



Inscription et renseignements pratiques pour le siège de Kafesclin

du samedi 31 mai au dimanche 1^{er} juin 2003, au Duché de Bicolline

Les armées de Garganesh ont pénétré au pays de Kafé cet hiver par la fourche du fleuve d'Énodin et se sont dirigées sans relâche vers la cité souveraine d'Hullsbourg. Le Grand Khan a un objectif précis, atteindre les remparts de Kafesclin qui constituent les premières fortifications protégeant la vallée d'Hullsbourg avant la lune noire pour y donner l'assaut le jour de celle-ci. De nombreux volontaires des quartiers de la cité sont partis prêter main forte aux milices hullsbourgeoises préparant la défense des tourelles de Kafesclin point central des fortifications de la vallée. De puis quelques jours les hommes d'Hullsbourg montant la garde peuvent entendre chaque nuit des chants terrifiants monter d'intensité au fur et à mesure que les troupes du Chaos se rapprochent des fortifications. Ces hurlements et chants glacent le sang de nombreux volontaires hullsbourgeois, mais ils savent que ces cris ne sont rien en comparaison de ceux qu'ils entendront la nuit de l'assaut quand les troupes du Chaos assoiffées de sang se lanceront dans la Bataille. Cette nuit tant redoutée par les uns et tant souhaitée par les autres n'apportera qu'une seule certitude commune... Peu d'entre eux verront le soleil se lever.

Il s'agit d'une activité de jeu de rôle pour joueur confirmé ; c'est intense, froid, peut être mouillé ou très mouillé et le combat n'est qu'une facette parmi bien d'autres aspects. Ne vous trompez pas en vous inscrivant, il s'agit de recréer l'ambiance à l'intérieur des tourelles de Kafesclin avec toute la fébrilité qui doit s'y ressentir à quelques heures de la tombée de la nuit, moment attendu avec euphorie par les troupes de Garganesh. Les Tourelles de Kafesclin sont en place elles n'attendent plus que vous et votre savoir faire de joueur pour y insuffler l'atmosphère...

L'esprit et le décorum

Le siège est une activité de jeu de rôle grandeur nature qui pousse plus loin la simulation : il ne s'agit pas seulement de la prise du fort. Il n'y a pas de maréchaux pour cette activité et donc le **fairplay** et le **rôleplay** y sont essentiels pour notre plaisir à tous.

Nos cuisiniers seront aussi des joueurs à part entière, qui participeront à la vie de chaque camp et cuisineront en jeu. Il faudra sûrement les aider pour les tâches nécessaires au bon fonctionnement d'une cuisine d'un camp d'assiègement ou la logistique pour nourrir la garnison des tourelles. Cela se fera bien évidemment en jeu au travers du ravitaillement en bois ou en eau nécessaire à leurs tâches.

Nous demandons à tous de porter une attention particulière au décorum Apportez une **attention toute particulière à vos costumes** et notamment ceux de rechange. Pour dormir ou vous reposer prévoir des couvertures décorum, des peaux ou des fourrures. Votre matériel de base doit comporter en dehors de votre équipement de combat, **vos ustensiles de cuisine** (assiette, chope, couverts) et les accessoires qui vous seront utiles (gourde, corde, besace, pipe, tabac, ...).

Les briquets, les cigarettes à filtre, les montres, les cellulaires, les appareils photos ne sont pas des accessoires utiles à Kafesclin et ils ne seront pas autorisés sur le site.

Les règles de base sont celles de la Bataille de Bicolline, avec des ajouts spécifiques qui ne sont valables que pour le siège de Kafesclin. Ces règles sont précisées sur le site Internet et sur la page suivante. Les états majors recevront mi-mai le détail de leur mission et la description des informations en leur possession.

Les campements

Il y aura une infrastructure de base dans les tourelles et dans le camp d'assiègement pour loger les joueurs. Cependant si vous possédez une tente décorum ou un pavillon ils sont les bienvenus. L'espace dans le fort est limité, contactez-nous pour y réserver un emplacement. Les joueurs qui le désirent peuvent venir installer leurs camps avant le siège :

- Le dimanche 25 mai
- Le vendredi 30 mai, ils pourront rester dormir sur le site s'ils le désirent, et devront être prêts pour le samedi midi.



Inscription et renseignements pratiques pour le siège de Kafesclin du samedi 31 mai au dimanche 1^{er} juin 2003, au Duché de Bicolline

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour**
- Être prêt à se plonger dans 24 heures non stop de jeu de rôle, conçues pour des joueurs confirmés
- Être libre du samedi 31 mai 12h au dimanche 1^{er} juin 2003 à 12h.
- Lire les consignes décorum au verso et avoir envie de les pousser encore plus loin.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription ci-dessous.
- Choisir son camp :
 - Défenseurs commandés par la guilde de Hullsbourg, qui peuvent recruter jusqu'à 120 joueurs.
 - Forces de Garganesh commandées par le grand Khan qui peuvent atteindre un maximum de 200 joueurs.
- Le montant de l'inscription est de **60\$can** payable par mandat postal ou par chèque au nom de Bicolline.
 - La date limite d'inscription est le **samedi 24 mai 2003**.
 - Il n'y aura pas d'inscription après cette date, ni par la poste, ni sur place.
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X-1N0

Le prix comprend :

- L'entrée sur le site et la participation au siège de Kafesclin.
- Le paiement des taxes TPS et TVQ.
- La nourriture pour toute la durée du siège (samedi midi, samedi soir, dimanche matin et dimanche midi).

Pour nous joindre

E-mail : inscription.siege@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone : Jeu et administration : (819) 532-1074

Le courrier : Bicolline, 1440 chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X-1N0

Pour venir au Duché de Bicolline

L'entrée du site est située au : 1480 chemin Principal à St Mathieu du Parc (En Mauricie, près de Shawinigan)

Le point de rendez-vous est le débarcadère (entrée de la Bataille).

Autoroute 40 jusqu'à la jonction avec l'autoroute 55 (près de Trois Rivières)

Puis Autoroute 55 Nord jusqu'à la sortie 217 – Shawinigan, St Gérard des Laurentides

Puis route 351 vers Saint Gérard des Laurentides, puis St Mathieu du Parc (env 16 km depuis la sortie de la 55)

L'entrée du site est située 1,5 km avant le centre du village de St Mathieu du Parc.

FICHE D'INSCRIPTION AU SIÈGE DE KAFESCLIN

Du samedi 31 mai au dimanche 1^{er} Juin 2003

N'oubliez pas votre paiement et ÉCRIVEZ TRÈS LISIBLEMENT en LETTRES MOULÉES, merci beaucoup.



Age : ans

Paiement de 60\$ par

Chèque

Mandat

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code Postal :

Tel (dom.): Adresse Email :

Choix du camp : Les inscriptions seront traitées par ordre d'arrivée. Si un camp est déjà plein nous vous contacterons pour vous proposer un autre camp ou un autre siège...

: Hullsbourg (dans le fort, 120 places)

: Garganesh (en dehors du fort, 200 places)



Inscription et renseignements pratiques pour le siège de Kafesclin

du samedi 31 mai au dimanche 1^{er} juin 2003, au Duché de Bicolline

Les forces en présence et leur répartition

Les forces d'Hullsbourg

Composées de 120 hommes elles peuvent être réparties de 2 façons lors du déploiement. A l'intérieur des Tourelles ou à l'extérieur avec les tirailleurs Hullsbourgeois. Un Maximum de 40 joueurs peuvent composer les troupes de Tirailleurs. La liste des tirailleurs doit être communiquée à l'organisation (important pour la logistique des vivres qu'ils emporteront avec eux). Leur zone d'arrivée et de déploiement est le stationnement 4, celui des campagnes. Les tirailleurs hullsbourgeois disposent des mêmes dates de montage pour monter un camp de base s'ils le désirent. Ce camp pourra être monté à l'endroit de leur choix sur le terrain de jeu, et le feu sera autorisé ou non en fonction de sa situation.

Les troupes hullsbourgeoises peuvent disposer des *machines de guerre* suivantes :

- 3 ballistes
- 2 catapultes
- 1 bombarde
- 2 pavois

Les projectiles sont en quantité illimitée, mais la règle annoncée au conseil des guildes seront appliquées : les projectiles des machines de guerre ne se réutilisent pas, une fois tirés ils restent à terre jusqu'à la fin du siège.

Les *moyens de défense* des Tourelles de Kafesclin

- Deux chaudrons à huile . Les réserves d'huile des Tourelles sont pleines (environ 135 Galons). Une fois vide il y aura encore moyen pour les défenseurs de se préparer un mélange mais cela nécessitera une sortie pour aller chercher l'eau à la rivière.
- Des rochers
- Les règles concernant ses moyens de défense sont celles du chapitre siège des règles de bataille.

Concernant les armes de tir, arcs et arbalètes les projectiles sont en quantité illimitée.

Flèches de DaeDolmed

Le Bourgmestre de Hullsbourg a reçu un lot de 12 flèches provenant du royaume d'Irendille conçues dans la cité elfique de Dae Dolmed. Flèches tout à fait ordinaires la journée, une fois la nuit tombée, elles s'illuminent et deviennent les plus redoutables projectiles qui soient. Quiconque, monstre inclus, est touché par une de ces flèches la nuit meurt immédiatement quelque soit son niveau de protection. Elles détruisent les boucliers (règles de baliste). De plus aucun combattant des forces du Chaos ne peut ramasser ces flèches. Au moindre contact ils en perdraient la vie. Seuls les combattants d'Hullsbourg peuvent ramasser ces flèches.

Les forces de Garganesh

Composées de 200 hommes les troupes de Garganesh ont pris position autour des tourelles de Kafesclin. Le grand Khan a installé son campement d'état major dans une plaine faisant face aux tourelles et a établi une série de campements secondaires sur les crêtes avoisinantes.



Inscription et renseignements pratiques pour le siège de Kafesclin

du samedi 31 mai au dimanche 1^{er} juin 2003, au Duché de Bicolline

Les troupes de Garganesh peuvent disposer des *machines de guerre* suivantes :

- 5 balistes
- 2 trébuchets
- 2 catapultes
- Pavois : nombre illimité

Les projectiles sont en quantité illimitée, mais la règle annoncée au conseil des guildes seront appliquées : les projectiles des machines de guerre ne se réutilisent pas, une fois tirés ils restent à terre jusqu'à la fin du siège.

Concernant les armes de tir, arcs et arbalètes les projectiles sont en quantité illimitée.

Créatures du Tenamuahc

Le Grand Khan pourra compter sur l'aide du Tenamuahc 3 fois durant la nuit lors des cycles de la lune noire. Durant chacun de ces cycles le Grand Khan aura l'occasion de sacrifier des esclaves en l'honneur du Tenamuahc. [Un minimum de 10 *esclaves* est nécessaire par cycle]. Ce dernier en signe de récompense fera apparaître une créature monstrueuse dans le cercle du Rituel. Le rituel dure un certain temps et le Grand Khan sait qu'il faut le respecter pour bénéficier de toute la puissance des créatures. Ces créatures du Tenamuahc obéissent aux règles des monstres (voir règles) mais peuvent détruire les portes des Tourelles : Chaque coup des créatures du Tenamuahc inflige 1 point de dégât à une porte, qu'il soit porté à mains nues ou avec une arme.

Note : les points de structures sont tenus en compte par les maréchaux.

Règles

Toutes les règles de la bataille s'appliquent, avec les modifications et/ou ajouts suivants, qui sont valides pour le siège de Kafesclin.

Les soins se font uniquement avec pansements et potions. (Les sabliers ou le bâton d'Yresse ne seront donc pas utilisés). Les pansements et les potions sont remis par Bicolline et sont en nombre limité. Tout le monde peut utiliser les pansements ou les potions.

- Le pansement s'applique sur la partie touchée, mais en dessous de toute pièce d'armure. Il faut un pansement par blessure. Un pansement ne s'utilise qu'une seule fois et se garde jusqu'à la fin du scénario. Un pansement mis par dessus une armure n'a aucun effet et de plus élimine les points d'armure de celle-ci.
- La potion se boit et guérit complètement toutes les blessures subies par une personne.

Les prisonniers. Il est possible de faire des prisonniers soit en les capturant soit en soignant les blessés ennemis.

Un joueur prisonnier décide de :

- être attaché vraiment, ce qui lui permet d'essayer de s'évader.
- ne pas être attaché, aucune évasion n'est alors possible.

Les prisonniers sont un élément jeu, ils peuvent être échangés, interrogés ...

Rappel : il ne saurait y avoir de contacts physiques, un prisonnier se fait par la menace, par la reddition ou par la guérison.



Inscription et renseignements pratiques pour le siège de Kafesclin

du samedi 31 mai au dimanche 1^{er} juin 2003, au Duché de Bicolline

La mort. Tant qu'il y a des soins à proximité la mort demande seulement du silence et un peu de patience. Mais il se peut que les soins soient épuisés ou inaccessibles. Dans ce cas vous pouvez attendre des soins aussi longtemps que vous le désirez, tout en restant immobile et silencieux. Mais une fois votre patience épuisée vous pourrez aller rejoindre le point de ralliement : l'auberge de Bicolline. Lors de ce trajet vous n'avez qu'une idée en tête : aller à l'auberge, vous ne parler à personne, vous tenez vos armes à l'envers et vous ne traînez pas en route !

Là une nouvelle affectation vous sera attribuée, selon un tableau qui sera affiché dans l'auberge. En règle générale les nouvelles affectations ne vous permettent plus de regagner votre armée d'origine, ceci pour respecter les avantages d'un camp ayant infligé des pertes à son adversaire.

Cas particulier : Troupes mortes dans le fort et qui ne seront pas soignées (des troupes du chaos par exemple). Si vous n'avez pas été soigné et pris comme prisonnier, vous pourrez aussi rejoindre le point de ralliement, mais cela seulement sur le signal du maréchal en place dans le fort.

Infiltration, vols et assassinats

L'infiltration dans le fort se fait uniquement à l'aide des échelles (les murs sont trop haut pour utiliser d'autres moyens). Une fois à l'intérieur du fort vous avez la possibilité :

- d'ouvrir les portes de l'intérieur,
- d'empoisonner les réserves d'eau potable (avec les poisons remis aux états-majors),
- de vider les réserves d'huile,
- de saboter les machines de guerre (c'est à dire enlever le foulard rouge qui homologue la machine),
- de voler du matériel, mais uniquement celui listé ci-après : flèches, carreaux d'arbalètes, boulets, traits de baliste, lances, hallebardes, boucliers, pansements, potions.
- d'assassiner : L'assassinat ne se fait jamais en bataille, uniquement en infiltration. Seul le Grand Khan et le Bourgmestre d'Hullsbourg peuvent faire l'objet d'assassinat lors du siège de Kafesclin. L'assassinat se fait uniquement à la dague, en posant la lame sur la gorge non protégée de votre ennemi en lui disant « je t'égorge ». La victime ne crie pas, elle meurt sur le coup. Une mort par assassinat ne se guérit pas. Le mort rejoint le point de ralliement.

Aucun vol n'est possible dans la tente "Intendance" de chaque camp. C'est la seule partie hors-jeu des camps, elle sera clairement indiquée par des fanions rouges avec un hippocampe noir. (Il s'agit d'une tente logistique réservée à l'organisation des cuisines, aucun élément jeu n'y sera stocké).

Note à propos des vols : le vol ne dure que le temps du jeu, et les objets empruntés sont remis à leur propriétaire à la fin du siège. Attention tous les objets dérobés en jeu sont ramenés dans vos camps respectifs et ne s'utilisent pas. Il ne peut s'agir que des objets listés ci-dessus, et ils doivent tous être ramené dans un endroit dédié à cet usage. (Pas dans la tente d'intendance, merci !).

Trahison, changement de camp, soudoiment,...

Les règles sont simples, tout ceci n'est pas autorisé.



Inscription et renseignements pratiques pour le siège de Kafesclin

du samedi 31 mai au dimanche 1^{er} juin 2003, au Duché de Bicolline

Les échelles

Les échelles sont fournies par Bicolline. Une échelle a pour but de faire rentrer du monde dans le fort lors d'une infiltration ou lors d'un assaut. Une seule personne à la fois peut se trouver sur une échelle et au moins une autre personne doit assurer l'échelle à sa base. Un combattant tué sur l'échelle, en y montant ou en s'y battant avec le ou les défenseurs qui l'attendent en haut, redescend et fait le mort au pied de l'échelle. Il n'y a pas de combat avec lance sur les échelles, et de plus il n'y a aucun geste physique pour repousser ou faire tomber quelqu'un d'une échelle.

Les défenseurs ne peuvent en aucun cas pousser ou tirer une échelle tant qu'elle est tenue par un assaillant. En cas d'abandon d'une échelle sur une paroi du mur elle peut être hissée dans le fort. Une échelle n'est jamais poussée vers l'extérieur du fort, même si elle est abandonnée.

Note: gardez à l'esprit le risque de l'utilisation des échelles, soyez vigilants et respectez les règles même dans le feu de l'action.

Configuration des tourelles de Kafesclin

Les seules ouvertures possibles sont :

1. La porte arrière qui peut être enfoncée au bélier ou détruite par un monstre. Note: dans la tradition des pousseurs de bélier, ceux-ci comptent les coups en chantant afin de démoraliser leurs adversaires.
2. La porte principale ne peut être détruite que par les tirs de grand trébuchet, ou par un monstre. Donc les balistes et les catapultes ne la détruisent pas.
 - a. Les portes comportent un certain nombre de points de structure. Les coups de bélier (petite porte), les coups portés par les monstres ou les boulets entament les points de structures. Quand une porte tombe à 0 point de structure elle est ouverte par les défenseurs.
 - b. Les points de structure de départ des portes, peuvent être renforcés par l'utilisation de poutres symbolisées par des lots de *ressources*. Ces lots de *ressources* doivent être remis à l'organisation au début du siège. Il n'est plus possible de renforcer les portes une fois le siège commencé. Chaque lot de *ressources* donne un point de structure supplémentaire.
 - c. Chaque coup de monstre (franc et clairs), d'impact de boulet de trébuchet et chaque coup de bélier (petite porte) enlève un point de structure à la porte touchée.
3. Le souterrain de la tour : couloir souterrain partant du flanc de talus entourant les tourelles de Kafesclin et se rendant sous les fondations de l'une des tours. Les 2 entrées menant au souterrain, celle de la tour et celle du talus ne peuvent en aucun cas être bouchées à l'aide de mobilier quel qu'il soit. La seule manière de défendre les entrées et sorties du souterrain se fait par le combat de vos hommes.
4. Rappel : Les pavois ne peuvent se trouver à moins de 15 pieds d'une porte ou d'une ouverture.

Les conditions de victoire de chaque camp et leurs conséquences seront transmises aux états-majors.

La sécurité

Au son du cor qui déclare le siège ouvert, la consommation d'alcool n'est plus permise sur le site, et ce jusqu'à la fin du siège. Les 2 chefs d'états-majors auront la responsabilité de veiller au respect de cette consigne pour la sécurité de tous.