

La Bataille d'Élistria

À la guerre, l'audace est le plus beau calcul du génie.

Le contexte

Le conflit qui se dessine en Élistria est peut-être l'amorce d'un embrasement majeur de la région. En attaquant les terres appartenant au maréchal des armées impériales Igor Oulianov, le roi du pays de Kafé Gabriel Lunelame 1er a sans doute marché sur le pied d'un géant qu'il ne fallait pas réveiller. Cependant, ce dernier ne pouvait pas non plus laisser planer la menace que représente la tour de nécromancie qui s'y trouve et il assume cette action pour la sécurité et le bien de son peuple nouvellement unifié. Les tensions étant déjà très fortes en Empire, le roi de Kafé et ses alliés, de par leur agression, risquent vite de devenir le catalyseur de toute la rage et la frustration impériale actuelles. L'histoire de l'Empire a toujours été façonnée de batailles, de guerres et de conquêtes et c'est d'ailleurs précisément à travers celles-ci qu'elle s'est toujours illustrée à son meilleur. Le bruit courrait déjà depuis un certain temps quant au réveil des Terres du Centre. Le Griffon impérial est prêt à s'abattre avec toute la brutalité qu'on lui connaît, et si victoire il y a en Élistria, cela ne sera sûrement que le début de son envolée. Peuple de Kafé, c'est le moment de soutenir votre souverain, car en cas de défaite sur les Iles, votre beau pays sera peut-être bien, dans un avenir proche, la prochaine province impériale annexée.

À vous citoyens de l'Empire, le vent souffle sous les ailes du Griffon. Allez chercher dans la victoire de cette bataille la flamme du renouveau et de la gloire, non d'antan, mais de maintenant et du futur. Ce conflit sonne le glas d'une époque et l'émergence d'un nouvel ordre. Préparez vous à la bataille d'Élistria.

L'activité

La Bataille d'Élistria est un scénario spécialement conçu pour 200 joueurs et plus. Chaque front est composé de 100 joueurs qui s'affronteront durant 9 heures sur l'ensemble des terrains du Duché de Bicolline. Ce scénario permet aux troupes Impériales de se défendre contre les troupes d'invasion du pays de Kafé et de leurs alliés.

Il est à noter que les états-major auront la possibilité d'augmenter leurs effectifs au-delà des quotas prévus par tranche de 20 places. Pour ce faire, il faut que les 100 places attribuées à votre front soient remplies et payées



et que l'état-major adverse donne son accord à l'organisation pour élargir, dans un premier temps, à 120 les quotas de chaque front, et ainsi de suite.

Attention : Pour vous assurer une place dans un front spécifique, c'est-à-dire les armées du pays de Kafé ou de l'Empire, et bénéficier de la remise d'une fiche de population, il est impératif que votre inscription soit réglée avant la date limite. En cas d'inscription tardive, au-delà de la date limite (7 mai), l'organisation et les états-majors décideront dans quel front le participant ira se battre.

Arrivée des participants

Tous les participants sont attendus dès 8h00 au stationnement 1 qui est près de l'auberge. Une fois rempli, le stationnement 4 sera utilisé et une navette vous ramènera vers l'auberge. Tous les participants doivent être prêts pour 9h30, le début du jeu est prévu à 10h00.

Une fois votre présence confirmée et votre homologation complétée, vous serez invité à vous rendre sur votre zone de déploiement respectif dès 9h30 :



- L'Armée Impériale : Dans le fond de la plaine du totem

- L'Armée du pays de Kafé : Le coin de la plaine des mages au fond à l'embouchure du grand chemin

Note : Seul le grand pont sera utilisé pour le déploiement.



La formation des Armées

Chaque front devra nommer son état-major. Les personnes ayant été choisies pour le composer l'incarneront jusqu'à la fin du scénario sans changement possible. Les membres de l'état-major seront tous identifiés avec une frange de tissus fournie par l'Organisation qui doit être portée visiblement en tout temps. Elles ont une valeur en points pour le front et les ennemis.

Note : Une carte du terrain avec les informations concernant les objectifs sera remise aux membres de l'état-major.

Formation de l'état-major

Chaque front devra veiller à combler les trois postes listés ci-dessous :

- **Le Général, le Lieutenant, le Champion** : C'est à eux, et seulement eux, que seront remises les enveloppes de sous-quêtes durant l'activité.

La bannière d'armée

Chaque armée aura sa propre bannière l'identifiant. Celle-ci se verra dotée d'une chaînette à laquelle se trouve attachée une clé permettant d'ouvrir les objectifs représentés par les boîtes à temps.

Note : Il est suggéré aux armées d'apporter 2 à 3 bannières supplémentaires, car d'autres clés peuvent être gagnées au cours du scénario.

Bataillon et unités spéciales

Chaque armée a également dans ses rangs des corps spécialisés. Engagés par l'état-major, ils oeuvrent au sein des troupes pour des objectifs spécifiques. Voici les différents corps spécialisés, leur coût, descriptif et le nombre que les états-majors peuvent recruter.

- **Les Assassins** : Ils oeuvrent dans l'ombre pour atteindre leurs cibles, éliminant les personnages importants avant qu'ils n'accomplissent leurs desseins. L'Assassin a pour but de tuer l'état-major et les diplomates ennemis. S'il réussit, il récupère la frange de tissus de la cible et va la remettre aux maréchaux du front, pour signaler son meurtre. Les Assassins sont identifiables par leur médaillon qui sera remis par l'organisation.

- L'Assassin doit montrer son médaillon pour prendre la frange de tissus de sa victime.
- Les joueurs ayant été désignés comme Assassins ne peuvent pas échanger leur statut avec un autre joueur durant la journée. Leurs noms seront pris en notes au début de l'activité.
- Chaque front commence avec 3 Assassins.



Note : Pour obtenir une frange de l'état major ennemi, l'assassin n'a pas d'autre choix que d'accomplir sa besogne avec une dague !

- **Les Diplomates** : L'état-major pourra nommer 2 diplomates qui seront en charge d'entrer en contact avec la populace de la province. Cette dernière refusera en général de s'adresser à de simples soldats et demandera de parler avec quelqu'un qui à l'autorité pour le faire.
- Les diplomates porteront eux aussi une frange et pourront donc être la cible des assassins.
- Ils auront avec eux une lettre officielle qui permettra de les identifier auprès de la populace. Il ne servirait à rien de la dérober, car la signature du diplomate est trop compliquée pour être copiée rapidement sur un champ de bataille (La lettre ne peut être volée.)
- Pour embaucher des diplomates, les fronts doivent dépenser un intendant ou 50 Solars pour chacun.
- **Les Artilleurs, ingénieurs et machines de guerre**
- **Chaque front peut amener une machine de guerres** qui pourra être utilisée dans le deuxième épisode uniquement.
- Chaque engin est acheté avec la combinaison des cartes suivantes ou en Solars :
 - *1 Maître Artilleur* **ou** *1 Trébuchet* **ou** 125 Solars.
- Il est aussi possible d'embaucher les services d'un ingénieur par front. Les ingénieurs possèdent un sablier de guérison qui permet de réparer les machines de guerre sur place.
 - *Coût: 1 ingénieur et un maitre forgeron.*
- Les machines de guerres doivent être homologuées sur place.
- Le paiement d'une machine de guerre et de ses servants se fait au plus tard sur place, pendant l'homologation.
- Pour plus de détails, consultez les règles de combat.

Épisode 1 - Le bastion de la tour - 10h00 à 13h00

Puits de guérison

Il y a un puits de guérison sur chacune des zones de déploiement. Une fois mort, vous devez attendre la fin des combats dans votre zone ou la consigne d'un maréchal de combat pour rejoindre votre puits de guérison. Une fois, sur place vous devrez patienter 5 minutes avant de revenir à la vie. Une horloge y sera pour vous indiquer le temps écoulé.



Objectif principal : Contrôle du domaine

Leur localisation se trouve sur la carte d'état-major. Il s'agit de boîtes fermées par un cadenas. Le cumul du temps des 3 Boites à temps à la fin de l'épisode permettra d'utiliser des points de victoire (Voir tableau).

Objectif secondaire : Contrôle des Bâtiments et pillage.

Les objectifs secondaires vous permettront de prendre le contrôle de certains bâtiments, et ce même si vous ne réussissez pas à prendre le contrôle du domaine. Un panneau bouclier aux couleurs de Bicolline sera installé dans les alentours de chacun des objectifs. Chaque front recevra 9 anneaux par épisodes qui peuvent être fixés sur ces panneaux. C'est avec ceux-ci que nous simulerons leur contrôle. Les anneaux seront transportés sur des torches et chaque torche peut en avoir trois. Une de celles-ci sera remise à chaque membre de l'état-major. Si un front possède deux (2) anneaux de plus que son ennemi sur un panneau lors de la fin de l'épisode, il pourra décider de l'avenir de ce bâtiment relié à ce panneau (voir tableau de pillage).

Note : Les anneaux peuvent être conservés entre les épisodes.

Objectif secondaire : Quêtes

Les missions et objectifs secondaires seront remis sous enveloppe par les maréchaux désignés à l'état-major de chaque armée et ceci toujours de façon simultanée.

Note: Certaines enveloppes porteront l'annotation "défi". Ces situations offriront aux fronts la possibilité d'ouvrir une enveloppe avec de l'information sur la mission du front adverse plutôt que l'enveloppe contenant leur mission.

Lors de la remise des enveloppes, les fronts auront donc le choix d'ouvrir leur mission ou attendre de l'information pour contrer la quête adverse. Ils recevront, 10 minutes plus tard l'enveloppe contenant l'information de ce 2ieme choix.

Le repas 13h00 à 14h30

Les repas seront livrés sur les zones de redéploiement des deux armées prévues pour l'épisode 2 de l'après-midi.

Empire : Vieille Taverne

Kafe : Auberge



Épisode 2 - L'assaut de l'ancienne capitale - 14h30 à 19h00

Puits de guérison

Il y a un puits de guérison sur chacune des zones de déploiement. Celui du pays de Kafe sera à l'auberge de Bicolline et celui de l'Empire sera à la scène du 1540. Une fois mort, vous devez attendre la fin des combats dans votre zone ou la consigne d'un maréchal de combat pour rejoindre votre puits de guérison. Une fois sur place vous devrez patienter 5 minutes avant de revenir à la vie. Une horloge y sera pour vous indiquer le temps écoulé. La route qui relie les deux points de déploiement est parsemée de points de contrôle (numérotés de 1 à 5) qui permettront aux armées de faire avancer leur puits de guérison. Pour prendre le contrôle d'un de ces points, il faut l'occuper pendant 15 minutes avec une des bannières de front (possédant une clé). Une fois un point contrôlé, le point précédent devient un nouveau puits de guérison pour l'armée. Il y aura 5 points de contrôle :

- 1- Le point d'eau dans le chemin qui descend vers le bateau.
- 2- La bâtisse du Cercle d'Ost (ancienne Bestarius)
- 3- Bâtisse des Rangers
- 4- Camp des Cordélians
- 5- Le dépanneur de la vieille ville.

Les morts

Un combattant mort doit s'étendre à terre, s'immobiliser et ne plus parler. Votre seul droit est celui de respirer, ce qui est déjà beaucoup pour un mort! Les morts ne marchent pas, ne parlent pas, et n'aident pas les gens qui les portent. Pour transporter un mort il doit être consentant. Il n'est pas permis de faire semblant d'être mort. Les maréchaux en place pourraient imposer une période de mort **plus longue** de la part des joueurs dans le cas de cadavre un peu trop volubile.

Objectif principal : Contrôle du domaine

Le cumul du temps des 7 boîtes à temps à la fin de l'épisode permettra d'utiliser des points de victoire (voir tableau). Leur localisation se trouve sur la carte d'état-major.

Objectif secondaire : Contrôle des Bâtiments et pillage

Les objectifs secondaires vous permettront de prendre le contrôle de certains bâtiments, et ce même si vous ne réussissez pas à prendre le contrôle du domaine.

Voir Objectif secondaire : Contrôle des Bâtiments et pillage épisode 1.



Objectif secondaire : Quêtes

Les missions et objectifs secondaires seront remis sous enveloppe par les maréchaux désignés à l'état-major de chaque armée, et ceci toujours de façon simultanée. Enveloppes défis (voir épisode 1).

L'Affrontement final

Les boîtes à temps et les puits de guérison établis cesseront de fonctionner pour la dernière heure.

Les nouvelles instructions pour les fronts seront indiquées dans l'enveloppe d'état major remise à 17h45.

19h : Fin du scénario. Celle-ci sera annoncée clairement au son du cor.

19h30 Banquet et soirée

Après l'activité le repas sera servi, les terrasses seront ouvertes et le bar sera à votre disposition pour vous servir des rafraîchissements ou une bonne bière autour de laquelle vous pourrez discuter de vos faits d'armes avec vos compagnons.

Tableau de Pillage

Les fronts ayant gagné le contrôle d'un bâtiment grâce à leurs anneaux de pillage pourront interagir avec ces derniers de la façon suivante à de la fin du scénario:

CHOIX	EFFET
Destruction	Le bâtiment est détruit et retiré du registre des domaines.
Pillage	Le pillage permet au front d'obtenir une valeur en lots divers d'environ 30% du coût construction et de production du bâtiment. Le bâtiment ne pourra pas être utilisé pendant la prochaine année.
Sauvegarde	Le bâtiment reste dans le registre et appartiendra au future chef de domaine.



Tableau Militaire

La différence des temps cumulés de toutes les boîtes à temps, pour chaque épisode, permettra aux deux (2) fronts d'accumuler des points de victoire qui pourront être dépensés dans le tableau militaire à la fin de la campagne.

Les actions pourront être effectuées sur les domaines actuellement occupés et les domaines connexes.

Chaque tranche de 20 minutes de plus que l'ennemi accordera un (1) point.

COÛT	EFFET
1	Affliger une bannière militaire d'un (1) point de force militaire.
1	Piller la populace pour une valeur de 100 Solars aléatoire dans le tableau de commerce.
2	Affliger une unité militaire d'un domaine connexe de (1) point de force militaire.
3	Réduire le temps d'occupation d'un domaine d'une (1) saison. Permet l'annexion du domaine lorsqu'à 0.
10	Création d'une bannière de faction avec cinq (5) milices. Le domaine ciblé ne doit plus être sous occupation.
20	Annexion de la province indépendante à un royaume. Cette action ne peut être effectuée que si les occupations sont terminées.

Note: Les actions géopolitiques effectuées à l'aide de ce tableau prendront effet avant le début de la saison hiver.

Règles et matériel autorisé lors de la Bataille d'Élistria

Les règles de combat et d'homologation s'appliquent avec ces précisions :

- **Armes** : Tout type d'arme est autorisé.
- **Magie** : Aucun sort ou objet magique.
- **Armure** : Tout type d'armure est autorisé.
- **La mort** : Une fois tué il vous suffit d'attendre un guérisseur ou de prendre la décision de rejoindre un puits de guérison vous appartenant après que les combats dans votre zone soient terminés.
- **Guérison** : **Il est interdit de soigner un membre du front adverse.** Il y a seulement deux façons de se guérir : Aller à un puits de guérison ou se faire soigner par un sablier de guérison. Chaque front



peut avoir un sablier de guérison par tranche complète de 12 participants. Il y a trois façons d'obtenir ces sabliers :

1. Par votre recrutement : Les Prêtres et Grands Prêtres auront leur pouvoir de guérison gratuitement.
2. Par votre achat : Former un guérisseur coûte soit trois cartes croyant pour un sablier, ou 50 solars pour un sablier ou encore deux énergies magiques pour un sablier.
3. Avoir accès ou recruter un propriétaire de sablier permanent.

Les sabliers seront remis au début de l'événement.

Note : Une machine de guerre détruite devra être ramenée par des vivants à un puit de guérison pour être « réparée ».

- **Les monstres** : Aucun monstre n'est autorisé.
- **Les bâtiments** : Il est interdit d'entrer dans les bâtiments durant l'évènement.

Chambres à louer et disponibilité du terrain.

Comme toujours il est possible de louer les chambres ou une place dans le dortoir de l'auberge. Pour ceux qui veulent dormir à leur campement, le terrain sera ouvert vendredi de 19h à 23h et vous pourrez aussi y rester après l'activité.

Modalités d'inscription

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour.**
- Être prêt à plonger pendant 9 heures dans un scénario de batailles et d'affrontement tactiques conçu pour des joueurs confirmés.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant sur le site internet.
- Choisir son camp :
 - L'Armée Impériale
 - Les troupes du pays de Kafé.

Note : Il y a aussi de la place pour des bénévoles.

• Envoyer le tout à : inscription@bicolline.org OU Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.

- La date limite d'inscription est **le lundi 7 mai 2012.**



Règles, sécurité, responsabilités.

L'auberge étant un établissement détenant un permis, il est interdit d'y amener de l'alcool dans les murs ou sur les terrasses de celles-ci.

Nous sommes tous responsables de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent, tant physique que psychologique, ne sera toléré sous peine d'expulsion.

Le duché de Bicolline se situant au Québec et la consommation de drogue étant interdite dans la province, celle-ci ne peut être tolérée sur le terrain.

Le plaisir de tous passe par la responsabilité individuelle de chacun.

Nous vous remercions de votre compréhension et de votre collaboration.

Pour nous joindre

E-mail :

inscription@bicolline.org

Site Internet :

www.bicolline.org

Téléphone :

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 Mathieu du Parc

Puis route 351 Sud vers Saint Mathieu du Parc (environ 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.

