



LA BATAILLE DE BICOLLINE

du 15 au 19 août 2001



L'HISTOIRE

Bien des années se sont écoulées depuis l'annexion des îles de Dalryada et Tarra par l'Empire. Malgré cela les familles et les clans qui y vivaient ont toujours su garder allumée en eux la flamme de liberté qui les habitait, et ce au fil des générations. Au cours des siècles cette flamme s'est transformée en torche portée fièrement et avec courage par sa population. Ils ont su l'utiliser pour allumer un incendie qui a répandu ces flammes de liberté partout au travers des terres. Aujourd'hui il s'agit d'un véritable brasier,

alimenté par les plus jeunes et fougueuses générations : les Escots, les Fraser, les Mac Erc, Macraft et bien d'autres. Ce brasier à un nom, l'Alliance Celtique. Et plus rien ne les arrêtera. L'Empereur n'en est que trop conscient. Face à la détermination de l'Alliance il lui faut des troupes de choc. Il a choisi les ducs de Kintzheim, trois hommes dévoués jusqu'au dernier sang pour l'Empereur, durs et disciplinés ils ont hérité du sombre nom de « bouchers de Berkwald ».

L'arrivée des alliés de l'Alliance Celtique sur les îles a commencé depuis plusieurs semaines. Le Royaume d'Ozame et la plupart des cités indépendantes soutiennent la cause de Ogre Mc Raft et de Murdock Fraser. Les rumeurs parlent même du soutien des redoutables archers du Royaume d'Irendille. De son côté l'implacable machine de guerre impériale s'est mise en route, multipliant les postes de conscription dans la plupart des provinces de l'Empire. Les ducs de Kintzheim quitteront leurs duchés respectifs d'ici quelques jours avec leurs hommes, pour entreprendre la longue route qui les mènera à Reikwald, point de ralliement de l'armée impériale. Pour agrémenter leur long voyage l'Empereur leur a laissé carte blanche pour disposer de toute population celtique qu'ils croiseront en chemin.

Le voile est levé, chers aventurières et aventuriers, choisissez bien votre camp car l'avenir des îles de Dalryada en dépend.

L'ESPRIT

Bonjour à tous, aventurières et aventuriers,

Merci et bravo pour votre belle contribution depuis 5 ans au développement de Bicolline. C'est avec grand plaisir que nous vous annonçons la 6^{ème} édition de la Bataille de Bicolline qui se tiendra du 15 au 19 août 2001 sur les terres du Duché. La Bataille de Bicolline est une occasion d'échanges et de rencontres pour tous les joueurs de grandeur nature et les passionnés de médiéval fantastique. Pendant 5 jours tournois et festivités se succèdent jusqu'à la traditionnelle grande bataille du dimanche.

Nous poursuivons nos efforts pour faire de Bicolline un site médiéval fantastique permanent ou il sera possible de jouer à l'année longue. Le développement du duché se poursuit : la construction du quartier commerçant et de la bibliothèque du duché, situés dans la vieille ville commencent au printemps, ainsi que celle du premier mur d'enceinte.

De nombreuses guildes pourront encore se bâtir, soyez patient si ce n'est pas la vôtre. Trois fins de semaine à l'automne sont prévues pour permettre à d'autres guildes de commencer leurs constructions.

Comme vous avez pu le constater, cette année l'Empire entre en scène. Pour incarner cela avec tout le faste impérial qu'on imagine il nous fallait une bonne centaine de joueurs prêts à mettre de côté leurs personnages pour un an et enfiler l'uniforme impérial. Cette année la Guilde de Notre Dame de la Rédemption, la Horde de Gorghor Baey et la guilde de Brabancourt seront donc « absentes » du combat et des négociations pour la Bataille.

Nous remercions tous les joueurs impliqués dans le conflit de cette année, tant ceux qui « délaissent » leur personnage que ceux qui « osent défier » l'Empire pour la première fois. Cette ouverture et cette implication nous permettent d'envisager pour les années futures des scénarios fantastiques, qui verraient des centaines de peaux vertes envahir le Nord de Mariembourg, ou encore un millier d'elfes noirs marcher sur la capitale Impériale.

Au plaisir.





LES CAMPEMENTS

Cette année les **2 plaines et la basse ville** sont réservées pour les chapiteaux et les pavillons **décorum**. Il est indispensable de nous contacter pour réserver un emplacement dans les zones décorum. Précisez avec



votre demande: le nombre et la taille des chapiteaux ou pavillons et l'endroit souhaité. Nous ne pouvons réserver des emplacements que pour des inscriptions confirmées et payées. (Infos : www.bicolline.org : exemples illustrés de campements décorum)

Le camping du boisé abrite les tentes **non-décorum** à l'ombre de ses pins rouges. Il est situé proche de l'accueil, où il y a un kiosque Bicolline et un point d'eau. Le placement se fait au fur et à mesure de l'arrivée, et il n'y a pas de réservation d'emplacement. Il est interdit de faire de feu, d'allumer des torches ou de fumer dans le boisé. Des ronds de feu communs sont situés à l'entrée du boisé et le chemin du boisé est éclairé la nuit.

Le mercredi 15 août est la journée d'installation des campements. Cela veut donc dire que le site est fermé avant cette date.... C'est la seule journée où nous laisserons entrer quelques véhicules transportant le matériel sur le terrain, organisez-vous en conséquence! Il y aura aussi cette année les charrettes, et comme l'année passée elles ne reviennent pas seules, merci de les décharger rapidement et de les ramener à l'accueil.

Il y a une source sur le terrain, le bois pour le feu est fourni dans la mesure du possible, mais si vous avez des bûches emmenez-les. Le duché est équipé de toilettes sèches dans les zones décorum et non-décorum, toujours entretenues avec amour... Des cabanons sanitaires aménagés près de la rivière permettent de faire sa toilette médiévale.

LA PRÉPARATION DES CAMPEMENTS



En ce qui concerne les aménagements de campements ou les constructions sur le site avant l'évènement, ils ne peuvent se faire qu'avec l'accord préalable de Bicolline. Les **dates réservées pour les constructions ou l'aménagement des campements** sont les

suivantes :

9 et 10 juin	Semaine du 2 au 6 juillet
7 et 8 juillet	Dimanche 15 juillet
Dimanche 22 juillet	28 et 29 juillet
Travaux d'automne	29 et 30 septembre
13 et 14 octobre	20 et 21 octobre

Voir la page actualités sur www.bicolline.org pour le suivi et l'organisation des travaux sur le duché. Notez que le terrain ne sera plus accessible à partir du 4 août 2001.

LES DOUANES DU DUCHÉ

Située à l'entrée du site, la douane de Bicolline veille au décorum et à la sécurité. Vous devez y passer avant d'entrer sur le site. Il faut être costumé pour passer la douane. Nous vous demandons d'être très attentifs sur vos costumes, notamment pour les chaussures. L'évènement dure 5 jours, prévoyez vos costumes en conséquence.

Les douanes saisiront toutes les armes non homologuées ou jugées dangereuses. (voir www.bicolline.org: homologation) De la même façon les bouteilles en verre sont formellement interdites sur le site. Les animaux domestiques ne sont pas acceptés. Les armes réelles ne sont pas autorisées sur le site, même en décoration.

Les objets saisis par la douane ne seront remis à leur propriétaire qu'à la fin de l'évènement. Les douaniers de Bicolline sont incorruptibles et ne font leur travail que pour votre sécurité...Aidez-les en respectant leurs décisions.

LE QUARTIER COMMERÇANT

Dans le quartier des commerçants vous trouverez l'auberge, le relais de Vidac, les artisans, le père Rodrigo et le marché.

L'auberge du Duché est ouverte du matin jusqu'à la nuit, vous pourrez y manger et boire. Bière fraîche, cidre, liqueurs et jus seront disponibles toujours aux mêmes prix (bière en fut et cidre à 2.5\$, liqueurs et jus à 1\$.). L'auberge est ouverte jusqu'à 2



heures mercredi et jeudi, jusqu'à 3 heures vendredi et fermera à 1h samedi. Côté cuisine **Vidac et son équipe**, dont la réputation culinaire n'est plus à faire, offriront dès le mercredi des repas chauds ou froids du matin au soir. La carte définitive n'est pas encore connue, mais les menus seront différents chaque jour et les tarifs seront tout aussi raisonnables. (déjeuners entre 3 et 5\$, diners et soupers entre 4 et 7\$)

Un **marché** de produits frais vous permettra de trouver chaque matin, des œufs, des légumes, des fruits, du pain, ...

Les **artisans** sont les bienvenus sur le Duché de Bicolline pour vendre et exposer leurs costumes, leurs armes, leurs bijoux, etc. Le Duché ne perçoit aucune taxe sur leurs ventes mais ils doivent payer leur entrée. Nous pouvons offrir, pour les artisans les moins équipés, 8 kiosques couverts et munis d'une petite table, qu'il faut réserver lors de l'inscription. Pour ceux qui ont un kiosque, il faut nous contacter pour réserver un emplacement.

Le père Rodrigo est de retour cette année, et sa nouvelle échoppe permettra de vous dépanner en matériel non-décorum (bougies, huile, cordes, allumettes, cigarettes, produits d'hygiène, etc.), en glace (en sac) ou en friandises (chocolats, gâteaux, ...).

En dehors des commerçants autorisés, il n'y aucune autre vente sur le terrain pendant l'évènement.





LES NÉGOCIATIONS



Chaque aventurier se doit de rejoindre un camp pour la Bataille de dimanche, à titre individuel ou avec une guilde, ce qui ouvre la porte à une intense période de négociation. Les alliances doivent être conclues avant le conseil des guildes du samedi soir à 20h et

sont alors définitives pour les 2 batailles de dimanche. Et il n'y a pas de trahison possible.

Rappel : les « hostilités » entre l'Alliance Celtique et l'Empire ne débutent que le dimanche.

Note : Les 3 guildes qui jouent l'Empire ne « participeront pas » à la Bataille et donc ne négocieront pas l'envoi de troupes. Toutefois elles se sont positionnées politiquement sur ce conflit majeur, et leurs ambassadeurs présents sur le site pourront agir en fonction de ce positionnement. Vous pourrez également traiter avec leurs ambassadeurs de la gestion des affaires courantes telles que les revenus des terres, les titres de propriétés, les titres de noblesse, les élections, le commerce, etc....

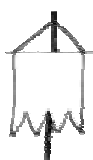
Notre Dame de la Rédemption	Neutre
Horde Gorghor Baey	Soutien à l'Empire
Gilde de Brabancourt	Soutien à l'Empire

LA GEOPOLITIQUE ET LE COMMERCE

La lecture des règles de la bataille et l'envie de jouer sont suffisantes pour profiter pleinement de la Bataille de Bicolline. Mais le Monde de Bicolline offre aussi un jeu géopolitique et marchand, qui permet le développement de domaine, l'élection de seigneurs, le commerce ou l'organisation de campagnes. Les règles de ce système sont précisées sur le site www.bicolline.org et dans le manuel du joueur de Bicolline.

Elles reposent sur une règle de base très simple qui est entre les mains des joueurs : la domiciliation. Chaque joueur se voit remettre une fiche de population à l'entrée sur le site. Cette fiche permet de se « domicilier » sur un domaine du monde de Bicolline, et ainsi d'en augmenter le poids politique et économique. En effet un domaine reçoit, l'année suivante, 5 solars et 2 paysans par personne domiciliée. De plus un domaine avec beaucoup de population a également plus de poids lors des élections. A chacun de choisir son degré d'implication et les joueurs ou guildes qu'il veut soutenir, tout en négociant son appui comme bon lui semble...

CONSEIL DES GUILDES



Il y aura 3 conseils des guildes pendant la fin de semaine qui ont lieu dans la salle du conseil du Duché de Bicolline. Il faut se présenter sans armes à un conseil de guilde.

Le premier aura lieu jeudi soir à 20 h pour l'élection du seigneur de **Dalabheim**. Il rassemble tous les propriétaires de terres de la province de Dalabheim et les gardiens du savoir.

Le deuxième aura lieu vendredi soir à 20 h pour l'élection du seigneur de **Insbruck**. Il rassemble tous les propriétaires de terres de Insbruck et les gardiens du savoir.

Le troisième aura lieu samedi soir à 20 h. Il requiert la présence de tous les chefs de guilde et de tous les seigneurs, il sera consacré à la **Bataille** du lendemain. Les dernières informations stratégiques, les alliances, les lieux de ralliement ainsi que les dernières recommandations de l'organisation seront données.

LA BATAILLE

Les ducs de Kintzheim ont élaboré un plan de bataille basé sur une invasion simultanée des 2 îles.

Une première troupe est chargée d'aller détruire la statue de Hurn, le dieu de la chasse, située au bout du défilé de Leitir sur l'île de Tarra. L'entreprise est risquée sur le plan militaire mais l'impact en cas de victoire pourrait être terrible. Comment les troupes de sir Murdock Fraser et de Sir Ogre McRaft réagiraient-elles à la nouvelle de la destruction de Hurn leur symbole le plus vénéré et respecté ?

Le gros des troupes servira à l'invasion de Dalryada. L'infanterie impériale débarquera par le détroit d'Yrru dans la forêt de Northam, pour faire marche vers les collines où l'Alliance Celtique les attend de pied ferme. Les trois collines de Northam sont des points essentiels pour le contrôle de l'île, il s'agira pour l'Empire de les reprendre.

Les troupes devront être sur leur zone de déploiement pour 10h30, avec la totalité de l'équipement pour les 2 batailles. Le premier épisode débutera à 11h précises.

L'objectif de la première bataille est simple. Pour les troupes impériales atteindre et détruire la statue de Hurn, pour l'Alliance Celtique il s'agit de détruire le contingent impérial ou de garder intact le lieu de culte pendant une heure et demi.



A la fin de la première bataille, dans le défilé de Leitir, les joueurs rejoignent leur zone de déploiement où ils trouveront de l'eau et des fruits pour se préparer à l'assaut ou à la défense de Dalryada. La pause durera entre une et une heure trente. La deuxième bataille débutera à 14h00 au plus tard.

L'objectif de la deuxième bataille est pour les troupes impériales de reprendre et de contrôler les trois collines de Northam. Leurs trois étendards devront remplacer ceux de l'Alliance Celtique et y rester jusqu'à la fin de la bataille. Pour l'Alliance Celtique il s'agit de garder le contrôle de ces trois collines stratégiques jusqu'à la fin de la bataille.

La durée de la bataille est de 2 heures et demi. Le camp qui contrôle les 3 collines à la fin de la Bataille, est assuré d'une victoire totale. Pour l'Alliance Celtique c'est enfin l'indépendance de leurs îles. Pour les troupes impériales, c'est la satisfaction d'avoir une fois de plus conservées intactes les frontières de l'Empire.

En cas de contrôle « partagé » des collines à la fin de la bataille, les îles restent en guerre et seront divisées en zones d'influences impériales ou celtes qui seront fonction du nombre de collines contrôlées.

Les deux états majors des armées auront en leur possession tous les éléments de négociation. Une première partie leur sera remise lors du conseil des guildes du mois de mai : Les cartes de l'île, les renseignements sur le terrain de bataille et les enjeux en cas de victoire ou de défaite. La partie concernant les finances, les terres et autres objets de négociation dont ils disposent pour monter leurs armées leur sera remise le premier soir de l'évènement.

Les états majors sont responsables de la communication de ces informations à leurs troupes.

La journée sera longue, et sans doute chaude, un solide déjeuner est recommandé et chacun devra avoir sa gourde bien remplie pour tenir le coup jusqu'à la fin de la bataille.





LES ACTIVITÉS



Vous trouverez ci-dessous les activités organisées par le Duché et les guildes de Bicolline. Vu leur nombre croissant nous ne pouvons toutes les décrire. Elles seront détaillées sur Internet www.bicolline.org et sur le terrain par voie d'affiches. Chaque participant peut essayer de toutes les faire s'il en a l'énergie et le temps ! Les inscriptions se font sur le lieu de l'activité, sauf indication contraire. Elles permettent de gagner des solars, des terres ou des marchandises pour le commerce. De plus certaines sont dotées de prix remis par les artisans (armes en latex, accessoires, arcs, costumes, ...).

LES CLASSIQUES ...

« Les anciens les connaissent, les nouveaux vont les aimer ! »

Tournoi des fines lames

Tournoi de combat à l'épée courte, sans protection ni bouclier.

Tournoi des champions

Tournoi avec plusieurs types d'armes.

Tournoi des gladiateurs

Tournoi où les combats se passent deux par deux.

La fosse

Lieu de spectacle ou de combats. Sont prévus des combats entre monstres (ouvert aux plus courageux qui veulent les affronter), un concours des meilleurs dresseurs de gobelins.

Le Troll Ball

Deux équipes de 12 joueurs, armés d'épées courtes tentent de porter une tête de troll dans le puits de l'équipe adverse. (Inscription des équipes au kiosque de Bicolline).

Les escarmouches

Deux groupes de 50 aventuriers s'affrontent dans des courts scénarios pour la possession de marchandises ou de domaines. (Inscription des groupes requise au kiosque de Bicolline).

Le tournoi de Loren

Concours de tir à l'arc bouchonné et à l'arbalète pour désigner les meilleurs archers et arbalétriers du duché.

Concours d'artillerie

Obligatoire pour toute machine de guerre voulant être homologuée, permet en plus de gagner une protection magique.

Rallye du courrier royal

Il s'agit d'une course de longue distance aux abords du village de Bicolline, par équipe de deux.

Mêlée écossaise

Au petit matin, au son de la cornemuse... il y aura deux mêlées : une le vendredi à 9h et une le samedi à 9h aussi.

CELLES ORGANISÉES PAR LES GUILDES...

Sont déjà annoncées : un tournoi des meilleurs archers des guildes (gilde des Rangers), une démonstration des meilleurs calligraphes, cours sur la géographie du monde de Bicolline (Confrérie des scribes), danses celtiques (Escots), bras de fer féminin, soirée de poésie, et il y en aura sûrement d'autres. Elles seront annoncées sur les panneaux d'affichage et les par les crieurs des guildes.

LES NOUVELLES ...

Le tournoi de Dalabheim

Le procureur de l'Empire, qui gère la province de Dalabheim, depuis l'échec de l'élection seigneuriale de l'an 1000 a décidé d'organiser un tournoi impérial à Dalabheim. Le tournoi est ouvert à tous les chefs de domaine du monde de Bicolline sauf ceux de la province de Dalabheim.

Comme le veut la tradition des tournois impériaux, l'organisation a été confiée à une cousine de l'Empereur. Le procureur a remis à Dame Brigitte de Turenne le montant de la surtaxe d'impôts de Dalabheim en guise de prix pour le tournoi.

Le bal du duché



Ouvert à toutes et à tous, il permet de rencontrer de nombreux personnages des différentes cours royales ou impériales du monde de Bicolline. C'est l'occasion d'établir des liens intéressants et de danser au son de l'orchestre du Duché. De beaux habits faciliteront sûrement les contacts avec ces influents personnages.

La Quête de Nasgaroth

Sombre et dangereuse elle plongera les aventuriers les plus courageux et téméraires à la recherche de l'ancre du gardien de l'épée de Nasgaroth.

Épreuve du messenger

Mythique dans son ancien trajet, elle migre cette année dans le vallon. Seul le dos face à une quarantaine d'archers, il suffit d'amener un parchemin en haut de l'autre versant, sans se faire toucher...

LES TRAVAUX NON FORCÉS

L'organisation de la bataille de Bicolline est bénévole, et demande chaque année des centaines d'heures d'efforts pour aménager le terrain, bâtir le duché, etc. Si vous souhaitez donner un coup de main pendant l'été contactez-nous, le travail ne manque pas.

De la même façon si vous vous sentez l'âme d'être bénévole ou maréchal pour la bataille de Bicolline contactez-nous aussi, nous fournissons les tabards...

Consignes de sécurité et respect du terrain

- Utilisez seulement les sites préétablis pour le feu.
- **Avis aux fumeurs** : ne jetez vos mégots par terre, utilisez les ronds de feu. Ne fumez pas dans le camping du boisé (sécurité).
- Respectez le terrain : pas de coupe de bois, pas de trous.
- Utilisez les poubelles prévues.
- Pas de savons ou shampoing dans la rivière. Merci pour elle et ses poissons!
- En cas d'accident, il y a une tente de premiers soins située près de l'auberge.
- Les parents sont responsables de leurs enfants de moins de 16 ans.
- **L'âge minimal requis** pour la participation à la bataille et aux activités de combats est de **16 ans**. Aucune dérogation même signée de l'Empereur ne fera changer cette règle!

IMPORTANT : lisez le livret des règles de la Bataille de Bicolline, il y a quelques modifications pour la bataille 2001.

