

**Tournois d'Arganne**  
Samedi 2 juin 2012, au Duché de Bicolline

## **Tournois d'Arganne**

*De nombreuses épreuves et complications politiques rendent l'atmosphère de plus en plus tendue en Arganne.*

*Le climat de guerre avec plusieurs armées qui sont à l'extérieur du royaume.*

*Les différents entre les soldats et les nobles.*

*Le foyer de rebelles Haldorfiens qui parle de séparation.*

*Les rumeurs et le poids qui pèsent sur l'alliance des 3 couronnes.*

*Et pour couronner le tout, le départ du Haut-Roi, Tod 1ier par le portail de Tolternoth.*

*Avant que les choses ne dégringolent et ne s'aggravent encore d'avantage, certains commandants ont décidé d'organiser un événement qui permettrait de régler "amicalement" les conflits qui créent tant de tensions.*

*Ce tournoi permettra aux citoyens d'Haldorf et d'Arganne de venir prouver leur valeur en surmontant des défis aux champs de compétences variés.*

*Les plus valeureux gagneront la confiance de la population et pourront mettre de l'avant leur vision de ce que devrait être une Arganne forte et prospère.*

*Les guildes des autres royaumes sont aussi les bienvenues si elles veulent venir donner une leçon de vie aux groupes Argannais. Ces troupes de l'extérieur pourraient bien surprendre la population et se voir gagner leur confiance.*

### **L'Activité est conçue pour 6 groupes de 15 personnes**

12 préinscriptions pour le même groupe vous permettront d'avoir votre place réservée pour l'activité d'un des 6 groupes pouvant participer aux tournois.

*Note: De nouveaux groupes de 15 personnes pourraient être ajoutés si les inscriptions étaient toutes remplies avant la date limite.*

### **Épreuves du tournoi**

**13h30** :- Le roi de la montagne - Durée 15 minutes - Plaine du fort.

Combat sur la plaine avec un socle au centre, le groupe qui y garde sa bannière le plus longtemps remporte l'épreuve.



## Tournois d'Arganne

Samedi 2 juin 2012, au Duché de Bicolline

**14h** :- La prise de la colline - Durée 10 minutes - Joué 2 fois - Plaine du Totem.

Aucun puits de guérison.

2 équipes de 3 groupes déterminés aléatoirement.

Les groupes qui attaquent doivent placer leurs bannières dans le socle au haut de la plaine du totem.

**14h30**- Les tirailleurs - Durée 20 minutes - Forêt entre la Plaine des Mages et le Camp Barbare.

Puits de guérison pour chaque groupe.

4 points de contrôle avec des mats de position possédant une couleur pour chaque groupe.

Les mats seront comptés après 10 minutes et à la fin du scénario.

**15h** :- La ligne de front - Durée 15 minutes - Plaine des Mages.

Puits de guérison par regroupement.

2 équipes de 3 groupes déterminés aléatoirement.

3 boîtes à temps dans la grande plaine.

**15h30** :- Règlement de compte - Durée 20 minutes - Plaine des mages.

Aucun puits de guérison.

Mêlée générale avec des points de départ très éloignées.

**16h** : Guérilla- Scénario final d'une durée de 2 heures.

Une multitude de mats de positions sera répartis dans la Basse-Ville, les différents quartiers de la ville et dans la coulée des elfes. Chaque mat sera vérifié cinq (5) fois (de façon aléatoire) durant le scénario et à chaque vérification la couleur s'y trouvant apportera un point à votre groupe.

Des enveloppes contenant des objectifs particuliers seront remis à chaque groupe pendant le scénario.

Fin des combats.

P.S. : Tout au long de la journée les participants pourront trouver des objets sur le terrain soit des retailles de planches de bois franc peinturées avec des chiffres de 1 à 6. Des points de victoire seront accordés pour une série complète.

**18h** Banquet : Une belle ripaille attend les participants à l'auberge à la suite de laquelle une série de 4 épreuves viendront clôturer cette journée de tournoi.

1) Épreuve de la corde : Chaque groupe pourra choisir 10 hommes forts au sein de ses troupes pour l'épreuve du tir à la corde où les gagnants du premier tour s'affronteront dans une élimination directe lors du second tour (le choix des rencontres se fera par tirage au sort).



## Tournois d'Arganne

Samedi 2 juin 2012, au Duché de Bicolline

2) Tournois d'archer : Chaque groupe pourra choisir les archers de leur choix qui devront effectuer trois séries de 5 tirs (total) sur différentes cibles au pointage variable, dépendant de la difficulté. Le plus grand total de points décidera du vainqueur.

3) Combat de la double poutre : Deux poutres imposantes sont disposées face à face et à distance de combat l'une de l'autre pour les combattants s'y trouvant. Chaque équipe pourra faire monter 5 combattants qui devront faire perdre le pied à l'équipe adverse avec les règles de combat classique. Attention : Si un combattant venait à mettre le pied sur le sol, il est éliminé automatiquement. Les petits boucliers seront autorisés.

4) Échec au roi : Une personne par groupe aura tout le temps nécessaire pour faire valoir ses talents de stratège lors d'un tournoi d'échec. Les trois vainqueurs seront ceux qui rapporteront des points à leur équipe. Les parties se font sur les grands échiquiers et seront disposés à l'auberge. Ce tournoi se déroulera en simultané et débutera dès la fin du souper.

**21h** : Annonce de l'équipe vainqueur remportant le premier tournoi d'Arganne. Un prix lui sera remis.

Suite de la veillée et partage des exploits de la journée autour du feu. .

### Arrivée des participants

Les participants sont attendus à l'auberge dès 12h00 où l'homologation sera effectuée. Les groupes doivent être prêts pour un départ du jeu à 13h30.

### Règles et matériel autorisé lors du Tournoi d'Arganne

- **Armes** : Tout type d'arme est autorisé.
- **Magie** : Aucune magie
- **Armure** : Tout type d'armure est autorisée.
- **Guérison** : Lors des scénarios avec puits de guérison, les combattants morts restent 2 minutes au sol et retournent vers leur puits. Une fois le puits touché, les combattants peuvent retourner au combat.

Tous les grand-prêtres, prêtres et sabliers permanents sont acceptés comme forme de guérison pour cet événement (Homologation requise pour chacun de ces éléments). Attention : Votre recrutement peut-être des plus décisifs. Il y aura également moyen de se procurer des au coût cinquante (50) Solars chacun.

- **Les monstres** : Aucun monstre.
- **Les bâtiments** : Il est interdit d'entrer dans les bâtiments non-identifiés durant l'évènement.



**Tournois d'Arganne**  
Samedi 2 juin 2012, au Duché de Bicolline

## Modalités d'inscription

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour.**
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant sur le site internet.
- Faire partie d'un groupe.  

Note : Il y a aussi de la place pour des bénévoles et maréchaux.
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
  - La date limite d'inscription est **le jeudi 31 mai 2012.**

L'auberge étant un établissement détenant un permis, il est interdit d'y amener de l'alcool dans les murs ou sur les terrasses de celles-ci.

Nous sommes tous responsables de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent, tant physique que psychologique, ne sera toléré sous peine d'expulsion.

Le duché de Bicolline se situant au Québec et la consommation de drogue étant interdite dans la province, celle-ci ne peut être tolérée sur le terrain.

Le plaisir de tous passe par la responsabilité individuelle de chacun.

Nous vous remercions de votre compréhension et de votre collaboration.

### Pour nous joindre

**E-mail** : [inscription@bicolline.org](mailto:inscription@bicolline.org)

**Site Internet** : [www.bicolline.org](http://www.bicolline.org)

**Téléphone** :

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 Sud vers Saint Mathieu du Parc (environ 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.

