchis et obtenir une liberté bien convoitée. Les participants doivent faire preuve d'agilité, d'endurance et d'adresse bien entendu, mais avant tout, de la qualité la plus admirée du peuple nasgarotien : la ruse. Serez-vous parmi les coureurs afin de vous voir auréolé de la gloire d'une victoire? Ou serez-vous plutôt parmi les spectateurs, à encourager votre serviteur tout en prenant les paris sur son échec? Du plaisir garanti pour toute la famille!

Inscription

Si vous souhaitez y participer, ou y inscrire de force votre prisonnier ou récompenser votre talentueux serviteur, contactez le Chancelier Edric Ancalion ou Jitxeal Weber avant ou pendant la soirée AVANT 19h15.

Prix

Première place: Le gagnant de la course se voit libéré avec une bourse de 100 solars. Son maître recevra une compensation de **50 solars.**
Deuxième place: Le deuxième coureur se voit libéré avec une bourse de 50 solars. Son maître recevra une compensation de **20 solars.**
Troisième place: Le troisième coureur se voit libéré ce qui est une récompense suffisante. Son maître recevra une compensation de **20 solars.**

Déroulement

1. 19h30 : les gens sont invités à prendre place sur le balcon de l'Auberge.
2. 19h35 : les coureurs sont placés à la ligne de départ.
3. 19h40 : on retire les chaînes des coureurs.
4. 19h45 : le coup d'envoi est lancé. La course commence.
5. 20h15 : moment estimé de la fin de la course, s'il y a encore des survivants.
6. 20h30 : Fin définitive, tout coureur n'ayant pas terminé sera égorgé sans compensation pour son maître.

Théâtre de Cour (21h00 à 22h00)

Que ce soit avec les Skalds et les bardes et sagamen racontant les sagas des héros d'antan, ou avec les prestations théâtrales pour amuser la noblesse, la tradition des arts de scène est bien vivante de chaque côté de la frontière des deux contrées du Nord. Pour l'occasion, il va de soi qu'il faudra offrir un spectacle digne de ce nom. Dans une formule hautement improvisée et une atmosphère légère et irrévérencieuse, des artistes des deux royaumes rivaliseront d'originalité pour vous arracher des sourires et des éclats de rire. La prestation prendra place au sous-sol de l'auberge sous le coup de 21h. Si vous êtes intéressés à ajouter vos talents à l'une des troupes, contactez le Jarl Halvar du Nephilim, ou la Reine Varania Do'Denir. Une rémunération sera offerte.

Théâtre de Cour - Acte Final (22h30 à 23h00)

Un acte final mettra en scène des acteurs bien spéciaux : Les Cours Royales de Nasgaroth et du Berkwald. Dans cette tradition, l'acte final transforme le théâtre POUR la cour en théâtre PAR la cour. Une occasion unique de rire ouvertement de votre monarque…il est fortement conseillé de rire.

Déroulement en Bref

17:00 – Ouverture de l'accueil
18:00 – Début de l'activité
19:00 – Discours protocolaires dans les escaliers de l'auberge
19:30 – Course déchaînée
21:00 – Théâtre de Cour
22:00 – Entracte
22:30 – Théâtre de Cour (Acte Final)
23:00 à 3:00 – Soirée libre

Quêtes et missions secrètes

Quelques quêtes et missions secrètes auront lieu durant l'événement. Divers personnages non joueurs seront également présents. Ceux-ci auront parfois des objectifs spéciaux pour les joueurs.

Prologues - Courrier ducal préparatoire
Les personnages participants souhaitant proposer des quêtes, intrigues, actes illicites, ou rappeler des faits potentiellement pertinents dans le cadre du scénario, sont invités à contacter les maîtres de jeu à **maitredejeu@bicolline.org** avant le 16 novembre 2022 afin de faire part de leurs intentions sous forme de "Prologue".

Le prologue est un courrier ducal envoyé aux maîtres de jeu en charge d'un événement scénarisé, quelques semaines avant cet événement. Le prologue a pour objectif d'informer le maître de jeu des objectifs et actions qu'un groupe ou personnage souhaite entreprendre durant un événement terrain, afin de pouvoir préparer le scénario en conséquence. Les éléments jugés pertinents seront approuvés et intégrés aux quêtes et missions secrètes.

Prérequis : Un prologue ne peut être envoyé qu'après un appel explicite des maîtres de jeu pour un événement terrain donné.

- Maximum d'un prologue peut être envoyé par chef de guilde, ainsi qu'un par chef de région.
- À leur discrétion, les maîtres de jeu pourraient demander un prologue exceptionnel à un participant particulier plutôt qu'à un groupe.

Contrairement au courrier ducal régulier, un courrier ducal de type prologue peut être envoyé par courriel aux maîtres de jeu et ne coûte pas de sceau ou autre. Le document doit néanmoins être d'apparence décorum.

Le prologue reste secret et ne sera jamais publié ou mis dans les Grandes Archives.

Le prologue peut contenir :

- Objectifs connus ou secrets du groupe durant l'événement;
- Courrier ou tentative de communication avec des PNJs potentiellement présentes ou impliqués dans le scénario;
- Rappel ou officialisation de la relation entre un élément de l'histoire du groupe et un élément narratif présent dans le synopsis de l'événement;
- Objets, pouvoirs, etc, que le groupe souhaiterait emmener ou utiliser.

Boire et manger

Bars

Durant toute la soirée, l'auberge sera ouverte avec son service de bar pour des boissons alcoolisées ou non. N'oubliez pas vos chopes !

Seuls les points de vente du Duché de Bicolline sont autorisés et aucun alcool ne peut être apporté sur le site lors de l'activité.

Restauration

Il n'y aura pas de restauration sur place mais il y aura des bouchées offertes au bar.

Logement sur le site après l'activité

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.

Les chambres de l'Auberge et les lits du dortoir sont disponibles tant qu'il en reste. Pour une réservation, contactez **info@bicolline.org**

Départ du site

Tous les participants devront quitter le site le lendemain (dimanche 20 novembre) au plus tard à 14h00.

Les voitures pourront accéder au site le lendemain de l'événement, le 20 novembre, de 8h à 14h.

Modalités d'inscription et accueil

Pour vous inscrire il faut :

- Avoir 18 ans et un jour.
- Compléter le formulaire d'inscription en ligne et acquitter les frais

Prix :

- 35$+tx pour les membres
- 40$+tx pour les non-membres
- La date limite d'inscription est le **vendredi 18 novembre 2022 à 18h00**.
- Aucune inscription à la porte
- **https://bicolline.online/public/evenement/115/**

Accueil (fiche de population):

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

La sécurité

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

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

Pour toute urgence, sachez qu'une permanence à l'accueil est assurée 24h/24h.

Pour nous joindre

E-mail information générale : **info@bicolline.org**
Maîtres de jeu: **maitredejeu@bicolline.org**
Site Internet : **www.bicolline.org**

Téléphone :
Accueil : (819) 532-1755

Adresse:
Bicolline, 1480 Chemin Principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0

Règles particulières – Soirée spéciale

Aucun combat physique

Bien qu'il s'agisse d'un événement spécial, le combat est interdit dans le village de Bicolline et surtout dans l'Auberge, à l'instar d'une soirée thématique ou du Bal Pourpre. Le scénario a lieu au château d'Orlenggin et la présence de multiples soigneurs et gardes fait que la violence simple ne saurait être la solution à une altercation. La violence ne sera jamais une solution valable pour les quêtes.

Il vous est inutile d'apporter une arme ou armure.

EXCEPTION : Lors de la course déchaînée, il peut y avoir combat et altercations. Ceux-ci sont confinés au déroulement et la zone de la course. Aucune arme ne sera permise si elle n'est pas fournie par les organisateurs de la course.

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.
- Toute infraction est interdite : il est interdit de démonter ou briser serrures, cadenas, charnières et matériel de jeu et de s'introduire dans la tente ou le bâtiment d'un autre participant sans son autorisation.
- Tout contrevenant sera banni des activités du Duché de Bicolline et de la possibilité de participer au jeu géopolitique.

Annexe: Protocoles d'Adresse

Protocole d'Adresse à la Reine Varania Do Denir

Comme dans plusieurs royaumes, il est de coutume d'utiliser le titre approprié en s'adressant à la Reine. Majesté, Reine et Valsharess sont toutes des formules acceptables. De plus, utiliser un ton et un discours reflétant le respect dû à quelqu'un du rang de sa Majesté est primordial.

En tout temps, initier un contact physique avec sa Majesté est à proscrire. C'est à sa Majesté d'initier le contact. Faire un baise main à la royauté ne fait pas partie des us et coutumes nasgarotienne. Sa Majesté ne vous offrira donc pas main d'emblée, aux audacieux de demander la permission.

Couper la parole de sa Majesté est un acte fortement répréhensible.

Protocole d'Adresse aux Hauts-Mages de Tolimarth

Il est important en s'adressant à un des septs membres du Conseil des hauts-mages d'utiliser le rang approprié entre Grand Maître (ou Faer'Zun'Aruk), Maître, Adepte ou Apprenti.

La plupart des Hauts-mages étant des membres très anciens de la race Ilithiri (certains prédatants les Premiers Hommes), et ayant la réputation d'être détachés de la politique des mortels, ils ne sont pas aussi au fait des nouvelles coutumes en Nasgaroth. Il est fortement recommandé aux individus non-Ilithiri d'éviter de les regarder directement dans les yeux à moins d'y être invités expressément.

Il est essentiel de s'adresser avec précaution et respect lors d'une discussion avec un des Hauts-mages, et de se rappeler que leur pouvoir n'est pas politique, mais repose complètement sur leurs connaissances et leur maîtrise des plus vieilles arcanes de notre monde.