



LA BATAILLE DE BICOLLINE

le 20, 21, 22 août 1999



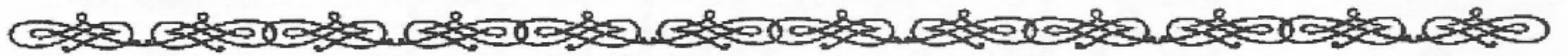
La guerre qu'a remporté Morath, le Prince des Elfes Noirs, a laissé de nombreuses séquelles dans l'Empire et sur les royaumes avoisinants. Elle a mis en évidence les querelles internes qui divisaient ses habitants avant même qu'une seule épée n'ait quitté son fourreau. C'est en partie à ces divisions que le Prince Morath doit sa victoire.

Au sein de l'Empire la contestation gagne du terrain, l'autorité de l'Empereur est de plus en plus remise en question, les paysans et gens du peuple se regroupent pour écouter de jeunes gens appartenant à un mystérieux troisième front qui leur promet un monde meilleur. Un monde meilleur l'Empereur Gar III, n'en veut surtout pas il aurait bien trop à perdre.

Pour Gar III, souverain de l'Empire Solaire, une conclusion s'impose : le troisième front doit disparaître. Il a promis l'entièreté de la Province de Reikswart au Général Machiavel si ce dernier le débarrasse du troisième front et de son instigatrice Viakta une fois pour toute. Le général Machiavel et sa redoutable Kabbale fort de l'argent que lui a déjà remis l'Empereur est entrain de lever la plus importante armée de mercenaires que le monde de Bicolline ait connu.

De son côté Viakta, la charismatique chef du Troisième Front, est décidée à défendre son idéal. Elle s'est déjà vu apporter l'appui des hommes bleus du Royaume d'Ozame. De nombreux clans d'elfes des bois l'ont rejoint, ainsi que des aventuriers, hommes et femmes, qui voient en elle l'étincelle qui pourrait embraser l'Empire et les conduire vers un monde meilleur.

Chers aventuriers et aventurières. Préparez vous car le conflit qui s'en vient risque fort de changer le Monde de Bicolline à tout jamais.



Chers aventurières et aventuriers, nous vous saluons bien bas et avons le plaisir de vous annoncer que la quatrième édition de *La Bataille de Bicolline se tiendra du vendredi 20 août au dimanche 22 août 1999, sur Les Terres de Bicolline à St Mathieu du Parc*. Le site s'est agrandi comme vous pourrez le constater lors de l'événement. Le village a de nouveaux bâtiments : habitations, poulailler, marché couvert, poste de garnison, prison, Les fortifications s'étendent en vue de préparer le village pour résister au siège de l'an 2000.

Pour le reste vous y trouverez comme d'habitude : l'auberge pour vous désaltérer, les musiciens et troubadours pour vous faire danser, les kiosques d'artisans pour vous équiper, le relais de Vidac et la Confrérie de Latulippe pour vous rassasier. Cette année, Vidac en personne a pris en charge les fourneaux et avec la confrérie de Latulippe ils sont déjà prêt tant pour vos repas quotidiens que pour le banquet des chefs du samedi. La carte est déjà prête et vous pouvez en consulter des extraits dans cet Oracle.

La Bataille de Bicolline est avant tout une occasion d'échanges et de rencontres pour tous les mordus de médiéval fantastique. Le vendredi et le samedi, vous pourrez faire connaissance avec les autres participants, mettre vos talents de chevalier à l'épreuve lors des tournois, faire la fête et entamer les négociations pour choisir votre camp le dimanche. Vos seules armes pour la négociation seront vos pièces d'argent, vos terres et votre talent d'orateur et de négociateur. Vous pouvez donc laisser vos épées dans leurs fourreaux, la Bataille ne débute que dimanche.

Afin de garder un climat serein pendant la préparation de la bataille, nous tenons à préciser que *les vols sont vraiment interdits, hors jeu et en jeu !* Seules les armes magiques peuvent être empruntées à leur propriétaire, et ce pendant la Bataille seulement.

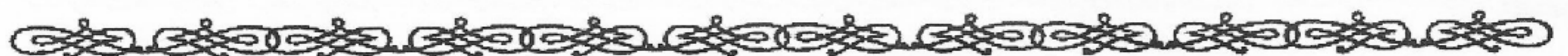
La journée de dimanche sera entièrement consacrée à la Grande Bataille, les négociations devront être terminées au lever du soleil le dimanche matin. *Tous les participants sont conviés dans la plaine du tournoi au pied des tours à 11h le matin du dimanche* pour recevoir les dernières consignes avant le déploiement.

Une bonne dose de fair-play s'impose pour que la simulation contenue dans les règles suffise à régler l'issue du conflit. C'est votre attitude qui contribuera à faire régner sur le terrain l'esprit d'une bataille médiévale. La présence de nombreux guérisseurs dans chaque camp vous permet de vivre maintes morts héroïques : profitez-en !

Les joueurs ou les groupes de joueurs qui désirent venir installer leurs *campements avant la bataille*, ou construire leurs quartiers sur le site doivent nous soumettre leurs demandes avec des plans et des croquis. Ils pourront faire les constructions selon le calendrier que nous fixerons ensemble, et en respectant les plans des archivistes de Bicolline. Cette année la première plaine, celle des tournois, sera strictement réservée aux campements décorum. Aucune tente « igloo » ou « moderne » ne sera acceptée sur cette plaine, elles seront tolérées sur les autres pour cette année encore...

Une fois dans la peau de votre personnage, l'univers médiéval fantastique est à vous mais toutefois en plus de votre fair-play nous vous demandons d'éduquer votre personnage à respecter ce qui suit :

- *Utilisez seulement les sites préétablis pour le feu.*
- *Un feu tout seul s'ennuie, restez avec lui*
- *Les bouteilles en verre sont interdites sur le site*
- *Pas d'animaux domestiques ou sauvages sur le site.*
- *Respectez le terrain : pas de coupe de bois, pas de trous, ...*
- *Les parents sont responsables de leurs enfants de moins de 16 ans.*
- *Utilisez les poubelles prévues.*
- *Visitez nos toilettes, elles ont été faites avec amour...*
- *En cas de questions ou d'accident, voyez les membres de l'organisation, ils portent des tabards bleus et ocres.*



LA MONNAIE, LES TERRES, LES GUILDES

La Bataille de 1998 a vu l'arrivée du solar d'argent. Il a permis l'acquisition de terres ainsi que de titres s'y rattachant. A votre arrivée cette année sur le site, il vous sera remis le revenu de vos terres si vous en possédez une, ou cinq pièces d'argent en cas contraire. Nous vous rappelons que le revenu d'une terre est le double de son prix d'achat et qu'il vous faudra présenter le titre de propriété pour en toucher le revenu.

Comment obtenir des terres ? Chaque année l'Empire vend quelques fiefs et domaines, ils seront affichés au kiosque de Bicolline. Vous pouvez aussi vendre vos services à l'un ou l'autre des belligérants et demander une terre en paiement.

Quelques informations pour vous aider à vous retrouver dans le dédale des titres terriens. Le monde de Bicolline est vaste et nombreuses sont les régions qui n'ont pas été explorées. Au fil des ans des Royaumes se sont formés (Elfes Noirs, Hommes Bleus, Roi Solar, ...) ainsi qu'un Empire tout puissant qui collecte de l'argent de tous les Royaumes. Les Royaumes sont constitués de plusieurs provinces qui sont elles mêmes faites de duchés, fiefs et domaines. Voici un petit tableau des terres et des titres associés.

Terre	Titre
Royaume	Roi, Reine
Province	Seigneur
Duché ou Conté	Duc, Duchesse, Conte, Comtesse
Fief	Maître
Domaine	Chef

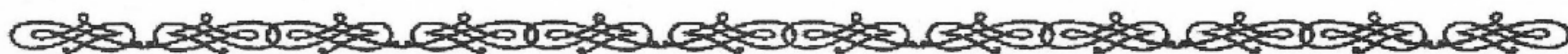
Pour former un duché ou un conté il faut regrouper au minimum 3 fiefs. Et un fief est un territoire possédant plusieurs domaines, donc 2 domaines au minimum. Le propriétaire d'une terre doit payer une dîme à son suzerain.

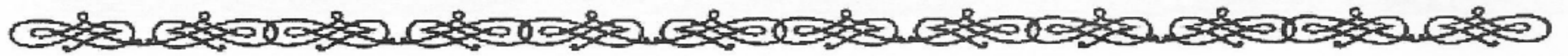
Les guildes sont puissantes et respectées. **Pour former une nouvelle guilde il faut au minimum 20 personnes**, ralliées sous un seul chef et possédant une bannière. Une guilde enregistrée se verra remettre un supplément de 3 pièces d'argent par membre présent. Il existe à ce jour 20 guildes enregistrées dans les Terres de Bicolline, vous pouvez en rejoindre une.

LA BATAILLE DE L'AN 2000

Que cela soit la fin du présent millénaire ou le début du prochain l'an 2000 est surtout la cinquième année de la Bataille de Bicolline, et l'événement fera date. Il se tiendra pendant 5 jours, **du mercredi 16 août au dimanche 20 août 2000**. Deux mille participants, pas un de plus, s'affronteront au cours de deux batailles, une le samedi et une le dimanche. Après une première bataille en plaine et en forêt, les perdants du samedi se retrancheront dans leur ville fortifiée le dimanche pour repousser les assiégeants.

Les inscriptions seront ouvertes le premier janvier 2000, vous pouvez dès maintenant soumettre vos plans de machines de guerre et de siège à l'équipe de Bicolline. Des guildes européennes sont déjà en train de construire une flotte pour débarquer en grand nombre. Le site Internet de Bicolline vous tiendra informé des négociations en cours.





LES RÈGLES

«Une belle mort au front vaut beaucoup mieux qu'une victoire déloyale»

LE FAIR PLAY

L'esprit et l'ambiance de la bataille appartiennent à chacun, et le fair-play est la première des règles à adopter.

LA TOUCHE

Le but est de toucher l'adversaire avec son arme. Tout contact corporel est interdit, de même que toute violence excessive dans les coups portés avec une arme. Vous ne pouvez pas porter d'attaque pointée (estoc) en direction de la tête de votre ennemi.

LA CIBLE

Si vous êtes touché par l'arme de votre adversaire, vous avez le devoir d'agir comme suit :

- ◆ Si vous n'avez pas d'armure là où l'arme vous a touché, le membre en question est désormais inutilisable. S'il s'agit de la tête ou du tronc, cela signifie la mort.
- ◆ Si vous portez une armure, vous devez réduire d'un point la résistance de celle-ci sur le membre touché. Lorsque cette partie de l'armure tombe à 0 point de résistance, elle n'offre plus aucune protection et le prochain coup porté sur cette localisation entraînera une blessure.

LES BLESSURES

Si vous êtes blessé mortellement (blessure à la tête ou au torse), étendez-vous par terre et ne bougez plus. Votre seul droit est celui de respirer, ce qui est déjà beaucoup pour un mort. Les morts ne marchent pas et pour les transporter il faut être fort ou nombreux...

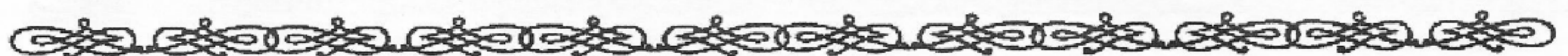
Si c'est un membre qui est touché, celui-ci devient inutilisable tant qu'il ne sera pas guéri. Cela signifie qu'un bras blessé ne pourra plus tenir ni arme ni aucune autre forme d'objet. Une jambe blessée, elle, vous force à mettre le genou par terre.

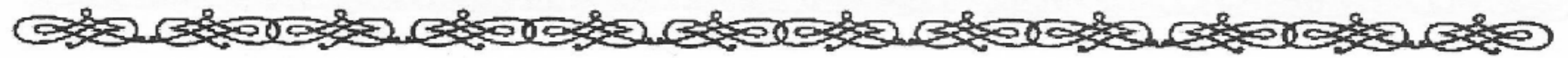
LES GUÉRISSEURS

Chacun d'entre eux porte au cou un sablier de guérison qu'il doit retourner en touchant de son autre main le blessé ou le mort à qui il prodigue ses soins. Un mort ne pourra se mettre en mouvement qu'une fois le sablier écoulé et le membre d'un blessé ne sera fonctionnel qu'après cette même durée.

LES SABLIERES DE GUÉRISON

Ce sont les sabliers qui ont le réel pouvoir de guérir. Ainsi, on pourra voler le sablier d'un guérisseur ennemi et devenir guérisseur à son tour en se le mettant au cou. Les sabliers ne permettent pas la guérison de plus d'un combattant à la fois. Un mort ne peut pas se lever avant la fin de l'écoulement du sablier. Le sablier doit évidemment avoir une de ses parties totalement vide pour être efficace. Seuls les sabliers magiques des Terres de Bicolline ont ces pouvoirs de guérison.





LES CONSTRUCTIONS

Toute construction ou fortification ne peut être détruite ou endommagée de quelque manière que ce soit.

Les barricades : peuvent être enjambées une fois leurs défenseurs tués, mais en aucun cas enfoncées ou arrachées.

Les tours : la seule voie d'accès aux tours est l'échelle . Le nombre maximum d'occupants est de 4 par tour.

Les ponts : ne peuvent être escaladés latéralement. Ne les surchargez pas et redoublez de prudence.

LES MONSTRES

Seuls les combattants portant le maquillage runique requis et les autres monstres peuvent blesser un monstre. Un monstre possède 10 points de vie répartis sur l'ensemble du corps.

Les projectiles, à part les boulets de catapulte, sont sans effet sur les monstres.

Les boulets de catapulte tuent les monstres avec une seule touche.

Les monstres effectuent des dégâts normaux de 1 point.

LES MACHINES DE GUERRE

Toute machine doit être homologuée avant l'entrée sur le site, et ses servants doivent être identifiés.

Catapultes

- ◆ Seuls les artificiers désignés peuvent pénétrer à l'intérieur du périmètre de sécurité.
- ◆ Le périmètre de sécurité doit être déplacé avec la catapulte.
- ◆ Tous les artificiers doivent se trouver à l'extérieur du périmètre de sécurité pour faire feu.
- ◆ Pas plus de trois projectiles ne peuvent être lancés à la fois.
- ◆ Toute partie du corps d'un monstre, d'un combattant ou de son équipement, y compris le bouclier, touchée par un projectile de catapulte entraîne la mort dudit combattant, ou du monstre.

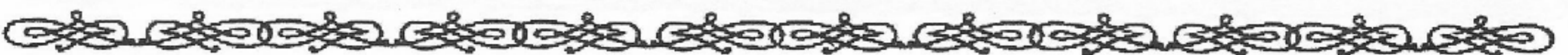
Balistes

- ◆ Seuls les artificiers désignés peuvent utiliser la Baliste.
- ◆ Un trait de Baliste tue automatiquement un combattant, quelque soit la protection portée, un trait transperce un bouclier
- ◆ Les monstres touchés au tronc ou à la tête par un trait de Balistes sont tués.
- ◆ *Les artificiers désignés ne tirent pas à bout portant.*

LES MARÉCHAUX

Les maréchaux sont les arbitres de l'affrontement, ils ne sont là que pour rappeler aux distraits de retrouver leur fair-play. Ils sont clairement identifiables grâce à leur toge bleu et ocre. Ils ont pouvoir de vie et de « mort » sur toute personne ne respectant pas les règles, les constructions et l'esprit de Bicolline. Et si la « mort » ne suffit pas, ils pourront également imposer des travaux forcés, qui généralement se déroulent très loin du site...

Toutefois, si vous respectez les règles, vous n'aurez rien à craindre d'eux. En cas d'accident c'est aussi à eux que vous vous adressez.





LES ARMES

Toute arme doit être homologuée à l'entrée sur le site. Aucune arme ne peut être prise à son propriétaire.

Épées, Masses, Haches , etc.

Arme de moins de 90cm	doit être tenue à 1 main – enlève 1 point de vie
Arme de 90cm à 1m10	peut être tenue à 1 ou 2 mains – enlève 1 point de vie si tenue à une main et enlève 2 points de vie si tenue à deux mains.
Arme de 1m10 à 1m50	doit être tenue obligatoirement à 2 mains – enlève 2 points de vie

Lances et Hallebardes

Règles de fabrication

- ◆ manche en Bambou uniquement
- ◆ marque visible à 1m10 de la pointe pour les lances
- ◆ diamètre compris entre 1 et 2 pouces.
- ◆ longueur maximale de 3 mètres(9 pieds)

Utilisation

Lance : doit être tenue à 2 mains, enlève 1 point de vie. Pas de mouvement coulissant. Elle peut être tenue avec 1 seule main mais seulement à moins de 1m10 de la pointe. Ne s'utilise qu'en « estoc » ou coup pointé. Rappel les « estocs » à la tête sont interdits.

La lance est ainsi une arme qui ne peut jamais viser la tête.

Hallebarde : doit être tenue à 2 mains en tous temps. Enlève 2 points de vie.

Armes de tir

Les arcs et arbalètes doivent avoir une poussée **maximale de 20 livres**.

Les flèches et les carreaux doivent suivre les règles de fabrication homologuées par Bicolline.

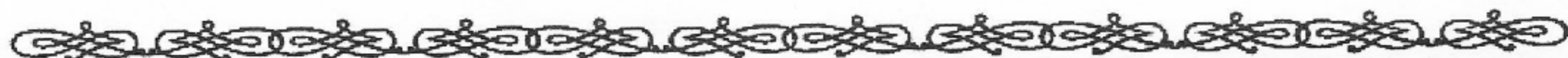
◆ L'extrémité du goujon de bois doit être fixé dans un bouchon de liège. Sur l'extrémité du bouchon de liège un sou noir ou un morceau de caoutchouc doit être fixé, pour empêcher le goujon de bois de traverser le bouchon.

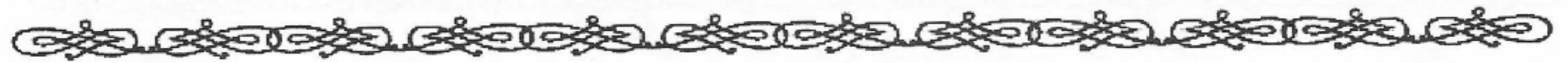
◆ Le tout est recouvert de mousse (mousse aérée + + +, type mousse jaune) pour obtenir un diamètre de 2 pouces et demi (plus gros qu'un œil) et il doit y avoir un coussinet de 3 pouces en mousse entre le bouchon et l'extrémité de la flèche.

◆ Le bout de la « pointe » ne peut pas être recouvert de « tape », et il faut laisser un pouce de mousse à « l'air libre ».

◆ Un schéma illustre cette méthode de fabrication sur le site Internet de Bicolline.

Pas de tir a bout portant, merci.





Autres armes de jet

Seules les javelines et les frondes font des dégâts (1 point). Les autres projectiles lancés à la main (bouts de mousse, couteaux, etc.) ne font des dégâts qu'aux écureuils !

Armes Magique

Les armes magiques sont facilement identifiables et sont redoutables. Ce sont les seules armes qui peuvent être prises à leurs propriétaires une fois celui-ci tué. Rappel : les contacts physiques sont interdits. A ce jour il en existe deux dans le monde de Bicolline.

L'ÉPÉE DE FEU :

- ◆ lame en forme de flamme de couleur rouge et jaune
- ◆ Elle tue automatiquement, qu'importe l'armure.
- ◆ Seuls les monstres y sont insensibles.
- ◆ Les blessures peuvent être guéries par les sabliers.
- ◆ Valeur 700 pièces d'argent

L'ÉPÉE DE GLACE :

- ◆ lame de couleur bleue et blanche
- ◆ Elle tue automatiquement, qu'importe l'armure.
- ◆ Elle peut affecter les monstres (1 point de vie par touche)
- ◆ Les blessures peuvent être guéries par les sabliers.
- ◆ Si l'épée de glace est touchée par l'épée de feu sa lame fond et elle est perdue à tout jamais.
- ◆ Valeur 1000 pièces d'argent

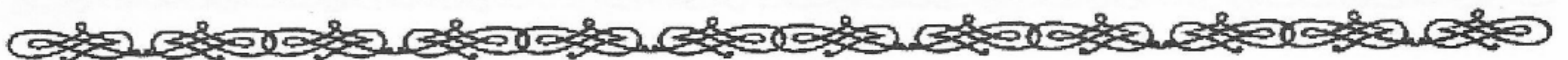
LES ARMURES

Armure de cuir souple, cotte matelassée	1 point
Armure de cuir rigide ou cuir clouté	2 points
Cotte de mailles, cotte d'écailles	3 points
Armure de plaques, métalliques.....	4 points

Les points d'armure ne sont pas cumulables... la protection maximum est donc de 4 points.

→ Toute personne pénétrant sur le terrain de bataille doit s'attendre à être attaqué et accepte d'obéir à l'intégralité des règles.

→ Par contre, les personnes portant un tabard de l'organisation ne sauraient être agressées sous aucun prétexte.





LA CARTE DU RELAIS DE VIDAC ET LA CONFRERIE DE LATULIPPE



PETIT DÉJEUNER (SAMEDI, DIMANCHE)

MUFFIN OU CAKE , BOISSON CHAUDE.....	2,25
FRUITS, FROMAGE, PAIN	2,75
SAUCISSE OU OMELETTE, PATATES, PAIN, BOISSON	3,75
BRUNCH DIMANCHE : JAMBON, OMELETTE, PATATES, PAIN, BOISSON	4,25

DESSERTS ET BOISSONS

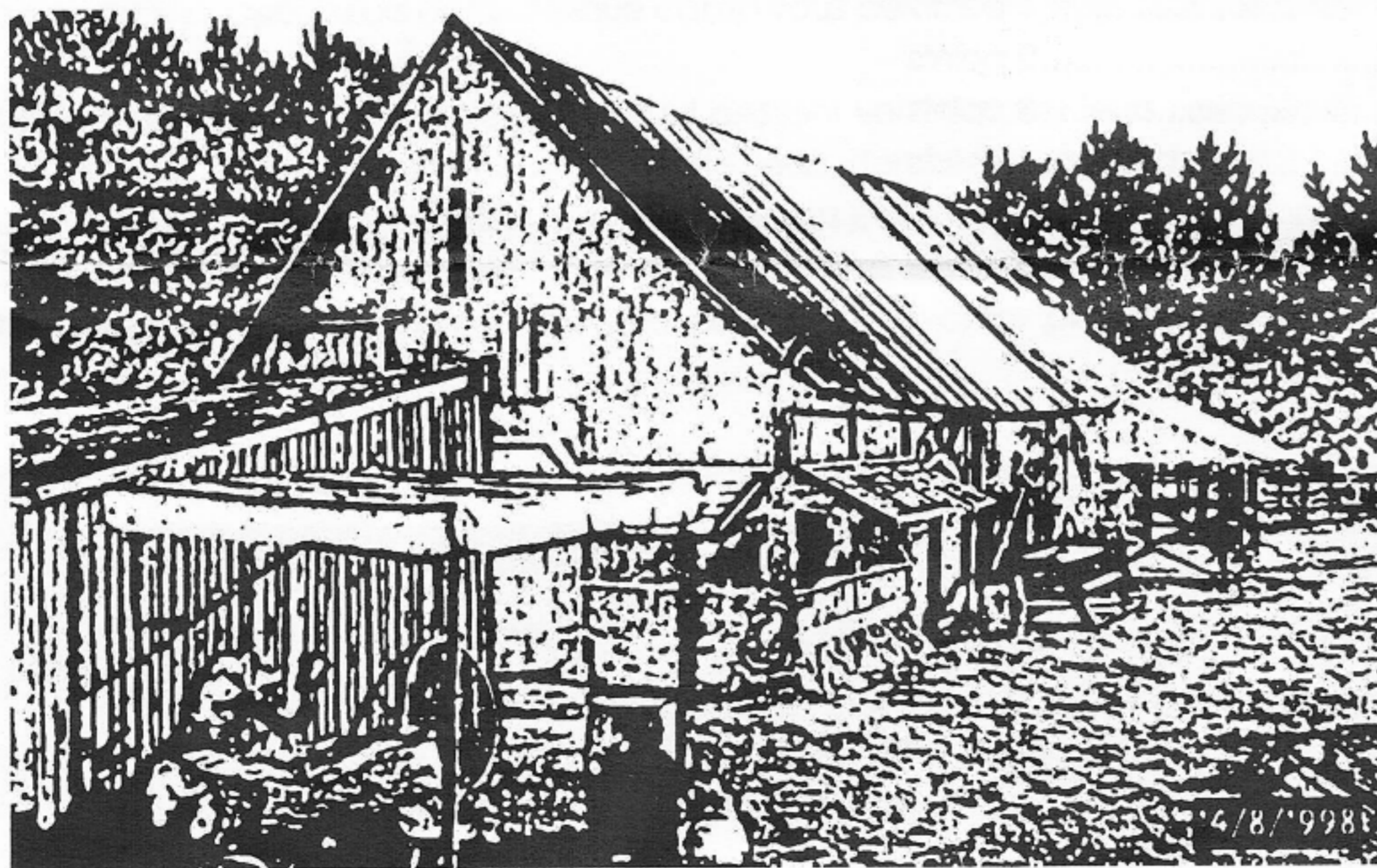
GATEAUX.....	1,25
BOISSONS.....	1,00

DÎNER ET/OU SOUPER

SANDWICH CHAUD MERGUEZ OU SAUCISSE, ...	2,75
AILES DE POULET À LA DIABLE	3,00
BROCHETTE DE TOFU, PAIN PITA,	3,75
SOUPE, FROMAGE ET PAIN.....	3,50
SALADE, PAIN ET FROMAGE	3,75
ASSIETTE DU GUERRIER : CHILI CON CARNE, DANS SA COQUILLE DE MAIS	6,00
MIJOTÉ DE VEAU, VOLAILLE ET LÉGUMES,	6,00
COUSCOUS VÉGÉTARIEN,	6,00

LES MENUS SERONT DIFFÉRENTS À CHAQUE JOUR, LES EXEMPLES CI-DESSUS VOUS
PERMETTRONT DE PLANIFIER VOTRE BUDGET

AUBERGE DE BICOLLINE



BOISSONS

LIQUEURS ET JUS.....	1.00
BIÈRE EN FUT	2.50
BLONDE, AMBRÉE, BRUNE	
CIDRE.....	2.50
EAU.....	FRAÎCHE ET GRATUITE