



VIE DU DUCHÉ

Cahier de référence
Grande Bataille de Bicolline – Édition 1025

Version 2, Juillet 2025





Modifications de la version 2 :

- Mise à jour du descriptif de la « Cérémonie d'ouverture » à la page 18.

Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre et inclusif. L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.



TABLE DES MATIÈRES

ÉQUIPE	1
MODALITÉS DE PARTICIPATION	2
HORAIRE ET LIEU.....	2
ACTIVITÉS JEUNESSE (15 ANS ET MOINS)	2
Activités pour enfants (9 ans et moins)	2
Maquillage et animation mobile.....	2
L'heure du conte (2 à 9 ans)	3
Camp des pages (4 à 9 ans, mais ouvert à toutes et tous).....	3
Camp des écuyers (10 à 15 ans).....	3
ACTIVITÉS POUR JEUNES ADULTES ET ADULTES.....	4
Cercle de lecture : leur désir de mots étoilés (16 ans et plus).....	4
Classes de maître (16 ans et plus).....	4
Archéologie et histoire ancienne des Terres du Centre	4
Archer.....	5
Calligraphie.....	5
Épéiste.....	6
Géopolitique.....	6
Guérisseur.....	7
Marchand.....	7
Règlements de combat.....	7
Stratège	8
Ton costume, ton rôle	8
Trollball.....	9
Concours de pilosité (16 ans et plus).....	9
Concours d'art culinaire (16 ans et plus)	10
Échange des atours (16 ans et plus)	10
Tournoi des cœurs (18 ans et plus).....	11
ACTIVITÉS POUR TOUS.....	11
Atelier de baladi.....	11
Ateliers du Duché.....	12
AlamaïndAlin – Atelier de sculpture.....	12
CorpSage – Atelier de Henné	12
Les forges RM – Atelier de forge	13
GN Fourrure QC – Atelier d'entretien de fourrure	13
Foxes and ravens – Ateliers de maroquinerie.....	14



Aventures et jeux : Drag pour tous.....	15
Chasse aux œufs des Magpies	15
Grand rassemblement annuel des hobbits	16
Herboristerie enchantée.....	16
SPECTACLES	17
Prestations musicales.....	17
Les Bons Drilles	17
Sytar Polson.....	17
Les Tritons joufflus	17
Trop loin d'Irlande	18
Spectacles de début de soirée	18
Cérémonie d'ouverture	18
Drag-on-the-Colline (16 ans et plus)	19
Trollball de nuit (16 ans et plus).....	19
Remise de prix	20
Cérémonie de clôture : Yorick Blood Sport Game.....	20
Spectacles de fin de soirée.....	21
Lundi :Ulfendhar	21
Mardi : Astheur	21
Mercredi : Bedlam Boys.....	21
Jeudi : Bouleau Jaune.....	21
Vendredi : Sang-Vertus et Svarica.....	21
Samedi : Les Einherjars	21



La Grande Bataille de Bicolline est un événement immersif et participatif au cœur du plus grand rassemblement médiéval-fantastique en Amérique du Nord! Laissez-vous porter par la magie d'un village médiéval et rencontrez des personnages uniques et colorés. Elfes, orcs, pirates, monstres, mages, courtisanes et valeureux chevaliers se rassemblent pendant sept jours, au cours desquels se succèdent spectacles, banquets, festes, tournois, rencontres, jeux, combats... et qui mèneront près de 7 000 participants vers une bataille épique!

ÉQUIPE

La mise sur pied d'un événement d'une telle envergure est possible uniquement grâce à l'implication d'une équipe dédiée pour qui la réussite de l'événement prime. L'équipe de coordination Vie du Duché de l'édition 1025 de la Grande Bataille de Bicolline est composée d'un coordonnateur épaulé par un adjoint, des responsables, des chefs d'équipes et, bien évidemment, une équipe dévouée de volontaires. À l'équipe Vie du Duché vient se greffer les responsables en charge de certaines activités jeunesse.

vieduduche@bicolline.org



Valérie Lord-
Joncas
Coordonnatrice
Vie du Duché



Denis Lafond
Adjoint
Vie du Duché



Anique Regimbald
Responsable
Régie Vie du
Duché



Nadia Guay
Responsable
Camp des pages



Justin Simard
Responsable
Régie technique et
sonorisation



Maëlle Péloquin
Préposée aux
artistes et régie
terrain



Marguerite
Loïselle
Régie terrain



Louis Desautels
Régie technique



MODALITÉS DE PARTICIPATION

L'ensemble des activités en jeu sont gratuites et la majorité d'entre elles ne requièrent pas d'inscription. Vous n'avez qu'à vous présenter sur place pour participer, ou assister, le cas échéant. Il est à votre discrétion de laisser des solars en guise de pourboire aux organisateurs ou animateurs si vous avez reçu un bon service.

HORAIRE ET LIEU

L'horaire et le lieu des différentes activités festives et culturelles sont disponibles dans le document de programmation de la Grande Bataille de Bicolline (horaire détaillé de la semaine) : <https://bicolline.org/programmation-officielle/>. Veuillez le consulter régulièrement afin de prendre note des changements, s'il y a lieu.

ACTIVITÉS JEUNESSE (15 ANS ET MOINS)

ACTIVITÉS POUR ENFANTS (9 ANS ET MOINS)

Les activités pour enfants (9 ans et moins) sont ouvertes à tous les enfants, mais ciblent tout de même des groupes d'âge particulier. **Ce sont des activités parent-enfant : la supervision d'un parent ou d'un adulte responsable est obligatoire en tout temps.** Les activités pour enfants ne constituent pas un service de garderie.

MAQUILLAGE ET ANIMATION MOBILE



Grande nouveauté cette année, une merveilleuse brigade mobile pour le maquillage pour enfants!

Katyanna et Àbicha se promèneront sur les terres du Duché de Bicolline pour amuser vos jeunes trésors. Pour rendre vos petits heureux, elles ont préparé des courtes activités à entreprendre en attendant leur tour pour se faire maquiller. La brigade mobile pourra être en Vielle Ville ou en Haute Ville, mais explorera aussi les lointaines contrées de la Côte nord, la Cité et peut-être plus! Que la magie des pigments et des pinceaux vous enveloppe!



L'HEURE DU CONTE (2 À 9 ANS)



Quoi de mieux pour les tout-petits que vivre pleinement une histoire dévoilée par une conteuse aguerrie dans un décor enchanteur et fantastique. La gentille gitane Zia émerveillera vos enfants avec une histoire pour bien commencer la journée.

CAMP DES PAGES (4 À 9 ANS, MAIS OUVERT À TOUTES ET TOUS)



Le Camp des pages est un moyen idéal pour les enfants de libérer leur imaginaire débordant!

Chaque jour, les jeunes sont conviés à se rassembler pour des réjouissances orchestrées par notre charmante gitane Nadir et sa belle équipe dynamique.

Des activités variées seront proposées, tant en avant-midi qu'en après-midi. Ces moments seront parfois au Clos des flos situé dans le

Faubourg et parfois sur le balcon de l'Auberge en Haute Ville. Il y aura aussi des activités mobiles et une promenade pour découvrir le merveilleux monde du Duché de Bicolline. Les activités sont conçues pour couvrir un maximum de champs d'intérêt au cours de la semaine. Elles alternent entre l'activité physique, la créativité et les habiletés sociales.

CAMP DES ÉCUYERS (10 À 15 ANS)

Encore une fois cette année, les damoiseaux et damoiselles, impatients d'atteindre leurs seize printemps pour fouler le champ de bataille, ne seront point laissés pour compte. Les Camps légendaires leur offriront maintes activités, afin qu'ils se préparent vaillamment pour le grand jour. Au rendez-vous : jeux épiques et quêtes où l'art de manier les épées de mousse sera presque toujours requis, pour la plus grande allégresse des jeunes âmes.





ACTIVITÉS POUR JEUNES ADULTES ET ADULTES

CERCLE DE LECTURE : LEUR DÉSIR DE MOTS ÉTOILÉS (16 ANS ET PLUS)



Le Désordre du Troisième Seuil vous convie à un cercle de lecture souterrain! Si la littérature est un art qui traverse les âges et les cultes pour façonner l'imaginaire et les gestes, les chuchotements de la flore ne sont certainement pas étrangers à son intemporalité. Qu'il s'agisse de la sagesse d'une brique ou des vers grouillants de poésie, la nature s'avère être un portail vers la nidification du verbe et nous souhaitons explorer cette force créatrice. La

quiétude méditative d'un sous-bois, la transe immersive du mycélium, les soins de la sauge blanche, l'épineux pèlerinage d'un cactus lointain, nous voulons cartographier ces conduits qui guident nos traits de plume. À toutes ces âmes qui plongent leurs mains en terre et quittent leur corps pour écrire : nous aimerions vous lire.

C'est une invitation à mettre en commun nos lanternes pour cultiver les ombres entre nos astres, en partageant les mots qui arpentent vos parchemins et en discutant de notre rapport au vivant et à son silence apparent.

CLASSES DE MAÎTRE (16 ANS ET PLUS)

ARCHÉOLOGIE ET HISTOIRE ANCIENNE DES TERRES DU CENTRE

Prêtez l'oreille à la proclamation qui résonne dans les couloirs du bâtiment des Grandes Archives. **Hanseldorf Gerstat**, gardien des parchemins anciens et archéologue de renom, vous convie à un voyage au cœur du savoir. Cette classe de maître ne s'attardera point sur l'histoire moderne du Duché de Bicolline, mais vous plongera dans les âges révolus.





Mercredi, vous entreprendrez un voyage à l'Âge des Songes, avec une discussion amorcée sur les anciens peuples primordiaux, méconnus, qui foulèrent jadis le sol de notre monde, et qui se conclura sur la chute du continent perdu de Simaëlle. **Vendredi**, l'Âge des Éléments s'ouvrira à vous, alors que les Premiers Hommes s'établissent comme la nouvelle puissance de l'ancien monde. Un focus particulier sera porté sur les peuples de Ban-Ked et sur les récentes fouilles archéologiques menées par Maître Gerstat dans les ruines de ces premiers âges.

Inscription : Les places étant limitées, il est nécessaire de s'inscrire préalablement en écrivant au coyotegrin@gmail.com avant le mercredi 6 août 2025.

ARCHER



Posséder un œil de lynx est un don béni, mais la technique demeure l'essence même de l'archer car c'est elle qui permet de faire choir les ennemis tels des mouches, de percer l'armure et de toucher le cœur de la cible.

Venez profiter des enseignements d'**Esteban** de la guilde des Rangers, dont les exploits résonnent à travers le Duché de Bicolline comme les échos d'une corne de guerre. Ses

flèches ont trouvé leur marque dans d'innombrables batailles et ses prouesses ne sauraient tenir dans un simple parchemin. Apprenez à tendre l'arc avec précision, à bien viser l'ennemi, à ajuster votre posture tout en respirant comme le vent dans les feuilles. L'art de l'archerie réside dans la maîtrise de chaque geste, dans la fusion du corps et de l'esprit. *Que vos flèches soient droites, que vos yeux scrutent l'horizon et que la gloire vous accompagne!*

CALLIGRAPHIE

Accompagné d'une calligraphe du Mundus, **Eilof Bran Fhain**, Grande Archiviste et Scribe, vous serez initié à l'art de la calligraphie. Vous apprendrez à manier la plume, à tracer les lettres selon un standard reconnu par les Grandes Archives. Soit vous ferez la démonstration que vous avez atteint le premier niveau d'habileté en calligraphie vous permettant de produire des copies de documents afin de mériter l'accès au savoir des Grandes Archives, soit vous vous familiariserez avec des techniques de base et de conseils pour développer votre main de plume.





À l'issue de l'atelier, chacun repartira avec son propre petit manuscrit, quelques documents permettant de pratiquer son style et un parchemin mentionnant le niveau calligraphique atteint. *Que vos connaissances deviennent indélébiles comme l'encre sur votre parchemin et que votre plume soit légère et droite.*

ÉPÉISTE



Trucider un ennemi sur le champ de bataille requiert maîtrise et sagacité. Les voies de la survie sont pavées d'astuces et de stratégies, comme les parchemins anciens qui guident nos pas. Venez apprendre cet art ancestral sous la bannière du **capitaine Don Miguel**, héros de l'armée du Dieu-Soleil. Écoutez ses paroles et apprenez à manier l'épée avec grâce et précision. Il vous dévoilera les techniques d'approche, les feintes et les ripostes : comment contourner l'armure, viser les points faibles, triompher dans l'acier et le sang. Amenez votre épée si possible! *Que vos poignets soient fermes, que vos regards soient perçants et que la victoire vous sourit.*

GÉOPOLITIQUE

Le Duché de Bicolline, tel un royaume aux mille énigmes, s'étend devant vous, complexe et mystérieux. Cheminer en ces terres peut sembler ardu, mais ne craignez pas, car le grand **Valmir Todbringer**, sage parmi les sages, vous guidera. Écoutez attentivement, car il vous enseignera l'art des tractations politiques, les subtilités des alliances et des rivalités. Mais ce n'est pas tout! La gestion interne de votre guilde est tout aussi cruciale.

Valmir vous contera les sagas des trésoriers, des maîtres d'armes et des scribes : comment répartir les deniers, former vos chevaliers et maintenir l'harmonie au sein de vos rangs.

Cette classe, mes nobles amis, est bien plus qu'une simple leçon. C'est une porte ouverte vers les règles du Duché du Bicolline, une invitation à forger votre destinée dans les méandres de notre monde. *Que vos bannières flottent fièrement, que vos serments soient honorés et que la renommée vous sourit comme le vent dans les arbres des territoires du Duché de Bicolline.*





GUÉRISSEUR



Sur le champ de bataille, où les âmes s'envolent et les épées s'entrechoquent, les cadavres pullulent comme les feuilles mortes en automne. Mais écoutez bien, car il est dit que les guérisseurs portent une lourde responsabilité. **Kahaïa de Bourgogne** a accepté de vous dévoiler ses secrets et vous enseignera sa manière efficace de manier le sablier. Écoutez ses paroles et apprenez à mesurer le temps qui s'écoule entre la vie et la mort pour réanimer les braves chevaliers tombés au combat, sceller leurs plaies et raviver leurs esprits. Le sablier deviendra votre allié, votre complice dans cette danse entre la vie et l'au-delà. *Que vos mains soient sûres et que la guérison vous sourît comme une aube nouvelle après la nuit la plus sombre.*

MARCHAND

Vous cherchez l'art de l'enrichissement, la voie du négociateur émérite ou simplement les secrets des échanges dans les terres du Duché de Bicolline ? Écoutez donc, car **Gilbert le Saltimbanque** de la Trésorerie impériale se tient prêt à vous prodiguer son savoir.

Il vous enseignera les subtilités des transactions : apprenez à investir les solars, à tisser des alliances et à préserver vos intérêts. *Que vos mots soient affutés comme une épée, que vos sourires soient doux comme le miel et que la prospérité vous sourit comme le soleil du printemps.*



RÈGLEMENTS DE COMBAT



Assistez à notre classe de maître où vous vous familiariserez avec les règlements de combat officiels de l'univers du Duché de Bicolline. Vous y apprendrez les règles fondamentales, les techniques permises et les manières de combattre en toute sécurité et honneur. Que vous soyez novice ou chevalier aguerri, cette session vous armera de la sagesse nécessaire pour triompher en bataille.



Une séance publique ouverte à tous est prévue, mais vous pouvez aussi vous présenter au 1540 pendant la Grande Bataille de Bicolline pour réserver une plage horaire pour votre guildes! *Rejoignez-nous pour parfaire votre art du combat et contribuer à la grandeur du Duché de Bicolline!*

STRATÈGE

Diriger un front, tel un commandement divin, est une tâche ardue. Mais il est possible d'apprendre le secret de la victoire qui réside dans la compréhension profonde de chaque rôle au sein de cette bataille. Que vous soyez général ou simple soldat, **Vasily Von Krinkov**, chef des Hellequins, Reiksmarshal impérial, vous dévoilera les secrets de la stratégie militaire et il vous enseignera toutes les facettes à considérer lors d'un affrontement de masse.

Apprenez à manier les pions sur l'échiquier, à anticiper les mouvements de l'ennemi, à coordonner les troupes et à préserver l'unité du front. *Que vos yeux scrutent l'horizon, que vos ordres soient justes et que la victoire soit à vous.*



TON COSTUME, TON RÔLE



Préparez votre costume, votre rôle vous attend! Si vous croyez que votre habillement est juste pour « faire joli », détrompez-vous! Derrière chaque cape, chaque armure, chaque tunique cousue à la main se cache un véritable langage. Et si on vous disait que votre tenue de barbare ou de mage noir influence la façon dont les autres vous parlent, vous regardent... et même vous combattent ?

Dans cet atelier-discussion, vous plongerez dans le monde fascinant du vêtement en grandeur nature. Pas besoin d'être styliste ou sociologue : ici, nous explorons comment le costume devient un outil magique pour créer un personnage, interagir avec les autres et s'immerger à fond dans l'univers du jeu.

Votre costume est bien plus qu'un simple déguisement!



TROLLBALL

Le Trollball se présente à vous, complexe et pourtant captivant. Vous brûlez d'ardente curiosité, rêvant de brandir l'épée et de défendre vos couleurs, mais la clarté vous échappe quant aux rôles de chaque preux compétiteur dans cette joute d'équipe aux couleurs chatoyantes.

Venez donc rencontrer deux vétérans aguerris :

Valence de la guilde de Némésis et **Guillaume**

Defrancoeur. Ils vous dévoileront leurs astuces pour manier la tête de troll et triompher dans la lice de Trollball. Écoutez leurs conseils avisés et apprenez les subtilités de l'escrime médiévale. Si possible, amenez une épée 110 cm pour l'activité.

Que la victoire vous sourît comme le soleil à travers les créneaux d'un château fort!



CONCOURS DE PILOSITÉ (16 ANS ET PLUS)



Bienvenue aux demoiselles!

Écoutez la proclamation qui résonne dans les tavernes et les coursives du Duché de Bicolline. Les barbes et les moustaches, tels des étendards de bravoure, sont à l'honneur! Êtes-vous un barde de la pilosité, un maître de la moustache ou un artiste de la barbe? Hé bien, ce concours est votre chance de briller comme l'acier au soleil!

- **La plus belle barbe** : Que vos poils soient longs comme les racines d'un chêne millénaire, que votre menton soit fier comme celui d'un roi. Venez défendre l'honneur de votre barbe!
- **La plus belle moustache** : Tordue, fine, majestueuse ou farfelue, la moustache est un art subtil. Montrez-nous votre chef-d'œuvre!
- **Barbe ou moustache artistique** : Ici, la créativité est votre alliée. Tressez, entortillez, ornez votre pilosité comme un forgeron orne son épée. Que votre visage soit la toile de votre imagination!
- **Le choix du public** : Les regards des taverniers, des boulangers et des troubadours seront vos juges. Ils éliront leur favori, celui dont la pilosité les émeut, les inspire ou les fait rire.



Les vainqueurs de chaque catégorie s'affronteront dans une grande finale pour désigner **la plus belle pilosité du Duché de Bicolline**, toutes catégories confondues.

Prix : Les gagnants de chaque catégorie recevront 75 solars et le grand vainqueur du concours se verra octroyer 75 solars supplémentaires!

Que vos poils soient fiers, que vos ciseaux soient affûtés et que la gloire vous accompagne comme le doux parfum de la bière dans la taverne du Duché de Bicolline !

Inscription requise sur place, ne soyez pas en retard!

CONCOURS D'ART CULINAIRE (16 ANS ET PLUS)



Chaque année lors de la Grande Bataille de Bicolline, les passionnés de cuisine se rassemblent pour participer au prestigieux concours d'art culinaire du Duché. Les chefs et marmitons rivalisent d'ingéniosité pour concocter des plats inspirés de l'époque, sans recours à la technologie moderne.

Les juges évalueront les créations selon des critères variés, allant de la saveur à l'originalité, en passant par l'histoire racontée à travers chaque plat.

Prix : 1^{re} place : 500 solars / 2^e place : 300 solars / 3^e place : 200 solars

Sur inscription seulement, avant le 31 juillet : concoursculinairebico@gmail.com

ÉCHANGE DES ATOURS (16 ANS ET PLUS)

Le Salon de thé des Violettes, le regroupement des fxmmes* de l'Andore, vous invite à l'Échange des Atours, une friperie éphémère. Vous pourrez y échanger des vêtements que vous ne portez plus et en adopter de nouveaux. Commencez à faire le tri dans votre garde-robe!

*FXMMES : toute personne qui n'est pas un homme cisgenre





TOURNOI DES CŒURS (18 ANS ET PLUS)



Quel meilleur endroit pour trouver l'amour que le Duché de Bicolline ? Lorsqu'il est mis en scène, vécu avec sincérité ou teinté de mystère et de jeu, l'amour devient une forme d'expression artistique : il mobilise les mots, les regards, les silences, les symboles, les émotions. Il tisse des récits, inspire des quêtes, déclenche des drames et donne naissance à des alliances.

Participez au Tournoi des cœurs, un événement de type « speed dating » ouvert aux adultes (18+) de tous âges, genres et orientations sexuelles et romantiques. Vous pourrez rencontrer vos prétendants et vivre une expérience ludique, romantique ou complice. Un formulaire d'intérêt sera publié prochainement, assurez-vous de le remplir rapidement pour devenir candidat au tournoi !

Inscription requise avant le 1^{er} août : <https://forms.gle/whUF7x1PGNUUkeZ37>.

Le respect, le consentement et le plaisir du jeu sont prioritaires. Une carte d'identité pourrait être exigée pour confirmer votre âge.

ACTIVITÉS POUR TOUS

ATELIER DE BALADI

Vous qui rêvez de danser devant la scène comme une gitane, sans froisser les pas des autres participants ni avoir besoin d'une guérisseuse pour continuer votre journée, voici votre chance ! L'atelier de danse orientale, dirigé par la magnifique Arianna Castillan de la grande famille Cordélian, vous ouvre ses portes.



Ici, vous apprendrez les mouvements de base de cette séduisante danse. Que vos pieds glissent sur le sol, que vos hanches ondulent comme des vagues de la mer, car vous aussi, mesdames et messieurs, vous en êtes capables. Laissez-vous emporter par les rythmes des tambourines et des flûtes de la grande familia Cordélian. Que vos regards s'égarer et que la grâce vous enveloppe comme un voile de soie !



ATELIERS DU DUCHÉ

Les Ateliers du Duché sont de retour! Si vous cherchez à parfaire vos connaissances pratiques, inscrivez-vous auprès des artisans et marchands participants pour en apprendre plus sur leur art et repartez même dans certains cas avec votre œuvre!

Des restrictions pourraient s'appliquer : certains ateliers pourraient nécessiter une réservation à l'avance, s'adresser à un public cible ou encore compter des frais en argent canadien. Les modalités de paiement vous seront expliquées au moment de la réservation.

N'hésitez pas à rencontrer les artisans à leur kiosque directement pendant la Grande Bataille de Bicolline!

ALAMAINDALIN – ATELIER DE SCULPTURE

Atelier de sculpture de cuillères en bois, ouvert à tous. Les enfants sont les bienvenus s'ils sont accompagnés d'un adulte.

Réservation: alain@alamaindalin.ca

Horaire : Sur réservation, du lundi au jeudi de
8h00 à 12h00 ou 14h00 à 18h00

Durée : Quatre (4) heures de cours et quatre (4) heures pour finaliser le travail

Coût: 100.00 \$ CA



CORPSAGE – ATELIER DE HENNÉ

Atelier de deux heures, débutant par une introduction à la théorie et à l'histoire du henné. Chaque participant recevra un petit cône de henné pour pratiquer, soit sur papier à l'aide de modèles proposés ou directement sur la peau.

Réservation: artisteturkoize@gmail.com

Horaire : Vendredi 15 août de 10h00 à 12h00

Durée : Deux (2) heures

Coût: 60.00 \$ CA





LES FORGES RM – ATELIER DE FORGE

Cette année encore, les forges de Bicolline seront allumées. Ivan, notre merveilleux forgeron, fera résonner ses marteaux sur les enclumes durant toute la semaine de la Grande Bataille de Bicolline!

Atelier pour les 17 ans et plus durant lequel les participants forgeront leur propre couteau et repartiront avec leur création.

Réservation: danielpaulinsniper@gmail.com

Horaire : Sur réservation, du lundi au samedi

Durée : Deux (2) heures

Coût: 200.00 \$ CA



GN FOURRURE QC – ATELIER D'ENTRETIEN DE FOURRURE

Boris Viel de GN Fourrure QC vous invite à apprendre comment choisir et entretenir une fourrure de qualité! Tous sont bienvenus!

Réservation: vielboris@hotmail.com

Horaire : Du mardi au jeudi à 11h00

Durée : 30 minutes

Coût: Gratuit!





FOXES AND RAVENS – ATELIERS DE MAROQUINERIE

Foxes and Ravens vous convit à divers ateliers portant sur la maroquinerie. C'est un rendez-vous du lundi au samedi!

Réservation : fox@foxesandravens.com



Présentations des bases de la maroquinerie

Présentation s'adressant à un public de tout âge d'environ 20 minutes sur les bases de la maroquinerie, suivie d'une période de questions. Chaque après-midi couvre un sujet différent : les différents types de cuir, les outils de maroquinerie, les types de décoration, les teintures et peintures, les méthodes d'assemblage (rivets, couture), et enfin l'entretien et la réparation.

Horaire : Du lundi au samedi à 13h00

Durée : 15 à 20 minutes

Coût: Gratuit!

Atelier blason et couvre-chope (en français et anglais)

Créez le blason de votre guilde, famille ou personnage sur un petit bouclier en cuir ou un couvre-chope pour afficher fièrement votre appartenance. Apprenez les bases du gaufrage, de la teinture, de la peinture et de la finition des pièces en cuir.

Atelier de deux à trois heures, les enfants de 8 ans et plus sont les bienvenus s'ils sont accompagnés d'un adulte responsable.

Horaire : Sur réservation, du lundi au samedi

Durée : Deux (2) à trois (3) heures

Coût: 150.00 \$ CA

Atelier pour enfants (en français et anglais)

Amusez-vous avec le cuir! Créez des créations amusantes à partir de chutes de cuir et de découpes de formes variées, incluant de petites feuilles, plumes et noisettes.

Atelier d'une heure ouvert à tous! Les enfants doivent être accompagnés d'un adulte responsable.

Horaire : Du lundi au samedi à 14h00

Durée : Une (1) heure

Coût: 50.00 \$ CA



AVENTURES ET JEUX : DRAG POUR TOUS



En cette ère de magie et de merveilles, une activité unique en son genre et un divertissement pour toute la famille vous attendent, où les rires et les sourires seront rois. Les enfants et les parents seront émerveillés par les prouesses et les talents de notre Drag Queen Lana Dalida et Drag King Barbe Glow. Parés de leurs plus beaux atours, ils vous transporteront dans un monde magique au cœur du Duché de Bicolline.

Les petits et les grands seront invités à participer à des jeux, à rire et à s'émerveiller devant ce spectacle d'animation haut en couleur. Que vous soyez jeune ou vieux, ce moment de joie restera gravé dans vos mémoires.

CHASSE AUX ŒUFS DES MAGPIES

La guilde des Magpies, ces oiseaux rusés et vifs comme des flèches, vous convie à une quête digne des légendes. Tous les oiseaux, qu'ils soient aigles majestueux, corbeaux malicieux ou moineaux espiègles, sont invités à venir chasser les œufs de Magpies pour la gloire et les solars.

Cette chasse est aussi ouverte aux humains, gnomes, elfes, orcs ainsi qu'aux sirènes.



Ce qui vous attend :

- **Des œufs étincelants** : Dissimulés dans les buissons, les nids et les creux d'arbres, les œufs de Magpies brillent comme des étoiles. Cherchez-les, ramassez-les et que votre panier déborde de richesses inconnues!
- **Une course contre le sablier** : Vous avez 30 minutes pour chasser. Que vos ailes battent comme des cœurs en fuite, que vos pattes griffent la terre... le temps vous est compté.
- **Le grand vainqueur** : Celui qui récoltera le plus d'œufs sera couronné grand champion des Magpies. Les solars scintilleront dans vos yeux et votre nom résonnera dans les chants des bardes.

Prix : 1^{re} place : 100 solars / 2^e place : 50 solars / 3^e place : 25 solars

Inscription requise sur place, ne soyez pas en retard!



GRAND RASSEMBLEMENT ANNUEL DES HOBBITS



Chers amis hobbits, petits et un peu plus grands, nous sommes enchantés de vous convier à un évènement magique : le grand rassemblement annuel des hobbits qui sera suivi par un dîner sur l'herbe.

Soyez présents en grand nombre, car cette journée promet d'être mémorable. Les nappes à carreaux s'étendront sur l'herbe tendre. Apportez vos paniers garnis de mets délicieux, nous partagerons victuailles et histoires. Célébrerons ensemble la vie, l'amitié et la joie d'être hobbits!

HERBORISTERIE ENCHANTÉE

Le Désordre du Troisième Seuil vous convie à un atelier d'identification et de cueillette de plantes médicinales.

Bien loin d'une simple fresque, la nature se révèle comme une puissante force, dévoilant une multitude de secrets à portée de regard, dès lors que l'on observe avec un œil délié. De l'achillée à l'armoise, en passant par le sapin et le plantain, toute une pharmacopée s'étend devant nous. L'histoire regorge de sorcières et de druides qui ont consacré leur humble existence à ces végétaux.

Nous vous invitons à une marche afin de reconnaître les plantes qui nous entourent et de démystifier leur magie. Des personnes seront présentes pour vous guider dans cette exploration et vous êtes les bienvenus si vous souhaitez partager vos connaissances sur le sujet. En plus de l'identification, nous aborderons également l'utilisation et la préservation de ces plantes. Prévoyez des vêtements adaptés à la marche en forêt ainsi que de quoi prendre des notes.

Les enfants sont les bienvenus, pourvu qu'ils soient accompagnés d'un adulte et qu'ils soient aptes à suivre le groupe pour une longue promenade.





SPECTACLES

PRESTATIONS MUSICALES

LES BONS DRILLES



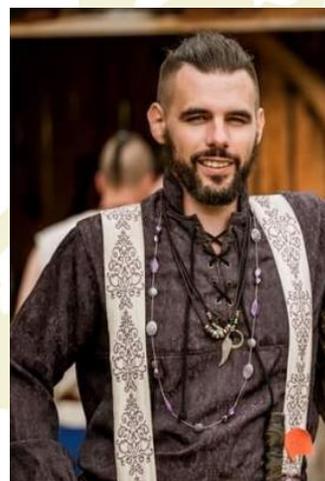
Que la fête commence, c'est le grand retour des Bons Drilles! Une vingtaine de musiciens et choristes se réunissent et viennent de toutes les régions de l'hippocampe, apportant avec eux leurs violons, tambours, flûtes et hautbois.

Que vous soyez noble ou paysan, laissez-vous emporter par la cadence.

SYTAR POLSON

Plaisir et sourire, nobles dames et preux chevaliers! Venez, venez, car la Journée Découverte est là, et avec elle, amusement et danse! Sytar Polson, grand ménestrel errant, maître des mélodies et des récits, se produira en notre Haute Ville le vendredi de la Grande Bataille.

Que les rires s'entremêlent aux chants, et que la magie de Sytar Polson agrémente votre journée!



LES TRITONS JOUFLUS



Oyez, oyez, braves gens! En cette année bénie, les terres de notre paisible contrée résonneront à nouveau des mélodies enchanteresses des Tritons Joufflus, ce groupe extraordinaire. Du lundi au samedi, du lever au coucher du soleil, les Tritons joufflus parcourront tous les quartiers du Duché du Bicolline où ils chanteront des balades ancestrales, évoquant les légendes des temps anciens et les amours

perdus. Que leur musique vous transporte vers des contrées lointaines, là où les rêves prennent vie.



TROP LOIN D'IRLANDE

Plongez dans l'univers magique de la musique celtique avec ce groupe talentueux, qui saura une fois de plus vous transporter au cœur des légendes irlandaises grâce à leurs mélodies enchanteresses et leurs rythmes entraînants.

Que vous soyez un fervent amateur de musique traditionnelle ou simplement curieux de découvrir de nouveaux horizons sonores, Trop Loin d'Irlande promet de vous offrir un moment inoubliable.



SPECTACLES DE DÉBUT DE SOIRÉE

Les spectacles de début de soirée, tels des feux follets dans la brume du Duché de Bicolline, sont conçus pour émerveiller petits et grands. Ils ouvrent la voie aux spectacles de fin de soirée.

CÉRÉMONIE D'OUVERTURE

Le grand spectacle d'ouverture de la Grande Bataille de Bicolline aura encore lieu cette année.

Viktor Vie du Duché vous transportera au cœur des fronts de cette année. Il vous dévoilera les enjeux qui pèsent sur chaque camp, les alliances fragiles et les trahisons sournoises. Les lances se lèveront, les étendards flotteront et les destins se noueront dans la poussière du champ de bataille.

Que vous soyez chevalier en quête de gloire, dame courageuse ou simple paysan curieux, rejoignez-nous à la Fosse aux monstres, là où les roches portent les empreintes des générations passées.

Là, sous le ciel étoilé, nous lèverons nos coupes en l'honneur de la bravoure et de la loyauté.



DRAG-ON-THE-COLLINE (16 ANS ET PLUS)



Nobles seigneurs, dames et damoiseaux, réjouissez-vous! Imaginez un instant : la scène principale s'illumine, les étendards flottent au vent, et les rires résonnent dans les ruelles en terres battues. Les lumières dansent sur les velours et les brocards quand, soudain, surgit une créature d'une beauté et d'une audace sans pareilles vêtue de soie chatoyante, parée de bijoux étincelants et coiffée d'une perruque

aux mille couleurs. Elle incarne la fusion parfaite entre la grâce d'une dame noble et la flamboyance d'un chevalier en armure. Ses talons claquent sur le sol, et sa voix résonne comme un chant d'elfe dans la forêt enchantée.

Elles chanteront et danseront juste pour vous. Elles vous feront rire aux éclats et vous feront verser peut-être une larme d'émotion. Car le Drag-on-the-Colline n'est pas seulement un spectacle, c'est une célébration de la diversité, de la liberté et de l'art sous toutes ses formes.

TROLLBALL DE NUIT (16 ANS ET PLUS)

Assistez à l'apogée du tournoi de Trollball : le légendaire match des étoiles du Trollball féminin! Ce moment tant attendu rassemble 24 trolleuses d'exception, sélectionnées pour souligner leur talent remarquable, leur esprit d'équipe et leur fairplay exemplaire — les véritables piliers du Trollball féminin au Duché de Bicolline.



Dans une joute épique de 40 minutes, nos étoiles s'affronteront avec fougue et honneur, sous les acclamations de la foule. À l'issue de ce duel d'anthologie, les trois étoiles du match seront couronnées, venant clore en beauté cette grande célébration du sport, de la bravoure et de la sororité. Ne manquez pas ce moment unique, où le jeu devient légende!



REMISE DE PRIX



Chers amis et passionnés des tournois et prouesses! Nous sommes ravis de vous inviter à la remise des prix en l'honneur de nos vaillants champions. Leurs exploits, leur détermination et leur talent ont illuminé les terres du Duché de Bicolline et nous sommes impatients de les célébrer ensemble. Rejoignez-nous pour une célébration inoubliable où nous écrirons l'histoire et ferons vibrer les cœurs.

CÉRÉMONIE DE CLÔTURE : YORICK BLOOD SPORT GAME



Oyez, oyez, braves âmes du Duché de Bicolline! Le temps s'écoule comme le sable dans l'ampoule du destin, et bientôt, les trompettes résonneront pour annoncer le grand spectacle de clôture animé par nul autre que Yorick. Venez, que vous soyez paysan, chevalier ou enchanteur, car ce spectacle sera gravé dans les annales de notre royaume!

Les monstres du Duché de Bicolline, ces créatures légendaires aux griffes acérées et aux regards féroces, se rassembleront dans la Fosse aux monstres. Leurs écailles brilleront sous les projecteurs, et leurs rugissements feront trembler les murs des cabanes environnantes. Ils lutteront avec une férocité inégalée pour obtenir le titre de champion. Qui saura dompter la bête? Qui brandira l'étendard de la victoire?

Mais ce n'est pas tout! Les jongleurs de feu, ces artistes de la flamme, entreront en scène. Leurs torches danseront dans un ballet de lumière et de magie. Ils jongleront avec les étoiles et leurs pas légers feront vibrer la terre. Leurs visages masqués par la fumée, ils vous emporteront dans un tourbillon d'émerveillement.

Que les dieux anciens veillent sur vous, et que la magie vous enveloppe une dernière fois!





SPECTACLES DE FIN DE SOIRÉE

Les groupes de musique les plus illustres du royaume livreront leur meilleure prestation encore une fois pour vous cette année! Venez danser dans la Vieille Ville au son de leurs tambours et violons!

Lundi :Ulfendhar



Mardi : Astheur



Mercredi : Bedlam Boys



Jeudi : Bouleau Jaune



Vendredi : Sang-Vertus et Svarica



Samedi : Les Einherjars

