



LA BATAILLE DE BICOLLINE 1004

Informations générales sur le conflit

LA BATAILLE

La Bataille de Berkwald est divisée en 2 scénarios, la Bataille de la Gorge du Chat et celle de la Vallée d'Otter. Le scénario simule que les deux batailles se déroulent au même moment. Les deux états-majors auront donc à planifier la répartition de l'équipement de leurs armées pour chacune des batailles. Chaque armée gagnera les fiefs qu'elle aura conquis lors des 2 batailles et de plus l'armée qui contrôlera le plus grand nombre de fief pourra nommer le seigneur de Berkwald.

La Bataille de la Gorge du Chat

Sachant que tôt ou tard l'Empire interviendrait militairement, le prince Gabriel 1^{er} a choisi l'endroit du premier affrontement. Son armée est déployée dans et aux alentours d'un ancien fortin érigé à l'époque pour défendre l'entrée de la Gorge du Chat. La position est solide, et déloger le Prince et son armée de là ne sera pas chose facile pour les hommes du Poing de Fer et leurs alliés.

L'armée du Poing de Fer a quand à elle pris position sur les crêtes voisines du fortin et profite d'un couvert sérieux offert par la forêt qui les entoure. Leur 2 positions sont séparées par une rivière traversée de 3 ponts stratégiques pour l'accès à la Gorge du Chat.

L'enjeu de cette première bataille est le contrôle des 7 fiefs composant l'énorme territoire du centre de Berkwald. L'armée contrôlant un fief pourra nommer le maître de fief et organiser le défrichage des domaines le composant.

La Bataille de la Gorge du Chat durera 2 heures aux termes desquelles il sera fait le compte des positions contrôlées par chaque armée. Si avant les 2 heures, une armée est totalement détruite et sans aucun espoir de guérison, la bataille prend bien sûr fin. Les Fiefs sont répartis comme suit :

Crête de la Forêt	2 fiefs (Kycirian et Kyrnsbourg)
Fortin	2 Fiefs (Hersée et Schaan)
Pont Ouest	1 Fief (Grubourg)
Pont Centre	1 Fief (Castelac)
Pont Est	1 Fief (Asterling)

Pour contrôler une crête il faut y attacher ses couleurs sur son mat de position. Chaque pont est marqué par 2 mats de position placés sur

chacune de ses berges. Le contrôle d'un pont est valide si ses 2 mats de position sont marqués d'un fanion de la même couleur. Les couleurs seront le Blanc pour le Poing de Fer et l'Orange pour le Phoenix.

Le Fortin :

- Sept ouvertures donnent accès au fortin : Deux brèches sur la façade principale ainsi que le porte centrale, une brèche sur chaque côté du fort, la porte arrière et l'entrée du souterrain.
- Ces 7 ouvertures ne peuvent jamais être obstruées par quelque objet que ce soit, elles sont toujours libres et leur accès ne peut être bloqué que par des combattants.

Rappel : les pavois et les machines de guerre doivent toujours être à au moins 15 pieds des ouvertures.

Destruction des remparts du Fortin :

- Leur destruction est possible en faisant sauter à l'aide de tonnelet de poudre les soubassements du fortin. Pour ce faire l'Armée du Poing de Fer devra réussir à emmener 5 tonnelets de poudre dans le fond du souterrain et les allumer (*Stick-Light* rouge).
- Tous les combattants se trouvant dans le souterrain au moment de l'explosion sont tués sur le champ. **Note :** il est possible d'allumer les tonnelets de poudre depuis l'extérieur du souterrain à l'aide d'une mèche les reliant, ce qui épargnerait la vie de ceux qui y mettent le feu.
- En cas de réussite deux petits coups consécutifs de cor de brume seront émis par le maréchal en poste sur les remparts. A ce signal, tous les combattants, quelque soit leur camp, se trouvant sur les tours, les remparts et les échelles seront tués sur le coup.
- Des fanions rouges seront alors hissés aux quatre coins du fortin pour en rappeler la destruction de ses remparts, tours et échelles. Le fortin restera par la suite en jeu mais uniquement au niveau du sol.

La Bataille de la Vallée d'Otter

Au moment même où les armées du Poing de Fer et du Phoenix s'affrontent pour le contrôle du centre de Berkwald, plus à l'Est, la bataille de la Vallée d'Otter fait rage.





Le camp qui aura envoyé le plus d'unités de *tirailleurs* pourra choisir sa zone de déploiement. La zone Est se trouve de part et d'autre du pont Est, et la zone Ouest de part et d'autre du Pont Ouest. Les ponts Est et Ouest ne seront plus franchissables une fois la Bataille lancée, et chaque armée devra se déployer en 2 moitiés égales de chaque côté de leur pont. Les unités de *tirailleurs* seront remises à l'organisation lors du conseil des guildes de la Bataille, le samedi à 14h.

L'enjeu de la deuxième bataille est le contrôle des 5 fiefs composant l'Est de Berkwald. L'armée contrôlant un fief pourra nommer le maître de fief et organiser le défrichage des domaines le composant.

La Bataille de la Vallée d'Otter durera 2 heures aux termes desquelles sera fait le compte des positions contrôlées par chaque armée. Si avant les 2 heures, une armée est totalement détruite et sans aucun espoir de guérison, la bataille prend bien sûr fin. Les Fiefs sont répartis comme suit :

Plateau Nord	2 fiefs (Luthais et Gambrin)
Plateau Sud	2 Fiefs (Degni et Irulsbourg)
Rivière d'Otter	1 Fief (Shellenbourg)

Les deux plateaux sont marqués par un mat de position. La rivière est marquée par 2 mats de position, situés face à face en bordure de rive. Le contrôle de la rivière n'est valide que si les 2 mats de position ont des fanions de la même couleur.

Rappel : Le contrôle d'une position se fait en attachant ses couleurs sur le mat de position. (Blanc pour le Poing de Fer et Orange pour le Phoenix).

Le fort est complètement hors jeu pour la deuxième bataille. Il est considéré comme un gros rocher qui doit être contourné. Toutes ses issues seront fermées.

Déploiement pour les deux batailles:

Pour la première bataille

- Chaque armée se dirige vers sa zone de déploiement à partir de **9h30**.
- L'armée du Phoenix se rassemble devant le fort et se déploie à l'intérieur du Fortin et sur les crêtes l'entourant à l'intérieur des limites marquées.
- L'armée du Poing de Fer se rassemble sur la plaine du Totem et se déploie sur les crêtes de l'autre côté de la rivière à l'intérieur des limites marquées.
- Les deux armées doivent avoir complété leur déploiement pour **10h30**.
- Le début et la fin des hostilités seront marqués par le son d'un cor. La bataille débutera à **10h45** précises et se terminera à **12h45** au plus tard.

La pause entre les 2 batailles se fera sur la plaine du château, où les fruits et l'eau seront disponibles pour tous les combattants. La pause ne durera qu'une **1 heure** et sa fin sera marquée par un coup de cor.

La deuxième bataille

- Chaque armée se dirige vers ses zones de déploiement au son du cor, et aura 30 minutes pour s'y installer.
- La zone ouest se situe de part et d'autre du pont ouest, près de la rivière.
- La zone Est se trouve de part et d'autre du Pont Est.
- Les ponts Est et Ouest ne seront plus franchissables (point de règle) une fois le début de la Bataille lancée. Seul le pont du centre sera utilisable.
- Chaque armée devra répartir ses troupes en 2 moitiés égales de chaque côté du pont.

- Le cor marquera alors le début de la deuxième bataille à 14h15 qui se terminera à 16h15 au plus tard.

Répartition de l'équipement des armées

Pour les 2 batailles, tout type d'arme est autorisé ainsi que les objets magiques. Les soins se font à l'aide des sabliers de guérison, les elfes et les orcs peuvent utiliser leurs propres moyens de guérison.

Les machines de guerre sont autorisées, cependant les catapultes et trébuchets, une fois déployés, ne pourront plus bouger. Les balistes et bombardes quant à elles restent mobiles.

Les monstres sont également autorisés, mais uniquement ceux du Bestiaire.

Les éléments qui doivent être répartis entre les deux batailles sont listés ci-dessous :

- Machines de guerre;
- Sabliers de guérison;
- Objets Magiques (y compris colliers de la maîtrise du temps);
- Monstres;
- Maquillages runiques;
- Pavois.

Les éléments qui peuvent faire les deux batailles sont listés ci-dessous

- Le Fair-Play;
- Les joueurs! y compris les chamanes orcs;
- Les projectiles de machines de guerre.

La répartition doit être consignée par écrit par chaque général sur un document jeu, qui sera remis à l'organisation le dimanche matin à 9h précises.

Tout le matériel réservé pour la 2^{ème} bataille est consigné sur une zone spécifique près de la plaine du fort. C'est une zone hors-jeu.

Notes :

- Les objets magiques et les sabliers utilisés lors de la première Bataille devront être remis à l'organisation lors de la pause entre les 2 scénarios.
- Les machines de guerre de la première bataille seront également ramenées dans la zone hors-jeu.
- Les sabliers de guérison sont des éléments jeu, qui doivent être remis à l'organisation. Chaque état-major est responsable de leur retour à l'organisation après chaque bataille.

Les combattants indépendants

Les joueurs non affiliés à une guilda devront aller s'inscrire à la milice de chaque camp avant le conseil de guilda du samedi de la Bataille. Un responsable de milice sera nommé par chaque état-major et un autre sera élu parmi les joueurs indépendants. Ils pourront siéger au conseil de guilda de la bataille, de plus ces 2 représentants seront le contact auprès des maréchaux et de l'organisation. Ceci permettra de connaître les forces en présence et cela permettra aussi aux nombreux joueurs indépendants d'être représentés dans les négociations et auprès de l'organisation.

Note : Il est obligatoire cette année pour les joueurs indépendants de s'inscrire dans un des 2 camps.

Les non combattants, le ravitaillement et l'eau

Chaque armée disposera d'un convoi de ravitaillement avec des charrettes pour transporter l'eau pour la bataille. Les personnages non combattants **doivent se trouver** avec ce convoi de ravitaillement dans la zone de rassemblement de leur armée. Ils se déploieront avec leur armée et devront suivre les règles de bataille une fois celle-ci commencée.

Rappel : Il faut avoir 16 ans pour pénétrer sur le champ de bataille, même à l'intérieur d'un convoi de ravitaillement.

