



JEU

Grande Bataille de Bicolline – Édition 1026

Version 3, Août 2026



Duché de
BICOLLINE





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

Table des matières

TABLE DES MATIÈRES	III
LISTE DES TABLEAUX	V
ÉQUIPE DE COORDINATION	1
ÉQUIPE DES MAÎTRES DE JEU	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
Soirée des contes	10
Rencontre avec le maître de jeu.....	10
SPHÈRE CLANDESTINE.....	11
Quêtes	11
SPHÈRE COMMERCIALE	12
Quêtes	12
Activités	13
Banque de l'Hippocampe.....	13
Enchères de la Banque de l'Hippocampe	14
Encan surnaturel	14
Tripot.....	15
Rencontre avec le maître de jeu.....	15
SPHÈRE DE CROYANCE.....	15
Quêtes	16
Activités	16
Reposoir des croyances.....	16
Thé théologique	17



Rencontre avec le maître de jeu	18
SPHÈRE D'EXPLORATION.....	18
Quêtes	18
Activités	19
Matrimoniales de Rougecogne	19
Rencontre avec le maître de jeu	19
SPHÈRES DE MAGIE ET D'OCCULTISME	20
Quêtes	20
Activités	20
Tour de magie et d'occultisme	21
Échoppe d'herboristerie	22
Rencontre avec le maître de jeu	24
SPHÈRE MARITIME.....	24
Quêtes	24
Activités	25
Choc des amiraux	25
Le recrutement du Corsaire	26
Élections maritimes 1025	27
Rencontre avec le maître de jeu	28
SPHÈRE MILITAIRE.....	28
SPHÈRE POLITIQUE.....	28
Quêtes	29
Activités	29
Conclave des nains	29
Élections politiques	29
Rencontre avec le maître de jeu	30
CÉRÉMONIES	30
COMPAGNIE DES HÉROS	31
DAILYPOCAMPE	32
FARFOUILLEURS DU DUCHÉ.....	32
GRANDES ARCHIVES	34



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.....	13
Tableau 5: Horaire des quêtes d'exploration	18
Tableau 6: Horaire des quêtes de magie et d'occultisme	20
Tableau 7: Horaire de l'échoppe d'herboristerie	22
Tableau 8: Horaire des quêtes maritime	24
Tableau 9: Choc des Amiraux	25
Tableau 10: Recrutement du Corsaire.....	26
Tableau 11: Horaire des quêtes politiques.....	29
Tableau 12: Valeur échangeable des cartes remises par les Farfouilleurs du Duché.....	32
Tableau 13: Horaire des Farfouilleurs du Duché	33
Tableau 14: Horaire des Grandes Archives.....	34



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 1026 de la Grande Bataille de Bicolline est composée 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



Élane Gusella
Responsable
Tour de magie et
d'occultisme



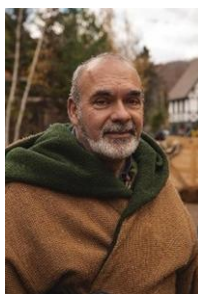
Annie-Ève St-Jean
Cheffe d'équipe
Bureau du patron



Jean-François Barbeau
Chef d'équipe Grandes
Archives



David Magny
Chef d'équipe
Dailypocampe



Daniel Pelletier
Chef d'équipe
Échoppe
d'herboristerie



Mathieu Gatién
Chef d'équipe
Compagnie des héros



ÉQUIPE DES MAÎTRES DE JEU



Vanessa Aubin
Exploration

Politique
Maritime



Nellie Brière
Clandestin



Frédéric Dalphond
Croyance



David Huneault
Commerce



Simon Legault
Magie
Occultisme



Philip Morgan
Artistique



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 10 août	10h00 à 12h00	Distribution des quêtes
Mardi 11 août	10h00 à 12h00	Distribution des quêtes
Mercredi 12 août	10h00 à 12h00	Distribution des quêtes
Jeudi 13 août	10h00 à 12h00	Distribution des quêtes
Vendredi 14 août	10h00 à 12h00	Distribution des quêtes

ACTIVITÉS

BUREAU DU PATRON

Objectif

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

Horaire

Du lundi 10 août au vendredi 14 août de 10h00 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. A 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 Trollball ou que chaque archer remporte le premier prix 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 d'immersion à saveur médiévale 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 divertifié les autres participants ou embelli le terrain au bénéfice de tous ?
- L'unicité. Bien que l'Art soit partout autour de nous, le Patron est toujours à la recherche de ce qui est particulier, original, rare ou nouveau ! Alors même si toutes les œuvres peuvent être présentées, elles seront aussi récompensées en fonction de leur capacité à sortir du lot.
- Le roleplay. L'Art est souvent un exutoire, une fenêtre sur la personnalité de l'Artiste ! Bicolline étant avant tout un jeu de rôle, la présentation et le roleplay sont donc essentiels aux interactions. L'effort mis au rôleplay sera donc également pris en compte lors de l'attribution de la récompense.

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

	ESCHELLE DE JUSTE APPRÉCIATION D'UNE ŒUVRE D'ART ET DE BELLE OUVRANCE		
	APPRENTI	COMPAGNON	MAÎTRE
	USAGE DE MATÉRIAUX, TECHNIQUES ET OUTILS MODERNE: IMPRESSION NUMÉRIQUE IMPRESSION 3D MUSIQUE PRÉ-ENREGISTRÉE ETC	USAGE MIXTE DE MATÉRIAUX, TECHNIQUES OU OUTILS MODERNES TRADITIONNELS : USAGE D'AMPLIFICATEURS AVEC INSTRUMENTS DE MUSIQUE SCULPTURE AVEC OUTILS MODERNES.	USAGE DE MATÉRIAUX, TECHNIQUES ET OUTILS D'ÉPOQUE: INSTRUMENTS HISTORIQUES PEINTURE À L'HUILE SUR TOILE/BOIS DANSE TRADITIONNELLE ETC.
	L'ŒUVRE A ÉTÉ CONÇUE RAPIDEMENT OU IMPROVISÉE.	L'ŒUVRE A DEMANDÉ PLUSIEURS HEURES DE TRAVAIL OU LA COORDINATION DE 2-3 JOUEURS..	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 ÉTÉ PRÉSENTÉE À L'INTÉRIEUR DE LA GUILDE OU PROFITE À UN GROUPE RESTREINT DE JOUEURS (TABLEAU À L'INTÉRIEUR D'UN CAMPEMENT, REPAS DE GUILDE, MUSIQUE AUTOUR D'UN ROND DE FEU.)	L'ŒUVRE A ÉTÉ PRÉSENTÉE À UNE AUTRE GUILDE OU FAIT PREUVE D'UNE EXPOSITION PUBLIQUE (L'ARTISTE SE DÉPLACE DANS UN AUTRE CAMPEMENT, PERFORME SUR UNE SCÈNE PUBLIQUE MAIS HORS DES ROUTES PRINCIPALES, OU OFFRE UN SPECTACLE SUR INVITATION MAIS AVEC UN PUBLIC DIVERSIFIÉ ET NOMBREUX, ETC)	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)
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.	L'ŒUVRE SUIT DES FORMES ET IDÉES DÉJÀ CONNUES. ELLE EST BIEN FAITE, MAIS NE SE DISTINGUE PAS VRAIMENT DES AUTRES.	L'ŒUVRE MONTRE DES CHOIX PERSONNELS ET QUELQUES IDÉES ORIGINALES. ON Y RECONNAÎT UN PEU LE STYLE DE L'ARTISTE.	L'ŒUVRE EST CLAIEMENT UNIQUE ET MARQUANTE. ELLE MONTRE UNE GRANDE MAÎTRISE ET LAISSE UN SOUVENIR FORT.
	L'ŒUVRE A ÉTÉ PRÉSENTÉE DE FAÇON TRÈS ORDINAIRE SANS FAIRE VRAIMENT DE LIEN EN JEU, SANS ÊTRE EN PERSONNAGE	L'ŒUVRE A ÉTÉ PRÉSENTÉE AVEC UN CERTAIN EFFORT EN PERSONNAGE ET FAISANT DE PETITS LIENS AVEC LE JEU	L'ŒUVRE A ÉTÉ PRÉSENTÉE DE FAÇON REMARQUABLE EN PERSONNAGE, FAISANT DES LIENS AVEC LE JEU ET DISTINGUE DE LA MAJORITÉ DES AUTRES PRÉSENTATIONS

- **Œuvres répétées:** Afin d'être équitable envers tous les participants, les œuvres physiques (sculpture, vitrail, etc.) effectuées avant l'année 2026 ne sont pas tenues en 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.

FESTIVALS

Objectif

Chaque guilde 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 doivent communiquer avec le maître de jeu artistique AVANT le 15 juillet 2026 en écrivant au philip.morgan@bicolline.org.

Fonctionnement

- **L'inscription à un festival demande de remettre un sceau artistique (à remettre au critique lors de l'évènement)**
- 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 et une bourse de 500 solars
- Quant aux artistes, ils auront l'honneur d'une visite personnelle du critique, qui pourra 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 entre le lundi 10 août et le jeudi 13 août pour obtenir leur passeport artistique, après une démonstration réussie de leur talent. Les artistes ont ensuite jusqu'au samedi 15 août à midi pour rapporter leur passeport.

Fonctionnement

- Les artistes doivent être âgés de 14 ans ou plus.
- Une fois munis du passeport artistique, les artistes aspirants devront visiter au moins dix 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

Mercredi 12 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. Le thème maritime est à privilégier.
- Chaque poète recevra 50 solars et un nombre de cartes Renommées Artistiques variable pour sa prestation.

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 11 août et vendredi 14 août de 19h00 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 à 18h00 pour s'enregistrer. Un maximum de 30 bardes par soir sera accepté. Les bardes n'ayant pu s'inscrire le mardi seront priorisés pour le vendredi. Si les places sont disponibles, il sera possible de s'inscrire aux 2 événements.
- À 19h00, 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 un nombre de cartes Renommées Artistiques variable pour sa prestation.



SOIRÉE DES CONTES

Objectif

Permettre aux conteurs et conteuses de Bicolline de nous émerveiller avec leurs meilleures histoires de pêches ou d'abordage!

Horaire

Jeudi 13 août de 19h00 à 22h00 sur le balcon de l'Auberge.

Fonctionnement

- Tous les conteurs et conteuses qui veulent participer doivent se présenter au balcon de l'Auberge à 18h00 pour s'enregistrer. Un maximum de 24 places seront accordées - premier arrivé, premier servi!
- Les contes doivent faire environ 5-7 minutes. Le contenu doit être considéré "grand public" et idéalement souligner le thème maritime de l'évènement. Dans le doute, il est possible de soumettre le conte par écrit à philip.morgan@bicolline.org pour approbation ou venir le présenter lors des rencontres avec le maître de jeu lors de la Grande Bataille.
- À 19h00, les inscriptions pour la soirée prendront fin et il ne sera plus possible d'obtenir une place dans l'horaire de la soirée.
- Les personnes inscrites seront appelées à performer à tour de rôle par le maître de cérémonie.
- Chaque conteur recevra 50 solars et un nombre de cartes Renommées Artistiques variable pour sa prestation.

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 10 août	10h00 à 12h00
Mardi 11 août	10h00 à 12h00
Mercredi 12 août	10h00 à 12h00



Journée	Horaire
Jeudi 13 août	10h00 à 12h00
Vendredi 14 août	10h00 à 12h00
Samedi 15 août	10h00 à 12h00

SPHÈRE CLANDESTINE

Quand la nuit tombe sur Bicolline et que les familles rentrent se coucher, les ruelles se réveillent. Entre les bâtiments, dans les lieux mal éclairés, les arrière-cours louches et les caves enfumées, on trafique, on extorque, on saigne, on ment, on conspire. Pas de demi-mesure ici : la sphère clandestine, c'est le monde interlope du Duché. Un monde de filous, de fier-à-bras, de receleurs, d'égorgeurs et de petits seigneurs des bas-fonds qui règnent sur ce que personne d'autre n'oserait nommer.

Écoutez bien : il faut avoir l'âge, le coffre et l'estomac pour traîner dans nos ruelles. Sang, vice, lames sorties, mais aussi faux papiers, fausses œuvres, fausses signatures et fausses rumeurs, tout ça fait partie du pain quotidien. Qui n'a pas le gabarit pour ce genre de tractations n'a rien à venir faire ici. On joue dur, on ment mieux qu'on ne respire, et les traîtres ne font pas vieux os.

Le monde clandestin réside dans l'ombre. Pas de bannière, pas de hérauts, pas de terrain officiel. On y entre par cooptation, on y survit par la lame ou par la parole, et on n'en ressort jamais tout à fait propre.

QUÊTES

Les grandes familles, organisations et réseaux clandestins qui possèdent un sceau clandestin recevront directement, par les voies habituelles du courrier ducal, ce qu'ils ont à savoir des trames qui les concernent. Contrats, dettes à régler, marchandises à faire passer, têtes à abattre, alliances à sceller dans le sang, faux à produire ou rumeurs à répandre : tout leur sera transmis avec la discrétion qu'impose le métier. À chacun ensuite de tirer profit de ce qui lui tombe entre les mains. Ou d'en payer le prix.

Les guildes et personnages qui n'ont pas encore de sceau clandestin, mais qui voudrait se tailler une place dans les ruelles de Bicolline, devront d'abord faire leurs preuves. Pas autrement. La meilleure manière, c'est d'aller cogner à la bonne porte : prendre contact avec les guildes clandestines bien établies, offrir ses bras, ses lames, sa plume, son art ou son influence, se rendre utile, et surtout tenir sa langue au bon moment. La réputation, dans ce milieu, ça se gagne coup par coup. Et ça se perd sur un seul faux pas.

**Rumeurs des bas-fonds**

On raconte dans les tavernes que la fameuse taverne «Ramonne et moi» serait un endroit particulièrement bien choisi pour qui veut se faire des contacts dans le milieu. Il s'y croiserait, paraît-il, des personnes encapuchonnées qui en savent long sur ce qui se vend, ce qui se vole, ce qui se signe en douce et ce qui se règle entre quatre murs.

Une autre rumeur, moins sérieuse celle-là, voudrait que certains personnages illustres du monde interlope sillonnent en ce moment les terres de la Grande Bataille. Le Putois, le Cochon lettré et la Marmotte auraient été aperçus à plusieurs reprises dans cette même taverne. Ceux qui sauront se trouver au bon endroit, à la bonne heure, et avec les bonnes intentions, pourraient bien y croiser leur destin. Pour le meilleur ou pour le pire.

Activités de la sphère

Le clandestin s'anime à la nuit tombée. Le calendrier du milieu est rythmé par ses propres rendez-vous : des rassemblements feutrés des grandes maisons, les règlements de comptes qui se tiennent loin des yeux du Duché, et les rencontres impromptues entre commanditaires et exécutants qui se nouent et se dénouent au fil des nuits.

Aucun horaire public ne sera diffusé pour ces activités. C'est la nature même du jeu : ce qui se trame se trame entre initiés, et l'invitation se mérite avant de se recevoir. Tendez l'oreille, ouvrez les bons yeux, fréquentez les bons lieux. Le reste viendra.

Rencontre du maître de jeu

La sphère clandestine étant un jeu caché, aucune rencontre publique de maître de jeu n'est tenue. Les communications passent par les canaux discrets du milieu : sceaux, courriers ducaux, contacts de guilde, bouche-à-oreille des ruelles. Pour toute question, c'est aux ombres qu'il faut s'adresser. Elles sauront où nous trouver.

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 ».

QUÊTES

Les quêtes commerciales sont affichées en permanence sur les babillards de la Banque de l'Hippocampe situés à l'intérieur de cette dernière.



ACTIVITÉS

BANQUE DE L'HIPPOCAMPE

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 participants voulant rejoindre une nouvelle guilde pourront le faire aussi à la Banque de l'Hippocampe.

Horaire

La Banque de l'Hippocampe est ouverte selon l'horaire présenté au Tableau 4.

Tableau 4: Horaire de la Banque de l'Hippocampe

Dimanche 9 août	12h00 à 15h00
Lundi 10 août	12h00 à 15h00
Mardi 11 août	10h00 à 12h30
Mercredi 12 août	12h00 à 16h00
Jeudi 13 août	10h00 à 12h30
Vendredi 14 août	11h00 à 16h00
Samedi 15 août	10h00 à 12h30

Fonctionnement

Assurez-vous d'avoir une photo de profil sur votre compte afin que les Banquiers et Greffiers puissent vous identifier facilement.

Les chefs de guilde ou leurs trésoriers peuvent :

- Récupérer les revenus provenant de leurs domaines, navires, repaires et routes de commerce ;
- Consulter leur facture d'entretien, dont le montant a déjà été déduit du coffre de guilde.

Important : le paiement de l'entretien doit être effectué via un dépôt avant la Ducasse de septembre. À défaut, les domaines et navires seront saisis par la Banque de l'Hippocampe.

La Banque de l'Hippocampe est également le lieu où les guildes peuvent :



- Récupérer leurs sceaux et courriers ducaux ;
- Effectuer les démarches liées à la création de nouvelles guildes.
 - Les chefs de nouvelles guildes ayant déjà soumis une demande de création peuvent y payer les dix Fiches de population requises.
 - En cas de parrainage, le chef de la nouvelle guilde doit être accompagné par le chef (ou le trésorier) muni d'un sceau de la guilde qui fait le parrainage.
 - Si votre guilde n'est pas complète, il appartient au chef de guilde de diriger les nouveaux membres vers la Banque de l'Hippocampe afin qu'ils puissent la rejoindre.
- La Banque de l'Hippocampe permet également de déposer des cartes et des solars dans le coffre virtuel de votre guilde. Ces ressources serviront à la construction de bâtiments et à l'investissement dans vos affectations.
- Toute personne peut effectuer un dépôt dans le coffre virtuel d'une guilde.

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 12 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, magique ou de croyance... mais seulement s'ils sont prêts à y mettre le prix

Horaire

Mardi 11 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.
- Un seul participant par guilde est autorisé à entrer à l'encan surnaturel.

TRIPOT**Objectif**

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

Horaire

Mercredi 12 août de 20h00 à 23h00 au Ragnarok.

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 d'ouverture de cette dernière (Tableau 4).

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 25 juillet 2026 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

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 : 2m de haut x 1.5m de circonférence.
- Espace libre autour pour accès des visiteurs.
- Signalétique claire et visible : le nom et le symbole de la croyance doivent être facilement identifiables par les passants à une distance raisonnable. Les éléments nécessitant la manipulation d'un objet ou la consultation d'un livre ou d'un parchemin ne constituent pas une signalétique suffisante.
- Prières sous toutes formes : papiers, tissus, talismans, gravures.
- Les autres participants peuvent consulter les reposoirs librement.
- Interactions interdites : vol d'objet et vandalisme.
- Aviser le MDJ croyance ou un mystique, lorsque le reposoir est en place
- Les reposoirs auront la possibilité d'être bonifiés quotidiennement. À partir de dimanche soir, des épreuves et des quêtes seront affichées chaque jour publiquement et les croyances auront une durée déterminée pour se préparer. Les épreuves sont facultatives, mais pour y participer les croyances doivent avoir un reposoir actif et répondant aux critères de base. Ces épreuves et quêtes donneront des bonus aux croyances ou croyants participants.

THÉ THÉOLOGIQUE

Objectif

Favoriser la confrontation spirituelle entre croyances partageant une même doctrine primaire, à travers un débat à thème. Permettre à chaque foi de défendre sa vision du monde, d'exposer ses interprétations et d'influencer la mémoire collective de la sphère des croyances.

Fonctionnement

Les Thé théologiques prennent la forme de plusieurs séances réparties au cours de la Grande Bataille. Chaque rencontre rassemble des représentants de croyances partageant une même doctrine primaire. Les participants sont invités à échanger, confronter leurs idées et débattre à voix haute autour d'un thème commun.

L'objectif n'est pas d'atteindre un consensus, mais de faire réfléchir, convaincre, remettre en question ou approfondir les différentes visions du monde. Les échanges pourront être consignés afin de préserver les débats et permettre à d'autres d'y réagir ultérieurement. Un thème central est imposé au début de chaque séance aux clergés concernés.



- Un a trois représentants par croyance active (places limitées).
- Temps de parole limité avec rotation encadrée.
- Plusieurs séances sont prévues durant la semaine.
- Les groupes sont formés selon les doctrines primaires des croyances participantes.
- Les horaires et les lieux des rencontres seront disponibles sur les babillards.

RENCONTRE AVEC LE MAÎTRE DE JEU

Il est possible de faire une demande pour rencontrer le maître de jeu de la sphère croyance pour de brèves discussions informelles, par l'intermédiaire de la Banque de l'Hippocampe ou de la Tour de Magie et d'Occultisme.

SPHÈRE D'EXPLORATION

Le monde de l'Hippocampe est rempli de secrets, de légendes et de découvertes qui n'attendent qu'à être révélés. L'exploration s'intéresse autant aux lieux connus que méconnus, qu'aux savoirs oubliés, aux artefacts anciens et aux mystères qui traversent l'histoire.

En suivant des indices, en résolvant des énigmes ou encore en recoupant des informations recueillies au fil de leurs rencontres, les explorateurs lèvent peu à peu le voile sur les secrets du Mundus.

QUÊTES

Il est possible de participer à des quêtes liées à la sphère d'exploration en vous présentant à la tente d'exploration à l'entrée de la plaine des mages selon l'horaire du Tableau 5.

Tableau 5: Horaire des quêtes d'exploration

Journée	Horaire	Quête / Activité
Lundi 10 août	9h00 à 12h00	Distribution et remise de gains de quêtes
Mardi 11 août	9h00 à 12h00	Distribution et remise de gains de quêtes



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

ACTIVITÉS

MATRIMONIALES DE ROUGECOGNE

La délégation de Rougecogne profite de son passage à la Grande Bataille pour convier la population à une réception mondaine placée sous le signe de la courtoisie et de la diplomatie.

Suite au Bal Pourpre de Méridia, où plusieurs jeunes femmes avaient manifesté leur intérêt envers Son Excellence le Duc Régis de Rougecogne, certaines d'entre elles seront conviées à poursuivre cette démarche auprès des représentants du Conseil Royal.

Au cours de cette rencontre, ces prétendantes seront reçues afin de se présenter et de faire valoir les qualités qui pourraient les rendre dignes d'une telle union. Les visiteurs seront libres d'assister aux présentations, d'échanger avec les délégations de Terra'Kana et de profiter de cette occasion pour faire connaissance avec les représentants venus d'outremer.

Horaire

Mercredi le 12 août de 13h00 à 15h00 au Préau.

RENCONTRE AVEC LE MAÎTRE DE JEU

Il est possible de faire une demande pour rencontrer le maître de jeu de la sphère d'exploration pour de brèves discussions informelles, par l'intermédiaire de la Banque de l'Hippocampe ou de la Tour de Magie et d'Occultisme.



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 proposées.

- Les mages et occultistes qui désirent réaliser une cérémonie peuvent réserver une plage horaire en écrivant avant le 26 juillet 2026 à simon.legault@bicolline.org avec la date, le lieu et l'heure souhaités.
- Merci de noter qu'aucune cérémonie ne sera acceptée le mercredi 12 août entre 12h00 et 16h00.

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 6.

Tableau 6: Horaire des quêtes de magie et d'occultisme

Journée	Horaire
Lundi 10 août	9h30 à 16h30
Mardi 11 août	9h30 à 16h30
Mercredi 12 août	9h30 à 16h30
Jeudi 13 août	9h30 à 16h30
Vendredi 14 août	9h30 à 16h30
Samedi 15 août	9h30 à 12h00

ACTIVITÉS

Note générale

Les quêtes de la Tour de magie et d'occultisme et de l'Échoppe d'herboristerie impliquent souvent la rédaction de recettes, la transcription de symboles arcaniques ou la mise en couleur d'illustrations



rituelles. Un parchemin bien tenu, une plume d'allure crédible, des crayons de couleur : ces détails ne sont pas accessoires, ils font partie du jeu !

Mages, occultistes et herboristes sont fortement invités à glisser dans leurs besaces quelques cahiers et feuilles de papier artisanal ou de parchemin, une plume ou un crayon de bois, et une trousse de crayons à colorier. Certaines quêtes demanderont de produire des documents qui pourraient bien rester en jeu ou devenir des références aux Grandes Archives : autant qu'ils aient l'air à leur place dans le Monde de l'Hippocampe !

TOUR DE MAGIE ET D'OCCULTISME

Objectif

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

Horaire

Se référer au Tableau 6 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.
- Des quêtes seront affichées et attribuées aux gens qui souhaitent se lancer dans l'aventure ! Proposant des aventures 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 notamment être échangées à la Banque de l'Hippocampe ou utilisées en courrier ducal.



- 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 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.
- **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 et 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.

ÉCHOPPE D'HERBORISTERIE

Objectif

Donner l'occasion aux participants d'acquérir des connaissances sur les plantes et les champignons de Mundus et de développer leurs compétences d'herboristerie en créant des produits uniques grâce aux recettes de leur Codex.

Horaire

Tableau 7: Horaire de l'échoppe d'herboristerie

Journée	Heures d'ouverture de l'échoppe	Activité spéciale au Faubourg
Lundi 11 août	9h30 à 12h00	13h30 à 14h30
Mardi 12 août	9h30 à 12h00	-



Journée	Heures d'ouverture de l'échoppe	Activité spéciale au Faubourg
Mercredi 13 août	9h30 à 12h00	15h30 à 17h00
Jeudi 14 août	9h30 à 12h00	-
Vendredi 15 août	9h30 à 12h00	13h30 à 14h30

Fonctionnement

- L'herboristerie est une discipline terrain, sans impact sur le jeu géopolitique. Elle s'intéresse aux propriétés naturelles des plantes et des champignons des terres de l'Hippocampe.
- L'échoppe d'herboristerie sur l'allée marchande est le lieu de prédilection des herboristes. Le Père Duradis et Valoche le Skaven y sont disponibles, selon l'horaire du tableau précédent, afin de discuter et vous accompagner dans vos expérimentations.
- Le fonctionnement complet des mécaniques d'herboristerie se retrouve à l'intérieur du Guide du joueur, disponible à l'Échoppe d'Herboristerie.



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 en prenant rendez-vous avec lui via la Tour de magie et d'occultisme. Vous pouvez également le croiser tous les matins à l'Échoppe d'herboristerie sur l'allée marchande ou à la Tour de magie et d'occultisme, dans la Cité.

SPHÈRE MARITIME

Les marins savent que l'aventure ne se vit pas seulement en mer. C'est sur les quais, dans les tavernes ou autour d'une carte déployée sur une table, que se construisent les récits et les ambitions qui mènent vers l'horizon. La sphère maritime met en scène la vie des équipages, les traditions des gens de mer et les nombreuses aventures qui prennent naissance autour des navires. Qu'il s'agisse de rejoindre un équipage, de retracer une vieille légende ou de participer aux activités maritimes du Duché, la mer continue d'inspirer ceux qui choisissent cette voie.

QUÊTES

Il est possible de participer à des quêtes liées à la sphère maritime en vous présentant à la tente maritime à l'entrée de la plaine des mages selon l'horaire du Tableau 8.

Tableau 8: Horaire des quêtes maritime

Journée	Horaire	Quête / Activité
Lundi 10 août	9h00 à 12h00	Distribution et remise de gains de quêtes
Mardi 11 août	9h00 à 12h00	Distribution et remise de gains de quêtes
Mercredi 12 août	9h00 à 12h00	Distribution et remise de gains de quêtes
Jeudi 13 août	9h00 à 12h00	Distribution et remise de gains de quêtes
Vendredi 14 août	9h00 à 12h00	Distribution et remise de gains de quêtes
Samedi 15 août	9h00 à 12h00	Remise de gains de quêtes



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

Tableau 9: Choc des Amiraux

Journée	Horaire	Quête / Activité
Lundi 10 août	11h00 à 16h00	Une partie à 11h00 et la seconde à 14h00
Mercredi 12 août	11h00 à 16h00	Une partie à 11h00 et la seconde à 14h00
Vendredi 14 août	11h00 à 16h00	Une partie à 11h00 et la seconde à 14h00

Fonctionnement

- Le Choc des Amiraux est un jeu de bataille navale sur table où les participants 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 » !
- Le jeu est ouvert à tous et les règles complètes disponibles ici : [Règles du Choc des Amiraux](#)
- Tous les participants désirant s'inscrire doivent faire parvenir un courriel avant le 4 août 2025 à vanessa.aubin@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 (ou chef d'équipe) 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.

LE RECRUTEMENT DU CORSAIRE

Une vie débridée à parcourir les mers, les tempêtes, les abordages et quelques mauvais paris ont fini par coûter à un corsaire jusqu'au dernier de ses navires. Cloué au port, il a choisi de consacrer son temps à former la relève. Après tout, un bon marin ne naît pas en mer : il apprend auprès de quelqu'un qui connaît déjà les flots.

Il lance donc un grand recrutement : les participants devront s'inscrire en duo parent/enfant, composé d'un moussaillon âgé de 15 ans et moins ainsi que d'un matelot, afin de relever une série d'épreuves inspirées de la vie maritime. L'équipage qui démontrera les meilleures qualités se distinguera aux yeux du corsaire et gagnera sa reconnaissance.

Horaire

Tableau 10: Recrutement du Corsaire

Journée	Horaire	Quête / Activité
Mardi 11 août	13h00	Épreuve parent/enfant
Jeudi 13 août	13h00	Épreuve parent/enfant

Le lieu des épreuves sera affiché sur les babillards.

Fonctionnement

- Les équipes devront relever différentes épreuves faisant appel à leur coordination, leur sens de l'observation, leur débrouillardise et leur esprit d'équipage.
- Inscriptions libres : Les participants sont invités à se présenter avec leur duo parent/enfant déjà formé.
- Chaque défi permettra d'accumuler des points. À la fin de l'activité, l'équipe ayant obtenu le meilleur résultat recevra une distinction spéciale ainsi que diverses récompenses maritimes.



ÉLECTIONS MARITIMES 1026

Objectif

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

Horaire

Vendredi 14 août de 13h00 à 14h00 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.

- 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 faire une demande pour rencontrer le maître de jeu de la sphère maritime pour de brèves discussions informelles, par l'intermédiaire de la Banque de l'Hippocampe ou de la Tour de Magie et d'Occultisme.

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 s'intéresse aux institutions, aux organisations et aux relations qui façonnent les régions du monde de l'Hippocampe. Autant à l'intérieur des domaines, des fiefs et des duchés qu'au-delà des frontières, les décisions collectives, les alliances et les divergences d'intérêts influencent le cours des événements. Conseils de région, chartes, élections, réformes et révoltes participent à l'évolution des sociétés et des organisations. Comprendre ces mécanismes permet de mieux saisir les enjeux qui animent le monde et les motivations de ceux qui y prennent part. S'engager sur le chemin de la politique nous amène à découvrir les structures qui soutiennent les régions, les idées qui les façonnent et les changements qui marquent leur histoire.



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 11 ci-dessous.

Tableau 11: Horaire des quêtes politiques

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

ACTIVITÉS

CONCLAVE DES NAINS

Bock, le Roi des Nains, convoque tous les nains, de n'importe quels clan, nation ou allégeance au Conclave annuel des nains qui se tiendra le mercredi 12 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 géopolitiques, elles doivent être annoncées publiquement 21 jours avant la Grande Bataille de Bicolline, soit le dimanche 19 juillet 2026.

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 18 juillet 2026 à minuit :

vanessa.aubin@bicolline.org

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



RENCONTRE AVEC LE MAÎTRE DE JEU

Il est possible de faire une demande pour rencontrer le maître de jeu de la sphère politique pour de brèves discussions informelles, par l'intermédiaire de la Banque de l'Hippocampe ou de la Tour de Magie et d'Occultisme.

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 2026.
- 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.

Voici les différentes adresses à utiliser pour réserver votre plage horaire:

- Cérémonie d'adoubement: vanessa.aubin@bicolline.org
- Cérémonie de croyance: frederic.dalphond@bicolline.org
- Cérémonie magique et occulte : simon.legaut@bicolline.org



COMPAGNIE DES HÉROS

Une chasse au dragon, et plus encore!

Aventuriers et aventurières, qu'importe votre niveau d'expérience, vous êtes conviés à rejoindre le célèbre et redoutable I-Hann Dragonar, la perspicace Amélia Oséric, l'intrépide Simiak et leurs fidèles alliés pour une expédition hors du commun, là où la magie et les lames acérées doivent être guidées par des esprits vifs!

Guidés par cette compagnie légendaire, vous vivrez une aventure au cœur du danger, à la recherche de gloire et d'artéfacts occultes oubliés.

Vous résoudrez des énigmes, déjouerez des pièges diaboliques et parcourrez les dédales d'une mémoire oubliée pour faire apparaître la vérité! La Compagnie cherche des aventuriers de tout talent; martial, intellectuel ou plus roublard, pour accomplir sa mission.

Mais prenez garde: aucun trésor ne s'offre sans prix. Ceux et celles qui auront le courage de nous suivre devront affronter la peur, la confusion... et peut-être même la mort.

Oserez-vous accomplir ce que peu d'aventuriers peuvent même imaginer?

Horaire

L'activité se déroulera sur les soirées du mardi 11 août et du mercredi 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 mardi 11 août de 17h00 à 19h00 au 2e étage de la Banque de l'Hippocampe.





DAILYPOCAMPE

Le Dailypocampe est le journal officiel du Duché de Bicolline. À travers ses enquêtes, entrevues, chroniques et reportages, il couvre les grands événements qui façonnent l'histoire de toutes les contrées de Mundus. Chaque édition propose un mélange unique d'information, de politique, de culture, de récits d'aventures et d'analyses des enjeux qui animent les peuples de notre monde.

Fidèle à sa mission journalistique, le Dailypocampe donne la parole aux dirigeants, aux héros, aux érudits et aux simples citoyens, tout en conservant un regard critique sur l'actualité. Un outil de jeu incontournable distribué tous les matins de la Grande Bataille par de jeunes et moins jeunes camelots. Une lecture indispensable pour quiconque souhaite comprendre les événements d'hier, suivre ceux d'aujourd'hui et anticiper ceux de demain.

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 12 ci-dessous.

Tableau 12: 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) épées cassées sur fond jaune	Un (1) armement



Une série de...

Cinq (5) chapeaux percés sur fond bleu

Cinq (5) seaux de cendres sur fond rouge

Six (6) cartes différentes

Peut être transformée en...

Une (1) céréale

Une (1) ressource

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

Il est possible de transiger avec les Farfouilleurs du Duché au Préau du Faubourg selon l'horaire du Tableau 13 :

Tableau 13: Horaire des Farfouilleurs du Duché

Journée	Horaire	Quête / Activité
Lundi 10 août	11h00 à 12h00	Échange de cartes contre des déchets
Mardi 11 août	11h00 à 12h00	Échange de cartes contre des déchets
Mercredi 12 août	11h00 à 12h00	Échange de cartes contre des déchets
Jeudi 13 août	11h00 à 12h00	Échange de cartes contre des déchets
Vendredi 14 août	11h00 à 12h00	Échange de cartes contre des déchets
Samedi 15 août	11h00 à 12h00	Échange de cartes contre des déchets



GRANDES ARCHIVES

Nous vous invitons à visiter les Grandes Archives de Bicolline. 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 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, car pour consulter un ouvrage des Grandes Archives, il vous faudra absolument leur remettre une carte Savoir. Il est possible de se procurer une carte Savoir en ayant fait le don d'une archive jugée utile et pertinente par les Grands Archivistes ou en échange de services de scribe auprès des Gardiens des Archives. Pour devenir scribe, la participation à la classe de maîtres portant sur la calligraphie est fortement suggérée avant de passer le test de scribe.

Horaire

Les Grandes Archives ouvrent leurs portes selon l'horaire du Tableau 14.

Tableau 14: Horaire des Grandes Archives

Journée	Horaire	Quête / Activité
Lundi 10 août	12h00 à 17h00	Consultation des Grandes Archives
Mardi 11 août	12h00 à 17h00	Consultation des Grandes Archives
Mercredi 12 août	12h00 à 17h00	Consultation des Grandes Archives
Jeudi 13 août	12h00 à 17h00	Consultation des Grandes Archives
Vendredi 14 août	12h00 à 17h00	Consultation des Grandes Archives