

La Jacquerie des Croquants

GRANDE BATAILLE

13 AU 20 AOÛT 1023



DUCHÉ DE BICOLLINE



5-20

La Grande Bataille 1023



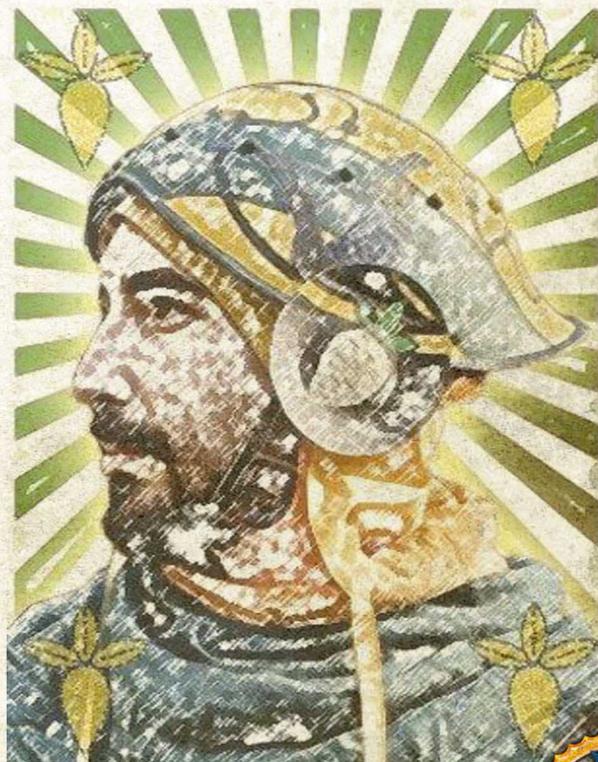
La Jacquerie des Croquants Dite “la Révolte Généreuse”



La rumeur se répandit comme une trainée de poudre. Au creux de l’hiver, alors que l’Archiduc Hans Garder faisait la tournée des quartiers populaires de Schwarsembourg, une figure surgit devant sa diligence. “*Sus aux tyrans!*”, s’exclama-elle simplement, tout en décochant un carreau fatidique avant de s’évanouir dans la foule stupéfaite. Le flanc percé, l’Archiduc gît une quinzaine alitée, fiévreux, entre la vie et la mort. Alchimistes et prêtres se relayaient pour tenter d’enrayer l’infection de son sang. La question crispait toutes les nobles lèvres: comment une simple paysanne avait-elle osé commettre un attentat aussi crapuleux et contre-nature?

L’enquête révéla que la suspecte, Mariana Müller, était une simple paysanne de Turenne. Née autour de l’an 984, elle eut l’infortune de perdre son mari dans la destruction de Bridier, ancienne capitale impériale. Quelques années plus tard, son fils unique disparut à son tour dans une rafle paranoïaque du Seigneur déchu Bescheral d’Ax. Elle était dorénavant seule pour cultiver son lopin de terre en compagnie de son dernier bœuf, ironiquement surnommé Maigrelet. Malheureusement, la déconfiture de Mariana n’amointrit en rien les quotas et taxes qu’elle se devait de verser au baron Schellag Gwerf. Le Grand Mal fit son œuvre, et, devant moult hausses de taxes successives, Mariana dû contracter un prêt auprès des Banquiers de Kintzheim dans l’unique but de subsister, sachant qu’à moins d’un revirement du destin, les taux d’intérêts usuriers la réduirait éventuellement en servitude.

Un soir, dans une taverne, une troupe en provenance de Kafe, armé de tracts subversifs produits en Foinville par les presses à vis frénétiques de l’Union Paysanne Inclusive Révolutionnaire, lui insuffla l’espoir d’un monde meilleur. Ces troubadours agitateurs dénonçaient les seigneurs “croquant le peuple” jusqu’à la moelle, reprenant les mots du porte-parole de cette guilde:



La Grande Bataille 1023

"Peuple de l'hippocampe, unissons-nous!

Depuis trop longtemps les puissants de ce monde jouissent de la douceur de la soie et du réconfort du bon vin alors que nous sommes aux premières loges de la famine, des maladies et des guerres. Que vous l'appeliez république ou que vous l'appeliez monarchie, le peuple souffre, ceci est un fait. Le peuple a faim; le peuple a froid. La misère le pousse au crime ou pire, au vice!

Ne blâmez donc pas la révolte sur les humbles paysans, mais dénoncez la misère, fléau d'une classe et péril de toutes. PaysanEs, femmes et hommes de métier de tout horizon unissons-nous! Dénonçons cette misère qui n'est pas seulement la souffrance de l'individu, mais bien la ruine de tout royaume confondu.

Vous croyez que ce n'est qu'une lutte pour les paysans, détrompez-vous! À l'image du Roi Lunelame et de la noblesse de Kafe qui depuis des décennies démontre sa magnanimité et son soutien envers sa population, guerriers, nobles et souverains, rejoignez les troupes de l'UPJR pour faire valoir les droits du peuple, nouveaux esclaves de ce monde. Répondez à l'appel d'Alain Généreux, le paladin du peuple, pour que les paysans et paysannes de tout horizon puissent jouir de la même qualité de vie que ceux et celles de Rougebourg! Ensemble renversons la tyrannie! La révolution, c'est aujourd'hui! "

Cette propagande révolutionnaire, signée par l'autoproclamé "*paladin du peuple*", Alain Généreux, trouva résonance chez Mariana, qui n'avait plus rien à perdre.



La famille Garder savaient qu'ils payaient le prix pour tous ces nobles qui exploitaient le peuple sans vergogne. Ils n'étaient qu'une cible parmi tant d'autres dans ce soulèvement naïf, que Mariana Muller, encore introuvable, n'était qu'un symptôme d'un mal bien plus perfide Hans à peine sorti des limbes fiévreux, sa fille unique, la Haute-Reine Julia Franz Garder, ordonna qu'on la laisse seule au chevet de son père avec encre et parchemins. À l'aube, les corbeaux, pigeons et hiboux fusèrent hors de la tourelle familiale, acheminant le message suivant aux châtelains du monde connu:



La Grande Bataille 1023



“Gens de bonne famille, entendez notre appel.
Altessez, majestés, mesdames et messires, aux armes!”



Dans l'ouest, les vilains enragés fomentent la révolte. Leur assassine a tenté d'abattre notre père d'un carreau infect, lui, dynaste de la maison Garder. Par la Grâce, il fait! Il en faut plus que l'arme d'un pleutre pour abattre un Archiduc de l'ancienne Noblesse d'Espée! Par cet affront, le véritable ennemi s'est révélé! En août, interrompez vos querelles intestines en ces Terres du Centre hélas fragmentées. Il est temps de réitérer l'ordre temporel, de prouver que notre dignité émane du mandat des cieux. Que se lèvent à nouveau les bannières des anciennes maisons! L'honneur demande rétribution; les têtes de cette hydre péquenaude doivent rouler.

Debout! Revêtons l'apanage de la royauté! Harnachés d'armures polies, montant destriers rutilants,
rejoignez-nous contre ces brigands culottés!

Notre Chevauchée des Couronnés tracera un sillon de fer de sang, nos lances traverseront le cœur de cette insurrection! Ensembles,
nous terrasserons la rébellion et en brûlerons les racine, avant que ces Jacques et Alain ne réclament d'autre noble victime!

Courage! Gloire! Justice!”



La Grande Bataille 1023

La lettre portait le sceau inimitable de l'archiduc lui-même, mais les seigneurs grisonnants furent surpris; habitués qu'ils étaient à ce que l'épée, plutôt que le verbe, fut la force de l'ancien seigneur de guerre de l'Empereur Gar III.

La nouvelle de l'attentat atteignit l'éloignée Foinville, concurremment avec l'appel à la Chevauchée des Courronés, dont les rangs se gonflaient déjà de familles nobles de plusieurs nations. En assemblée générale d'urgence, les plus prudents représentants paysans grinçaient des dents, n'ayant pas souhaité inspirer d'effusion de sang, mais les voix plus radicales, voyant là la confirmation de leurs théories accélérationnistes, eurent tôt fait de convaincre les indécis.

Le Paladin du Peuple, n'ayant d'autre choix que d'accepter le mandat de la faction belligérante, pris la parole devant l'assemblée:

"Alors, non contents de jouter contre un moulin à vent, voilà que les nobliaux piétineraient le meunier! Façonnons nos charrues en lames, rembourrons nos jacques! Leur monopole de la violence doit cesser! Avant de manger de la brioche dans leurs palais, ils devront d'abord digérer nos panais!"

Ainsi débuta le conflit qui passerait à l'histoire sous le nom de la Jacquerie des Croquants.



La Grande Bataille 1023

Horaire des batailles

Jour	Heure	
Mardi	13h00 à 14h00	Déploiement
	14h00 à 17h00	La révolte généreuse
Jeudi	13h00 à 14h00	Déploiement
	14h00 à 15h40	Tumulte en Foinville
Samedi	13h00 à 14h00	Déploiement
	14h00 à 16h15	Les bannières de la victoire

Horaire comptoir d'homologation

Jour	Heure	Type d'homologation
Dimanche	13h00 à 18h00	Armes
Lundi	8h00 à 12h00	Machines de guerre
	10h00 à 12h00	Monstres et Sabliers
	9h00 à 18h00	Armes
Mardi	9h00 à 12h00	Machines de guerre
	9h00 à 12h00	Monstres et Sabliers
	9h00 à 13h00	Armes
Mercredi	9h00 à 14h00	Armes
Jeudi	9h00 à 12h00	Machines de guerre
	9h00 à 12h00	Monstres et Sabliers
	9h00 à 13h00	Armes
Vendredi	9h00 à 18h00	Armes
Samedi	9h00 à 13h00	Armes, Monstres, Sabliers et Machines de guerre



La Grande Bataille 1023

Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent. Veuillez-vous référer aux **Règles de combat**, **Rôles spéciaux** et à la **Foire aux questions (FAQ)**.

- **Armes autorisées** : Toutes les armes sont autorisées.
- **Protection** : Toutes les armures et tous les boucliers sont autorisés.
- **La mort** : Une fois mort, il vous suffit d'attendre un guérisseur ou de prendre la décision de rejoindre votre puits de guérison (si applicable selon l'épisode) lorsqu'il n'y a plus de combat autour de vous ou si un maréchal vous l'autorise. Les morts ne parlent pas et se déplacent en marchant avec leur arme à l'envers en évitant le plus possible les zones de combat.

Guérison

À moins d'indication contraire dans la description d'un chapitre, un puits de guérison fonctionne selon le principe « tu touches, tu es vivant ». Il est interdit pour un front d'être à moins de 50 mètres (50m) / cent cinquante pieds (150') du puits de guérison du front adverse (aucun campement des morts). Un maréchal se réserve le droit de déterminer les limites de celui-ci.

Les participants qui désirent obtenir un sablier de guérison doivent se **présenter au comptoir d'homologation lors des périodes d'homologation "monstre et sabliers"** et rencontrer un des critères suivants:

- Être grand-prêtre entretenu d'une croyance officielle ou son clerc.
- Être prêtre d'une croyance officielle et déboursier un (1) croyant, sur place, avant de recevoir son sablier.
- Être le chef d'une guilde qui détient un sablier de guilde.
 - Si le chef de guilde ne peut être présent, il doit envoyer un courriel au **maitredejeu@bicolline.org** au moins 48 heures avant la Grande Bataille, indiquant le nom du joueur qui sera son représentant.
 - Le sablier de guilde sera uniquement remis au chef de guilde ou à son représentant dûment autorisé.

Il n'y a aucune limite de sablier par front

Homologation de monstres et machines de guerre

L'homologation des monstres et machines de guerre aura lieu durant les bien nommées périodes d'homologation "monstre et machines de guerres". Les règles d'homologation des monstres et machines de guerre sont disponibles au **<https://bicolline.org/guide-participant/homologation/>**.

- L'homologation d'une machine de guerre ou d'un monstre demandera un sceau de n'importe quelle provenance, qui sera utilisé pour la saison automne. Ce paiement est valide pour toute la semaine.
- Les monstres et machines de guerre sont utilisables selon les particularités de chaque bataille.



La Grande Bataille 1023

États-majors

Les fronts qui s'affronteront durant la semaine seront:

1- La Chevauchée des Couronnés

- a. Chef de front: Julia Franz Garder, Haute-Reine, déléguant le commandement militaire à la guilde du Phoenix

2- L'Union Paysanne Inclusive Révolutionnaire

- a. Chef de front: Alain Généreux, le "Paladin du Peuple"

Chaque front recevra un coffre d'une valeur de 10 000 Solars dédié au recrutement.

Les guildes états-majors devront choisir une bataille de leur choix et en recevront les points de notoriété. Ils devront nommer d'autres guildes comme généraux de facto pour les deux autres batailles.





La Grande Bataille 1023

La Révolte Généreuse

Après plusieurs mois de préparation, les forces de la Chevauchée amorcent leur déplacement vers le sud du Pays de Kafé, bastion de l'U.P.I.R. Dans son empressement, la poussée principale traverse les contrées centrales de Kafé, ne trouvant que peu de support dans les villages rustiques. Les vivres viennent à manquer, et ainsi les Couronnés se posent dans un castel abandonné aux abords occidentaux du domaine de Lormes. Autrefois, cette place forte fut utilisée comme caveau à vin par la famille du Bourgogne. Après la guerre de 1014, elle fut démilitarisée, sa tourelle jetée à terre et ses portes retirés, mais Léon de Bourgogne emmena son véritable secret en exil: les donjons regorgent d'armements, de traits et de poudre, cachés depuis plus d'une décennie. Sachant que l'appel à la Chevauchée fut entendu de par le monde, de nouveaux messages sont dépêchés par pigeons, et par les arts occultes, afin que ce castel devienne un point ralliement pour les retardataires.

Non loin, à Foinville, les têtes paysannes accueillent la nouvelle d'un haussement de sourcil, grattant leurs mentons devant le constat que leur ennemi leur laisse ainsi l'embaras de choisir les termes du premier engagement. Les alliés nobles de l'Union Paysanne, imprégnés de tactiques conventionnelles, suggèrent d'assiéger le Castel durant des mois en attaquant les convois de renforts. En forçant la Chevauchée à se rendre, une effusion de sang inutile pourrait être évitée, possibilité frustrant les zélotes de Saint-Clément, qui militent pour une action décisive. Or, le temps compte. Semaine après semaine, les éclaireurs constatent que les rangs des Bleus se gonflent de cavaliers et de convois dégorgés de navires nolisés. La situation est complexifiée par l'arrivée au Castel du Prince du lointain Berkwald et de sa guilde, qui prennent la situation en main à l'acclamation générale des chevaliers ayant combattu avec, ou contre eux au cours des deux dernières décennies.

C'est ainsi que le mardi XV août de l'an MXXIII, peu après midi, le Paladin du Peuple Alain Généreux sonne la charge et lance un assaut direct. L'effet de surprise est tel que les défenseurs n'ont pas le temps d'alimenter en poudre et en traits leurs engins de guerre avant que la première vague ne se fracasse sur les murs. La boucherie est terrible -un mince prix à payer pour être libres de la tyrannie ?- et la place forte change de mains plusieurs fois, au rythme de l'arrivée de renforts de par et d'autre.



La Grande Bataille 1023

La Révolte généreuse - Mardi

Horaire

13h00 - Début du déploiement.

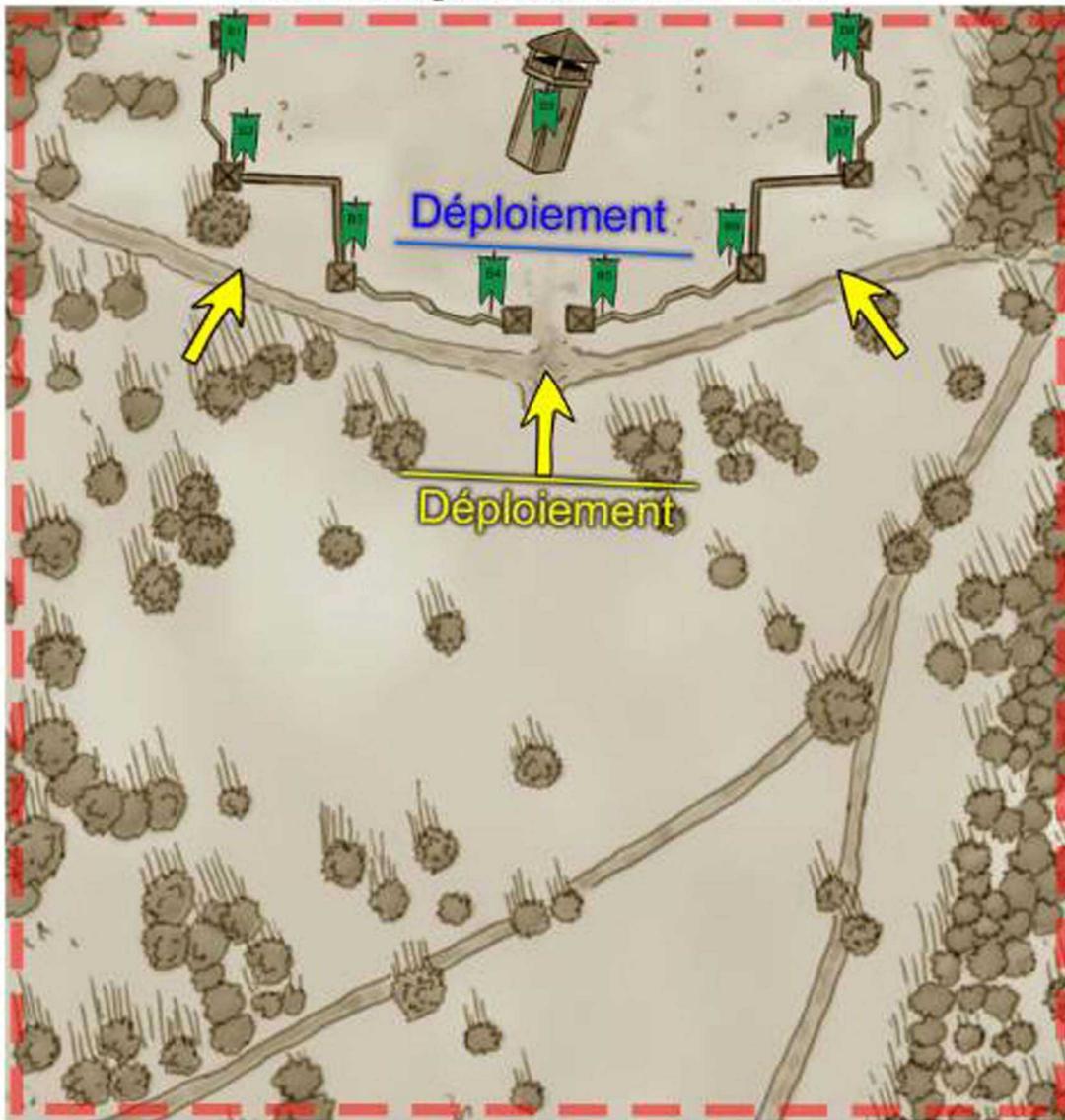
14h00 - Début des affrontements au son de la corne de brume

17h00 - Fin des affrontements au son de la corne de brume

Déploiement

Déploiement attaque: Hors du fort, au sud du chemin de sable (voir carte)

Déploiement défense: À l'intérieur des murs du fort



La Grande Bataille 1023

Mécaniques et objectifs

La bataille du mardi est conçue comme un assaut de fortification pur et dur.

- Trois paires d'affrontements auront lieu, pour un total de 6.
- Chaque affrontement a une durée maximale de 20 minutes.
- Une pause de 15 minutes aura lieu entre chacun des affrontements, afin de permettre aux belligérants de reprendre leur souffle, s'hydrater, et se redéployer.
- Le front jaune (UPIR) commencera en attaque et le front bleu (Chevauchée des Couronnés) en défense, après quoi une alternance aura lieu.
- Objectif: Neuf (9) bannières seront disposées dans le fort; une à proximité de chaque tour sur la périphérie, ainsi qu'une au centre du fort.
 - o L'attaquant tentera de retirer les bannières de leur socle pour les mettre à bas.
 - o Une fois au sol, une bannière ne peut être hissée à nouveau.
- Conditions de victoire et pointage:
 - o Victoire des attaquants: Lorsque les neuf bannières sont détruites, le fort est tombé aux mains des attaquants. Les maréchaux sonneront le cor et noteront le temps de défense inscrit au chronomètre.
 - o Victoire des défenseurs ou brèche partielle du fort: Après 20 minutes au chronomètre, le cor sonnera et les maréchaux noteront le nombre de bannières tombées.
 - o Pointage: Chaque bannière détruite vaut 1 point. Chaque minute de défense du fort vaut 1 point.
- Chaque paire d'affrontement explorera des différences asymétriques au niveau de la guérison et des machines de guerre.

Tableau – Restrictions de guérison et machines de guerre

Affrontement	UPIR (jaune)		Chevauchée (bleu)	
	Sabliers de guérison	Machines de guerre	Sabliers de guérison	Machines de guerre
1 - Jaune attaque	Permis	Interdites	Interdits	Interdites
2 - Bleu attaque	Interdits	Interdites	Permis	Interdites
3 - Jaune attaque	Permis	Interdites	Interdits	Permis
4 - Bleu attaque	Interdits	Permis	Permis	Interdites
5 - Jaune attaque	Permis	Permis	Permis	Permis
6 - Bleu attaque	Permis	Permis	Permis	Permis



La Grande Bataille 1023

Règles particulières

- **Limites géographiques:** Il est interdit de contourner le fort par derrière et par la forêt. Il faut passer uniquement par les portes.
- **Monstres:** Aucun monstre n'est autorisé pour les affrontements du mardi.
- **Machines de guerre:** Les machines de guerre sont autorisées seulement en défense pour les affrontements 3 et 4, puis à l'attaque et à la défense pour les affrontements 5 et 6.
- **Sabliers de guérison:** Les sabliers de guérison sont autorisés seulement en attaque aux affrontements 1, 2, 3 et 4, puis en attaque et en défense au affrontements 5 et 6.
- **Morts:** Exceptionnellement, les participants morts au front dans les portes du fort et autres goulots d'étranglement doivent obligatoirement retourner leurs armes à l'envers et dégager la porte, se retirant latéralement à au moins 2 m de la ligne de front, avant d'attendre au sol la guérison ou la fin de l'épisode.
- **Puits de guérison: Il n'y a pas de puits de guérison pour ce scénario. Lorsque l'on meurt, les options sont les suivantes:**
 - Front avec guérison: Simuler sa mort et attendre d'être guéri (en se déplaçant au préalable si l'on est dans la porte ou autre goulot d'étranglement)
 - Front sans guérison: Se retirer de la ligne de front en évitant de la traverser et attendre au sol la fin de l'affrontement.
- **RAPPEL:** Il est interdit en tout temps pour un mort de maintenir son bouclier en position verticale ou autrement physiquement faire rempart de son corps.
- **Sécurité:** Les combats sont interdits à l'intérieur des tours.

Tableau des résultats - La Révolte Généreuse - Mardi

Affrontement	Bannières détruites	Temps de défense
1 – Jaune attaque	___ / 9	___ / 20 min
2 – Bleu attaque	___ / 9	___ / 20 min
3 – Jaune attaque	___ / 9	___ / 20 min
4 – Bleu attaque	___ / 9	___ / 20 min
5 – Jaune attaque	___ / 9	___ / 20 min
6 – Bleu attaque	___ / 9	___ / 20 min



La Grande Bataille 1023

Tableau du pointage - La Révolte Gèneuse - Mardi

Mardi	UPIR (jaune)		Chevauchée (bleu)	
	Bannières détruites	Minutes de défense	Bannières détruites	Minutes de défense
Points	____ / 27	____ / 60 min	____ / 27	____ / 60 min
Total des points				
Front victorieux				

Gains:

1000 points de récompense en ratio des points de victoire, arrondi à l'entier inférieur .Exemple:
Front 1: 73 points, front 2: 47 points, total: 120 points

- Front 1: 608 points de récompense
- Front 2: 391 points de récompense



Duché de
BICOLLINE



La Grande Bataille 1023

Tumulte en Foinville

L'avant-garde de chaque armée est ressortie meurtrie du carnage au Castel de Lormes. Plusieurs jeunes chevaliers de la Chevauchée, qui n'avaient jusque-là connu la guerre que par le biais de récits héroïques ou d'épopées, ont vécu le choc des lances et vu la mort de près en tentant de prouver leur bravoure. D'autres fleurs de la noblesse n'ont pas eu cette chance et gisent sur le sol piétiné, unis à jamais à leurs adversaires maudits dans le trépas, qui n'a que faire des classes sociales. La victoire ultime demeure un objectif lointain paraissant inatteignable, même pour ceux trônant au sommet des morts empilés. Pourtant, tous ont le couteau entre les dents et nul ne semble démordre de la lutte amorcée, tant d'un côté que de l'autre. À nouveau, des combattants arrivant de l'étranger viennent renflouer les rangs appauvris par la bataille de Lormes.

La sépulture des comparses tombés au combat à peine complétée, l'honneur demande vengeance. Julia Garder rallie ses troupes endurcies par la réalité du champ de bataille, et jure devant les cieux de mettre Foinville, bastion de la révolte, à feu et à sang! Dans la plus pure tradition des chevauchées, Foinville sera sacquée, son foin nourrira les destriers et son grain sera pris en guise de rétribution. Que fera-t-on de la populace ? Seul Dieu le sait et le Diable s'en doute...

Aux abords de Foinville, tous les corps de métier contribuent à l'effort de défense: les bûcherons fortifient le village pacifique d'une palissade de rondins, tandis que les troncs les plus minces sont façonnés en piques de fortune pour les sympathisants qui accourent des terres environnantes. Les forgerons, quant à eux, façonnent les charrues en vouges et les houes en haches de guerre. Il est temps de prouver que les paysans sont le cœur battant ainsi que leur labeur est la main nourricière des Terres du Centre!



La Grande Bataille 1023

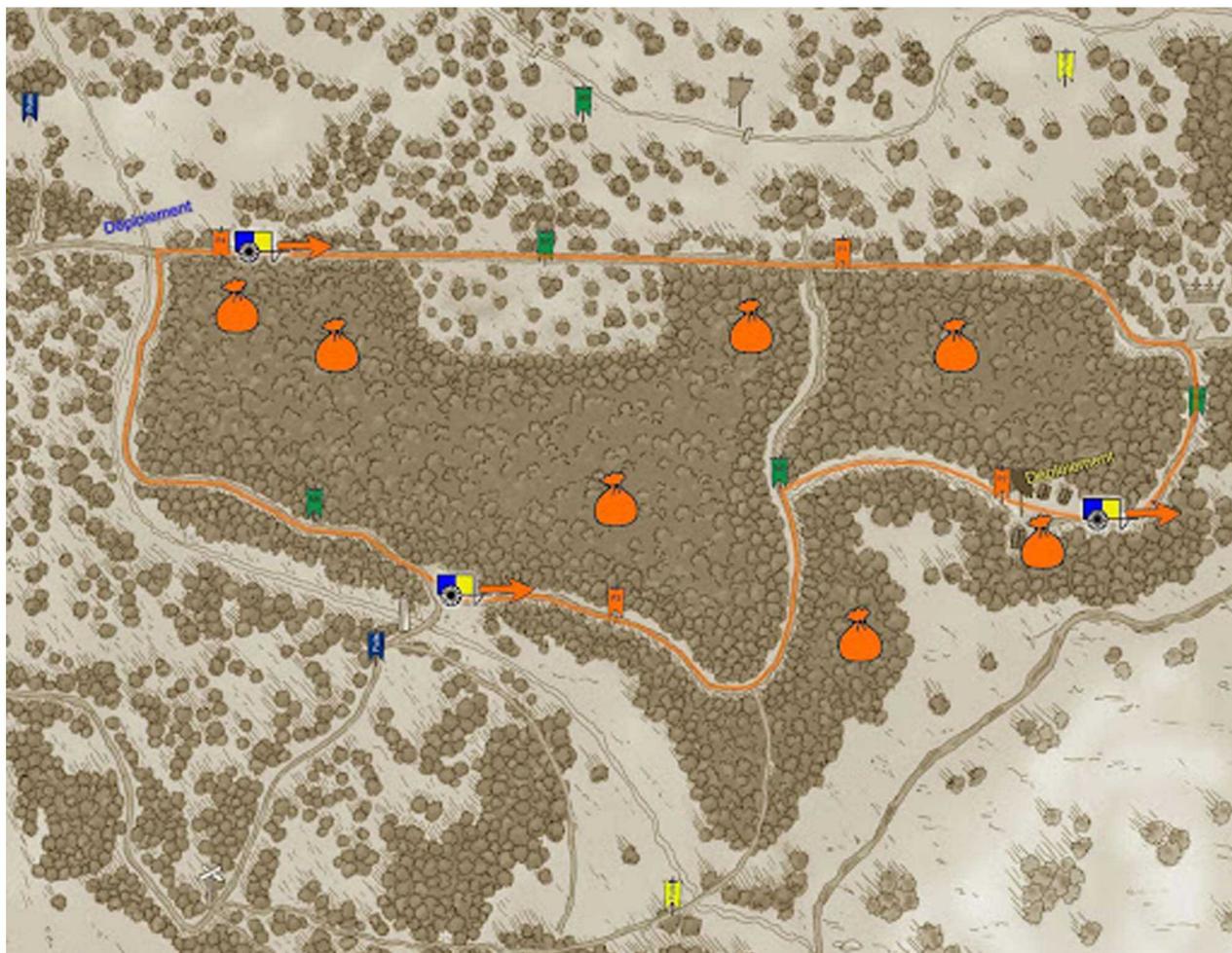
Tumulte en Foinville - jeudi

Horaire

13h00 - Déploiement.
14h00 - Début des affrontements au son de la corne de brume
15h40 - Fin des affrontements au son de la corne de brume

Déploiements

D1 – Hameau – UPIR (jaune)
D2 – Coin du chemin principal - Chevauchée (bleu)

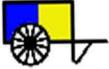


Mécaniques et objectifs

- La bataille du jeudi est conçue comme un affrontement dynamique en terrain boisé.
- Un seul épisode en continu aura lieu, d'une durée de 100 minutes.
- Objectif 1: Les caravanes marchandes. Trois charrettes, munies de boîtes à temps, circuleront le long du circuit identifié sur la carte, une dans le sens horaire et deux dans le sens antihoraire.



La Grande Bataille 1023

- Une boîte à temps possède quatre (4) éléments importants: deux (2) identifiants (un par front) et deux (2) boutons.
- Une boîte à temps peut avoir trois (3) états: neutre (les deux boutons sont à hauteur égale), engagée à droite (le bouton de droite est enfoncé) et engagée à gauche (le bouton de gauche est enfoncé).
- Lorsque la boîte à temps est dans un état engagé, le front dont le nom apparaît sous le bouton engagé est celui qui accumule du temps.
- Le point de départ des charrettes est représenté sur la carte par un icône de charrette. 
- Les participants doivent déplacer la charrette afin de la contrôler. Ils doivent avancer au rythme fixé par le maréchal.
- Les charrettes ne s'arrêtent pas dans leur déplacement et font fi des fronts rencontrés. Il est interdit de bloquer le mouvement de la charrette. Les maréchaux en charge des charrettes neutraliseront la boîte à temps, ordonneront aux fronts de s'ouvrir et pousseront la charrette eux-mêmes si nécessaire. Ainsi, pour garder le contrôle des boîtes à temps, il faudra périodiquement affronter les ennemis rencontrés.

- **Objectif 2:** Razzia en Foinville. Des butins sont distribués dans la forêt ainsi qu'à certains points, notamment Foinville (le Hameau).

- Afin d'être comptabilisés, les butins doivent être déposés dans une charrette lorsque celle-ci s'immobilise à un point de contrôle (orange sur la carte). Le responsable de la caravane remettra directement un point de récompense physique, sous la forme d'un parchemin qui ne peut être volé, pour chaque butin ainsi comptabilisé. Le maréchal gardera jusqu'à 5 butins dans la charrette et déposera les autres au point, après quoi ils ne peuvent être réutilisés.
- Un participant ne peut que transporter qu'un seul butin à la fois. S'il meurt, il doit laisser le butin au sol.

- **Objectif 3:** Le contrôle des routes. Cinq mats de position représentés sur la carte par un drapeau vert () sont disposés le long du circuit routier et dans le terrain nord.

Le front en contrôle de chaque mat sera relevé lorsqu'une charrette passe devant.

- Exception: Le mat M6 sera relevé à chaque 5 minutes à partir du son du cor.
- Chaque mât est équipé de deux (2) mousquetons (un par front). Pour contrôler le mât, le mousqueton du front doit être attaché à l'anneau central. Si au moment du relevé il n'y a aucun mousqueton ou s'il y a plus d'un mousqueton attaché à l'anneau central, aucun point ne sera comptabilisé.
- Un participant ne peut pas cacher un mousqueton ou partir avec : les mousquetons doivent toujours être accrochés sur l'anneau central ou sur les anneaux du haut.



La Grande Bataille 1023

Règles particulières

- **Limites géographiques:** Tout le terrain de bataille est en jeu, mais il n'y a aucun objectif hors de la zone montrée sur la carte.
- **Puits de guérison:** Chaque front dispose de deux puits de guérison identifiés sur la carte. Ceux-ci sont situés en retrait du champ de bataille.
 - Les puits de guérison permettent aux participants de revenir à la vie.
 - Les puits de guérison sont représentés sur la carte par un drapeau jaune ou bleu (). Sur le champ de bataille, ils seront identifiés par des écus suspendus à des mâts de position en L ou des écus bleu et jaune vissés sur un arbre. Une affiche "Puits de guérison" est installée sur un puits de guérison.
 - Il suffit de toucher au puits pour revenir à la vie. Les combats ne sont pas permis dans un rayon approximatif de 50 mètres (50m) / cent cinquante pieds (150') autour des puits de guérison. Il est interdit d'empêcher l'utilisation d'un puits de guérison en ne permettant pas aux participants de s'y rendre ou d'en sortir (le campement des puits de guérison est interdit). Il n'y aura pas de maréchaux stationnés aux puits de guérison: nous comptons sur l'esprit franc-jeu (le fair-play) de tous et chacun pour respecter ces règles.
- **RAPPEL: Les morts ne courent pas.**
- **Monstres et machines de guerre:** Tous les monstres et machines de guerre homologués et payés sont autorisés lors de cette bataille.
- **Sabliers de guérison:** Les sabliers de guérison homologués sont autorisés.
- **Missions et quêtes secrètes:** Des missions et quêtes secrètes peuvent avoir lieu durant l'épisode. Celles-ci ne donneront pas de points susceptibles de changer le résultat de la bataille. Les gains associés seront remis directement au chef de guildes l'ayant complété.



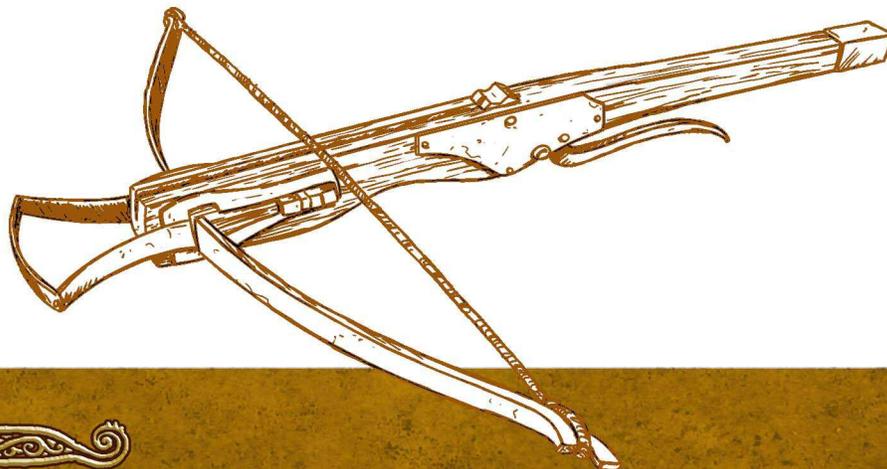
La Grande Bataille 1023

Pointage:

Jeudi	UPIR (jaune)	Chevauchée (bleu)	Points
BT Charrete 1			1 point par minute (arrondi à la baisse)
BT Charette 2			1 point par minute (arrondi à la baisse)
BT Charette 3			1 point par minute (arrondi à la baisse)
Mat 1			1 points par relevé
Mat 2			1 points par relevé
Mat 3			1 points par relevé
Mat 4			1 points par relevé
Mat 5			1 points par relevé
Total des points			
Front victorieux			

Gains:

- 800 points de récompense séparés à chaque front en ratio des points de victoire, arrondi à l'entier inférieur.
- Nombre variable de points de récompense sous forme de parchemin, remis en personne lors de la comptabilisation des butins.



La Grande Bataille 1023

Épisode 1 – *Que roulent les têtes - Samedi*

Pendant les deux jours suivant la bataille de Foinville, les armées se pourchassent à travers les contrées de la péninsule. La Chevauchée ne parvient pas à semer complètement ses poursuivants, lestée qu'elle est du butin arraché en Foinville, à grands coups d'estoc et d'hallebardes. Deux jours de manœuvres ne permettent ni à l'armée paysanne, ni à la chevauchée de prendre l'autre en défaut et de sceller le conflit une bonne fois pour toutes. Le Prince Gabriel propose alors une stratégie simple qui lui a valu maintes fois de l'emporter sur ses vis-à-vis: provoquer l'ennemi à une bataille rangée dans une prairie. Rien n'inspire le courage nécessaire à la victoire comme de voir mourir son adversaire en le fixant bien dans les yeux! Dans une confrontation directe et brutale, l'expérience et les armures lourdes de la noble force prévaudront. L'Union Paysanne Inclusive Révolutionnaire accepte pourtant vaillamment et sans broncher la provocation, attirés par la possibilité d'une victoire décisive, et demeurant confiants en leurs propres rangs, désormais gonflés de nobles chevaliers ayant choisi de défendre le bas peuple contre l'ire vengeresse des Bleus.

Les troupes s'alignent face sous les bannières. L'odeur du sang supplantera bientôt celle de la sueur.

L'une et l'autre des armées sont formés autour de têtes charismatiques; pour défaire l'adversaire, il faudra les faire rouler.



La Grande Bataille 1023

Horaire

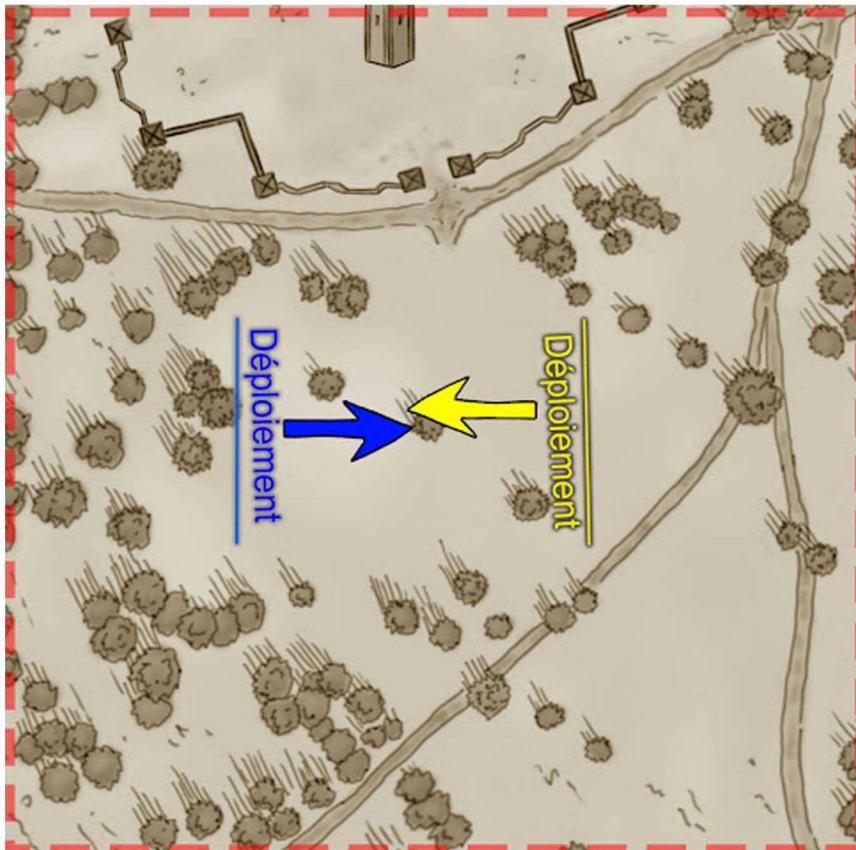
13h00 - Déploiement.
14h00 - Début de l'épisode 1 au son du cor de brume

Déploiements

Les deux fronts se déploient au centre de la plaine. Le front bleu se déploie à gauche et le front jaune à droite.

Varia

Il est recommandé d'apporter sa gourde d'eau.



Épisode 1 – Que roulent les têtes

Mécaniques et objectifs

- Le premier épisode est constitué d'une paire d'affrontements héroïques dans la plaine.
- L'objectif est simple: abattre les têtes de la rébellion, ou de la Chevauchée, représentées par leurs porteurs de bannières.
 - Deux affrontements auront lieu.
 - Chaque affrontement a une durée maximale de 15 minutes. Une pause de 10 minutes aura lieu afin de permettre aux belligérants de reprendre leur souffle, s'hydrater, et se redéployer.



La Grande Bataille 1023

- **Objectif:** Abattre les porteurs de bannière ennemis tout en protégeant les siens. Chaque front disposera de dix (10) porteurs de bannières.
 - Une fois le porteur de bannière tué, la bannière est détruite et reste au sol, même si le porteur venait à être guéri.
 - Les bannières ne peuvent être cachées ni sortir de la plaine. Une bannière cachée ou tenue à l'horizontale sera considérée comme détruite.
- **Conditions de victoire et pointage:** Dès qu'un front a abattu les 10 bannières ennemies, le cor de brume sonne et celui-ci est déclaré gagnant. Le nombre de bannières toujours vivantes du front gagnant sera compté.
 - Victoire: 30 points par affrontement
 - 1 point supplémentaire pour chaque bannière vivante à la fin d'un affrontement
- Si par miracle les deux fronts ont toujours des bannières en vie après 15 minutes, le cor sera sonné et un décompte des bannières sera fait.

Règles particulières

- **Limites géographiques:** Les bannières ne pouvant sortir de la plaine, il est inutile de se battre hors de celle-ci.
- **Monstres et machines de guerre:** Tous les monstres et machines de guerre homologués et payés sont autorisés lors de cette bataille.
- **Puits de guérison:** Il n'y a pas de puits de guérison pour cet épisode. Lorsque l'on meurt, il faut simuler sa mort et attendre d'être guéri.
- **Sabliers de guérison:** Les sabliers de guérison homologués sont autorisés.
- **RAPPEL: Il est interdit en tout temps pour un mort de maintenir son bouclier en position verticale ou autrement physiquement faire rempart de son corps.**

Pointage:

Samedi - Épisode 1	UPIR (jaune)	Chevauchée (bleu)	Victoire (30 points)
Affrontement 1	___ bannières restantes	___ bannières restantes	
Affrontement 2	___ bannières restantes	___ bannières restantes	
Total des points			
Front victorieux			

Gains:

- 500 points de récompense séparés à chaque front en ratio des points de victoire, arrondi à l'entier inférieur.



La Grande Bataille 1023

Épisode 2 – *Les bannières de la victoire – Samedi*

Aussitôt les bannières mis à bas, les forces se rallient de part et d'autre de la plaine fatidique. Sous les psaumes enchantés des soigneurs, la chair fendue se retrecote, et l'espoir renaît.

Battus, lacérés, mais non défaits, Bleus comme Jaunes combattent pour un idéal, chacun essayant de prouver que leurs idées sont à l'épreuve des épées. Pour obtenir la victoire finale, il faudra briser non seulement les corps, mais également et surtout la volonté de combattre de l'armée ennemie.

Par aléa du destin, Alain Généreux et Julia Garder sont toujours debout. Les regards des deux champions se croisent, acquiesçant à contrecœur la dignité de leur opposant.

Nul n'est encore prêt à se rendre et abandonner sa cause.

Dans un second souffle, les étendards en lambeaux se dressés de nouveau, provoquant une clameur générale empreinte de ferveur guerrière. Les guildes et peuples composant les armées se réorganisent autour de celles-ci, formant une nouvelle fois une ligne de boucliers hérissée de lances et ponctuées de terribles machines de guerre.

Au son du cor, les cris de guerre fusent:

*« À bas les mauvais nobles!
-Courage! Gloire! Justice! »*



La Grande Bataille 1023

Horaire

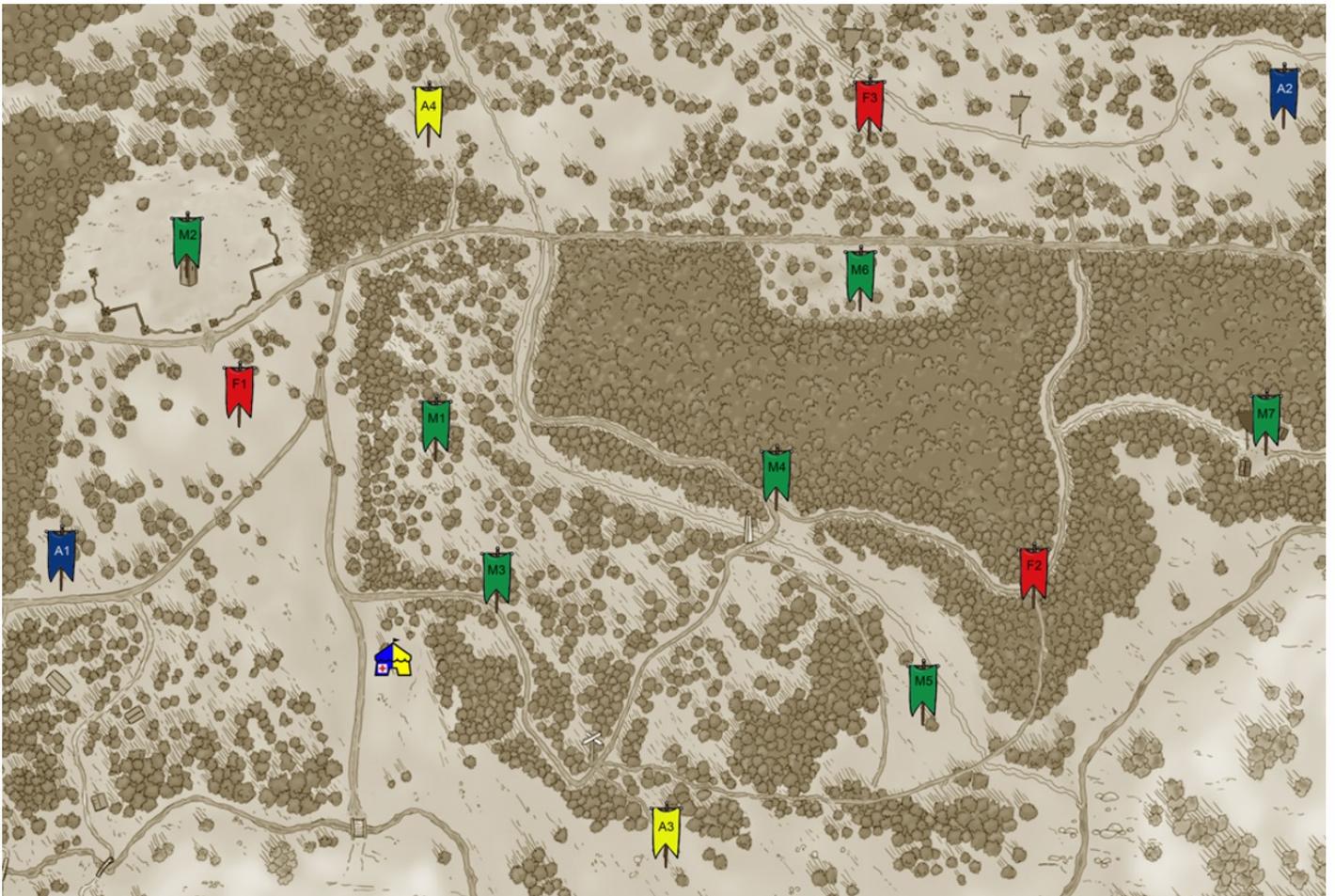
De la fin de l'épisode 1 à 15h00 - Déploiement.
15h00 - Début des affrontements au son de la corne de brume
16h15 - Fin des affrontements au son de la corne de brume

Déploiements

A4 – Nord de la route principale– UPIR (jaune)
A1– Entrée ouest de la plaine- Chevauchée (bleue)

Varia

Il est recommandé d'apporter sa gourde d'eau. De l'eau potable sera disponible aux puits de guérison.



Mécaniques et objectifs

- Le second épisode du samedi est un affrontement dynamique mettant en jeu tout le terrain.
- Un seul épisode en continu aura lieu, d'une durée de 75 minutes.
- Objectif 1: Les bannières de la victoire:
 - 10 socles sont en jeu, pouvant être capturés à l'aide de bannières.



La Grande Bataille 1023

- Sept (7) socles (vert) qui peuvent être capturés une seule fois par chaque front
 - Afin de capturer un socle vert, le porteur de bannière doit y placer sa bannière et survivre 10 minutes.
 - Chaque bannière ne peut capturer un socle qu'une fois. Une bannière utilisée pour capturer un socle reste enchâssée dans celui-ci jusqu'à la fin du scénario. L'adversaire peut également contrôler le même point par la suite.
- Trois (3) socles (rouges) qui compteront à la 25e, 50e et 75e minutes de jeu:
 - Aucun temps de capture n'est nécessaire pour ces socles. Placer une bannière dans le socle suffit.
- Chaque front possède 10 bannières et doit choisir 10 porteurs de bannières.
 - Les porteurs de bannières sont identifiés avec des ceinturons de tissus ("sash").
 - S'il meurt, le porteur de bannière ne peut être guéri que par un puits de guérison et doit emmener sa bannière à l'horizontale.
 - Lorsque le porteur est vivant, la bannière doit être tenue à la verticale, haut et fort. Une bannière tenue à l'horizontale ou cachée est détruite, son porteur doit retourner au puits pour la réactiver.
 - Il est possible de transférer le statut de porteur de bannière à un autre participant uniquement au puits de guérison. Le nouveau porteur doit porter le ceinturon et la bannière.



Règles particulières

- **Limites géographiques:** Tout le terrain de bataille est en jeu.
- **Puits de guérison:** Chaque front dispose de deux puits de guérison identifiés sur la carte. Ceux-ci sont situés en retrait du champ de bataille.
 - Les puits de guérison permettent aux participants de revenir à la vie.
 - Les puits de guérison sont représentés sur la carte par un drapeau jaune ou bleu (). Sur le champ de bataille, ils seront identifiés par des écus suspendus à des mâts de position en L ou des écus bleu et jaune vissés sur un arbre. Une affiche "Puits de guérison" est installée sur un puits de guérison.
 - Il suffit de toucher au puits pour revenir à la vie. Les combats ne sont pas permis dans un rayon approximatif de 50 mètres (50m) / 150 pieds (150') autour des puits de guérison. Il est interdit d'empêcher l'utilisation d'un puits de guérison en ne permettant pas aux participants de s'y rendre ou d'en sortir (le campement des puits de guérison est interdit). Il n'y aura pas de maréchaux stationnés aux puits de guérison: nous comptons sur l'esprit franc-jeu (le fair-play) de tous et chacun pour respecter ces règles.
 - **RAPPEL: Les morts ne courent pas.**
- **Monstres et machines de guerre:** Tous les monstres et machines de guerre homologués et payés sont autorisés lors de cette bataille.
- **Sabliers de guérison:** Les sabliers de guérison homologués sont autorisés.
- **Missions et quêtes secrètes:** Des missions et quêtes secrètes peuvent avoir lieu durant l'épisode. Celles-ci ne donneront pas de points susceptibles de changer le résultat de la bataille.



La Grande Bataille 1023

Pointage:

Samedi - épisode 1	UPIR (jaune)	Chevauchée (bleu)	Points
Socle 1			1 point si capturé, max 1 par front.
Socle 2			
Socle 3			
Socle 4			
Socle 5			
Socle 6			
Socle 7			
Socle F1 (rouge)			1 point à chaque relevé, max 3
Socle F2(rouge)			1 point à chaque relevé, max 3
Socle F3 (rouge)			1 point à chaque relevé, max 3
Total des points			
Front victorieux			

Gains:

- 1000 points de récompense séparés à chaque front en ratio des points de victoire, arrondi à l'entier inférieur.



La Grande Bataille 1023

Tableaux de conversion des points de récompense

Il y existe deux tableaux de conversion pour les points de récompense: le tableau commun et le tableau du vainqueur.

Seuls les points gagnés à l'issue d'une bataille dont le front a été le vainqueur peuvent être utilisés dans le tableau du vainqueur.

Les points de récompense sous forme de parchemin physique doivent être utilisés dans le tableau commun.

La conversion des points aura lieu à la ducasse de la campagne de septembre à la banque de l'Hippocampe. Les chefs de guilde (ou trésoriers) de l'UPIR et le Phoenix décideront de l'utilisation des points de récompense, mais pourront être accompagnés de 2 conseillers de leur choix.

Handicap

À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire. Afin d'encourager le recrutement de fronts héroïques, en primeur cette année, le nombre de points de récompense gagné par le front en surnombre pour chaque journée de bataille sera diminué selon le différentiel de combattants de chaque front.

Exemple :

Front gagnant: 600 points avec 60% des combattants = $600 * 40\% / 60\% = 400$

Tableau commun

Coût en PV	Description	Limite
1	Un (1) point d'influence (région de l'état-major)	Aucune
1	Rançons de chevaliers: Vingt (20) solars	Aucune
5	Rançons de nobliaus capturés: Cent (100) solars	Aucune
5	Famille de 5 paysans, nomades, peaux vertes ou forestiers	Aucune
4	Pillage de Foinville: 20 lots de base au choix (céréales, ressources, bétails)	Aucune
5	La cache du Castel: 20 lots de marchandises au choix (équipement, armement, victuailles)	Aucune
15	Syndicat de 5 maîtres de corps de métier (charpentier, forgeron, maçon, au choix)	10 syndicats disponible total. Non disponible pour les points sous forme de parchemin.
15	Classe de 4 maîtres lettrés (croyants, laborantins, intendant ou scribe, au choix)	10 classes disponibles total. Non disponible pour les points sous forme de parchemin.



La Grande Bataille 1023

Tableau vainqueur

Coût en PV	Description	Limite
25	Vox populi: Donne 4 pierres de savoir au personnage de votre choix pour une seule élection provinciale dans une province ciblée, même si celui-ci n'en a normalement pas, il peut participer au vote.	2 fois par front, ne peut être cumulé dans la même province.
100	Causer la tenue forcée d'un élection de seigneur bal sur une province ciblée	1x par front
75	Réduire ou augmenter le potentiel d'action d'un PNJ non-surnaturel. (Modifier le nombre de "sceaux" disponible pour les actions du PNJ de + ou - 1.)	Nombre de sceaux d'un chef de faction PNJ inconnu des joueurs. Une augmentation ciblant un PNJ n'ayant pas présentement de potentiel d'action géopolitique lui permettra d'en avoir.
50	Sceau récompense - militaire ou politique	Max 3 par front
50	Grève générale illimitée ou Support du peuple - Pour l'année prochaine, augmente ou diminue l'entretien d'une province ciblée de 1 victuaille et 1 céréale pour chaque tranche de cinq (5) membres de la population (fiches et main d'œuvres affectées) affectés aux bâtiments de tous les domaines de la province	Max 2 par front, UPIR seulement
50	Rétablissement de l'ordre temporel ou démoralisation - Pour l'année prochaine, augmente ou diminue l'entretien d'une province ciblée de 1 victuaille et 1 céréale pour chaque tranche de cinq (5) unités militaires présentes dans les garnisons de tous les domaines de la province	Max 2 par front, Chevauchée seulement
125	Capter Léon de Bourgogne. Le PNJ sera considéré comme un captif sur un domaine consentant.	Doit provenir des points vainqueur de la bataille du mardi
300	Capter Julia Franz Garder. Le PNJ sera considéré comme un captif sur un domaine consentant.	Doit provenir des points vainqueur de la bataille du samedi

