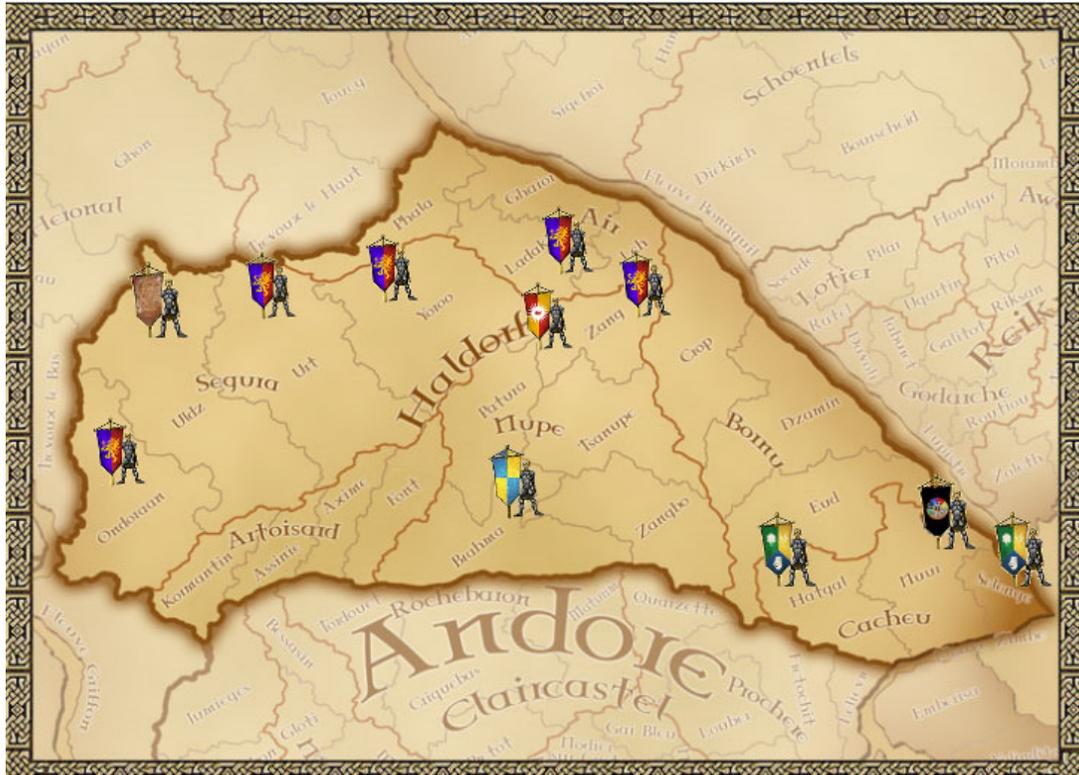


Invasions d'Haldorf



La résistance Haldorfienne

L'hégémonie religieuse de la Vraie Foi est à son plus haut sommet depuis plusieurs siècles, mais cette supériorité à son défaut puisqu'elle a réussie à rassembler toutes les autres croyances pour faire front commun contre les fervents croyants du Dieu unique. La guerre des Dieux n'aura pas fait mal qu'aux soldats, moines et templiers de la Vraie Foi, car maintenant leurs terres, familles, fermes et élevages sont attaqués de toute part. Retranchés dans leurs tourelles et fortin, les hommes à la solde du Roi Hubert de l'Orme du Poing de fer attendent de pied ferme les envahisseurs argannais, impériaux et andoréens.

La coalition argannaise

Épuisée par l'arrogance des Templiers, une coalition menée par l'Arganne a pris l'Haldorf par surprise. C'est par dizaines que des mercenaires s'engagent pour des sommes dérisoires au connétable argannais, stimulés par l'avancée menée par les Bâtards de Pamoisard. Des armées de l'Empire et même de l'Andore profitent de cette percée pour régler de vieilles querelles avec la Vraie Foi. La prise de l'Haldorf est déjà commencée, mais les semaines qui vont suivre décideront du sort de cette province convoitée.



Les Invasions d'Haldorf- Description

Samedi 19 septembre 2009, au Duché de Bicolline

L'esprit de l'activité

Les Invasions ont été conçues pour permettre à de nombreuses guildes de vivre et d'écrire ensemble un morceau d'histoire d'une partie du monde de Bicolline dans la peau de leurs personnages.

Il s'agit d'une activité de jeu de rôle pour joueur confirmé qui propose 12 heures de jeu continu jour et nuit. Pour cette activité le fairplay et le roleplay sont essentiels pour notre plaisir à tous. Suite à l'activité, une fête est organisée à l'auberge pour vous raconter vos faits d'armes, vous êtes cordialement invités à dormir sur le terrain, ne prenez pas le volant si vous ne vous sentez pas aptes à conduire.

Nous demandons à tous de porter une attention particulière au décorum. Une attention toute particulière à vos costumes et notamment ceux de rechange. Votre matériel de base doit comporter, en dehors de votre équipement de combat, les accessoires qui vous seront utiles (gourde, corde, besace, chope, gamelle...).

Avant de débiter

Tous les participants arrivants sur le terrain doivent préalablement se diriger à l'auberge pour terminer leur inscription. (*Présence, signature de carte de crédit, décharge pour les non-membres, réception de la fiche de population, etc*).

Toutes les armes et machines de guerre doivent être homologuées. Tous les guérisseurs doivent homologuer leur sablier permanent ou de prêtrise auprès du comité jeu.

Pour la résistance haldorfienne, veuillez utiliser le terrain comme un sens unique pour débarquer votre matériel à votre quartier d'état major (la vieille taverne). Le sens unique part de l'auberge et sort à la vieille taverne.

Les Règles

Toutes les règles de combat s'appliquent, avec les modifications et/ou ajouts suivants, qui sont valides pour les Invasions d'Haldorf.

- **Armes autorisées :** Tout type d'arme ou machine de guerre est autorisé. Il n'y aura aucune machine de guerre indestructible, une machine de guerre détruite devra être ramenée par des vivants au puits de guérison, ce qui signifie qu'une machine peut être perdue pour la bataille. Une machine ne peut pas être capturée par le front ennemi, mais peut être déplacée de quelques mètres pour ne pas obstruer un chemin.
- **Restrictions :** Aucune arme ou autre objet magique. Pour s'attaquer à un monstre vous devez être un chevalier runique. À noter, que dès la nuit tombée, l'utilisation des arcs et arbalètes est proscrite.
- **Protection :** Tout type d'armure est autorisé.
- **Les soins :** Chaque front possède jusqu'à 5 sabliers de guérison (voir restriction dans le point « Les monstres »), Ils peuvent être rejoints par n'importe quel type de sorcier. Ils ont accès à un puits de guérison. Les parchemins de guérisons sont autorisés. La présence de plusieurs bâtiments de la Vraie Foi et de la relique du Cœur de Notger empêche tout nécromancien à relever les morts. (*Les nécromanciens auront le pouvoir de guérison*). Rappel : Les sabliers de guérison et les parchemins de guérison **ne se volent pas**.
- **La mort :** Une fois tué il vous suffit d'attendre un guérisseur ou de prendre la décision de rejoindre votre puits de guérison après un minimum de 5 minutes au sol.
- **Les monstres :** Le choix de prendre un ou des monstres est au choix de l'état major, mais chaque monstre retirera 1 sablier de guérison au front. Un maximum de 3 monstres est autorisé par front. Chaque monstre octroiera gratuitement 5 runiques au front ennemi.
- **Les chefs :** L'état major de chaque front est composé d'au moins 6 personnes, leurs noms doivent être remis au comité jeu avant le mercredi 16 septembre. L'état major se doit d'avoir un porte étendard.
- **Les bâtiments :** Aucun combat ne peut être fait dans les bâtiments, pour les mêmes raisons, nul ne peut entrer sur les galeries armés. Donc aucun projectile ne peut être tiré des galeries.



Les Invasions d'Haldorf- Description

Samedi 19 septembre 2009, au Duché de Bicolline

Zone de déploiement et puits de guérison

La zone de déploiement de tous sera la plaine de l'ancien fort. Cette bataille sera l'affrontement initial à la remise des premiers objectifs, objectifs remis au quartier d'état major de chaque front après l'affrontement. Le quartier d'état major fait office de puits de guérison.

- Le quartier d'état major de la résistance haldorfienne sera dans la vieille taverne.
- Le quartier d'état major de la coalition argannaise sera le sous-sol de l'auberge de Bicolline.

Les puits de guérison

Il y aura 1 puits de guérison pour chaque front. Il s'agit de chaque quartier d'état major.

Note : Un mort se dirigeant vers son puits de guérison ne parle à personne durant son trajet, il prend le trajet le plus court. Son attitude n'est pas ambiguë, il tient ses armes par la lame pommeau dirigé vers le haut. Le «Fair Play» de tous est bien sûr indispensable pour la bonne dynamique du jeu.

Première rencontre – Boucherie ou pourparlers ?

Suite au diner, la première rencontre aura lieu sur la plaine de l'ancien fort. Chaque état major pourra ensuite retourner, mort ou en vie, à leur quartier d'état major pour recevoir leurs premières quêtes, simulés par des rapports d'éclaireurs.

À noter que les vainqueurs de la première rencontre recevront un rapport additionnel.

Quartier d'état major

Carte d'état major

Chaque heure, un de vos six membres d'état major se verra confier au minimum un rapport d'exploration vous indiquant vos premières mission. Chaque quartier d'état major possèdera une carte du terrain et pourra l'utiliser comme bon lui semble pour préparer sa stratégie.

Anciennes caches de l'ère Polignac

Déjà, vos meilleurs éclaireurs ont découvert de vieilles caches, celle-ci renferment une cinquantaine de parchemins de guérison, ces parchemins sont défraîchis et ne pourront être utilisés que lors des Invasions d'Haldorf.

Le Tracé Polignac



Le contrôle des routes est primordial en temps de guerre, et les Invasions d'Haldorf ne font pas exception. 6 points stratégiques seront en jeu tout au long de la journée. Ces points sont très importants car ils délimitent la zone d'influence de votre front.



Les Invasions d'Haldorf- Description

Samedi 19 septembre 2009, au Duché de Bicolline

Chaque point doit être capturé grâce à votre porte étendard de front. Pour prendre un point, le porte étendard doit survivre au contact du point pour une durée de 15 minutes. Une fois fait, le fanion de votre front pourra être mis sur un mât de position symbolisant le point, votre fanion ne pourra être enlevé que par le porte étendard ennemi après 15 minutes de contact. *Les points seront supervisés par des maréchaux.*

- À noter que la Résistance Haldorfienne commence le scénario avec tous les points.
- Les fanions de la Résistance haldorfienne seront blancs.
- Les fanions de la Coalition argannaise seront bleus.
- L'étendard de chaque front ne peut pas être volé. Son porteur est interchangeable. Les étendards ne peuvent en aucun cas quitter la route représentant le Tracé Polignac.
- En aucun cas, un guérisseur (sabliers, prêtres) ne pourra utiliser son pouvoir de guérison s'il dépasse un point non conquis par son front.
- En aucun cas, un parchemin de guérison ou un guérisseur de la coalition ne peut guérir dans la vieille ville (au-delà du point 6), de même pour les parchemins de guérison et les guérisseurs haldorfiens qui ne peuvent pas guérir dans la zone de la plaine décorum (au-delà du point 1).
- Tous les guérisseurs seront rencontrés avant le début de l'activité pour expliquer les zones de guérison possible entre les zones du tracé et répondre à toutes les questions le cas échéant.
- Les soins seront toujours effectifs de l'autre côté de la rivière.

Contrôle du Tracé Polignac

La coalition doit prendre le contrôle des points, à l'aide de son porte étendard, dans un ordre chronologique à partir du point 1 jusqu'au point 6. La résistance haldorfienne doit prendre le contrôle des points, à l'aide de son porte étendard, dans un ordre chronologique à partir du point 6 jusqu'au point 1.

En aucun cas un front ne peut outrepasser son ordre chronologique. Par exemple, la coalition ne pourrait pas prendre le contrôle du point 4 avant celui du 3.

Objectifs

Cinq types d'objectifs sont proposés et répartis durant les Invasions d'Haldorf.

Objectifs d'épisodes

Les objectifs d'épisodes auront lieu tout au long de la journée. Chaque membre d'état major (6) recevra une mission en rapport avec les manœuvres en Haldorf. Comme exemple, un membre d'état major peut se voir confier la mission de passer en revue les troupes et les effectifs en mettant la garnison au garde à vous et en faisant une inspection rigoureuse.

Rappel : *Chaque état major doit envoyer la liste des 6 membres d'état major au comité jeu et ce au moins avant mercredi 16 septembre, sans quoi des points de victoire seront soustraits au front en rapport avec ces épisodes.*

Objectifs de scènes

Les objectifs de scènes s'accomplissent en interagissant avec les figurants et autres personnages que vous pourrez rencontrer lors de cette activité. Ces rencontres peuvent être hostiles ou non, se régler par la force, la négociation, etc.

L'aboutissement de ces rencontres est de vous apporter des accessoires, des informations, des rapports d'exploration, des soins, des mercenaires ou la main mise sur un objet convoité. Bref des atouts pour ceux qui sauront accomplir ces objectifs.



Les Invasions d'Haldorf- Description

Samedi 19 septembre 2009, au Duché de Bicolline

La plupart des objectifs de scènes rapportent des cadenas (voir *objectifs spécifiques*).

Objectifs spécifiques

Les objectifs spécifiques se gagnent grâce à des cadenas identifiés au nom de votre guilde.

Les cadenas peuvent être gagnés lors des *objectifs d'épisodes* et *de scènes*, une fois en sa possession, un cadenas doit être identifié au nom de votre guilde par le maréchal responsable des quêtes de votre front.

Un cadenas de contrôle identifié peut être accroché sur un des multiples panneaux installés sur le terrain de bataille. Chaque panneau représente différents fiefs et secteurs d'Haldorf. Certaines quêtes ou rapports permettront de connaître la nature du gain de chaque panneau.

Une fois un cadenas de contrôle installé sur un panneau, celui-ci peut être annulé grâce à un cadenas d'annulation (rouge) posé directement sur son anse. Un cadenas d'annulation peut aussi être placé directement sur un panneau et en annulera tout gain potentiel. Les avoirs d'un panneau contrôlé seront remis directement au chef de la guilde le contrôlant.

Objectifs fixes

Les objectifs fixes se gagnent à l'aide de mâts de position répartis sur le terrain.

Chaque mât possédera deux fanions identifiés aux couleurs de chacun des fronts. Pour contrôler le mât il suffit d'accrocher dans l'anneau du mat le fanion correspondant à votre front. Lors du ramassage du mât par un maréchal, le front le contrôlant obtiendra le point.

- Les fanions de la Résistance haldorfienne seront blancs.
- Les fanions de la Coalition argannaise seront bleus.

Un mât de position sans fanion signifie que ce mât entrera en jeu plus tard, lorsque des fanions y seront accrochés par un Maréchal.

Le Tracé Polignac fait partie des objectifs fixes dans l'attribution des points de victoire. Les 6 mâts du Tracé Polignac rapporteront des points à plusieurs reprises durant l'activité. La valeur en points sera annoncée par des enveloppes d'objectifs fixes remises aux états-major.

Objectifs de temps

Les objectifs de temps se gagnent à l'aide de boîtes à temps réparties sur le champ de bataille.

Dès l'arrivée de l'état major à son quartier général, après la première rencontre, celui-ci recevra une carte du terrain avec sept zones identifiées. Dans chacune de ces zones se trouve une ou des boîtes à temps qui seront activées de façon aléatoire au cours de l'évènement. L'annonce et les détails d'une activation de boîte à temps seront communiqués aux états majors par la remise d'une enveloppe de mission pendant le scénario.

Notez que pour activer une boîte à temps, vous devez appuyer sur le bouton identifié au nom de votre front. Les boîtes à temps seront accessibles et fonctionnelles dès la remise de l'enveloppe l'annonçant.

Victoire !

Les grands enjeux sont toutes assez simples. Si l'Arganne gagne, l'Haldorf sera annexée au Royaume d'Arganne, sans possibilité de révolte régionale pour une durée indéterminée. Si l'Haldorf gagne, la province deviendra un royaume autonome et, par le fait même, la seizième région officielle du monde de Bicolline.



Les Invasions d'Haldorf- Description

Samedi 19 septembre 2009, au Duché de Bicolline

Pour ce faire, il faut gagner des points de victoire comptabilisés par les maréchaux. Ces points de victoire seront ensuite utilisés pour chasser l'ennemi hors d'Haldorf ou, au contraire, renforcer sa domination sur cette partie du monde.

Tableau de conversion des points de victoire

Les points de victoire seront remis aux deux fronts à la fin de l'activité, où ils devront être utilisés sur le champ. Une carte détaillée de la province d'Haldorf sera utilisée pour finaliser le conflit. Toutes les actions des états majors seront faites en simultanées sur plusieurs tours. Durant un tour un état major ne peut pas utiliser plus de 5 points de victoire.

Action militaire	Coût associé en points de victoire
Détruire une unité militaire ennemie :	1 point de victoire par capacité de combat. <i>Par exemple, il faudra 2 points de victoire pour détruire une milice protégée par un fortin.</i>
Renforcer un domaine consentant :	1 point de victoire pour 1 milice.
Renforcer une armée consentante :	1 point de victoire pour 1 unité de mercenaire.
Créer et déployer une nouvelle armée composée de 2 milices sur un domaine consentant ou occupé par vos alliés :	5 points de victoire. Ces armées seront démobilisées à la fin de la saison été 1010.
Réduire la durée d'annexion de 1 saison :	1 point de victoire.
Déplacer une armée vers un domaine connexe :	1 point de victoire.

L'ordre d'initiative est la suivante : Renfort, création, déplacement, destruction, attaque et annexion.

Maréchaux

Pour le bon déroulement du système des étendards, un maréchal accompagnera chacun des portes étendard pour valider les actions de ces derniers.

Il y aura un maréchal par quartier d'état major afin de remettre les rapports d'exploration, les sous-quêtes, la remise des détails d'objectifs, l'identification des cadenas, etc.

Il y aura 6 maréchaux de combats. Deux de ces maréchaux auront un brassard rouge, ils sont les seuls qui ont autorité sur les règles de combat et qui ont réponses à vos questions.

Il y aura 3 maréchaux pour la logistique de terrain, le positionnement des objectifs, la comptabilisation des points de victoire et la logistique de la nourriture.

Figurants

Il y aura des figurants lors de cette activité. Les figurants font vivre les *objectifs de scènes* et interpréterons différents rôles tout au long de l'activité.

Les repas

Le repas du midi sera servi avant l'activité à l'auberge. Le souper sera servi en jeu aux deux camps respectifs, n'oubliez pas d'amener votre gamelle et vos ustensiles.

Des boissons chaudes et des collations seront disponibles durant toute la soirée à vos quartiers d'état major respectifs.



Les Invasions d'Haldorf- Description

Samedi 19 septembre 2009, au Duché de Bicolline

Après l'activité, l'auberge et le bar seront ouverts jusqu'à 3 heures du matin. Vous êtes tous conviés à dormir dans vos cabanes ou vos tentes après l'activité. Les tentes pourront être montés dès votre arrivée.

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour.**
- Être prêt à se plonger dans 12 heures non stop de jeu de rôle, conçues pour des joueurs confirmés.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant dans la section téléchargement du site internet.
- Choisir son camp :
 - Résistance haldorfienne
 - Coalition argannaise

Il y a aussi de la place pour les bénévoles, maréchaux et figurants.

- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le vendredi 11 septembre 2009.**
- Le point de rendez-vous et d'accueil pour tous est sur le débarcadère et le stationnement 1 qui est adjacent, tous doivent se présenter à l'auberge pour compléter l'inscription.

La sécurité

Au son du cor qui marque le début du scénario, la consommation d'alcool n'est plus permise sur le site, et ce jusqu'à la fin du scénario. Les joueurs ne respectant pas cette consigne devront quitter le terrain.

La nuit, les arcs et les arbalètes ne seront pas utilisés.

Seules les machines de guerres peuvent être utilisées de nuit (sauf trébuchet et catapulte).

Pour nous joindre

E-mail : inscription@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone : Comité Jeu : 819 532-1755

Administration : (819) 532-1074

Auberge : (819) 532-1755

Le courrier : Bicolline, 1440 chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0

Pour venir au Duché de Bicolline

L'entrée du site est située au : 1480 chemin Principal à St Mathieu du Parc (En Mauricie, près de Shawinigan)

Autoroute 40 jusqu'à la jonction avec l'autoroute 55 (près de Trois Rivières)

Puis Autoroute 55 Nord jusqu'à la sortie 217 – Shawinigan, St Mathieu du Parc

Puis route 351 vers Saint Mathieu du Parc (env 16 km depuis la sortie de la 55)

L'entrée du site est située 1,5 km avant le centre du village de St Mathieu du Parc.