

Réceptions hivernales

11 FÉVRIER 1023



18 FÉVRIER 1023



DUCHÉ DE BICOLLINE



®



Réceptions Hivernales



*Il y a un bon moment déjà que la solitude de la saison hivernale me lasse.
Le silence de la neige se fait lourd et la stoïcité rigide de la vallée de Gloti
me rappelle mon défunt père.*

*Vous êtes donc tous invités à venir festoyer dans mon palais d'hiver pour
boire, manger, danser et faire tout autre chose que Père interdisait. Prétendons
que c'est une soirée pour trouver un époux afin qu'il ne vienne pas nous hanter.
J'y invite même des marieuses afin de m'aider à juger les prétendants potentiels.*

Arrivez après 17h00 car je passe la journée à skier sur les flancs des monts.

Cordialement,

Liane de Valette

*Le 11 février de l'an 1023, Liane de Valette vous invite à son
palais d'hiver, l'air frais de la vallée de Gloti vous rafraîchira.*





Réceptions Hivernales



Loin de moi l'idée de vouloir rivaliser avec la délicieuse Lady de Valette (~~Quand~~ Si j'étais célibataire ! ...), mais l'idée d'une réception hivernale est délicieusement envoiissante. De plus, une soirée loin du tumulte des paysans qui se plaignent, cette année plus que jamais, nous fera le plus grand bien.

Venez me rejoindre pour festoyer dans au Palais des Oranges situé à l'orée de la forêt des Maures. La reine des Rabat-Foies, mon épouse « adorée », n'y met jamais les pieds, nous pourrons donc festoyer jusqu'aux aurores.

Avec allégresse,

Édouard D'Orléans

PS : Les chiens ne sont pas admis, mon chien Matifo, se sent peu sociable l'hiver.
Le 18 février de l'an 1023, Édouard d'Orléans vous invite à son palais d'hiver.
La forêt des Maures est moins froide que la vallée de Gloti...généralement.





Réceptions Hivernales

Description des événements

Les réceptions hivernales sont une activité en deux parties, conçue pour des joueurs désirant participer à un événement de jeu de rôle politique festif, faire des dépôts et actions aux greffes avant la fin de la saison, ou encore rencontrer les maîtres de jeu afin de palabrer avec eux en personne.

L'activité, limitée à 150 participants (2 représentants par guilde), ne sera pas scénarisée, mais offrira de l'animation, quelques quêtes, ainsi que la présence de personnages illustres de Bicolline (principalement la personne qui reçoit).

Vous trouverez le descriptif de chaque événement plus bas.

Participation

L'inscription est ouverte uniquement à deux représentants par guilde. Ces représentants n'ont pas à être obligatoirement membres de la guilde en question. Les chefs de Guilde SEULEMENT recevront par courriel le formulaire pour nommer leurs représentants.

- Ducasse du 11 février: vous avez jusqu'au 7 février pour remplir le formulaire, date à laquelle votre nom sera entré dans la plateforme d'inscription.
- Ducasse du 18 février: vous avez jusqu'au 14 février pour remplir le formulaire, date à laquelle votre nom sera entré dans la plateforme d'inscription.

Les inscriptions, pour les joueurs étant représentants désignés d'une guilde, seront lancées le 7 février pour les deux Ducasses.

Le nombre de places est limité à 170 par événement. Si les inscriptions pour la Ducasse du 11 février sont complètes, vous devrez vous inscrire à la Ducasse du 18 février.

De plus, aucun participant ne peut assister aux deux événements. Chaque guilde doivent envoyer leurs représentants au même événement.



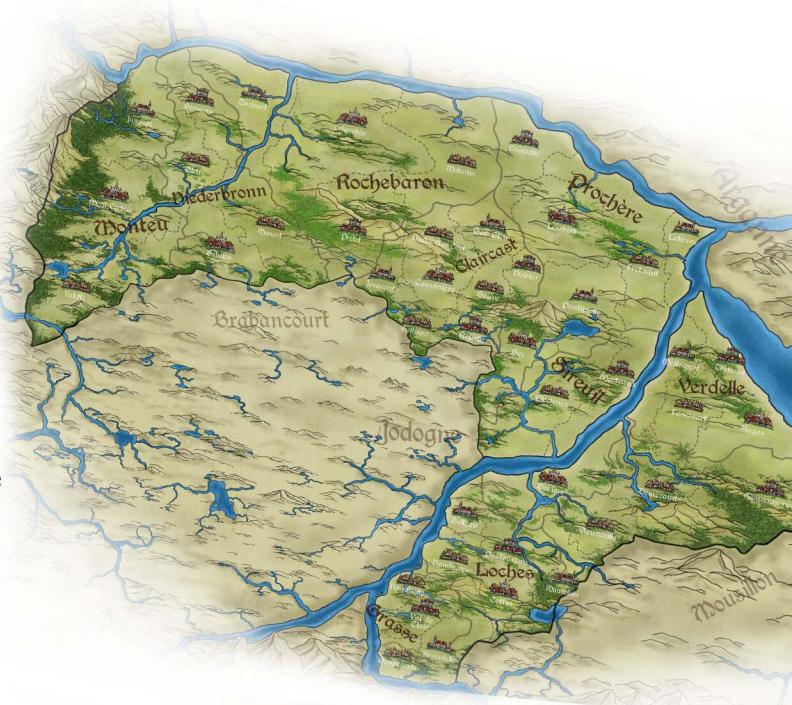


Réceptions Hivernales

Contextes :

11 février 1023 : Lyane de Valette reçoit.

Lyane de Valette est une noble d'Andore et 3^e en lice pour la succession au trône. Elle a perdu son père durant la grande peste avant que celui-ci n'ait réussi à la marier. Les changements de loi décrétés par le Roy Myriam lors de son couronnement ont tout changé : le mariage ne représentant plus pour elle une nécessité afin d'hériter des titres de noblesse de son défunt père. Maintenant puissante noble de Claircastel, elle se cherche encore un mari, mais plus par devoir que par désir. Après tout, elle peut prendre son temps afin de choisir judicieusement.



18 février 1023 : Édouard d'Orléans reçoit.

Édouard d'Orléans, Seigneur de Méridia, est issu d'une très vieille maison de noblesse. Il a toujours été perçu comme un excentrique, même parmi les nobles. Il est réputé pour deux choses : être très souvent absent, de même qu'entretenir une relation tumultueuse avec son épouse. Le Palais d'hiver d'Édouard d'Orléans est appelé le palais des oranges (ou d'oranges) puisque l'hiver en Méridia est la saison des oranges et le climat y est clément. Il n'y neige presque jamais, que quelques flocons éparés qui ne subsistent jamais plus d'une journée. Une vieille femme respectée pour ses dons de voyance et sa recette de soupe froide clame qu'une tempête de neige se prépare à frapper Méridia. Ça ne peut pas être si pire, un châle devrait suffire...





Réceptions Hivernales

Déroulement des événements

****Les deux soirées suivront le même déroulement****

Accueil – dès 16h00

L'accueil et autres formalités 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 17h00.

Ouverture des portes et des greffes – 17h00

Ouverture des greffes – 17h00 à 21h00

Dès 17h00 s'ouvrent les portes de la Banque de l'hippocampe ainsi que les greffes au sous-sol de l'Auberge.

Discours et boisson de bienvenue – 17h30

Lyane de Valette et Édouard d'Orléans feront un court discours de bienvenue à l'Auberge et vous serviront une boisson typique de leur hospitalité.

Rencontres avec les Maîtres de Jeu – 17h30 à 21h00

Deux Maîtres de jeu seront à votre disposition pour des rencontres individuelles afin de pouvoir demander des conseils concernant leur sphère, discuter, faire un suivi de quête, etc.

Il y aura, sur les portes des bureaux de chaque côté des greffes au sous-sol de l'Auberge, une affiche avec le nom du Maître de jeu en poste ainsi qu'une feuille de réservation. Inutile de faire la file, simplement inscrire votre nom et celui de votre guilde à côté de l'heure désirée sur la feuille de réservation. **NE MANQUEZ PAS VOTRE RENDEZ-VOUS !**

Maîtres de jeu disponibles :

Soirée de Valette (11 février) :

Martin Champagne (Art et Exploration)

Charles Bilodeau (Magie et Occulte)

Soirée d'Orléans (18 février) :

Nicolas Côté-Saucier (Croyances, Politique et Projets de nouvelles guildes)

Francis Bonenfant (Criminel et Maritime)

**David Huneault, maître de jeu des sphères commerciale et militaire, ne recevra pas sur rendez-vous, étant déjà en poste à la Banque de l'Hippocampe lors des deux soirées. Pour toutes questions concernant ses sphères, merci d'envoyer un courriel à david.huneault@bicolline.org*





Réceptions Hivernales

Jeux de tables – toute la soirée

Au sous-sol de l'Auberge, vous trouverez un espace pour vos discussions, de même que des jeux de cour.

Soirée festive – 21h00 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).



Tirage de la Syta - 21h00 - (Soirée du 18 février uniquement)

Le tirage de la Syta des calamités et événements naturels se tiendra à la Banque de l'Hippocampe dès la fermeture de cette dernière.

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 de la soirée, sont invités à contacter les maîtres de jeu à maitredejeu@bicolline.org avant le 7 février 2023 (soirée de Valette) ou le 14 février 2023 (soirée d'Orléans) afin de faire part de leurs intentions sous forme de "Prologue".

Le prologue est un courrier ducal envoyé aux maîtres de jeu responsables d'un événement, quelques semaines avant celui-ci. 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, afin de pouvoir préparer le terrain. 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.
 - ☐ Pour cet événement, un maximum d'un prologue peut être envoyé par chef de guilde, ainsi qu'un par chef de région.
 - ☐ À leur discrétion, les maîtres de jeu pourraient demander un prologue exceptionnel à un participant particulier plutôt qu'à un groupe.
- ☐ Contrairement au courrier ducal régulier, un courrier ducal de type prologue peut être envoyé par courriel aux maîtres de jeu et ne coûte pas de sceau. Le document doit néanmoins être d'apparence décorum.
- ☐ Le prologue reste secret et ne sera jamais publié ou mis dans les Grandes Archives.





Réceptions Hivernales

- ☐ Le prologue peut contenir :
 - ☐ Objectifs connus ou secrets du groupe durant l'événement ;
 - ☐ Courrier ou tentative de communication avec des PNJs potentiellement présents ou impliqués dans l'événement ;
 - ☐ 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 apporter 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 12 et 19 février) au plus tard à 14h00. Les voitures pourront accéder au site le lendemain de l'événement, les 12 et 19 février, de 8h à 14h.





Modalités d'inscription et accueil

Pour vous inscrire, il faut :

- Avoir 18 ans et un jour.
- Être une des deux personnes nommées par une guilde
- Remplir le formulaire d'inscription en ligne et acquitter les frais

Prix :

- 35\$+tx pour les membres
- 40\$+tx pour les non-membres

Inscription

Activité du 11 février

- La date limite d'inscription est le vendredi 10 février 2023 à 18h00 (pour la soirée de Valette)
- Aucune inscription à la porte
- <https://bicolline.online/public/evenement/117/>
- 18 ans et plus

Activité du 18 février

- La date limite d'inscription est le vendredi 17 février 2023 à 18h00 (pour la soirée de Valette)
- Aucune inscription à la porte
- <https://bicolline.online/public/evenement/117/>
- 18 ans et plus

Accueil (fiche de population):

L'accueil se fera au Duché de Bicolline à partir de 16h. Nous vous remettons votre bracelet et 5 solars. Une fiche de population (Fiche Ducasse) sera également donnée aux participants étant membres.





Réceptions Hivernales

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



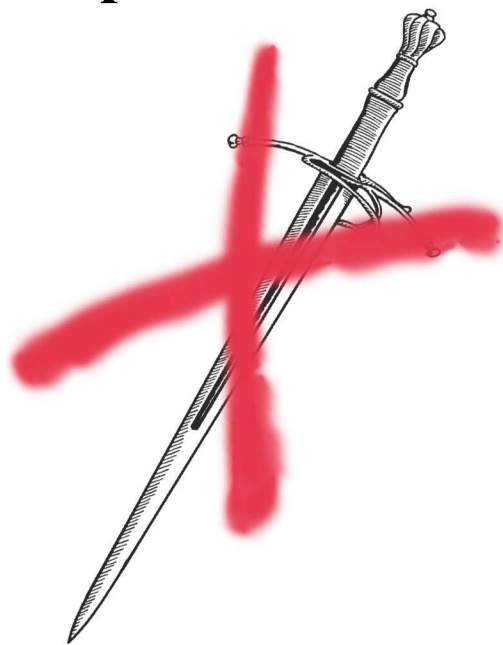


Règles particulières – Soirée spéciale

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. L'événement se déroule sous la surveillance de moult guérisseurs et gardes en faction. L'utilisation de la violence ne saurait être la solution à une altercation de même qu'à une quête.

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



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 le cas échéant.

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

