



BICOLLINE VOUS PRÉSENTE LES INVASIONS DES TERRES DU CENTRE

Les Invasions
du Chaos
17-18-19
juin 2005

Noctis
Redemptio
16-17
juillet 2005

La Bataille
de Bicolline
17 au 21
août 2005

La Nuit de
la Lune Rouge
17-18
septembre 2005

La Guerre
d'Oron
15
octobre 2005



Pendant que les hommes s'entretuaient sur les terres de Berkwald, la cité de Syrn devenait l'hôte d'un rassemblement historique initié par la sombre et très redoutable Uskuada. Des émissaires de Garganesh, de Nasgaroth, des Territoires de l'Oubli ainsi que des Terres de Brumes et de nombreux alliés de l'ombre s'y retrouvèrent. Uskuada leur expliqua que le moment tant attendu de changer le cours de l'histoire était enfin arrivé. Les Terres du Centre sont à deux doigts de sombrer dans les abîmes du Chaos.

Son plan est simple, une invasion générale des Terres du Centre avec toutes les forces en présence. Le Tenamuhc soutenu par le Grand Kahn et les troupes de Garganesh continueront leur avancée au cœur d'Andore. Les Elfes noirs et les tribus Orcs marcheront sur la capitale de Mariembourg. Quant à Uskuada et les fidèles du Grand Ténébreux ils anéantiront le centre de l'Empire, leur légions de morts-vivants sont prêtes à sortir de la cité de Syrn.

Bonjour à toutes et tous, aventurières et aventuriers,

Une première étape de franchise, 10 ans consacrés à la création et au développement d'un site de jeu de rôle grandeur nature et de son univers. Une tranche de vie de 10 ans marquée de rencontres et d'échanges, de souvenirs et d'émotions. Nous tenons à vous remercier toutes et tous qui font que ce rêve reste réalité.

Pour célébrer son dixième anniversaire, Bicolline propose cette année une campagne fantastique se déroulant tout au long de l'année. Il s'agit de cinq scénarios intimement liés qui se dérouleront entre juin et octobre. Au cours de chaque scénario des reliques, artefacts et lieux importants seront mis en jeu. Ces objets et lieux sont réels, et sont autant de pièces indispensables pour l'aboutissement final du Chaos ou de l'Ordre de Notre-Dame de la Rédemption. Les conquérir réellement sur le terrain sera une première étape, il faudra par la suite les placer sur la carte et les garder au risque de se les faire reprendre. Il s'agira de combiner au mieux vos ressources physiques et virtuelles tout au long de la saison qui se clôturera lors de la Guerre d'Oron en octobre.

La description générale des épisodes est sur le site de Bicolline. Vous trouverez ci-après toute l'information sur la Bataille 1005, cette dixième édition se promet d'être une fête mémorable où une fois de plus la magie du jeu nous transportera dans un autre monde!

Au plaisir, le Duché de Bicolline





LA BATAILLE DE BICOLLINE

du 17 au 21 août 2005

LA BATAILLE de BICOLLINE

" Il n'y a plus de doutes ni de questions mais seulement une certitude, cauchemardesque certes mais néanmoins réelle. " C'est sur cette phrase que le concilium de l'Ordre Notre-Dame de la Rédemption a conclu le chapitre de la plus longue investigation et recherche de son histoire. Les forces du Chaos travaillent conjointement pour mettre en place un portail magique qui une fois établi créera un passage entre notre monde et une terre où le Chaos y est maître, le Royaume de Gadarh-Hos. si le portail est établi notre monde sombrera peu à peu dans celui des ténèbres.

Les apôtres de Tératos y travaillent depuis des années en corrompant les hauts dignitaires des régions de notre monde qu'ils utiliseront au moment opportun

En l'an 1004 avant la bataille de Berkwald le Saint-Siège impérial avait mis en garde les gens à s'engager dans un conflit qui fracturerait l'Empire. Cette fracture aurait pour conséquence que plus rien dans ce monde ne pourrait freiner le Chaos grandissant qui guète et attend son heure avec impatience pour dévaster le monde connu. La fracture tant redoutée a belle et bien eu lieu et le Saint-Siège avait vu juste sur les conséquences chaotiques qui en découleraient mais personne n'aurait imaginé quelle serait l'ampleur de ce qui se prépare...

L'Ordre Notre-Dame de la Rédemption se prépare à une guerre sans merci, son implication sera sans précédent, reste à savoir si cela sera pour sauver le monde ou en prendre son contrôle.

Informations pratiques et inscriptions

La Bataille de Bicolline est un événement qui rassemble durant 5 jours les passionnés du monde médiéval fantastique, qui vivent, mangent et dorment au rythme médiéval. Il n'y a pas de spectateurs lors de l'événement et toute personne qui entre sur le site doit être costumée. Elle participe ainsi à la vie du duché, sans forcément aller sur le champ de bataille.

Pour s'inscrire il faut nous retourner le bulletin d'inscription avec le paiement, avant le lundi 8 août 2005. La plupart des informations pratiques se trouvent sur cet Oracle, mais nous vous invitons vivement à consulter le Site Internet (www.bicolline.org) qui contient plus d'informations et qui vous tiendra informé régulièrement des places disponibles dans les campements, des inscriptions aux activités et de tout ce qui n'était pas connu par l'Oracle.

Les règles de bataille doivent être lues et maîtrisées par toutes et tous. Il y a quelques ajustements pour 2005. Elles sont sur le site Internet et vous seront remises à l'entrée sur le site.

Le tarif de l'inscription à la Bataille est un tarif unique pour les 5 jours, et qui reste le même si vous arrivez le vendredi, pour une seule journée ou pour quelques heures. Deux tarifs avantageux sont offerts en s'inscrivant à l'avance :

- o 100\$ jusqu'au lundi 26 juin. (Note pour les membres du Duché le prix reste de 90\$)
- o 110\$ jusqu'au lundi 8 août.
- o Après le 8 août les inscriptions se font au tarif de 120\$ et se payent sur place seulement.
- o Les enfants de 12 à 15 ans payent demi-tarif. Les enfants de moins de 12 ans entrent gratuitement.

Note : Tous les prix sont taxes incluses. Pour bénéficier des tarifs de prévente, les chèques doivent évidemment être datés avant les dates limites. Toutes les personnes inscrites avant le 26 juin participeront au tirage au sort qui désignera la personne qui sera abonnée à vie à La Bataille de Bicolline.

À propos des enfants de moins de 16 ans :

- o Les enfants n'ayant pas 16 ans ne peuvent venir qu'accompagné de leur père, mère ou tuteur légal, qui doit être présent sur le site avec eux.
- o Nous n'acceptons donc pas de lettre de décharge qui confie la responsabilité d'un enfant de moins de 16 ans à un grand frère, une grande sœur, un oncle, une tante, un cousin ou un ami.
- o Les enfants de moins de 16 ans ne peuvent pas participer à la grande bataille .

Il y a 2 journées d'accueil, mercredi et vendredi. Il ne sera pas possible d'entrer sur le site en dehors de ces journées.

- o Mercredi 17 août , journée d'installation, accueil de 9h à 22h. C'est la seule journée où les véhicules pourront rentrer sur le terrain, après autorisation de l'organisation, et ce jusqu'à 20h seulement.
- o Vendredi 19 août, accueil de 9h à 22h. Aucun véhicule sur le terrain, costume dès l'entrée, le site est en jeu !



996 Illendel vs Uskuada

997 Brabancourt vs Orcs

998 Prince Morath vs Andore

999 Viakta vs Machiavel

1000 Gorghor vs Castenza
Bataille de l'Amoisard

1001 Empire vs Alliance Celtique
Bataille des îles Celtes

1002 Vaindhal-Osgoroth vs Lamberttrand
Bataille de Bryas

1003 Salmarak vs Mages de Dieche
Bataille de la Crypte d'Orapal Tamas

1004 Poing de Fer vs Phoenix
Bataille de Berkwald

1005 Tératos vs Rédemption
Bataille du Centre des Terres



LA BATAILLE DE BICOLLINE

du 17 au 21 août 2005

Les Campements

Tout le monde doit réserver son emplacement, que cela soit dans les zones décorum ou dans les zones non décorum. Nous traiterons les demandes par ordre d'arrivée. La réservation d'un emplacement n'est possible qu'avec les inscriptions confirmées et payées.

Les campements en zone non décorum sont au nombre de trois cette année. Ils accueillent les tentes non médiévales. Le premier est sur la plaine à gauche de l'accueil. Le deuxième, près de l'Auberge est réservé aux familles avec des enfants. Le troisième, plus récent, sera ouvert une fois les deux premiers complets. Il y a environ 220 places disponibles en zone non décorum.

Le campement en zone décorum est le plus étendu sur le duché. Il se fait dans les bâtiments de guilde ou sur les 6 plaines décorum. Deux journées de **montage** sont organisées le samedi 13 et le dimanche 14 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 14 août à 20h, tout le monde doit avoir quitté le site, qui rouvrira le mercredi 17 au matin.**

Chaque joueur ou guilde est libre de cuisiner ses repas sur le site, tout en respectant le décorum des campements. Il y a cinq points d'eau sur le terrain. Il y a des ronds de feu, autorisés par les pompiers, répartis sur le terrain. Le bois pour les feux communautaires est fourni dans la mesure du possible. Il sera également possible d'en acheter sur place. 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

Le Décorum, désigne tout ce qui contribue à la création et au respect de l'ambiance médiévale fantastique. 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 contribuer.

Voici 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 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...

Les Quartiers Commerçants

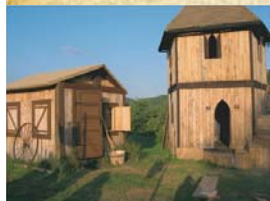
Les **artisans** sont les bienvenus sur le Duché de Bicolline pour vendre et exposer leurs costumes, leurs armes, leurs bijoux, etc. Ils sont installés dans le quartier des artisans dans la vieille ville. La réservation est obligatoire pour tous les artisans. Les informations pratiques et la fiche d'inscription-artisan se trouvent sur le Site Internet, section Activités/Bataille.

Pour les repas, il y aura chaque jour un **marché de produits frais** (légumes, œufs, fruits, pain) et il y aura également les **échoppes des rôtisseurs** qui offriront des grillades, sandwiches chauds, poulets rôtis,... Le site Internet vous informera de la possibilité de réserver des bêtes, ou des repas auprès de certains rôtisseurs. Il n'y a pas de forfaits repas, disponible pour l'instant, mais ceci est à suivre sur le site Internet.

La **Taverne** et l'**Auberge** du Duché seront ouvertes du midi jusqu'à la nuit, vous pourrez y boire, bière fraîche, cidre, vin, café et jus.

L'**échoppe du père Rodrigo** permettra de vous dépanner en bougies, huile, cordes, allumettes, cigarettes, produits d'hygiène, en glace (en sac) ou en friandises (chocolats, gâteaux, ...).

Note : Une autorisation est requise pour toute vente sur le terrain, et les ventes ne peuvent se dérouler que dans les endroits autorisés par l'organisation.



996 Illendel vs Ukuada

997 Brabant vs Orcs

998 Prince Morath vs Andore

999 Viakta vs Machiavel

1000 Gorgor vs Castanza
Bataille de l'Amoisard

1001 Empire vs Alliance Celtique
Bataille des îles Celtes

1002 Vandihal-Osgoroth vs Lamberttrand
Bataille de Bryas

1003 Salmarak vs Mages de Diedne
Bataille de la Crypte d'Orapal Tamas

1004 Poing de Fer vs Phoenix
Bataille de Berkwald

1005 Tératos vs Rédemption
Bataille du Centre des Terres



LA BATAILLE DE BICOLLINE

du 17 au 21 août 2005

LES ACTIVITÉS

Les activités de la bataille sont nombreuses et variées. Elles sont désormais décrites sur le site Internet de Bicolline, et il sera également possible de **s'inscrire à l'avance** via le site. Vous y retrouverez évidemment les escarmouches, le tournoi des fines lames, le tournoi des champions, le tournoi des gladiateurs, la course du courrier royal, le tournoi de Loren, la Fosse aux monstres etc.

Voici un aperçu des activités musicales et des événements particuliers :

Jeudi soir : **L'Ensemble Cercamon**

Vendredi soir : **Skarazula**

Samedi Soir : **La Strada**

Le conseil de guilde consacré à la Bataille aura lieu samedi à 14h

Le tournoi de Trollball du Duché

Le match entre les Guerriers de la Montagne (Québec) et l'équipe des Taureaux Fertiles (Belgique) sera la première rencontre internationale de Trollball. Le tournoi 1005 opposera 32 équipes, les vainqueurs seront opposés en 1006 à l'équipe championne de Belgique.

10 ans sa s'arrose!

Bicolline offre un verre à toute la population du Duché samedi de 16h à 18h dans la vieille ville, n'oubliez pas vos chopes! Les troubadours seront sur place pour faire danser tout ce beau monde.

La photo de Famille

Étant tous rassemblés dans la vieille ville nous en profiterons pour prendre une photo de "famille" souvenir sympathique de toutes celles et ceux qui font vivre le Duché depuis 10 ans. L'organisation d'une telle photo de groupe demande un minimum de rigueur et de logistique que nous détaillerons sur notre site Internet.

LES DOUANES DU DUCHÉ

Cette année un point d'homologation fixe, situé dans la vieille ville, est ouvert tous les jours.

Il est obligatoire pour chaque joueur de présenter ses armes dans un des postes d'homologation avant de participer à toute activité de combat. Les armes homologuées sont marquées et leur vérification se fera avant chaque activité de combat. 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.

Consignes de sécurité et respect du terrain

- o Utilisez seulement les sites préétablis pour le feu et respectez l'interdiction totale de feu dans le camping du boisé.
- o Avis aux fumeurs : ne jetez pas vos mégots par terre, utilisez les ronds de feu. Ne fumez pas dans le camping du boisé (sécurité).
- o Respectez le terrain : pas de coupe de bois, pas de trous, utilisez les poubelles prévues, pas de savons ou shampooing dans la rivière.
- o Les parents sont responsables de leurs enfants de moins de 16 ans.
- o Par respect, tout objet trouvé sur le site et ne vous appartenant pas doit être ramené auprès de l'organisation.

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 des campements non décorum.



996 Illendel vs Ukuada

997 Brabant vs Orcs

998 Prince Morath vs Andore

999 Viakta vs Machiavel

1000 Gorgor vs Castanza
Bataille de l'Amoisard

1001 Empire vs Alliance Celtique
Bataille des îles Celles

1002 Vandihal Osgoroth vs Lamberttrand
Bataille de Bryas

1003 Salmarak vs Mages de Diedne
Bataille de la Crypte d'Orapal Tamas

1004 Poing de Fer vs Phoenix
Bataille de Berkwald

1005 Tératos vs Rédemption
Bataille du Centre des Terres