



LA BATAILLE DE BICOLLINE du 14 au 18 août 2002



L'HISTOIRE

La guerre pour le pays de Bryas sera sans merci car l'enjeu est énorme. Pilier de l'économie des terres du centre l'esclavage est présent dans tout l'Empire, en passant par le royaume d'Arganne, le royaume de Nasgaroth, la Cité des Sables et bon nombre de cités indépendantes. Le pays de Bryas est situé à l'ouest de Kintzheim en face des rives impériales. La moitié des esclaves exploités dans les terres du centre proviennent de cette région.



Les 3 plus grands réseaux de traite font affaire avec Maieur de Herdal, personnage incontournable dans le marché des esclaves. Ces trois grands réseaux sont sous le contrôle respectif du peuple Vand'hal qui contrôle presque la quasi totalité du marché des esclaves dans l'Empire, de la Maison Osgoroth qui est en charge d'approvisionner en esclaves tout le sud de Nasgaroth et de la guilde marchande des Compagnons de Lambertrand qui fournit les riches propriétaires terriens du royaume d'Arganne.

La demande toujours grandissante d'esclaves de ces dernières années a fait monter leur prix et la tension entre les trois réseaux, qui elle s'est véritablement transformée en guerre ouverte à l'annonce de la mort de Maieur de Herdal. S'accusant mutuellement de l'avoir fait assassiné et revendiquant chacun le contrôle total des esclaves en terre de Bryas ces trois puissantes guildes ont déclenché l'engrenage irréversible d'une guerre qui risque de se répandre bien au delà du pays de Bryas.

Le peuple Vand'hal par l'entremise de leur roi Awen Mordjambe a été le premier à revendiquer le contrôle total des esclaves provenant de Bryas et est déjà entrain d'amasser des troupes sur les îles de la porte de Vigo. La réaction du Comte Ashtar d'Osgoroth a été immédiate par l'envoi de deux bataillons de Nasgaroth, épaulés par de très nombreux mercenaires elfes noirs provenant de Zardok et d'Harganeth qui font marche vers le fleuve noir.

Les Compagnons de Lambertrand qui mieux que quiconque savent à quel point ce commerce est lucratif ont donné ordre à leurs hommes et mercenaires de se rendre au port de Koenigsbourg et ne manquent pas de proclamer haut et fort que ce marché leur revient de plein droit.

Les soutiens dont bénéficient ces trois réseaux sur le plan politique et monétaire sont si puissants qu'aucun représentant du monde libre n'a même osé se prononcer sur le sort du pays de Bryas, à l'exception toutefois du royaume d'Ozame. Mais à moins d'un miracle peu probable le pays de Bryas sera bientôt déchiré par les armées du Roi Mordjambe, du Comte Ashtar et de la Gargouille de Lambertrand.

Chers aventurières et aventuriers vous voici devant une guerre aux multiples facettes, nous vous laissons songer à votre implication avec cette phrase du seigneur rebelle Jean de Colmont : « *La cause importe peu, une fois l'épée sortie une seule chose compte alors : L'ennemi* ». Claircastel, An 638 de la première ère, Archives Royales d'Andore.

L'ESPRIT

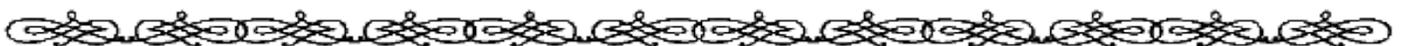
Bonjour à tous, aventurières et aventuriers,

C'est une 7^{ème} édition de la Bataille de Bicolline qui vous attend du 14 au 18 août 2002 sur les terres du Duché. Nous tenons à vous remercier toutes et tous pour la formidable énergie que vous apportez à Bicolline au travers de vos personnages, de votre imaginaire mais aussi de votre implication au niveau du jeu sous toutes ses formes ainsi qu'au développement du terrain. Un merci tout particulier à tous les bénévoles de Bicolline, qui tout comme la vieille garde ne se rendent pas mais se donnent à fond avant, pendant et après l'événement.

Bien entendu la Bataille de Bicolline reste avant tout une grande fête pour tous les joueurs de grandeur nature et les passionnés de médiéval fantastique. Cinq jours de festivités, de tournois et de ripailles rythmés au gré des négociations, des intrigues et de la musique des troubadours du Duché.

Bicolline est devenu au fil des ans un jeu qui occupe plusieurs d'entre vous à l'année que ce soit au travers des campagnes, des nuits de la Lune Rouge, du siège, des campagnes d'Irendille ou de la Fête du Galion. Nous en sommes bien évidemment content et poursuivons nos efforts pour faire évoluer le système de jeu et pouvoir vous accueillir à l'année longue sur les terres du Duché.

Au plaisir.



LES CAMPEMENTS

Cette année encore **les 2 plaines et la basse ville** sont réservées pour les chapiteaux et les pavillons **décorum**. Si vous campez en zone décorum **il est indispensable de remplir la « fiche de réservation pour un pavillon en zone décorum »**



et de la joindre avec votre inscription. Les demandes de campements décorum sont reçues jusqu'au 30 juin, à partir de cette date le premier plan des campements sera établi. Ensuite les places décorum se feront sûrement rares. Nous ne pouvons réserver des emplacements que pour des inscriptions confirmées et payées. Voir le site Internet : www.bicolline.org pour des exemples de pavillons 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 14 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 encore des charrettes et comme les années passées elles ne reviennent pas seules, merci de les décharger rapidement et de les ramener à l'accueil.

Il y a deux points d'eau 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. Le cabanon sanitaire aménagé près de la rivière permet de faire sa toilette médiévale.

Les campements se doivent de rester décorum, et chaque guilde travaille fort pour y parvenir. Nous demandons à tous de privilégier la cuisine sur les feux de bois et de soigneusement cacher les accessoires colorés qui ornent habituellement les terrains de camping...

LA PRÉPARATION DES CONSTRUCTIONS



En ce qui concerne les constructions sur le site avant l'évènement, nouveaux bâtiments ou améliorations des bâtiments existants, elles ne peuvent se faire qu'avec l'accord préalable de Bicolline. Les **dates réservées pour les constructions** sont les suivantes :

Samedi 8 et dimanche 9 juin 2002
Samedi 22 et dimanche 23 juin 2002
Samedi 6 et dimanche 7 juillet 2002
La semaine du lundi 15 au dimanche 21 juillet

Il ne peut y avoir de constructions le samedi des campagnes, mais le dimanche après la campagne est ouvert. **Le dernier jour des constructions sera le dimanche 28 juillet** pour les finitions.

LE QUARTIER COMMERÇANT

Dans le quartier des commerçants vous trouverez l'auberge, les artisans, le père Rodrigo.

L'auberge du Duché est ouverte du matin jusqu'à la nuit, vous pourrez y manger et boire. Bière fraîche, cidre, vin, liqueurs et jus seront disponibles (bière en fut et cidre à 3\$, liqueurs et jus à 1,25\$.). L'auberge est ouverte jusqu'à 2 heures mercredi et jeudi, jusqu'à 3 heures vendredi et fermera à 1h samedi.

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 son échoppe permettra de vous dépanner en bougies, huile, cordes, allumettes, cigarettes, produits d'hygiène, 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, ni de nourriture, ni de boissons, ni d'autres choses.

LES CUISINES DE BICOLLINE



Avec à leur tête la sympathique équipe de Vidac et Bonemine vous offriront cette année diverses façons et accommodements pour vos repas ou festins. Ceci sous forme de 2 forfaits ou à la carte lors de l'évènement.

Forfait premier : Dames et Dames, guerriers et chevaliers; de toutes naissances, de toutes peuplades confondues vous serez tous les bienvenus! Laissez-vous alimenter par les cuisines; pour vous, nous rôtirons, nous mijoterons et nous concocterons. Ceci **trois fois dans le jour** durant toute la semaine... Du mercredi midi au dimanche passé l'affrontement, nous remplirons avec joie tous vos bedons, pour **quatre-vingt piécettes** sonnantes. Ceux et celles qui agréeront au forfait ci-dessus se verront offrir un délice à chaque fin de repas Ainsi qu'un café au petit déjeuner. Il va sans dire que tous et toutes seront servis sans attente, ceci durant les heures d'ouverture bien entendu. (Voir la fiche d'inscription pour un exemple du menu et pour les modalités de réservation).



Forfait second : Nous offrons pour les guildes, troupes et hordes, Bestiaux entiers en tourne-broche. En tenant compte des cuissons et de la maintenance; il sera ainsi proposé :

Deux de ces bestiaux rôtiront en un jour. Les plus pressants de réserver se verront bien récompensés de pouvoir se bâfrer de l'animal en entier! Pour votre aise, nous énonçons...Sanglier ou Marcassin. L'animal et sa cuisson seront accompagnés de féculoux ainsi que de légumes apprêtés. Il vous en coûtera **quatre cent piécettes** et nourrira trente de vos comparses. Il y a là de quoi, c'est certain vous flatter la panse. Et ceux-ci seront exclusivement commandés par avance. (Voir la fiche d'inscription pour les modalités de réservation)



LA BATAILLE

Les enjeux de la Bataille de Bryas sont importants et complexes. Les trois armées qui vont s'affronter partagent la même idéologie face à l'esclavage. La guerre qu'elles vont mener est pour le contrôle de celui-ci. Et les trois parties sont bien conscientes qu'après la bataille les perdants devront continuer à commercer avec le vainqueur étant donné que les esclaves sont au cœur de leurs économies respectives. A ces éléments vient se rajouter la possibilité d'un quatrième front, qui lui serait tout à fait opposé à l'esclavage. S'il venait à voir le jour, il serait alors très probablement dirigé et financé par des volontaires du Royaume d'Ozame.



La bataille de Bryas se déroulera en 2 épisodes. Les troupes devront être sur leur zone de déploiement pour 10h30 le dimanche avec la totalité de leur équipement. Le premier épisode débutera à 11h précises. L'enjeu de ce premier affrontement est de s'assurer du contrôle des 8 régions du centre de Bryas. Chacune de ces régions comporte un nombre variable de points stratégiques. Chaque armée y a envoyé le gros de ses troupes. Cet épisode durera 2 heures et sont autorisés : les monstres, les machines de guerre, les armes et objets magiques et les soins.

A la fin de la première Bataille tous les joueurs se dirigeront vers le fort où il y aura de l'eau et des fruits. La pause durera environ 1 heure et le deuxième épisode débutera à 14h30. La deuxième bataille a pour objectif la destruction des Tourelles de Herdal situées sur les hauts plateaux de Tiren. Cette destruction ne peut se faire qu'à l'aide de projectiles enflammés. Les trois généraux ont envoyé leurs troupes les plus mobiles et leurs meilleurs tireurs pour accomplir cette mission décisive pour l'issue de la guerre de Bryas. Cette bataille durera 1 heure 30 et il n'y aura pas de lance, de monstre, de machine de guerre, d'objet ou d'arme magique. MAIS les sabliers de guérison seront autorisés pour les soins. Le matériel non utilisé sera laissé dans le fort qui sera bien sûr hors-jeu pour ce deuxième épisode.

Le marché des esclaves de Bryas reviendra à l'armée qui aura accumulé le plus de points au terme des 2 batailles. Lors du conseil des guildes en mai les états-majors des trois armées recevront les enjeux en cas de victoire ou de défaite, les détails du terrain de bataille, le détail des points en jeu à chaque bataille ainsi que les règles leur permettant de gagner le choix de leur zone de déploiement. Les zones de déploiement ne seront pas en vue les unes des autres et auront chacune leurs avantages pour l'une ou l'autre des batailles. Le reste des éléments de négociation dont ils disposent pour monter leurs armées, c'est à dire, les finances, les terres et autres objets leur seront remis le premier soir de l'événement : le mercredi 14 août.

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 à 14h** et sont alors **définitives pour les 2 batailles de dimanche**. Et il n'y a pas de trahison possible.

LA GEOPOLITIQUE ET LE COMMERCE

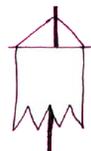
La lecture des règles de la bataille et l'envie de jouer sont suffisantes pour profiter pleinement de la Bataille de Bicolline. Mais le Monde de Bicolline offre aussi un jeu géopolitique et marchand, qui permet le développement de domaines, l'élection de seigneurs, le commerce ou l'organisation de campagnes.

Ce jeu politique repose sur un principe 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. A chacun de choisir son degré d'implication tout en négociant son appui comme bon lui semble... Les règles sont précisées sur le site www.bicolline.org/monde/geopolitique

CONSEIL DES GUILDES

Il y aura 3 conseils des guildes pendant la fin de semaine qui ont lieu sur le marché couvert dans la tente du conseil du Duché de Bicolline.

Les récents événements qui ont secoué la haute cour de Kintzheim suite au siège de Logneraie ont précipité le départ du seigneur d'Ekengrad, Ingull le Saqual. L'Empereur a souhaité qu'un nouveau seigneur soit nommé au plus tôt, son élection aura lieu le **jeudi soir à 19h**. Le deuxième concerne la grande province de Nasgaroth où des élections cruciales auront lieu le **vendredi soir à 19h**. Elles pourraient bien s'avérer être le début de la réalisation d'une vieille prophétie attendue dans l'ombre par beaucoup et crainte par bien plus encore.



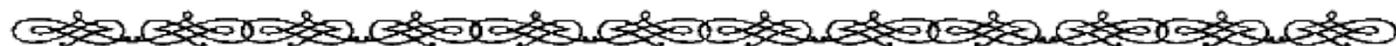
Le dernier sera consacré à la **Bataille** du lendemain et aura lieu **samedi à 14h**. Il requiert la présence des trois états majors et de tous les chefs de guilde. Les dernières informations seront données et les alliances seront dévoilées. Au terme de ce conseil la constitution des armées est définitive et interchangeable.

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'événement dure 5 jours, prévoyez vos costumes en conséquence.

Les douanes saisiront toutes les armes et projectiles non homologués ou jugés dangereux. 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'événement. Les douaniers de Bicolline sont incorruptibles et ne font leur travail que pour votre sécurité...Aidez-les en respectant leurs décisions.



LES ACTIVITÉS



Vous trouverez ci-dessous un aperçu des principales activités organisées par le Duché et les guildes de Bicolline. Le programme final sera remis à l'entrée sur le site, avec la liste des activités, les horaires et les modalités d'inscription. Chaque participant peut essayer de toutes les faire s'il en a l'énergie et le temps ! 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, ...).

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 et de combats vous y verrez s'affronter à mort les esclaves donnés en pâture par le peuple Vand'hal. Des monstres ramenés des quatre coins de notre monde s'y affronteront, et les plus courageux d'entre vous pourront tenter leur chance dans la fosse.

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.

Les escarmouches

Deux groupes de 50 aventuriers s'affrontent dans des courts scénarios pour la possession de marchandises ou de domaines.

Le tournoi de Loren

Concours de tir à l'arc pour désigner le meilleur archer du duché. Lors des éliminatoires il s'agira d'être parmi les 8 meilleurs pour s'affronter dans le cercle de Loren le samedi.

Le tournoi de Joaquim

Réputés pour leur adresse à l'arbalète les tireurs de Kazarun ont transformé un de leurs exercices d'entraînement en tournoi. Il s'agit d'un parcours où il faut courir vite et tirer juste, avec une arbalète bien sûr!

Rallye du courrier royal

Il s'agit d'une course à relais de longue distance aux abords du village de Bicolline.

Épreuve du messager

Mythique dans son ancien trajet, elle revient cette année aux alentours du fort. Il s'agit de porter au fort un message en évitant les flèches de la vingtaine d'archers embusqués de part et d'autre du chemin.

La nuit des Lutins Luthiers

Comme chaque année, les infatigables et talentueux troubadours des Lutins Luthiers vous feront danser jusqu'à plus soif le vendredi soir. Un vieil adage dit que « Tant que le houblon coule les Lutins jouent » ..

Le bal du Duché



Après les restrictions impériales, le duché retrouve son grand bal populaire ouvert à toutes et à tous. Il se tiendra le jeudi soir et permettra de rencontrer gentes dames et beaux damoiseaux au son des **Jongleurs de la Mandragore**.

Le tournoi des Nobles

Le Seigneur Vorgrimm Alsenes et le Seigneur Valmir Todbringer organisent le tournoi des Nobles. Il en coûtera 50 solars pour s'inscrire, et le prix remis au vainqueur sera de 1000 solars. Les soins aux blessés seront prodigués sur place. Le tournoi aura lieu le jeudi.

La fête des Cordélians

Oyez! Oyez!. La Famille Cordelian connue pour son sens de la fête vous convie au 50ème anniversaire de la mort de leur ancêtre, Gustav Cordelian mort à l'âge vénérable de 83 ans. La fête se tiendra le vendredi soir au fort à quelques pas du village. Apportez-y vos instruments de musique et vos pas de danse, car vos titres de noblesse et la politique seront laissés à la porte. OLÉ !

La guilde du Lotus No Chi

La guilde ouvre son camp pour 2 ateliers : un intitulé étiquette et diplomatie japonaise et l'autre initiation à la cérémonie du thé.

Les activités pour les enfants

Un tournoi individuel sera organisé pour les 12-15 ans et un spectacle pour les plus jeunes est aussi prévu. Lors de la Bataille les enfants de 12-15 ans restent au village et peuvent jouer au Troll-Ball.

La Chronique du décorum

Décorum ! L'être ou ne pas l'être, pour un participant de Bicolline la question ne se pose pas. Chacun déploie des trésors d'imagination pour y parvenir et contribue ainsi à la création de l'ambiance médiévale fantastique. Voici en vrac quelques points d'attention : Soignez votre costume et notamment les chaussures, laissez les montres et autres objets intemporels au campement, prévoyez un sac pour camoufler vos caméras, dissimulez vos paquets de cigarettes dans des étuis en cuir, privilégiez l'allumette au briquet, amenez vos chopes à l'auberge, ne vous promenez pas avec des canettes, utilisez des plumes pour écrire... La liste pourrait être longue et nous vous laissons le soin de la compléter.

LES TRAVAUX NON FORCÉS

L'organisation de la bataille de Bicolline est **benévole**, 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 benévole ou **maréchal** pour la bataille de Bicolline nous fournissons les tabards et assurons la formation! Contactez-nous dès que vous êtes décidés. Précisions : il faut avoir 18 ans et plus pour être benévole ou maréchal pendant la bataille.

Consignes de sécurité et respect du terrain

- Utilisez seulement les sites préétablis pour le feu et respectez l'interdiction de feu totale dans le camping du boisé.
 - **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.
 - 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 bataille de Bicolline, il y a quelques modifications pour la bataille 2002.