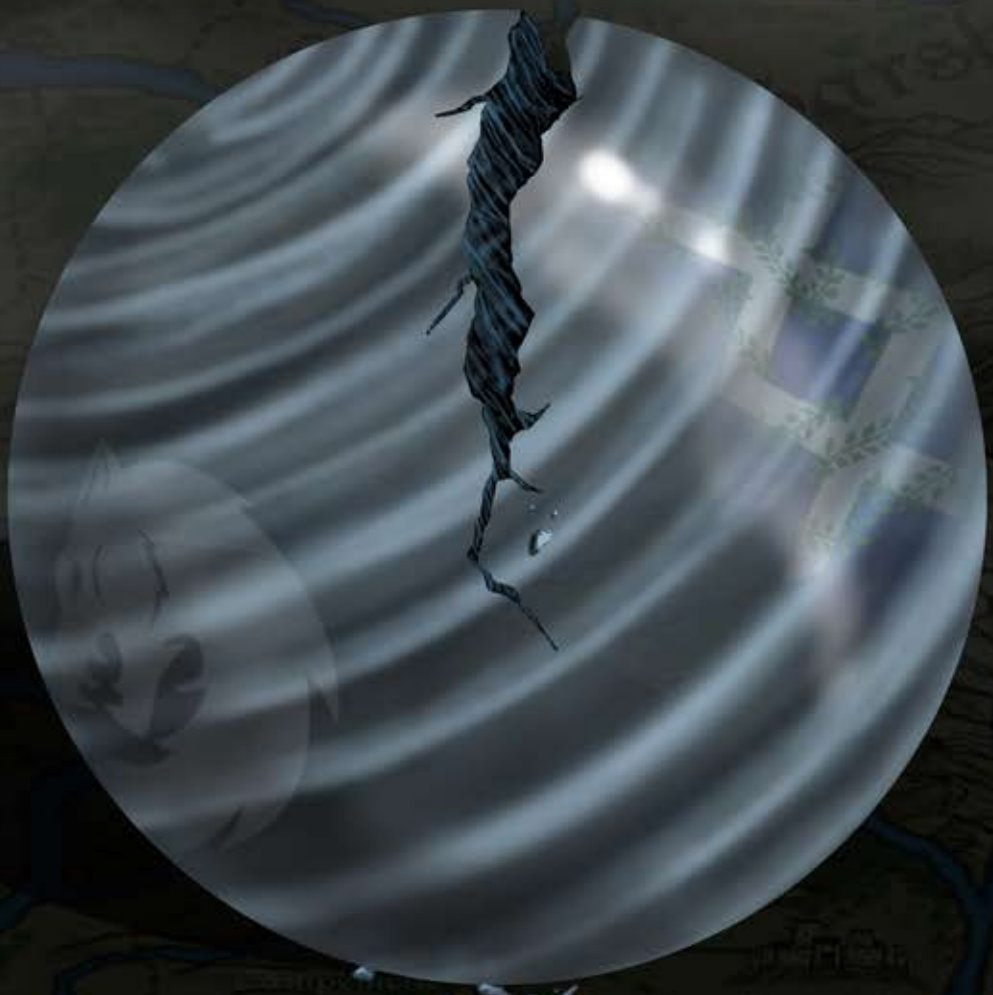
La Forge ou la Foi

GRANDE BATAILLE

10 AU 17 AOÛT 1025



DUCHÉ DE BICOLLINE

La Forge ou la Foi

Depuis les premiers frissons de l'Aube primordiale, la Sytase et la Vie s'influencent mutuellement, deux forces entremêlées dont l'origine reste un mystère. Les seuls témoignages de cette alliance proviennent des Premiers, qui, dans leur sagesse, forgèrent des orbes parfaits de Sytase et cherchèrent à les sceller aux quatre nexus du monde. Mais, après une troisième tentative infructueuse, ils prirent la mer vers Terra'Kana, laissant leur œuvre inachevée.

Il y a un peu plus d'un an, le Concordat d'Outre-Mer armait ses légions pour affronter la Fédération Argannaise. Pendant que la guerre grondait, un Molorog se nourrissait littéralement du nexus de Sytase niché dans le Territoire de l'Oubli, semant le chaos dans les entrailles du monde et remodelant le sous-sol en un dédale de tunnels effondrés et de crevasses sans fond.

C'est dans ce bouleversement tellurique que deux êtres oubliés furent libérés : Dabore et Ankor. Mariés depuis plus de 150 ans, ces nains étaient partis à la recherche du tombeau du dernier Roi Nain il y a plus de trois millénaires. Mais au lieu d'un sépulcre, ils découvrirent un gisement de Sytase d'une pureté inégalée. Fascinés par sa puissance, leurs visions divergèrent : Dabore y voyait une arme, Ankor une relique. Leur joute philosophique fut telle qu'elle engendra une stase temporelle, les figeant hors du temps jusqu'à leur récente libération. Émergeant à la surface, hagards et ignorant des millénaires écoulés, ils crurent n'avoir disparu que quelques mois. Mais le monde avait changé. Les Humains, innombrables et envahissants, avaient effacé l'héritage des Nains sous la poussière des âges.

La Grande Bataille 1025

Aujourd'hui, ils ont besoin de vous pour trancher leur débat. Champions de causes opposées mais profondément unis dans leur quête de gloire, de pouvoir et de fortune, ils font appel à vos convictions!

Dabore, le fer dans la main, vous invite à rejoindre le Ragnarok. Aux côtés de ses armées, vous serez les maîtres d'une puissance brute, l'incarnation de la force de la Sytase. Avec elle, la Sytase deviendra une arme invincible, que rien ne pourra arrêter. Ensemble, vous briserez les chaînes de ce monde et ferez de ses terres un champ de bataille où seule la victoire compte. L'honneur et le prestige vous attendent! Prenez les armes et marchez vers la guerre!

Ankor, le regard tourné vers les cieux, vous appelle à rejoindre Gaïa. Portés par votre croyance profonde, vous découvrirez l'harmonie divine, l'incarnation de l'essence sacrée de la Sytase. Avec lui, la Sytase éveillera vos reliques anciennes, illuminant chaque âme et purifiant les cœurs. Faites-en votre guide dans un monde transformé par la lumière et la vérité. La Sytase sera votre flamme, et ensemble, vous ouvrirez les portes d'un Sanctuaire sacré, où l'éternité vous attend!

Ceux qui hésitent doivent savoir que tout se joue maintenant. Les cavernes du Territoire de l'Oubli regorgent de secrets enfouis, de trésors inestimables et de puissances immenses. Le premier à les conquérir, qu'il s'impose par les armes ou par la sagesse, sera celui qui régnera et qui marquera l'histoire. La fortune et le prestige attendent ceux qui oseront suivre leurs convictions et qui en ressortiront couronnés de gloire!

Alors, frères et sœurs, levez-vous! Que la forge ou la foi vous guide vers votre destinée. Le monde vous attend. La Sytase est là, prête à écraser ceux qui n'oseront pas la saisir! Rejoignez Dabore ou Ankor, le Ragnarok ou Gaïa, et choisissez votre voie. Que votre nom résonne à travers les âges!

Grandes batailles

Tous les détails et horaires sont disponibles au **https://bicolline.org/programmation-officielle/.**

Près du nexus de l'oubli

Grande bataille de mardi

Le Molorog, dévoreur d'énergie et de Sytase, a englouti le Nexus du Territoire de l'Oubli depuis plus d'un an déjà. Mais dans les entrailles du monde, une chambre oubliée a subsisté, non loin de ce lieu. Là où un couple de nains s'est querellé durant trois mille ans, hors du Temps. Maintenant, la stase est brisée et une course effrénée s'engage pour le contrôle de l'accès à un lieu capable de changer le destin du monde. Deux forces. Deux idéaux. La Voie de l'Épée, menée par Dabore la forgeronne et les terribles généraux du Ragnarok, affronte la Voix de la Foi, portée par le moine Ankor et les croyants de Gaïa.

Quand la guerre devient inévitable et que la Foi affronte le Fer, une seule question demeure : qui survivra pour écrire la suite de l'Histoire ?

Retour au bercail

Grande bataille de jeudi

Les armées de Gaïa et du Ragnarok sont face à face sur le sentier maudit menant à la chambre secrète d'Ankor et Dabore. La tension est palpable. Chaque regard, chaque pas, chaque souffle pourrait déclencher l'inévitable. Un bras de fer colossal s'engage, où chaque front tente de percer les lignes adverses pour offrir à son champion l'accès tant convoité. La vitesse est cruciale ; il faut avancer, coûte que coûte. Mais le moindre faux pas, la moindre perte de terrain, pourrait transformer l'élan en effondrement et le recul, en désastre. Car il ne s'agit pas ici seulement du combat pour un simple territoire, mais bien de la victoire d'une vision du monde.

Croire en sa propre lumière... ou frapper, vite et sans merci ? Inlassablement, jusqu'à l'épuisement, la lutte reprend, plus féroce et plus décisive.

La chambre secrète

Grande bataille de samedi, Chapitre 1

L'objectif est atteint. La chambre est ouverte. Le but des armées du Ragnarok et du front de Gaïa n'est plus un mystère. Ils veulent mettre la main sur la Sytase; ce matériau rare, pur, et instable, capable de plier le destin à la volonté de celui qui la maîtrise. Dispersées dans un espace étroit, presque étouffant, les informations précieuses pouvant mener aux gisements de Sytase se cachent. Les deux camps, pris dans un maelström de stratégie, doivent identifier et récolter ces informations avant qu'il ne soit trop tard et que l'ennemi ne leur tombe dessus. Car dans ce champ de bataille sacré, chaque seconde compte. Chaque erreur peut coûter une victoire. C'est plus qu'un affrontement. C'est la quête de l'essence même du pouvoir.

Main basse sur la Sytase

Grande bataille de samedi, Chapitre 2

La bataille finale est sur le point d'éclater. Ici, le hasard n'a plus sa place. Il ne suffit plus d'être au bon endroit au bon moment. Il faut résister, tenir et dominer afin de pouvoir arracher à la chambre secrète tout ce qu'elle peut offrir : Sytase, reliques, et artefacts oubliés par le temps.

Mais au cœur de ce tumulte, la querelle opposant Dabore et Ankor brille d'un éclat singulier. Leurs objectifs vont au-delà des lignes de bataille. Chacun suit son propre dessein, dissimulé derrière les stratégies apparentes. Les fronts sont donc confrontés simultanément à leur propre survie, à la volonté mystérieuse de leur champion et à la course insatiable à la richesse et au pouvoir.

Mais dans l'ombre de ce dernier affrontement, peut-être que le plus grand combat n'est pas contre l'ennemi, mais contre soi-même…

Escarmouches

Survenant en avant-garde des grandes batailles, les escarmouches sont des affrontements militaires de courte durée et d'ampleur limitée où au moins deux groupes restreints de combattants se défient. Cette année, les spectateurs sont autorisés pour les escarmouches du vendredi!

Règlement de comptes

L'Empire et les Terres d'Auquesse veulent régler une vieille chicane et s'affrontent à l'intérieur d'une forteresse. Machines de guerre et monstres viendront appuyer les nations.

Les spectateurs ne peuvent pas participer à l'escarmouche.

Place au spectacle!

Le Ragnarok et Gaïa, qui soutiennent respectivement la Forge et la Foi, s'affronteront dans une escarmouche un peu spéciale... Les spectateurs qui le voudront pourront choisir leur front après un discours enflammé de chaque chef. Rejoignez la bataille et découvrez l'expérience de combat au Duché de Bicolline. Que le meilleur gagne!

Les spectateurs qui voudront se joindre à l'escarmouche doivent avoir 16 ans et plus et être en possession d'une arme homologuée.

Tournois

Les tournois du Duché de Bicolline se veulent les rassemblements des plus grands athlètes, tacticiens, archers, soldats ou penseurs provenant de toutes les régions et guildes. Mettant de l'avant tantôt les prouesses athlétiques et les exploits de combat, tantôt la patience, les connaissances et les stratégies, tous trouveront de quoi s'émerveiller, que ce soit en tant qu'inscrit ou spectateur. Certains tournois requièrent une préinscription. Tous les détails et horaires sont disponibles au **https://bicolline.org/programmation-officielle/**.

En primeur!

Quelques grandes nouveautés cette année encore!

- Il y a désormais deux catégories distinctes au concours du **Campement décorum** (campement et construction) ainsi que des plages horaires fixes pour la présence des juges. Enregistrez votre guilde au concours et mettez de l'avant vos plus beaux atours!
- Quelques tournois supplémentaires ont désormais une **ligue féminine**!
- C'est le grand retour du **Tournoi des assassins**!

Venez acclamer les grands champions du Duché de Bicolline lors de la remise des prix le vendredi soir à la Fosse aux monstres, juste avant le spectacle de Yorick et des cracheurs de feu!

Jeu

Tous les détails et horaires sont disponibles au **https://bicolline.org/programmation-officielle/**.

Le jeu des sphères

Tous les éléments du Monde de l'Hippocampe convergent vers les dix grandes sphères du jeu qui alimentent le jeu des guildes et des participantes et participants, tant sur le terrain lors des événements que dans le jeu géopolitique. Que ce soit en rencontrant le Père Durabot à l'Échoppe d'herboristerie, en consultant les grandes arcanes à la Tour de magie et d'occultisme ou en renversant les critiques du Bureau du Patron avec vos prouesses artistiques, toutes et tous qui oseront pourront participer à maintes quêtes et activités pendant la Grande Bataille de Bicolline.

Le Dailypocampe

Un divertissement assuré que vous pouvez maintenant vous procurer en échange d'une pièce de monnaie (n'importe laquelle).

Les Farfouilleurs du Duché

Les rebuts de l'un font les trésors des autres! Certaines gens parmi la populace du Duché de Bicolline ont une très longue route à faire à pied afin de se départir de leurs déchets de manière salubre. L'équipe des Farfouilleurs du Duché, composée des skavens parmi les plus gentils que nous ayons réussi à dénicher, tient à récompenser les manants pour leurs efforts.

Apportez-leur vos déchets* entre 11h00 et midi du lundi au samedi au Préau du Faubourg et ils sauront vous récompenser!

* Veuillez utiliser des sacs de grosseur, durabilité et propreté adéquates permettant à tous de participer au jeu en toute sécurité. Gardez également en tête l'importance de l'immersion et faites un effort pour camoufler les sacs (chariot décorum, couvre-sac, etc.). Merci de votre compréhension!

Vie du Duché

La Vie du Duché constitue le cœur culturel de la programmation de la Grande Bataille. Des spectacles aux activités jeunesse, la Vie du Duché œuvre à créer une vie festive et culturelle riche et diversifiée qui saura rejoindre toute la communauté!

Tous les détails et horaires sont disponibles au **https://bicolline.org/programmation-officielle/**.

Nouveautés

Plusieurs nouvelles activités voient le jour cette année encore! Que ce soit de nouvelles classes de maître (Calligraphie, Règlements de combat et Ton costume, ton rôle), le Tournoi des cœurs, un parcours d'aventure et de jeux ouvert à tous animé par Lana Dalida et Barbe Glow, l'ajout d'activités pour enfants eu Haute Ville ou la friperie éphémère l'Échange des atours, toutes et tous pourront s'émerveiller en participant à la vie festive et culturelle du Duché de Bicolline!

Fosse aux monstres

La grande cérémonie d'ouverture de la Grande Bataille de Bicolline aura encore lieu cette année, et nul autre que le vaillant Yorick sera votre guide pour bien débuter les festivités. Mais ce n'est pas tout! Yorick animera également le Yorick Blood Sport Game le vendredi soir. Les jongleurs de feu, ces artistes de la flamme, entreront également en scène. Leurs visages masqués par la fumée, ils vous emporteront dans un tourbillon d'émerveillement.

Prestations musicales

De grands artistes ont toujours foulés les terres du Duché de Bicolline et cette édition n'en fera pas exception. En plus des traditionnels spectacles de fin de soirée en Vieille Ville, plusieurs artistes et musiciens apporteront avec eux violons, tambours, flûtes, guitares ou hautbois pour vous émerveiller pendant la semaine, y compris à partir du balcon de l'Auberge!

- Astheur
- Bedlam Boys
- Les bons drilles
- Bouleau Jaune
- Einherjars
- Sang-vertus et Svarica
- Sytar Polson
- Les Tritons joufflus
- Trop loin d'Irlande
- Ulfendhar

Rappels pratiques

- Chaque bâtiment et regroupement de tentes doit avoir sa trousse de premiers soins.
- Assurez-vous d'avoir effectué les vérifications de vos extincteurs avant l'événement.
- Apportez quelques rouleaux de papier de toilette. Les distributeurs dans les toilettes sont remplis trois fois par jour lors des nettoyages, mais cela ne garantit pas du papier en tout temps.
- Quelques prises (en quantité limitée) sont disponibles pour la recharge des appareils PPC (CPAP) au 1480 et au 1540.
    - **Ces prises sont pour cet usage exclusif** et tout autre appareil qui s'y trouve sera retiré et ramené aux objets perdus.
    - Les emplacements sont très limités et ne sont pas suffisants pour une recharge quotidienne. Prévoyez un dispositif qui vous permet d'utiliser votre appareil pendant plusieurs nuits.
    - Ces lieux peuvent être sans surveillance et le Duché de Bicolline n'est pas responsable des bris, pertes ou vols.

Nous joindre pendant l'événement

Pendant l'événement, notre personnel assure une présence 24 heures sur 24 à deux endroits sur le site :

- **1480 (Accueil)** : Soigneurs en tout temps au dispensaire, personnel de bureau de jour et équipe de surveillance de nuit.
- **Vieille Ville :**
  - 1540 : Équipe de coordination de jour et équipe de surveillance de nuit.
  - Caserne : Un intervenant en prévention incendie disponible de 23h00 à 6h00.

En dehors de cette permanence, les membres de la Brigade communautaire et de la Vigie de nuit sillonnent aussi le terrain afin de s'assurer que l'événement se déroule en toute sécurité. N'hésitez pas à aller à leur rencontre!

Accès au site

Consultez notre Document Logistique pour bien planifier votre séjour : heures d'ouverture, tarifs, stationnement, sécurité, placement de tentes, gestion des déchets et plus encore! Vous pouvez le télécharger à partir de la page principale de l'événement :
https://bicolline.org/evenement/grande-bataille/

Horaire de l'Accueil

Dès votre arrivée sur le site, passez par l'Accueil pour vous enregistrer et recevoir votre bracelet.
L'enregistrement se fait uniquement pendant les heures d'ouverture de l'Accueil (se référer au tableau). Des navettes vers le P0 sont aussi disponibles à ces moments (en partance de l'Accueil seulement).
Une fois votre bracelet en main, vous pouvez accéder au site à tout moment.

Journée	Horaire de l'Accueil et de la navette vers le P0
Vendredi 8 août (Arrivée hâtive)	10h00 à 18h00
Samedi 9 août (Arrivée hâtive)	10h00 à 18h00
Dimanche 10 août	9h00 à 20h00
Lundi 11 août	10h00 à 18h00
Mardi 12 août	10h00 à 18h00
Mercredi 13 août	10h00 à 18h00
Jeudi 14 août	9h00 à 20h00
Vendredi 15 août (Journée Découverte)	9h00 à 20h00 pour l'Accueil et la navette Départ de la Journée Découverte jusqu'à minuit (aucune navette requise)
Samedi 16 août	Accueil et débarcadère fermés Navette de 10h00 à 18h00
Dimanche 17 août (départ)	8h00 à 15h00

Journée Découverte – Vendredi 15 août

Afin de faciliter l'accès au site, toutes les inscriptions pour la Journée Découverte doivent être faites en ligne. Les inscriptions en ligne resteront ouvertes la journée même (15 août).

Vous devrez balayer (scanner) votre code QR et quitter le site avant minuit sans quoi le tarif du forfait trois jours vous sera facturé.

Aucune navette n'est requise pour les participants de la Journée Découverte.

Loger en tente et minimaison

N'oubliez pas d'écrire à **urbanisme@bicolline.org** pour enregistrer et faire approuver vos tentes décorum et minimaisons!

Soigneurs

Nos équipes de Soigneurs sont disponibles en tout temps (24 heures sur 24) au dispensaire situé proche de l'Accueil.

L'équipe de Soigneurs est disponible pour octroyer des **soins de premier secours seulement** en attente de services d'urgences, lorsque requis. Nos équipes n'offrent pas de suivis médicaux et ne dispensent pas de médicaments.

Vous devez avoir en votre possession **une trousse de premiers soins accessible** qui inclut, entre autres, des diachylons et vos médicaments. Assurez-vous de pouvoir traiter une variété de blessures courantes comme des coupures, des brûlures, des ampoules, la déshydratation ou les coups de chaleur, etc.

Pour la panse

Plusieurs endroits sur le Duché de Bicolline offriront encore une fois des vivres à celles et ceux qui sont déjà sur site.

N'oubliez pas vos choppes, ustensiles et serviettes de table!

Marché, Auberge et Vieille taverne

Situé en face de l'Auberge en Haute Ville (près de l'Allée marchande), venez découvrir le **Marché**, une boutique unique proposant des aliments frais, des sacs de glace, des articles promotionnels du Duché de Bicolline, des items usuels comme du savon et des sacs pour les déchets et les consignes, certains produits de santé de base (trousses de premiers soins, diachylons, etc.) et divers produits originaux. Le comptoir café du Marché vous propose à chaque jour des boissons chaudes, des viennoiseries, du pain frais et des slush bien froides.

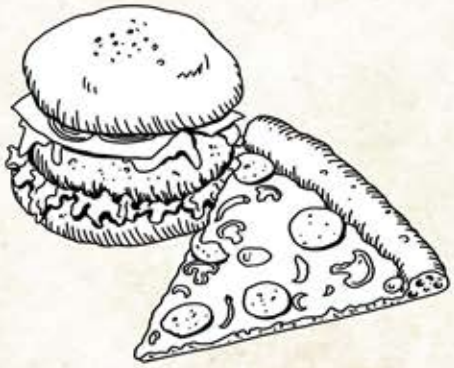
Il est également possible de se procurer amuse-gueules et rafraîchissements (alcoolisées ou non) à l'**Auberge** (Haute Ville) et à la **Vieille Taverne** (Vieille Ville). La Vieille Taverne vend aussi de la glace!

Journée	Marché	Auberge	Vieille taverne
Vendredi 8 août (Arrivée hâtive)	Fermé		
Samedi 9 août (Arrivée hâtive)	8h00 à 16h00	Fermé	
Dimanche 10 août	8h00 à 20h00	16h00 à 22h00	11h30 à 24h00
Lundi 11 août	8h00 à 20h00	16h00 à 22h00	11h30 à 24h00
Mardi 12 août	8h00 à 20h00	16h00 à 22h00	11h30 à 24h00
Mercredi 13 août	8h00 à 20h00	16h00 à 22h00	11h30 à 24h00
Jeudi 14 août	8h00 à 20h00	16h00 à 22h00	11h30 à 24h00
Vendredi 15 août (Journée Découverte)	8h00 à 20h00	11h00 à 22h00	11h30 à 24h00
Samedi 16 août	8h00 à 20h00	16h00 à 22h00	11h30 à 24h00
Dimanche 17 août (départ)	8h00 à 13h00	Fermé	

Services alimentaires

Régalez-vous une fois de plus des délices préparés par nos fidèles fournisseurs de services de restauration… et venez rencontrer quelques nouveaux visages!

- Bico-Beignes
- La Boustifaille
- Le Dragonnier
- Du bon pain… croûte que croûte
- Pizza des Hautes-Rivières
- Le Relais de la Station
- Santé Taouk



Pour les yeux

Vous trouverez dans un quartier de la Haute Ville un grand nombre de boutiques et artisans offrant plusieurs gammes d'équipement, des pièces d'armures, des costumes de tout genre, des épées et autres armes fantastiques, ainsi que toute une panoplie d'accessoires dédiés aux jeux de rôle grandeur nature et activités d'immersion médiévale.

Certains artisans participent aussi aux **Ateliers du Duché** : AlamaindAlin, CorpSage, Les Forges RM, Foxes and Ravens et GN Fourrure Québec. Des frais pourraient s'appliquer et l'inscription est souvent requise.

Découvrez toutes les échoppes de l'Allée marchande : **https://bicolline.org/artisans-2025/**.

Autres services

La Grande Bataille de Bicolline est une réussite grâce à l'implication constante de sa communauté de participants. Afin de cohabiter de manière harmonieuse sur le site, nous devons tous faire un effort collectif afin de gérer ses propres déchets et entretenir la propreté du site. Merci de votre compréhension.

Installations sanitaires

Des **toilettes chimiques** sont dispersées partout sur le terrain : proche de l'Accueil, au Faubourg et près du camping non décorum et de la Cité. Les toilettes chimiques sur la Côté norse, à l'Avant-poste et dans le Quartier romain sont réservées à l'usage unique des guildes qui sont installées à proximité.

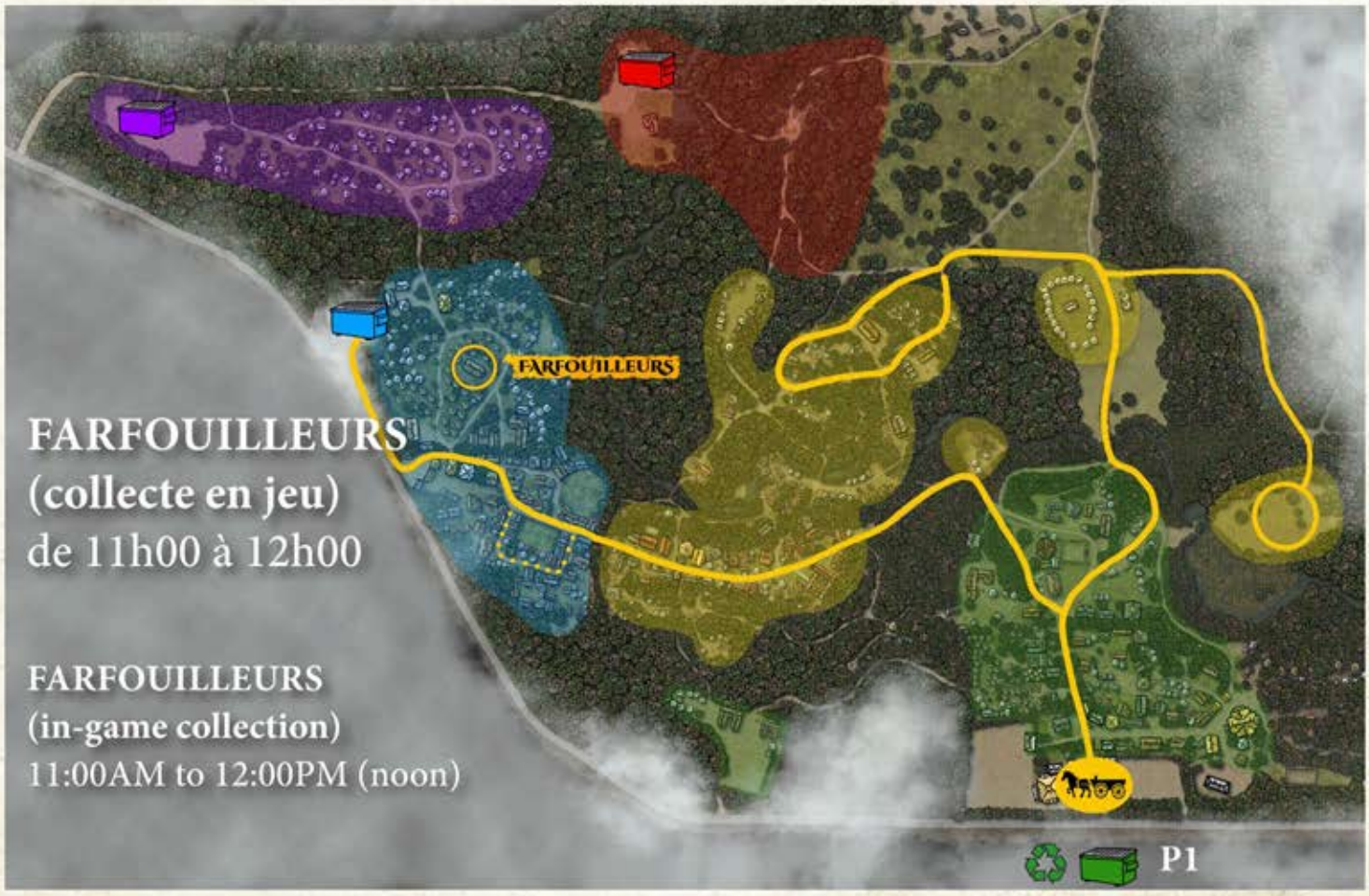
Les **douches de l'Auberge** sont ouvertes en tout temps (24 heures sur 24), avec des fermetures temporaires lors des nettoyages quotidiens. Les cartes d'accès sont en vente au Marché (6,00 $ CA).

Les **douches du Faubourg** sont ouvertes à tous les jours de 7h00 à 22h00. L'accès et le paiement se font au moyen d'un lecteur de carte de crédit (6,00 $ CA).

La **station de nettoyage de la vaisselle** au Faubourg est aussi ouverte de 7h00 à 22h00. Aucune nourriture ne doit y être déposée : veuillez retirer toute matière organique ou solide avant d'utiliser les installations.

Gestion des matières résiduelles

La gestion des matières résiduelles dépend du secteur où vous logez.



Légende (identification des secteurs et niveau de service offert) :

- Secteurs jaunes : Collecte effectuée avec les calèches
- Secteurs verts : Libre-service vers le conteneur localisé au stationnement P1
- Secteur bleu : Libre-service vers le conteneur localisé au Faubourg
- Secteur mauve : Libre-service vers le conteneur localisé à la Cité
- Secteur rouge : Libre-service vers le conteneur localisé près des toilettes du camping non décorum
- Tracé jaune : Trajet des calèches