



JEU

Grande Bataille de Bicolline – Édition 1025
Version 3, Août 2025



Duché de
BICOLLINE





Changements apportés à la version 2 :

- Mise à jour des activités et horaires de la Sphère Clandestine.
- Mise à jour des activités et horaires de la Sphère Occulte.
- Ajout de la Tournée des trouvères à la Sphère des arts.

Changements apportés à la version 3 :

- Mise à jour du lieu de la Compagnie des héros (inscription).
- Mise à jour du lieu des rencontres avec le maître de jeu des sphères clandestine et politique.
- Mise à jour du lieu du bureau du Dailypocampe.

Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre et inclusif.
L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.



TABLE DES MATIÈRES

ÉQUIPE DE COORDINATION.....	1
ÉQUIPE DES MAÎTRES DE JEU.....	2
HORAIRES ET LIEUX	2
SPHÈRE DES ARTS	3
Quêtes	3
Activités	3
Bureau du Patron.....	3
Festivals	7
La Tournée des trouvères	8
Soirée de poésie	9
Concert des bardes	9
Rencontre avec le maître de jeu.....	10
SPHÈRE CLANDESTINE	10
Quêtes	10
SPHÈRE COMMERCIALE	11
Quêtes	11
Activités	11
Banque de l'Hippocampe et Greffes	11
Enchères de la Banque de l'Hippocampe.....	13
Encan surnaturel	13
Tripot	14
Rencontre avec le maître de jeu.....	14
SPHÈRE DE CROYANCE	15
Quêtes	15
Activités	15
Reposoir des croyances.....	15
Thé théologique.....	16
Rencontre avec le maître de jeu.....	17
SPHÈRE D'EXPLORATION.....	17
Quêtes	17
Activités	18
Cocktail des ambassadeurs.....	18
Rencontre avec le maître de jeu.....	18



SPHÈRES DE MAGIE ET D'OCCULTISME.....	19
Quêtes	19
Activités	20
Tour de magie et d'occultisme.....	20
Échoppe d'herboristerie	22
Rencontre avec le maître de jeu.....	26
SPHÈRE MARITIME	26
Quêtes	26
Activités	27
Choc des amiraux.....	27
Recrutement d'équipage.....	31
Trésor en Calaison	32
Élections maritimes 1025	32
Rencontre avec le maître de jeu.....	34
SPHÈRE MILITAIRE	34
SPHÈRE POLITIQUE	34
Quêtes	35
Activités	35
Conclave des nains.....	35
Élections politiques	35
Rencontre avec le maître de jeu.....	36
CÉRÉMONIES.....	36
COMPAGNIE DES HÉROS.....	37
DAILYPOCAMPE	37
FARFOUILLEURS DU DUCHÉ	38
GRANDES ARCHIVES.....	39



LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1: Horaire des quêtes artistiques.....	3
Tableau 2: Grille des évaluations artistiques.....	6
Tableau 3: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère des arts	10
Tableau 4: Horaire de la Banque de l'Hippocampe et des Greffes	12
Tableau 5: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère commerciale.....	14
Tableau 6: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère des croyances.....	17
Tableau 7: Horaire des quêtes d'exploration	18
Tableau 8: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère d'exploration.....	19
Tableau 9: Horaire des quêtes de magie et d'occultisme	19
Tableau 10: Horaire de rencontre avec le maître de jeu des sphères magique et occulte.....	26
Tableau 11: Caractéristiques des navires pour le Choc des amiraux	29
Tableau 12: Pouvoirs de l'amiral pour le Choc des amiraux.....	30
Tableau 13: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère maritime	34
Tableau 14: Horaire des quêtes politiques.....	35
Tableau 15: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère politique.....	36
Tableau 16: Valeur échangeable des cartes remises par les Farfouilleurs du Duché	38



La Grande Bataille de Bicolline est un événement immersif et participatif au cœur du plus grand rassemblement médiéval fantastique en Amérique du Nord! Laissez-vous porter par la magie d'un village médiéval et rencontrez des personnages uniques et colorés. Elfes, orcs, pirates, monstres, mages, courtisanes et valeureux chevaliers se rassemblent pendant sept jours, au cours desquels se succèdent spectacles, banquets, festes, tournois, rencontres, jeux, combats... et qui mèneront plus de 7 000 participants vers une bataille épique!

ÉQUIPE DE COORDINATION

La mise sur pied d'un événement d'une telle envergure est possible uniquement grâce à l'implication d'une équipe dédiée pour qui la réussite de l'événement prime. L'équipe de la Coordination Jeu de l'édition 1025 de la Grande Bataille de Bicolline sont chacune composées d'un coordonnateur épaulé par un adjoint, des responsables, des chefs d'équipes et, bien évidemment, une équipe dévouée de volontaires.

maitredejeu@bicolline.org



Martin Champagne
Coordonnateur Jeu



Simon Legault
Adjoint Jeu



Josée-Anne
Bilodeau
Responsable
Greffes



Isabelle Gauthier
Responsable
Régie Quêtes et jeu



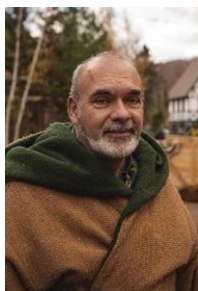
Élane Gusella
Responsable
Tour de magie et
d'occultisme



Jean-François
Barbeau
Chef d'équipe
Grandes Archives



David Magny
Chef d'équipe
Daily pocampe



Daniel Pelletier
Chef d'équipe
Échoppe
d'herboristerie



Alexandre-Sacha
Simoneau
Chef d'équipe
Compagnie des
héros



Annie-Ève St-Jean
Cheffe d'équipe
Bureau du patron



ÉQUIPE DES MAÎTRES DE JEU



En mémoire de Kristelle Baker,
qui sera avec nous en pensée
tout au long de la
Grande Bataille de Bicolline



Martin Champagne
Politique



Frédéric Dalphon
Croyance
Maritime



David Huneault
Commerce



Simon Legault
Exploration
Magie



Philip Morgan
Artistique

HORAIRES ET LIEUX

L'horaire et le lieu des différentes activités jeu sont disponibles dans le document de programmation de la Grande Bataille de Bicolline (horaire détaillé de la semaine) : <https://bicolline.org/programmation-officielle/>. Veuillez le consulter régulièrement afin de prendre note des changements, s'il y a lieu.



SPHÈRE DES ARTS

La Grande Bataille de Bicolline foisonne d'occasions pour les artistes de faire valoir leurs talents. Vous pouvez vous joindre aux événements officiels décrits plus bas, mais vous êtes également complètement libre de pratiquer votre art au gré de vos envies, que ce soit uniquement pour le plaisir ou encore en échange de quelques solars.

QUÊTES

Il est possible de participer à des quêtes de nature artistique en vous présentant au Bureau du Patron selon l'horaire du Tableau 1.

Tableau 1: Horaire des quêtes artistiques

Journée	Horaire	Quête / Activité
Lundi 11 août	10h00 à 12h00	Distribution des quêtes A (gains jeudi)
Mardi 12 août	10h00 à 12h00	Distribution des quêtes B (gains mercredi)
Mercredi 13 août	10h00 à 12h00	Distribution des quêtes C (gains vendredi) Remise des gains des quêtes B
Jeudi 14 août	10h00 à 12h00	Remise des gains des quêtes A
Vendredi 15 août	10h00 à 12h00	Distribution des quêtes D Remise des gains des quêtes C
Samedi 16 août	10h00 à 12h00	Remise des gains des quêtes D

ACTIVITÉS

BUREAU DU PATRON

Objectif

Récompenser les participants qui contribuent à la beauté du Duché de Bicolline par les arts.

Horaire

Du lundi 11 août au vendredi 15 août de 12h00 à 16h00.



Fonctionnement

Le Bureau du Patron est le centre de l'activité artistique au Duché de Bicolline et le Second du Patron ainsi que ses critiques y sont présents pour vous accueillir. À priori, le rôle du Bureau est de superviser la signature des contrats entre les artistes et les mécènes. Mais il s'agit aussi d'une scène en plein air pour se faire valoir, un lieu de rencontre pour vendre son talent ou embaucher un artiste.

- **Signer un contrat:** La première étape pour le participant artiste sera de signer un contrat. Le participant et son mécène doivent convenir de l'œuvre ou de la prestation artistique, ainsi que d'un prix pour celle-ci. Ils pourront passer au Bureau pour officialiser le tout, en présence des critiques. Ceux-ci confirmeront la validité du contrat et si la nature de l'œuvre correspond à ce qui est accepté au Bureau. Il sera important de noter l'heure et l'emplacement de la performance ou de la remise. Comme les critiques sont fort occupés, il est une bonne idée d'en profiter pour vendre ses mérites afin d'attirer une visite de la part d'un de ceux-ci. Il faut noter que les critiques pourront exceptionnellement juger une œuvre directement au Bureau, mais cela n'est jamais assuré ! Idéalement, le contrat doit être signé au moins une journée à l'avance pour permettre aux critiques de planifier leurs visites.
- **La visite du critique:** tous les jours, les critiques se réunissent à la fermeture du Bureau. Ils lisent soigneusement les contrats et choisissent ceux qui sont dignes de mention. Plus un contrat est étoffé et prometteur, plus la visite court la chance d'attirer la visite d'un critique. En général, les critiques vont diviser les contrats entre eux en fonction de leur connaissance du domaine artistique. Les contrats qui ne sont pas choisis pour une visite sont tout de même considérés comme valides, et comptent notamment pour la renommée du mécène signataire.
 - Lors de sa visite, le critique s'attend à être bien reçu. Bien qu'il soit parfois difficile de respecter un horaire au Duché de Bicolline, il faut éviter les retards et les attentes indues. On reçoit le critique avec politesse et courtoisie, s'assurant qu'il pourra admirer l'œuvre et discuter tant avec l'artiste que le mécène. En effet, le critique devra rédiger un compte rendu de son évaluation. Même si certains critiques semblent excentriques, soyez assurés qu'ils prennent cette tâche au sérieux.
 - Une fois la critique effectuée, le critique remettra, selon son évaluation, un certain nombre de cartes Renommée Artistique. Bien que cela soit la norme, le participant doit tenir compte que la remise de récompense n'est nullement assurée. Comme toutes autres quêtes au Duché de Bicolline, parfois le participant n'atteint pas les objectifs nécessaires. Si le participant se sent injustement floué, il pourra demander au Second du Patron d'évaluer la question en compagnie du critique.



- **L'évaluation artistique:** La valeur d'une œuvre artistique est subjective. Toutefois, dans le cadre de la Sphère des Arts, celle-ci sera jugée par un critique. Tout comme il est impossible que toutes les équipes gagnent le tournoi de Troll-Ball ou que chaque archer reçoive le premier du Cercle de Loren, chaque artiste ne peut pas automatiquement "gagner" le jeu artistique. Comme pour les autres disciplines, l'effort mis sera souvent le facteur crucial. Pour faciliter la préparation des participants et guider les critiques, le Tableau 2 présente les critères permettant de juger de la récompense qui sera offerte.

Le jugement du critique se fera par le niveau d'atteinte de trois facteurs :

- L'usage de matériaux et techniques authentiques. Le Duché de Bicolline est avant tout un jeu de Grandeur Nature médiéval fantastique. L'aspect fantastique laisse place à une certaine latitude quant au choix des matériaux et techniques, mais le respect du décorum est crucial. Le participant doit se poser la question suivante : aurait-il été possible de créer ceci au moyen-âge ou à la renaissance ? Est-ce que l'œuvre en question aurait eu sa place dans une auberge du 15^e siècle ou à la cour des Médicis ?
- L'effort créatif. Chaque année, un vaste éventail d'œuvres sont présentées au Bureau du Patron. Loin de vouloir se draper d'élitisme, les critiques doivent toutefois faire preuve de justesse envers chacun. Un peu comme le meilleur combattant des Fines lames gagne le premier prix, il est normal de récompenser l'effort qu'un participant aura mis sur une œuvre en particulier. Ainsi, il sera important d'en tenir compte pendant la création, mais aussi lors de la visite du critique. Une prestation d'artiste débutant n'aura peut-être pas le même prestige que celle d'un artiste professionnel, toutefois le critique saura apprécier le temps investi par celui-ci si tel est le cas.
- Le rayonnement. Ultimement, le but de la Sphère Artistique est de faire rayonner l'art. Pour ce faire, il faut que l'œuvre puisse être appréciée par un maximum de participants. Ceci ne veut pas dire que les prestations privées ou éphémères ne seront pas récompensées. Le participant doit, dans ce cas, considérer la question suivante : ai-je divertie les autres participants ou embelli le terrain au bénéfice de tous?

Inévitablement, il est possible que certains participants soient déçus. Toutefois, un peu comme lorsqu'une guilde perd une campagne militaire, il faut voir la critique comme une occasion de s'améliorer. L'artiste est invité à discuter avec le critique. Qu'aurait-il pu améliorer? Sans aucun doute, la prochaine œuvre sera d'autant meilleure, ce qui est bénéfique pour la fierté de l'artiste et pour la beauté du Jeu.



Tableau 2: Grille des évaluations artistiques

L'ŒUVRE SERA SOUPESÉE SELON SA VÉRIDIQUE ESSENCE, LA PEINE ET L'ARDEUR QUI Y FURENT DÉVOUÉES, AINSI QUE LE LUSTRE ET L'EMPREINTE QU'ELLE LAISSERA EN ÂMES ET ESPRITS.	ESCHELLE DE JUSTE APPRÉCIATION D'UNE ŒUVRE D'ART ET DE BELLE OUVRANCE		
	APPRENTI	COMPAGNON	MAISTRE
	USAGE DE MATÉRIAUX, TECHNIQUES ET OUTILS MODERNE: • IMPRESSION NUMÉRIQUE • IMPRESSION 3D • MUSIQUE PRÉ-ENREGISTRÉE • ETC L'ŒUVRE A ÉTÉ CONÇUE RAPIDEMENT OU IMPROVISÉE. L'ŒUVRE A ÉTÉ PRÉSENTÉE À L'INTÉRIEUR DE LA GUILDE OU PROFITE À UN GROUPE RESTREINT DE JOUEURS (TABLEAU À L'INTÉRIEUR D'UN CAMPAMENT, REPAS DE GUILDE, MUSIQUE AUTOUR D'UN ROND DE FEU.)	USAGE MIXTE DE MATÉRIAUX, TECHNIQUES OU OUTILS MODERNES TRADITIONNELS : • USAGE D'AMPLIFICATEURS AVEC INSTRUMENTS DE MUSIQUE • CUISINE AVEC BBQ • SCULPTURE AVEC OUTILS MODERNES. L'ŒUVRE A DEMANDÉ PLUSIEURS HEURES DE TRAVAIL OU LA COORDINATION DE 2-3 JOUEURS.. L'ŒUVRE A ÉTÉ PRÉSENTÉE À UNE AUTRE GUILDE OU FAIT PREUVE D'UNE EXPOSITION PUBLIQUE (L'ARTISTE SE DÉPLACE DANS UN AUTRE CAMPAMENT, PERFORME SUR UNE SCÈNE PUBLIQUE MAIS HORS DES ROUTES PRINCIPALES, OU OFFRE UN SPECTACLE SUR INVITATION MAIS AVEC UN PUBLIC DIVERSIFIÉ ET NOMBREUX, ETC)	USAGE DE MATÉRIAUX, TECHNIQUES ET OUTILS D'ÉPOQUE: • INSTRUMENTS HISTORIQUES • PEINTURE À L'HUILE SUR TOILE/BOIS • CUISSON SUR LE FEU, DANSE TRADITIONNELLE ETC. L'ŒUVRE EST LE RÉSULTAT D'UNE EXPÉRIENCE SOLIDE, DE PLUSIEURS MOIS/ANNÉES DE TRAVAIL OU A DEMANDÉ LA COORDINATION DE PLUS DE 2-3 JOUEURS. L'ŒUVRE A FAIT L'OBJET D'UNE PROMOTION PARTICULIÈRE ET A GRANDEMENT PROFITÉ À PLUSIEURS JOUEURS (L'ARTISTE PERFORME DANS LA LICE DE TROLL BALL, SUR UNE SCÈNE ACCESSIBLE AU GRAND PUBLIC OU AUTREMENT LE TERRAIN DE BICOLLINE)

- **Œuvres répétées:** Afin d'être juste envers tous les participants, les œuvres physiques (sculpture, vitrail, etc.) effectuées avant l'année 2025 ne sont pas tenues pour compte. Beaucoup de ces œuvres ont été récompensées et répertoriées les années précédentes. Il en va de même pour les œuvres répétées et/ou reproduites de façon généralement similaire dans un but de vente.
- **Arts culinaires:** Les Arts culinaires (thé, cocktail, repas, etc.) ayant leur propre organisation, ils ne sont pas sous la gouverne du Bureau du Patron.
- **Prestation de groupe:** Lors de prestations par un groupe d'artistes, le critique remettra entre une et dix cartes Renommée Artistique pour chaque tranche de deux participants, arrondie à la baisse.
- **Affichage du Grand Mécène :** Tout au long de la semaine de la Grande Bataille de Bicolline, le Bureau du Patron compilera les contrats octroyés par les guildes. Tous les jours, un tableau du « top 3 » des mécènes sera affiché. Le top 3 sera compilé par la somme des contrats octroyés en solars. Seuls les solars payés à des artistes d'autres guildes seront considérés. Bien que les joueurs verront le top 3, le montant de chacun des contrats demeurera secret. Le vendredi à 16h00, le Grand Mécène se verra octroyer une carte mécène.



FESTIVALS

Objectif

Chaque guildes ou nation ayant des ambitions artistiques voudra assurément faire rayonner leurs Arts auprès des autres participants. L'occasion idéale est le Festival artistique du Duché.

Horaire

Règle générale, huit festivals sont présentés, quatre de jour et quatre de soir/nuit. Les guildes désirant organiser un festival devront communiquer avec le maître de jeu artistique AVANT le 1^{er} août 2025 en écrivant au philip.morgan@bicolline.org.

Fonctionnement

- Ces événements, ouverts à tous, devront présenter au moins huit créations provenant d'artistes ou de troupes remarquables. Imaginez des expositions de chefs-d'œuvre sublimes, un tournoi de ménestrels aux chants épiques, ou encore un spectacle nocturne enflammé réunissant cracheurs de feu, jongleurs et danseurs virevoltants. La seule limite est votre imagination—tant que le nombre d'artistes est égal ou supérieur à huit.
- Chaque artiste ou troupe devra être lié par un contrat avec l'organisateur.
- L'entrée au festival doit être offerte sans frais au public, bien qu'une section exclusive puisse accueillir des invités de marque ou proposer la vente de précieuses marchandises en échange de solars.
- En récompense de leurs efforts, les guildes sélectionnées recevront une prestigieuse carte Mécène.
- Quant aux artistes, ils auront l'honneur d'une visite personnelle du critique et du Grand Mécène, qui pourront généreusement distribuer Renommée Artistique et récompenses sonnantes à leurs favoris.



LA TOURNÉE DES TROUVÈRES

Objectif

Cette activité s'adresse aux artistes ou groupes artistiques désireux de se faire connaître au Duché de Bicolline, mais aussi aux guildes qui souhaitent recevoir ceux-ci afin d'égayer leur campement. L'organisation est centrée sur les nations.

Horaire

Les artistes aspirants doivent se présenter au Bureau du Patron du lundi 11 août au jeudi 14 août pour obtenir leur passeport artistique, après une démonstration réussie de leur talent. Les artistes ont jusqu'au samedi 16 août à midi pour rapporter leur passeport.

Fonctionnement

- Une fois munis du passeport artistique, les artistes aspirants devront visiter au moins huit guildes issues de huit nations différentes et y présenter leur art.
- Les artistes sont tenus d'offrir des performances dignes du prestigieux Bureau du Patron.
 - Leur art doit être raffiné, créatif et respectueux du décorum, reflétant ainsi leur engagement artistique profond.
 - Les performances peuvent être spontanées ou planifiées, mais doivent respecter l'harmonie et l'intégrité des campements.
- Chaque guilde convaincue de la qualité artistique délivrera une étampe.
- Si l'artiste parvient à récolter seize étampes provenant d'au moins dix nations, sa récompense sera généreusement doublée!
- Chaque ministre des Arts qui recommande trois guildes hôtes reçoit une carte Mécène.
- Les guildes, elles, reçoivent de la Renommée Artistique.
- Bien que les guildes ne soient pas obligées de rémunérer les artistes, tout don en solars ou en provisions est vivement apprécié.

SOIRÉE DE POÉSIE

Objectif

Fournir une tribune à tous les poètes du Duché de Bicolline afin qu'ils puissent exprimer leur art par la tradition orale.

Horaire

Jeudi 14 août de 20h00 à 22h00 au balcon de l'Auberge.

Fonctionnement

- Les poètes désirant participer n'ont qu'à se présenter au balcon de l'Auberge pour 19h30 afin de s'enregistrer.
- Les poèmes ne doivent pas faire plus d'une page.
- Chaque poète recevra 50 solars et 10 cartes Renommées Artistiques pour sa participation.

CONCERT DES BARDES

Objectif

Permettre à tous les bardes du Duché de Bicolline de monter sur scène afin d'interpréter une chanson choisie de leur répertoire.

Horaire

Mardi 13 août de 20h00 à 22h00 sur le balcon de l'Auberge.

Fonctionnement

- Tous les bardes désireux de monter sur scène doivent se présenter sur le balcon de l'Auberge pour 19h00 pour s'enregistrer.
- À 19h30, les inscriptions pour le concert prendront fin et il ne sera plus possible d'obtenir une place dans l'horaire de la soirée.
- Les bardes inscrits seront appelés à performer à tour de rôle par le maître de cérémonie.
- Chaque barde recevra 50 solars et 10 cartes Renommée Artistique pour sa participation.



RENCONTRE AVEC LE MAÎTRE DE JEU

Il est possible de rencontrer le maître de jeu de la sphère des arts pour de courtes discussions informelles au Bureau du Patron selon l'horaire ci-dessous.

Tableau 3: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère des arts

Journée	Horaire
Lundi 11 août	10h00 à 12h00
Mardi 12 août	10h00 à 12h00
Mercredi 13 août	10h00 à 12h00
Jeudi 14 août	10h00 à 12h00
Vendredi 15 août	10h00 à 12h00
Samedi 16 août	10h00 à 12h00

SPHÈRE CLANDESTINE

Le monde interlope du Duché de Bicolline est un univers en soi, une valse parfois subtile, d'autres fois brutale, entre initiés luttant pour les territoires les plus profitables et l'honneur de leur groupe. La Sphère Clandestine en est une de finesse. Tout crime est clandestin, mais toute clandestinité n'est pas criminelle. Les espions de la couronne et corsaires de ce monde œuvrent dans les bas-fonds, servant un idéal galvanisé de l'autorité d'un souverain. Toutefois, quelle est la différence entre le garde d'un poste de péage et un bandit de grand chemin, sinon l'histoire qu'il raconte avant de soutirer une piécette aux passants...

À quoi cela peut-il bien ressembler de vivre en marge des normes établies en compagnie de gens pas toujours honnêtes ? Plonger dans la clandestinité lors de la Grande Bataille vous permet d'expérimenter les sensations fortes et les montées d'adrénaline lorsque vous réussissez un gros coup ou même ne serait-ce qu'un menu larcin.

QUÊTES

Les quêtes narratives de la sphère clandestine passent par ses initiés. Les renseignements seront remis aux chefs des organisations clandestines officielles concernées.



SPHÈRE COMMERCIALE

Il y a plein de bonnes affaires à réaliser dans les rues du Duché de Bicolline! Et le plus beau dans tout cela est que chaque individu pratiquant le commerce se qualifie « d'honnête marchand ». Pour les transactions de guilde concernant vos avoirs et propriétés, il vous faudra en revanche rencontrer un banquier à la Banque de l'Hippocampe ou encore un greffier, au sous-sol de l'Auberge pour rejoindre une guilde.

QUÊTES

Les quêtes commerciales sont affichées en permanence sur les babillards de la Banque de l'Hippocampe situés tant à l'extérieur qu'à l'intérieur de cette dernière. Retournez-y régulièrement, de nouvelles offres peuvent apparaître à tous les jours!

ACTIVITÉS

BANQUE DE L'HIPPOCAMPE ET GREFFES

Objectif

Permettre aux participants de récupérer leurs revenus de guilde ainsi que procéder à certains changements tels titres de propriété et choix de sceau.

Les nouveaux participants voulant rejoindre une guilde pourront le faire au sous-sol de l'Auberge.

Horaire

La Banque de l'Hippocampe est ouverte selon l'horaire présenté au Tableau 4. Le bureau des Greffes, situé au sous-sol de l'Auberge, est ouvert selon le même horaire, mais à partir du jeudi seulement.



Tableau 4: Horaire de la Banque de l'Hippocampe et des Greffes

Journée	Horaire	Banque de l'Hippocampe	Greffes (sous-sol de l'Auberge)
Dimanche 10 août	12h00 à 16h00	●	
Lundi 11 août	12h00 à 16h00	●	
Mardi 12 août	10h00 à 12h30	●	
Mercredi 13 août	12h00 à 16h00	●	
Jeudi 14 août	10h00 à 12h30	●	●
Vendredi 15 août	11h00 à 16h00	●	●
Samedi 16 août	10h00 à 12h30	●	●

Fonctionnement

- Assurez-vous d'avoir une photo de profil sur votre compte pour que les Banquiers et Greffiers puissent vous reconnaître.
- Les chefs de guilde ou leurs trésoriers peuvent récupérer les revenus de leurs domaines, navires, repaires et routes de commerce ainsi que leur facture d'entretien, qui a déjà été soustraite à leur coffre de guilde.
 - Le paiement de l'entretien doit être effectué à l'aide d'un dépôt sans faute avant la Ducasse de septembre, sans quoi les domaines et navires sont saisis par la Banque de l'Hippocampe.
- C'est aussi à la Banque de l'Hippocampe que les guildes récupèrent leurs sceaux et courriers ducaux.
- Les chefs de nouvelles guildes ayant déjà fait la demande de création de guilde peuvent y payer les dix Fiches de population nécessaires à la création de leur guilde.
 - Si une guilde la parraine, son chef ou trésorier et un sceau de cette guilde devra les accompagner.
 - Si votre guilde n'est pas complète, il est de la responsabilité du chef de guilde d'envoyer ses nouveaux membres au sous-sol de l'Auberge pour joindre votre guilde.



- Les Greffes au sous-sol de l'Auberge sont aussi l'endroit pour déposer vos cartes et solars dans le coffre virtuel de votre guilde, ceux-ci serviront à construire des bâtiments et y investir vos affectations.
 - N'importe qui peut déposer dans le coffre virtuel d'une guilde.
 - Les Greffes seront accessibles à partir du jeudi seulement : de dimanche à mercredi inclusivement, il est possible de passer directement à la Banque de l'Hippocampe.

ENCHÈRES DE LA BANQUE DE L'HIPPOCAMPE

Objectif

Permettre aux participants d'acquérir des contrats, des pactes commerciaux et des lots inédits... mais seulement s'ils sont prêts à y mettre le prix!

Horaire

Mercredi 13 août à 15h00 devant la Banque de l'Hippocampe.

Fonctionnement

- Tous les paiements doivent être faits en solars sonnants, en minerais ou en lettres de change du Duché de Bicolline.
- Tous les paiements doivent être acquittés immédiatement après la tenue des enchères.

ENCAN SURNATUREL

Objectif

Permettre aux participants d'acquérir des objets et des lots inédits de nature occulte ou magique... mais seulement s'ils sont prêts à y mettre le prix

Horaire

Mardi 12 août à 21h00 aux Grandes Archives.

Fonctionnement

- Tous les paiements doivent être faits en solars sonnants, en minerais ou en lettres de change du Duché de Bicolline.
- Tous les paiements doivent être acquittés immédiatement après la tenue des enchères.



TRIPOT

Objectif

Fournir l'occasion aux participants de tester leur chance en s'enrichissant ou en s'appauvrissant aux différentes tables de jeu.

Horaire

Jeudi 14 août de 20h00 à 23h00 au sous-sol de l'Auberge.

Fonctionnement

- Les mises se font en solars et en piécettes.
- La mise maximale est de cinq solars pour les tables de Black Jack et de roulette.

RENCONTRE AVEC LE MAÎTRE DE JEU

Il est possible de rencontrer le maître de jeu de la sphère commerciale pour de courtes discussions informelles au rez-de-chaussée de la Banque de l'Hippocampe selon l'horaire ci-dessous.

Tableau 5: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère commerciale

Journée	Horaire
Dimanche 10 août	12h00 à 16h00
Lundi 11 août	12h00 à 16h00
Mardi 12 août	10h00 à 12h30
Mercredi 13 août	12h00 à 16h00
Jeudi 14 août	10h00 à 12h30
Vendredi 15 août	11h00 à 16h00
Samedi 16 août	10h00 à 12h30



SPHÈRE DE CROYANCE

La sphère de croyance incarne le lien entre le sacré et le monde. Elle réunit des participants autour de doctrines spirituelles et de rituels incarnés, dans un jeu hybride mêlant terrain et plateforme virtuelle. À travers prières, cérémonies et pouvoirs, les croyances offrent un espace de jeu communautaire et narratif, au-delà des guildes. Chaque fidèle y trouve une voie pour incarner le mythe, influencer le monde et vivre des intrigues profondes.

Cette année, les trames existantes se poursuivent, enrichies d'outils pour renforcer le rôle et l'impact des croyances dans l'univers du Duché de Bicolline.

- Si vous voulez faire partie de l'**Ordre des Mystiques** qui évaluent les cérémonies et activités de croyance, écrivez à frederic.dalphond@bicolline.org. Une priorité d'ancienneté sera accordée aux participants ayant déjà incarné ce rôle.
- Les clergés des croyances peuvent commencer à réserver une plage horaire de **cérémonie** en écrivant avant le 4 août 2025 à frederic.dalphond@bicolline.org avec la date, le lieu et l'heure souhaités.
 - Une seule réservation par croyance : concertez-vous avant d'envoyer la demande.

QUÊTES

Il est possible de participer à des quêtes liées à la sphère de croyance. Surveillez les babillards pendant la Grande Bataille de Bicolline.

ACTIVITÉS

REPOSOIR DES CROYANCES

Objectif

Favoriser l'expression spirituelle et l'interaction entre croyances par l'édification collective d'un espace sacré. Toute croyance active peut ériger son propre reposoir. Les croyances ayant entretenu un reposoir vivant et actif pendant l'événement recevront des faveurs divines.

Horaire

N'importe quel moment avant le vendredi 15 août.



Fonctionnement

- Un appel à la foi s'élève dans les vents. Le Divin semble tendre l'oreille à ceux qui oseront confier leurs doutes, prières ou promesses au monde visible. Les croyances sont invitées à ériger, devant leur propre campement, un reposoir de Prières : une structure modeste, mais chargée de foi.
- Chaque reposoir devient un espace sacré où les fidèles peuvent accrocher des prières, vœux, confessions ou offrandes symboliques, créant ensemble une représentation de leur croyance, et une démonstration de leur dévotion.
- Les reposoirs doivent être installés visiblement devant un campement et respecter les critères suivants :
 - Un reposoir par croyance
 - Taille minimale : 1m de haut x 1m de large.
 - Espace libre autour pour accès des visiteurs.
 - Signalétique claire (nom de la foi, symbole).
 - Prières sous toutes formes : papiers, tissus, talismans, gravures.
 - Les autres participants peuvent consulter les reposoirs librement.
- Interactions interdites : vol d'objet et vandalisme.

THÉ THÉOLOGIQUE

Objectif

Favoriser la confrontation spirituelle entre croyances de manière encadrée et immersive, à travers un débat à thème unique. Permettre à chaque foi de défendre sa vision du monde tout en influençant la mémoire collective de la sphère de croyance.

Horaire

Lundi 11 août à 10h00 à 12h00 au sous-sol de l'Auberge.

Fonctionnement

- Pendant deux heures, les représentants de diverses visions du monde échangeront, s'affronteront et débattront à voix haute. Le but ? Faire réfléchir, perturber, séduire ou simplement secouer les certitudes des autres. Le tout sera consigné, pour que d'autres puissent un jour relire et, peut-être, réagir.
- Un thème central est imposé et sera envoyé à l'avance aux clergés des croyances.



- Chaque intervenant a un temps de parole limité, avec rotation stricte.
- Un ou deux représentants par croyance active (les places sont limitées).
- Durée maximale de deux heures.

RENCONTRE AVEC LE MAÎTRE DE JEU

Il est possible de rencontrer le maître de jeu de la sphère de croyance pour de courtes discussions informelles au 2^e étage de la Banque de l'Hippocampe selon l'horaire ci-dessous.

Tableau 6: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère des croyances

Journée	Horaire
Lundi 11 août	10h00 à 12h00
Mardi 12 août	10h00 à 12h00
Mercredi 13 août	10h00 à 12h00
Jeudi 14 août	10h00 à 12h00
Vendredi 15 août	10h00 à 12h00
Samedi 16 août	10h00 à 12h00

SPHÈRE D'EXPLORATION

Le Duché de Bicolline est un vaste monde où il y a une multitude de territoires inexplorés. Que vous soyez un résident du Duché de longue date, de passage ou encore à votre première visite, il y a assurément quelque chose que vous n'avez pas encore exploré!

QUÊTES

Il est possible de participer à des quêtes liées à la sphère d'exploration en vous présentant au 2^e étage de la Banque de l'Hippocampe selon l'horaire du Tableau 7.



Tableau 7: Horaire des quêtes d'exploration

Journée	Horaire	Quête / Activité
Lundi 11 août	9h00 à 12h00	Distribution de quêtes
Mardi 12 août	9h00 à 12h00	Distribution et remise de gains de quêtes
Mercredi 13 août	9h00 à 12h00	Distribution et remise de gains de quêtes
Jeudi 14 août	9h00 à 12h00	Distribution et remise de gains de quêtes
Vendredi 15 août	9h00 à 12h00	Distribution et remise de gains de quêtes
Samedi 16 août	9h00 à 12h00	Remise de gains de quêtes

ACTIVITÉS

COCKTAIL DES AMBASSADEURS

Objectif

Renforcer les liens de collaboration avec les ambassadeurs de Terra'Kana, le Nouveau Monde.

Horaire

Lundi 11 août de 16h00 à 17h30 au sous-sol de l'Auberge.

Fonctionnement

- Vous devez être en possession d'un carton d'invitation de l'ambassadeur pour être admis.

RENCONTRE AVEC LE MAÎTRE DE JEU

Il est possible de rencontrer le maître de jeu de la sphère d'exploration pour de courtes discussions informelles à la Tour de magie et d'occultisme selon l'horaire ci-dessous.



Tableau 8: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère d'exploration

Journée	Horaire
Lundi 11 août	9h00 à 11h00
Mardi 12 août	9h00 à 11h00
Mercredi 13 août	9h00 à 11h00
Jeudi 14 août	9h00 à 11h00
Vendredi 15 août	9h00 à 11h00
Samedi 16 août	9h00 à 11h00

SPHÈRES DE MAGIE ET D'OCCULTISME

Le Duché de Bicolline est un univers fantastique ouvrant la porte vers de multiples quêtes et aventures impliquant diverses puissances surnaturelles. Bien que vous puissiez aller à la rencontre des experts dans ces arts et traditions un peu partout dans le Duché, il demeure toujours possible de vous rendre à la Tour de magie et d'occultisme afin de vous initier aux arcanes ou parfaire vos compétences en y relevant les défis et missions proposés.

- Les mages et occultistes qui désirent réaliser une **cérémonie** peuvent réserver une plage horaire en écrivant avant le 4 août 2025 à simon.legault@bicolline.org avec la date, le lieu et l'heure souhaités.

QUÊTES

Il est possible de participer à des quêtes de nature magique ou occulte en vous présentant à la Tour de magie et d'occultisme selon l'horaire du Tableau 9.

Tableau 9: Horaire des quêtes de magie et d'occultisme

Journée	Horaire
Lundi 11 août	9h00 à 17h00
Mardi 12 août	9h00 à 17h00
Mercredi 13 août	9h00 à 17h00
Jeudi 14 août	9h00 à 17h00



Journée	Horaire
Vendredi 15 août	9h00 à 17h00
Samedi 16 août	9h00 à 12h00

ACTIVITÉS

TOUR DE MAGIE ET D'OCCULTISME

Objectif

Permettre aux participants de prendre part à des quêtes de nature magique et/ou occulte.

Horaire

Se référer au Tableau 9 ci-dessus.

Fonctionnement

- La Tour de magie et d'occultisme (TMO) se situe dans la Cité et est ouverte à tous les participants qui souhaitent en apprendre plus sur les traditions magiques et les arts occultes du Monde de l'Hippocampe.
- **Changement majeur : une nouvelle équipe**
 - Ce plateau de jeu est géré par une équipe dédiée qui saura vous guider et vous orienter au besoin.
- La TMO est un univers diégétique qui a pour but de favoriser l'intégration des participants et augmenter le décorum de l'immersion.
- Des quêtes seront affichées et attribuées aux gens qui souhaitent se lancer dans l'aventure! De tous les types et de difficultés variables, l'équipe de la TMO a pour objectif de vous plonger dans un univers fantastique et de vous en faire ressentir l'ambiance.
 - **Attention!** Certaines quêtes demandent que les participants s'inscrivent avant de débiter!



- Chaque participant qui le souhaite :
 - Peut lire les différentes quêtes affichées sur les babillards de la TMO.
 - Peut demander des indications au besoin pour partir à l'aventure en confiance.
 - Peut revenir à la TMO, une fois sa mission terminée, pour faire valider ses accomplissements auprès d'un membre du personnel qui pourra officialiser la réalisation de la quête.
- Les récompenses des quêtes prendront la forme de faveurs magiques ou occultes, selon la nature de la quête réalisée. Ces faveurs peuvent être échangées à la Banque de l'Hippocampe directement.
- Les principes de la TMO :
 - La TMO est en jeu et décorum en tout temps. Laissez donc vos appareils modernes hors de portée!
 - Les effets subis ou donnés durant les quêtes s'estompent rapidement. Votre personnage ne deviendra pas aveugle... pour toujours.
 - Les quêtes de la TMO ont des impacts négligeables sur le jeu virtuel.
 - Aucune quête ne nécessite de cueillir de réelles plantes.
 - Aucune quête ne permet ou n'autorise le vol. Les items en jeu seront facilement identifiables.
 - Nous avons une charte de récompense, une plage d'appréciation et la ferme intention d'être justes et équitables. Par contre, les responsables de la TMO gardent la pleine latitude sur les récompenses, la durée, le nombre d'admissions et sur le déroulement général des quêtes pour faciliter le déroulement de l'ensemble de la semaine.
 - Aucune visite des lieux n'est autorisée.
- **Courriers ducaux et jeu virtuel** : la TMO ne permet pas de régler des questions de courrier ducal.
- **À cœur vaillant, rien d'impossible** :
 - Les nouveaux, les anciens, les adolescents de tout âge auront la possibilité d'accomplir certaines quêtes.
 - Les enfants pourront accomplir certaines quêtes s'ils sont accompagnés d'un adulte responsable.
 - Les quêtes de la TMO représentent souvent une forme d'initiation au jeu de rôle ou au système géopolitique du Duché de Bicolline.



ÉCHOPPE D'HERBORISTERIE

Objectif

Donner l'occasion aux participants d'acquérir des recettes leur permettant de maîtriser des compétences d'herboriste qu'ils ajouteront dans leur Codex personnel.

Horaire

Lundi 11 août au vendredi 15 août de 10h00 à 12h00 à l'Échoppe du Père Durabot sur l'Allée marchande.

Fonctionnement

- L'herboristerie est une branche de la sphère occulte au Duché de Bicolline.
 - Sa pratique sur le terrain consiste en la maîtrise de compétences, qui pourront être utilisées lors d'activité tels les scénarios, les soirées thématiques ou encore lors de quêtes spécifiques, lorsque le document de l'événement le précisera.
 - Les recettes accumulées au fil du temps par les herboristes dans leur Codex de compétences ne peuvent être utilisées dans le volet géopolitique du jeu du Duché de Bicolline.
- Par définition, un herboriste est quelqu'un qui utilise des recettes occultes uniquement à partir d'ingrédients végétaux. Les procédés utilisés pour l'obtention d'un produit final sont tout aussi complexes que variés et vont de la macération à la concoction, en passant par l'infusion.
 - Ce n'est qu'au fil du temps que l'on peut obtenir le prestigieux titre d'herboriste, puisqu'il n'y a que la pratique qui puisse permettre d'y arriver.
 - Lorsqu'un herboriste a su développer une recette efficace qu'il est capable de répéter à volonté, à la suite d'une longue période d'essais et d'erreurs, il peut alors se vanter de maîtriser une compétence. Que se passe-t-il alors ? Il retourne dans la nature à la recherche d'autres ingrédients afin d'apprendre une nouvelle recette et parfaire son art encore et toujours.
- Sept principes régissent le fonctionnement de l'herboristerie et seront développés individuellement par la suite:
 - Les compétences ne peuvent être acquises que lors de la Grande Bataille de Bicolline.
 - Les niveaux d'expertise s'acquièrent avec le temps.
 - Le Codex d'un herboriste se doit d'être décorum.



- Le Codex ne peut pas être légué.
- L'acquisition de compétences est permanente et ne nécessite aucun entretien.
- Les compétences d'herboristerie ne sont utilisables que sur le terrain lors d'événements spécifiques ou de quêtes officielles.
- Le fairplay est la pierre d'assise du fonctionnement de l'herboristerie.
- **Les compétences ne peuvent être acquises que lors de la Grande Bataille de Bicolline :** Les personnages non-joueurs (PNJ) responsables de la transmission et l'enseignement des compétences de l'herboristerie ne seront présents que lors de la semaine de la Grande Bataille de Bicolline. Il s'agit donc de la seule occasion que les participants auront de les rencontrer, une première étape obligatoire pour l'obtention d'une compétence.
 - Lors de la semaine de la Grande Bataille, un personnage se trouvera facilement à l'enseigne "Échoppe du Père Durabot" qui a pignon sur rue dans l'Allée marchande située en Haute Ville. D'autres PNJ pourraient aussi apprendre aux participants l'herboristerie, mais encore faut-il avoir l'opportunité de les rencontrer.
 - Lors d'une visite à son échoppe, en échange d'une fiche de population Grande Bataille, Scénario ou Soirée thématique, le Père Durabot remettra une recette au participant.
 - Ce dernier pourra choisir parmi l'ensemble des recettes disponibles, mais ne pourra acquérir qu'une seule recette par visite.
 - Une fois sa recette choisie, le participant devra alors, par le biais d'une prestation en jeu, démontrer au Père Durabot comment il s'y prendrait en tant qu'herboriste pour réaliser cette recette.
 - Après avoir guidé les participants ayant avantage à développer leur technique si nécessaire, le Père Durabot homologuera la recette à l'aide d'une étampe officielle du Duché de Bicolline.
 - Le participant est reconnu alors comme ayant la compétence de réaliser la recette en sa possession. Débute alors la vraie quête de tout herboriste : recueillir les ingrédients nécessaires à la pratique de son art!
 - Afin de devenir une compétence, une recette présente dans le Codex d'un herboriste doit nécessairement être homologuée par l'étampe officielle du Duché de Bicolline, apposée par le Père Durabot ou un de ses acolytes autorisés.
- **Les niveaux d'expertise s'acquièrent avec le temps :** Il n'y a pas de niveaux d'herboristerie à proprement parler. Seule l'accumulation de recettes dans le Codex personnel de l'herboriste témoigne de son expertise.



- **Le Codex d'un herboriste se doit d'être décorum** : Le Codex est au centre de la pratique de l'herboristerie.
 - Afin d'éviter les erreurs, les herboristes le traînent toujours avec eux et doivent absolument s'y référer lors de l'utilisation d'une compétence. Sans la présence du Codex, aucune recette ne peut être réalisée. C'est le Codex qui fait foi des apprentissages de l'herboriste, lui permettant de réaliser telle compétence ou telle autre lors d'un événement terrain.
 - La première page d'un Codex est obligatoirement la page d'identification, remise par le Père Durabot, ou un de ses acolytes attitrés, à l'herboriste pupille lors de l'apprentissage de sa première compétence. Suivent ensuite toutes les recettes maîtrisées par l'herboriste, sur lesquels on retrouve le sceau officiel du Duché de Bicolline, conférant à la recette le statut de compétence.
 - Lorsqu'un herboriste désire utiliser ses compétences lors d'un événement, il doit produire son Codex contenant la recette appropriée (qui porte elle-même le sceau officiel du Duché de Bicolline) ainsi que toutes les herbes nécessaires, en plus d'accomplir le rituel spécifique nécessaire.
- **Le Codex ne peut pas être légué** : Les Codex d'herboriste sont uniques et appartiennent à l'herboriste dont le nom figure sur la page d'identification.
 - Un Codex ne peut être utilisé que par son propriétaire.
 - Il est possible pour une guilde de compter plusieurs herboristes dans ses rangs, tout comme il est possible aux participants indépendants de devenir herboriste.
- **L'acquisition de compétences est permanente et ne nécessite aucun entretien** : Une fois que le sceau officiel du Duché de Bicolline est apposé sur une recette du Codex de l'herboriste, ce dernier peut réaliser cette compétence autant de fois qu'il le voudra, s'il dispose des ingrédients requis.
 - Les compétences ne font l'objet d'aucun entretien ni date de péremption.
 - Ceci dit, aucun remplacement de page perdue ne sera fait. Et si par malheur un herboriste devait égarer son Codex, hé bien il devrait dire adieu à toutes ses compétences.
 - Le Duché de Bicolline ne tiendra aucun registre de l'évolution ni du nombre d'herboristes. Il est du devoir de ces derniers de tenir leur Codex en ordre.
- **Les compétences d'herboristerie ne sont utilisables que sur le terrain lors d'événements spécifiques ou de quêtes officielles** : Compte tenu de la complexité du jeu et du nombre de participants, l'utilisation des compétences en herboristerie sera



réservée aux Scénarios spéciaux, Soirées thématiques et autres activités terrain spécifiques.

- Autrement dit, c'est le document descriptif d'un événement qui vous dira s'il vous sera possible d'utiliser vos compétences ou non lors de celui-ci.
- En général, l'usage est possible pendant la semaine de Grande Bataille de Bicolline lors de quêtes officielles, en dehors des activités de combat. L'usage de l'herboristerie est interdit pendant les activités de combat lors de la Grande Bataille de Bicolline (scénario de bataille, escarmouche, etc).
- Lors de quêtes officielles ou au cours d'un événement terrain, pour être valide, l'utilisation d'une compétence d'herboristerie doit être homologuée par un officiant sur place.
 - L'officiant fera tout d'abord les vérifications nécessaires afin de s'assurer que la personne qui utilise le Codex est la bonne et que la compétence utilisée fait partie intégrante de ce dernier.
 - Il recueillera ensuite les plantes nécessaires à la recette et s'assurera que le rituel est accompli conformément aux instructions.
- **Le fairplay est la pierre d'assise du fonctionnement de l'herboristerie :** Nous comptons sur tous les participants afin qu'ils soient de bons joueurs. Ceci assurera le bon déroulement et la mise en pratique des compétences d'herboristerie.
 - La dimension la plus importante de l'herboristerie reste sans aucun doute la passion que les participants mettront lors des rituels permettant d'utiliser leurs compétences.
 - Soyez généreux et prenez soin de faire bénéficier le plus grand nombre de participants possible de votre expertise obtenu si durement.

En terminant, notez qu'il est toujours possible pour vous d'utiliser les compétences d'herboristerie dans vos propres quêtes et aventures de guildes. Il suffit de vous assurer que tous les participants concernés consentent à leurs utilisations, et bien sûr de rapporter les plantes utilisées à un maître de jeu après coup. Il nous fera plaisir de récolter le fruit de votre labeur en plus des anecdotes savoureuses qui viennent avec!



RENCONTRE AVEC LE MAÎTRE DE JEU

Il est possible de rencontrer le maître de jeu des sphères de magie et d'occultisme pour de courtes discussions informelles à la Tour de magie et d'occultisme selon l'horaire ci-dessous.

Tableau 10: Horaire de rencontre avec le maître de jeu des sphères magique et occulte

Journée	Horaire
Lundi 11 août	9h00 à 11h00
Mardi 12 août	9h00 à 11h00
Mercredi 13 août	9h00 à 11h00
Jeudi 14 août	9h00 à 11h00
Vendredi 15 août	9h00 à 11h00
Samedi 16 août	9h00 à 11h00

SPHÈRE MARITIME

Même à terre, le souffle du large habite ceux qui vivent pour la mer. La sphère maritime donne corps aux ambitions navales dans le monde du Duché de Bicolline, à travers un jeu stratégique mêlant flotte, commerce, et batailles fictives.

Ports, équipages, navires et routes maritimes forment un théâtre d'opérations riche où capitaines, amiraux et guildes maritimes s'affrontent pour le contrôle des eaux et des rivages. Simulé sur terre, mais bien réel en jeu, ce pan du Duché offre de multiples leviers narratifs et géopolitiques.

La mer n'est jamais loin; elle se trace dans les cartes, les affectations et les alliances.

QUÊTES

Il est possible de participer à des quêtes liées à la sphère maritime. Surveillez les babillards pendant la Grande Bataille de Bicolline.



ACTIVITÉS

CHOC DES AMIRAUX

Objectif

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

Lundi 11 août, mercredi 13 août et vendredi 15 août de 13h00 à 18h00 au 2^e étage de la Banque de l'Hippocampe.

Fonctionnement

- Le Choc des Amiraux est un jeu de bataille navale sur table où amiraux et capitaines de navires de notre monde peuvent s'affronter dans une atmosphère ludique en y déployant tout le panache qui émane de ces grands navigateurs et aventuriers des mers. L'idée derrière cela est de rendre plus tangibles les affrontements maritimes, tout en créant des souvenirs et histoires à raconter par la suite, étant donné que vous l'aurez « vécu » !
- Tous les amiraux désirant s'inscrire doivent faire parvenir un courriel avant le 4 août 2025 à frederic.dalphond@bicolline.org.
- Les places sont limitées. S'il y a plus de demandes que de places disponibles, les places seront attribuées à la pige.
- Chaque amiral inscrit sa flotte pour une plage de 90 minutes, affrontant trois adversaires simultanément.
- L'Amiral doit obligatoirement être présent pour diriger sa flotte.
- **Composition des équipages** : deux ou trois participants par flotte. Les flottes incomplètes ou absentes à leur heure perdront leur créneau.



- **Composition de la flotte :** Chaque flotte est composée de :
 - 1 frégate (navire amiral).
 - 1 galion.
 - 1 caravelle.
- **Rôles :**
 - Amiral
 - ♦ Commande la frégate.
 - ♦ Possède des pouvoirs spéciaux qu'il peut attribuer à ses capitaines ou à sa frégate.
 - ♦ Chaque navire peut recevoir un seul pouvoir face cachée à la fois.
 - ♦ Une fois utilisé, un pouvoir peut être remplacé.
 - ♦ Si un navire est coulé, tous ses pouvoirs (même cachés) retournent à l'amiral.
 - Capitaines
 - ♦ Chaque capitaine commande son propre navire.
 - ♦ Si une flotte n'a qu'un seul capitaine, celui-ci commande les deux navires secondaires.
- **Déroulement de la partie :** La partie se déroule en trois phases, soit la phase de discussion, la phase de mouvement et la phase d'abordage. Elles sont détaillées ci-dessous.
 - Phase de discussion :
 - ♦ Avant chaque tour, les participants discutent de leurs stratégies.
 - ♦ C'est à ce moment que l'amiral attribue (ou non) des pouvoirs.
 - Phase de mouvement :
 - ♦ Pendant le déplacement, toute communication est interdite entre les membres de la flotte concernant les déplacements.
 - ♦ Caractéristiques des navires : Se référer au Tableau 11 ci-dessous.



Tableau 11: Caractéristiques des navires pour le Choc des amiraux

Navire	Initiative	Mouvement	Tirs	Structure / Combattants
Caravelle	1	Rapide	2 + 2 + 1 + 1	10
Galion	2	Moyen	2 + 2 + 1 + 1	15
Frégate	3	Lent	2 + 2 + 3 + 3	20

- ♦ Règles de combat naval :
 - *Déploiement* : Chaque flotte commence dans une des quatre zones égales du plateau. L'ordre de jeu suit l'initiative, en sens horaire.
 - *Initiative* : Le navire avec l'initiative la plus haute se déplace en premier. Pour chaque type de navire, l'ordre de déplacement est tiré au sort (p. ex.: caravelles, puis galions, puis frégates).
 - *Déplacement* : Les navires peuvent pivoter à 30° (bâbord ou tribord) au début, au milieu ou à la fin de leur déplacement. Distance minimale obligatoire: au moins la moitié de leur portée de déplacement. Les déplacements se font à partir de la base de la coque.
 - *Éperonnage* : Si le navire se déplace de plus de la moitié de sa distance : deux (2) points de dégâts infligés. Moins de la moitié : un (1) point. Le navire subissant l'éperonnage est déplacé d'un (1) pouce. L'éperonnage se fait dès que la maquette entre en contact avec la maquette ennemie.
 - *Abordage* : Si deux navires sont flanc à flanc, l'abordage est déclenché, ce qui inflige un (1) point de dégât à chaque navire. Les navires peuvent encore tirer. Les navires en abordage ne peuvent plus se déplacer tant que l'un n'est pas coulé. Pour qu'un abordage réussisse, un navire doit se rendre directement sur sa cible et ensuite faire son pivot de maximum 30° afin de coller son navire sur le flanc de sa cible.
 - *Collision* : Collision avec un récif (côté de table) ou un navire allié inflige un (1) point de structure perdu. Le navire termine son déplacement mais peut s'orienter à nouveau de 30°.
 - *Tirs* : L'ordre de tir est déterminé aléatoirement. Toute la flotte tire en même temps. Les tirs sont simultanés : un navire coulé peut tout de même tirer. Les tirs se font à partir de la coque à partir de la base de la maquette, au centre pour les flancs.



- *Angle de tir* : 15°, avec gabarit. Un tir est valide si le gabarit touche une portion visible de la maquette cible, sans obstruction.
- *Portée* :
 Courte : touche sur 3+ (1d6).
 Longue : touche sur 5+.
 Un « 6 » inflige deux (2) dégâts.
- Phase d'abordage :
 - Chaque camp lance 2d6 et ajoute ses points de structure (combattants restants). La différence est le nombre de dégâts infligés au perdant.
 - Le gagnant reçoit la moitié des dégâts infligés (arrondi à l'inférieur), limité aux combattants restants du perdant.
- **Pouvoirs de l'amiral** : Se référer au Tableau 12 ci-dessous.

Tableau 12: Pouvoirs de l'amiral pour le Choc des amiraux

Pouvoir	Type	Effet
Potion d'héroïsme	Abordage	Double la force du navire
Tromblons à ferraille	Abordage	Double les dés d'abordage
Baril explosif	Combat	Inflige cinq (5) dégâts aux navires adjacents lors de la destruction
Ancre	Mouvement	Permet un virage de 180° avant ou après le mouvement
Grande voileure	Mouvement	Permet un second déplacement
Réparation de fortune	Mouvement	Répare cinq (5) points (sans excéder le maximum)
Canon à chaînes	Tir	Immobilise un navire à courte portée pour le prochain tour
Manœuvre d'évasion	Tir	Annule tous les dégâts de tir du tour
Salve de l'amiral	Tir	Double la salve d'un navire
Pacte des brumes	Mouvement	Réservé à l'amiral : cessez-le-feu avec un autre amiral pour un tour (aucun abordage, tir, éperonnage)

Note : Si la frégate est coulée, tous les pouvoirs non attribués sont perdus. Les pouvoirs déjà en jeu peuvent encore être utilisés.



- **Conditions de victoire :** Dernière flotte encore à flot avec au moins un navire. Si plusieurs navires sont encore à flot:
 - Nombre de points de structure restant.
 - Trésors ramassés encore sur un navire non coulé. Chaque trésor vaut entre un et six points.
 - Trophée de guerre : Couler une caravelle offre deux (2) points, un galion quatre (4) points et une frégate six (6) points.
 - Si encore égalité : amiral ayant le plus de pouvoirs en main.
- **Récompenses et panache :**
 - L'équipage ayant le plus de panache gagne +1 en notoriété pour la guilde de l'amiral. Une guilde ne peut pas gagner ce point plus d'une fois par année.
 - Chaque participant reçoit 20 solars.
 - L'amiral victorieux remporte un objet de collection.
 - La flotte gagnante verra son nom gravé sur une plaque dans le bâtiment maritime.
 - Sanction : les amiraux perdants perdent un (1) point de structure sur leur navire amiral lors de la saison en cours (géopolitique).

RECRUTEMENT D'ÉQUIPAGE

Objectif

Un quartier-maître cherche à former une nouvelle génération de matelots pour reprendre la mer. Afin d'évaluer la valeur des recrues potentielles, il organise une série d'épreuves ouvertes à tous. Les plus valeureux recevront leurs certifications de marin, et une chance de servir comme combattants embarqués.

Les deux premières journées sont consacrées aux épreuves individuelles. Le troisième jour, les meilleurs de chaque journée devront recruter et mener une équipe dans un affrontement à relais.

Horaire

Lundi 11 août, mercredi 13 août et vendredi 15 août à 10h00. Les lieux des épreuves seront affichés sur les babillards.



Fonctionnement

- Participer à des épreuves navales où les participants, sous les ordres du quartier-maître, enchaînent manœuvres, équilibre, adresse et rapidité pour simuler la vie à bord d'un navire.
- Inscriptions libres : Les participants peuvent se présenter spontanément durant les plages horaires avant le début des épreuves.
- Les champions de chaque jour doivent se présenter avec un équipage pour l'affrontement final du vendredi.

TRÉSOR EN CALAISON

Activité réservée aux guildes avec sceau maritime.

Objectif

Un vieux carnet de bord évoquant un dépôt oublié rempli de vivres, trésors et cargaisons aurait refait surface... juste avant la mort suspecte de son découvreur. Depuis, cartes déchirées et témoignages alimentent la rumeur.

Plusieurs groupes convoitent le butin, mais l'accès au site reste bloqué par les marées et une unique fenêtre s'ouvrira.

Horaire

L'expédition se jouera sur le terrain le mercredi 13 août, lors d'une course contre la montre à marée basse.

Fonctionnement

- Chaque guilde possédant un ou des sceaux maritimes recevra la marche à suivre directement dans son coffre à la Banque de l'Hippocampe le lundi 11 août et le mercredi 13 août de la Grande Bataille de Bicolline.

ÉLECTIONS MARITIMES 1025

Objectif

Seuls les amiraux sont invités à venir revendiquer ou contester le contrôle des provinces maritimes.

Horaire

Vendredi 15 août à 12h00 (midi) au 2^e étage de la Banque de l'Hippocampe.



Fonctionnement

- Tous les amiraux sont invités à participer à l'élection. Ils doivent apporter avec eux un objet de la taille d'une main qui les représentera sur la carte maritime. Les retardataires ne pourront pas voter.
- Un tableau est affiché qui indique l'entretien des provinces maritimes ainsi que le nombre total de pierres de savoir possédé par chaque amiral.
- Les amiraux sont invités par ordre décroissant du nombre de pierres de savoir à venir poser leur objet sur une des provinces maritimes dans laquelle se situe leur flotte ou sur une province maritime adjacente à celle où se situe leur flotte. Une fois tous les objets placés, l'officiant annonce une première vague de conflits, s'il y a lieu.
- S'il n'y a aucun conflit, tous les amiraux sont nommés seigneurs maritimes de la province maritime qu'ils ont revendiquée.
- Si plusieurs amiraux ont déposé leur objet dans la même province maritime, ils se retrouvent en conflit les uns avec les autres. Les conflits ainsi générés sont résolus en ordre décroissant en commençant par le conflit qui engage le plus grand nombre de pierres de savoir. Un conflit d'élection maritime est résolu de la façon suivante :
 - Un amiral impliqué dans un conflit peut décider de prendre son objet pour le déplacer dans une province maritime contiguë où se trouve au moins un (1) navire de sa flotte. Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois, même si un nouveau conflit est créé par le déplacement de l'objet de l'amiral.
 - Un amiral ne peut pas déplacer son objet dans une province maritime où un conflit a déjà été résolu.
 - Un amiral impliqué dans un conflit peut décider de se retirer en ralliant ses pierres de savoir à celle d'un autre amiral déjà présent dans la même province maritime.
- Une fois tous les conflits résolus, l'officiant annonce les seigneurs maritimes élus pour l'année à venir et leur indique qu'ils doivent maintenant payer l'entretien de leur province maritime. Un amiral qui ne paie pas son entretien seigneurial après avoir été élu n'est pas officialisé et ne reçoit pas le titre de seigneur maritime. Un amiral qui ne paie pas son entretien seigneurial après avoir été élu ne reçoit pas son sceau seigneurial.
- À noter qu'il n'y a aucune règle de barouds d'honneur maritimes dans l'édition actuelle des règles.
- Les détails des provinces maritimes et votes disponibles pour chaque amiral seront publiés après la fin de la saison été.



RENCONTRE AVEC LE MAÎTRE DE JEU

Il est possible de rencontrer le maître de jeu de la sphère maritime pour de courtes discussions informelles au 2^e étage de la Banque de l'Hippocampe selon l'horaire ci-dessous.

Tableau 13: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère maritime

Journée	Horaire
Lundi 11 août	10h00 à 12h00
Mardi 12 août	10h00 à 12h00
Mercredi 13 août	10h00 à 12h00
Jeudi 14 août	10h00 à 12h00
Vendredi 15 août	10h00 à 12h00
Samedi 16 août	10h00 à 12h00

SPHÈRE MILITAIRE

Pour toute activité se rapportant aux combats, veuillez consulter le document de la coordination Combat. Vous y trouverez tous les renseignements en lien avec l'homologation, les escarmouches et les grandes batailles.

<https://bicolline.org/programmation-officielle/>

SPHÈRE POLITIQUE

La politique est l'art de la gouvernance. Autant à l'intérieur d'une région donnée auprès des domaines, des fiefs et des duchés qu'à l'extérieur des frontières avec les alliés et ennemis des autres régions. Le monde de l'Hippocampe compte de nombreuses visions du monde qui s'affronte dans l'arène politique à grand coup d'État ou de plus sournois coups bas... La politique rédige ou fait tomber les chartes au gré des révoltes et des Conseils de région. S'engager sur le chemin de la politique nous force à emprunter des sentiers sinueux, parsemés d'embûches, mais qui garantissent le pouvoir en fin de parcours.



QUÊTES

Il est possible de participer à des quêtes liées à la sphère politique en vous présentant au bureau du Dailypocampe situé à la Tonnellerie près de l'Auberge selon l'horaire du Tableau 14 ci-dessous.

Tableau 14: Horaire des quêtes politiques

Journée	Horaire	Quête / Activité
Lundi 11 août	10h30 à 12h30	Distribution des quêtes
Mardi 12 août	10h30 à 12h30	Remise des gains des quêtes
Mercredi 13 août	10h30 à 12h30	Distribution des quêtes
Jeudi 14 août	10h30 à 12h30	Remise des gains des quêtes
Vendredi 15 août	10h30 à 12h30	Distribution des quêtes
Samedi 16 août	10h30 à 12h30	Remise des gains des quêtes

ACTIVITÉS

CONCLAVE DES NAINS

Bock, le Roi des Nains, convoque tous les nains du dessous et du dessus, de n'importe quel clan, nation ou allégeance au conclave annuel des nains qui se tiendra le mercredi 13 août de 17h00 à 19h00 au sous-sol de l'Auberge.

Seuls les nains seront acceptés.

ÉLECTIONS POLITIQUES

Plusieurs élections auront lieu et, conformément aux règles, elles seront annoncées 21 jours avant la Grande Bataille de Bicolline, soit le dimanche 20 juillet 1025.

Si une élection doit avoir lieu dans votre province/région, **assurez-vous que le bâtonnier de votre région soit en contact avec le maître de jeu politique AVANT le 19 juillet 2025 à minuit** : martin.champagne@bicolline.org.

L'horaire final des élections sera affiché sur les babillards.



RENCONTRE AVEC LE MAÎTRE DE JEU

Il est possible rencontrer le maître de jeu de la sphère politique pour de courtes discussions informelles en vous présentant en face du bureau du Dailypocampe situé à la Tonnellerie près de l'Auberge selon l'horaire du Tableau 15 ci-dessous.

Tableau 15: Horaire de rencontre avec le maître de jeu de la sphère politique

Journée	Horaire
Lundi 11 août	11h00 à 12h00
Mardi 12 août	11h00 à 12h00
Mercredi 13 août	11h00 à 12h00
Jeudi 14 août	11h00 à 12h00
Vendredi 15 août	11h00 à 12h00
Samedi 16 août	11h00 à 12h00

CÉRÉMONIES

Certaines actions du jeu géopolitique ont un prérequis particulier, soit la tenue d'une cérémonie lors d'une activité officielle du Duché de Bicolline, dont la Grande Bataille de Bicolline. Lorsqu'elles sont tenues, les cérémonies doivent respecter plusieurs critères afin d'être valides, incluant (sans s'y limiter) :

- Une plage horaire doit être réservée auprès du maître de jeu de la sphère dont l'action fera l'objet d'une cérémonie au plus tard le 1^{er} août 2025.
- La cérémonie doit se dérouler sous la supervision d'un maître de jeu ou d'un officiant mandaté.
- La cérémonie doit être d'une durée minimum de quinze (15) minutes.
- Un responsable/répondant pour la cérémonie doit être sélectionné avant le début officiel de la cérémonie
- Si un sceau doit être remis, il faut le déposer à la Banque de l'Hippocampe avec l'ordre approprié.
- La cérémonie doit respecter la thématique en lien avec l'action souhaitée.



COMPAGNIE DES HÉROS

Une aventure aux confins de la magie et de la foi

Aventuriers et aventurières, qu'importe votre niveau d'expérience, vous êtes conviés à rejoindre le célèbre Clowake de Grossouvre, le redoutable l-Hann Dragonar, la perspicace Amélia Oséric et leurs fidèles alliés pour une expédition hors du commun, là où la magie et les croyances anciennes s'entrelacent.

Sous la houlette de ce trio légendaire, vous plongerez dans les méandres d'une vérité oubliée, dissimulée depuis des âges immémoriaux sous le poids du silence et du temps. Ce que vous découvrirez pourrait bien ébranler les fondements de ce que vous croyez savoir.

Mais prenez garde: l'occulte n'offre jamais ses secrets sans prix. L'aventure vous mènera à franchir des seuils dangereux, où les énigmes sont aussi tranchantes que des lames, et les pièges, dignes des cauchemars les plus tordus. Ceux et celles qui auront le courage de suivre la Compagnie des Héros devront affronter la peur, la confusion... et peut-être même la mort.

Oserez-vous lever le voile sur ce que le monde cherche à oublier?

Horaire

L'activité se déroulera sur les soirées du lundi 11 août et mardi 12 août de la Grande Bataille de Bicolline. Vous devez être libres pour l'ensemble de ces deux soirées pour pouvoir participer. Les places étant limitées, une inscription est donc requise.

L'inscription se tiendra le lundi 11 août de 17h00 à 19h00 au 2^e étage de la Banque de l'Hippocampe.

DAILYPOCAMPE

Le Dailypocampe est le journal officiel du Duché de Bicolline. Il contient tout autant des articles de fond sur les sujets de l'heure, que des rubriques ludiques, des textes à caractères humoristiques, une bande dessinée ainsi qu'une section jeu.

Un divertissement assuré que vous pouvez vous procurer en échange d'une pièce de monnaie (n'importe laquelle).



FARFOUILLEURS DU DUCHÉ

Les rebuts de l'un font les trésors des autres! Certaines gens parmi la populace du Duché de Bicolline ont une très longue route à faire à pied afin de se départir de leurs déchets de manière salubre. L'équipe des Farfouilleurs du Duché, composée des skavens parmi les plus gentils que nous ayons réussi à dénicher, tient à récompenser les manants pour leurs efforts.

Il suffit de vous présenter muni de votre sac de vidanges de 75L bien rempli afin que les Farfouilleurs vous récompensent avec la carte du jour. La validation de la quantité de sacs et de la grosseur de ces derniers est à la discrétion des Farfouilleurs, qui peuvent décider de remettre une carte ou non, afin d'empêcher les abus.

Les participants pourront amasser les différentes cartes et les échanger entre eux dans le but de former des séries pouvant leur rapporter des cartes jeu de plus grande valeur. Une fois les séries formées, les participants pourront procéder à leur transformation à la Banque de l'Hippocampe selon le Tableau 16 ci-dessous.

Tableau 16: Valeur échangeable des cartes remises par les Farfouilleurs du Duché

Une série de...	Peut être transformée en...
Cinq (5) fers à cheval sur fond rouge	Un (1) bétail
Cinq (5) arêtes de poisson sur fond bleu	Une (1) victuaille
Cinq (5) bottes usées sur fond jaune	Un (1) équipement
Cinq (5) épée cassées sur fond jaune	Un (1) armement
Cinq (5) chapeau percés sur fond bleu	Une (1) céréale
Cinq (5) seaux de cendres sur fond rouge	Une (1) ressource
Six (6) cartes différentes	Une (1) ressource de base au choix : • Bétail • Victuaille • Équipement • Armement • Céréale • Ressource
Vingt-cinq (25) cartes de la même couleur	Un (1) Farfouilleur



Les cartes remises seront les suivantes :

- Lundi : Fer à cheval sur fond rouge
- Mardi : Arêtes de poisson sur fond bleu
- Mercredi : Bottes usées sur fond jaune
- Jeudi : Épée cassée sur fond jaune
- Vendredi : Chapeau percé sur fond bleu
- Samedi : Seau de cendres sur fond rouge

Horaire

Du lundi 11 août au samedi 16 août entre 11h00 et 12h00 (midi) au Préau du Faubourg.

GRANDES ARCHIVES

Vous êtes cordialement invités à visiter les Grandes Archives. Quelles que soient leurs origines ou affiliations, les Gardiens des Archives arborent les couleurs et l'héraldique de la neutralité absolue, recueillant les œuvres afin de compléter les vastes connaissances déjà emmagasinées dans les Grandes Archives, le tout sans aucun agenda politique, moral ou autre.

L'accès au contenu des Grandes Archives est influencé par la qualité des contributions des mécènes à sa vaste collection de savoir ou encore par le travail de scribe qu'un visiteur est prêt à donner en échange d'une consultation.

Pour consulter un ouvrage des Grandes Archives, il vous faudra absolument produire une carte Savoir auprès d'eux. Il est possible de se procurer une carte Savoir en échange de services de scribe auprès des Gardiens des Archives. La participation à la classe de maîtres portant sur la calligraphie est fortement suggérée.

Horaire

Les Grandes Archives sont ouvertes du lundi 11 août au vendredi 15 août de 12h00 à 18h00.