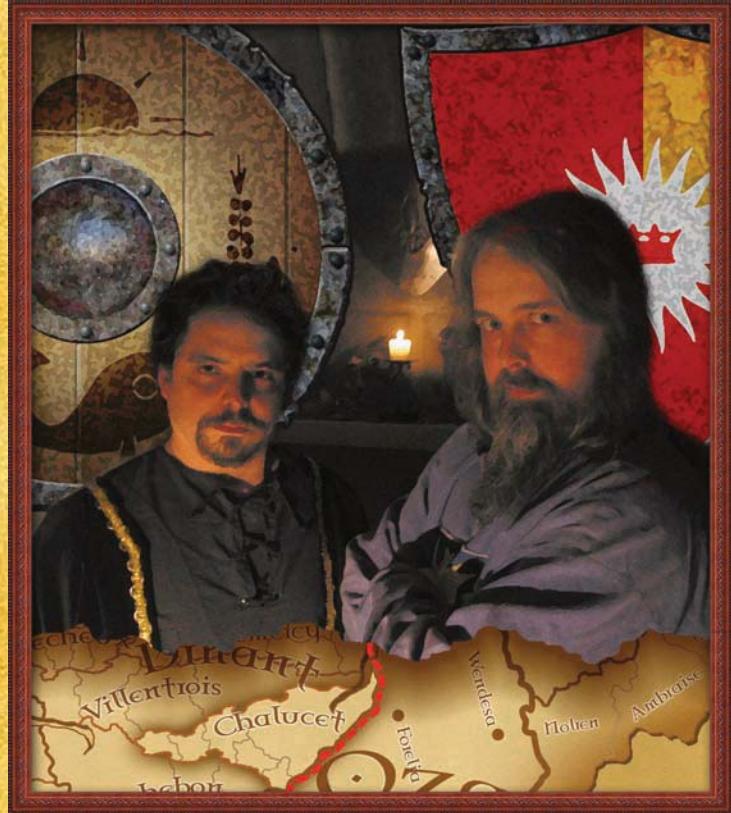




LA BATAILLE DE BICOLLINE

du 16 au 20 août 2006



L'Histoire

La pointe du Chalucet en Grossouvre est devenue en quelques mois le centre du monde pour le Royaume d'Andore et d'Ozame, après qu'ils aient reçu une mystérieuse missive. Ce minuscule lopin de terre s'étendant sur à peine quelques dizaines de lieues est devenu l'enjeu d'un véritable bras de fer entre les deux Royaumes.

Le Roi Sven Aegirsson après son couronnement de l'été 1005 ordonna de ré-ouvrir les archives de 712. Après consultation, il ne manqua pas de rappeler au Roi Solar que toute la province de Dinant à cette époque avait bien failli faire partie du Royaume d'Ozame. Un vote avait d'ailleurs eu lieu à l'époque en présence des Gardiens du Savoir pour trancher.

Aujourd'hui, le Roi Sven Aegirsson 1er veut récupérer cette parcelle de terre qui se retrouve, sur les cartes d'archives, à l'intérieur des frontières d'Ozame. Ces archives remontent à l'époque où les cartographes tracèrent la frontière entre Ozame et Andore. Mais ce trait de plume remonte à presque trois cent ans et dans la réalité des faits, cette terre se trouvant sur l'actuelle province de Dinant a toujours été habitée par des gens d'Andore, ce que revendique haut et fort le Seigneur Artagnan.

Ce qui aurait dû se régler par voies diplomatiques entre les deux Royaumes a pris une tournure dramatique il y a de cela quelques semaines. Après les revendications et les révélations du Roi d'Ozame, un certain nombre de villageois issus de la région de Grands Fleuves partirent s'installer sur cette fameuse pointe de terre en Grossouvre avec l'intention de fonder un nouveau village. Cela ne dura pas très longtemps, les habitants de Grossouvre, aidés par des soldats du sénéchal Garin le Trébuchet, démolirent les constructions déjà entamées et repoussèrent les villageois d'Ozame jusqu'à la frontière.

Quelques jours plus tard, ces mêmes villageois revenaient à leur tour escortés par des guerriers d'Ozame et du Fer de Lance. La réaction du Seigneur Artagnan ne se fit pas attendre, il renvoya son plus fidèle baron, Garin le Trébuchet à la tête de ses hommes, Les Dragoniers, pour chasser définitivement de Grossouvre les gens d'Ozame... Le face à face a commencé et de nombreux contingents de part et d'autre de la frontière sont venus soutenir la position de leur royaume.

Mais, est-ce vraiment pour ce lopin de terre que ces deux Royaumes, alliés de longue date, sont prêts à plonger leur peuple et leurs hommes dans une guerre sans merci qui risque fort de laisser une cicatrice béante parmi les populations de cette région du monde? L'histoire nous le dira peut être...

Bonjour à tous et toutes,

Nous voilà en route pour une nouvelle année. Comme nous l'avons annoncé au conseil de guildes, nous lançons cette année une carte de membre pour nous aider à maintenir et améliorer cette fableuse aventure qui dure depuis 11 ans. Bicolline a pris beaucoup d'ampleurs au cours de ces années, le jeu est devenu incroyable mais également très demandant tout comme le maintien du terrain et des infrastructures. Nous voulons nous donner les moyens de poursuivre cette épopée fantastique unique, ensemble.

Nous travaillons également sur d'autres projets qui viendront consolider le développement du Duché de Bicolline de façon significative. Nous tenons encore à **remercier** tous les bénévoles qui font que cela existe, ainsi que vous habitants, personnages et passionnés de ce monde imaginaire, mais bien réel.

Bonne saison et bonne Bataille.

Au plaisir, le Duché de Bicolline



LA BATAILLE DE BICOLLINE

du 16 au 20 août 2006

L'ÉVÉNEMENT

La Bataille de Bicolline est un événement immersif qui rassemble durant 5 jours les passionnés de l'univers médiéval fantastique, qui vivent, mangent et dorment au rythme médiéval. Il n'y a pas de spectateurs, il s'agit d'un événement participatif où chacun apporte et partage une partie de sa passion. Toute personne qui entre sur le site doit être costumée, et participe dès lors à la vie du duché, à son rythme et à sa magie.

Pour s'inscrire il faut nous retourner le bulletin d'inscription avec le paiement, avant le lundi 7 août 2006. La plupart des informations pratiques se trouvent dans cet envoi, mais nous vous invitons vivement à consulter le Site Internet (www.bicolline.org) qui contient plus d'informations et qui vous tiendra informé régulièrement des places disponibles dans les campements, des inscriptions aux activités et de tout ce qui n'était pas connu par l'Oracle.

Les règles de bataille doivent être lues et maîtrisées par toutes et tous. La version 2006 se trouve sur le site Internet.

Le tarif de l'inscription à la Bataille est un tarif unique pour les 5 jours, et qui reste le même si vous arrivez le vendredi, pour une seule journée ou pour quelques heures. Les membres du Duché de Bicolline bénéficient d'un tarif privilégié. Des tarifs avantageux sont également offerts en s'inscrivant à l'avance.

*Membres du Duché

100\$ jusqu'au 30 juin
110\$ jusqu'au 7 août
120\$ à partir du 8 août

Non Membres du Duché

120\$ jusqu'au 1er juillet
130\$ jusqu'au 7 août
140\$ à partir du 8 août

*La carte de membre est disponible sur le site internet de Bicolline et avec cet envoi.

- ♦ Après le 7 août les inscriptions se payent sur place seulement.
- ♦ Les enfants de 12 à 15 ans payent demi-tarif.
- ♦ Les enfants de moins de 12 ans entrent gratuitement.
- ♦ Note : Tous les prix sont taxes incluses, la diminution de la taxe fédérale a été incluse dans les tarifs à partir du 1er juillet.

Toutes les personnes inscrites avant le 15 juin participeront au tirage au sort qui désignera la personne qui sera abonnée à vie à La Bataille de Bicolline.

À propos des enfants de moins de 16 ans :

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

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

- ♦ **Mercredi 16 août**, journée d'installation, accueil de 9h à 22h. C'est la seule journée où les véhicules pourront rentrer sur le terrain, après autorisation de l'organisation, et ce jusqu'à 20h seulement.
- ♦ **Vendredi 18 août**, accueil de 9h à 22h. Aucun véhicule sur le terrain, costume dès l'entrée, le site est en jeu !

996 Illendel vs Uksuada

997 Brabantcourt vs Orcs

998 Prince Morath vs Andore

999 Viakta vs Machiavel

1000 Gorghor vs Castenza

Bataille de Famoisard

1001 Empire vs Alliance Celtique

Bataille des îles Celtes

1002 Vandhal Ossgoroth vs Lambertrand

Bataille de Bryas

1003 Salmarak vs Mages de Diedne

Bataille de la Crypte d'Orapal Tamas

1004 Poing de Fer vs Phoenix

Bataille de Berkwald

1005 Téatos vs Rédemption

Bataille du Centre des Terres

1006 Fer de Lance vs Dragonier



LA BATAILLE DE BICOLLINE

du 16 au 20 août 2006

Les Campements

Tout le monde doit réserver son emplacement, que cela soit dans les zones déorum ou dans les zones non déorum. Nous traiterons les demandes par ordre d'arrivée. La réservation d'un emplacement n'est possible qu'avec les inscriptions confirmées et payées. Les campements en zone non déorum sont au nombre de trois cette année. Ils accueillent les tentes non médiévales. Le premier est sur la plaine à gauche de l'accueil. Le deuxième, près de l'Auberge est réservé aux familles avec des enfants. Le troisième, plus récent, sera ouvert une fois les deux premiers complets. Il y a environ 250 places disponibles en zone non déorum.

Le campement en zone déorum est le plus étendu sur le duché. Il se fait dans les bâtiments de guilde ou sur les 6 plaines déorum. Deux journées de montage sont organisées le **samedi 12 et le dimanche 13 août jusqu'à 20h**. Ces journées sont réservées uniquement pour les guildes ou groupes des zones déorum et étant déjà inscrits. Nous demandons une confirmation avant d'arriver sur le site. À partir du **dimanche 13 août à 20h**, tout le monde doit avoir quitté le site, qui rouvrira le mercredi 16 au matin.

Chaque joueur ou guilde est libre de cuisiner ses repas sur le site, tout en respectant le déorum des campements. Il y a cinq points d'eau sur le terrain. Il y a des ronds de feu, autorisés par les pompiers, répartis sur le terrain. Le bois pour les feux communautaires est fourni dans la mesure du possible. Il sera également possible d'en acheter sur place pour vos campements. Le duché est équipé de toilettes sèches dans les zones déorum et non-déorum. Le cabanon sanitaire aménagé près de la rivière permet de faire sa toilette médiévale.

Le Déorum

Le Déorum, désigne tout ce qui contribue à la création et au respect de l'ambiance médiévale fantastique. L'être ou ne pas l'être, pour un participant de Bicolline, la question ne se pose pas : Chacun déploie des trésors d'imagination pour y contribuer.

Voici quelques points d'attention : Soignez votre costume et notamment les chaussures, laissez les montres et autres objets intemporels au campement, prévoyez un sac pour camoufler vos caméras, dissimulez vos paquets de cigarettes dans des étuis en cuir, privilégiez l'allumette au briquet, amenez vos chopes à l'auberge, ne vous promenez pas avec des canettes, utilisez des plumes pour écrire... La liste pourrait être longue et nous vous laissons le soin de la compléter.

ATTENTION Exemples de vêtements qui ne rentreront pas sur le site :

Les jeans, les running-shoe, les tenues militaires " kaki ", les maillots de bain fluos, les lunettes de soleil, ...

Le déorum des campements : Maintenez votre campement déorum, beaucoup de guildes travaillent fort pour y parvenir, encouragez-les. Nous demandons à tous de privilégier la cuisine sur les feux de bois et de soigneusement cacher les accessoires colorés qui ornent habituellement les terrains de camping...

Le Quartier Commerçant

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

Pour les repas, il y aura chaque jour un marché de produits frais (légumes, œufs, fruits, pain) et il y aura également le coin des rôtisseurs avec "Le Glouton" qui offriront des grillades, sandwichs chauds, pilon de poulets, méchoui de porc et bœuf... Le site Internet détaille la liste des rôtisseurs, leurs menus et leurs tarifs.

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

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

996 Illendel vs Uskuada

997 Brabantcourt vs Orcs

998 Prince Morath vs Andore

999 Vialta vs Machiavel

1000 Gorghor vs Castenza
Bataille de Panoisard

1001 Empire vs Alliance Celtique
Bataille des îles Celtes

1002 Vandhal vs Osgoroth vs Lambertrand
Bataille de Druas

1003 Salmarak vs Mages de Diedne
Bataille de la Crypte d'Orapai T'amaz

1004 Poing de Fer vs Phoenix
Bataille de Berkwald

1005 Tératos vs Rédemption
Bataille du Centre des Terres

1006 Fer de Lance vs Dragonier
Bataille des Rois



LABATAILLE DE BICOLLINE

du 16 au 20 août 2006

L'AUBERGE DE BICOLLINE

Les "Gourmets Galopants" vous invitent à festoyer à l'Auberge, 12 repas copieux seront servis à l'occasion de la Grande Bataille. Quatre déjeuners complets: Breuvage chaud ou jus, galette fourrée, oeuf farcis inversés, fritata et encore. Quatre dîners servis prêt à emporter entre deux tranches de pain, des volailles, boeuf et poisson fumé sans oublier les délices sucrés préparés par notre pâtissier. Quatre soupers avec le chaudron sur le feu, des potées de légumes agrémentées de viande de porc, de diverses saucisses d'épices et de légumes ainsi qu'un buffet de dessert. Plusieurs types de forfaits sont à votre disposition, en espérant vous voir nombreux.

Les forfaits sont assurés par une nouvelle équipe qui promet de ne laisser personne sur sa faim. Le détail des menus seront disponibles sur le site internet. La réservation et le paiement se font sur le bulletin d'inscription.

Les forfaits repas de l'Auberge se réservent à l'avance et permettent de manger matin, midi ou soir. Cinq types de forfaits sont offerts, les taxes sont incluses dans le prix et la **date limite des inscriptions est le 1août 2006 .**

- ♦ Le forfait complet : (mercredi soir au dimanche midi) 12 repas : 138.00\$
- ♦ Le forfait fin de semaine : (à partir de vendredi soir) 6 repas : 69.00\$
- ♦ Forfait matin : 4 déjeuners : 34.50\$
- ♦ Forfait midi : 4 dîners : 46.00\$
- ♦ Forfait soir : 4 soupers : 69.00\$

La Taverne

La taverne est ouverte du midi jusqu'à la nuit, vous pourrez y boire, bière fraîche, cidre, vin, café et jus.

LES DOUANES DU DUCHÉ

Un point d'homologation fixe, situé dans la vieille ville, est ouvert tous les jours jusqu'au samedi 18h. Il est obligatoire pour chaque joueur de présenter ses armes au kiosque d'homologation avant de participer à toute activité de combat. Les armes homologuées sont marquées et leur vérification se fera avant chaque activité de combat. Les douanes saisiront toutes les armes et projectiles non homologués ou jugés dangereux. Les armes saisies ne seront récupérables qu'à la fin de l'événement. Vous trouverez toute l'information complémentaire concernant les armes dans les règles et dans la section "bataille/terrain/douanes du Duché" de notre site internet.

Nous vous rappelons également que les bouteilles de verre sont interdites sur le site, et ce depuis la première année. Pourtant chaque année de plus en plus de bouteilles brisées sont retrouvées sur le site, alors de grâce, n'en amenez plus!

Les animaux domestiques ne sont pas acceptés. Les armes réelles ne sont pas autorisées sur le site, même en décoration.

Consignes de sécurité et respect du terrain

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

Recyclage

Cette année encore les efforts seront accentués pour le recyclage. Suivez sur le site internet les initiatives recyclages.

Téléchargements :
Permet de trouver rapidement tous les documents utiles (inscriptions, modalités pratiques, déroulement de la bataille, carte du terrain, ...).

ACTUALITE

Calendrier

Téléchargement

Bataille