



LA BATAILLE DE BICOLLINE

du 13 au 17 août 2003



L'HISTOIRE

Orapal Tamas a été l'une des plus grandes écoles ésotérique des terres du centre. Tous les grands maîtres des écoles de pensées de Kalt et les adeptes de l'enseignement du souffle rouge furent formés là-bas. Les maîtres d'Orapal Tamas consacrerent une grande partie de leur vie pour étudier et collecter les objets détenant des pouvoirs occultes. En l'an 647 en plein cœur de la période sombre des terres du centre, l'école fut complètement détruite alors que la région était mise à feu et à sang par les armées des provinces du nord et du sud. L'école ne fut jamais reconstruite et les villageois ayant survécu au conflit quittèrent définitivement la région pour aller s'installer sur des terres plus propices.



Les histoires racontent que les maîtres d'Orapal Tamas firent mettre à l'abri tous les objets magiques qu'ils détenaient dans une crypte qu'ils murèrent dès le début de la grande révolte en l'an 640.

Les siècles ont passé depuis et la région d'Eraldosse est redevenue une terre où la nature a repris tous ses droits. Mais en cette année 1003 le bruit du métal qui s'entrechoque pourrait à nouveau se faire entendre dans cette région. En effet la crypte a été découverte cet hiver par des membres des guildes de Salmarak et des Mages de Diedne qui en revendiquent chacun le contenu. Bien évidemment chacun a sa version des faits, mais une chose est sûre, la nouvelle a fait du bruit et s'est répandue très rapidement.

Le Comte Salmarak de Buy a déjà une centaine d'hommes campés au sud de la forêt de Torascon, et a reçu l'appui de plusieurs autres barons très intéressés par le trésor qui repose dans la crypte. L'avant-garde de l'armée d'Asa Markusdotter a déployé son camp de base au nord de la forêt de Torascon. De nombreux nobles rassemblent leurs hommes pour soutenir les Mages de la Tour de Diedne, avec qui ils ont déjà négocié les

objets qui leurs reviendraient. Plusieurs centaines de mercenaires venant d'un peu partout font également marche vers la forêt de Torascon où ils ont l'intention de négocier sur place leurs services au plus offrant.

D'après les archives et les dires de certains moines copistes, la crypte abriterait plusieurs centaines de parchemins, potions, talismans et armes magiques de diverses origines.

Chers aventuriers et aventurières il est bien évident que les objets qui reposent dans la crypte d'Orapal Tamas détiennent d'énormes pouvoirs, la question qui se pose maintenant est de savoir dans quelle main vous voulez voir ce pouvoir.

L'ESPRIT

Bonjour à tous, aventurières et aventuriers,

Pour une 8^{ème} année consécutive nous allons fêter ensemble du 13 au 17 août, cette nouvelle édition de la bataille de Bicolline. Bien évidemment tournois, négociations et ripaille sont au rendez vous.

La Bataille de Bicolline reste avant tout une grande fête pour tous les joueurs de grandeur nature et les passionnés de médiéval fantastique.

C'est avec un grand plaisir que nous vous annonçons que dorénavant le Duché de Bicolline offrira à l'année, hiver comme été des activités reliés à son monde. Dès cette hiver les plus braves d'entre vous pourront partir chasser le troll dans les montagnes d'Ekengrad et les guildes les plus téméraires préparer leurs campagnes dans Berkwald. L'Aventure continue et ce en grande partie grâce à vous. Merci!

Au plaisir



LES CAMPEMENTS



Cette année, **tout le monde doit réserver son emplacement**, que cela soit dans les zones décorum ou dans les zones non décorum. Ce qui veut dire que chaque inscrit doit indiquer sur son bulletin d'inscription le mode d'hébergement choisi, même s'il dort dans un bâtiment de guilde. La date limite des inscriptions est le **28 juillet 2003**, mais nous traiterons les demandes par ordre d'arrivée. Nous ne pouvons bien sûr garantir exactement la place demandée. Mais nous travaillerons fort pour placer toutes celles et ceux qui auront soumis une demande bien remplie dans les délais. Nous ne pouvons bien sûr réserver des emplacements que pour des inscriptions confirmées et payées.

Les **quartiers Est et Nord, la basse ville et une 3^{ème} plaine** sont réservées pour les chapiteaux et les pavillons **décorum**. Voir le site Internet : www.bicolline.org pour des exemples de pavillons décorum ou non décorum...

Le camping **non-décorum** est situé proche de l'accueil et de la nouvelle auberge. Le placement est libre mais une **réservation pour chaque tente** est obligatoire. 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.

Cette année une **journée de montage** sera organisée avant l'événement : le **samedi 9 août**. Cette journée est réservée uniquement pour les guildes ou groupes des **zones décorum** et étant **déjà inscrits** (la date limite d'inscription est le 28 juillet). Nous demandons une confirmation avant d'arriver sur le site. *Note aucune personne ne sera autorisée à loger sur le site le samedi soir. L'événement ne dure pas encore une semaine... Merci de ne pas insister!*

Le **mercredi 13 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.

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.

LE QUARTIER COMMERÇANT

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

La Taverne 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 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'événement, ni de nourriture, ni de boissons, ni d'autres choses.

LES CUISINES DE BICOLLINE



Pour cette année encore, Gentes dames et jolis jouvenceaux pourront s'occuper l'esprit aux amours pendant que nobles chevaliers et téméraires escuyers iront en combat. Tranquillisez-vous l'esprit et allégez votre bourse en quémendant d'avance votre forfait cuistance. De prime à vêpres du mercredi couchant au déclin du dimanche ainsi treize ripailles vous y seront servies. De cuisants metz seront à l'Auberge aussi gueuletons à la taverne du village.

Pour 80 piécettes vous acquerirez votre cartel, que de notre poinçon nous perforerons. Il va sans dire que toutes nos ripailles seront assorties d'accompagnements, ainsi le dessert et le jus noir du petit matin seront offerts. Hâtez-vous.

Aussi les guildes

Quelles soient de vaillants champions, de vils barbares ou de rustauds paysans! Bêtes noires, sanglier et marcassin rostiront du deuxième jour au dernier et seront à point pour se complaire au souper. Par delà cent convives la bête ne s'embrochera point mais de trente vous serez pas moins! Sachez estimer car plus qu'il n'en faut voudront s'y faire convier.

De quatorze piécettes nous vous délesterons pour chaque convive, garniture et accompagnement se joindront à votre menu. Aussi outils de table et écuelles seront en nombre suffisants.

Nous prendrons soin de votre panse et vous souhaitant Bon appétence !

Bonemine et Vidaq

(Voir la fiche d'inscription pour les modalités de réservation)

LA BATAILLE

La Bataille d'Eraldosse se déroulera au centre de la région dans la grande plaine de Torascon. La bataille durera environ 3 heures au terme desquelles le vainqueur mettra main basse sur les avoires d'Orapal Tamas.

La victoire de votre armée sera établie en fonction

- des positions que vous occuperez sur le terrain à la fin de la bataille, (1 point de victoire par position contrôlée)
- des bannières d'armées que vous possédez, (1 point de victoire par bannière ennemie en votre possession à la fin de la bataille)
- de l'état de votre campement de base. (1 point de victoire si votre campement de base est intact à la fin de la bataille, 1 point de victoire pour le saccage du camp adverse)

Les positions à contrôler sur le terrain sont aux nombres de deux, leur contrôle se fait par l'attachement de ses couleurs sur les mats de position. Les mats de position sont identifiés par des traits de couleurs bleus et jaunes.

Votre campement de base est situé à quelques centaines de pieds en arrière de votre armée, il est symbolisé également par un mat de position. Mais attention une fois perdu le camp de base ne peut plus être repris, il est considéré comme ayant été « saccagé » par l'armée adverse.



Les bannières sont au nombre de trois, elles représentent le centre de votre armée, son flanc gauche et son flanc droit.

- Pour capturer une de ces bannières, il faut tuer le porteur et la ramasser ensuite.
- Il n'y a aucune prise possible de la bannière tant que le porteur est vivant et la tient.
- Une bannière peut-être prise et portée par n'importe qui dans l'armée.
- Une bannière prise peut bien évidemment être reprise et ceci aussi longtemps que dure la bataille.

La seule restriction concernant les bannières de bataille c'est qu'elles ne peuvent jamais quitter la plaine de bataille, que cela soit votre bannière ou une bannière capturée à l'ennemi.

Le Déploiement

Les armées pourront choisir leur zone de déploiement par l'envoi d'unités d'*éclaireurs*, ces unités sont virtuelles. Les unités d'*éclaireurs* doivent être remises au début du conseil de guilde de la bataille le samedi à 14h.

- L'armée se déployant à l'orée de Torascon rassemble ses hommes sur la plaine du château.
- L'armée se déployant à l'orée des Grand Pins rassemble ses hommes dans la lice et les environs.
- Pour cette bataille sont autorisés les monstres, les machines de guerre, les armes et objets magiques.
- Le début et la fin des hostilités seront marqués par le son d'un cor.

Les non combattants, le ravitaillement et l'eau

Chaque armée disposera d'un convoi de ravitaillement, avec des charrettes, des fruits et l'eau pour la bataille. Les personnages non combattants **doivent se trouver** avec ce convoi de ravitaillement dans la zone de rassemblement de leur armée. Ils se déploieront avec

leur armée et devront suivre les règles de bataille une fois celle-ci commencée.

Rappel : il faut avoir 16 ans pour pénétrer sur le champ de bataille, même à l'intérieur d'un convoi de ravitaillement.

Les soins

Les soins seront autorisés pour la bataille (sabliers magiques, rituels orcs, perles elfiques).

Chaque camp disposera également de 2 puits de guérisons dans sa zone de déploiement, ces puits ne peuvent pas être utilisés par l'armée adverse, qui peut cependant en bloquer l'accès. De plus il y aura un puits de guérison neutre au centre du terrain qui peut être utilisé par les 2 armées.

Les puits de guérison ne se détruisent jamais. Les morts et les blessés aux membres inférieurs doivent être **portés** jusqu'au puits et ne peuvent s'y rendre seuls. A chaque armée de prévoir ses civières ou d'autres moyens pour transporter ses morts et ses éclopés.

Une fois au contact du puits de guérison le mort ou le membre détruit est guéri et il retrouve les points d'armure d'origine. Note : Un puits de guérison ne s'utilise pas pour réparer une armure. Ainsi si vous avez reçu 3 coups d'épée sur votre casque, inutile de courir au puits pour restaurer votre armure.

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 pour le conseil des guildes du samedi à 14h et sont alors définitives pour la bataille de dimanche. Et il n'y a pas de trahison possible.

Élections CONSEIL DES GUILDES

Cette année quatre régions du monde connaîtront d'importantes élections. La première aura lieu le **jeudi à 13h** pour élire le futur seigneur de la forêt d'Arganne, l'élection se déroulera au manoir de Castenza. La seconde aura lieu le **jeudi à 19h** pour la seigneurie de Jodogne, l'élection se déroulera dans le quartier de Brabancourt. La troisième se tiendra **vendredi soir à 19h**, les représentants de la province d'Harganeth se réuniront à la tour du Seigneur Ashtar pour élire la future matrone ou seigneur de cette province. La population d'Ozame élira son nouveau roi qui sera en charge du royaume jusqu'en l'an 1005. Comme le veut la tradition, cette élection de grande envergure se tiendra le **samedi à 10h** au château, où les quelques 200 citoyens d'Ozame seront attendus. Note : tous les joueurs ayant été domiciliés en 1002 au royaume d'Ozame recevront une fiche de population spéciale à leur entrée sur le site. Cette fiche leur accordera une pierre de savoir sur présentation au château.

Le **conseil de guilde consacré à la Bataille** aura lieu **samedi à 14h**. Il requiert la présence des deux états-majors et de tous les chefs de guildes. Les zones de déploiement seront dévoilées et au terme de ce conseil la constitution des armées sera définitive et interchangeable.





GEOPOLITIQUE : Guerres Seigneuriales

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 qui vous permet de développer vos terres, d'en gérer les revenus et productions ainsi que la possibilité d'affaiblir l'économie de vos ennemis en s'attaquant directement à leurs récoltes ou bâtiments. Les règles de guerres seigneuriales rentrent en vigueur dès la Bataille 1003. Voici le rappel des activités qui vous seront possibles lors de l'évènement.

- Tous les joueurs concernés par le système d'attribution des troupes les recevront avec les revenus et productions de leurs terres.
- Il sera possible de se procurer toutes les unités existantes : *éclaireurs, milice, mercenaires, bandes de brigands*.
- Il sera possible de se procurer la carte d'état-major.
- Il sera possible de joindre vos troupes à l'armée d'un seigneur.
- Il sera permis de déployer des unités de milices sur vos domaines et villages.
- Pour le reste de vos unités vous pourrez commencer à les utiliser dès la saison d'automne, en nous les faisant parvenir avec les feuilles d'unités nécessaires.
- Les seigneurs quant à eux pourront déployer leur armée sur un domaine leur appartenant au sein de leur province. Ils pourront la mettre en marche dès la saison d'automne.

Les règles seront précisées sur le site www.bicolline.org/monde/geopolitique.

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 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'évènement. Les douaniers de Bicolline sont incorruptibles et ne font leur travail que pour votre sécurité...Aidez-les en respectant leurs décisions.

Le souci du **décorum** : Maintenez votre campement décorum, beaucoup de guildes travaillent fort pour y parvenir, encouragez-les. 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...

Pour les détails, les images, les règles, ...N'hésitez pas à consulter le site Internet : www.bicolline.org

LES ACTIVITÉS



Vous retrouverez les principales activités organisées par le Duché comme le Trollball, le tournoi des fines lames, le tournoi des champions, celui des gladiateurs, le rallye du courrier royal, le tournoi de Loren, de Joaquim... La liste et les descriptions seront détaillées sur notre site Internet : www.bicolline.org/bataille_2003.

Les scénarios d'escarmouches seront divisés en trois catégories :

- o **Bataille du chemin de Naterre**
Combat pour le contrôle d'une route marchande et son pont. (120 joueurs)
- o **Bataille du bois d'Erselle**
Affrontement en forêt réservé à des troupes de tirailleurs. (120 joueurs)
- o **Combat de la Stroche**
Affrontement dans une ruelle (40 joueurs)

Le programme final sera remis à l'entrée sur le site, avec la liste des activités, les horaires, les lieux et les modalités d'inscription. La plupart de ces activités permettent de gagner des éléments jeux (solars, *paysans, marchandises, unité virtuelle*) Certaines sont également dotées de prix remis par les artisans (armes en latex, accessoires, etc.)

Les nuits des Troubadours

Une fois la nuit tombée, les infatigables et talentueux troubadours des groupes des **Lutins Luthiers** et **Skarazula** vous feront danser jusqu'à plus soif les jeudi, vendredi et samedi soir. Un vieil adage dit que « Tant que le houblon coule les troubadours jouent » ..

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.

Le **samedi 24 mai** Bicolline organise une journée de corvée, l'objectif est de réunir une centaine de volontaires pour s'attaquer à 4 chantiers. Pour plus de détails voir le calendrier des activités sur notre site Internet. Confirmation de venue avant le 16 mai.

Consignes de sécurité et respect du terrain

- Utilisez seulement les sites préétablis pour le feu et respectez l'interdiction totale de feu 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 shampooing dans la rivière.
- Les parents sont responsables de leurs enfants de moins de 16 ans.
- Par respect, tout objet trouvé sur le site et ne vous appartenant pas doit être ramené auprès de l'organisation.
- 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 2003.

