

Le Choc des Seigneurs Pirates – Samedi le 18 juin 2011

Synopsis

Le choc des seigneurs pirates rappelle une période tournante dans l'histoire de la flibuste. L'identité de l'un de ceux qui a contribué au terme de cette époque est enfin révélée.

L'Apostat – Capitaine Koutard - Frère de la Côte.

Ex-officier de la marine royale impériale, en 1770, ce capitaine débute sa carrière de pirate. Endetté et traqué à mort, on lui donna l'opportunité de résoudre ses problèmes, mais cela demandait de briser son serment et de livrer ses frères.

Fracassé à l'idée, il accepta à la fin de rendre ses frères à la justice. Certains, comme Bovitch (le seigneur pirate de Darganof), eurent la bonne fortune de fuir les forces qui siégeaient contre lui. Mais d'autres, comme le seigneur pirate de Derzat, n'eurent pas autant de chance.

Le capitaine Koutard reçut comme paiement des lingots d'or qu'il transforma en pièces. Nul ne sait comment la répartition s'est faite. Avant que la confrérie ne se rendre compte de sa déloyauté et de sa trahison, il donna tâche à 4 de ses officiers de dissimuler 4 coffres d'or en Soumess. La suite des événements reste obscure. Mais le vent du diable rapporte que sa trahison n'est pas restée bien soldée avec tous les membres de son équipage. Des rumeurs de violence et de confusion entre eux, auraient éclaté à bord des navires. Était-ce une mutinerie?

Bien plus tard, il est raconté que ceux qui lui ont rendu ce magot, lui ont aussi rendu la corde! Ha! Qui dit, que la vie de pirate ne vit pas de sa propre ironie?

Soumess

La 1^{ère} confrérie se servait de Soumess comme cache pour y dissimuler leur butin. Quoi demander de mieux qu'un territoire d'une telle hostilité pour en sauvegarder sa fortune. Selon nos traditions, les coffres d'or du capitaine Koutard et ceux de son équipage sont à se disputer. Vous allez devoir les dénicher et vous affronter pour les mériter. Rendez-vous en Soumess pour mettre la main sur cette richesse!

***Que le Diable de l'océan vous épargne.
Fondateur CC.
Lucifer Deblaque.***



Participants

Toutes les organisations pirates de Bicolline peuvent s'affronter dans une chasse au trésor qui a pour but d'y dénicher les 4 coffres d'or du Capitaine Koutard. Capitaines, levez l'encre et prenez cap en direction du port du feu maudit!

Les chefs de chaque groupe ont la responsabilité d'envoyer à Bicolline la liste officielle des joueurs qui feront partie de leur organisation pour l'activité. **Il y a un maximum de 15 places par organisation.**

Il y a également la possibilité de faire de la figuration dans le rôle des habitants de Soumess, les terribles Samouas. Les places sont illimitées.

Déroulement

Vous êtes attendus dès 8h00 au **stationnement 4**. Votre accueil et l'homologation de vos armes et armures y seront effectuées.

Le but de l'activité est de dénicher et de sécuriser un gros coffre à trésor avant vos adversaires. Il y a 4 coffres à trouver en tout. Cependant, il y aura de nombreux leurres et certains seront piégés!

L'activité se déroulera de 10h00 à 17h00 et sera divisée en 3 épisodes :

1. Le premier épisode débute à 10h00 et se termine vers midi.
 - a. Le hasard dictera le départ de chaque groupe à tous les 60 secondes et ce, sur plusieurs sentiers possibles.
2. Le second débute à 13h30 et se termine à 15h00.
3. Le dernier épisode débute vers 15h00 et se termine à 17h00, suivi d'un banquet pirate.
4. Le Rencard des Forbans ouvrira ses portes à 20h00 pour ne les fermer que tard dans la nuit...

Rappel : Il est possible de vous inscrire uniquement à la soirée taverne « Le Rencard des Forbans ».

Règles

Armes et armure autorisées (Organisations pirates)

Seules les armes de 1m10 et moins seront acceptées. Aucun bouclier. L'arbalète est la seule arme de projectile autorisée. Un maximum de 8 points d'armure sur l'ensemble du corps sera accepté.

La mort

Un joueur mort se doit de rester au sol 5 minutes avant de se lever et de rejoindre la zone de déploiement, qui une fois atteinte lui permettra de revenir en jeu immédiatement.

Le Chirurgien/Cuisinier

Le Chirurgien/Cuisinier portera un brassard l'identifiant. Un seul Chirurgien/Cuisinier par équipe. Il a le pouvoir de toucher une personne morte qui peut alors se lever



immédiatement pour aller rejoindre le point de départ. De plus, il obtiendra un sablier de guérison. C'est le seul guérisseur au sein d'une organisation.

La carte au trésor

Au début de l'activité, votre équipe recevra au hasard une des cartes au trésor. Cette carte vous servira à dénicher des indices sur le terrain vous guidant vers un coffre du capitaine Koutard. Attention, il y a des coffres piégés et il est important de faire un bon choix lorsque vous voudrez sécuriser votre gain grâce à votre étendard pirate.

Les Coffrets de l'Équipage du Capitaine Koutard

Chaque carte au trésor remise identifiera également un groupe de petits coffrets répartis dans la zone jeu du terrain. En plus des grands coffres du Capitaine Koutard, ces petits coffrets contiennent les avoirs des membres de l'équipage. A l'intérieur vous trouverez un des 4 objets suivants :

- Une potion de guérison
- Un Gri-Gri Samoua
- Une carte de Bonus
- Une carte de Malus

Ces 4 articles sont volables pendant toute la durée de l'évènement (**sauf par les Samouas**) et doivent obligatoirement être portés sur soi. Il s'agit, exceptionnellement, des seuls articles qui peuvent se voler. On ne peut pas les cacher à quelqu'un qui nous fouille. Les coffrets ont également une valeur en or.

Tout coffret qui n'est pas ramené à la fin de l'épisode ne sera pas comptabilisé.

Les potions

Une potion peut être utilisée pour soigner les blessures ou ramener la personne à la vie immédiatement. La potion doit être administrée par un joueur vivant. Un nombre de potions, déterminé par hasard, sera remis à chaque organisation dès le départ du scénario, mais il sera possible d'en trouver sur le terrain.

Cartes Bonus et Malus

Les Cartes de Bonus et de Malus serviront à influencer le contenu des coffres lors de leur ouverture à la soirée du Rencard des Forbans.

Hisser vos couleurs

Chaque organisation est responsable d'apporter son pavillon pirate. Il servira d'étendard durant l'aventure. Votre pavillon joue un rôle principal dans votre quête, car il vous permettra de sécuriser un coffre au nom de votre organisation. Un étendard par organisation, donc un coffre par organisation. Vous allez devoir choisir le bon. Le contenu des coffres ne sera donné qu'en soirée, lors du Rencard des Forbans, d'où l'importance de bien utiliser son étendard. Des indices seront disponibles sur le terrain pour trouver les bons coffres. Chaque organisation aura la possibilité de se procurer un coffre.



Les 4 coffres du capitaine Koutard

Chaque carte au trésor remise est associée à un coffre du capitaine Koutard. Les coffres portent le nom de l'officier qui a eu la tâche de le cacher.

Au hasard, les groupes partiront avec l'une ou l'autre des cartes de l'épisode. Avant le départ, une brève description informative sera donnée ainsi qu'un indice permettant de trouver le premier point de repère.

Il vous faudra déchiffrer les indices de façon à retracer chaque point de repère. Ces derniers vous mèneront au coffre associé à votre carte. Une fois que vous avez trouvé un coffre, vous pouvez le sécuriser en verrouillant votre pavillon à ce dernier (à l'aide d'un cadenas, vous identifiant, fournis par Bicolline).

Prenez note que vous ne pouvez sécuriser qu'un seul coffre et qu'il y en a une majorité de faux. Seulement 4 sont vrais! Soyez doublement vigilants des mouvements de vos adversaires! Une fois que votre pavillon sécurise un coffre, il ne pourra plus en sécuriser d'autre.

Par contre, votre étendard (et cadenas) pourra être utilisé lors d'épisodes subséquents pour bloquer l'accès aux autres coffres qui n'ont pas encore été sécurisés.

Le butin et la liste d'achat

Lors du Rencard des Forbans, le butin ramassé dans les gros coffres, ou sur les petits, sera dépensé sur l'une des 2 listes d'achat. L'or cumulé dans les gros coffres donne accès à la liste du capitaine. L'or cumulé dans les coffrets donne accès à la liste d'achat du quartier maître. La liste du capitaine contiendra plus d'articles que celle du quartier maître.

Figuration : Les terribles Samouas!

Des tribus sauvages peuplent les forêts de Soumess, partageant le territoire avec des monstres immenses et terribles. Les Samouas figurent dans les légendes comme étant des cannibales et de terribles chasseurs. Plusieurs marins ont des histoires d'horreur à propos de ces tribus.

Ils combattent souvent avec des lances. Ils utilisent également l'arc et le javelot, mais on raconte que la meilleure arme qu'ils possèdent est leur mauvaise attitude! Les Samouas sont regroupés en plusieurs tribus habitant sur l'île. Ce sont des gens de grandes superstitions et souvent, les marins ont utilisé cette faiblesse à leur avantage.

Certains points sur le terrain ne seront pas accessibles aux Samouas, car ces zones sont jugées interdites par superstition. Les Samouas respectent le port des Gri-Gris et n'attaqueront pas les porteurs, sauf si ces derniers les attaquent, alors ils se défendront.

Armes et armure autorisées (Figuration Samouas)

Toutes les armes de 90 cm et moins, lance, javeline, arc, aucun bouclier, aucune armure.

