

Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Qui combat contre le Destin est vaincu

« Man Haraba al Qadara Hozim »

L'année 1013 marque un temps de terribles conflits pour les Cités des Sables. De Khadîdja à Sombrahl, en passant de Tessali-El-Naïl à Matidja Al-Chalef, sans oublier Annaba Jabel et le Désert d'Al Saour Asif, les vents du désert se lèvent et avec eux l'aube de grands changements.

Déjà, on peut voir les armées qui assiègent les grandes murailles de Montjoie, alors que les Janissaires du Sultan sont en route pour mater la rébellion des Terres du Sud. D'autres assauts se préparent à Khadîdja et Tessali-El-Naïl, et parmi tous ces conflits on entend les rumeurs de sédition et de révolte contre l'autorité du Sultan.

Ra's al-Hawwa' Ossan, cousin du Sultan Nakkam Ossan, a dénoncé ouvertement ce qu'il appelait la complaisance du Sultan face aux agressions commises contre la Cité des Sables. Il a annoncé sans retenue qu'un changement de régime était dû à Jabba Nat tout en félicitant les 'Rebelles du Sud', faisant référence aux récentes révoltes en Darganof et en Dulgaron. Plusieurs généraux et quelques nobles et bourgeois se sont joints à sa cause et ont fortifié plusieurs bastions de résistance à l'autorité du Sultan en Tessali-El-Naïl, Sombrahl et Annaba-Jabel.

En réponse, le sultan a envoyé ses armées pour mater la rébellion des Terres du Sud, tout en fortifiant son territoire et tenter d'appréhender Ra's al-Hawwa' pour l'exécuter en bonne et due forme.

Le feu couve dans la poudrière et le conflit a escaladé rapidement en guerre civile alors que les Rebelles, aidés des ennemis du Sultan, fortifient leurs positions et se préparent à l'offensive pendant que le Sultan mobilise ses troupes pour aller mater cette rébellion une bonne fois pour toute.

D'un côté, le Sultan a fait appel à ses alliés de longue date pour l'aider à étouffer cette rébellion qui prend des proportions globales. De l'autre côté du conflit, Ra's al-Hawwa' appelle à lui ceux qui désirent se soulever contre le sultan, proposant plutôt un système de Califats dans la région dans lequel chaque Calife serait maître de son domaine, sans avoir à répondre à ce qu'il appelle la «Tyrannie du Sultan».



Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Mardi : Les Ombres d'Isphet

Les légendes Meshmesh parlent d'un temps précédant l'élévation des grandes murailles de la Cité de Jabba Hal, temps où les peuples des Sables n'étaient que diverses tribus disparates s'affrontant pour le contrôle des oasis et des rares terres arables.

Une de ces tribus, la Horde d'Isphet, était reconnue pour ses rituels sanglants et ses préceptes esclavagistes visant à sacrifier les faibles au nom de dieux maintenant oubliés. La Horde d'Isphet auraient été parmi les premiers à construire des structures au cœur du désert, d'énormes Ziggurat de pierre où Isphet elle-même pouvait sacrifier les esclaves afin d'en puiser l'énergie vitale, qui, transformée sous une forme cristalline servait de monnaie d'échange de grande valeur.

Ces structures furent ensevelies sous les sables d'Al-Saour Asif, oubliées au fil des siècles et à l'aube des nouvelles civilisations moins barbares, mais leur présence sût se faire encore sentir des siècles après, pendant les conflits plus récents.

Les ruines d'Isphet sont la dernière étape à franchir pour tout voyageur désirant traverser le désert d'Al-Saour Asif en direction de la Cité de Jabba Hal et aucune armée ne fait exception à la règle. Ainsi, les campements des armées et mercenaires désireux de participer aux conflits prochains se sont amassés dans la végétation désertique avant les affrontements des jours à venir.

Le moment de frapper l'ennemi est mur dans cette nuit sombre où aucune alliance n'est encore stable...

Alors que la lune se rapproche de son apex, les adversaires se dévoilent enfin. Loyalistes tout comme Rebelles ont promis de payer chèrement les mercenaires prêts à frapper les troupes adverses durant l'attaque nocturne. Forts rusés, les mercenaires savent également qu'il est possible de vendre les cristaux de vie trouvés dans les ruines d'Isphet à un fort prix dans les bazars de Khadidja et de Sombrahl, ainsi que chez les magiciens et alchimistes des Cités des Sables et d'ailleurs.



Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Horaire

Activité d'une durée de 1 heure, de 21h30 à 22h30. Le début et la fin de l'activité seront signifiés par le son d'un «cor de brume».

L'état de conscience

Attention, il s'agit d'un scénario de combat, aucun état d'ébriété ou second ne sera toléré. Il faut être en pleine possession de ses moyens.

Déploiement

Le Grand Pont sera ouvert dès 21h00 pour vous déployer en forêt (le pont de la Basse-Ville sera barré par des maréchaux). Tout le terrain de l'autre côté de la rivière est en jeu.

Pour accéder au champ de bataille, vos armes devront être homologuées et seront vérifiées par les maréchaux en place aux ponts.

Armes et restrictions

Seules les armes homologuées de 1m10 et moins sont autorisées (armes à une main seulement). Aucune armure, armes de tir, monstre, arme magique ou machine de guerre. **Il n'y a aucun soin.** Bref, le seul matériel autorisé est les armes à une main.

Note : Il est possible de porter de l'armure (ex : casque) mais elle ne compte pas.

Maréchaux

Les maréchaux seront identifiés par un Stick Light Bleu et un Jaune. Ils se tiendront près de l'action, en cas d'interrogations ou d'urgence référez-vous à eux.

La mort

Une fois mort, vous devez vous coucher au sol et montrer **clairement** votre (ou vos) Cristal (aux) de Vie (explication plus bas). Un combattant vivant peut ensuite vous enlever (respectueusement) votre (ou vos) Cristal (aux) et ainsi vous retirer du jeu, ensuite de quoi vous devez quitter le champ de bataille, par le pont le plus proche (il est possible de sortir par la Basse-Ville).

Dans la situation où vous êtes mort et que pendant **plusieurs minutes** personne ne vient vous enlever votre cristal, vous revenez à la vie.



Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Objectif Principal

Au passage du pont chaque combattant se verra remettre un Cristal de Vie (Stick Light) qu'il doit mettre en pendentif de façon **très visible**. L'objectif principal est de tuer des combattants et de récupérer un maximum de Cristaux de Vie. Lorsque vous récupérer un Cristal, vous devez également le mettre à votre cou.

Note : Il n'est pas possible de quitter le champ de bataille avec des Cristaux avant la fin de l'événement (son du cor de Brume vers 22h30).

Objectif Secondaire

Les états-major recevront des missions spéciales à effectuer durant ce conflit.

Gains de scénario

- Les cristaux de vie accumulés lors de la bataille de mardi soir pourront être échangés au comptoir du maitre de jeu dans la journée de mercredi contre des Dinhab, monnaie de la cité des Sables équivalente au Solar. Chaque tranche de 2 cristaux de vie donnera 20 Dinhab à celui les réclamant.
- Les missions spéciales fourniront des gains qui seront spécifiés dans l'ordre de mission. Gains qui ne seront pas des points de victoires.



Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Mercredi: 1^{er} Conseil de Bataille

Lieu

Le Conseil de Bataille du mercredi aura lieu à la Vieille Taverne.

Horaire

Le Conseil aura lieu de 14h00 à 16h00.

États-major

Les états-major de chaque front devront être au Conseil de Bataille.

Le Conseil

Durant ce conseil les détails de la Bataille du Jeudi seront expliqués, c'est l'occasion d'amener vos questionnements afin que toutes zones grises soient clarifiées.

Le choix de la première zone de déploiement de la Bataille du jeudi sera donné par commun accord ou par tirage au sort.

Note : Pour faciliter la tenue du conseil, veuillez vous limiter à un représentant par guilde.



Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Jeudi : Le Canyon du Croissant de Lune

La Cité de Jabba Hal fût fondée stratégiquement en l'An 127 à la base des monts Jabba et aux abords d'un Oasis isolé, atteignable après une marche de plusieurs heures dans le Canyon du Croissant de Lune, appelé ainsi pour sa forme elliptique.

Le canyon est un endroit mortel pour tout ennemi de la cité, les archers Janissaires se perchent aux abords du gouffre afin de cribler de flèches quiconque serait assez sot pour s'aventurer près de la cité.

Ce n'est donc aucune surprise que la cité aie pu tenir au travers des siècles d'invasions des tribus Saoures, tant l'endroit était défendable et l'accès à la cité était limité à ceux qui y étaient les bienvenus.

Les forces rebelles, profitant que les Armées du Sultan soient éparpillées aux quatre coins des Cités des Sables, décidèrent de faire la marche du Canyon afin de se rendre au Joyau du Désert lui-même : la Cité de Jabba Hal.

Le combat sera sanglant et impitoyable, mais là est la seule chance que les rebelles auront de percer les défenses de la Cité d'Or. Les armées devront redoubler d'ardeur, et porter fièrement l'étendard de leur cause au-delà du front ennemi, afin d'en briser la cohésion.

Horaire

Activité d'une durée de 1 heures et 30 minutes, en deux épisodes de 30 minutes et une pause de 30 minutes, de 14h00 à 15h30. Le début et la fin de chaque épisode seront signifiés par le son d'un «cor de brume». Le déploiement sera ouvert dès 13h00 pour un début à 14h00.

L'état de conscience

Attention, il s'agit d'un scénario de combat, aucun état d'ébriété ou second ne sera toléré. Il faut être en pleine possession de ses moyens.



Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Déploiement

Dès 13h00, tous les combattants doivent se rendre à leur zone de déploiement décidée la veille au Conseil de Bataille (voir carte d'état-major à la fin du document). Tous les combattants doivent passer par le Grand Pont.

Pour accéder à la Bataille vos armes devront être homologuées et seront vérifiées par les maréchaux en place.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Il n'y a pas de monstres, d'armes magiques ou de machines de guerre durant ce conflit. Il s'agit d'un scénario de type «couloir», le port du casque est fortement recommandé.

Les soins

Il y a un puits de guérison qui fonctionne par tranche de 30 combattants à chaque zone de déploiement.

Les soins par sabliers de guérison sont également autorisés. Il y aura un maximum théorique de sabliers de guérisons sur le terrain qui est le même pour chaque front. Les sabliers seront accessibles tout au long de la semaine au bureau du Comité Jeu.

- Un certain nombre de sabliers sera réservé pour les états-major et pourra être donné à n'importe qui par la suite.
- Les autres sabliers **doivent** provenir de pouvoirs spéciaux, tel que la prêtrise, sablier permanent, etc.

La mort

Une fois mort, vous avez deux options; demeurer au sol et attendre des soins par sablier de guérison ou, une fois l'action autour de vous s'étant estompée, vous diriger avec vos armes à l'envers silencieusement vers votre puits de guérison. Pour ce faire vous pouvez exceptionnellement sortir des limites du champ de Bataille.

Note : Vous pouvez également quitter le champ de Bataille en tout temps.



Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Objectifs

Faire progresser au maximum sa bannière. Le front qui aura cumulé le plus de progression (en distance) au terme des deux épisodes gagnera la bataille.

Le porte étendard peut être armuré mais n'a pas le droit aux armes et aux boucliers. Des maréchaux le suivent et note sa progression maximale. Par contre, s'il meurt sa progression est remise à zéro.

Exemple : Au son du cor de brume un porte étendard se met à courir, il parcourt 250 pieds avant de rencontrer l'ennemi et de rebrousser chemin vers ses troupes. Tant et aussi longtemps qu'il ne meurt pas sa progression maximale aura été de 250 pieds.

Le terrain de Bataille est délimité (voir carte d'état-major à la fin du document) et tout combattant qui en sort est automatiquement mort.

Une fois le premier épisode terminé, les troupes inversent leur zone de déploiement pour le deuxième épisode qui suit exactement la même mécanique. Une pause de 30 minutes sépare les deux épisodes.

Gains de scénario

Le front remportant l'épisode de Jeudi se verra octroyé 5 points de victoire.



Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Vendredi : 2^e Conseil de Bataille

Lieu

Le Conseil de Bataille du vendredi aura lieu à la **Vieille Taverne**.

Horaire

Le Conseil aura lieu de 14h00 à 16h00.

États-major

Les états-major de chaque front devront être au Conseil de Bataille.

Le Conseil

Durant ce conseil les détails des Batailles du samedi seront expliqués, c'est l'occasion d'amener vos questionnements afin que toutes zones grises soient clarifiées.

Le choix de la première zone de déploiement de l'épisode 1 sera donné par commun accord ou par tirage au sort. **Le front ayant gagné la Bataille de Jeudi choisira ensuite sa zone de déploiement pour l'épisode 2** (voir carte d'état-major à la fin du document).

Note : Pour faciliter la tenue du conseil, veuillez vous limiter à un représentant par guilde.



Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Samedi 13h00 à Fin – Man Haraba al Qadara Hozim

Épisode 1 : La tempête

Après des mois de conflits, la guerre des Sables tire à sa fin. L'affrontement ultime entre les forces Loyalistes et les forces Rebelles se prépare alors que les deux états major ordonnent l'assaut sur les dunes du désert entourant la Cité de Jabba Hal.

Malgré de lourdes pertes, les forces rebelles sont parvenues à faire la traversée du Canyon du Croissant de Lune, et le spectacle qui s'offre à eux est à la fois magnifique et terrifiant : Jabba Hal, la cité d'Or.

Grandiose, étincelante, la cité est entourée des armées Loyalistes qui donneront leur vie pour la protéger. Des centaines, des milliers, se sont rassemblés pour combattre, mais il en est de même pour les Rebelles, dont le support n'a fait que grandir.

Le choc sera inévitable et brutal. Le temps des trêves est passé et les deux ostes s'entrechoquent dans un éclat assourdissant de lames, de boucliers, et de cris. La tempête s'est levée et rien ne pourra l'arrêter si ce n'est que de la destruction totale de l'adversaire.

Horaire

Activité débutant à 13h00 et se terminant à une heure variable (voir descriptif). Le déploiement sera ouvert dès 11h30 pour un début à 13h00.

L'état de conscience

Attention, il s'agit d'un scénario de combat, aucun état d'ébriété ou second ne sera toléré. Il faut être en pleine possession de ses moyens.

Déploiement

Dès 11h30, tous les combattants doivent se rendre à leur zone de déploiement sur la grande plaine (décidée la veille au Conseil de Bataille, voir carte d'état-major à la fin du document). Tous les combattants passent par le Grand Pont. Pour accéder à la Bataille, vos armes, sabliers de guérison, monstres et machines de guerre devront être homologués et seront vérifiés par les maréchaux en place.



Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées.

Les machines de guerres homologuées, les combattants runiques et les monstres homologués sont autorisés. Pour homologuer votre machine ou votre monstre, prenez rendez-vous durant la semaine au bureau du Comité Jeu.

En ce qui concerne les combattants runiques :

- Il y aura un maximum théorique de combattant runique qui est le même pour chaque front.
- Un certain nombre de franges sera réservé pour les états-major et pourra être donné à n'importe qui par la suite.
- Les autres franges **doivent** provenir de pouvoirs spéciaux, tel que pouvoir de guilde, pouvoir de religion, etc.

Armes magiques

Toutes les armes magiques **devront** être en jeu, il n'est pas possible pour les armes magiques de quitter le champ de bataille avant la fin des 2 épisodes. Lorsque l'épisode 1 est terminé, le porteur d'une arme magique doit la garder pour débiter l'épisode 2 avec. Il est interdit de cacher une arme magique.

Note importante : Les armes magiques sont disponibles pour leur propriétaire samedi matin au Vieux Ruffian entre 9h30 et 11h30. **Les armes non-réclamées seront mises aléatoirement sur le champ de Bataille (dans la zone tampon).**

Les soins

Seuls les soins par sabliers de guérison sont autorisés. Il y aura un maximum théorique de sabliers de guérisons sur le terrain qui est le même pour chaque front. Les sabliers seront accessibles tout au long de la semaine au bureau du Comité Jeu.

- Un certain nombre de sabliers sera réservé pour les états-major et pourra être donné à n'importe qui par la suite.
- Les autres sabliers **doivent** provenir de pouvoirs spéciaux, tel que la prêtrise, sablier permanent, etc.

Note : Il n'y pas de puits de guérison lors de cet épisode.

La mort

Une fois mort demeurez au sol et attendez des soins par sablier de guérison ou la fin de l'épisode.



Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Objectif

Éliminer le front adverse!

Lorsque les maréchaux jugeront de façon sûre qu'un front **domine la Grande Plaine** le cor de brume sera sonné pour signifier la fin du premier affrontement. Une pause d'environ 20 minutes est prévue entre les affrontements.

Les zones de déploiements sont inversées pour le deuxième affrontement qui fonctionne exactement comme le premier. Le premier front qui gagne deux affrontements gagne l'épisode, il est donc possible qu'il y ait trois affrontements.

Gains de scénario

Le front remportant l'épisode 1 de samedi se verra octroyé 5 points de victoire.



Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Épisode 2 : Les Vents du Destin

Dans tous les Émirats des Cités des Sables, le conflit fait rage, et la capitale n'en fait pas exception. La tempête frappe à son plein et le Joyau des Sables, la Cité de Jabba Hal, est assiégée par les forces rebelles.

Les murs de la cité d'or ternissent maintenant sous les projectiles des machines de guerre, et bien que la riche cité puisse survivre cet assaut de par les vivres amassés dans le palais du Sultan, les frappes continues des rebelles changeront à jamais la face des terres de l'Est.

Dans un effort ultime, chacun des fronts tente de supplanter l'adversaire. Tous les talents seront nécessaires à cette tâche; la domination militaire sur le terrain, le contrôle des points stratégiques et la ruse seront essentiels à la victoire.

La destinée des Cités des Sables et des Terres du Sud est jouée ici et maintenant, au cœur de la guerre et sur le champ d'honneur. Il n'y aura pas de quartiers pour les traîtres et ennemis, quelle que soit leur alliance.

Horaire

Activité d'une durée de 1 heure. Le début et la fin de l'activité seront signifiés par le son d'un «cor de brume».

L'état de conscience

Attention, il s'agit d'un scénario de combat, aucun état d'ébriété ou second ne sera toléré. Il faut être en pleine possession de ses moyens.

Déploiement

À la fin de l'épisode 1 les fronts se redéplient soit au fond de la grande plaine ou au grand monolithe selon ce qui a été décidé au conseil de bataille du vendredi.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Les machines de guerres homologuées, les combattants runiques et les monstres homologués sont autorisés.

Armes magiques

Toutes les armes magiques **devront** être en jeu, il n'est pas possible pour les armes magiques de quitter le champ de bataille avant la fin de la bataille. Celles-ci devront être rapportées à la tente de coordination (ancien camp barbare) à la fin de la bataille et / ou remises en main propre à l'un des coordonateurs suivants : Sébastien Lefebvre, Olivier Renard, Denis Lafond, Jean-François Barbeau ou Philippe Desmarais. Il est interdit de cacher une arme magique.



Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Les soins

Les soins par sabliers de guérison sont autorisés. Il y aura également un puits de guérison qui fonctionne par tranche de 30 combattants à votre zone de déploiement.

La mort

Une fois mort, vous avez deux options; demeurer au sol et attendre des soins par sablier de guérison ou, une fois l'action autour de vous s'étant estompée, vous diriger avec vos armes à l'envers silencieusement vers votre puits de guérison.

Note : Si vous quitter le champ de Bataille vous ne pouvez pas y revenir.

Objectifs principaux

Deux boîtes à temps aux temps cachés sont déployées en forêt (voir carte d'état-major à la fin du document) et seront accessibles durant toute la durée du conflit, elles seront identifiées : Rebelles ou Loyalistes. Il s'agit de boîte à temps cumulée, la somme du temps des deux boîtes déterminera le vainqueur de cet objectif.

Quatre mats de position sont cachés en forêt (voir carte d'état-major à la fin du document). Pendant l'épisode un maréchal passera enlever le mat et relèvera qui le contrôlait à ce moment. Le fanion de couleur **jaune représente les Rebelles**, tandis que celui de couleur **bleu représente les Loyalistes**.

Objectifs secondaires

À la 20^e minute et à la 45^e minute de jeu une mission spéciale sera donnée aux états-major à leur zone de déploiement.

Gains de scénario

- Boites de temps = 3 points de victoire seront remis aux fronts contrôlant les boites de temps.
- Mats de position = Chaque mat de position vaut 1 point de victoire.
- Les gains des missions spéciales sont spécifiés dans la mission. Gains qui ne seront pas des points de victoires.



Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Carte d'état-major – Bataille du Jeudi



Légende :

- PG : Puits de guérison
- GM : Grand Monolithe (pour s'orienter sur la carte)

Note : Des cordes jaunes (---) seront installé sur chaque crête ne laissant que quelques pieds de sentier, elles délimitent le terrain de bataille.

Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Carte d'état-major- Samedi Épisode 1



Légende:

- ZD: Zone de déploiement

Notes: Des cordes jaunes (---) seront installées pour délimiter la zone tampon. Avant le son du cor de brume elles seront enlevées.

Bataille de Bicolline 1013

Du 11 au 18 août 2013, au Duché de Bicolline

Carte d'état-major – Samedi Épisode 2



Légende:

- PG: Puits de guérison
- BT1 et BT2 : Boîtes à temps 1 et 2
- MP1 à 4 : Mats de position 1 à 4

Notes : Des missions spécifiques seront également données aux états-major durant l'épisode.

