

# L'Oracle

*Avril 1024*

DUCHÉ DE BICOLLINE





<b>JEU – Informations générales</b> .....	<b>6</b>
<b>Mot de la Coordination jeu</b> .....	<b>6</b>
<b>Courriers ducaux</b> .....	<b>8</b>
La concision .....	8
Délais d’action et saisons .....	9
La Recherche .....	9
Les suivis .....	11
Suivi d’anciennes quêtes .....	12
Les ordres et courriers ducaux “1 en 2” .....	12
Utilisation de sceaux multiples.....	12
Savoir démoniaque et appel des esprits .....	13
La Chronique.....	13
Rencontre au sommet.....	13
Le Prologue.....	14
<b>Guide stylistique du Courriel ducal</b> .....	<b>14</b>
Que signifie pleinement décorum ? .....	15
Les ajouts non-décorums .....	15
L’utilisation des personnages joueurs .....	16
L’anticipation des résultats .....	16
Sceau et étampe de Bicolline .....	16
<b>Le jeu géopolitique</b> .....	<b>17</b>
Les changements .....	17
Rappel.....	17
Retrait des barouds d’honneur .....	18
Les Terres sauvages et ses Avant-postes.....	18
Seigneur des Terres Sauvages .....	18
<b>Campagnes 1024</b> .....	<b>19</b>
<b>Événements spéciaux 1024</b> .....	<b>20</b>
<b>GRANDE BATAILLE 2024 – Nouveautés et précisions</b> .....	<b>21</b>
<b>Volontaires</b> .....	<b>21</b>
<b>Inscriptions et tarification</b> .....	<b>21</b>
<b>Prémontage</b> .....	<b>21</b>



<b>Stationnement et accès au site.....</b>	<b>22</b>
Stationnements .....	22
Horaire d'accès au site et des navettes vers le P0 .....	22
Circulation sur le site pendant l'événement .....	23
Livraisons .....	23
<b>Tentes, mini-maisons et roulotte.....</b>	<b>24</b>
Tentes non-décorum .....	24
Tentes décorum.....	24
Mini-maisons .....	24
Roulottes et motorisés .....	24
<b>Services.....</b>	<b>25</b>
Nous rejoindre.....	25
Bien-être et sécurité des participants .....	25
Valeurs et politiques du Duché de Bicolline.....	25
Collaboration accrue avec des organismes communautaires de la région.....	25
Soigneurs .....	25
Prévention incendie .....	26
Restauration .....	26
Installations sanitaires.....	27
Gestion des matières résiduelles .....	27
Conteneurs .....	27
Collectes des matières résiduelles et des consignes.....	27
<b>Tournois.....</b>	<b>28</b>
Préinscriptions et limites.....	28
Remise des prix.....	28
Changements.....	28
Volontaires .....	29
<b>Combat et Jeu .....</b>	<b>29</b>
Rencontre annuelle des maréchaux et homologateurs .....	29
Volontaires .....	29
Homologation et règles de combat.....	29
Escarmouches.....	30
<b>GRANDE BATAILLE 1024 – Enjeux et affrontements .....</b>	<b>31</b>



**L'héritage des Premiers..... 31**

**Fronts..... 32**

    Le Concordat d'Outre-mer, quand l'union forme les grands projets..... 32

    Fédération argannaise..... 32

**Bataille du mardi – Le socle de l'oubli..... 33**

    Déploiement..... 33

    Affrontements..... 33

    Carte..... 33

    Descriptif..... 33

    Objectifs..... 33

    Règles particulières..... 34

    Mécaniques..... 34

    Conditions de victoire..... 35

    Gains..... 35

**Bataille du jeudi – Les orbes des Érudits..... 36**

    Déploiement..... 36

    Affrontement..... 36

    Carte..... 36

    Descriptif..... 36

    Objectifs..... 36

    Règles particulières..... 37

    Mécaniques..... 37

    Conditions de victoire..... 38

    Gains..... 38

**Bataille du samedi – L'Héritage des Premiers..... 39**

**Chapitre 1 : L'attaque est la meilleure des défenses..... 39**

    Déploiement..... 39

    Affrontements..... 39

    Carte..... 39

    Descriptif..... 40

    Objectif..... 40

    Règles particulières..... 40

    Mécaniques..... 40



Conditions de victoire .....	40
Gains .....	40
<b>L'Héritage des Premiers – Chapitre 2 : Levons les voiles!.....</b>	<b>41</b>
Déploiement.....	41
Affrontements .....	41
Carte .....	41
Descriptif .....	41
Objectifs.....	41
Règles particulières .....	42
Mécanique.....	42
Conditions de victoire .....	42
Gains.....	42

*Veillez noter que toutes les informations présentes dans ce document sont sujettes à modifications d'ici la Grande Bataille. La source définitive pour toutes les informations officielles de la Grande Bataille est le site internet de Bicolline : [www.bicolline.org](http://www.bicolline.org)*

*L'URL menant à ce document ne sera plus disponible lorsque les informations officielles seront publiées sur le site internet.*



## JEU – Informations générales

### Mot de la Coordination jeu

Bicolline est un loisir fantastique, dans tous les sens du terme. Et qu'est-ce qui rend notre jeu si extraordinaire ? La passion des membres de l'organisation et de ses joueurs pour ce dernier, tout simplement. Plusieurs milliers de personnes éprouvent beaucoup de plaisir à fouler les terres du Duché de Bicolline, événement après événement. Que ce soit de manière plus restreinte, comme lors des soirées thématiques du début d'année, ou encore pour nos rendez-vous à plus grand déploiement tels le Bal Pourpre et la Grande Bataille.

Mais d'un point de vue individuel, qu'est-ce qui motive le participant à revenir, ou encore à faire le saut pour venir une première fois ? Le plaisir. Le plaisir est la seule et unique raison de venir à Bicolline. Je répète, souligne et mets en gras pour être sûr que l'on se comprenne bien : **le plaisir est la seule et unique raison de venir à Bicolline.** Bien sûr, ce qui procure du plaisir à l'un peut différer énormément de ce qui procure du plaisir à un autre. Pour certains, Bicolline est un jeu grandeur nature, pour d'autres, un sport de combat, et pour d'autres encore, simplement un endroit paisible où l'on peut, l'espace d'un instant plus ou moins long, vivre loin du tumulte de la vie moderne. Il y a tout autant de façon de trouver du plaisir à fréquenter le Duché de Bicolline qu'il y a d'individus qui y viennent.

La seule façon d'assurer que tout un chacun puisse y trouver son compte, c'est-à-dire vivre ce qui lui procure du plaisir, c'est le respect. Il est là le seul risque, le seul danger de Bicolline : ne pas se sentir respecté. C'est inmanquablement ce qui gâche le plaisir. Pas la température, pas l'échec d'une quête, ni même quelqu'un qui immortalise un bon souvenir avec son téléphone cellulaire. Ça, ce sont des désagréments, des impondérables. Le manque de respect à l'inverse, est terriblement violent pour celui qui le reçoit. Et le plus pernicieux, c'est que si nous ne sommes pas vigilants, il se peut que nous le fassions subir sans même en avoir l'intention. Parce que pour nous c'est de l'humour, parce que ce n'est pas vraiment nous, mais notre bonhomme qui est comme ça, parce que notre vision du monde et notre opinion diffèrent de celle ou celui en face de nous... Des excuses toutes aussi mauvaises et irrecevables les unes que les autres.

Il me semble primordial de prendre un moment d'arrêt dans mon travail de coordination afin d'écrire ces quelques lignes pour vous informer que je suis profondément désolé quand j'ouvre un courriel pour lire les doléances d'un individu qui s'est senti lésé lors de son passage à Bicolline. Venu pour le plaisir, il est plutôt reparti déçu, amer, voire même apeuré. Cela ne devrait pas se produire. Au lieu de se sentir accueilli dans son entièreté et voir dans le regard de l'autre la gratitude de faire grandir notre communauté, il s'est senti rejeté, ostracisé à la limite insulté ou intimidé. Jamais je ne devrais lire des courriels comme ça. Pourtant, il se passe rarement une semaine sans que ce soit le cas. Et ne vous faites pas d'illusions, personne n'est à l'abri. J'ai reçu de ces courriels autant d'individus qui viennent à Bicolline depuis peu, que de joueurs qui étaient sur le champ de bataille avec leurs *goggles* et leurs épaulettes de hockey en 1996!

Bicolline s'est dotée d'une politique sur les violences à caractère sexuel et un comité se penche en ce moment même sur une politique sur la gestion de la violence à son sens plus large, notamment en ce qui a trait au harcèlement et à l'intimidation. J'en suis bien content, car j'ai personnellement décidé de prendre le bâton de pèlerin afin de combattre la violence à Bicolline sous toutes ses formes. Mais, il m'est impossible de réussir cela sans vous. En fait, je ne peux que vous transmettre le message, comme je le fais



aujourd'hui. C'est à nous tous d'être vigilants, tant sur le champ de bataille (en modérant ou comptant vos coups) que lors de nos commentaires sur les médias sociaux.

Je me permets d'élaborer un peu plus sur les deux exemples précédents.

Tout d'abord au sujet du champ de bataille. En plus des appels au *fairplay* que l'on répète chaque année, et que la majorité d'entre vous respecte, sachez que nous allons renforcer le pouvoir des maréchaux pour les dissidents. Nous n'hésiterons plus à expulser des joueurs hors du champ de bataille, ni même à bannir les récidivistes pour plusieurs événements le cas échéant. Le *shield bashing* a assez duré, et il est temps que tous comprennent que les épées ne sont pas en mousse pour rien : ce n'est pas supposé faire mal!

Je terminerai en glissant un mot sur les médias sociaux, dans la mesure où je les comprends encore un tant soit peu, mais sentant que tout cela me dépassera bientôt, progrès (!?) et choc des générations obligent. D'une manière qui semble s'accroître et s'accélérer, il semblerait que le jeu du Bicolline se poursuive de plus en plus hors du terrain pour se retrouver sur les médias sociaux. Ceci n'est pas une bonne nouvelle, ni même un glissement souhaitable, mais plutôt un phénomène de société que nous ne pouvons malheureusement pas éviter. Ce que nous pouvons éviter par contre est d'être désagréable envers des individus, les personnages qu'ils incarnent ou même des guildes complètes en les visant spécifiquement ou pire, de manière détournée et hypocrite. Nul ne devrait subir d'intimidation à Bicolline, pas plus sur le terrain qu'en ligne. Malgré l'immensité de notre jeu, notre équipe est restreinte et nous ne possédons pas les ressources nécessaires afin de suivre tous les commentaires de chacune des publications en temps réel. Souvent lorsque l'on se rend compte d'abus, le mal a été fait. Encore une fois j'en fais donc appel à vous : garder votre jeu pour le terrain et votre venin pour d'autres pages Facebook que celle de Communauté de Bicolline. Et pour ce qui est de la propagande et des publications considérées comme « en jeu » prenez note que si elles ne sont pas faites dans le respect, elles ne seront pas publiées sous prétexte d'être décorum. De l'intimidation ou une insulte décorée habilement sur Photoshop demeure de l'intimidation ou une insulte. De plus, sachez que JAMAIS les maîtres de jeu ne feront de publication jeu sur les zinternets.

Maintenant que cette mise au point a été faite, je vous souhaite une bonne lecture de l'Oracle, qui vous présentera tout ce qu'il y a à savoir sur Bicolline pour 1024.

Merci de votre intérêt pour le jeu.

Martin Champagne  
Coordonnateur général jeu



## Courriers ducaux

Depuis plusieurs saisons, un certain glissement fut constaté par l'équipe jeu au niveau des courriers ducaux. La présente a comme objectif de recadrer les tenants et aboutissants de ceux-ci, et présenter des changements mécaniques qui seront apportés aux règles géopolitiques.

### La concision

Les maîtres de jeu reçoivent actuellement plus de 50 courriers ducaux par saison. Certains renferment individuellement plus de 10, 15 ou même 25 pages de texte. Vu les contraintes temporelles des fins et débuts de saisons, ces courriers ducaux doivent souvent être traités en moins de quatre semaines. Lorsqu'additionnée aux autres responsabilités des maîtres de jeu, tel que la préparation des événements terrain, il s'agit d'une tâche colossale allant d'une à plusieurs heures par courrier. C'est pourquoi il y a de plus en plus de recherches se soldant par des accusés de réception succincts, avec promesse de réponse durant les saisons suivantes.

Il y a plus de 500 sceaux en jeu. Ce nombre ne cesse de croître, et avec lui le nombre réel et potentiel de courriers ducaux. Les courriers ducaux sont un support fondamental au jeu terrain et doivent être maintenus. Conséquemment, des ajustements mécaniques sont nécessaires afin de préserver la stabilité du jeu, l'équité, et la qualité des réponses:

### Dorénavant:

- **Les missives sont limitées à 500 mots (1 page de texte standard) par sceau politique investi**
- **Les recherches prendront maintenant un minimum de 2 sceaux pour 500 à 1000 mots (1 à 2 pages de texte standard), puis un sceau supplémentaire sera exigé par tranche de 500 mots dépassant les 1000 premiers**
  - **Il sera également possible de volontairement choisir de laisser le sceau primaire d'une recherche engagé. Par exemple, une recherche de 1000 mots pourrait être effectuée en 2 saisons en laissant un sceau engagé, plutôt qu'en fournissant deux sceaux.**

*Les éléments décorum et annexes dont la fonction est de simplifier la tâche des maîtres de jeu, telles des copies de courriers ducaux précédents et de documents historiques réels sur le sujet, sont franchement appréciés et ne sont pas comptés dans ces limites de mots.*

La réponse à un courrier ducal suit le processus suivant:

1. Lecture rapide par le coordonnateur jeu, numérisation et assignation à un maître de jeu;
2. Lecture du courrier et compréhension par le maître de jeu responsable;
3. Recherches historiques dans les archives depuis l'an 995, communications avec les maîtres de jeu précédents si nécessaire;
4. Discussions entre maîtres de jeu sur le contenu de la réponse, si nécessaire, ainsi qu'avec la Gestion Jeu;
5. Rédaction de la réponse.

Or, les étapes 1 à 3 sont grandement affectées par le volume de texte. Nous comprenons que certains joueurs croient qu'en envoyant de longs textes, la recherche a plus de chance de produire le résultat



escompté. D'autres tiennent simplement à mentionner chacun de leurs collaborateurs et leur contribution héroïque individuelle. Or, en réalité, il y a un point de rendement décroissant. Il devient impossible pour nous de prendre en compte tous les éléments mentionnés. À sceaux, qualité de présentation et investissement égaux, il serait inéquitable d'accorder un temps disproportionné au traitement d'un courrier ducal plus long. Ainsi, nous vous encourageons, par ces ajustements mécaniques, à faire preuve de concision. Nous croyons sincèrement que la plupart des recherches gagneraient à être sagement éditées avec des tournures poétiques, des non-dits, pour tenir en cinq cents mots plutôt que cinq mille, et ce, sans en compromettre la substance et notre compréhension. De plus, la concision vous permettra de travailler davantage la qualité artistique du texte, ainsi que la présentation et le décorum du document et des éléments remis.

Bien sûr, si vous travaillez sur un immense projet de recherche, il demeure possible d'y joindre plus de sceaux! La quantité de sceaux et leur provenance sont considérées dans l'écriture de la réponse, car cela représente directement l'investissement d'efforts de guildes. Certaines recherches de qualité exceptionnelles peuvent même avoir une réponse sous la forme d'une quête terrain ou d'une visite de PNJ!

### Délais d'action et saisons

Les maîtres de jeu envoient les actions des PNJ à la Gestion Jeu comme tout autre participant, avant la fin de la saison. Or, les courriers ducaux sont déposés jusqu'à la fermeture de la banque le soir de la fin de saison, et dépouillés après. Ainsi, si une recherche ou une missive contient un cadeau à un PNJ ou le somme d'effectuer une action sur la carte géopolitique, l'action aura lieu au plus tôt à la saison après celle de l'envoi du courrier, lors de la phase appropriée. À l'inverse, un cadeau ou message effectué en personne à un PNJ présent sur le terrain avant la fin de la saison actuelle pourrait résulter en une action cette saison.

La saison suivante, il est bien sûr possible de faire un suivi sur la base de cette réponse, mais le suivi ne peut pas se dérouler dans la même saison que le courrier ducal précédent. Il n'y a pas de réaction immédiate possible ; si vous recevez un rapport d'espion, c'est que l'événement est du passé, la scène étant terminée depuis plusieurs semaines. Aussi, un même personnage joueur ne devrait pas être impliqué dans plus d'un courrier ducal d'exploration ou d'étude/recherche par saison puisqu'il ne peut se trouver à deux endroits à la fois.

### La Recherche

Durant les dernières saisons, nous avons reçu un nombre croissant de courriers ducaux tentant d'affecter directement le jeu géopolitique de façon inédite, notamment:

- Déployer des troupes AVANT la phase surnaturelle;
- Obtenir plus de votes sur un conseil de région;
- Renforcer des armées en territoire ennemi;
- Annexer des domaines hostiles appartenant à des PNJ ou des joueurs, sans même avoir d'armée sur le domaine;



- Affaiblir une garnison ou une armée, à coût moindre que les actions géopolitiques permettant de le faire;
- Voler les unités d'une cible hostile (garnison, armée ou navire) et les recevoir en cartes dans son coffre virtuel.

Ce type de courrier ducal frivole est refusé d'office et des tentatives répétées pourraient être retenues contre vous. Les lots joints à ce type de courrier ne vous seront pas remboursés.

Rappelons les règles géopolitiques associées à un courrier ducal de type Recherche:

*“Recherche : Permet de contacter un maître de jeu afin de réaliser une recherche originale afin d'apprendre des informations privilégiées sur un élément mystérieux du monde de Bicolline.*

- *Une recherche demande un sceau occulte, magique, d'exploration ou de croyance, dépendant de l'approche utilisée.*

Or, une recherche ne permet pas de faire une action géopolitique inédite, et certainement pas une action plus puissante, rapide et efficace que son plus proche équivalent géopolitique. Afin d'affecter la carte géopolitique, vous devez utiliser les possibilités codifiées dans les règles géopolitiques et le recueil surnaturel. C'est un aspect fondamental du jeu; lorsque des actions joueur contre joueur ont lieu, tous doivent jouer avec les mêmes règles publiées. À titre d'exemple :

- Même si vous nous envoyez un courrier ducal avec 1000 énergies magiques et 50 énergies pures, il sera impossible de lancer un sortilège ultime non présent dans le recueil sur la terre de votre ennemi.
- Il est fondamentalement hors de question qu'une recherche aboutisse en la création de domaines et les changements à la géographie de la carte géopolitique. La possibilité de faire cela est rarement offerte, et uniquement comme enjeu d'événements terrain majeurs tels que les grandes batailles ou campagnes d'expansion.

Cela dit, il est vrai que l'extension du principe de recherche peut permettre de faire des actions inédites, improvisées, si celles-ci sont non-géopolitiques, par exemple:

- Faire des actions hors de la carte de Bicolline (terres non développées, sur des hexagones non couverts par des domaines, auprès de la population PNJ des domaines...)
- Affecter des PNJ autrement que par une missive, en bien ou en mal: aide, tentatives d'interférence, d'assassinats, etc.
- Tenter de débusquer un culte, un repaire de créatures de la nuit (autre qu'une nuisance).



Le sceau utilisé ne représente que la possibilité de l'action et n'implique ainsi aucune ressource additionnelle. Vous devez envisager votre action avec crédibilité dans le jeu. Alors il faut y ajouter toutes les cartes que votre action devrait impliquer et préciser à quoi sert chaque carte ou groupe de cartes.

- Une missive peut être accompagnée de "cadeaux" si approprié (ex. Butins).
- Une recherche de type exploration doit être accompagnée de troupes et de matériel de fouille en fonction du terrain (ex. Tirailleurs, Intendant, Ingénieur, Équipements, Victuailles, etc.).
- Une recherche à thème surnaturelle doit être accompagnée de chercheurs et de matériel de recherche (ex. Laborantins, Scribes, Équipements, Énergies, etc.).

Cependant, vous pouvez tenir pour acquis qu'une recherche s'apparentant à une "action inédite non-géopolitique" est généralement plus chère, plus longue et plus risquée que l'équivalent dans les règles géopolitiques. Il faudra y joindre une quantité crédible de lots et de sceaux. Par exemple:

- Si vous tentez de découvrir le repaire d'un dragon ancien, joignez plus d'unités que ce qui est nécessaire pour une simple action "Aventure" ou "Découverte".
- Si vous tentez d'assassiner un PNJ, le minimum absolu serait de réunir les conditions d'un empoisonnement clandestin... puis d'augmenter la mise.
- Si vous tentez de créer un nouveau sort, une tradition magique ou un art occulte, cela sera beaucoup plus difficile que d'apprendre un sort majeur existant (en plus d'être soumis aux délais et processus d'édition des règles géopolitiques).

À quoi bon faire ce type d'action si elles n'ont pas d'effet direct sur la carte géopolitique? Le jeu de Bicolline est une histoire collaborative dont le jeu géopolitique n'est qu'une facette. Une série de recherches, chacune bâtissant sur le succès de la précédente, peut faire avancer les trames narratives qui vous sont chères, obtenir des éléments disponibles seulement auprès des maîtres de jeu (composantes surnaturelles, informations potentiellement utiles lors de scénarios spéciaux à venir, etc). Lorsque des joueurs lancent des recherches simultanées sur le même sujet, il est même possible que ceux-ci se croisent ou interagissent! Les trames les plus populaires peuvent être retenues comme thématiques pour des événements terrain!

Les actions non-géopolitiques inédites sont généralement soumises à un tir de la Syta. Elles ont beaucoup plus de chance d'être couronnées de succès lorsqu'il s'agit en fait d'un suivi.

### Les suivis

Le suivi est un type de courrier ducal qui existe déjà informellement, s'apparentant à une recherche. Ces courriers suivent des éléments mis en jeu par l'équipe jeu lors de quêtes ou de gains d'événements:

- Contrats commerciaux spéciaux;
- Trafics, spécialistes et grands coups clandestins;
- Exploration spéciale de caches, souterrains, cryptes et tombeaux;



- Utilisation de gains spéciaux d'événement, portails, zones telluriques, artéfact non-géopolitique, hauts lieux, monolithes...

Un suivi est associé à une trame prévue par un maître de jeu et est donc plus efficace qu'une recherche effectuée "à froid". En cas d'action simultanée, un suivi aura préséance sur une recherche et pourrait avoir de meilleures chances si un tir de Syta est nécessaire, ou même fonctionner automatiquement. Un suivi pourrait nécessiter un ou plusieurs sceaux; les modalités sont généralement inscrites sur le feuillet explicatif fourni par l'équipe jeu.

#### Suivi d'anciennes quêtes

Les maîtres de jeu ne relanceront que très rarement de leur propre initiative des quêtes débutées par les maîtres de jeu précédents. Nous serons toutefois très heureux d'y redonner vie si c'est là le désir de guildes actives. Notre travail consiste à créer du jeu là où se situe votre motivation, plutôt que de forcer une trame n'ayant pas suscité d'intérêt significatif jusqu'ici. Vous pouvez cependant relancer n'importe quelle quête existante, mais que vous jugez stagnante, en déposant une recherche. Nous recommandons de plus d'ajouter en annexe tout document pouvant aider les maîtres de jeu à mieux comprendre la quête afin d'éviter la création de dissonance entre le passé et le présent.

Soyez cependant avisés que les anciens documents décrivant des trésors incroyables ou objets puissants seront réinterprétés selon une vision contemporaine des règles et des mécaniques de récompenses établies par la gestion jeu. Il se peut également que vos informations ne soient plus d'actualité ; par exemple, une cache pour laquelle vous aviez une information il y a plusieurs années peut avoir été trouvée depuis...

#### Les ordres et courriers ducaux "1 en 2"

L'ordre est une action géopolitique. N'y ajoutez aucun élément de courrier ducal (missive, exploration, recherche, étude), car l'ordre est une action traitée textuellement, selon les règles, par le comité de gestion jeu. Simplement, les maîtres de jeu ne lisent pas les ordres, et si votre feuillet est jumelé à un ordre, il risque d'être traité plus tard. Même lorsqu'une action pourrait s'apparenter à celle d'une recherche par courrier ducal (ex. investigation d'une nuisance ou attaque d'une nuisance), afin de s'assurer qu'elles soient traitées, il vaut mieux faire des envois séparés ayant chacun leur sceau. Les maîtres de jeu s'informent auprès de la gestion lorsqu'une action géopolitique est susceptible d'impacter le déroulement d'un courrier ducal, par exemple, si le lieu de recherche est attaqué par une armée.

#### Utilisation de sceaux multiples

Outre le nombre de mots dans un courrier ducal, il peut arriver que les maîtres de jeu déterminent que les ambitions de votre courrier dépassent les moyens investis. Certaines actions requièrent simplement plus d'un sceau. Parfois, ce sont les joueurs eux-mêmes qui souhaitent augmenter leurs chances de réussite (par exemple, utiliser 3 sceaux magiques, 1 sceau occulte et 1 sceau d'exploration pour faire une étude sur un haut lieu). Ceci demeure une seule action et mènera à une seule réponse par les maîtres de jeu.



Si vous souhaitez multiplier les actions avec vos sceaux, faites plus d'un courrier ducal. Bref, ne combinez pas dans un même courrier ducal des actions multiples.

Un suivi sera rendu au propriétaire de chaque sceau impliqué, mais seul le responsable principal (sceau) du courrier ducal reçoit la réponse entière. Pour une missive, la réponse va à l'auteur.

### Savoir démoniaque et appel des esprits

Ces sortilèges permettent d'effectuer une recherche à thématique spéciale. Ils doivent cependant suivre toutes les autres règles s'appliquant aux recherches. Tout comme une bibliothèque est limitée par les documents qu'elle contient, les entités contactées sont limitées dans leurs connaissances et les réponses seront teintées par leur nature. Ils ne sont ni omniscients ni neutres. Un esprit de la forêt n'aura pas grand-chose à dire sur un sujet hors de sa région et une entité démoniaque ne saura pas nécessairement ce qui s'est passé il y a dix mille ans dans une civilisation elfique éteinte. Il peut être fort utile de savoir d'avance à quelle entité s'adresser pour avoir de meilleures informations. Comme pour une recherche typique, le coût de 5 énergies doit être vu comme un minimum et peut être agrémenté d'autres lots en offrande (ou menace?) aux entités, selon l'approche souhaitée.

### La Chronique

Rappel des règles entourant la chronique:

*“Chronique : Permet de contacter un maître de jeu afin d'officialiser le récit d'un événement terrain ou géopolitique dans les archives du Duché de Bicolline. Voir action “Chronique” dans le tableau de la sphère artistique.*

- *“Une chronique demande un sceau artistique.”*

Simplement, la chronique est une mécanique géopolitique ayant sa propre récompense: une ou plusieurs œuvres ou objets de collection qui sont déposés directement dans le coffre virtuel de la guilde dont le nom figure sur le sceau fourni. Les chroniques sont jugées par le maître de jeu de la sphère artistique, sans passer par le système de réponse aux courriers ducaux. Le contenu d'une chronique est considéré comme un récit et ne sera pas compté “en double” comme une missive ou une recherche. Ainsi, si vous déposez une chronique qui est de facto une lettre décorum à un PNJ, celle-ci sera jugée sur sa valeur artistique; le PNJ ne la lira pas. Si vous déposez une chronique relatant comment vos personnages effectuent une recherche sur un sujet occulte, vous n'aurez pas de réponse. Vous obtiendrez directement dans votre coffre une quantité d'œuvres ou objets de collection, et si exceptionnelle, votre chronique pourrait être disponible pour consultation à la Bibliothèque du Duché dans quelques années.

### Rencontre au sommet

Cet ordre permet de cotiser des fiches de population “Soirée thématique” afin de “contraindre” un personnage non-joueur “non-surnaturel” à une rencontre diplomatique avec vous.



Cela dit, la Rencontre au sommet n'offre pas l'exclusivité des discussions avec un PNJ lors de sa visite sur le terrain. La venue d'un PNJ sur le terrain a des implications logistiques et il serait triste de limiter ses interactions suite à votre sommet. L'intérêt de cette mécanique n'est pas de donner une exclusivité à la guilde qui utilise l'ordre, mais plutôt de garantir une rencontre privilégiée et formelle avec ce personnage. Cela fonctionne même si celui-ci pourrait autrement vous être hostile et indisposé à vous parler.

Veillez également noter qu'il est possible que le PNJ ne vienne pas seul, ou envoie un vassal ou substitut si l'acteur est indisponible. La rencontre aura généralement lieu lors d'un événement sans combat. Il n'est pas possible d'assassiner, capturer ou autrement utiliser la force contre un personnage dans ce contexte, pas plus que contre un personnage joueur. Cela est uniquement possible lors d'un événement spécial ou d'une quête le permettant. D'un point de vue en jeu, attenter à un invité durant un sommet formel serait considéré comme un faux pas diplomatique sérieux.

### Le Prologue

Cette mécanique permet de personnaliser des événements spéciaux. Rappelons brièvement son fonctionnement:

*“Prologue : Permet de contacter un maître de jeu afin de les informer des intentions de son groupe lors d'une activité à venir.*

- *Le contenu du prologue demeure secret, mais peut être utilisé par les maîtres de jeu;*
- *Un prologue peut être envoyé uniquement lorsque les maîtres de jeu en font la demande en vue d'une activité ou scénario précis, mais ne demande aucun sceau;*
- *Exceptionnellement, un prologue peut être envoyé par courriel aux maîtres de jeu.”*

En somme, lorsqu'il est possible d'envoyer un prologue, ce sera mentionné dans le document d'événement. Veuillez éviter de nous envoyer des prologues pour des événements non scénarisés tels que ducasses et campagnes militaires. Il faut plutôt utiliser les autres options de courrier ducal, qui demandent des sceaux et suivent les saisons géopolitiques, ou parler aux PNJ présents sur place.

### Guide stylistique du Courriel ducal

Le courrier ducal est un outil pour créer et stimuler le jeu immersif. Il permet des interactions hors-terrain et hors-géopolitique avec des PNJ et le monde de Bicolline.

- Le courrier ducal doit être un document pleinement décorum

Un courrier ducal ne respectant pas assez les consignes que nous vous exposons ici pourrait être retourné sans réponse la saison suivante. Le ou les sceaux utilisés auront été gaspillés. Dans de tels cas, les joueurs concernés devront réviser leur courrier ducal et le soumettre de nouveau lors d'une saison ultérieure.



### Que signifie pleinement décorum ?

Un courrier ducal, qu'il soit une recherche ou une missive, doit être un document remplissant le critère suivant : « Est-ce que ce document pourrait être trouvé et lu par un personnage dans le cadre d'un jeu immersif pleinement décorum, sans briser son immersion ? » Dans le cas où la réponse à cette question est négative, alors ces éléments doivent être présentés sur des feuilles séparées. Le courrier ducal est un élément jeu pouvant être utilisé dans le jeu terrain. Par exemple, il pourrait être intercepté par d'autres joueurs ou pourrait aboutir dans une bibliothèque lors d'activités terrain. Il en est de même pour toute réponse produite par les maîtres de jeu.

Le courrier ducal doit toujours mettre de l'avant un texte rédigé par un personnage, de son propre point de vue. Autrement dit, le texte devrait préférablement être rédigé au "je" plutôt qu'à la troisième personne par un narrateur omniscient. Votre document peut prendre des formes diverses comme une missive, un journal, des notes personnelles, un rapport, un protocole de laboratoire, un compte-rendu, une œuvre d'art ou de littérature, etc.

### Les ajouts non-décorums

Vous ne pouvez pas faire d'ajouts ou de modification aux "demandes" de votre document décorum sur des documents non-décorum ou hors-jeu.

Ce que devrait contenir une annexe non-décorum :

- Noms réels et adresses courriel des joueurs impliqués
- Liste des sceaux utilisés et de leur provenance, avec mention du sceau "principal" dans le cas d'une recherche
  - Une réponse de missive est toujours remise à la guilde du personnage qui l'envoie, peu importe le sceau politique utilisé.
  - La réponse à une recherche est remise à la guilde ayant fourni le sceau principal de celle-ci
- Liste des cartes et éléments jeu remis (en précisant leur usage respectif)
- Liste explicative des personnages nommés dans les documents
  - Noms entiers des personnages et de leur guilde
  - Noms des personnages "fictifs" (larrons, larbins, laborantins, explorateurs, messagers, etc.) utilisés comme figurants dans votre courrier, mais n'étant pas des PNJ officiels joués par les maîtres de jeu
- Le cas échéant, indiquer qu'il s'agit d'un travail concerté avec un autre courrier ducal envoyé à la même saison par une autre guilde
- Toute autre information jugée nécessaire, mais dont la présence dans un document décorum serait insensée.



### L'utilisation des personnages joueurs

Si vous impliquez votre personnage dans une exploration ou une étude/recherche, il pourrait subir de lourdes conséquences... Le jeu de Bicolline étant ce qu'il est, bien sûr, un maître de jeu ne peut pas vous forcer à jouer la mort de votre personnage ou encore des conséquences graves. Cependant, si vous mettez votre personnage en scène à chaque courrier, et ignorez par la suite les conséquences narratives, soyez certains que les réponses à vos courriers suivants les prendront en compte et risquent d'être impitoyables. Vous devez être prêts à assumer cette dimension du jeu !

Une façon simple d'éviter cela est de plutôt laisser les actions être faites directement par des tirailleurs, des aventuriers, des laborantins, des scribes, etc. Ceci permet aussi aux maîtres de jeu de vous répondre avec un rapport d'exploration ou un rapport d'étude rédigé par vos subalternes fictifs.

### L'anticipation des résultats

*"Le courrier ducal ne décrit pas le résultat escompté comme un fait accompli, sans quoi il sera refusé ou remanié par les maîtres de jeu"*

- Citation des règles géopolitiques

Il arrive parfois que certaines personnes décrivent des événements à venir ou des résultats factuellement. Contentez-vous de raconter avec précision et décorum votre projet ou votre intention. Dans votre document décorum, le narrateur peut certainement théoriser sur les résultats possibles, mais le dénouement d'une recherche ou missive appartient aux maîtres de jeu. Bref, laissez les maîtres de jeu gérer le mystère et les résultats.

Retenez-vous aussi de dicter ce qui se passe dans la tête des autres personnages, autres que celui qui rédige le document décorum ; il est un observateur, ou un protagoniste, non un narrateur omniscient.

### Sceau et étampe de Bicolline

L'équipe actuelle des maîtres de jeu ne produira plus de réponses au courrier ducal en y apposant le sceau ou l'étampe de Bicolline. Celui qui reçoit son enveloppe dans son casier de guilde a la garantie de l'origine fiable de son document. Par la suite, c'est à lui de convaincre les autres joueurs de la valeur du document qu'il a obtenu. Les autres joueurs sont libres d'approuver ou de nier la véracité du document. À noter que le contenu des recherches et missives est teinté par sa source, il ne s'agit pas d'une communication omnisciente provenant des maîtres de jeu.



## Le jeu géopolitique

Un travail colossal de mise à jour a été fait à l'intérieur des recueils des règles géopolitique et surnaturel. Ce travail en est un de correctifs et d'ajustements de certaines actions ou sorts. L'objectif est d'équilibrer le jeu et ses sphères, en empêchant certaines actions trop puissantes d'éclipser une autre sphère de jeu. Le travail est loin d'être terminé, et il est reconnu que le jeu géopolitique est en constante évolution. Le mandat de l'équipe jeu est de garder une stabilité, une accessibilité et une nécessité au jeu interguildes. Bref veiller à garder le jeu diversifié, sans être trop compliqué. Toutes vos questions servent à peaufiner et clarifier la description de nos règles afin d'éviter les interprétations multiples.

La dure réalité du contexte économique de notre monde, qu'on pense aux guerres ou aux vieilles guildes qui se sont enrichies durant une vingtaine d'années, cause un débalancement entre certaines guildes, que ce soit par le nombre de sceaux, le nombre de domaines et de navires, leurs constructions et titres de noblesse. Le monde de Bicolline, et nous croyons que cela en fait sa singularité, reflète la vraie vie, avec des gens immensément riches et des pays pauvres ou en guerre.

L'inclusion de joueurs incarnant des personnages issus de différentes strates sociales ou de différents contextes économiques favorise la diversité des interactions et des histoires qui se développent dans le jeu. Cela peut encourager la coopération, les alliances stratégiques et même les conflits entre les personnages, ce qui ajoute de la profondeur à l'expérience de jeu.

## Les changements

Notre méthodologie de travail implique que les changements majeurs, comme ceux annoncés, doivent l'être au moins 2 saisons d'avance. De nouvelles actions prises à la Grande Bataille de cette année auront donc une répercussion sur les revenus uniquement lors de la Grande Bataille 1025. Le jeu géopolitique en est un de patience...

Pour faciliter la lecture du document :

- Les changements qui ont été mis en surbrillance **jaune** sont ceux des errata, des compléments d'information et des décisions de changements de règles immédiates pour la bonne continuité du jeu et de sa gestion.
- Les changements mis en surbrillance **verte** sont les changements qui seront mis en vigueur dès la saison Automne 1024.
- Les changements mis en surbrillance **bleue** seront retirés à la fin de la saison Été 1024.

## Rappel

Il est à noter que les nouvelles guildes voulant être créées doivent remplir le formulaire au moins un mois avant la Grande Bataille pour planifier la création de la guilde avec l'équipe des maîtres de jeu.

Les anciennes guildes qui demandent une évaluation de leur notoriété pourront en faire la demande jusqu'au 31 juillet de chaque année.



### Retrait des barouds d'honneur

Le comité vision a pris la décision de retirer les barouds d'honneur, et ce, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, cette mécanique de jeu date de l'époque où les possessions des guildes se résumaient aux domaines gagnés en campagne d'expansion. Avec maintenant plus de 182 guildes et au-delà de 1000 domaines, le nombre de barouds d'honneur est devenu ingérable en plus de générer des affrontements qui ne font que mettre de l'huile sur le feu, plus souvent qu'autrement. Le temps des barouds d'honneur, qui convenaient lorsque le jeu virtuel en était à ses balbutiements, est révolu.

En contrepartie du retrait des barouds d'honneur, les compensations seront fortement bonifiées. Certains barouds d'honneur pourront se tenir lors de la Grande Bataille 1024, mais les guildes en ayant demandé un et qui préférerait néanmoins profiter de la nouvelle compensation annoncée dans le recueil des règles géopolitiques, pourront en faire la demande dès maintenant. La compensation sera versée par la Banque de l'Hippocampe pour ce qui est des barouds déjà demandés. En ce qui concerne les annexions de la saison printemps et été, la Banque de l'Hippocampe versera la différence de compensation.

Même si les barouds d'honneur sont retirés, il demeure toujours possible, si les deux parties en font conjointement la demande, de proposer une escarmouche, un scénario de campagne ou un scénario d'invasion pour refléter les guerres géopolitiques. De la notoriété et des richesses pourront ainsi être gagnées et ensuite utilisées dans le jeu de guerre.

### Les Terres sauvages et ses Avant-postes

Les terres sauvages formaient historiquement la majorité des territoires des régions, puis le système féodal créa les domaines, les fiefs, les duchés et les provinces. Malgré tout ce développement, il demeure encore des terres sauvages dans notre monde, les Terres des Brumes et le Territoire de l'Oubli en sont de bons exemples.

Afin de refléter ces contrées inexplorées, toutes parties de la carte géopolitique qui ne se trouve pas présentement à l'intérieur des frontières d'un domaine, sont dorénavant considérés comme des Terres Sauvages. De plus, les règles concernant les domaines déjà présents dans les Terres des Brumes, Soumess et le Territoire de l'Oubli suivront dorénavant celles attribués à un nouveau type de titre de propriété : l'Avant-poste. Ce dernier peut suivre tous les stades de développement d'un domaine, à la différence qu'il ne possède pas de frontières. Les avant-postes n'ont donc pas de « domaine adjacent » et n'offre pas la possibilité de fief, château ou duché. Le système politique des pierres de savoir n'est pas reconnu ni utilisé dans les Terres Sauvages non plus.

### Seigneur des Terres Sauvages

Les seigneurs des régions uniquement composés de Terres sauvages sont appelés Seigneurs de guerre. Mis à part les élections, ils suivent les mêmes règles en ce qui a trait aux nuisances et à l'entretien des provinces. Les seigneurs de guerre sont nommés chaque année par consensus par le représentant des avant-postes de ses guildes affiliées. S'il n'y a pas de consensus, il n'y a pas de seigneur de guerre et la nomination est reporté à l'événement Bal Pourpre ou Grande Bataille le plus proche. Un avant-poste sous occupation ou assiégé n'a plus le respect de ses pairs et est ignoré durant la nomination du seigneur de guerre.



Le chef d'un avant-poste doit, pour se présenter comme seigneur de guerre, avoir sa guilde affiliée aux Terres sauvages. Un représentant d'un avant-poste n'ayant pas sa guilde affiliée aux Terres sauvages n'a pas son mot à dire lors de la nomination du seigneur de guerre. Chaque région des Terres sauvages n'a qu'un seul seigneur de guerre et cela, sous certaines conditions (nombre d'avant-postes, guilde affiliée, etc). Une faction PNJ est considérée comme une guilde en ce qui a trait à l'affiliation.

### Campagnes 1024

Les campagnes sont à la base des événements de combat, voilà pourquoi la moitié d'entre elles sont dédiées à des affrontements traditionnels comportant deux fronts. L'autre moitié des campagnes revêtent des formes plus diverses. Il y a d'abord la désormais traditionnelle campagne d'exploration, qui se tiendra en juillet, et qui pourra comporter certains indices ou quêtes pour la Grande Bataille du mois d'août. Vient ensuite la campagne à 6 fronts d'octobre, formule que nous répétons de l'année dernière, car les commentaires des participants furent très favorables. Puis finalement, après des années d'absence, le mois de novembre verra le retour d'une campagne d'exploration en Terres des Brumes, où de nouveaux espaces sauvages s'ouvrent à vous.

Voici donc les dates et les différents belligérants des campagnes 1024 :

#### 18 mai

- Ordre du Loup Céleste VS Fils et Filles de Polignac

#### 22 juin

- Les Élus de la Flèche VS Le Cercle d'Or

#### 20 juillet

- Toutes les guildes possédant un sceau d'exploration disposeront d'un nombre de places encore à déterminer

#### 7 septembre

- Dragoniers VS Lys Noir

#### 12 octobre

- Compagnie des Huit Voiles
- Nephilim
- Ost du St-Reliquaire
- Tératos
- Hyde
- Arcs Noirs

#### 2 novembre

- Campagne d'expansion en Terres des Brumes. Détails à venir concernant les fronts.



## Événements spéciaux 1024

Les événements spéciaux sont des activités ayant un caractère plus niché et s'adressent à un nombre restreint de joueurs, question de maximiser le sentiment d'immersion de ceux qui y participent grâce à un plus haut ratio animateurs/participants. Donc, si un de ces événements se déroule à l'extérieur de votre sphère de jeu, nous vous invitons à passer de l'autre côté du miroir afin de venir animer en grand nombre. Si ce n'est déjà fait, les personnes désirant se joindre à la base de données d'animation de Bicolline afin de recevoir les appels à tous lors des recherches de PNJ peuvent le faire en remplissant le formulaire à l'adresse suivante :

<https://forms.office.com/pages/responsepage.aspx?id=cDGIpioJzUmdUWw35NYA4h21PeWXWftGmdbfrP16CORUMkxTNFEwTDBZUKhSTTE3QUJYQTY1TjdRUS4u>

### 1<sup>er</sup> juin

- **La Convocation du Sultan**

*Au moment où la guerre contre Isphet fait rage, le Sultan Nakkan Ossan convoque sa cour et les hauts dignitaires pour de mystérieuses célébrations.*

- Activité sur invitation en PM et ouverte à tous pour la soirée

### 6 juillet

- **La Nuit des 1001 Couteaux**

*Grand-messe du monde clandestin et criminel de Bicolline où seulement les plus retors sauront tirer leur épingle du jeu.*

- Toutes les guildes possédant un repaire clandestin à la fin de la saison automne 1023 recevront une invitation pour un nombre de places limitées. Le nombre de places par guildes sera spécifié dans le document d'événement.

### 5 et 6 octobre

- **Lune de Sang**

*Une incursion en terres hostiles, au cœur des Territoires de l'Oubli... une grande quête approche de son but, mais y aura-t-il des survivants pour raconter cette aventure épique?*

- Activité sur invitation pour un groupe spécifique de joueurs.
- Grand besoin de participants pour incarner les orques, autres peaux vertes et créatures qui, en plus de mettre des bâtons dans les roues aux humains qui osent s'aventurer sur leur territoire, auront un jeu bien à eux au cours de ce scénario.

### 16 novembre

- **Soirée thématique – Titre à déterminer**

*Soirée festive remplie de mystères à l'Auberge de Sartaviaire.*

- Places limitées. Mode de participation à déterminer.



## GRANDE BATAILLE 2024 – Nouveautés et précisions

### Volontaires

Faites partie d'une équipe dynamique et dévouée lors de la Grande Bataille!

Chaque année, le Duché de Bicolline a besoin de personnes passionnées et engagées pour rejoindre l'équipe de volontaires de la Grande Bataille de Bicolline. Nous sommes reconnaissants du dévouement que ses volontaires apportent à l'événement puisqu'ils accomplissent de nombreuses tâches qui contribuent à en faire un événement unique à la notoriété internationale.

Si vous êtes volontaire ou pensez rejoindre notre équipe, attendez de recevoir le courriel de confirmation du Duché de Bicolline avant de procéder au paiement de votre inscription sans quoi votre rabais ne sera pas associé à votre compte.

La *Politique de volontariat* pour cette édition est disponible ici : <https://bicolline.org/volontaires>. Vous y trouverez tous les renseignements en lien avec le volontariat lors de la Grande Bataille! Vous pouvez également rejoindre notre Responsable Volontaires, Cynthia Pinel, en écrivant au [benevolat@bicolline.org](mailto:benevolat@bicolline.org).

### Inscriptions et tarification

Les inscriptions pour la Grande Bataille 2024 ouvriront début mai. La prévente pour les forfaits 7 jours et 3 jours se terminera à la mi-juillet (date exacte à confirmer).

	<b>Membre (16 ans et plus)</b>	<b>Non-membre (16 ans et plus)</b>	<b>Enfants (de 10 à 16 ans)</b>
<b>Forfait 7 jours – Prévente</b>	310,00	350,00	110,00
<b>Forfait 7 jours – Régulier</b>	375,00	415,00	135,00
<b>Forfait 3 jours – Prévente</b>	250,00	280,00	70,00
<b>Forfait 3 jours – Régulier</b>	290,00	320,00	90,00
<b>Journée Découverte (16 août)</b>	65,00	65,00	30,00
<b>Arrivée hâtive (1 jour – samedi)</b>	45,00	45,00	---
<b>Arrivée hâtive (2 jours – vendredi)</b>	80,00	80,00	---

Tous les prix affichés sont avant taxes et en dollars canadiens (\$CA).

Les enfants de moins de dix ans profitent de l'événement gratuitement.

Les membres à vie profitent de l'arrivée hâtive du samedi (1 jour) gratuitement.

### Prémontage

La journée de prémontage aura lieu le samedi 3 août 2024 de 9h00 à 18h00. Il ne sera possible de dormir sur le site (ni le vendredi ni le samedi) et vous devez avoir quitté le site au plus tard à 18h00.

Ce temps d'installation est un privilège réservé aux personnes préinscrites qui ont préalablement payé leur inscription. Mais attention! Seuls les résidents de bâtiments ou ceux qui installent leur tente ou pavillon décorum seront autorisés durant cette journée : il n'est pas possible d'installer de tente ou de matériel dans le secteur non-décorum.



Comme nous attendons habituellement plus de 1 000 personnes lors du prémontage, nous demandons votre collaboration afin d'être le plus efficace possible. À votre arrivée :

- Présentez-vous à l'Accueil et donnez votre nom afin de recevoir votre bracelet.
- Rendez-vous jusqu'à votre emplacement.
- Si vous avez une tente ou un pavillon décorum à monter, les volontaires sur place vous confirmeront votre emplacement.
- Déchargez votre matériel le plus rapidement possible.
- Sortez votre véhicule du site en respectant le sens de la circulation et stationnez-le au P1 (de l'autre côté de la rue de l'Accueil).
- Apportez vos déchets aux conteneurs prévus à cet effet. Veuillez ne pas inclure de matières dangereuses (bombonnes, huiles usées, matériaux de construction, etc.). Vous devez apporter ces matières à un écocentre et ne pas les déposer dans les conteneurs.

### Stationnement et accès au site

#### Stationnements

Pendant la Grande Bataille 2024, seuls deux stationnements seront accessibles pour les participants :

- P0 – Stationnement principal desservi par une navette tout au long de l'événement.
- P1 – Stationnement à places réservées pour les véhicules munies d'une vignette. Les véhicules stationnés ici sans vignette pourraient être remorqués sans préavis.

Le personnel et les volontaires à l'Accueil et au débarcadère vous indiqueront à quel stationnement vous diriger à votre arrivée.

À partir de l'édition 2025, les stationnements pendant la Grande Bataille seront payants (tarif unique).

#### Horaire d'accès au site et des navettes vers le P0

Les horaires d'accès au site (inscription/accueil et débarcadère) sont modifiés cette année afin de mieux refléter l'achalandage réel du site. L'arrivée de nouveaux participants désirant passer à l'accueil pour confirmer leur inscription se fera exclusivement pendant les plages horaires détaillées dans le tableau ci-dessous. Des navettes desservant le stationnement P0 seront également disponibles à ces moments (en partance de l'Accueil seulement).

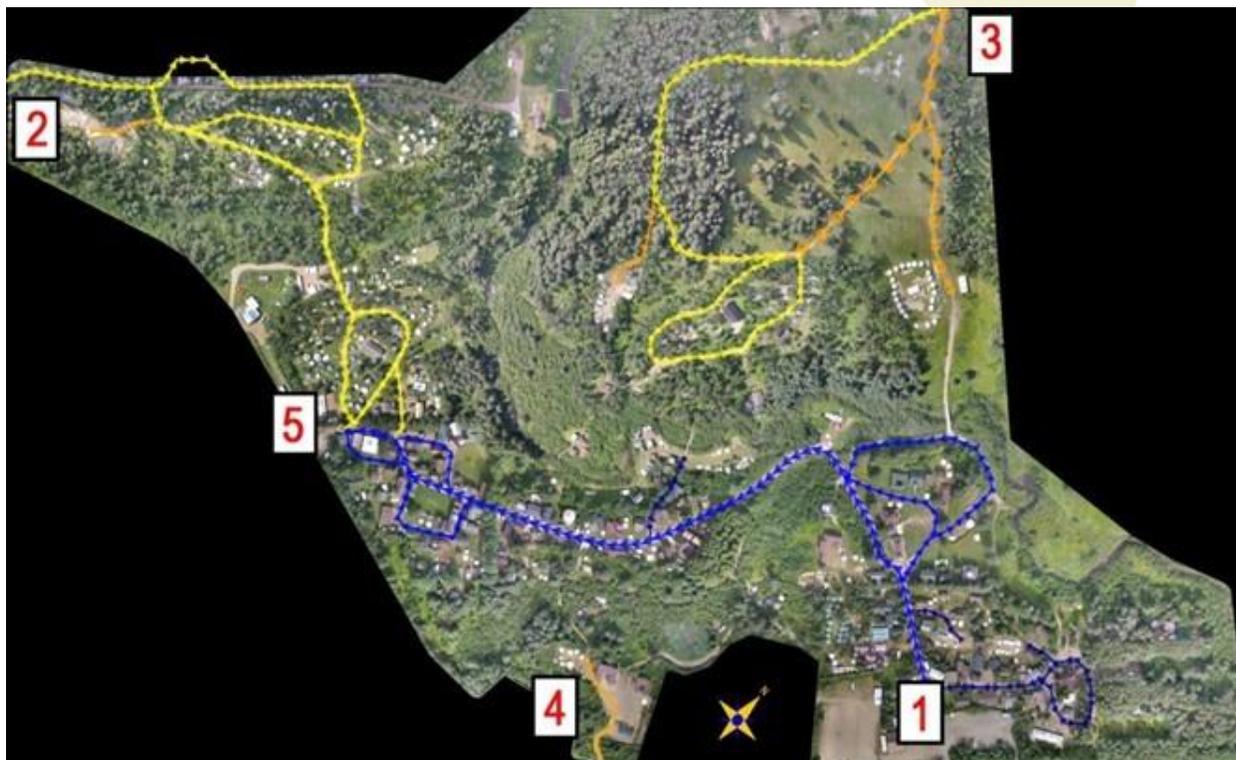
Journée	Horaire de l'Accueil et de la navette vers le P0
Vendredi 9 août (arrivée hâtive)	10h00 à 18h00
Samedi 10 août (arrivée hâtive)	10h00 à 18h00
Dimanche 11 août	9h00 à 20h00
Lundi 12 août	10h00 à 18h00
Mardi 13 août	10h00 à 18h00
Mercredi 14 août	10h00 à 18h00
Jeudi 15 août	9h00 à 20h00
Vendredi 16 août	9h00 à 20h00 (24h00 pour les départs de la Journée Découverte)
Samedi 17 août	Accueil et débarcadère fermés / Navette P0 de 10h00 à 18h00
Dimanche 18 août (Départ)	8h00 à 15h00



### Circulation sur le site pendant l'événement

Les véhicules peuvent circuler sur le site (en suivant les horaires d'accès au site) pendant l'arrivée hâtive (9 et 10 août) ainsi que le dimanche d'arrivée (11 août) et le dimanche de départ (18 août). Nous demandons votre collaboration afin de :

- Ne pas laisser votre véhicule sur le site : sortez votre matériel le plus rapidement possible et allez stationner votre véhicule afin de ne pas entraver les chemins.
- Suivre en tout temps les indications qui vous seront données sur le site par les représentants du Duché de Bicolline en bleu et jaune (membres du personnel, équipe de coordination, volontaires, etc.).
- Respecter les entrées/sorties du site et le sens de la circulation :
  1. Entrée par le 1480 (Accueil / débarcadère).
  2. Entrée par le 1562 (accès à la Cité et au Faubourg).
  3. Entrée / Sortie par le 1400 (accès à la Côte norse et au camping non-décorum).
  4. Entrée / Sortie par le 1501 (accès au Quartier romain).
  5. Sortie par le 1540 (aucune entrée).



### Livraisons

La livraison de gros matériel (cordes de bois, matériaux de construction, etc.) sera autorisée jusqu'au 2 août inclusivement. Veuillez prévoir vos commandes en conséquence.



Pour les petites livraisons pendant l'événement (traiteurs, colis, etc.), nous demandons votre collaboration afin de :

- Respecter l'horaire d'accès au site.
- Passer par le débarcadère du 1480 (Accueil).
- Bien identifier la livraison (nom, guilde, etc.).
- Récupérer le tout sur place (aucune livraison aux campements).
- Pour les traiteurs, envoyer un courriel à [urbanisme@bicolline.org](mailto:urbanisme@bicolline.org) avec le contact (nom, guilde, fournisseur) et le jour et l'heure prévue de livraison.

Veuillez noter que toute personne entrant sur le site devra être inscrite (paiement complété) et costumée.

## Tentes, mini-maisons et roulotte

### Tentes non-décorum

Tous les types de tentes de camping sont acceptés dans le secteur non-décorum : hamacs, bâches, chaises de camping, etc. Les équipements à flamme vive ne sont cependant pas permis et le seul feu autorisé est celui du foyer prévu à cet effet qui se trouve au centre du secteur.

Par souci pour les autres participants avec qui vous partagez le lieu, il est important de ne prendre que l'espace nécessaire sans s'étaler.

### Tentes décorum

Plusieurs catégories de tentes sont considérées comme étant décorum : tentes « Bell » ou « Wedge », pavillons, tentes prospecteur, tentes de type viking ou tipi, etc.

Veuillez contacter l'équipe d'urbanisme ([urbanisme@bicolline.org](mailto:urbanisme@bicolline.org)) :

- Pour réserver un emplacement pour votre tente décorum.
- Si vous vous demandez si votre tente est considérée comme étant décorum.
- Pour poser toute autre question en lien avec le placement des tentes.

### Mini-maisons

Les mini-maisons décorum doivent être approuvées et enregistrées auprès de l'équipe d'urbanisme ([urbanisme@bicolline.org](mailto:urbanisme@bicolline.org)) avant le début de l'événement. À l'exception des mini-maisons étant installées autre part depuis de nombreuses années, toutes les mini-maisons seront installées dans le Quartier nomade (près de la Cité).

### Roulottes et motorisés

Les véhicules de ce type (roulottes, motorisés, fourgonnettes, etc.) ne sont pas autorisés sur le site du Duché de Bicolline, y compris dans les stationnements. Plusieurs individus, entreprises ou organismes offrent ce service à St-Mathieu-du-Parc et dans la région.



## Services

### Nous trouver

Notre personnel assure une présence 24 heures sur 24 à deux endroits sur le site :

- Accueil : soigneurs, personnel de bureau de jour et surveillance de nuit.
- Vieille Ville : équipe de coordination de jour et surveillance de nuit au 1540 et un répondant en prévention incendie disponible en tout temps (Caserne).

### Bien-être et sécurité des participants

#### Valeurs et politiques du Duché de Bicolline

Le Duché de Bicolline souhaite assurer un environnement sain pour l'ensemble de sa communauté et a notamment œuvré dans les dernières années à développer un cadre d'application pour bien vivre ensemble :

- [Valeurs du Duché](#)
- [Politique de prévention des violences à caractère sexuel](#)

C'est avec cet objectif en tête que nous travaillons présentement à développer une nouvelle *Politique de prévention et de gestion de la violence et du harcèlement* qui, nous le souhaitons, devrait entrer en vigueur au courant de l'année. Cette politique permettra l'application des valeurs du Duché de Bicolline et à voir au bien-être des participants.

Ensemble, ces deux politiques identifieront une ligne directrice afin d'intervenir et prévenir la violence sous toutes ses formes au Duché de Bicolline.

#### Collaboration accrue avec des organismes communautaires de la région

Nous travaillons étroitement avec certains organismes communautaires de la région depuis quelques années, dont le [CALACS Entraid'Action](#) de Shawinigan/Mékinac/Haute-Mauricie, afin de mieux répondre aux besoins de notre communauté. Nous poursuivons cette année les efforts en ce sens et espérons nous associer à d'autres ressources. À suivre!

### Soigneurs

Notre équipe de soigneurs est présente 24 heures sur 24 tout au long de l'événement. Au moins une personne est disponible en tout temps au dispensaire localisé à gauche de l'Accueil et le reste de notre équipe arpente le terrain selon la programmation et les besoins.

Si vous devez consulter les soigneurs, déplacez-vous au dispensaire directement lorsque cela est possible. Si vous n'êtes pas en mesure de vous déplacer, veuillez envoyer une personne aviser l'organisation (Accueil, 1540, Caserne, personnel ou volontaire avec une radio) en prenant soin de bien identifier le lieu où les soigneurs doivent se rendre, votre nom, la problématique de santé, votre description physique, etc.

Nous incluons ci-dessous quelques rappels importants qui seront davantage détaillés lorsque la documentation complète sera disponible sur notre site web :

- Montez-vous un plan de sortie si jamais vous devez quitter le site : prévoir un transport, avoir des assurances, identifier une personne-ressource sur le site pour vous aider, connaître les ressources de santé de la région, etc.



- Ayez une trousse de premiers soins accessible qui inclut, entre autres, des diachylons et vos médicaments. Notre équipe de soigneurs ne peut pas vous fournir des médicaments, même s'ils sont communs.
- Apportez le nécessaire pour combattre les allergies (médicaments, crèmes, auto-injecteurs, etc.) et traiter vos maladies connues (médicaments, prescriptions, dispositif de type médicalert, etc.).
- Tenez compte des conditions climatiques (risques de chaleur accablante ou hypothermie).
- Soyez bien préparé et entouré si vous comptez consommer alcools et/ou drogues (couvre-verre, personne de confiance, Naloxone, etc.).

Vous trouverez ci-dessous d'autres suggestions utiles qui vous aideront peut-être à éviter nos équipes de soigneurs :

- Donnez vos coordonnées d'urgence aux membres de votre guilde ou votre entourage.
- Apportez de bonnes chaussures (au moins deux paires).
- Apportez des vêtements chauds même si la température annoncée demeure élevée : les nuits sont souvent très fraîches.
- Apportez des pastilles d'électrolytes pour prévenir la déshydratation.
- Prévoyez une protection oculaire si vous comptez aller sur le champ de bataille (casque, lunettes de protection, etc.).

### Prévention incendie

Le Duché de Bicolline a annoncé au printemps 2023 une *nouvelle réglementation* en lien avec les foyers et torches extérieures. Toutes les installations devront être conformes pour la Grande Bataille 2024. Tous les détails sont disponibles sur notre site web : <https://bicolline.org/wp-content/uploads/2022/03/DossierFeu.pdf>. Il est à noter que conformément à l'Article 2 du Règlement 2023-12 relatif aux feux en plein air de la municipalité de Saint-Mathieu-du-Parc, les *feux d'artifices* sont interdits sur le territoire de la municipalité et, par le fait même, au Duché de Bicolline.

Nous comptons également mieux encadrer les *activités des cracheurs et manipulateurs de feu* afin d'assurer des spectacles sécuritaires pour tous. Les détails seront diffusés au printemps 2024.

Finalement, nous sommes à développer le nécessaire afin d'assurer une *permanence en prévention incendie* à la Caserne.

### Restauration

L'offre alimentaire sera bonifiée pour la Grande Bataille 2024 : des points de service seront ajoutés en Haute Ville et en Vieille Ville afin de permettre à tous de mieux se remplir la panse! Les détails sortiront sur notre site web au courant des prochains mois.

Quelques nouveautés verront le jour à la Grande Bataille 2024 :

- Priorité d'accès pour le personnel et les volontaires en service (merci de votre compréhension!).
- Ajout de bacs pour les consignes près des points de service.
- Retrait de certains items à usage unique (serviette de table, ustensiles) : prévoyez apporter les vôtres!

Nous apprécions également les efforts des participants qui apportent leur couvert décorum réutilisable! Et n'oubliez pas de jeter vos déchets dans les poubelles prévues à cet effet!



### Installations sanitaires

Il y a deux blocs sanitaires avec des douches situés aux deux extrémités du terrain :

- Auberge : Les cartes d'accès seront en vente au Marché (6,00 \$CA).
- Faubourg : L'accès et le paiement se font au moyen d'un lecteur de carte de crédit (6,00 \$CA).

Les horaires d'ouverture des blocs seront affichés sur place.

### Gestion des matières résiduelles

#### Conteneurs

Afin d'assurer la propreté des lieux pendant l'événement, il y a quatre conteneurs à déchets disponibles dès l'arrivée hâtive. Ils sont situés aux endroits suivants : P1, 1540, Cité et près des toilettes du non-décorum. Un conteneur pour le recyclage est aussi prévu au P1.

Lorsque possible, nous vous demandons de vous déplacer vous-mêmes pour aller y déposer vos déchets.

#### Collectes des matières résiduelles et des consignes

Il y aura **trois collectes quotidiennes** effectuées par notre merveilleuse équipe de volontaires du lundi au samedi :

Matin	Midi	Soir
Déchets	Consignes	Déchets

Tous les profits amassés par la collecte des consignes seront réinvestis dans le Clos des flos afin d'améliorer les installations et le matériel pour nos activités jeunesse. Aidez-nous en séparant vos contenants consignés de vos déchets et, si possible, les mettre dans un sac transparent.

Aucune collecte n'est pour l'instant prévue pour le recyclage, mais ce dossier est présentement en évaluation.

Nous demandons également votre collaboration afin d'éviter les bris (sacs, calèches, etc.) et les blessures. Veuillez :

- Limiter le poids de vos sacs (si vous trouvez cela lourd, nos volontaires aussi!).
- Utiliser des sacs de qualité.
- Ne pas inclure de matières dangereuses (bombonnes, huiles usées, matériaux de construction, etc.). Vous devez apporter ces matières à un écocentre et ne pas les déposer dans les conteneurs.
- Ne pas inclure d'eaux grises ou noires : le Duché de Bicolline n'est pas équipé pour effectuer la gestion des eaux grises ou noires. Vous devez repartir avec ces matières et en disposer de façon sécuritaire.

Nos volontaires pourront refuser des sacs qu'ils jugent dangereux.



## Tournois

Plusieurs nouveautés toucheront les activités sportives et tournois lors de la Grande Bataille de Bicolline. Les horaires et la réglementation seront publiés sur notre site web en mai.

### Préinscriptions et limites

Afin de mieux prévoir les ressources, affrontements et plateaux, certains tournois auront désormais des périodes de préinscription avant la Grande Bataille (formulaire en ligne). Les détails seront diffusés au printemps 2024 pour les tournois suivants :

- Combat d'archers
- Fines lames
- Tactika
- Trollball

Les tournois de Fines lames et de Trollball auront également des limites quant aux nombres de participants inscrits.

- Fines lames : 64 participants maximum.
- Trollball : 22 équipes pourront s'inscrire au tournoi
  - Ligue féminine (6 équipes)
  - Ligue mixte Duché (4 équipes)
  - Ligue mixte Régulier (8 équipes)
  - Ligue mixte Amicale (4 équipes)

N'oubliez pas qu'il existe maintenant une classe des maîtres de Trollball qui est ouverte à tous les débutants de 16 ans et plus (aucune limite d'inscription)!

### Remise des prix

La remise des prix des tournois se fait le soir même de la finale du tournoi (ou le lendemain si la finale se termine après 20h00). La remise se fait en Vieille Ville, soit à la Fosse aux monstres ou à la Scène principale.

### Changements

La réglementation de certains tournois a été modifiée. Lorsque la documentation complète sera publiée sur notre site web, ces changements porteront la mention **\*\*NOUVEAUTÉ\*\*** afin de faciliter l'identification des modifications.

De plus, l'horaire ou le lieu des tournois suivants changeront par rapport à l'année dernière. Les détails complets seront disponibles sur notre site web en mai.

- Artillerie (lundi 12 août): Inscriptions et tournoi seront un peu plus tard en matinée.
- Fines lames (mercredi 14 août) : La plage horaire de ce tournoi populaire a été changée afin de permettre au tournoi de se dérouler sans interruption.
- Champions (jeudi 15 août) : Nouvel horaire!
- Cercle de Loren et Francs archers : Afin d'assurer une meilleure sécurité des lieux, les deux tournois se dérouleront désormais à la Place des tournois plutôt que dans la Fosse aux monstres.
- Échecs du baron : Ce tournoi est relocalisé à l'abri des intempéries au sous-sol de l'Auberge!
- Trollball : Débute dès le lundi 12 août (ligue mixte amicale).



## Volontaires

Nous cherchons toujours à combler quelques postes au sein de notre équipe dynamique. Contactez-nous par courriel si vous êtes intéressé ou si vous avez des questions : [tournois@bicolline.org](mailto:tournois@bicolline.org).

## Combat et Jeu

### Rencontre annuelle des maréchaux et homologateurs

La première rencontre annuelle des maréchaux et homologateurs aura lieu le 27 avril prochain au Duché de Bicolline (en français seulement). Ce rassemblement a pour objectifs de :

- Standardiser l'arbitrage des combats au Duché de Bicolline (campagnes, Grande Bataille, etc.).
- Approfondir certains points de règles.
- Communiquer les nouveautés et changements.
- Partager les expériences des maréchaux et homologateurs expérimentés.

Pour participer, veuillez confirmer votre présence par courriel avant le 20 avril 2024, 19h00 (HNE) : [combatGB@bicolline.org](mailto:combatGB@bicolline.org). La documentation sera rendue disponible après la rencontre.

## Volontaires

Nous recherchons encore plusieurs maréchaux et homologateurs pour venir compléter notre équipe. Nous cherchons aussi à recruter un Chef d'équipe – Homologation! Contactez-nous par courriel si vous êtes intéressé ou si vous avez des questions : [combatGB@bicolline.org](mailto:combatGB@bicolline.org).

## Homologation et règles de combat

L'horaire détaillé de l'homologation sera disponible sur notre site web en mai, mais sachez que l'*homologation mobile* se fera le dimanche 11 août (13h00 à 17h00) et le lundi 12 août (9h00 à 17h00).

Deux nouveautés (ou pas!) seront mises en application dès la saison 2024 :

- Les dagues seront à nouveau homologuées.
- Les boulets de canon font désormais les mêmes dégâts que les traits de balistes.

Les détails en lien avec les *sabliers de guérison* sortiront également sous peu, n'oubliez pas de prévoir une pièce d'identité pour le récupérer.

Il convient également de rappeler quelques détails importants en lien avec les *morts* :

- Lorsqu'un combattant meurt, il doit se mettre au sol / tomber au sol de façon sécuritaire. Ceci est applicable en tout temps sauf s'il y a des indications différentes dans la description d'un événement, scénario ou chapitre.
- Un combattant mort ne peut ni parler ni courir (marcher seulement).
- Un combattant mort tient toujours son arme à l'envers.
- Un combattant mort peut décider de:
  - Attendre un guérisseur sur place sans se déplacer (lorsque les *sabliers de guérison* sont autorisés).
  - Se lever et se déplacer vers un puits de guérison (lorsqu'ils sont autorisés) en évitant les combats lorsque possible. Le combattant mort qui choisit cette option doit attendre que les combats autour de lui soient arrêtés ou qu'un maréchal l'autorise.



### Escarmouches

Quelques nouveautés verront aussi le jour du côté des escarmouches :

- Les inscriptions se feront par courriel en écrivant à [combatGB@bicolline.org](mailto:combatGB@bicolline.org) (format « premier arrivé, premier servi »).
- Si un front ou une guilde ne se présente pas à son escarmouche, il perd la possibilité d'en demander une pour une période de deux ans.

Les détails complets seront publiés en mai.

Plage horaire	Lieu	Scénario	Maximum	Restrictions
Lundi 12 août 13h00 à 14h00	Autoroute	Caravane marchande	75 caravaniers vs 200 brigands	Brigands n'ont pas droit à l'armure, ni aux armes d'hast
Lundi 12 août 14h30 à 16h00	Hameau	Saccage en Wiltz	50 vs 50	Armes de 110 cm et moins
Mardi 13 août 20h00 à 22h00	Bois près du Hameau	Confusion en Bois Rouge	6 groupes de 10 combattants	Armes de 90 cm et moins. Aucune armure.
Mercredi 14 août 13h00 à 14h00	Autoroute	Caravane marchande	75 caravaniers vs 200 brigands	Brigands n'ont pas droit à l'armure, ni aux armes d'hast
Mercredi 14 août 14h30 à 16h00	Fort	Repli stratégique	100 vs 100	Machines de guerre homologuées sont autorisées
Vendredi 16 août 13h00 à 14h00	Autoroute	Caravane marchande	75 caravaniers vs 200 brigands	Brigands n'ont pas droit à l'armure, ni aux armes d'hast
Vendredi 16 août 14h30 à 16h00	Plaine au nord de l'Autoroute (terrain Samson)	À qui ce pavillon?	4 groupes de 30 combattants	Aucune restriction



## GRANDE BATAILLE 1024 – Enjeux et affrontements

### L'héritage des Premiers

Autant que remonte la mémoire, le sort des terres du centre fut divisé en neuf quadrants, liés chacun à un sac renfermant d'étranges pierres: La Syta. Nul ne sait s'il s'agit là d'une tradition oraculaire commode pour prévoir les événements naturels, ou plutôt d'une réalité trahissant un artifice inconcevable fixant et harnachant la trame de la fatalité. Voilà maintenant dix-sept ans que fut confiée aux érudits mortels la lourde responsabilité de maintenir l'équilibre de ses forces fondamentales, dont ces pierres du destin. Durant plus d'une décennie, l'harmonie fut mise à mal, tolérant calamités, querelles et tempêtes telluriques... Jusqu'au printemps de l'an 1023, lorsqu'un groupe d'érudits alliant leur mandat céleste solennel et le libre arbitre téméraire des jeunes peuples en un acte fatidique. Maniant l'énergie pure, ils bouleversèrent volontairement, à deux reprises, le Quadrant Central de la Syta. À cet instant, la trame gémit à un point tel que le plus obtus des profanes ne put l'ignorer. La terre grogna, et des dizaines de failles s'ouvrirent, vomissant des entités de l'inframonde libérées de leurs prisons centenaires et galvanisant leurs cultes. Aux quatre coins du quadrant chambranlé par ces érudits, le seul touchant les huit autres connus, les réverbérations atteignirent leurs sommets simultanément.

Dans les territoires de l'oubli, non loin des racines du mont Tar-ock Doon, le basalte se fendit, révélant des tunnels volcaniques, mais avant que des éclaireurs ne puissent s'y rendre, la horde du nouveau chef de guerre orc Dakshok Duur investit les lieux au nom de son maître.

Au cœur de la Baie des Flammes, un navire poussé par des vents insensés s'échoua sur une île jusque-là inconnue. À leur secours, les marins survivants racontèrent l'existence d'un gouffre tout frais, un cénote mystérieux surgit des profondeurs.

Au sud de Nasgaroth, un énigmatique socle recouvert de glyphes fit irruption des entrailles de la terre. Tous les rapports concordent en un seul détail: ces "Nexus" situés à la croisée des quadrants, aussi uniques soient-ils dans leur nature, sont jonchés, voir tapissés d'étrange pierre similaire à l'obsidienne sinon que sa teinte varie de blanche, à gris, puis noire. Rapidement surnommé la Sytase, ce matériel jusqu'alors enfoui sous les profondeurs de la croûte terrestre suscita rapidement la convoitise.

L'identité des bâtisseurs des nexus, perdue dans les méandres de l'histoire et des légendes, demeure conjecture, sinon qu'un nom: les Premiers. Certaines bribes de gravures traduites laissent deviner que la Sytase fut un élément central de leur culture. Leur maîtrise de son utilisation et de sa transformation éclipsa les balbutiements des artificiers et érudits contemporains.

Providentiellement, l'ancienne flotte royale de Nasgaroth, disparue au large depuis l'an 1010, réapparut en Mer des Glaces, avec à son bord des sages, ou illuminés, en provenance de Terra'Kana, le Nouveau-Monde. Ceux-ci ont en leur possession quatre orbes dont ils prétendent avoir jalousement la charge depuis des dizaines de générations, depuis que les Premiers quittèrent notre continent. L'émergence des nexus semble avoir éveillé ces orbes, qui vibrent d'un commun appel, insensible à la distance les séparant.

L'interprétation de tous ces signes et présages confond les meilleurs augures. Petit à petit l'esquisse d'une compréhension se dessine, mais l'espoir d'éviter la militarisation de ces sites, de maîtriser les possibilités de la substance pour la paix et le bien commun s'amenuise... Déjà, les tambours de la guerre sonnent alors que plusieurs nations voient là une chance de prendre le dessus sur leur adversaire. Archéologues et aventuriers de toutes les régions ne peuvent que soupirer, s'acharnant à interpréter les fresques et bas-



reliefs avant que convergent sur eux les forces assemblées de la Fédération Argannaise et du Concordat d'Outre-mer.

Hélas, ô fatale destinée par l'oracle annoncé, la course est lancée. Qui sera digne de L'Héritage des Premiers?

## Fronts

### Le Concordat d'Outre-mer, quand l'union forme les grands projets

Le concordat d'Outre-mer est une alliance naissante entre les nations de l'Ozame, Nasgaroth et la Cité des Sables unissant leurs forces dans un projet de prospérité mutuelle.

Le partage de la connaissance ancestrale et la maîtrise des arcanes de Nasgaroth combiné à la fougue et l'audace de l'Ozame qui renaît. Le tous enrichi de la ruse et le faste caractéristique de la Cité des Sables, forment les atouts dont les nations membres du Concordat peuvent tirer parti pour faire face aux récents défis de Mundus.

### Fédération argannaise

Les alliances les plus solides sont forgées par le sang et non par l'encre. Rivaux devenus d'indéfectibles alliés afin de créer la Fédération argannaise, les guildes de la Chimère et du Saint-Ordre du Poing de Fer unissent leur destin pour s'illustrer et vaincre l'adversité. Habités d'une inextinguible soif d'aventure et de défis, ces deux compagnons à la riche histoire sont toujours prêts à partager la gloire et les festivités avec les audacieux. La Fédération argannaise constitue le repère des intrépides et des braves, de ceux et celles qui changent le monde et qui forgent l'Histoire!



**NDLR :** Prenez note que toutes les mentions de pointage, de gains ainsi que les cartes dans la suite de ce document sont à titre indicatif seulement et doivent faire l'objet d'un balancement et de discussions avec les fronts avant d'être officialisées.

### Bataille du mardi – Le socle de l'oubli

Les équipes d'éclaireurs venus localiser l'emplacement exact du socle dans le Territoire de l'oubli afin d'y déposer leur orbe de Terra'Kana découvrent un espace tout aussi dévasté que désolé. Le Mlolrog TarOck s'est nourri de l'énergie du nexus du Territoire de l'Oubli, faisant exploser par le fait même le socle qui servait de mécanisme d'ouverture pour une crypte scellée par les Premiers. Le contenu de cette dernière est maintenant dispersé aux quatre vents. De petits groupes de pilleurs et de tirailleurs affluent de toutes les régions, espérant pouvoir repartir avec une part du butin.

#### Déploiement

13h00

#### Affrontements

14h00 à 15h30

#### Carte



#### Descriptif

Bataille de guildes. Il y aura autant de fronts que de guildes qui y participent.

#### Objectifs

Une trentaine de points d'intérêts (POI) seront dispersés sur le terrain, identifiés par des mâts ou des boucliers jaune et bleu. La position de ces derniers ne sera pas divulguée avant la bataille.



### Règles particulières

- Les monstres qui le désirent agiront à titre de PNJ dans le but de protéger certains POI. Les monstres qui participeront obtiendront le droit de participer aux deux autres batailles sans avoir à acquitter le coût nécessaire d'un sceau. Si vous possédez un monstre et êtes intéressés, veuillez écrire à [combat@bicolline.org](mailto:combat@bicolline.org)
- Certains POI auront une sphère de jeu attiré et bien identifié. Ils pourront être capturés par n'importe quelle guilde, mais la récompense obtenue sera en lien avec la sphère de jeu dont il fait l'objet.
- Certaines informations concernant des POI particuliers pourront être obtenues lors de la campagne d'exploration de juillet.
- Les puits de guérison sont communs et bénéficie d'une aura de non-agression de 10 mètres.
- Les sabliers sont permis sauf dans l'arène

### Mécaniques

Il y aura trois mécaniques distinctes pour marquer des points lors de cette bataille.

#### 1. Les cadenas de guilde

- Les guildes qui le désirent peuvent se procurer un cadenas identifié auprès de la Banque de l'Hippocampe. Le coût de ce cadenas sera défini sous peu. Il est possible de se procurer à partir de la saison été (Ducasses du 18 mai et du 22 juin) et ce jusqu'à la fermeture de la Banque le lundi de la Grande Bataille. Tous les chefs de guildes recevront un courriel les invitant à se procurer un cadenas.
- Un certain nombre de POI sur le terrain seront munis d'une boîte contenant trois anneaux. Chacune de ces boîtes s'ouvrira pour une période de dix minutes seulement, rendant ainsi les anneaux accessibles pour que les guildes y verrouillent leur cadenas. Une fois le temps alloué écoulé, le coffre lui-même sera verrouillé jusqu'à la fin de la bataille à 15h30.
- À la fin de la bataille, le pointage sera compté de la manière qui suit :
  - Si un seul cadenas est présent, cela équivaut à 10 points de la sphère appropriée pour la guilde propriétaire du cadenas;
  - Si deux cadenas sont présents, chacun équivaut à 4 points de la sphère appropriée pour les guildes propriétaires des cadenas;
  - Si trois cadenas sont présents, chacun équivaut à 2 points de la sphère appropriée pour les guildes propriétaires des cadenas.
- À la campagne d'exploration du mois de juillet, les guildes pourront possiblement obtenir :
  - L'emplacement des POI par sphères;
  - L'heure d'ouverture des boîtes par sphères.

#### 2. Les parchemins de victoire

- Un certain nombre de POI sur le terrain seront munis d'un anneau à laquelle seront accrochés des parchemins de points de victoire.
- Les parchemins seront accrochés à heure fixe. Si, au moment d'ajouter un parchemin sur un POI le parchemin précédent est toujours disponible, le total des points de victoires des deux parchemins s'additionne.
- Afin de marquer les points correspondants à ceux indiqués sur un parchemin, une guilde doit s'emparer de ce dernier.



- Une fois qu'un parchemin de victoire est entre les mains d'une guilde, il ne peut être volé.
- Il n'y a aucun moyen de découvrir à l'avance à quelle heure seront accrochés les parchemins ou encore la valeur de ceux-ci.

### 3. L'arène

- Une arène des champions se situera dans le hameau.
- Chaque guilde peut désigner cinq champions qui participeront à l'affrontement en son nom.
- Dès qu'il y aura six guildes recrutées, l'affrontement débutera jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul survivant.
- Si les derniers survivants sont de la même guilde, ils doivent tout de même combattre : il ne peut en rester qu'un.
- Lorsque le combat est terminé, tous les participants doivent se diriger vers un puits de guérison à l'exception du vainqueur.
- Le vainqueur rapporte automatiquement quinze points pour sa guilde
- Aucune guérison permise dans l'arène.
- Aucune interaction entre les champions et les spectateurs n'est autorisée
- Chaque guilde ne peut remporter la victoire qu'une seule fois.
- Une guilde n'ayant jamais remporté la victoire peut participer autant de fois qu'elle le désire.
- Le recrutement des guildes se fera sous forme de file (premier arrivé, premier servi).

### Conditions de victoire

Afin de se mériter la victoire, une guilde doit amasser le plus de points possible à l'aide des différentes mécaniques de jeu à sa disposition. Il n'y a pas de mécanisme de bris d'égalité, donc la possibilité de guildes terminant ex æquo existe.

- Les trois guildes ayant rapporté le plus de points se verront attribuer une place sur le podium lors de la Ducasse du 7 septembre.
- Les pointages des cadenas seront comptabilisés par les maréchaux responsables des POI.
- Les pointages de l'arène seront comptabilisés par les maréchaux responsables des affrontements.
- Chacune des guildes est responsable de remettre ses parchemins de victoire afin de faire comptabiliser ses points. Les parchemins de victoire pourront être remis aux maréchaux présents à la tente blanche à la sortie du champ de bataille ou encore le lendemain auprès de la coordination bataille (lieu à définir).

### Gains

Les gains de la bataille *Le socle de l'oubli* pourront être réclamés lors de la Ducasse du 7 septembre à partir d'une liste d'achat. Les points de victoire seront convertis en pouvoir d'achat que les guildes pourront dépenser à leur guise dans ce qui sera mis à leur disposition. Les points de victoire accumulés dans les POI attribués à certaines sphères pourraient faire l'objet de certaines restrictions liées aux dites sphères.



### Bataille du jeudi – Les orbes de Terra’Kana

*Partout sur le continent, la course est engagée entre les représentants du Concordat d’Outre-mer et ceux de la Fédération Argannaise afin de prendre le contrôle des nexus. La destruction de celui du Territoire de l’Oubli par un démon ne fait qu’ajouter au sentiment d’urgence. Malgré qu’ils ne soient pas des ennemis naturels, les deux groupes en sont rendus à s’affronter.*

*Ils ne veulent pas se partager une “partie” de l’Héritage des Premiers, mais comptent bien se l’accaparer au complet s’ils le peuvent!*

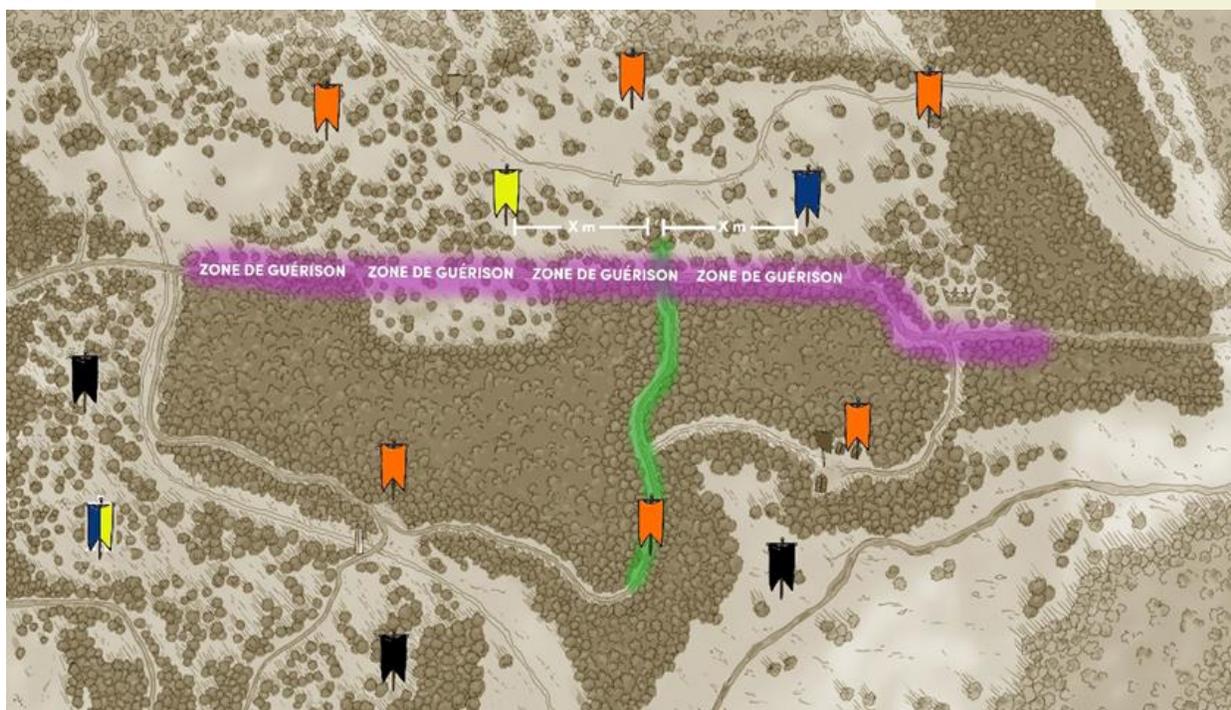
#### Déploiement

13h00

#### Affrontement

14h00 à 15h30

#### Carte



*Zone de guérison = Autoroute*

*Les fronts se déploient aux points jaunes et bleu, équidistants du chemin surligné en vert*

*Les sokles sont situés aux points orange*

*Les boîtes à temps sont situées aux points noirs*

#### Descriptif

Bataille à deux fronts.

#### Objectifs

Six sokles sont disposés sur le champ de bataille, prêt à recevoir des orbes. Il y a également cinq boîtes à temps, dont deux ne sont pas visibles sur la carte. Ces dernières devront être localisées sur le terrain.



## Règles particulières

- Les monstres ayant participé à la bataille du mardi sont autorisés d'office. Sinon, le coût est d'un sceau de n'importe quelle sphère devant être payée au kiosque de l'homologation au plus tard à midi le jour de la bataille.
- Les machines de guerre sont autorisées. Le coût est d'un sceau de n'importe quelle sphère devant être payée au kiosque de l'homologation au plus tard à midi le jour de la bataille.
- Le puits de guérison au sud-est de la carte est commun et bénéficie d'une aura de non-agression de 10 mètres.
- L'autoroute est également un puits de guérison commun. Pour être guéri ou ressuscité, un combattant doit traverser l'autoroute de bord en bord, à n'importe quel endroit.

## Mécaniques

Il y a deux mécaniques distinctes permettant de marquer des points lors de cette bataille:

### 1. Les orbes

- Chaque front possédera deux palanquins portant chacun un orbe. L'orbe ne peut se déplacer que si elle est déposée à l'endroit prévu à cet effet sur le palanquin.
- N'importe quel joueur peut porter le palanquin soutenant l'orbe.
- Les orbes ne sont pas volables.
- Seul un joueur portant le titre d'Érudit, muni de gant de protection, peut manipuler l'orbe afin de la déposer sur un socle.
- Les Érudits peuvent manipuler tous les orbes, même ceux du front adverse.
- Un Érudit ne peut pas se déplacer avec l'orbe, mais seulement la manipuler. Le palanquin doit donc être très près d'un socle pour qu'un Érudit puisse y déposer l'orbe.
- Si un Érudit déplace l'orbe du front adverse, il ne peut que la déposer au sol.
- Un front marque des points en plaçant l'orbe sur un socle de la manière suivante:
  - 5 points pour le premier 5 minutes ininterrompu
  - 4 points pour le second 5 minutes ininterrompu
  - 3 points pour le troisième 5 minutes ininterrompu
  - 2 points pour le quatrième 5 minutes ininterrompu
  - 1 point pour le cinquième 5 minutes ininterrompu
- Une fois le maximum de 15 points atteint sur un socle, un front ne peut plus marquer de points sur ce dernier, pas même avec son second orbe.
- Exemples:
  - Le front jaune dépose son orbe sur un socle X pour une période de 4 minutes et 30 secondes. La bataille fait rage et le front bleu réussit à enlever l'orbe du front jaune du socle X. Le combat se poursuit et le front jaune réussit à remettre son orbe sur le socle X. L'orbe doit passer de nouveau 5 minutes ininterrompues sur le socle X afin de marquer des points.
  - Le front jaune dépose son orbe sur le socle Y durant 5 minutes. Après avoir marqué 5 points, le front jaune reprend son orbe et s'éloigne du socle Y. Le front bleu arrive ensuite au socle Y et dépose son orbe durant 5 minutes. Le front bleu marque alors 4 points, puisque les 5 points accordés pour le premier 5 minutes ininterrompu ont été marqués par le front jaune au préalable.



- Le front bleu dépose son orbe sur le socle Z (qui n'a jamais reçu d'orbe) pour 5 minutes. Il marque 5 points, ramasse l'orbe et se déplace au socle A pour déposer son orbe durant 5 minutes. Comme le socle A n'a jamais reçu d'orbe lui non plus, le front bleu marque de nouveau 5 points.

## 2. Les boîtes à temps

- 5 boîtes à temps sont disposées sur le champ de bataille.
- La méthode de pointage des boîtes à temps sera déterminée ultérieurement.

## Conditions de victoire

Afin de se mériter la victoire, un front doit amasser le plus de points possible à l'aide des différentes mécaniques de jeu à sa disposition lors de la bataille *Les orbes de Terra'Kana*. En cas d'égalité, le front ayant accumulé le plus de temps sur l'ensemble des boîtes à temps se verra accorder 5 points supplémentaires et donc couronné vainqueur.

## Gains

Les gains de la bataille *Les orbes de Terra'Kana* pourront être réclamés lors de la Ducasse du 7 septembre à partir d'une liste d'achat. Les points de victoire seront convertis en pouvoir d'achat que les fronts pourront dépenser à leur guise dans ce qui sera mis à leur disposition. Les deux fronts auront droit à la même liste d'achat. Cependant, certains items de la liste seront uniques. Les fronts pourront acheter un item à la fois, en alternance, en débutant par le vainqueur.



## Bataille du samedi – L'Héritage des Premiers

### Chapitre 1 : L'attaque est la meilleure des défenses

Le Concordat d'Outre-mer et les alliés de la Fédération Argannaise ont tous les deux réussi à créer des avant-postes près de chacun des nexus. Le dépôt des orbes sur les socles a permis aux belligérants d'ouvrir les cryptes des nexus, qui sont désormais prêtes à livrer leurs secrets. Compte tenu des circonstances, la stratégie la plus efficace semble d'affaiblir la partie adverse afin de s'assurer d'être les seuls à mettre la main sur la précieuse réserve de Sytase...

#### Déploiement

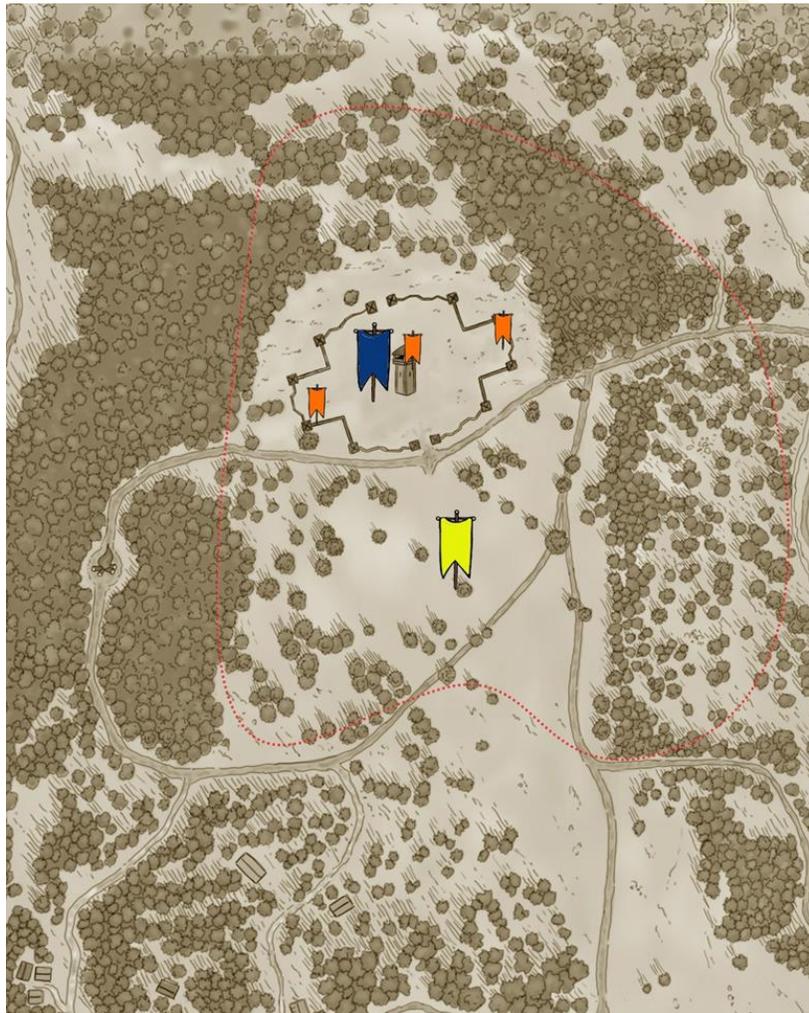
12h30

#### Affrontements

Premier assaut – 13h30 à 13h50

Deuxième assaut – 14h00 à 14h20

#### Carte





### Descriptif

Bataille à deux fronts.

### Objectif

Prise de fort.

### Règles particulières

- Les monstres sont autorisés pour le front à la défense du fort. Les monstres ayant participé à la bataille du mardi ou du jeudi sont autorisés d'office. Sinon, le coût est d'un sceau de n'importe quelle sphère devant être payée au kiosque de l'homologation au plus tard à midi le jour de la bataille.
- Les machines de guerre sont autorisées pour le front à l'attaque du fort. Les machines de guerre ayant participé à la bataille du jeudi sont autorisées d'office. Sinon, le coût est d'un sceau de n'importe quelle sphère devant être payée au kiosque de l'homologation au plus tard à midi le jour de la bataille.
- Le puits de guérison est à l'usage exclusif du front à l'attaque du fort.
- Les sabliers de guérison ne sont permis que pour le front à l'attaque du fort.
- Les morts ne doivent pas rester sur la ligne de front. S'ils sont à l'attaque, ils doivent se diriger vers le puits de guérison. S'ils sont à la défense, ils doivent s'éloigner de la zone de combat en sortant du fort par les côtés ou par l'arrière.

### Mécaniques

Il y a trois drapeaux dans le fort. L'objectif du front qui attaque est de décrocher ces drapeaux et de les déposer au sol.

- Les drapeaux qui sont décrochés par les attaquants doivent être déposés au sol.
- L'affrontement prend fin dès que le drapeau du centre a été déposé au sol, ou après 20 minutes.
- Chaque drapeau de côté vaut 5 points et le drapeau du centre vaut 10 points.
- Si les trois drapeaux tombent lors de chacun des deux affrontements, 5 points seront accordés au front qui aura fait tomber les drapeaux plus rapidement.
- Les machines de guerre débiteront le combat à une courte distance du Fort et ne pourront commencer à s'avancer que 5 minutes après le début de l'affrontement. Elles représentent les renforts.

### Conditions de victoire

Le front marquant le plus de points en tant qu'attaquant se verra attribuer la victoire. Il se pourrait qu'il y ait égalité. Une méthode de bris d'égalité ne sera utilisée que si cette dernière persiste après la tenue du chapitre 2.

### Gains

Les gains de la bataille du chapitre 1 de la bataille *L'Héritage des Premiers* seront additionnés à ceux du chapitre 2 et pourront être réclamés lors de la Ducasse du 7 septembre à partir d'une liste d'achat.



## L'Héritage des Premiers – Chapitre 2 : Levons les voiles!

*Les armées ont désormais le champ libre afin de rapporter à leurs navires respectifs les butins, trésors et autres secrets enfouis par les Premiers dans les cryptes des nexs. Chacun est avide de découvrir à quoi peut bien servir cette mystérieuse Sytase et, surtout, en rapporter le plus possible au bercail. Mais l'ennemi n'a peut-être pas dit son dernier mot...*

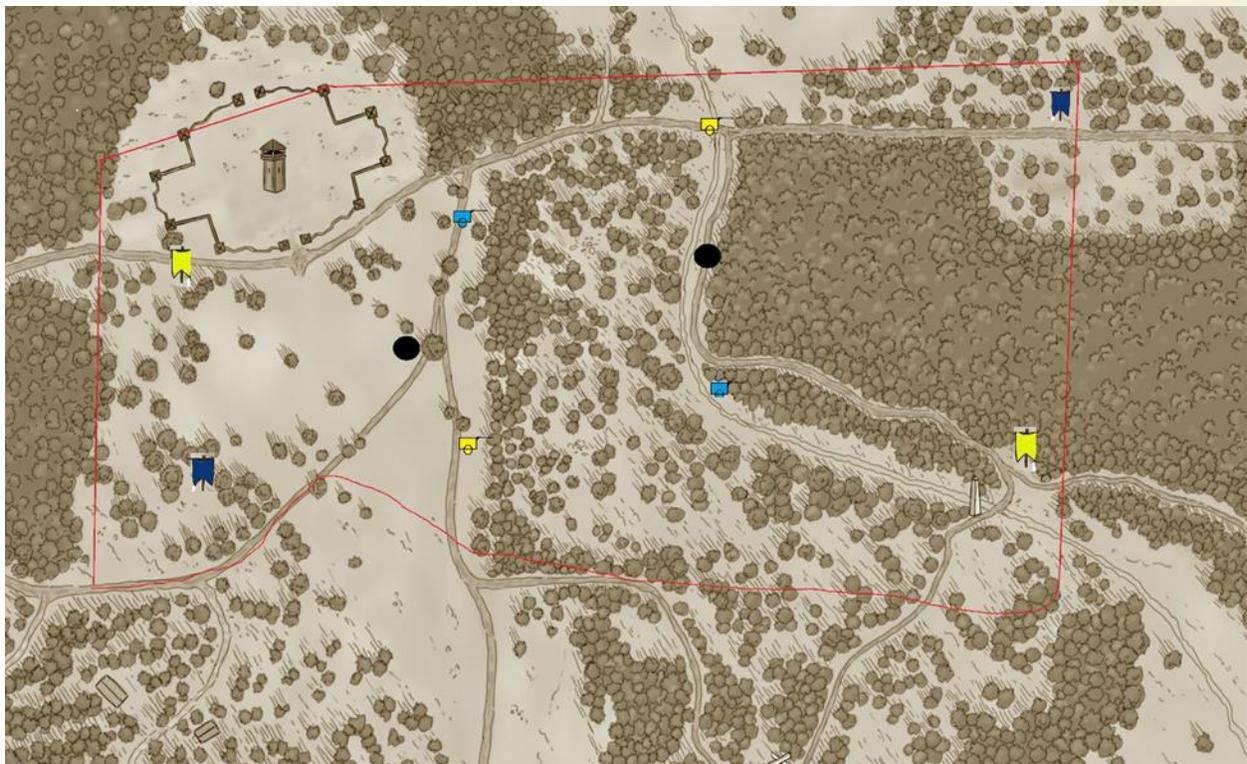
### Déploiement

14h20 à 14h40

### Affrontements

14h40 à 16h00

### Carte



*Les figures rectangulaires jaune et bleu avec un cercle à leur base représentent les points de dépôt. Les deux ronds noirs représentent les endroits où les butins apparaissent.*

### Descriptif

Bataille à deux fronts.

### Objectifs

Rapporter les sacs de jute représentant les butins à un point de dépôt et en assurer la défense.



### Règles particulières

- Monstres et machines de guerre autorisées.
- Chaque front possède ses puits de guérison spécifiques. Chaque puits de guérison bénéficie d'une aura de non-agression de 10 mètres.
- Les sabliers sont permis
- Chaque front doit diviser son armée en deux pour le déploiement qui se fera aux puits de guérison. Le nombre de combattants envoyés à chacun des puits de guérison est à la discrétion de chaque armée.

### Mécanique

Il n'y a qu'une seule mécanique permettant de marquer des points lors de cette bataille.

#### 1. Amasser les butins

- Des butins seront dispersés dans la zone de boisée préalablement à l'affrontement ainsi que tout au long de celui-ci.
- Les ronds noirs, représentant des cryptes, compteront chacun cinq butins au début de l'affrontement.
- Un butin sera ajouté dans une crypte à chaque fois qu'une minute se sera écoulée jusqu'à concurrence de 5 butins présents dans la crypte.
- Les sacs de butins peuvent être volés au front adverse, et ce même s'ils sont dans leur point de dépôt.
- À tous les intervalles de quinze minutes, un maximum de 5 butins sera retiré des points de dépôts afin d'être sécurisé, représentant ainsi le fait qu'ils sont rendus dans la cale du navire. Lorsque des butins sont sécurisés dans la cale, ils ne pourront plus faire l'objet d'un vol par le front adverse. Ils seront par conséquent physiquement retirés du jeu.
- Les sacs non sécurisés dans la cale et toujours dans le dépôt au son du cor seront comptabilisés au front respectif.
- La valeur des sacs de butins pourrait varier selon la couleur de ceux-ci et reste encore à déterminer au moment de rédiger ces lignes.

### Conditions de victoire

Afin de se mériter la victoire, un front doit amasser le plus de points possible à l'aide des différentes mécaniques de jeu à sa disposition lors des chapitres 1 et 2 de la bataille *L'Héritage des Premiers*. En cas d'égalité, le vainqueur sera déterminé selon le nombre de butins amassés par rareté (couleurs des sacs) lors du chapitre 2.

### Gains

Les gains de la bataille *L'Héritage des Premiers* pourront être réclamés lors de la Ducasse du 7 septembre à partir d'une liste d'achat. Les points de victoire seront convertis en pouvoir d'achat que les fronts pourront dépenser à leur guise dans ce qui sera mis à leur disposition. Les deux fronts auront droit à la même liste d'achat. Cependant, certains items de la liste seront uniques. Les fronts pourront acheter un item à la fois, en alternance, en débutant par le vainqueur.