



VIE DU DUCHÉ

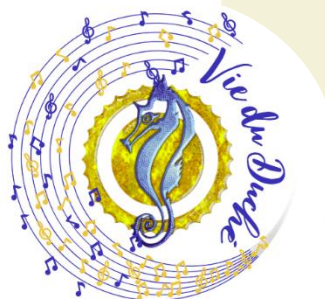
Cahier de référence

Grande Bataille de Bicolline – Édition 1026

Version 1, Juillet 2026



Duché de
BICOLLINE





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
L'heure du conte (2 à 9 ans)	2
Camp des pages (4 à 9 ans, mais ouvert à toutes et tous)	3
Camp des écuyers (8 à 16 ans)	3
ACTIVITÉS POUR JEUNES ADULTES ET ADULTES	4
Classes de maître (16 ans et plus)	4
Archéologie et histoire ancienne des Terres du Centre	4
Archer	5
Calligraphie	5
Échecs	6
Épéiste	6
Géopolitique	7
Guérisseur	8
Marchand	8
Règlements de combat	9
Stratège	9
Trollball	10
Concours d'art culinaire	10
Concours de pilosité	11
Échange des atours (16 ans et plus)	12
Grand bazar de nuit	12
Tournoi des cœurs (18 ans et plus)	12
ACTIVITÉS POUR TOUS	13
Atelier de baladi	13
Chasse aux œufs des Magpies	13
Codex Botania	14
Grand rassemblement annuel des hobbits	15
ATELIERS DU DUCHÉ	15
CorpSage – Atelier de Henné	15



Les forges RM – Atelier de forge	17
Foxes and ravens – Ateliers de maroquinerie	17
Breloque / Porte-clés en cuir	17
Attache de jupe (skirt hike)	17
Habillage de chope (tankard wrap)	18
Louise Artisane Tisserande – Atelier de tressage	18
Mama Rose Quartz – Atelier d’initiation aux bases du micro-macramé	19
SPECTACLES	19
Prestations musicales	19
Canteraine	19
Syta et Antoen Polson	20
Les Tritons joufflus	20
Rabaska	20
Spectacles de début de soirée	21
Cérémonie d’ouverture	21
Drag-on-the-Colline (16 ans et plus)	22
Remise de prix	22
Trollball de nuit (16 ans et plus)	23
La Fosse aux talents de Yorick	23
Possession de la Fosse aux monstres!	24
Spectacles de fin de soirée	24
Dimanche : Lemon Bucket Orchestra	25
Lundi : Ulfendhar	25
Mardi : Bedlam Boys	25
Mercredi : Déferlante	25
Jeudi : Astheur	25
Vendredi : Svarica	25
Samedi : Sang Vertus	25



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 1026 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



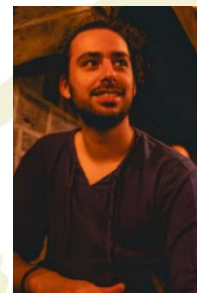
Isabelle Gauthier
Adjointe
Vie du Duché



Anique Regimbald
Responsable
Régie Vie du Duché



Nadia Guay
Responsable
Camp des pages



Justin Simard
Responsable
Régie technique et
sonorisation



Kathryn Duchesnil
Régie terrain



Geneviève Janvier
Préposée aux
artistes

Nicolas Cournoyer
Technicien en
sonorisation



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) : [INSÉRER LIEN](#). 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.

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 du lundi au vendredi, 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 (8 À 16 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. Ces divertissements prennent forme en jeux épiques et quêtes, ou l'art de manier les épées de mousse est presque toujours requis, pour la plus grande allégresse des jeunes âmes.



Rassemblement à la tente verte et blanche sur la Place des tournois. Ensuite, les groupes se déplaceront à l'endroit où les activités auront lieu.

Groupe aventurier : 8 à 12 ans

Groupe artisans de légendes : 13 à 16 ans



ACTIVITÉS POUR JEUNES ADULTES ET ADULTES

CLASSES DE MAÎTRE (16 ANS ET PLUS)

ARCHÉOLOGIE ET HISTOIRE ANCIENNE DES TERRES DU CENTRE

Plongez au cœur des Grandes Archives, où **Hanseldorf Gerstat** – gardien des savoirs anciens et archéologue chevronné – vous invite à découvrir les fondations du monde tel que nous le connaissons. Entre les hautes étagères de bois sombre et les manuscrits soigneusement préservés, cette classe de maître vous guidera à travers les grandes ères qui ont façonné l'histoire ancienne de notre continent.

Loin de l'époque moderne du Duché de Bicolline, ce cours vous entraînera vers des âges plus anciens, depuis les premières peuplades de l'aube du Plan de l'Hippocampe jusqu'aux Grands Bouversements marquant l'an 0 du Calendrier Impérial.



Mercredi, vous entamerez un voyage au cœur de l'Âge des Songes : les peuples primordiaux, la première guerre des Innommables et le cheminement jusqu'à la chute du mythique continent de Simaëlle seront au programme. **Vendredi**, vous découvrirez l'Âge des Éléments, alors que les Premiers Hommes émergent comme puissance dominante de l'ancien monde. Nous explorerons les grandes cités et leurs Ziggourats, ainsi que la mystérieuse secte de Tar-Akilduu, créatrice de la première Sytase et pionnière de la colonisation de Terra'Kana.

Inscription : Les places étant limitées, il est nécessaire de s'inscrire préalablement en écrivant au coyotegrin@gmail.com avant le mercredi 5 août 2026.



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.*





ÉCHECS

Le monde est un vaste échiquier où chaque décision peut mener à la gloire ou à la défaite. Derrière chaque roi se cachent des stratégies, derrière chaque pion un potentiel insoupçonné. Mais rares sont ceux qui savent réellement prévoir les mouvements de l'ennemi.



Venez donc vous asseoir auprès de **Danar le Baron**, maître des échecs. Il vous dévoilera les secrets de ce noble jeu. Apprenez à anticiper les intentions de votre adversaire, à sacrifier avec sagesse, à protéger vos pièces comme vos alliés sur un champ de bataille.

Que votre esprit soit vif comme la lame d'un duelliste, que votre patience soit solide comme les murailles d'une forteresse et que chaque mouvement vous rapproche de l'échec et mat.

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 est un monde vaste, vivant et complexe, où chaque armé, chaque alliance et chaque décision peut influencer le destin d'une guilde. S'y retrouver peut sembler intimidant au départ, mais ne craignez rien, l'incontournable **Jinx Flaminus** vous guidera à travers les subtilités du jeu politique avec sagesse, précision, et peut-être juste une petite pointe de malice pour garder le tout intéressant!

À la Banque de l'Hippocampe, elle vous dévoilera les secrets de la progression de guilde, des tractations politiques et des rapports de force qui façonnent nos terres. Vous y apprendrez l'art des alliances, des rivalités, des négociations bien menées, et surtout, comment manier la plume avec autant d'impact que l'épée.



Mais la politique ne se joue pas seulement autour des grandes tables et des beaux discours. La gestion interne d'une guilde est tout aussi essentielle. Trésoriers, maîtres d'armes, scribes, ressources, responsabilités et cohésion de groupe, chaque rôle compte lorsque vient le temps de bâtir quelque chose qui dure plus longtemps qu'une simple promesse lancée au détour d'une taverne.

Cette classe de maître est une porte d'entrée vers les règles du Duché, la progression des guildes et les outils qui permettent de mieux comprendre, organiser et faire grandir votre place dans l'univers de Bicolline. Que vous soyez nouveau participant, chef de guilde, officier ambitieux ou simple curieux avec de grandes idées, venez poser vos questions, affûter votre compréhension du jeu, et repartir avec quelques clés pour mieux naviguer les méandres de la géopolitique 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.

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.





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** et **Guillaume Defrancœur** de la guilde de Némésis. 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 D'ART CULINAIRE



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 29 juillet : concoursculinairebico@gmail.com



CONCOURS DE PILOSITÉ



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!

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 !

Voici les quatre catégories dans lesquelles vous pouvez inscrire votre pilosité fière :

- **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!

Inscription requise sur place, ne soyez pas en retard!



ÉCHANGE DES ATOURS (16 ANS ET PLUS)

Le Salon de thé des Violettes, le regroupement des fxmms* 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



GRAND BAZAR DE NUIT



Plongez au cœur d'une foire médiévale nocturne et festive unique au Duché de Bicolline ! Inspiré des kermesses et des marchés aux puces d'antan, le Grand Bazar ouvre ses portes pour une soirée d'immersion totale, de jeux d'adresse, de hasard et de performances artistiques. Ici, l'argent réel n'a pas cours : tout repose sur le troc d'objets décorums et la monnaie de jeu (cartes, solars).

C'est le rendez-vous incontournable pour dénicher des trésors cachés, raviver votre garde-robe ou votre campement et faire de bonnes affaires entre passionné.e.s. Que vous soyez un vétéran cherchant à léguer ses reliques ou un nouveau venu en quête d'équipement, venez vibrer au rythme de notre économie.

Préparez vos solars et vos plus beaux objets, la foire n'attend que vous !

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: <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!*

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!

CODEx BOTANIA



Le Désordre du Troisième Seuil vous convie à un atelier d'identification et de cueillette de plantes médicinales. Loin d'une simple fresque, la nature est une puissance phénoménale qui se traduit en une myriade de secrets pourtant à notre portée, dès qu'on y pose un œil désentravé. 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 convions à une marche pour reconnaître les plantes qui nous entourent et démystifier leur magie. Cette année, nous proposons une marche au cœur de la ville pour aller à la rencontre de ces entités que ni les charrettes ni les bâtiments n'ont su déraciner – et cette vigueur s'incarne en parfaite symétrie dans leur médecine.

Des gens seront sur place pour vous aider à cartographier cet univers et vous êtes les bienvenu.e.s si vous voulez profiter de ce rassemblement pour partager vos connaissances sur le sujet. En plus de l'identification, il sera aussi question de l'utilisation et de la préservation des plantes concernées. C'est une nature dense, vous souhaiterez peut-être du matériel pour 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.



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!



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!

CORPSAGE – ATELIER DE HENNÉ



Cet atelier propose une introduction accessible et créative à l'art du henné. Chaque participant recevra un cône de henné et pourra s'exercer sur papier, sur soi ou en duo avec une autre personne participant à l'atelier. L'artiste Turkoize partagera ses conseils et astuces pour obtenir de beaux motifs et développer une gestuelle plus assurée.

Les participants bénéficieront également d'un rabais de 30% sur les produits dérivés du henné offerts au kiosque.



Âge minimum : 10 ans.

Réservation: <https://calendly.com/artisteturkoize/henna-workshop-bico-atelier>

Horaire : Samedi 15 août de 10h00 à 11h30

Durée : 1.5 heures

Coût: 50.00 \$CA





LES FORGES RM – ATELIER DE FORGE

Cette année encore, les forges de Bicolline seront allumées. 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 seront initiés à la forge et repartiront avec leur création.

À noter que c'est une activité exigeante sur le plan physique.

Réservation: danielpaulinsniper@gmail.com

Horaire : Sur réservation, du lundi au vendredi

Durée : 2 heures

Coût: 200.00 \$CA



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 jeudi!

Réservation : fox@foxesandravens.com

Horaire : Sur réservation, du lundi au jeudi

BRELOQUE / PORTE-CLÉS EN CUIR

Créez une breloque ou un porte-clés à partir de nos feuilles de cuir signature. Personnalisez votre pièce grâce à des teintures à base d'eau et des éléments décoratifs.

Coût: 50.00 \$CA

ATTACHE DE JUPE (SKIRT HIKE)

Initiez-vous aux bases du travail du cuir. Décorez votre attache de jupe (ou clip de bottes) à l'aide d'étampes, puis ajoutez de la couleur avec des teintures et peintures à base d'eau. Assemblage final avec rivets.



Durée : 1 heure
Coût: 100.00 \$ CA

HABILLAGE DE CHOPE (TANKARD WRAP)

Découvrez les techniques de base du travail du cuir. Créez et décorez un habillage de chope en utilisant des techniques d'embossage ou des étampes. Ajoutez de la couleur avec des teintures et peintures à base d'eau.

Durée : 1,5 heures
Coût: 150.00 \$ CA

LOUISE ARTISANE TISSERANDE – ATELIER DE TRESSAGE

Atelier de kumihimo : création de petits cordonnets tressés, pouvant être utilisés comme bracelets ou accessoires décoratifs. Les participants repartiront avec leur création.

Tout le matériel nécessaire est fourni.

Réservation: louiselemaire78@hotmail.com

Horaire : Sur réservation, du lundi au jeudi
Durée : 30 minutes
Coût: 5.00 \$CA ou 5 solars





MAMA ROSE QUARTZ – ATELIER D'INITIATION AUX BASES DU MICRO-MACRAMÉ



Initiation aux bases du micro-macramé, les matériaux et outils sont fournis.

Age minimum de 10 ans.

Réservation: info@mamarosequartz.ca

Horaire : Sur réservation, le lundi 10 août, jeudi 13 août et samedi 15 août

Durée : 2 heures

Coût: 25.00 \$CA (paiement en avance obligatoire, non-remboursable, mais transférable à une autre personne).

SPECTACLES

PRESTATIONS MUSICALES

CANTERAINNE

Sous les étendards flottants et les sourires des marchands, au cœur de la Haute Ville, deux ménestrels font vibrer la liesse du peuple. Pendant la Journée découverte, **Canteraine** se promènera parmi les étals chargés d'items et d'étoffes. Leur musique s'élève, claire et entraînante : l'un caresse sa vièle avec adresse, tirant des accords tantôt vifs, tantôt malicieux, tandis que son compagnon martèle le tambour d'un rythme joyeux qui appelle à la danse.





SYTAR ET ANTOEN POLSON

Plaisir et sourire, nobles dames et preux chevaliers! Venez, venez, car la Journée Découverte est là, et avec elle, amusement et danse! **Sytar et Antoen Polson**, grands ménestrels errants, maîtres des mélodies et des récits, se produiront sur le Duché de Bicolline le vendredi de la Grande Bataille.

Que les rires s'entremêlent aux chants, et que la magie de Sytar et Antoen agrmente 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.

RABASKA

Un nouveau groupe vient nous divertir en journée. Laissez-vous bercer par leur musique pendant l'après-midi du vendredi découverte. **Rabaska** offre un spectacle groovy, accessible et planant dans une ambiance authentique et conviviale. Les textes, remplis d'amour, de peine et d'espoir, servent à merveille les trames instrumentales du groupe. Entièrement auto-produit et ayant un album à leur actif, Rabaska est le fruit d'une créativité authentique rassemblant une panoplie de styles divers.





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

Vous êtes conviez par le Maître de cérémonie du Duché qui vous guidera au cœur des enjeux de la Grande Bataille de Bicolline 1026, dont la trame principale repose sur une ambition brûlante concoctée par Édouard d'Orléans.



Récemment, des ententes qu'il croyait acquises se sont effondrées et des négociations ont échoué. Mais il n'est pas un homme qui recule. Il s'adapte. Il change de cap.

Son regard s'est tourné vers la mer et un objectif incontournable s'impose : l'archipel de Roxéliane. Un lieu stratégique, riche, situé au croisement de deux mers majeures. Une opportunité unique. Pour arriver à réaliser ses ambitions, le Bock de Fer et le Lys Royal ont été appelés à ses côtés.

Celui ou celle qui rassemblera la plus grande flotte, qui rendra possible cette conquête, pourra prétendre à un nouveau titre. Seigneur d'une province maritime. Une place aux côtés des grandes maisons reconnues pour leur maîtrise des mers. Les richesses, le contrôle des routes maritimes et la gloire seront partagés entre ceux qui auront répondu à l'appel.

Alors, la question est entre vos mains : Qui lèvera sa flotte en premier ? Qui osera saisir cette chance unique ? Qui inscrira son nom sur les rivages de Roxéliane ?

Sous les étoiles, nous lèverons nos coupes à la bravoure, à la loyauté et à ceux qui auront choisi d'agir.

Venez découvrir les forces qui façonneront l'issue de la Grande Bataille.



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



Nobles seigneurs, dames et damoiseaux, réjouissez-vous! Les vents portent une nouvelle des plus extraordinaires à travers les terres de Bicolline. Le grand retour de **Drag-on-the-Colline** est annoncé, et il promet d'être un spectacle dont les bardes chanteront pendant des siècles!

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 brocarts 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.

*Amenez vos bancs/sièges/échasses!

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 remettre les prix pour les champions de Tactika, du Trollball et pour le Campement décorum!



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!

LA FOSSE AUX TALENTS DE YORICK



Braves âmes du Duché de Bicolline, créatures de Mundus, ménestrels déments, bateleurs infernaux, poètes maudits, guerriers musiciens, danseuses ensorcelées et saltimbanques des royaumes oubliés ! Sous le regard hilare des lunes de la Grande Bataille, **Yorick le Fou** ouvre enfin les portes de sa Fosse aux talents!

En cette année 1026, alors que les armées convergeront vers les champs de gloire et que le destin de Mundus vacillera entre l'acier, le feu et la folie, une autre bataille se prépare... Une bataille d'art, de spectacle et d'émerveillement. Au cœur d'un cabaret fantastique, Yorick convoquera le vendredi soir les plus grands talents pour une soirée de musique envoûtante, théâtre impossible, récits épiques, chants de guerre, acrobaties périlleuses, danses occultes, magie grotesque, poésie interdite, performances absurdes ou visions venues des confins du rêve.

Tout ce qui peut faire trembler, rire, hurler ou émerveiller y sera présenté.



POSSESSION DE LA FOSSE AUX MONSTRES!

Les monstres et autres immondes créatures de la communauté envahiront la Fosse aux monstres au crépuscule le mercredi à la Grande bataille 1026 !

Un spectacle de sauvageries terrifiantes comprenant des démonstrations de rituels macabre enveloppées d'hurlements gutturaux y sera présenté par des monstres choisis pour vous divertir « à leur façon ». De plus, de braves et téméraires gladiateurs tenteront héroïquement de se mesurer en duels à des puissants monstres et de réussir l'exploit de survivre des jeux hostiles, pour la gloire ou la mort.

Le public spectateur est invité à incarner un être monstrueux! C'est l'occasion d'ajouter une créature à votre catalogue de personnages et de vous intégrer à cet événement.



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!



Dimanche : Lemon Bucket Orchestra



Lundi : Ulfendhar



Mardi : Bedlam Boys



Mercredi : Déferlante



Jeudi : Astheur



Vendredi : Svarica



Samedi : Sang Vertus

