



Bataille 1017 – *Bellum Numisma*

Les deux côtés de la médaille, à vous de choisir...

Synopsis

La face connue de notre monde est souvent le reflet enjolivé de ce qui se déroule en arrière scène de la vie quotidienne de ses habitants. Tranquillité et prospérité cache plus souvent qu'autrement un dur combat entre le crime et la justice. Comme la lumière et les ténèbres, l'un n'existe pas sans l'autre.

Depuis quelques temps déjà, les granges regorgent de récoltes, les armureries entreposent des pièces plus belles les unes que les autres et les castels accumulent toujours de plus grandes richesses. Il va sans dire que tout ceci attire son lot de malfrats, brigands et coupe-jarrets. Les territoires clandestins étant le champ de bataille des petites et des grandes organisations secrètes, voilà que la convoitise des uns amène les autres à se lever pour protéger leurs acquis. Les butins étant là, attendant de se faire prendre ou saisir par les plus habiles et les plus rusés!



Le Conseil des guildes et les campagnes

Au conseil des guildes du dimanche 22 avril l'essentiel de la grande bataille a été annoncé. Par contre les informations concernant les batailles de jeudi et de samedi, ainsi que les gains de grande bataille ont été acquises lors des campagnes militaires précédant la grande bataille. Ils sont également listés dans ce document, ce qui fait que vous y trouverez toute l'information concernant la grande bataille.

Dimanche : Arrivée des participants

Lors de l'arrivée des participants, le dimanche d'accueil, voici quelques points importants :

- Chaque participant se verra remettre une carte de vote.
- Chaque Guilde recevra une copie de ce document (il y en aura de plus de disponible au Comptoir de Bataille par la suite).

Territoire clandestin « Le bosquet » :

Pendant toute la durée de la grande bataille, il sera possible d'accumuler des victoires à des manches afin de prendre le contrôle du territoire clandestin nommé « Le bosquet ».

Horaire

Le Bosquet ouvrira du lundi au vendredi à des heures changeantes. Pour connaître l'horaire du bosquet consultez le panneau au comptoir de bataille. L'horaire est affiché à chaque jour pour le lendemain. Vous connaîtrez donc l'horaire du lundi le dimanche et ainsi de suite jusqu'à jeudi, vendredi étant la dernière journée d'ouverture.

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 Bosquet sera toujours dans les bois de la zone de bataille. Il sera identifié par deux panneaux jaunes et bleu très visibles et d'une boîte en bois. Pendant les périodes de noirceur des « *light stick* » seront également sur les panneaux. Le bosquet sera déplacé à chaque jour et installé un peu avant son ouverture. **Sa localisation n'est pas publique** et doit être découverte à chaque jour.

Zone de combat

Le bosquet sera volontairement mis loin des autres activités. Lorsque vous voyez les panneaux jaunes et bleu vous tombez dans la zone de combat et toutes les règles de combat s'y appliquent et se doivent d'être respectées. Il n'y aura pas de maréchal en permanence sur le site, le respect du plaisir de chacun passe par le respect de l'autre et des règles, voyez-y.

Armes autorisées

Seules les armes de 110 cm et moins et les boucliers homologués sont autorisées. Les armes de projectiles sont également autorisées pendant les périodes où il fait clair, mais à la noirceur les projectiles sont interdits.

- Il n'y a pas d'arme à deux mains.
- L'armure ne compte pas.
- Il n'y a pas de monstre ni de machine de guerre.



La mort et les soins

Les sabliers de guérison **fonctionnent** pour ce scénario.

Une fois mort, vous devez vous coucher au sol.

Vous avez ensuite deux options :

1. Attendre des soins par sablier de guérison.
2. Attendre que l'action s'estompe autour de vous, vous relever et vous diriger en marchant, armes à l'envers, vers le puits de guérison, qui est pour ce jeu le point d'eau de la grande plaine, où vous reviendrez instantanément à la vie, en évitant le plus possible les zones de conflits et les autres activités.

Objectif

Gagner un maximum des manches du bosquet. L'organisation ayant gagnée le plus de manche à la fermeture du bosquet le vendredi gagne le territoire. Chaque jour possèdent plus d'une manche.

Comment gagner une manche

Pour gagner une manche du bosquet il faut avoir plus de jetons de son organisation que les autres dans la boîte du bosquet lorsque celle-ci est relevée par le maréchal. La fermeture journalière du bosquet sera toujours la fin d'une manche, mais un maréchal passera plusieurs fois durant les heures d'ouverture signalant des fins de manches.

Les jetons ne se volent pas. Une fois dans la boîte ils ne sont plus récupérables.

Pour avoir un jeton il faut être le chef d'une organisation ou un magistrat renommé pouvant se présenter comme général et aller au comptoir de bataille au changement d'heure. Par exemple, à l'ouverture du comptoir le lundi à 9h00 il sera possible d'avoir son premier jeton puis un deuxième à 10h00, puis un troisième à 11h00 et ainsi de suite tant que le comptoir est ouvert, et ce, à chaque jour.

Un sceau sera également remis à chaque chef le désirant. Le sceau fera office de procuration en l'absence du chef et permet à quelqu'un d'autre de prendre un jeton à sa place.

Lundi à vendredi : Le Comptoir de Bataille

Fonctionnement

Le Comptoir de Bataille est situé près de l'auberge et de l'homologation. Si vous avez des questions concernant les batailles, escarmouches et homologation, c'est l'endroit!

Tout au long de la semaine il vous est possible d'aller voter avec des cartes de vote pour élire ou supporter un général déjà élu au Comptoir de Bataille. Il faut un minimum de 100 cartes de vote pour nommer un général et ainsi officialiser un front. **Seuls les chefs d'organisations criminelles et les magistrats présentés le 22 avril dernier peuvent être nommés comme général de front.**

Une liste des candidats potentiels est prédéterminée (selon l'historique dans le jeu) et affichée au comptoir de bataille. Chaque bataille affrontera la magistrature au crime, mais les généraux peuvent changer à chaque conflit, selon les votes.



Lorsqu'un général est nommé une photo est prise ainsi que ses coordonnées (nom et guild). La photo et les coordonnées du général sont ensuite affichées au comptoir de bataille. Les votes subséquents seront comptabilisés **secrètement**. Le nombre de votes que possèdent les généraux ne sera dévoilé que trois fois, soit le lundi à 17h00, le mercredi à 17h00 et le vendredi à 17h00. **Important : Le total des votes est remis à zéro après le dévoilement, les votes ne servent que pour la bataille du lendemain.**

Il vous est tout à fait possible de vous présenter au comptoir avec plusieurs cartes de vote que vous avez ramassées au fil de vos négociations. Chaque vote compte! Le Comptoir de Bataille est également l'endroit pour vous procurer sabliers de guérison et homologuer une machine de guerre ou un monstre.

Horaire

L'horaire de ce comptoir est très important, car **il y a trois moments clés** qui détermineront qui s'affrontera sur le champ de bataille. Une horloge est accrochée à la vue de tous au comptoir et c'est elle qui fait office de règle.

- Lundi 9h00 à 18h00. **À 17h00, le général de la justice et le général criminel ayant le plus de votes forment les fronts du mardi.** Les autres généraux devront se rallier.
- Mardi 9h00 à 10h30. Les généraux sont convoqués avec leur état-major à 9h30.
- Mercredi 9h00 à 18h00. **À 17h00, le général de la justice et le général criminel ayant le plus de votes forment les fronts du jeudi.** Les autres généraux devront se rallier.
- Jeudi 9h00 à 10h30. Les généraux sont convoqués avec leur état-major à 9h30.
- Vendredi 9h00 à 18h00. **À 17h00, le général de la justice et le général criminel ayant le plus de votes forment les fronts du samedi.** Les autres généraux devront se rallier.
- Samedi 9h00 à 10h30. Les généraux sont convoqués avec leur état-major à 9h30.

Les sabliers de guérison

Les sabliers de guérison seront disponibles au Comptoir de Bataille. Il y a trois façons de se procurer un sablier de guérison :

1. Être un grand prêtre, un prêtre, une grande prêtresse ou une prêtresse d'une croyance de Bicolle (il n'y a pas de procuration, le sablier est remis en personne).
2. Être le chef d'une guild qui possède un sablier permanent. **Ce dernier doit être entretenu au coût de 1 point de pouvoir ou 5 énergies magiques du même type depuis 1016.**
3. Payer 200 Solars.

Les sabliers donnés sont une information publique. Il vous est possible de demander qui a reçu un sablier au Comptoir de Bataille.

Lors des dernières Grandes Batailles il y avait un quota de sablier par général. Le conflit de cette année étant ce qu'il est (!), ce quota est ignoré. Les soigneurs ont donc la liberté de rejoindre le général de leur choix à la bataille de samedi (mardi et jeudi les sabliers ne fonctionnent pas) et de lui rester fidèle toute la durée du conflit (trahir son front est de la triche). Les soigneurs peuvent également utiliser leur sablier dans la zone du bosquet (voir précédemment) ainsi que dans tout autre scénario le permettant.



Les monstres et machines de guerre

Pour homologuer votre machine de guerre ou votre monstre, prenez un rendez-vous au Comptoir de Bataille avec un Maître de Jeu.

Pour qu'un monstre ou une machine de guerre homologuée puisse accéder au champ de bataille, un coût de 200 Solars doit être déboursé.

Le conflit de cette année étant ce qu'il est (!), les monstres et machines ont la liberté de rejoindre le général de leur choix, et ce, à la bataille jeudi et de samedi (il n'y a pas de monstre et machines mardi) et de lui rester fidèle toute la durée du conflit (trahir son front est de la triche).

Lorsqu'un monstre ou une machine est homologué une photo est prise ainsi que ses coordonnées (nom et guildes). La photo et les coordonnées du monstre ou de la machine sont une information publique. Il vous est possible de demander qui a reçu un sablier au Comptoir de Bataille.

Homologation

L'homologation est située près de l'auberge et du Comptoir de Bataille. C'est l'endroit pour faire homologuer vos armes et boucliers. Une équipe mobile sera également à l'œuvre.

Horaire de l'homologation

Lundi	9h à 18h
Mardi	9h à 10h30
Mercredi	9h à 18h
Jeudi	9h à 10h30
Vendredi	9h à 18h
Samedi	9h à 10h30



Mardi : À nous les richesses!

Déplacer des marchandises illicites ou des cargaisons saisies au fil du temps sans se faire prendre peut être une chose périlleuse. C'est sous le couvert de sentiers peu empruntés que les organisations tentent de retrouver leurs caches afin d'aller faire le décompte de leur butin. Brigands et criminels tenteront de bien cacher leurs avoirs tandis que les magistrats voudront saisir ces marchandises, qui seront les plus vaillants?

Note : La bataille de mardi est connue depuis le conseil des guildes du 22 avril.

Rencontre des généraux

Les 2 généraux ayant été choisis la veille par le vote populaire sont attendus avec leur état-major au Comptoir de Bataille vers 9h30 pour un briefing avec les maréchaux. C'est le moment pour vos questions et toute autre demande concernant le conflit à venir. Le choix des zones de déploiement par les généraux sera fait à ce moment par ordre décroissant du nombre de votes obtenus. En cas d'égalité, il y aura tirage au sort.

Horaire

Bataille d'une durée de 60 minutes de 14h00 à 15h00. Le début et la fin de l'affrontement 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

Dès 13h00, tous les combattants doivent se rendre au point de vérification situé près du point d'eau de la plaine de Bataille (voir carte d'état-major à la fin du document). Il y aura deux accès :

- Le grand pont situé derrière le monastère de Marmara.
- Via les côtés villages (ex : Lotus et Meute) de la plaine des mages (vous pouvez donc utiliser le pont de la basse-ville également).

Pour accéder à la Bataille, vos armes devront être homologuées et seront vérifiées par les maréchaux en place. Une fois le point de vérification passé, vous devez vous déployer à une des deux zones de déploiement, en l'occurrence celle de votre général (voir carte d'état-major à la fin du document).

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. **Il n'y a pas de monstre ni de machine de guerre.**



La mort et les soins

Les sabliers de guérison **ne fonctionnent pas** pour ce scénario.

Une fois mort, vous devez vous coucher au sol. Si vous transportiez des sacs (voir objectifs) vous devez les laisser visiblement au sol. Ensuite attendez que l'action s'estompe autour de vous, puis, vous pouvez vous relever, armes à l'envers, et vous diriger silencieusement vers un des 4 puits de guérison située sur le bord des chemins en forêt (G1 à G4, voir carte d'état-major à la fin du document) où vous reviendrez instantanément à la vie.

Des maréchaux seront aux puits de guérison, il est interdit de «camper» un puits. Les puits sont pour tous les combattants.

Attention, votre zone de déploiement initiale **n'est pas** un puits de guérison.

Objectifs

Près de chaque zone de déploiement (dans la grande plaine) se trouve 120 sacs identifiées à chaque front, pour un total de 240. Un maréchal et un membre de votre état-major identifié se trouvent avec les sacs :

- Tant que les sacs sont dans cette zone ils ne sont pas volables par l'ennemi, le maréchal est là pour s'en assurer.
- L'ennemi ne peut pas «camper» cette zone, le maréchal est là pour s'en assurer.
- Le membre d'état-major donne les sacs aux membres de son front à sa guise, il recevra du maréchal 20 sacs avant le début du conflit puis 20 autres toutes les 10 minutes subséquentes. Après 50 minutes de jeu la totalité des sacs aura été donnée.
- Une fois qu'un sac est sorti de cette zone, il devient volable, et ce, peu importe sa localisation subséquente (sauf au mat de position 1, voir plus bas).
- On ne peut pas amener ou ramener des sacs dans la zone de départ, les sacs ne font qu'en sortir, le maréchal est là pour s'en assurer. Une fois la zone vide (après 50 minutes), il n'y aura plus jamais de sac à cet endroit.

Il y a 10 endroits sur le champ de bataille où vous pouvez déposer des sacs (voir carte d'état-major à la fin du document) pendant le conflit :

- 1 mat de position aux abords de la grande plaine (M1)
- 3 mats de position proches en forêt (M2, M3 et M4)
- 3 mats de position à mi-chemin en forêt (M5, M6 et M7)
- 3 mats de position éloignés en forêt (M8, M9 et M10)

Au mat de position de la grande plaine (M1) se trouve un maréchal. **Tout sac qui est amené à ce mat est «détruit» et retiré du jeu.** Amenez-y les sacs de vos ennemis!!! Rappel : Vous ne pouvez pas trahir votre front, c'est de la triche.

À chacun des autres mats se trouve également un maréchal. Le nombre de sacs qui se trouvent sur un mat est relevé 7 fois, soit à la 5^e, la 15^e, la 25^e, la 35^e, la 45^e, la 55^e minutes et à la fin du conflit. Chaque sac vaut des points lorsqu'il est relevé par un maréchal sur un mat selon le tableau de la page suivante.



Tableau de valeur des sacs – Bataille de mardi

Temps écoulé → Position du sac ↓	5 min.	15 min.	25 min.	35 min.	45 min.	55 min.	60 min.
Mats de position proches en forêt (M2, M3 et M4)	1 point	2 point	3 point	4 points	5 points	6 points	7 points
Mats de position à mi-chemin en forêt (M5, M6 et M7)	4 points	3 points	2 points	1 point	2 points	3 points	4 points
Mats de position éloignés en forêt (M8, M9 et M10)	7 points	6 points	5 points	4 points	3 points	2 point	1 point

Rappel : Tout sac amené au mat de position de la grande plaine (M1) **est détruit et retiré du jeu.**

Gains de scénario

À la fin du conflit chaque général aura comptabilisé un certain nombre de points. Le général ayant le plus de points sera déclaré vainqueur de l'affrontement. Cette information est publique et sera publiée sur le tableau des généraux au Comptoir de Bataille.

Les règles concernant l'utilisation des points se trouvent en fin de document.



Jeudi : Les bijoux du gouverneur

Toutes les cités du monde cachent quelque part les richesses de leurs propriétaires. Faire un grand coup pour se procurer la pièce la plus difficile d'un endroit fortement protégé n'est pas chose facile et nécessite le travail et la coordination de plusieurs groupes. C'est en ce jour que les généraux pourront prouver leurs talents à tous ceux et celles qui doutaient de leurs compétences.

Note : La bataille de jeudi est connue via les résultats des campagnes de l'été (juin). Les généralités ont été communiquées au conseil de guilde du 22 avril.

Rencontre des généraux

Les 2 généraux ayant été choisis la veille par le vote populaire sont attendus avec leur état-major au Comptoir de Bataille vers 9h30 pour un briefing avec les maréchaux. C'est le moment pour vos questions et toute autre demande concernant le conflit à venir. Le choix des zones de déploiement par les généraux sera fait à ce moment par ordre décroissant du nombre de votes obtenus. En cas d'égalité, il y aura tirage au sort.

Horaire

Activité d'une durée approximative de 2 heures, en deux épisodes de 45 minutes et d'une pause d'environ 30 minutes, de 14h00 à 16h00. 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.

Déploiement

Dès 13h00, tous les combattants doivent se rendre au point de vérification situé près du point d'eau de la plaine de Bataille (voir carte d'état-major à la fin du document). Il y aura deux accès :

- Le grand pont situé derrière le monastère de Marmara.
- Via les côtés villages (ex : Lotus et Meute) de la plaine des mages (vous pouvez donc utiliser le pont de la basse-ville également).

Pour accéder à la Bataille, vos armes devront être homologuées et seront vérifiées par les maréchaux en place. Une fois le point de vérification passé, vous devez vous déployer à une des trois zones de déploiement, en l'occurrence celle de votre général (voir carte d'état-major à la fin du document). Le général dans la plaine a deux zones de déploiement tandis que celui dans le fort en a une seule. Le scénario est joué deux fois en inversant les zones de déploiements pendant la pause.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Un maximum de 3 machines de guerre homologuées **et** de 3 monstres homologués par front sera autorisé. Si un monstre est tué ou qu'une machine est détruite, il doit retourner vers un puits de guérison pour revenir à la vie (il n'y a pas de sablier).



La mort et les soins

Les sabliers de guérison ne fonctionnent pas. Il y a un puits de guérison près de votre zone de déploiement (voir carte d'état-major à la fin du document).

Une fois mort, vous devez vous coucher au sol. Si vous transportiez des sacs, barils ou charrettes (voir objectifs) vous devez les laisser visiblement au sol. Ensuite attendez que l'action s'estompe autour de vous, puis, vous pouvez vous relever, armes à l'envers, et vous diriger silencieusement vers votre puits de guérison) où vous reviendrez à la vie. Le général dans la plaine a deux puits et celui dans le fort un seul. **Il faut être 15 combattants pour revenir à la vie aux puits de guérison.**

Combats au fort

Important : Il est interdit de contourner les entrées du fort, sauf si vous êtes en chemin vers votre puits de guérison et que cela s'avère être la meilleure route pour éviter les zones de conflits. Il y aura un maréchal de chaque côté du fort près d'un petit sentier pour veiller à ce règlement.

Les tours et les murs ne peuvent pas être escaladés pour des raisons évidentes de sécurité (l'expulsion d'un joueur fautif sera immédiate). Les sept possibilités pour pénétrer dans le fort sont divisées en quatre zones distinctes :

- L'entrée étant le passage le plus adapté et large situé au centre du fort.
- Les deux éboulis, passages légèrement obstrués.
- Les deux failles, passages restreints à enjamber.
- Les deux passages, espaces de plain-pied, mais étroits.

Toutes ces zones ne peuvent être conservées que par le combat. Aucun élément les obstruant ne sera permis.

Note : Les fenêtres des tours seront barricadées pour cet épisode.

Objectifs

Les bijoux du gouverneur

4 boîtes à temps identifiées aux deux fronts se trouvent sur les murs du dernier retranchement du fort. À la fin du conflit (les boîtes seront mises au neutre pendant la pause) c'est le temps cumulé après 90 minutes sur l'ensemble des 4 boîtes qui compte pour savoir qui gagne cet objectif.

Le temps dans les boîtes est caché.

L'objectif vaut 3000 points ainsi que l'objet de collection «*les bijoux du gouverneur*» (valeur de 1250 Solars) remis en main propre au général l'ayant gagné.

Les pillages

Au début de chaque affrontement, à l'intérieur du fort, se trouve un total de 4 charrettes, 24 sacs et 12 petits barils identifiés réparti près de chaque tour. Ce matériel peut être déplacé/volé par les joueurs, mais doit se trouver en tout temps sur le terrain de bataille (le fort et la plaine) et jamais dans les puits de guérison. Le front déployé dans le fort cherche à protéger ce matériel tandis que celui dans la plaine cherche à le voler.



Le front de la plaine, attaquant le fort, possède deux points de dépôts, simulés par des mats de position et des maréchaux, situés un peu à l'arrière de ses puits de guérison. Le but de ce front est d'amener les charrettes, les sacs et les barils au dépôt.

Le nombre de charrettes, de sacs et de barils qui se trouvent sur une zone de dépôt est relevé plusieurs fois durant les 45 minutes de jeu, dont une première fois relativement rapidement ainsi qu'à la toute fin du conflit. Chaque item vaut des points au front de la plaine lorsqu'il est relevé sur un dépôt :

- 10 points par sac
- 20 points par baril
- 80 points par charrette

Cependant, le front du fort peut tenter de détruire les dépôts. Pour cela il suffit de décrocher le fanion au centre du mat symbolisant le dépôt et de le donner au maréchal sur place. Un drapeau jaune flottant sur le dépôt signifie que le dépôt est actif, un bleu signifie qu'il est détruit. C'est le maréchal sur place qui gèrera les drapeaux indicateurs.

- Un dépôt détruit ne peut pas être réparé et ne génère plus de points lorsqu'on y rapporte quelque chose.
- Détruire un dépôt octroie 500 points au général du front du fort.

Rappel : On ne peut pas trahir son front.

Gains de scénario

À la fin du conflit chaque général aura comptabilisé un certain nombre de points. Le général ayant le plus de points sera déclaré vainqueur de l'affrontement. Cette information est publique et sera publiée sur le tableau des généraux au Comptoir de Bataille.

Les règles concernant l'utilisation des points se trouvent en fin de document.



Samedi : Les règlements de comptes

Ne pouvant plus contenir les troupes qui les suivent, les généraux doivent rapidement en venir aux coups et faire en sorte de calmer le jeu pour reprendre le contrôle de leurs armées. Avant de se rendre en terre inconnue, criminels et magistrats auront à se rencontrer à l'orée de la forêt pour en découdre telle une guerre de rue entre ennemis jurés. L'histoire qui s'écrit aujourd'hui prouvera que le crime peut finir par payer ou bien que le bras de la justice veille à ce que la loi soit appliquée.

Note : La bataille de samedi est connue via les résultats des campagnes de l'été (juillet). Les généralités ont été communiquées au conseil de guilde du 22 avril.

Rencontre des généraux

Les deux (2) généraux ayant été choisis la veille par le vote populaire sont attendus avec leur état-major au Comptoir de Bataille vers 9h30 pour un briefing avec les maréchaux. C'est le moment pour vos questions et toute autre demande concernant le conflit à venir. Le choix des zones de déploiement par les généraux sera fait à ce moment par ordre décroissant du nombre de votes obtenus. En cas d'égalité, il y aura tirage au sort.

Horaire

Activité d'une durée approximative de 2 heures et 30 minutes. Le premier épisode durera au maximum 20 minutes, il y aura une pause d'environ 40 minutes et un deuxième épisode de 90 minutes, le tout de 14h00 à 16h30. 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.

Déploiement

Dès 13h00, tous les combattants doivent se rendre au point de vérification situé près du point d'eau de la plaine de Bataille (voir carte d'état-major à la fin du document). Il y aura deux accès :

- Le grand pont situé derrière le monastère de Marmara.
- Via les côtés villages (ex : Lotus et Meute) de la plaine des mages (vous pouvez donc utiliser le pont de la basse-ville également).

Pour accéder à la Bataille, vos armes devront être homologuées et seront vérifiées par les maréchaux en place. Une fois le point de vérification passé, vous devez vous déployer à une des deux zones de déploiement dans la grande plaine, en l'occurrence celle de votre général (voir carte d'état-major à la fin du document).

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Un maximum de 4 machines de guerre homologuées **et** de 4 monstres homologués par front sera autorisé.



La mort et les soins

Les sabliers de guérison sont autorisés dans les 2 épisodes.

Il n'y a pas de puits de guérison à l'épisode 1.

À l'épisode 2 il y a un puits de guérison qui est votre panneau de zone de déploiement ainsi qu'un autre valide pour n'importe quel front (voir carte d'état-major à la fin du document).

Une fois mort, vous devez vous coucher au sol. Vous avez ensuite deux options :

- I. Attendre des soins par sablier de guérison.
- II. Si vous êtes à l'épisode 2, attendre que l'action s'estompe autour de vous, vous relever et vous diriger en marchant, armes à l'envers, vers un puits de guérison où vous reviendrez instantanément à la vie en évitant le plus possible les zones de conflits.

Les portes bannières

Chaque front aura 3 portes bannières qui seront joués par des maréchaux de Bicolline :

- Le maréchal ne participe pas aux combats.
- Il suit les ordres de mouvements d'un des membres d'état-major, mais ne court pas. Si à un moment il ne reçoit plus d'ordre d'un membre d'état-major ou n'en a plus en visuel il retourne au puits de guérison de la zone de déploiement pour en attendre un et recevoir des ordres.
- Il n'acceptera pas de quitter le champ de bataille.
- À l'épisode 1 il répondra aux états-majors des deux fronts, tandis qu'à l'épisode 2 il ne répondra qu'aux ordres de son front.

Épisode 1 : La guerre de rue

Face à face, criminels et magistrats se toisent du regard à l'ombre de la forêt qui alimente la convoitise depuis des siècles, voir même depuis que la mémoire d'homme peut nous porter. La tension est palpable et l'orgueil monte en flèche afin de savoir qui des représentants de l'ordre ou des bandes criminelles saura prendre le dessus sur l'autre et poser le pied en premier chez les elders...

Objectifs

Protéger ses porte-bannières et capturer ceux de l'ennemi!

Le premier front qui ramène les 3 porte-bannières ennemi au mat de sa zone de déploiement gagne l'épisode. Si après 20 minutes de conflit aucun front n'a gagné, l'épisode sera considéré comme une nulle et dans ce cas aucun point ne sera donné.

Gagner cet épisode vaut 4000 points.

À la fin de cet épisode un front est déployé dans le fort et l'autre à la plaine de l'ancien camp barbare selon ce qui a été entendu entre les généraux.



Épisode 2 : Le Bosquet

Depuis la nuit des temps, les elfes créent des objets qui nourrissent l'imaginaire des dirigeants des royaumes voisins et encore plus des explorateurs et brigands qui les peuplent. La grande reine Felmethia a quitté le monde des vivants il y a peu, mais déjà son départ se fait sentir à travers la musique des arbres qui se bercent sous le vent. Les barrières magiques auraient perdues de leur force passée? Du moins, c'est ce que la rumeur qui a enflammée les esprits raconte. Les plus courageux ou les plus inconscients sauront-ils trouver leur chemin ou encore survivre pour en sortir?

Objectifs

Le fragment d'Ilma

9 boîtes à temps (T1 à T9 sur la carte d'état-major) identifiées aux deux fronts se trouvent sur le champ de bataille, c'est le temps cumulé après 90 minutes sur l'ensemble des 9 boîtes qui compte pour savoir qui gagne cet objectif.

Le temps dans les boîtes est caché, de plus les boîtes sont barrées et il faut être accompagné d'un porte-étendard de front (joué par un maréchal) pour débarrer la boîte. Le maréchal rebarrera la boîte s'il la quitte. Une boîte ne peut donc être ouverte qu'en présence d'un porte-étendard.

L'objectif vaut 12000 points ainsi que l'objet de collection «*le fragment d'Ilma*» (valeur de 2750 Solars) remis en main propre au général l'ayant gagné.

Les représailles

6 boîtes à position (P1 à P6 sur la carte d'état-major) sont installées sur le champ de bataille. Dans les boîtes on retrouve des noms d'organisations criminelles et de magistrature. Les noms apparaîtront de façon équitable, mais ne se retrouveront pas sur toutes les boîtes.

Plusieurs fois durant l'épisode les boîtes seront relevées par un maréchal. Chaque apparition donne 100 Solars sonnants à l'organisation criminelle ou la magistrature.

Gains de scénario

À la fin du conflit (les 2 épisodes) chaque général aura comptabilisé un certain nombre de points. Le général ayant le plus de points sera déclaré vainqueur de l'affrontement. Cette information est publique et sera publiée sur le tableau des généraux au Comptoir de Bataille.

Les règles concernant l'utilisation des points se trouvent en fin de document.



Carte d'état-major – Bataille du Mardi

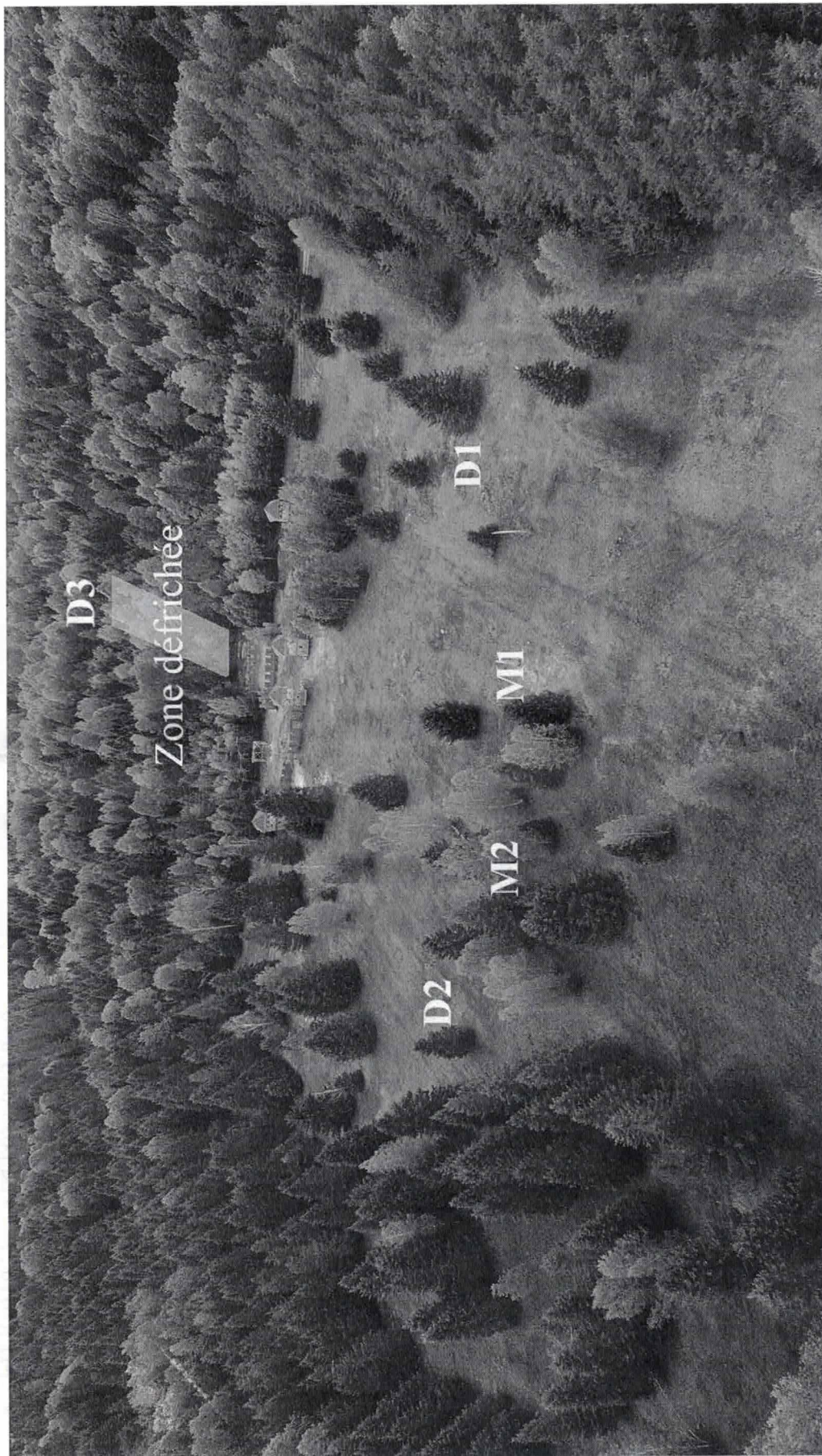


Légende :

- D1 et D2 : Zones de déploiement, les zones avec les sacs en sont proches.
- G1 à G4 : Puits de guérison 1 à 4, ouverts à tous
- M1 à M10 : Mats de position 1 à 10.



Carte d'état-major – Bataille du Jeudi



Légende :

- D1 et D2 : Zones de déploiement et puits de guérison du front attaquant le fort
- M1 et M2 : Dépôts du front de la plaine
- D3 : Zone de déploiement et puits de guérison du front défendant le fort (la zone sera défrichée)



Carte d'état-major – Bataille du Samedi – Épisode 1



Légende :

- D1 et D2 : Les 2 zones de déploiement
- M : La position des portes bannières au début de l'affrontement
- Les doubles lignes : Il n'y a pas de combattants déployés au centre



Carte d'état-major – Bataille du Samedi – Épisode 2



Légende :

- D1 et D2 : Zones de déploiement avec puits de guérison réservé au front
- G3 : Puits de guérison pour tous
- T1 à T9 : Boîtes à temps 1 à 9
- P1 à P6 : Boîtes à position 1 à 6



Utilisation des points

Pendant les différentes batailles, les généraux gagneront des points.

Le général ayant gagné le plus de points sera déclaré vainqueur de la Grande Bataille 1017.

Le samedi 16 septembre prochain, dès 19h00, les généraux sont invités (gratuitement) à l'auberge de Bicolline pour l'utilisation de leurs points. Si un général ne peut pas se présenter il peut donner l'utilisation de ses points à un de ses membres d'état-major (avisez les maîtres de jeu d'avance le cas échéant).

Le général ayant le plus de points commence par dépenser ses points et ainsi de suite jusqu'au dernier qui en a le moins et qui termine. Un général **doit** convertir au moins 50% de ses points en points de destruction et les utiliser dans les réseaux clandestins seulement. Les généraux criminels ne peuvent frapper que la magistrature et les généraux de justice que le crime. Il est conseillé aux généraux d'arriver préparés sans quoi le maître de jeu pourrait imposer des limites de temps aux décisions.

Voici ce qu'un général peut faire avec ses points :

Type de récompense	Valeur en points	Nombre maximal donné tout général confondu
1 Point de destruction	200	Aucun (minimum 50% par général)
1 Pierre précieuse	20	50 maximums donnés
1 Minerais d'argent	15	75 maximums donnés
1 Minerais d'or	35	30 maximums donnés
1 Céréale	7	Aucun
1 Bétail	7	Aucun
1 Ressource	7	Aucun
1 Ressources maritimes	11	Aucun
1 Équipement	9	Aucun
1 Armement	9	Aucun
1 Victuaille	9	Aucun
5 Solars sonnants	10	3200 Solars maximum donnés
1 Butin	80	Aucun
1 Cargaison	120	Aucun
1 Lingot d'argent	2500	1 maximum donné
Lot de 5 Sépium	130	Aucun
1 Brigand	175	30 maximums donnés
1 Tirailleur	175	30 maximums donnés
1 Assassin	475	10 maximums donnés
1 Archer	475	10 maximums donnés

Note : La Bataille dans son ensemble génère un maximum théorique autour de 32000 points (!!!). 1 point vaut environ 0,75 Solar sur le marché. Les points de destruction ont volontairement été mis à bas prix et les Solars sonnants onéreux. 2 objets de collection totalisant 4000 Solars de valeur sont donnés aux généraux le jeudi et le samedi. Des Solars sonnants sont également donnés aux organisations durant l'épisode 2 du samedi.



Informations utiles en dehors des conflits

Greffes

Les greffes de Bicolline sont situées au sous-sol de l'auberge, lequel est accessible directement par l'extérieur près de l'homologation et du Comptoir de Bataille. C'est l'endroit pour effectuer des changements de titres de propriétés, des dépôts dans votre coffre virtuel, etc.

Horaire des greffes

Dimanche	14h à 18h
Lundi	9h à 13h et de 14h à 18h
Mardi	9h à 13h et de 14h à 18h
Mercredi	9h à 13h et de 14h à 18h
Jeudi	9h à 13h et de 14h à 18h
Vendredi	9h à 13h et de 14h à 18h
Samedi	9h à 13h

Maitres de jeu

Le bureau des maitres de jeu de Bicolline est au sous-sol de l'auberge, lequel est accessible directement par l'extérieur près de l'homologation et du Comptoir de Bataille. Si vous avez des questions concernant les règles du jeu virtuel ou le jeu en général, les maitres de jeu seront sur place pour vous répondre.

Horaire des maitres de jeu

Afin de connaître l'horaire des maitres de jeu, veuillez-vous référer à l'horaire des greffes.

Élections des provinces maritimes

Avant les élections maritimes, la nomination des amiraux doit se faire aux greffes du lundi au jeudi. Les règles d'élection du livre de règles seront appliquées et toutes les provinces maritimes seront en élections.

Horaire des élections maritimes

Vendredi dès 10h30 à la vieille taverne, nous vous demandons d'être à l'heure.

Les enchères commerciales du Duché

À l'aide de vos lettres de changes et seulement des lettres de changes, les groupes ayant la spécialisation commerciale auront la possibilité d'acheter divers lots de marchandises issues du jeu virtuel. Les enchères commerciales se tiendront à la vieille taverne, le vendredi à 13h00.



Quêtes pour débutants

Nouveaux et nouvelles sur les terres de Bicolline, vous êtes sollicités! Peu importe vos ambitions ou votre statut, nous vous invitons à venir prendre connaissance des quêtes inachevées. Des villageois et des villageoises, ainsi que des personnages de la plus haute importance de Bicolline ont besoin de gens comme vous!

Vous avez un peu plus d'expérience? Ne soyez pas inquiets, certaines quêtes demandent un niveau de compétence accru ainsi que quelques contacts (certains avoirs sont aussi un atout) afin de résoudre avec succès ces défis un peu plus coriaces. Le maître de jeu fait abstraction à votre alignement, il y a des quêtes pour tout type de joueurs, que cela ne vous freine pas!

Vous avez donc rendez-vous tous les matins dans la Haute Ville près de l'auberge, entre 9h00 et 12h00, du lundi au mercredi ainsi qu'entre 10h et 12h00 le jeudi et vendredi. Jocelyn Beausoleil y sera. Arrivez à l'heure puisque si vous manquez le rendez-vous, votre première quête sera alors de trouver Winzod sur le terrain...ce qui augmente grandement la difficulté! Que vous soyez seul ou en groupe, n'attendez pas plus longtemps, l'aventure vous appelle!

Quêtes quotidiennes

Pour les intéressés de notre monde, des quêtes seront affichées par les maître de jeu Alexandre Bégin, et ce, chaque jour à 10h00 du lundi au vendredi à un des deux endroits suivants. À vous de trouver lequel!

- Panneau d'affichage du 1540.

Ou

- Panneau de comptoir de bataille près de l'auberge.



Sommaire

Bataille 1017 – <i>Bellum Numisma</i>	1
Synopsis	1
Le Conseil des guildes et les campagnes	2
Dimanche : Arrivée des participants	2
Horaire	2
L'état de conscience	2
Déploiement	2
Zone de combat	2
Armes autorisées	2
La mort et les soins	3
Objectif	3
Comment gagner une manche	3
Lundi à vendredi : Le Comptoir de Bataille	3
Fonctionnement	3
Horaire	4
Les sabliers de guérison	4
Les monstres et machines de guerre	5
Homologation	5
Horaire de l'homologation	5
Mardi : À nous les richesses!	6
Rencontre des généraux	6
Horaire	6
L'état de conscience	6
Déploiement	6
Armes autorisées	6
La mort et les soins	7
Objectifs	7
Tableau de valeur des sacs – Bataille de mardi	8
Gains de scénario	8
Jeudi : Les joyaux du gouverneur	9
Rencontre des généraux	9
Horaire	9
L'état de conscience	9
Déploiement	9
Armes autorisées	9
La mort et les soins	10
Combats au fort	10
Objectifs	10
Les joyaux du gouverneur	10
Les pillages	10
Gains de scénario	11
Samedi : Les règlements de comptes	12
Rencontre des généraux	12
Horaire	12
L'état de conscience	12
Déploiement	12



Armes autorisées	12
La mort et les soins	13
Les portes bannières	13
Épisode 1 : La guerre de rue	13
Objectifs	13
Épisode 2 : Le Bosquet	14
Objectifs	14
Le fragment d'Ilma	14
Les représailles	14
Gains de scénario	14
Carte d'état-major – Bataille du Mardi	15
Carte d'état-major – Bataille du Jeudi	16
Carte d'état-major – Bataille du Samedi – Épisode 1	17
Carte d'état-major – Bataille du Samedi – Épisode 2	18
Utilisation des points	19
Informations utiles en dehors des conflits	20
Greffes	20
Horaire des greffes	20
Maitres de jeu	20
Horaire des maitres de jeu	20
Élections des provinces maritimes	20
Horaire des élections maritimes	20
Les enchères commerciales du Duché	20
Quêtes pour débutants	21
Quêtes quotidiennes	21
Sommaire	22