

# Foire marchande du Corbeau

DU CASSE

22 AVRIL 1023

DUCHÉ DE BICOLLINE



534



# Foire marchande du Corbeau

## Foire marchande du Corbeau

La cité de l'Œil du Corbeau, située dans la jeune province d'Eaux-Noires, a profité d'un développement extraordinaire depuis quelques années et n'a maintenant rien à envier aux plus grandes cités de notre monde. Les récentes festivités du Bal Écarlate en Auquesse profitent présentement à son quartier portuaire où des dizaines de cotres et de sloops, petits navires à voiles rapides et répandus faisant offices de transport de passagers sur les mers, font escales dans la cité. Les armateurs et commerçants voyant l'opportunité arriver décidèrent d'organiser une foire marchande dans le quartier du Corbeau des Mers, la plus grande auberge de la cité.

Pour l'occasion, la Banque de l'Hippocampe ouvrira sa première succursale en Carcosa et plusieurs échanges commerciaux de différentes régions seront proposés. Ces transactions sont réservées qu'aux guildes commerciales soient en utilisant un sceau de commerce et des solars ou en défrayant leur transaction à l'aide d'une lettre de change de la bonne région, une méthode bien plus sûre pour les commerçants étrangers.

Le représentant de la ligue des maîtres d'armes sera aussi présent pour offrir des contrats pour entraîner les milices de vos garnisons. C'est avec lui seul que vous devrez négocier pour pouvoir honorer le contrat. L'entraînement demande, entre autres, un sceau militaire.

Plusieurs comptoirs commerciaux seront présents pour honorer leurs transactions ou en créer de nouvelles. Vernardo Verrucini, mathurin expérimenté, est toujours en recherche d'acquisition de navire et prêt à payer à l'aide de lettre de change.

« Le Patron », bien connu dans la sphère artistique, cherche à entrer en contact avec les représentants régionaux s'occupant des amphithéâtres et de leurs artistes.

Les érudits, récemment nommés ou élus au Bal Écarlate, sont invités à participer aux tirages de la Syta qui détermineront les présages de ce qui se passera dans la saison Été. Le tirage se tiendra à la Banque de l'Hippocampe à 21h15.





# Foire marchande du Corbeau

## Description de l'événement

La foire marchande du Corbeau est une activité conçue pour des joueurs désirant participer à un événement de jeu de rôle politique et festif et, surtout, faire des dépôts et actions aux greffes avant la fin de la saison. Certains maîtres de jeu seront présents pour discuter en personne.

L'activité sera non-scénarisée mais aura de l'animation, quelques quêtes et la présence de quelques personnages illustres de Bicolline.

## Participation

L'inscription est ouverte à tous. Les places sont par contre limitées en nombre.

**Un chef de guilde ou son trésorier peut donner une procuration à un autre participant d'une autre guilde pour récupérer ses avoirs et ses sceaux et pour remettre les ordres pour la fin de la saison printemps.**

## Déroulement de l'événement

### Accueil – dès 16h00

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 17h00.

### Ouverture des portes – 17h00

### Banque de l'Hippocampe et des greffes – 17h00 à 21h00

Dès 17h00, les portes du Corbeau des Mers ouvrent ainsi que celle de la Banque de l'Hippocampe et les greffes du sous-sol de l'Auberge. La Banque accueillera les érudits à partir de 21h00 pour le tirage de la Syta.





# Foire marchande du Corbeau

## Rencontres avec les Maitres de Jeu – 17h00 à 20h00

Les Maitres de jeu seront à votre disposition afin de les rencontrer pour demander des conseils face à 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 Maitre de jeu en poste et une feuille de réservation. Inutile de faire la file, simplement inscrire votre nom et nom de guilde à côté de l'heure désirée sur la feuille de réservation. **NE MANQUEZ PAS VOTRE RENDEZ-VOUS !**

## Quêtes, personnages 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.

## Soirée festive – 21h00 à 3h00

Bien que certains personnages se soient retirés, les célébrations continuent. Le bar de l'auberge du Corbeau des Mers fermera à 3h00 am.

## Boire et manger

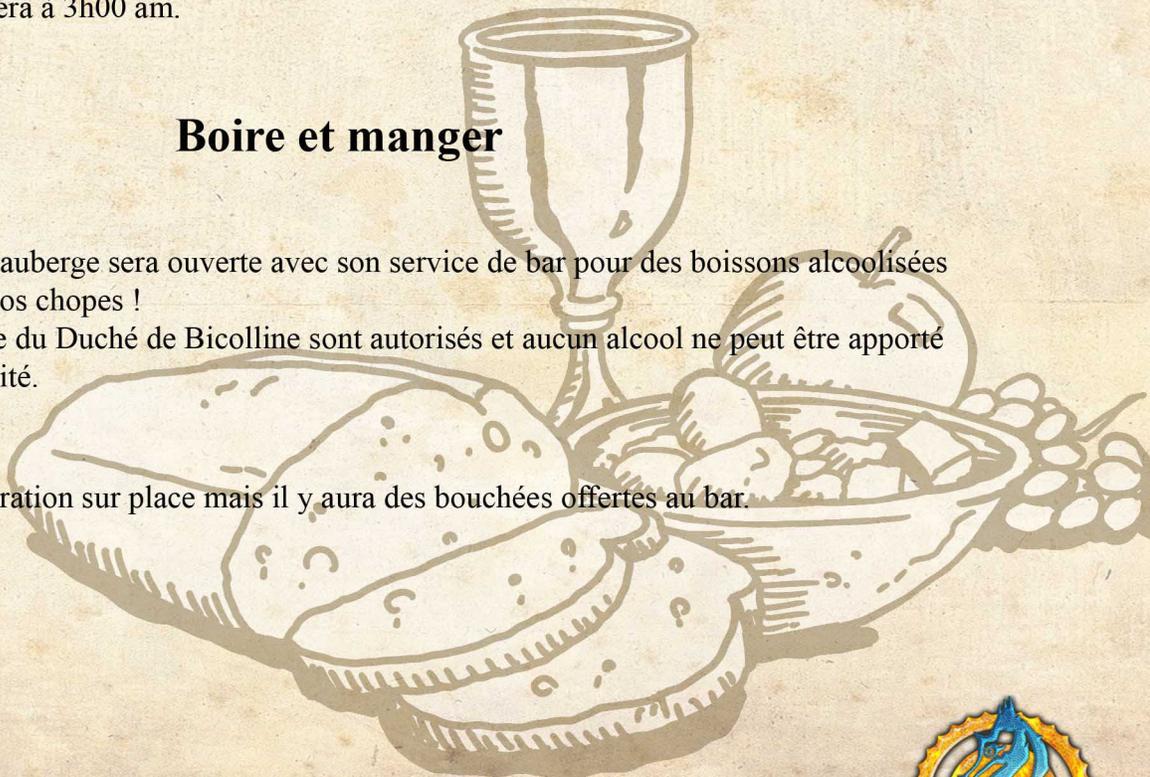
### Bars

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.





# Foire marchande du Corbeau

## 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](mailto:info@bicolline.org).

## Départ du site

Tous les participants devront quitter le site le lendemain (dimanche 23 avril) au plus tard à 14h00. Les voitures pourront accéder au site le lendemain de l'événement, 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 :

- 25\$+tx pour les membres
- 30\$+tx pour les non-membres

- La date limite d'inscription est le **vendredi 21 avril 2023**
- Aucune inscription à la porte
- Inscription en ligne ici: [bicolline.online/public/evnement/149/](https://bicolline.online/public/evnement/149/)

### Accueil (fiche de population):

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





# Foire marchande du Corbeau

## 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](mailto:info@bicolline.org)

Maîtres de jeu: [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)

Site Internet : [www.bicolline.org](http://www.bicolline.org)

Téléphone :

**Accueil : (819) 532-1755**

Adresse:

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





# Foire marchande du Corbeau

## Règles particulières – Ducasse

### 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 est dans un lieu où la présence de multiples guérisseurs et de 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.*

### 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 remis 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 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.

