



## Inscription et renseignements pratiques pour les Invasions du Chaos

du samedi 29 mai au dimanche 30 mai 2004, au Duché de Bicolline -

Mise à jour : [Ajout 15 mai 2004] et [précision 18 mai]

*La surprise fut totale et sans merci, la plupart des habitants des villages de Miramas ne virent pas le soleil se lever ce matin là. Planifiée de longue date et dans le plus grand secret, l'invasion d'Andore vient de commencer.*

*La Province de Boistfort a été choisie comme la porte d'entrée par laquelle le Chaos se répandra tel de la vermine dans tout le royaume d'Andore. Au moment même de l'arrivée de leurs hordes sur les terres de Miramas le seigneur Kirn Nouglatz était égorgé dans son lit comme un animal, en plein cœur de Brisefond son fief natal. Le Chaos a décidé de frapper fort en Andore et de s'y implanter de façon définitive, épaulé par de nombreux monstres et machines de guerre il contrôle déjà le domaine de Miramas.*

*Leur plan est simple, envahir tous les domaines qu'ils traverseront pour atteindre la fourche du fleuve Zimbe situé sur le domaine des champs et ce pour y déverser leur cadeau de bienvenue à la population d'Andore. Si une telle chose venait à se produire le résultat en serait terrible et la première phase d'invasion d'Andore serait un succès total pour le Chaos.*

*Après un moment de stupeur et réorganisés à la hâte par le comte de Brisefond les troupes de Boistfort se sont rassemblées dans le château de Vic sur Seille, où elles préparent leur contre attaque qui d'une façon ou d'une autre décidera du futur de la province.*

### L'esprit, le décorum et les campements

Il s'agit d'une activité de jeu de rôle pour joueur confirmé qui propose 24 heures de jeu continu jour et nuit. 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 de base.

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, ...).

Les briquets, les cigarettes à filtre, les montres, les cellulaires, les appareils photos ne sont pas des accessoires utiles dans la région 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 les Invasions du Chaos. Ces règles sont précisées sur la page suivante. Les états majors recevront, une semaine avant, la carte du terrain avec la localisation des points stratégiques : les camps de base, les domaines à conquérir et la fourche du fleuve.

Il y aura un chapiteau dans **chaque camp de base** pour les cuisines. Si vous désirez un abri pour dormir amenez vos **tentes et pavillons décorum**. Les joueurs qui le désirent peuvent venir installer leurs camps la veille au soir le vendredi 28 mai. Les camps doivent être montés au plus tard le samedi midi.

- L'auberge sera ouverte pour les déjeuners et le repas du midi le samedi, pour ceux qui le souhaitent et sur réservation uniquement.
- Il est possible d'établir une **clôture** de 3 pieds de haut autour du camp du Chaos. Ces clôtures seront faites avec des branches de aulnes. Ces clôtures seront montées selon les directives données par l'organisation. Lors de la corvée annuelle du Duché c'est le groupe du défrichage du terrain de Bataille qui fournira les branches pour les clôtures.



## Inscription et renseignements pratiques pour les Invasions du Chaos

du samedi 29 mai au dimanche 30 mai 2004, au Duché de Bicolline -

Mise à jour : [Ajout 15 mai 2004] et [précision 18 mai]

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 **29 mai 13h** au dimanche **30 mai 2004 à 13h**.
- 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 :
  - Troupes de Boistfort commandés par le Comte de Brisefond qui peuvent recruter jusqu'à 120 joueurs
  - Les Hordes du Chaos commandées par leurs chefs qui peuvent recruter jusqu'à 120 joueurs.
- Payer le montant de l'inscription qui est de **60\$can** payable par mandat postal ou par chèque au nom de Bicolline. Ce montant comprend :
  - L'entrée sur le site, la participation à l'activité et les taxes TPS et TVQ.
  - La nourriture pour toute la durée du scénario (samedi soir, dimanche matin et dimanche midi lors d'un banquet commun pour tous les joueurs).
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X-1N0
  - La date limite d'inscription est le **samedi 22 mai 2004**.
  - Il n'y aura pas d'inscription après cette date, ni par la poste, ni sur place.
- Le point de rendez-vous des 2 camps est sur le débarcadère et le nouveau stationnement adjacent. L'accès au camp du Chaos se fait en charrette ou par un véhicule tout terrain de l'organisation.

### Pour nous joindre

**E-mail** : inscription@bicolline.org

**Site Internet** : www.bicolline.org

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

Auberge : (819) 532-1755

**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)

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 AUX INVASIONS DU CHAOS

**Du samedi 29 mai au dimanche 30 Mai 2004**

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

	Nom : ..... Prénom: .....
	Adresse : .....
Age : ..... ans	Ville : ..... Code Postal : .....
<b>Paiement de 60\$ par</b>	Tel (dom.): ..... Adresse Email : .....
<input type="checkbox"/> Chèque	<b>Choix du camp</b> : Les inscriptions seront traitées par ordre d'arrivée. Si un camp est déjà plein nous vous contacterons pour vous proposer l'autre camp.
<input type="checkbox"/> Mandat	<input type="checkbox"/> : Troupes de Boistfort (120 places)
	<input type="checkbox"/> : Hordes du Chaos (120 places)
	Je viendrai monter une tente décorum : vendredi soir : <input type="checkbox"/> ou samedi matin : <input type="checkbox"/>
	Je réserve une place pour les repas suivants: déjeuner samedi matin : <input type="checkbox"/> Dîner samedi midi : <input type="checkbox"/>
	(Ces repas sont payables sur place, voir la carte de l'auberge pour les tarifs.)



## Inscription et renseignements pratiques pour les Invasions du Chaos

du samedi 29 mai au dimanche 30 mai 2004, au Duché de Bicolline -

Mise à jour : [Ajout 15 mai 2004] et [précision 18 mai]

### Les objectifs du Chaos

1. Conserver le domaine de Miramas (fanion couleur mauve, 1 seule prise)
2. Conquérir les domaines de Gréoux, Bourde, Sade, Lanouez, Polminhac, Champ (mats de position, plusieurs prises)
3. Conquérir le domaine de Vic sur Seille (fanion couleur mauve, 1 seule prise).
4. Empoisonner le fleuve Zimbe à l'aide la fiole du Serpent
  - La fiole est en possession de Thornfill, le chef du clan Zardok
  - Les conséquences de l'empoisonnement du Fleuve Zimbe : Tous les domaines bordant le fleuve et ce jusqu'à son embouchure voient leur *bétail* mourir et leur récoltes de *céréales* pourrir. [précision 18 mai] : ceci pour une durée de 2 ans. Les terres en friche quant à elles ne pourront être développées et ce pour 2 ans également. Au terme de ces 2 années les domaines touchés pourront revenir à la normale mais nécessiteront un remède.
  - [précision 18 mai] Pour activer suffisamment le pouvoir de la fiole, celle-ci doit être placée pendant au minimum 3 heures au centre du pentacle se trouvant dans le camp du chaos et ce au moment qui leur conviendra, une fois la nuit tombée. La fiole du serpent doit être mise toute la nuit dans le pentacle magique au centre du camp du chaos pour activer suffisamment son pouvoir à toute l'étendue du fleuve. Elle ne pourra quitter le pentacle qu'à partir du matin, une fois le soleil levé. La fiole peut bien évidemment être dérobée à son propriétaire lors du trajet jusqu'au fleuve Zimbe, la seule personne autorisée à porter la fiole est le chef du Clan Zardok, Thornfill tant qu'il est vivant.

Note : Les domaines à conquérir sont symbolisés par des mats de position dispersés à la grandeur du terrain. Ils peuvent se prendre et se reprendre en y nouant les couleurs de votre camp : Noir pour le Chaos et Jaune pour les troupes de Boistfort. Le fanion de couleur non utilisé ne peut pas être enlevé des mats, il reste accroché au bas du mat.

Note : Les domaines de Miramas et Vic sur Seille sont représentés par un mat de position se trouvant dans chacun des camps de base. Ces mats portent un fanion mauve qui une fois pris par l'adversaire signifie la perte du domaine en question et ce de façon irréversible.

### Les Objectifs des troupes de Boistfort

1. Reprendre le domaines de Miramas.(fanion couleur mauve, 1 seule prise)
2. Garder les domaines de Gréoux, Bourde, Sade, Lanouez, Polminhac, Champ (mats de position, plusieurs prises)
3. Conserver le domaine de Vic sur Seille (fanion couleur mauve, 1 seule prise).
4. Dérober la fiole du Serpent.
  - Les troupes de Boistfort peuvent dérober la fiole du serpent durant la nuit. En cas de succès elles peuvent :
  - La vider ce qui la détruit à tout jamais.
  - La ramener au château. La fiole doit alors être **impérativement rapportée au plus vite** dans le coffre à l'intérieur du fort. Elle ne peut donc pas être cachée dans les bois. Note : Ce point de règle permet aux troupes du Chaos d'essayer de venir la rechercher. Néanmoins une fois dérobée du pentacle elle n'aura plus la puissance nécessaire pour empoisonner le fleuve.
  - Si elle n'a pas été utilisée ou vidée, la fiole sera considérée intacte si à la fin du scénario elle se trouve :
    - en possession de Thornfill
    - dans le coffre du fort
    - dans le pentacle.



## Inscription et renseignements pratiques pour les Invasions du Chaos

du samedi 29 mai au dimanche 30 mai 2004, au Duché de Bicolline -

Mise à jour : [Ajout 15 mai 2004] et [précision 18 mai]

### Équipement des armées

Chaque état major possèdera

- une carte du terrain avec la localisation des domaines en jeu, la fourche du fleuve et les deux camps de base.
- 5 sabliers de guérison.

Les troupes du Chaos peuvent avoir au maximum **3** des monstres du bestiaire. Les monstres répondent aux règles connues (cf Règles combats 1003). Pour le reste de l'équipement il n'y a aucune restriction, tant pour les machines de guerre que pour l'armement.

- o [précision 18 mai] : Les Monstres : Sont insensibles à l'huile chaude, aux rochers et troncs lancés du fort de plus ils détruisent une machine de guerre après 2 coups portés sur celle-ci. Ils peuvent être soignés à l'aide de sablier de guérison.

Les objets magiques suivants ne se trouvent pas dans cette région et ne peuvent pas être utilisés dans ce scénario : Le Bâton d'Yresse, le Sablier Noir, L'épée de Feu, Les flèches de Dae-Dolmed et les sabliers permanents.

Les troupes de Boistfort peuvent avoir un maximum de 15 combattants runiques qu'elles se procurent au coût de 20 solars, 1 lot *équipement* et 1 lot *armement* par combattant, ou au coût d'une *miguisse* elfique par combattant.

- o [précision 18 mai] : Pour les Troupes de Boistfort : Seuls des humains et des elfes blancs peuvent en faire partie. Pour ces troupes il est interdit de se grimer le visage et ce pour ne pas porter à confusion avec les troupes du Chaos.

En journée les combattants runiques sont visibles grâce au maquillage qu'ils portent sur le visage; de nuit ils portent un collier lumineux. (Ceci est fait dans le seul but de faciliter le combat de nuit, pour que les monstres puissent tenir compte de leurs coups. Les combattants runiques doivent donc exhiber leur collier lors des combats de nuit.)

- o [précision 18 mai] : Les combattants runiques : Une fois mort, ils ont le choix comme tous les autres joueurs d'attendre un sablier de guérison, et une fois soignés, de repartir immédiatement en jeu en tant que runique. Mais attention, un combattant runique mort décidant de ne plus attendre les soins et repartant au fort pour y passer son heure, ne sera plus runique lors de son retour au jeu.

Les monstres portent également un pendentif lumineux, qui doit être visible lors des combats.

### Règles

Toutes les règles de la bataille s'appliquent, avec les modifications et/ou ajouts suivants, qui sont valides pour les Invasions du Chaos.

**Les soins** se font uniquement avec les sabliers et les soins propres aux races (chamanes orcs et perles de guérison elfique). Seuls les 5 sabliers de chaque état-major sont utilisables. [Ajout 15 mai 2004] ~~Ils peuvent être pris à vos adversaires durant le scénario.~~ Les **sabliers du guérison** ne se volent pas. Et ils sont remis à l'organisation à la fin du scénario.

**La mort.** Une fois tué il vous suffit d'attendre un sablier de guérison, ou prendre la décision de rejoindre votre camp de base, ou vous devrez patienter une heure pour reprendre le jeu ensuite.

- Note : Un mort ne parle à personne durant son trajet, il prend le trajet le plus court. Son attitude n'est pas ambiguë, il tient ses armes par la lame pommeau dirigé vers le haut. Et à son arrivée il ne raconte pas ce qu'il a vu en étant mort!
- Note : Les morts attendent leur heure de retour au jeu, assis ou couchés, et ne doivent pas interférer avec une action de jeu. Ils sont encore mort et donc ne parlent pas encore...
- Note : Le « patient » Fair Play de tous est bien sûr indispensable pour la bonne dynamique du jeu.

**Les prisonniers.** Il n'y a pas de prisonniers lors des Invasions du Chaos.



## Inscription et renseignements pratiques pour les Invasions du Chaos

du samedi 29 mai au dimanche 30 mai 2004, au Duché de Bicolline -

Mise à jour : [Ajout 15 mai 2004] et [précision 18 mai]

### *Infiltration, vols*

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,
- 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 prendre le fanion représentant le domaine de Vic sur Seille. Note : une fois dénoué le fanion symbolise la perte du domaine, même si le fanion est repris par la suite.

Aucun vol de matériel jeu (y compris l'armement et les projectiles) n'est possible dans les camps de base ou sur le terrain.

Note : Il n'y a pas de règle d'assassinat lors des Invasions du Chaos.

### *Trahison, changement de camp, soudolement,...*

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

### *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.

Les combattants qui utiliseront les échelles doivent obligatoirement avoir une main libre et doivent se tenir à l'échelle en tous temps. Donc il faut choisir bouclier ou arme, mais pas les deux à la main!

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 du château de Vic sur Seille*

Il répond à toutes les règles de siège, étant donné qu'il peut être fermé par ses occupants ou assiégé par les attaquants. Les seules ouvertures possibles sont : La porte arrière, la porte principale et le souterrain.

Toutes les portes peuvent être détruites par les machines de guerre (Grande Catapultes, Trébuchet, Bombardes) ou par le bélier ou par un monstre.

- Les portes comportent un certain nombre de points de structure.
- Les coups de bélier et les coups de monstres enlèvent un point de structure, à chaque coup franc et clair.
- Note: Dans la tradition des pousseurs de bélier, ceux-ci comptent les coups en chantant afin de démoraliser leurs adversaires. Les monstres assènent les coups sur les portes avec un grognement profond.



## Inscription et renseignements pratiques pour les Invasions du Chaos

du samedi 29 mai au dimanche 30 mai 2004, au Duché de Bicolline -

Mise à jour : [Ajout 15 mai 2004] et [précision 18 mai]

- Les machines de guerre enlèvent 5 points de structure à chaque impact sur la porte. Rappel : les projectiles des machines de guerre ne se réutilisent pas.

Les points de structure de départ des portes, peuvent être renforcés par l'utilisation de lots de *ressources*. Ces lots de *ressources* doivent être remis à l'organisation au début du scénario. Il n'est plus possible de renforcer les portes une fois le scénario commencé. Chaque lot de *ressources* donne un point de structure supplémentaire. Les points de structure de départ sont :

Porte Principale	10 points de structure, jusqu'à un maximum de 50
Porte Arrière	5 points de structure jusqu'à un maximum de 40
Porte Souterrain	5 points de structure jusqu'à un maximum de 20

Le souterrain de la tour : couloir souterrain partant du flanc de talus et se rendant sous les fondations de l'une des tours. Une fois la porte détruite, les 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.

Rappel : Les pavois ne peuvent se trouver à moins de 15 pieds d'une porte ou d'une ouverture.

Les *moyens de défense* du château de Vic sur Seille

- Deux chaudrons à huile . Les réserves d'huile sont pleines (environ 135 Galons). Une fois vide il n'y aura pas moyen de les renouveler.
- Des rochers.

Les règles concernant ses moyens de défense sont celles du chapitre siège des règles de bataille.

### La sécurité

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

La nuit les arcs et les arbalètes ne seront pas utilisés. Ils reprendront du service au petit matin.

[précision 18 mai] : Les bombardes ne seront pas utilisées la nuit.

### Les conditions de victoire

Les positions contrôlées et les actions réussies seront comptabilisées à la fin du scénario, le dimanche à 13h. Les domaines appartenant à l'un ou l'autre camp resteront en leur possession.

Si le Chaos ne contrôle aucune position, il sera considéré comme repoussé de cette région par les troupes de Boistfort et devra donc choisir une autre région pour ses futures invasions. Les troupes de Boistfort disposeront alors d'une *milice* dans chaque domaine sous son contrôle.

Si le Chaos contrôle toutes les positions, il disposera d'une base forte pour la poursuite de ses invasions dans cette région et donc d'une unités de *milice* dans chaque domaine sous son contrôle.

Si le Chaos contrôle une partie des positions seulement, cela lui suffit pour poursuivre son invasion l'année suivante.



## Inscription et renseignements pratiques pour les Invasions du Chaos

du samedi 29 mai au dimanche 30 mai 2004, au Duché de Bicolline -

Mise à jour : [Ajout 15 mai 2004] et [précision 18 mai]

[précision 18 mai] : L'effet de l'empoisonnement de fleuve sera appliqué sur les terres touchées dès la Bataille 1005 et le sera encore à la Bataille 1006. (Les registres seront publiés lors de la mise à jour du début juin).

[Ajout 15 mai 2004] – La province de Boistfort restera en guerre virtuelle, aucune autre action géopolitique en dehors de celles des guerres seigneuriales ne sera possible.

### Précisions et Ajouts - [Ajout 15 mai 2004]

Les **pièges dissimulés en forêt** : Simulés à l'aide de tronc d'arbres en mousse accrochés dans les arbres ceux-ci sont mortels. Tout joueur touché par un de ces troncs meurt sur le coup, bouclier et armures sont ignorés.

Les **chapiteaux cuisines** et réfectoires sont hors-jeu lors d'une attaque de camp, aucun joueur n'y pénètre et aucun joueur ne s'y cache lors d'une attaque. Si vous vous trouvez à l'intérieur lors d'une attaque vous devez en sortir immédiatement.

Le **Géant Tapoche** : Il est doté d'une force colossale, il brise les boucliers au premier impact.

**L'Armurerie** : Elle vous permet de rafistoler vos armures endommagées et réparer vos boucliers brisés en suivant le tableau ci-dessous.

Les armures et boucliers détruits ou endommagés ne se réparent qu'à l'armurerie, en fournissant des cartes *Armement* ou des solars selon les tableaux suivants :

1 Carte Armement	1 armure complète, ou des pièces d'une même armure
1 carte Armement	5 boucliers
7 solars	1 armure complète, ou des pièces d'une même armure
7 solars	5 boucliers

Note : Les réparations se font auprès des *forgerons* en charge de l'Armurerie. [Olivier pour Andore et Philippe pour le Chaos]

Les **sabliers du guérison** ne se volent pas.