

Le Grand Voyage



BAL POURPRE - 21 MARS 1026



DUCHÉ DE BICOLLINE





Le grand voyage

Table des matières

Le grand voyage.....	1
Informations générales.....	2
À propos.....	3
Inscription et tarifs.....	3
Se loger.....	3
Horaire et accès.....	4
Comment se rendre.....	4
Service de raccompagnement.....	5
La nuit des traîtres.....	5
Carte du site.....	6
Services de restauration et de bar.....	8
Pour la pause.....	8
Pour la pensée.....	9
Esplanade d'Orléans.....	10
Les Docks.....	12
Place de Méridia.....	14
Grande Allée.....	16
Marché d'Asturia.....	18
Programmation géopolitique.....	22
Candidature pour le Tournoi des Nations.....	22
Élection des érudits.....	23
Réunions et Conseils de région.....	23
Élections seigneuriales.....	24
Cérémonies et rituels.....	24
Utilisation de la Sytase.....	24
Règles de voyage vers Terra'Kana.....	27
Nos partenaires.....	29
Annexe : Menu de l'Auberge-Relais de la Station.....	30





Le grand voyage



Le grand voyage

Oyez, oyez !

Que résonnent les cloches, car pour la toute première fois lors du Bal Pourpre 1026 les merveilles de Terra'Kana, le Nouveau Monde, se dévoilent à nous. Jamais les terres de l'Hippocampe n'avaient eu l'occasion de goûter aux richesses et aux mystères de ces rivages lointains en si grande quantité.

Au Marché d'Asturia, les étals bruissent de vie et les marchands rivalisent afin de faire découvrir saveurs exotiques, étoffes chatoyantes, objets hétéroclites ou encore bijoux et reliques que nul encore n'a contemplés. Tous les badauds qui s'aventurent sur la Grande Allée se font caresser le visage par l'air salin de la mer de Kafé et son horizon lumineux qui débouche ensuite sur la grande Place de Méridia, où trône la fastueuse table d'honneur vers laquelle se pressent seigneurs, dames et dignitaires.

Parmi les illustres convives, on compte notamment nos hôtes, la duchesse de Bragance et le duc de Rougecogne. Le roi de Kafé honore également de sa présence les réjouissances, aux côtés du Seigneur de Méridia, Édouard d'Orléans, qui prête ses installations portuaires nouvellement rénovées à la grandeur de cette fête.

Vêtus de leurs plus beaux atours, tous les convives rivalisent de créativité pour s'attirer les regards, tandis que les plus hardis virevoltent au son de la musique qui résonne sur l'Esplanade d'Orléans. D'autres, plus discrets ou sournois, occupent les Docks à la recherche d'une bonne affaire, d'une quête arcanique ou d'un badaud extatique facile à plumer.

Ainsi, par la volonté des Duchés de Bragance et de Rougecogne, vous êtes désormais conviés à venir festoyer et vous laisser émerveiller. Que vous soyez noble, marchand ou simple manant, vous y serez traité comme un invité d'honneur et peut-être, si vous osez, vous en deviendrez le héros!





Le grand voyage

Informations générales

À propos

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

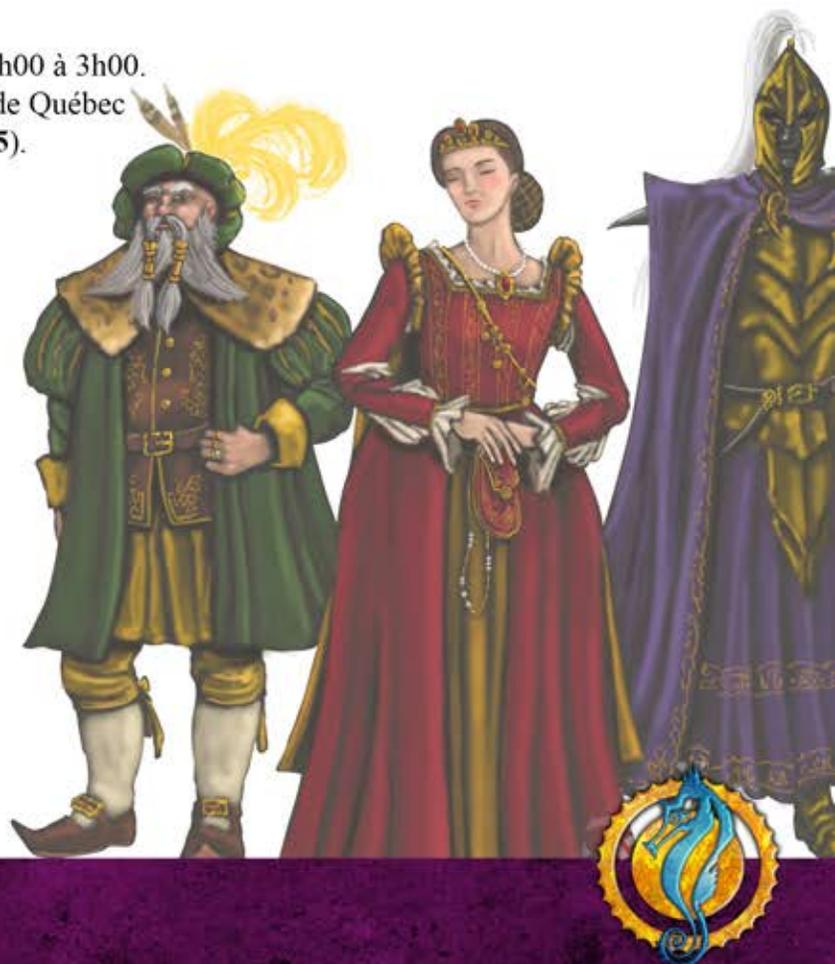
L'événement « Bal Pourpre » est un grand bal médiéval fantastique qui a lieu chaque année depuis 2009. Cette soirée, bien plus qu'une simple célébration, est une mise en scène où chaque invité joue son rôle dans un théâtre grandiose.

Plongez dans une nuit d'élégance et de secrets, au cœur d'un décor enchanteur : pour cette nouvelle édition, le Bal Pourpre se transporte au Port de Québec.

Le Bal Pourpre se tiendra le 21 mars 2026 de 16h00 à 3h00.
Terminal de croisières Ross Gaudreault au Port de Québec
(84 rue Dalhousie, Québec, Québec, G1K 8M5).

La participation est réservée aux personnes de 18 ans et plus.

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





Le grand voyage

Inscription et tarifs

Il faut être inscrit à l'avance pour pouvoir participer : il n'y a aucune inscription sur place.

Le prix de l'activité est de 128,00 \$ CA (plus taxes) pour les membres et 138,00 \$ CA (plus taxes) pour les non-membres. Les inscriptions sont ouvertes depuis le 3 décembre dernier sur notre site Internet et sont limitées à 2 000 places : <https://bicolline.org/evenement/bal-pourpre-1026/>. La période d'inscription restera ouverte tant qu'il y aura des places disponibles ou jusqu'au jeudi 19 mars à minuit. Tous les participants inscrits à l'activité se verront octroyer une **fiche de population Bal Pourpre** ainsi qu'une **pièce de Terra'Kana!** Le tout sera remis à votre arrivée lors de votre enregistrement à l'accueil.

Un vestiaire sera disponible sur place. Tous les montants récoltés pour l'opération du vestiaire seront remis à Ressource Espace Familles, un organisme communautaire à but non lucratif, situé dans l'ouest de la ville de Québec, qui a pour mission de favoriser le développement global et optimal des enfants en offrant des activités et des services adaptés aux besoins des familles.

Se loger

Pour dormir à Québec, le Duché de Bicolline vous propose des partenaires hôteliers de choix.

Hôtel Hilton de Québec

1100 Bd René-Lévesque E, Québec, G1R 4P3

Hôtel Le Germain

126 Rue Saint-Pierre, Québec, G1K 4A8





Le grand voyage

Horaire et accès

Le Port d'Asturia sera accessible le samedi 21 mars 2026 de 16h00 à 3h00.

Vous voulez éviter de faire la file?

L'accueil sera ouvert dès 13h00 le jour de l'événement pour récupérer votre bracelet d'entrée, votre fiche de population et votre pièce de Terra'Kana avant l'ouverture des portes, mais il ne sera pas possible de demeurer à l'intérieur en attendant le début de l'événement à 16h00.

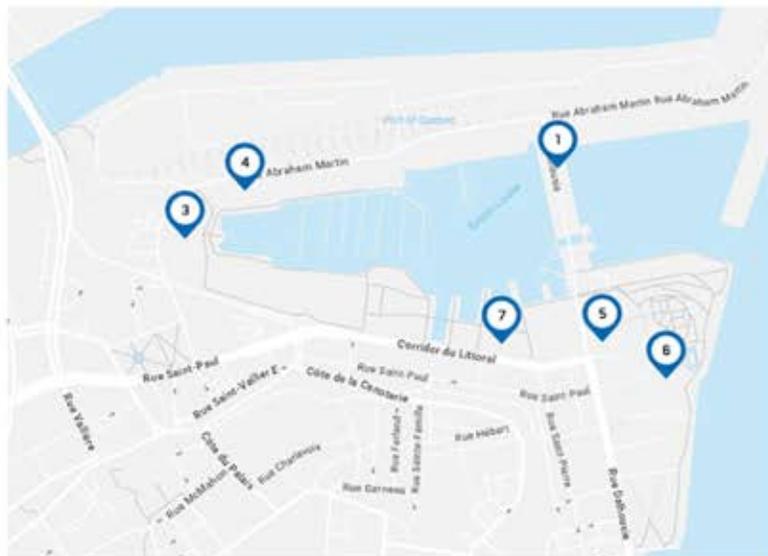
Une période d'enregistrement aura également lieu le **vendredi 20 mars 2026 de 16h00 à 19h00** au **Hilton Québec** (1100, René-Lévesque Est, Québec, G1R 4P3). Vous trouverez notre table d'accueil proche du hall d'entrée et du restaurant CABU – boire et manger. Récupérez votre bracelet d'entrée, votre fiche de population et votre pièce Terra'Kana à l'avance et, pourquoi pas, profitez-en pour prendre un repas ou un verre sur place!

Comment se rendre

Le Bal Pourpre se tiendra au Terminal de croisières Ross Gaudreault au Port de Québec (84 rue Dalhousie, Québec, Québec, G1K 8M5), situé en plein cœur du Vieux-Québec.

Le site est à proximité du transport en commun et de plusieurs stationnements. Cependant, les stationnements sont payants et les prix varient selon l'emplacement. Les stationnements les plus près de la salle sont les suivants :

- 1 - Stationnement de l'Écluse
(265, rue Dalhousie, G1K 4C5)
- 3 - Stationnement La Jetée
(2, Rue de Quercy, G1K 4C4)
- 4 - Stationnement Pointe-à-Carcy
(84, Rue Dalhousie, G1K 4C4)
- 5 - Stationnement Saint-André
(80, Quai St-André, G1K 3Y2)
- 6 - Stationnement Saint-André
(80, Quai St-André, G1K 3Y2)
- 7 - Stationnement Saint-André
(80, Quai St-André, G1K 3Y2)



Tous les détails sur les stationnements à proximité sont disponibles sur le site Internet du Port de Québec au <https://www.portquebec.ca/stationnements/>.





Le grand voyage

Service de raccompagnement

Ne prenez pas de risque, ne conduisez pas votre charrette!

Le service de raccompagnement de **Tolérance Zéro** est disponible au Port de Québec. Soyez prévoyants et familiarisez-vous avec les services offerts avant le soir de l'événement. Des indications seront aussi disponibles près de l'entrée.

La nuit des traîtres

Le Duché de Bicolline et les Fêtes de la Nouvelle-France unissent leurs forces pour vous offrir une activité haute en couleur le vendredi 20 mars de 17h00 à minuit!

Venez jouer aux imposteurs ou démasquer les traîtres dans cette version inspirée du populaire jeu « Loups-Garous », mais à la sauce Nouvelle-France. Sous la houlette du maître de jeu, blottis dans le Cercle de la Garnison, vous vivrez intrigues et aventures durant deux heures. En groupe de 20 personnes, les participants incarnent des rôles dans un univers immersif et doivent démasquer les traîtres pour gagner la partie.

Tous les participants inscrits à cette activité recevront une fiche de population "Scénario" (fiche verte).

Le Cercle de la Garnison restera ouvert toute la soirée, avec bar et menu léger (frais non inclus).

La nuit des traîtres

Vendredi 20 mars dès 17h00
Plages de jeu : 17h00 à 19h00 /
19h30 à 21h30 / 22h00 à minuit

Pour acheter vos billets :
<https://nouvellefrance.qc.ca/billetterie>

Cercle de la Garnison
(97 rue Saint-Louis, Québec, G1R 3Z6)

Fêtes de la Nouvelle-France x Duché de BICOLLINE

présentent

La NUIT des Traîtres

39\$ + taxes

20 mars 2026

Cercle de la Garnison de Québec



Étage 1

Vestiaire

Food truck

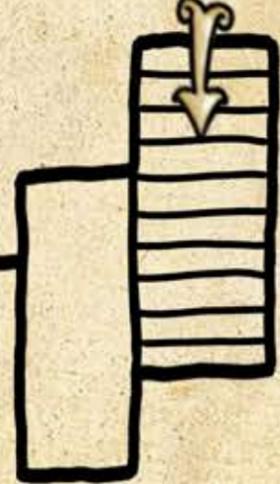
Entrée

Entrée



Scène

Monter



L'Esplanade d'Orléans

Le Puits Sans Fond
Bar principal



Le Vieux Galion
Bar à cocktails



Fleuve



Les Docks



Bureau
du patron



Casino



Tour
de magie

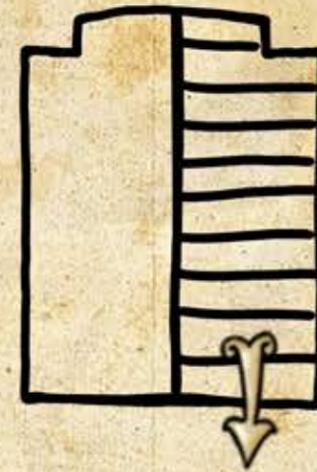




Étage 2



Banque de l'Hippocampe



Marché d'Asturia

La Réserve d'Édouard
Cidre et bières en fût,
kiosque de nourriture



*Place
de Méridia*



Scène



Grande Allée



L'Écume Dorée
Cidrerie

Fleuve





Le grand voyage

Services de restauration et de bar

Plusieurs points de restauration et de boisson seront accessibles tout au long de la soirée afin de servir les convives.

Pour la panse

La pitance la plus exquisite sera servie tant aux manants les plus frugaux qu'à la noblesse aux appétits pantagruéliques! Venez ripailler et vous délecter de notre éventail de saveurs plus exotiques les unes que les autres. Deux points de ravitaillement vous attendent à l'extérieur de la salle près de l'entrée de 16h00 à minuit et même plus!



Écuellerie Boucherie-Pirate

Sous une marmite qui ne connaît ni repos ni oubli, l'Écuellerie Boucherie-Pirate sert une pitance diverse dont les fameux pilons de dinde BBQ fumée aux dattes et au chipotle ainsi que la saucisse végé lentement fumée, escortée de purée onctueuse et de chou croquant. Mais n'oublions pas le traditionnel Chaudron du Chasseur, un mijoté perpétuel, mêlant bœuf, porc et wapiti. En bref tout pour repaître les estomacs hardis et les âmes de flibustiers.

Auberge-Relais de la Station

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

Le menu complet de l'Auberge-Relais de la Station est disponible à la fin du présent document.





Le grand voyage

Pour la pensée

Une petite soif? Nos bars vous attendent tout au long de la soirée de 16h00 à 3h00. N'oubliez pas vos chopes et coupes puisqu'il n'y aura pas de gobelets de plastique aux points de service.

Rapportez vos pichets vides aux bars et une piécette vous sera remise pour chaque retour. De quoi garnir votre bourse tout en aidant les taverniers!

Aucun alcool provenant de l'extérieur ne sera toléré à l'intérieur de la salle : seuls les points de vente du Duché de Bicolline sont autorisés pendant l'événement.

Le Puits Sans Fond – *Esplanade d'Orléans*

Le bar principal où vous trouverez un peu de tout : bières de microbrasserie, vin, cidre et autres rafraîchissements.

Le Vieux Galion – *Esplanade d'Orléans*

Pour les amateurs de nectar divin, alcools forts et cocktails, ce bar est l'endroit à découvrir : il éveillera sans aucun doute les sens des amateurs!

La Réserve d'Édouard – *Marché d'Asturia*

Pour l'occasion, les cales de tous les navires de Méridia nous fournissent avec les meilleures bières et les plus divins cidres de leurs vergers. Il vous sera servi avec des petites spécialités locales sélectionnées pour votre plus grand plaisir.

L'Écume Dorée – *Grande Allée*

Nobles, marins, marchands et voyageurs de tout acabit s'y rencontrent pour boire les meilleurs cidres de la région, un breuvage doré et vif, mousseux comme l'écume, capable de délier les langues et de sceller les ententes.





Le grand voyage

Esplanade d'Orléans

L'Esplanade d'Orléans est le grand lieu de rassemblement et de spectacle d'Asturia. Large et ouverte, elle accueille fêtes, annonces publiques et représentations qui rythment la vie du village. C'est ici que la communauté se réunit, célèbre et danse sur les ritournelles les plus endiablées de musiciens provenant de toutes les Terres du Centre. Nommée en l'honneur du seigneur de Méridia Édouard d'Orléans, elle rappelle la grandeur et l'ouverture d'esprit de ce dernier.

La Foire de la Jetée - 16h00 à 19h00

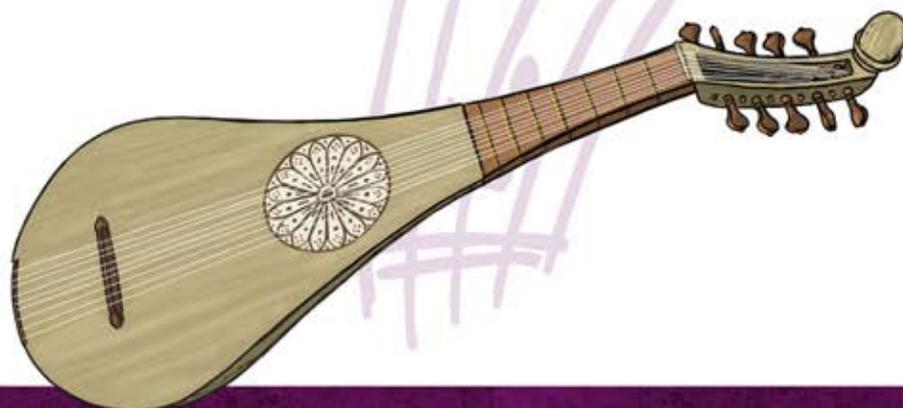
Après de nombreuses années de commercialisation de ses jeux aux quatre coins de Bicolline, les Jeux Bolodil arrivent à bord du bateau *Fonctionnel Tout Au Plus* pour divertir les invités avec ses créations ludiques. Venez découvrir des jeux uniques ou encore revisiter des classiques adaptés pour l'occasion.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

Prestation des Aventuriers en Si Bémol – 16h30 à 17h00

Vent de fraîcheur, le port rempli de bonheur. Sur un air festif et un peu frivole, venez écouter les Aventuriers en si bémol!

Prestation de Trifolys – 17h45 à 18h30

Explorateurs des racines profondes de la musique dans un contexte historique différent et connexe!





Le grand voyage

Concert des bardes – 19h15 à 20h45

Que serait un bal sans musique ? Que serait un port sans les chants des bateliers ? L'Esplanade d'Orléans vibre depuis toujours des voix des marins et des récits de voyage. C'est donc avec faste que le Concert des Bardes, tradition ancienne des grands rassemblements populaires, prendra place pour la toute première fois au Bal Pourpre.

Chanteurs, musiciennes et musiciens seront conviés à monter sur scène afin d'enchanter les hôtes du Port d'Asturia. Les prestations seront récompensées tant en solars qu'en renommée artistique. En l'honneur du Duc d'Orléans, et afin de souligner sa prestigieuse réputation d'armateur, les artistes sont invités à présenter des chansons ou des pièces musicales à thématique maritime. Qu'il s'agisse d'odes aux pirates et aux pêcheurs, de récits de combats titanesques contre un Kraken, ou de balades célébrant la découverte de mers inconnues, venez offrir votre musique à un public déjà prêt à se laisser conquérir.

Des micros ainsi qu'un espace de rangement sécuritaire pour les instruments seront mis à la disposition des artistes. Les places étant limitées, l'inscription est requise : veuillez communiquer à l'adresse philip.morgan@bicolline.org afin de réserver votre prestation.

Spectacle des Bedlam Boys – 21h00 à 22h00 et 23h00 à minuit

Des voix qui s'élèvent à l'unisson, des pieds qui martèlent le sol, des inconnus qui deviennent des proches le temps d'une soirée enivrante : venez danser au son puissant de Bedlam Boys!

Soirée dansante avec Canteraine (en trio!) et BalFolk Montréal – 22h00 à 23h00

Laissez-vous emporter par l'énergie de Canteraine (qui se produit ici en trio) et dont la musique vivante et entraînante mettra la salle en mouvement. Avec BalFolk Montréal à l'animation, ce bal dansant promet une soirée festive et résolument rythmée!





Le grand voyage

Les Docks

Au lever du soleil, les docks s'éveillent au cri des mouettes, tandis que les débardeurs acheminent sans relâche les cargaisons vers le Marché d'Asturia. Lieu de labeur et de transit le jour, c'est pourtant la nuit que les docks montrent leur vrai visage. Les quais s'emplissent alors de musique, de jeux d'argent et de spectacles improvisés. Artistes, magiciens et figures plus douteuses s'y mêlent, faisant des docks un espace aussi vivant que dangereux.

Bureau du Patron – 16h00 à 21h00

Carrefour des vents et des ambitions, Asturia demeure l'un des ports les plus convoités du continent, ultime halte avant les horizons neufs de Terra'Kana. Il n'est donc guère surprenant que les Grands Mécènes y aient déployé leurs antennes, à l'affût des talents appelés à franchir les mers comme les frontières de la renommée. Fidèle à sa réputation, le Patron établira son Bureau sur les Docks, là où se croisent rumeurs, richesses et destins.

À Asturia, chaque œuvre du Mundus paraît étrangère, précieuse, presque audacieuse par nature. Les échanges y seront foisonnants, les critiques du Patron seront à même d'honorer les contrats signés entre mécènes et artistes.

Mieux encore, au sein de la foule bigarrée de marins, de marchands et de rêveurs, le Patron dressera sa scène personnelle. Ceux qui oseront s'y avancer et se soumettre au jugement affûté des critiques verront la gloire fondre sur eux comme une marée favorable... ou l'infamie les engloutir sous les regards du port tout entier.

Enfin, Asturia sera un lieu privilégié pour les artistes souhaitant se familiariser avec les nouvelles règles de la critique artistique. L'équipe du Bureau se tiendra disponible afin d'éclairer autant les vétérans aguerris que les talents naissants!





Le grand voyage

Tour de magie et d'occultisme – 16h00 à 21h00

Tandis que les lanternes du Bal Pourpre s'allument sur Asturia et que la mer de Kafé porte jusqu'à nous le parfum du Nouveau Monde, des mystères circulent en silence, invisibles à ceux qui ne les traquent pas. Entre les couleurs de Méridia, les discours de Rougecogne et les secrets de Bragance, certains détails s'alignent. Une teinte dans une flamme, un mot répété trop souvent, une rumeur qui refuse de mourir. Ceux qui savent regarder au bon endroit, au bon moment, peuvent retracer les pas d'anciens savoirs ensevelis, et sentir l'approche d'énergies neuves.

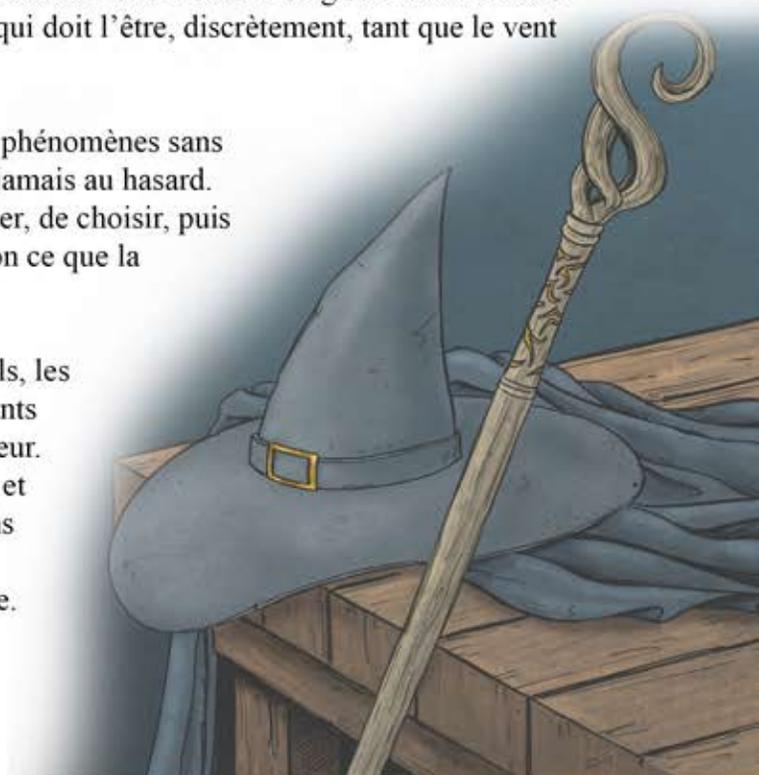


La nouvelle équipe de scribes et de laborantins de la Tour de Magie et d'Occultisme, menée par une Intendante récemment nommée, et assistée, malgré elle, du fameux Mikali, compte profiter de cette nuit où les énergies se frôlent, celles de Terres du Centre et de Terra'Kana. Il s'agit de dénicher des connaissances arcaniques, oui, mais aussi de régler ce qui doit l'être, discrètement, tant que le vent tourne dans le bon sens.

Approchez si vous aimez les énigmes qui résistent, les phénomènes sans explication simple et les pactes dont le prix ne se paie jamais au hasard. La Tour cherche des alliés efficaces, capables d'observer, de choisir, puis d'agir, parfois dans l'ombre, parfois au grand jour, selon ce que la situation exige.

Au beau milieu des Docks, entre les rires des ménestrels, les chuchotements des ombres et les cris de joie des gagnants aux tables de jeu, des quêtes arcaniques attendent preneur. Venez proposer vos talents, repartez avec une mission, et peut-être une découverte que d'autres auront frôlée sans la comprendre. Si une rumeur vous suit, ne la chassez pas. Suivez-la jusqu'à nous, avant qu'elle ne se referme. La Tour vous attend.

Répondrez-vous à son appel?



Rencontre avec Derek Sans-Famille – 18h00 à 19h00

Le Bal Pourpre marque également le début des démarches pour le placement des tentes en vue de la Grande Bataille. À cette occasion, le Responsable Urbanisme sera officiellement présent à ce moment afin de répondre à vos questions et procéder à l'inscription de vos tentes. Venez discuter avec lui en grand nombre!

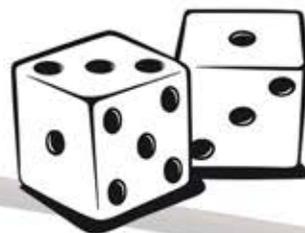




Le grand voyage

La Planque des Quais – 20h00 à tard...

Quand le brouillard enlace les quais, une lueur discrète attire les audacieux sur les docks battus par les embruns. Là où les regards se détournent, la roulette tourne au rythme des vagues, les tables de black jack jaugent les âmes téméraires et les dés roulent, porteurs de chance et de secrets. Venez tenter votre chance!



Place de Méridia

La Place de Méridia vous attend, ouverte comme une promesse. Ce soir, elle n'est pas seulement un parvis de pierre et de bannières. Elle est le seuil d'une nuit qui comptera, un lieu où l'on vient certes pour être vu, mais surtout pour être reçu. À l'occasion du Bal Pourpre, le village d'Asturia a choisi sa Place officielle pour en faire un grand salon à ciel ouvert, où chaque pas trouve sa place et où chaque regard croisé peut devenir une rencontre marquante.

Ambassades de Terra'Kana et de Mundus – 16h00 à 21h00

Sous les lanternes, une soirée de haute diplomatie. L'air vibre déjà des musiques qui s'accordent, des rires chaleureux et des retrouvailles trop longtemps repoussées. Édouard d'Orléans, Seigneur de Méridia, a convié les plus grands dignitaires de Mundus et du Nouveau Monde pour redonner à la politique le visage qu'elle devrait toujours avoir : celui d'un échange vivant. À ses côtés, la Guilde de Darashkov veille discrètement sur la sécurité des convives, assurant une protection sans durcir l'atmosphère. Accompagné d'Alphonse de la Vigne, Souverain du Pays de Kafe, ainsi que d'Hugo Barte, seul habitant de Mundus à posséder des terres en Terra'Kana, l'hôte promet d'emblée une soirée de paroles franches, de rapprochements utiles et d'accords solides.

Les acteurs de cette nuit diplomatique, les ambassadeurs des Duchés de Rougecogne et de Bragance, seront de la fête, entourés de leurs conseillers les plus fidèles, prêts à tendre l'oreille au bon moment et à faire tomber les hésitations sans brusquer les orgueils. Ici, les alliances ne se réduisent pas à d'interminables parchemins : elles se forgent dans les poignées de main et les promesses murmurées. Une ombre dans la lumière. Une seule menace plane sur cette chaleur : la rumeur tenace de la présence de laquais de l'Empire d'Os parmi les convives.

Mais ce soir, la lumière est forte, les témoins sont nombreux, et Asturia sait sourire sans jamais baisser la garde. Alors, venez, curieux et audacieux! Approchez les invités d'honneur de la soirée avec l'esprit ouvert et le sourire aux lèvres. Que vous soyez ici pour sceller une alliance, découvrir de nouveaux visages ou simplement savourer la magie d'une nuit extraordinaire, vous avez votre place sous ces lanternes. Posez vos questions, partagez vos histoires, osez la rencontre qui vous intrigue.





Le grand voyage

Avis solennel et déclaration d'intention matrimoniale du Sérénissime Duc Régis de Rougecogne

Que l'écho de cette proclamation parvienne aux confins des terres civilisées et qu'il frappe l'oreille, nonobstant la cécité de l'esprit, de toute âme bien née et dotée d'une lignée irréprochable. Nous, Régis-Gaspard-Eusèbe-Théodule, Duc de Rougecogne, par la grâce des ancêtres et le labeur incessant de nos aïeux, Maître incontestable du Duché de Rougecogne, faisons savoir à la cour et à la ville, au monde et à la postérité que la demeure de notre illustre lignage souffre d'un cruel et insupportable hiatus.

Notre trône, certes solide et orné d'or fin, demeure néanmoins un siège dont l'éclat est assombri par l'absence d'une compagne, d'une souveraine de cœur. L'heure a sonné, après de longues et pénibles méditations sur le devoir dynastique, de combler ce vide béant qui menace la pérennité de notre nom, de notre blason, et, osons le confesser, de notre âme esseulée. Le Duc de Rougecogne, dont la fortune n'a d'égale que la profondeur de sa mélancolie face à l'inanité d'une table sans la présence d'une épouse, est donc à la recherche d'une dame d'une vertu inattaquable, d'une beauté qui défie la poésie et d'une noblesse de sang qui ne souffre aucune dérogation. Celle qui aura l'insigne honneur d'accéder à notre couche et de partager notre titre devra manifester une délicatesse éthérée, une érudition discrète et, par-dessus tout, la ferveur d'assurer l'héritage et la transmission des précieuses humeurs de Rougecogne.

Celle qui aspire à partager l'éclat de son nom et la lourde responsabilité de son sceptre devra donc se conformer à un protocole rigoureux, dont la première et cruciale étape sera la comparution, sans défaut ni retard, lors du mémorable Bal Pourpre. Il est formellement ordonné à toutes les dames de se parer de leurs plus somptueux atours.

C'est là, dans la splendeur crépusculaire des lustres cristallins, que le Duc, guidé par la lumière de la providence et le discernement le plus affûté, effectuera sa première, et définitive, évaluation des grâces, des manières et de l'éclat spirituel.

Que l'on se le tienne pour dit : le Duc de Rougecogne désire se marier! Que les Parques entendent cet impératif!





Le grand voyage

Grande Allée

Ce vaste passage relie le tumulte du Marché d'Asturia à la solennité de la Place de Méridia. Bordé par les façades d'habitation d'un côté et ouvert sur la mer de Kafe de l'autre, on y trouve une vue saisissante sur les flots et l'horizon salin. C'est un lieu de passage constant, où l'on ralentit pourtant le pas pour discuter au gré des rencontres agréables. Faisant le pont entre commerce et prestige, la Grande Allée marque la transition naturelle entre les deux extrémités du village d'Asturia.

Le mystère des étoiles – 17h00 à 22h00

Percer le mystère des étoiles, et surtout des runes qui leur sont associées, est une tâche titanesque, mais gratifiante. Celles-ci, que l'on retrouve notamment sur les fameux cubes de bridium, sont les différents prismes menant à la manipulation de la magie primordiale, ou comme certains l'appellent encore, l'Orapal Tamas. Syonna, Érudite de la magie sortante, a envoyé ses scribes parcourir le plan de l'Hippocampe pour lui ramener toute l'information possible sur ces runes, et ils sont récemment revenus avec des manuscrits, dessins, plaques gravées et autres artefacts nébuleux.

Lors d'une journée proche où les étoiles s'effaceront longtemps au profit du soleil, Syonna se penchera sur ces symboles pour en révéler le sens, mais ce travail nécessitera plus d'un esprit aiguisé. Ainsi, elle voudrait s'entourer d'une dizaine de comparses pour cette tâche. Ceux-ci doivent savoir de quoi il en retourne, car la patience de l'apprentie de Vulun'Dhar n'est pas sa plus grande qualité... À cette fin, Syonna aura sur elle, lors du Bal Pourpre, un questionnaire que les personnes intéressées devront aller chercher, remplir au mieux de leur connaissance, et lui remettre avant 22h00. La qualité des réponses lui permettra alors de choisir une personne par guildes qui l'assistera dans ses recherches. À noter: trouver Syonna lors du Bal fait aussi partie de la quête!

Prestations de Canteraine – 18h00 à 18h45 et 20h00 à 20h45

Ces ménestrels errants, maîtres des mélodies et des récits, se produiront au cœur d'Asturia. Leurs voix enchanteresses et leurs instruments magiques vous transporteront vers des contrées lointaines, là où les légendes prennent vie.

Prestation des Aventuriers en Si Bémol – 19h15 à 19h45

Vent de fraîcheur, le port rempli de bonheur. Sur un air festif et un peu frivole, venez écouter les Aventuriers en si bémol!





Le grand voyage

**Concours de panache présenté par
Les Artisans d'Azure – 21h00 à 23h00**



Les Artisans d'Azure sont fiers de mettre sur pied le Concours de panache qui a pour but de démontrer que le Duché de Bicolline est un événement où le décorum est incomparable et inégalé ailleurs dans le monde. Le concours vise à mettre de l'avant les personnages, créations et créateurs de costumes du milieu du grandeur nature. La créativité, le talent et l'interprétation des participants sont à l'honneur!

Les places étant limitées, la priorité sera donnée aux participants préinscrits. Il est donc préférable de se préinscrire avant le Bal Pourpre en remplissant le formulaire suivant : <https://bit.ly/panache2026>. Une copie de votre fiche vous sera envoyée par courriel.

L'inscription se fera aussi entre 16h00 et 20h00 à l'étal des Artisans d'Azure au Marché d'Asturia. Une fiche incluant le nom de son personnage, sa guilde, la catégorie désirée et le ou les designers de son costume sera remplie sur place. Le participant devra aussi présenter de vive voix son costume afin de faciliter le processus. L'organisateur prendra des notes sur la fiche pour la présentation lors du concours.

- Le Concours de panache a lieu entre 21h00 et 23h00 sur la scène de la Grande Allée.
- Une fois appelé, chaque participant ou groupe se pavane « comme il se doit » pendant environ 20 secondes. Les animateurs présentent le participant ou le groupe ainsi que les costumes.
- Un participant doit être présent lors de la remise des prix une fois le comptage des points complété.

Les catégories d'inscription :

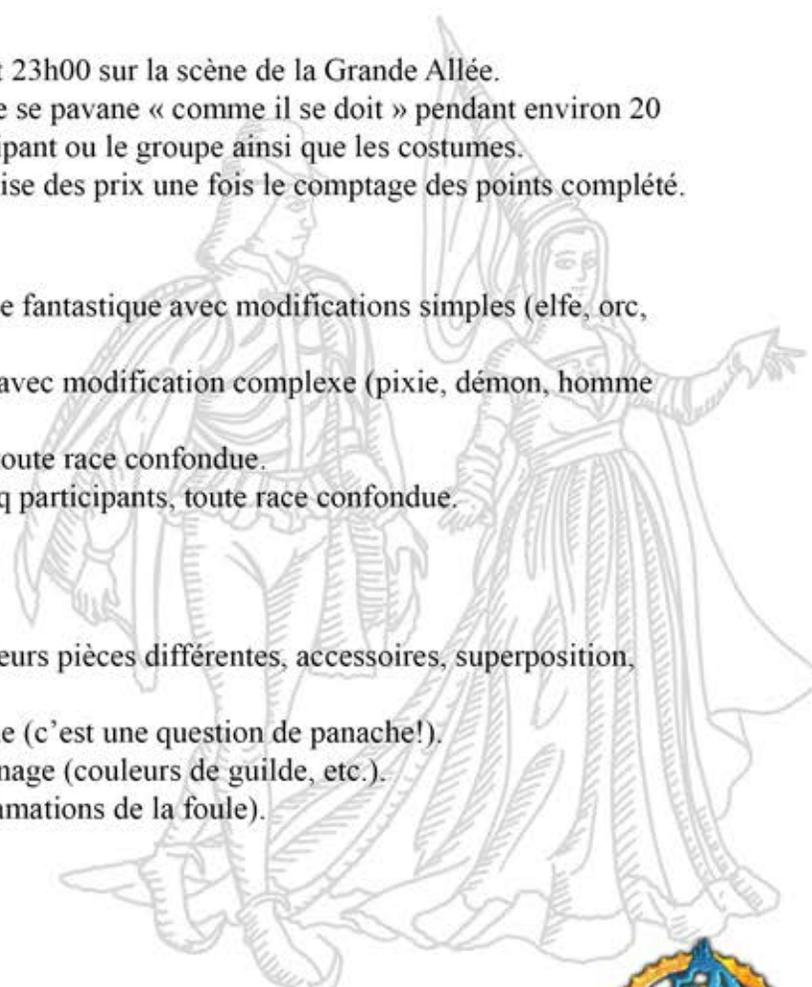
- Meilleur costume Humanoïde : humain et race fantastique avec modifications simples (elfe, orc, nain, hunder, etc.).
- Meilleur costume Créature : race fantastique avec modification complexe (pixie, démon, homme bleu ou femme bleue, etc.).
- Meilleurs costumes Duo : deux participants, toute race confondue.
- Meilleurs costumes Guilde : entre trois et cinq participants, toute race confondue.

Les critères d'évaluation :

- La qualité du costume et ses détails.
- La complexité du costume (présence de plusieurs pièces différentes, accessoires, superposition, etc.).
- Le jeu du personnage et la prestation sur scène (c'est une question de panache!).
- La concordance entre le costume et le personnage (couleurs de guilde, etc.).
- L'intérêt du public (applaudissements et acclamations de la foule).

Les prix pour chaque catégorie :

- 150 solars et une médaille unique
- 100 solars et une médaille unique
- 50 solars et une médaille unique





Le grand voyage

Prestation de Trifolys – 23h00 à 23h45

Explorateurs des racines profondes de la musique dans un contexte historique différent et connexe!

Marché d'Asturia

Vaste lieu d'échanges où l'on troque de tout : denrées, artisanat, savoirs, rumeurs et opportunités venues de partout. Sans cesse grouillant d'activité, le Marché d'Asturia incarne le cœur marchand et social du village. C'est un endroit vivant, bruyant et foisonnant, où chaque étale est le reflet fidèle de la diversité et de la vitalité d'un marché portuaire.

Cette année, le Marché d'Asturia reçoit les voyageurs et délégations de Terra'Kana, le Nouveau Monde. Ainsi, habitants et hôtes partageront le même espace, offrant aux badauds curieux tantôt des saveurs nouvelles, tantôt des coutumes venues d'ailleurs.

Chaque étal devient une rencontre : certains proposent des mets inconnus, d'autres dévoilent des traditions exotiques, des récits singuliers ou des objets façonnés par des mains patientes. On y découvre des bijoux aux éclats inattendus, des remèdes issus d'herboristeries discrètes, des fioles d'apothicaires aux usages variés et, parfois, des histoires rocambolesques pour qui cherche l'étrange.

Ici, le bric-à-brac côtoie l'ouvrage précieux et chaque artisan ne vend pas seulement ce qu'il fabrique : il partage un fragment de monde, une rumeur persistante, une promesse à demi-mot. Certains étals offrent plus qu'un objet; ils ouvrent une piste, un souvenir, une énigme qui demande à être suivie.

Venez admirer, pour la première fois sur le continent, la collection de tableaux du Nouveau Monde, exposée sous les regards attentifs des amateurs d'art et des esprits critiques.

Apportez votre bourse: au-delà des parfums d'épices et des dégustations qui pourraient éveiller votre gourmandise, de nombreux objets, certains uniques, attendent de trouver un nouveau propriétaire chez les antiquaires. Les transactions se feront en solars, et chaque acquisition deviendra peut-être le début d'une nouvelle histoire.





Le grand voyage

Inscription au Concours de panache présenté par Les Artisans d'Azure – 16h00 à 20h00

Inscrivez-vous à ce dorénavant célèbre concours qui se déroulera ensuite sur la Grande Allée de 21h00 à 23h00!

Banque de l'Hippocampe et Comptoir des greffes – 16h00 à 20h30

Le comptoir des greffes et la Banque de l'Hippocampe seront ouverts pour toute transaction. Le Bal Pourpre marque le début de la saison Printemps 1026. Vous pourrez y récupérer vos sceaux, vos demandes de retrait ainsi que la réponse à vos courriers ducaux. Veuillez noter qu'il y aura dans tous les coffres de guilde une feuille d'utilisation de Sytase. Cette dernière est à remplir et à remettre sous forme de courrier ducal avant la fin de la saison Printemps, qui aura lieu le 25 avril prochain lors de la Ducasse suivant le Conseil des Guildes.

Encan silencieux – 16h00 à 20h30

Certaines opportunités ne circulent pas à découvert et attendent dans les coffres, là où se prennent des décisions qui n'ont pas besoin d'être vues. Les guildes possédant un sceau clandestin y trouveront une liste de propositions émanant de spécialistes du monde interlope. Les groupes intéressés devront soumettre leur offre avant la fermeture de la Banque de l'Hippocampe à 20h30; les mises seront examinées par la suite, et les plus élevées ouvriront la voie à des échanges ultérieurs avec les spécialistes choisis.

Il est attendu que les coffres soient consultés dès le début du Bal. Comprendre rapidement la nature des propositions et l'identité des interlocuteurs permettra une décision éclairée, même si tout cela se déroule dans l'ombre!





Le grand voyage

Comptoirs commerciaux – 16h00 à 21h00

Nombreux sont les marchands et petits commerçants, mais parmi eux, seuls quelques noms résonnent comme de véritables comptoirs commerciaux. En reconnaissance de leur travail acharné, un emplacement leur est réservé en plein cœur du Marché.

Les antiquaires du Port – 16h00 à 21h00

Tilbo le Troqueur et Eustache Vieuxtemps, brocanteurs émérites et fins connaisseurs des choses oubliées, souhaitent renouveler leurs étals et satisfaire l'appétit insatiable de leurs clients, friands d'objets anciens, singuliers et chargés d'histoires. Sitôt trouvé, sitôt vendu ! Apportez vos œuvres rares, curiosités et artefacts hétéroclites. Tilbo et Eustache y porteront un œil expert et vous feront une offre. Les œuvres présentées par l'artiste en personne seront favorisées, car rien ne vaut la voix de celui qui connaît l'âme de l'objet qu'il propose.



N'omettez point de conter aux antiquaires l'histoire fabuleuse de votre trouvaille, ou même de la remettre par écrit, car une origine bien narrée attise la convoitise et fait battre le cœur des collectionneurs.

Grandes Archives – 16h00 à 21h00

Les Gardiens des Archives maintiennent leur tradition en se présentant au Bal Pourpre. En plus de poursuivre leur travail de collecte d'œuvres pour la postérité ainsi que leur mission de guider les responsables des Recueils régionaux, les Gardiens des Archives profiteront de leur présence afin de démystifier Terra'Kana. En effet, en visitant leur étal au Marché d'Asturia vous pourrez parfaire votre connaissance du Nouveau Monde en feuilletant des documents inédits ou encore jeter un œil sur des cartes tout juste sorties des ateliers.



Le Dailypocampe – 16h00 à 21h00

Fidèle à sa réputation, le Dailypocampe est toujours au cœur de l'action. Venez vous procurer son édition spéciale pour l'occasion. La rumeur court même que d'anciennes éditions seraient également disponibles sur place pour les collectionneurs. Mais au-delà de ces ragots, l'étal du Dailypocampe est l'endroit à visiter pour qui désire s'instruire sur les affaires politiques et les jeux de pouvoir du monde dans lequel nous vivons.





Le grand voyage

Prestation des Aventuriers en Si Bémol – 17h30 à 18h00

Vent de fraîcheur, le port rempli de bonheur. Sur un air festif et un peu frivole, venez écouter les Aventuriers en si bémol!

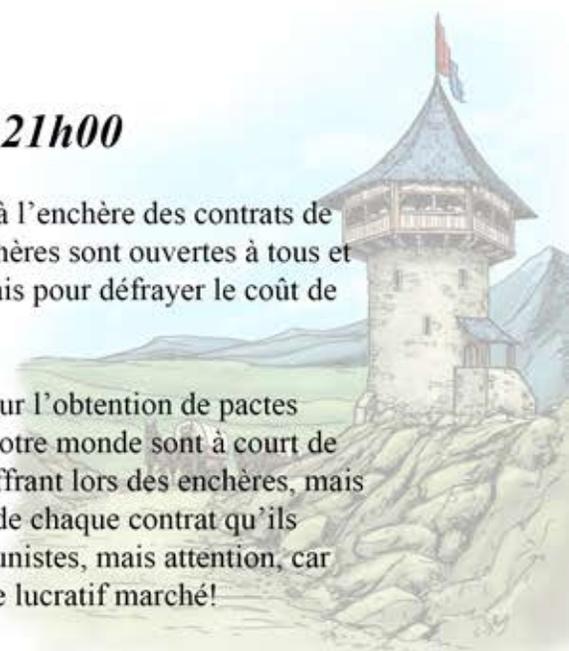
La Foire du Marché – 20h00 à minuit

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

Enchères du Duché – 20h30 à 21h00

Les enchères seront séparées en deux volets. Le premier volet mettra à l'enchère des contrats de formation, denrées exotiques ou trésors acquis dernièrement. Ces enchères sont ouvertes à tous et vous pourrez utiliser vos lettres de change du Duché, solars ou minerais pour défrayer le coût de vos acquisitions.

Le second volet est destiné aux guildes commerciales et maritimes pour l'obtention de pactes sur certaines routes de commerce. Des armateurs de grands ports de notre monde sont à court de certains produits essentiels. L'obtention d'un contrat se fera au plus offrant lors des enchères, mais les commerçants doivent s'assurer de pouvoir combler les demandes de chaque contrat qu'ils acquièrent. Ces routes de commerce pourront enrichir les plus opportunistes, mais attention, car nombreux sont les brigands et pirates qui voudront aussi profiter de ce lucratif marché!



Prestation de Trifolys – 21h15 à 22h00

Explorateurs des racines profondes de la musique dans un contexte historique différent et connexe!





Le grand voyage

Programmation géopolitique

Candidature pour le Tournoi des Nations

Au Comptoir des greffes situé dans le Marché d'Asturia – 16h00 à 20h30

Le Tournoi des Nations est un grand rassemblement sportif et festif où toutes les nations du monde se donnent rendez-vous afin de se défier. Des champions sont dépêchés de partout afin de prouver au monde entier que leur région a non seulement vaincu moult défis, mais est encore assez puissante pour mener des guerres : les affrontements prennent la forme de tournois et de compétitions plutôt que de massacres et de coups d'estoc.

Le Comité Interrégional Obérant (CIO) fait son traditionnel appel de candidatures aux guildes désirant devenir hôtes du prestigieux Tournoi des Nations 1026. Afin d'obtenir cet honneur, une guilde doit :

- Proposer le nom d'un domaine possédant ou s'engageant à posséder un amphithéâtre;
- Produire un texte d'un maximum de 250 mots pour mousser la candidature du domaine;
- Promettre une somme en solars sonnants qu'elle remettra au CIO si sa candidature est retenue;
- Écrire son texte, le montant promis ainsi que le nom du domaine sur une feuille et remettre le tout dans une enveloppe scellée au Comptoir des greffes entre 16h00 et 20h30.

En plus de décrocher l'honneur de tenir le Tournoi des Nations, le domaine se verra remettre une construction de prestige équivalente au montant que la guilde qui en est propriétaire aura remis au CIO.

La guilde gagnante sera annoncée peu après le Bal Pourpre, le temps que le CIO étudie les pots de vins candidatures.





Le grand voyage

Élection des érudits

À la Banque de l'Hippocampe – 21h00 à 22h00

Les érudits du monde de l'Hippocampe sont les plus notables adeptes des arts magiques et occultes, les plus dévots grands-prêtres des croyances et les illustres nobles seigneuriaux des terres et des mers du Duché de Bicolline. Ils se réunissent annuellement pour, entre autres, élire les représentants pour l'année à venir, discuter des maux qui affligent les peuples et déterminer les grandes actions et orientations du Conseil des érudits.

Trois Érudits doivent être élus lors du Grand Voyage. Un Érudit possédant une grande maîtrise de la magie (golhir, manthora, miguisse, souffle de vie ou svir-kala). Un Érudit possédant une grande maîtrise d'un art occulte (crâne, esprit de la forêt, ingrédient, invention ou talisman). Et un Érudit parmi les grands-prêtres (un seul représentant par religion peut se présenter). Consultez la page 59 du **Recueil des règlements géopolitiques** pour plus d'informations concernant les élections des Érudits.

Vous trouverez ci-dessous les heures où se dérouleront ces trois élections, à la Banque de l'Hippocampe :

- Élection d'un Érudit grand-prêtre 21h00
- Élection d'un Érudit magicien 21h20
- Élection d'un Érudit occultiste 21h40



Réunions et Conseils de région

Asturia a revêtu ses plus beaux atours pour recevoir les délégations de partout dans Mundus. Les auberges sont comblées et la fête bat son plein. Chaque pouce carré est occupé par un marchand, un ménestrel ou encore un invité d'honneur. L'endroit est peu propice pour la tenue d'une réunion politique, mais qu'à cela ne tienne, les complots et les stratégies ne peuvent parfois pas attendre. Dans ce cas, la première mission sera de trouver un endroit pour tenir conseil puisqu'aucune réservation n'est possible.





Le grand voyage

Élections seigneuriales

Sur rendez-vous – 17h00 à minuit

Le titre de seigneur est obtenu lors des élections seigneuriales d'une province. Ces élections peuvent se dérouler uniquement lors d'un Bal Pourpre ou d'une Grande Bataille et doivent être annoncées avant la tenue de l'activité. Les élections seigneuriales se déroulent sous la supervision du maître de jeu de la sphère politique ou de son officiant.



Si une élection seigneuriale doit avoir lieu, le bâtonnier officiel doit communiquer avec la Maître de jeu de la sphère politique (vanessa.aubin@bicolline.org) au plus tard le vendredi 13 mars.

Cérémonies et rituels

Sur rendez-vous – 17h00 à minuit

Pour organiser une cérémonie de croyance, occulte ou magique, veuillez communiquer avec le Maître de jeu de la sphère de croyance (frederic.dalphond@bicolline.org) ou des sphères magique et occulte (simon.legault@bicolline.org) au plus tard le vendredi 13 mars afin de vous faire attribuer une plage horaire et un officiant.

Utilisation de la Sytase

L'utilisation de la Sytase déposée dans les coffres de guildes lors de la Grande Bataille 1025 doit se faire au plus tard lors de la fin de saison printemps 1026, c'est-à-dire lors du Conseil des Guildes.

Pour ce faire, les guildes devront confirmer leur choix dans une enveloppe scellée remise à la Banque de l'Hippocampe à l'attention des maîtres de jeu, comme pour un courrier ducal. Ce choix est tout à fait gratuit si vous désirez employer l'ensemble de la Sytase à votre disposition pour une seule et même utilisation (c'est-à-dire une seule des quatre options décrites plus bas).

Si vous désirez faire des choix multiples, cela peut se faire au coût d'un sceau de votre guilde (n'importe quelle sphère) par choix supplémentaire. Il en coûte donc un sceau pour deux choix, deux sceaux pour trois choix et trois sceaux pour investir de la Sytase dans chacune des quatre options disponibles.

Toute Sytase inutilisée sera perdue après cette date.





Le grand voyage

Options disponibles

Colmater les Grandes Œuvres

Comme l'ont annoncé les Gardiens du Savoir aux Érudits lors du Bal Pourpre 1025, les prisons que représentent les Grandes Œuvres ne sont pas tout à fait étanches. En fait, elles sont de plus en plus poreuses et la Sytase pourrait bien être l'unique rempart contre les funestes répercussions qui menacent si les brèches ne sont pas colmatées.

La léthargie provoquée par l'emprise insidieuse des Innommables se propage jusque dans les gestes les plus simples. Elle infiltre l'inconscient et fragilise la discipline. Avec le temps, elle réduit le rendement de vos gens et rend plus difficile le maintien de l'ordre.

Chaque sceau de guilde, incarnation de vos gens de confiance, devra être soutenu par un certain nombre de bétails, céréales et victuailles. Sans cet entretien, les ressources s'épuisent et la guilde perd de sa cohésion.

Combattre les morts-vivants de Terra'Kana

Bien que le Duché de Rougecogne en Terra'Kana ait repris possession des terres d'Harapan, les morts-vivants du Nouveau Monde ne renoncent pas à leurs assauts incessants. Bientôt ils pourraient frapper également le Duché de Bragance et si rien n'est fait, ils déferleront fort probablement ensuite sur les Terres du Centre.

Des armées de morts-vivants apparaissent dans chacun des neuf quadrants d'influence. Et il ne s'agit pas seulement de zombies sans volonté : certaines unités ont l'allure et la discipline de soldats de métier, de cavaliers et même de chevaliers. Elles frappent sans hésitation les cibles les plus proches et les plus vulnérables, privilégiant les positions peu défendues.

Tout indique que ces forces ne sont pas le fruit du hasard. Leur organisation, leur constance et la nature même de leurs troupes pointent vers une origine précise, l'Empire d'Os de Terra'Kana, dont l'ombre s'étend désormais au-delà des mers.





Le grand voyage

Éliminer les nuisances

Les nuisances perturbent sans l'ombre d'un doute la quiétude des provinces sur lesquelles elles s'abattent. Et pour un Seigneur, leur livrer bataille s'avère toujours être une entreprise onéreuse et périlleuse. Or, heureusement, il se trouve que la Sytase est un moyen efficace et rapide de venir à bout de tels fléaux.

Influencés par les membres de votre guilda, les pensées, les souhaits et leurs espoirs sont matérialisés pour le bien de votre province.

L'utilisation de deux Sytases permet d'éliminer de façon surnaturelle une nuisance terrestre ou maritime non spéciale afin de la faire disparaître. Contrairement à l'ordre Aventure, l'utilisation de la Sytase ne permet pas de récupérer le gain associé à la nuisance.



Pour la gloire et le prestige

Le couple nain, Ankor et Dabore, n'a cessé de marteler que la Sytase permet de graver sa marque dans l'Histoire. Nul n'est tenu de l'employer dans les grands desseins du monde : elle peut tout autant servir votre propre postérité, si vous choisissez de la troquer aux marchés pour votre profit personnel.

Chaque usage de Sytase se traduit par l'obtention d'une récompense alléchante. Il peut s'agir d'une relique capable de remplacer un point de pouvoir au moment opportun, d'une bricole apte à tenir lieu d'énergies occultes précises ou même d'un focus déjà chargé, renfermant des énergies magiques prêtes à l'emploi.

Et il arrive que ce cadeau tombe à point nommé, comme si la Sytase avait deviné ce dont vous aviez besoin...





Le grand voyage

Règles de voyage vers Terra'Kana

Tous les voyages vers Terra'Kana se font par courrier ducal, une fois les conditions de départ rencontrées.

Navires autorisés

Seules les caravelles munies d'une coque renforcée peuvent entreprendre ce voyage. Les hauts fonds, récifs, maelstroms et courants marins ne permettent pas à un lourd galion ou à une frégate d'effectuer une telle traversée de façon raisonnablement sécuritaire.

Aléas de la Haute Mer

En raison des aléas de la Haute Mer, chaque aller-retour génère des points de dégâts à la structure du navire (au moyen d'un tirage de la syta). Il existe une faible chance qu'une caravelle coule lors de ce voyage.

Points d'arrivée en Terra'Kana

Différents points d'arrivée connus sont possibles pour rejoindre Terra'Kana : les Duchés de Bragance, de Rougecogne et la Colonie Bartez (avec sa permission), établie en 1016 suivant un périple en mer des plus audacieux entrepris par un capitaine intrépide.

Durée du voyage

La durée du voyage est d'un minimum de deux saisons selon l'objectif poursuivi. L'annexe hors-jeu du courrier ducal doit préciser la durée visée du voyage, hormis les déplacements.





Le grand voyage

Requis géopolitique

Le voyage requiert **deux éclats de Velkalith** (carte rouge) : une pour guider la caravelle lors de la traversée vers Terra'Kana et une seconde pour le retour au bercail. Le voyage doit débuter et revenir depuis un domaine côtier possédant un quai.

Un sceau maritime doit être engagé pour toute la durée du voyage, soit un minimum de deux saisons.

Il faut également ajouter **1 ingénieur, 20 ressources, 10 équipements, 30 victuailles et 10 marins** afin de maintenir l'état de la caravelle et le remplacement de l'équipage tout au long du voyage.

Requis courrier ducal

En plus de cela, il faut dépenser au moins **deux sceaux supplémentaires** selon l'objectif du voyage (par exemple : expédition militaire, d'exploration, commerciale, politique ou autre selon l'objectif déclaré).

Il est possible d'ajouter toutes sortes de richesses ou lots à son courrier ducal et de décrire leur utilisation escomptée afin d'augmenter la possibilité d'obtenir le résultat recherché. Les maîtres de jeu prendront également en considération la qualité de la présentation.

Les sceaux et toutes les ressources doivent être placés dans l'enveloppe du courrier ducal.

AUCUN ORDRE ne doit être rempli.





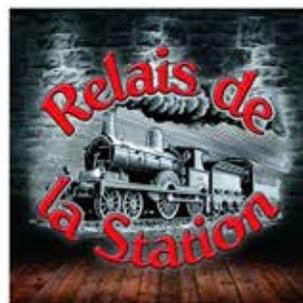
Le grand voyage

Nos partenaires

De nombreux partenaires se joignent à cet événement et contribuent à faire du Bal Pourpre un nouvel événement signature du calendrier culturel et touristique de Québec.



Fêtes de la
Nouvelle-France





Le grand voyage

Annexe 1 : Menu de l'Auberge-Relais de la Station

Menu Bicolline

FOODTRUCK DE LA STATION

Bâtonnets de fromage	8.50 \$
Grillade de Valleyfield	12 \$
Poutines:	
Poutine régulière	14 \$
Poutine cow-boy	19 \$
Poutine grillades	19 \$
Poutine western	19 \$
Poutine Buffalo	19 \$
Pilons de poulet:	
6 pilons de poulet	18 \$
4 pilons de poulet frite	19 \$
4 pilons de poulet poutine	24 \$
- choix de sauce: miel et ail, Buffalo et 911	
Pizza 8 po - Pepperoni / Garnie / Végétarienne	18 \$
Beignes aux patates chauds	8 \$





Le grand voyage

Annexe 2 : Menu de l'Auberge-Relais de la Station



NOS PLATEAUX VIKINGS !

- 24 PILONS DE POULET +
24 GRILLADES DE VALLEYFIELD **95 \$**
- 50 PILONS DE POULET **120 \$**

Sauces au choix : Miel et ail • Buffalo • 911



Réservez vos plateaux à partager à l'avance !

