



LA BATAILLE DE BICOLLINE



du 18 au 22 août 2004

L'HISTOIRE

Lorsque le Prince Gabriel 1^{er} décida au courant de l'an 1003 de faire marcher son armée sur Berkwald suite au non paiement par l'Empire pour son implication et celle de ses hommes dans la bataille des îles celtiques, nombreux sont ceux qui crurent à un geste d'humeur irréfléchi de sa part. Mais de toute évidence sa démarche était des plus sérieuses, par la suite le Prince Gabriel 1^{er} a fait fi des nombreux avertissements et conséquences auxquelles il s'exposait en cas de non retrait de ses hommes. Il poussa même l'audace en envoyant une missive à l'Empereur, en lui déclarant rien de moins que la guerre.



Cette fois-ci la réponse ne s'est pas fait attendre, la Haute-Cour ordonna la mise à sac des domaines appartenant à la guilde du Phoenix sur tout le territoire impérial. La Haute Cour de Kintzheim donna également mandat au Saint Ordre du Poing de Fer d'aller écraser en Berkwald l'armée du Prince Gabriel 1^{er} et de ramener celui-ci dans la capitale pour son exécution publique.

Au cours des mois suivants, la situation a pris une tournure inquiétante. Les rumeurs parlent d'un risque sérieux d'éclatement de l'Empire dans ce conflit, avec un conseil impérial fragilisé et plus divisé que jamais en son sein, suite à la récente destitution de Gorghor Baey en tant que Régent Impérial.

Le Prince Gabriel 1^{er} et la guilde du Phoenix clament haut et fort que le temps du changement est arrivé et que la fin du despote Gar III est proche. Ils promettent une province

souveraine en Berkwald où les gens pourront vivre libres et en paix. Le Saint Ordre du Poing de Fer met quand à lui en garde tous ceux qui seraient tentés de soutenir le Phoenix, dans le seul but de voir l'Empire s'écrouler et rappelle que si l'Empire venait à s'effondrer, plus rien dans ce monde ne pourrait stopper le chaos grandissant qui guette et attend son heure avec impatience pour dévaster le monde connu.

Le geste du Phoenix a réveillé de nombreux espoirs parmi ceux qui veulent du changement. Les revendications du Roi Mordjambe pour les terres ancestrales de son peuple en Berkwald ont refait surface, la proclamation de l'indépendance de Mariembourg et Dalabheim plane comme la vengeance tant attendue du royaume d'Andore et la gronde des tribus du nord est plus forte que jamais.

Nul ne peut savoir ce que l'avenir nous réserve, mais une chose est sûre, tous les ingrédients nécessaires pour embraser le monde sont réunis.

A vous de savoir si vous voulez être la flamme du Phoenix ou celle du Poing de Fer.

L'ESPRIT

Bonjour à toutes et tous, aventurières et aventuriers,
Une nouvelle saison s'amorce sur les terres du Duché et la 9^{ème} édition de la Bataille de Bicolline s'approche à grands pas. Comme à l'accoutumée nous tenons à vous remercier toutes et tous de faire de la Bataille de Bicolline un événement d'une telle richesse pour les yeux, les sens et l'émotion. Le terrain a connu de nombreuses améliorations et a bénéficié d'investissements majeurs qui ont permis la réalisation d'une toute nouvelle auberge dédiée au jeu, de nouveaux chemins, d'un stationnement ainsi que de plusieurs points d'eau potable. Cette année le prix de la Bataille augmente de 10\$ et nous lançons une carte de membre sur contribution volontaire pour celles et ceux désirant soutenir les efforts de développement du Duché. Nous sommes de grands enfants avec des moyens d'adultes, réalisant un rêve et qui sait jusqu'où il ira. Dans tous les cas c'est avec enthousiasme et joie que nous continuons avec vous la grande aventure de Bicolline.

Au plaisir.
Le Duché de Bicolline





LES CAMPEMENTS



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 **17 juillet 2004**, 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.

Le Camping **Non Décorum** est situé proche de l'accueil et de la nouvelle Auberge. Des ronds de feu commun y sont aménagés, des toilettes sèches et un point d'eau courante se trouvent à proximité. Le placement est libre mais la réservation est obligatoire, un **maximum de 80 emplacements** est disponible pour cette année.

Cette année deux **journées de montage** sont organisées le samedi 14 et le dimanche 15 août jusqu'à 20h. Ces journées sont réservées uniquement pour les guildes ou groupes des **zones décorum** et étant **déjà inscrits**. Nous demandons une confirmation avant d'arriver sur le site. À partir du dimanche 15 août à 20h, tout le monde doit avoir quitté le site, qui rouvrira le mercredi 18 au matin.

Le **mercredi 18 août** est la journée d'installation des campements. 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 cinq 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.

Le **décorum** des campements : 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...

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 pas 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.
- 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!

LES DOUANES DU DUCHÉ

Située à l'entrée du site, la douane de Bicolline veille au **décorum** et à l'**homologation**. Vous devez y passer avant d'entrer sur le site. Il faut être costumé pour passer la douane.

Toute arme qui entre sur le site doit être homologuée, les armes homologuées seront marquées et leur vérification se fera avant chaque activité de combat. Vous pouvez faire homologuer vos armes à la tente d'homologation à l'entrée du site, ou à la tente d'homologation située au kiosque de Bicolline, dans le vieux village. Les douanes saisiront toutes les armes et projectiles non homologués ou jugés dangereux. Les armes saisies ne seront récupérables qu'à la fin de l'événement.

Nous vous rappelons également que les bouteilles de verre sont interdites sur le site, et ce depuis la première année. Pourtant chaque année de plus en plus de bouteilles brisées sont retrouvées sur le site, alors de grâce, n'en amenez-plus! Les animaux domestiques ne sont pas acceptés. Les armes réelles ne sont pas autorisées sur le site, même en décoration.

Le 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.

Exemples de vêtements à laisser chez vous : Les jeans, les running-shoe, les tenues militaires « kaki », les maillots de bain fluos, les lunettes de soleil, ...

LE QUARTIER COMMERÇANT

Dans le quartier des commerçants vous trouverez la taverne, les artisans, le père Rodrigo et le coin des grillades.

La Taverne du Duché est ouverte du matin jusqu'à la nuit, vous pourrez y manger de 8h à 22h (la dernière page détaille les menus et forfaits). Vous pourrez également y boire, bière fraîche, cidre, vin, liqueurs et jus seront disponibles. La taverne est ouverte jusqu'à 2 heures tous les soirs sauf le samedi où elle ferme à 1 heure.

Les **artisans** sont les bienvenus sur le Duché de Bicolline pour vendre et exposer leurs costumes, leurs armes, leurs bijoux, etc. La réservation est obligatoire pour tous les artisans (fiche artisan sur le site Internet). Chaque personne acquitte son entrée et le Duché ne perçoit aucune taxe sur les ventes. Pour les artisans les moins équipés, 8 kiosques couverts et munis d'une petite table sont disponibles.

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 ACTIVITÉS



Voici un aperçu des activités que vous retrouverez sur le Duché de Bicolline.

La plupart des inscriptions se font sur le lieu de l'activité sauf indication contraire. Elles permettent bien évidemment de s'amuser mais aussi de gagner des solars, des terres, des marchandises ou des unités virtuelles pour les guerres seigneuriales. De plus certaines sont dotées de prix remis par les artisans.

Les nuits des Troubadours

Une fois la nuit tombée, les torches illumineront le centre du village où toute la populace du Duché est attendue pour venir danser et chanter avec les ménestrels venus nous rendre visite.

Jeudi soir : Les **L'Ensemble Cercamon** vous feront découvrir les danses les plus populaires des royaumes avoisinants et les chansons qui y résonnent.

Vendredi soir : La troupe **Skarazula** enflammera le Duché avec ses rythmes et musiques enivrantes inspirées de ses nombreux voyages dans les belles contrées des terres du centre.

Samedi Soir : Alors que les chefs de clans et de guildes préparent la guerre, les Breteurs vous invitent au bal des malandrins, où les ménestrels de la **Sainte Barbe**, pour un soir, feront oublier le chagrin de toutes les belles du Duché qui verront leurs hommes partir à la guerre le lendemain. Ce bal est un bal masqué, qui a lieu à la taverne.

Le tournoi de Troll-Ball du Duché

Cette année le tournoi sera qualificatif pour la ligue des champions qui se disputera tout au long de l'année 1005. 32 équipes de 12 joueurs auront l'occasion de se qualifier cette année pour obtenir une des 8 places de la ligue des champions. L'équipe remportant le tournoi du Duché cette année affrontera en match d'ouverture du tournoi 1005 l'équipe championne européenne présente à la Bataille de Bicolline.

La mêlée écossaise

Pour bien commencer la journée quoi de mieux qu'une bonne mêlée au son de la cornemuse. Où et Quand ? Le jeudi et le vendredi matin à 9h sur la grande plaine de bataille 1004.

Pas d'armures, pas de boucliers, pas d'armes de tir, mais seulement des armes de longueur maximum 1m50.

Les escarmouches

Pour les combattants aguerris ce sont des scénarios d'affrontement rassemblant entre 120 à 200 joueurs en fonction du scénario.

o Bataille de la forêt d'Elkadir

Affrontement en forêt entre 2 groupes de tirailleurs pour le contrôle de la relique d'Elka. (120 joueurs)
Armes de tirs, boucliers et armes d'au maximum 1m10 sont autorisées sur ce scénario. Aucune armure ou point d'armure ne sera compté.

o Prise du plateau d'Edinne

Scénario se jouant 2 fois, où 2 armées de 100 joueurs tentent de prendre le contrôle d'un plateau aux nombreux accès.
Chaque groupe défendra et attaquera le plateau. Toutes armes et armures autorisées ainsi que 3 machines de guerre par camp.

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.

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.

De la flotte pour les faibles !

Concours de tir à la corde pour guildes ou groupe de 12 personnes, de part et d'autre de la rivière. Organisé par la compagnie du Bock de Fer.

Le Tournoi de Loren et du Midgard

Concours de tir à l'arc pour désigner les meilleurs archers du Duché. Organisé par les gardiens du Midgard.

La Fosse aux Monstres

Arène de spectacle du Duché, elle est déjà réservée le samedi soir pour trouver l'orateur livrant le meilleur discours de guerre.

Pour le jeudi et le vendredi les guildes souhaitant présenter un sketch, une démonstration de combat de monstre ou autre, doivent nous faire parvenir avant le 17 juillet la description complète de leur présentation (participants, durée, objectif).

FICHE DE POPULATION

Chaque joueur se voit remettre une *fiche de population* à l'entrée sur le site, qui permet plusieurs actions. En voici les principales :

- Cette fiche permet de se « domicilier » sur un domaine du monde de Bicolline, en la remettant au chef de domaine, et ainsi augmenter le poids politique et économique de ce domaine.
- Elle peut également être utilisée avec les croyances, pour les créer ou pour en augmenter la puissance.
- Son utilisation est aussi nécessaire pour pénétrer dans le monde des organisations criminelles.

A vous de choisir l'impact de votre fiche sur le monde de Bicolline.

ÉLECTIONS ET CONSEIL DES GUILDES

Il y aura cette année des **élections en Reikswart**, province qui est présentement sous tutelle, à moins que le seigneur Igor Makiavel en personne ne se présente dans la salle d'élection. L'élection sera organisée par Luko le Très Certain, le tuteur de la province, et se tiendra dans le bâtiment de la Rédemption à **19h le vendredi**.

Le **conseil de guildes consacré à la Bataille** aura lieu **samedi à 14h, sur le marché découvert**. Il requiert la présence des deux états-majors, de tous les chefs de guildes et des 2 représentants de la milice de chaque armée. Au terme de ce conseil, la constitution des armées sera définitive et interchangeable, et il n'y a pas de trahison possible.





LA RESTAURATION



Chaque joueur ou guilda est libre de cuisiner ses repas sur le site, tout en respectant le décorum des campements.

Mais pour ceux qui veulent éviter de se préparer les repas, les cuisines de Bicolline offrent cette année une nouvelle liste de **forfaits**, à la nouvelle auberge ou à l'ancienne taverne. La réservation de ces forfaits doit être faite **avant le samedi 17 juillet 2004**.

A L'auberge



Les repas à l'auberge seront accessibles seulement par des forfaits. L'auberge est ouvert en continu de 8h à 21h30. Quatre forfaits sont proposés :

- Les **Matines** : de 8h à 11h30. Petits déjeuners du jeudi au dimanche, soit 4 repas, au prix de **25\$** taxes incluses
- Les **Zénith** : de 12h à 17h. Diners du jeudi au dimanche, soit 4 repas, au prix de **35\$** taxes incluses
- Les **Vêpres** : de 17h30 à 21h30. Soupers du mercredi au samedi, soit 4 repas, au prix de **40\$** taxes incluses
- La **Semaine à l'auberge**. Les 12 repas de la semaine, matin, midi et soir, au prix de **100\$** taxes incluses.
- Note : Pour une question de logistique le dîner du dimanche sera composé d'un solide sandwich et pourra être emporté sur le champ de bataille.

La carte de l'Auberge :

Merc. Soir Mijoté de bœuf au cumin, orge et carotte
 Jeu. matin 2 crêpes au jambon et fromage-café-jus
 Jeu. midi Agneau en pain de viande, riz et salade
 Jeu. soir Volaille amandes et pruneaux, et légumes
 Vend.matin ... Omelette au lard, pomme en terre; café et jus
 Vend.midi..... Bœuf à la bière, pommes purée et haricots
 Vend. soir..... Porc moutarde et miel et jardinière
 Sam. matin.... Jambon et fromage en croque; café et jus
 Sam. midi..... Hoche-pot au jambonneau; semoule et légumes
 Sam. soir Saucisse de cerf, poireaux et pomme en terre
 Dim. matin.... Brouillés, saucisse et fèves au lard; café et jus
 Dim. midi..... Sandwich à la volaille et sauce canneberge

A la Taverne

Il sera possible d'y manger matin, midi ou soir selon 2 formules : le **forfait** de la semaine ou à **la carte**. La Taverne ouvre le mercredi soir à 17h et fermera à 17h le dimanche. La restauration y est servie de 8h à 22h du jeudi au samedi. Les détenteurs de forfaits sont prioritairement servis à chaque repas.

- La **Semaine à la Taverne**. Les 12 repas de la semaine, matin, midi et soir, au prix de **85\$** taxes incluses.
- Les petits déjeuners servis y seront froids (sauf le café!). *Ex : Muffins, chaussons, fruits...*

- Les midis se feront grillade en miche. *Ex : Saucisse d'agneau ou terrine de gibier en miche de pain*
- Les soirs se feront grillade ou méchoui à l'assiette, accompagné de légumes en salade *Ex : Sanglier à l'assiette ou quart de volaille grillée,*

Carte de la taverne :

Merc. Soir miche farcie de saucisse et laitue
 Jeu. matin muffin ou danoise, fruit frais, café ou jus
 Jeu. midi miche farcie de terrine de gibier
 Jeu. soir pilon en grillade et salade en assiette
 Vend.matin..... muffin ou danoise, fruit frais, café ou jus
 Vend.midi saucisse de porcelet, fromage, légumes grillés
 Vend. soir quart de volaille boucané à l'assiette
 Sam. matin..... muffin ou danoise, fruit frais, café ou jus
 Sam. midi..... merguez en miche, sauce cari et laitue
 Sam. soir méchoui de sanglier à l'assiette
 Dim. matin..... muffin ou danoise, fruit frais, café ou jus
 Dim. midi..... volaille en miche au chutney et salade

Pour les guildes : Méchoui de sanglier entier.

A partir de 40 personnes, il vous est possible de commander une bête entière, qui sera rôtie pour vous. Elle est accompagnée de ses salades.

Le prix est de 15\$ taxes incluses par personne. La **réservation** est obligatoire, et doit se faire **au plus tard le 17 juillet**, mais le nombre de bête est limité chaque jour. donc réservez tôt.

Note : Il est possible d'être jusqu'à 200 sur un méchoui vous pouvez donc inviter vos ennemis en plus de vos amis...

SOUTENIR LE DUCHÉ.

La carte de membre, est une façon significative de soutenir le développement du Duché de Bicolline, elle n'est pas obligatoire, il s'agit d'une contribution volontaire pour ceux qui *trippent* avec nous et partagent la même vision.

La carte de membre est au prix de 40\$, elle se prend à partir du mois de mai et est valable jusqu'en mai de l'année suivante. Les membres, dans un premier temps, auront accès au Duché de Bicolline tous les dimanches et ce 10 mois par année. Ils pourront venir s'y balader en été, faire de la raquette en hiver, organiser des pratiques, participer à des tournois amicaux, ... Le tout costumé, bien entendu!

Vous pouvez vous inscrire sur le bulletin d'inscription de la Bataille ou télécharger sur le site un bulletin spécifique. (www.bicolline.org/telechargements.html)

POUR PLUS D'INFORMATION.

Le site Internet de Bicolline www.bicolline.org donne les dernières informations sur la Bataille, le programme des activités et vous permettra aussi de connaître l'état des réservations de campements non décorum.

Les **règles de bataille** doivent être lues et maîtrisées par toutes et tous. Il y a quelques ajustements pour 2004. Elles sont sur le site Internet et vous seront remises à l'entrée sur le site.

