

Assaut sur Dulgaron –Ordre de l'Arrogance vs Guerriers de la Montagne

Samedi 13 Juillet 2013, au Duché de Bicolline

Assaut sur Dulgaron

Les affres de la guerre ont maintenant pris de force les populations des Cités des Sables et des Terres du Sud, amenant avec eux désolation et mort. Des terres éloignées entourant la mer sombre jusqu'au désert de Ma'at séparant les Terres du Sud du Sultanat, la guerre a étendu son emprise et c'est maintenant vers Dulgaron que se tourne le conflit.

Avides de combats glorieux, un contingent de vétérans de l'Ost des Guerriers de la Montagne qui assiégeaient la forteresse de Mehl-El-Nail eurent vent des récents conflits opposant les forces des Émissaires de la Cité des Sables et des Traqueurs et Berserk dans le Désert de Ma'at et décidèrent d'aller affronter des adversaires sur le champ d'honneur.

Encore enivrés des victoires récentes contre le Sultan, les Chevaliers du Saint-Ordre-de-l'Arrogance montèrent en toute hâte un Ost des meilleurs que les Terres du Sud avaient à offrir et foncèrent à la rencontre des Guerriers envahisseurs suite à un discours enflammé du Prince de Dulgaron, Resther Saint-Félix.

C'est aux frontières de Dulgaron que les Osts se rencontrèrent, mais les Guerriers de la Montagne avaient un bût très clair : La Forteresse de Gotwald, au cœur de Dulgaron, allait brûler. Un cor de guerre perça le silence qui planait entre les deux Osts, et l'Assaut de Dulgaron commençait enfin.

Déroulement de l'activité

Assaut sur Dulgaron est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type Campagne Militaire épisodique opposant les forces de L'Ordre de l'Arrogance aux forces des Guerriers de la Montagne. La journée sera divisée en 10 scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire et divers acquis géopolitiques.

L'activité inclus le diner qui sera servi à midi, ainsi qu'un souper qui sera servi après la fin de la journée de combats, le tout à l'Auberge de Bicolline.

L'Activité est conçue pour:

Deux fronts de maximum **80 guerriers**, soit **l'Ordre de l'Arrogance** et les **Guerriers de la Montagne**. Les fronts pourront dépasser la limite de 80 guerriers si les deux fronts sont en accord.

Arrivée des participants

Les **Combattants sont attendus au DÉBARCADAIRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 8h00 le samedi matin, où l'homologation sera effectuée et le dernier briefing leur sera donné par les Maîtres de Jeu. À 9h30 les fronts seront déployés à leur camp de base afin qu'à 10h00 le son du cor de brume marque le commencement de l'activité. Les retardataires devront se joindre à la campagne en cours.



Assaut sur Dulgaron –Ordre de l'Arrogance vs Guerriers de la Montagne

Samedi 13 Juillet 2013, au Duché de Bicolline

Déroulement de la journée

Les scénarios se succèdent un à la suite de l'autre et l'accumulation des points est public. Entre chaque scénario les fronts ont environ dix minutes pour se réorganiser.

En cas d'égalité d'un scénario ou le refus d'engagement de la part des deux fronts aucun front ne fait de points.

Guérison

Chaque front a un maximum potentiel de 1 guérisseur par tranche de 10 combattants. Trois sabliers sont donnés à chaque front automatiquement en début de journée, et les autres sabliers devront venir des avoirs géopolitiques de chaque front (Prêtre, Grand prêtre, sort, etc.) Ainsi, le recrutement stratégique devient particulièrement crucial!

Un front peut acheter des sabliers de guérison *en début de journée seulement* (en gardant en tête le maximum potentiel) pour le coût de **250 solars**, payables en : **Solars sonnants, Butins (60 solars) ou Pierres Précieuses (15 solars)**.

Certains scénarios peuvent avoir un puits de guérison. Dans un tel cas, quand un combattant meurt, il a deux options : Attendre d'être guéri par un Prêtre / Guérisseur ou attendre que les hostilités à proximité prennent fin pour retourner à son puits de guérison où il sera ramené à la vie. Pour ce faire, il doit demeurer silencieux, emprunter le plus court chemin vers son puits de guérison de façon continue et tenir son arme à l'envers pour clairement montrer qu'il est hors du combat.

NOTE : Les puits de guérison fonctionnent par tranche de morts (habituellement 15). Ainsi, un guerrier au puits de guérison ne peut retourner sur le champ de bataille que lorsqu'un total de 15 guerriers est prêt à retourner au combat.

Important : On ne peut pas guérir un membre d'un front ennemi.

Points de Victoire

Les points de victoire acquis lors de la journée détermineront le vainqueur de la journée. Chaque front pourra dépenser les points de victoire dans une table de conversion qui sera remise à cet effet.

Points de Destruction

Les points de destruction acquis lors de cet événement seront comptabilisés et pourront être utilisés lors de la semaine de Grande Bataille sur l'ensemble des provinces des Terres du Sud et des Cités des Sables.



Assaut sur Dulgaron –Ordre de l'Arrogance vs Guerriers de la Montagne

Samedi 13 Juillet 2013, au Duché de Bicolline

Horaire de la Journée

HEURE	ACTIVITÉ
Avant 10:00	Arrivée et Homologation
10:00 à 10:45	Le Plateau Dulgare
10:45 à 11:15	Les Mines de Démantoïdes
11:15 à 11:45	Retour en Rajec
11:45 à 12:30	L'Embuscade
12:30 à 13:30	Dîner
13:30 à 14:15	Le Symbole de la Victoire
14:15 à 15:00	La rébellion de Zwolen
15 :00 à 15 :30	Le Raid
15:30 à 16 :15	Les Murs de Gotwald
16:15 à 17 :15	Assaut sur Dulgaron
17 :15 à 17 :30	Tournoi des Champions
17:30	Souper à l'auberge et soirée



Assaut sur Dulgaron –Ordre de l'Arrogance vs Guerriers de la Montagne

Samedi 13 Juillet 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 1 – Le Plateau Dulgare

Alors que le soleil se lève sur les Terres du Sud, les armées de l'Arrogance marchent à la rencontre de l'Ost des Guerriers de la Montagne afin de les intercepter avant qu'ils ne descendent les monts du Plateau Dulgare et n'arrivent à la cité fortifiée de Dulgaron. C'est sur le plateau de pierres rougeâtres que les deux osts s'affrontent pour la première fois de ce conflit.

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée qui élimine tous les membres de l'autre armée remporte une victoire. La première armée qui remporte deux victoires gagne le scénario.

CHAMP DE BATAILLE

Plaine du Fort. Il est interdit de sortir des limites de la plaine du fort pour ce chapitre, tout manquement entrainera la mort du joueur en faute.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque escarmouche est d'une durée illimité qui se termine quand un front a éliminé l'autre front.

L'escarmouche est jouée un maximum de 3 fois. L'armée remportant deux joutes est gagnante du chapitre.

GUÉRISON

Aucune guérison.

RÉCOMPENSE

Le vainqueur du scénario recevra 2 point de victoire et 2 points de destruction.



Assaut sur Dulgaron –Ordre de l'Arrogance vs Guerriers de la Montagne

Samedi 13 Juillet 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 2 – Les Mines de Démantoïdes

Les anciennes mines de démantoïdes parsèment le paysage montagneux du Plateau Dulgare, abandonnées il y a longtemps après avoir été vidées de leur précieux contenu par les mineurs dulgares. Ces anciennes mines font de merveilleux endroits d'embuscades et, qui plus est, les guerriers racontent que certaines caches de gemmes y restent encore, oubliées derrière depuis des années. Ces gemmes, convoitées par les deux osts, permettront l'achat futur de mercenaires et d'autres vivres nécessaires à la guerre.

CONDITION DE VICTOIRE

Les deux armées tentent de capturer le plus de sacs de gemmes (caissons remplis de sable) que possible et de les ramener dans leur zone de déploiement. Une comparaison de la quantité de sacs de gemmes capturée après deux joutes déterminera le vainqueur.

CHAMP DE BATAILLE

Les zones de déploiement sont l'entrée de la Plaine des Mages ainsi que le Camp Barbare.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque joute est d'une durée maximale de 10 minutes, et se terminera prématurément quand tous les sacs de vivres seront dans la zone de déploiement des deux fronts.

Il y aura deux joutes, et les déploiements seront inversés lors de chacune d'entre elles.

GUÉRISON

Seuls les sabliers de guérison sont permis.

RÉCOMPENSE

Le vainqueur du scénario recevra 2 point de victoire et 15 pierres précieuses.



Assaut sur Dulgaron –Ordre de l'Arrogance vs Guerriers de la Montagne

Samedi 13 Juillet 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 3 – Retour en Rajec

Rajec fût le site de la féroce bataille opposant les forces personnelles du Sultan Nakkan Ossan et ses vassaux de Matidja Al-Chalef contre les forces de Dulgaron et de Darganof réunies. Encore, on peut voir les ossements et restes de ce carnage, blanchissant sous le soleil impitoyable du sud.

C'est sur ce champ de bataille qu'à nouveau les forces loyalistes mettent les pieds en Dulgaron, mais cette fois-ci leur bût est clair : Marcher sur Gotwald. Pour ce faire, il faudra paralyser l'ennemi en lui coupant la tête : Le général adverse doit mourir.

CONDITION DE VICTOIRE

La première armée qui élimine le général ennemi remporte une victoire. Ce scénario doit être gagné deux fois par un front pour que celui-ci soit vainqueur.

CHAMP DE BATAILLE

Une armée est déployée à la plaine du totem, alors que la seconde armée est déployée à l'entrée du gouffre. Après un affrontement les zones de déploiement sont inter-changées.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque escarmouche est d'une durée illimitée qui se termine quand un front a éliminé l'autre général.

L'escarmouche est rejouée jusqu'à ce qu'un front obtienne deux victoires.

GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont permis.

NOTE

Si un front n'a plus clairement son général près de lui (un général qui se cacherait...) il perd.

RÉCOMPENSE

Le vainqueur du scénario recevra 2 point de victoire et 2 points de destruction.



Assaut sur Dulgaron –Ordre de l'Arrogance vs Guerriers de la Montagne

Samedi 13 Juillet 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 4 – L'Embuscade

Les soldats de l'Ost des Guerriers de la Montagne profitaient de la distraction des récents affrontements pour envoyer une partie de leur ost explorer les forêts pétrifiées au sud du Plateau Dulgare afin d'y trouver quelques vivres laissées derrière par les mineurs ayant fuit.

Profitant de cet avantage stratégique, les chevaliers de l'Arrogance montèrent une attaque sur l'armée ainsi séparée, la forçant à se battre à force réduite sur deux fronts. Un plan audacieux, qui pourrait remporter la guerre!

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée en défense est séparée en deux (50% des membres du front sont déployés à un autre endroit) alors que l'armée attaquante ne l'est pas. L'armée qui élimine tous les membres de l'autre armée le plus rapidement l'emporte.

L'escarmouche est rejouée deux fois, inversant les rôles.

CHAMP DE BATAILLE

La zone de déploiement de l'attaquant est au monolithe de béton alors que le défenseur déploie la moitié de son front de chaque côté du gouffre.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque escarmouche est d'une durée illimitée qui se termine quand un front a éliminé l'autre front.

L'escarmouche est jouée deux fois.

GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont permis.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire et 20 armements au vainqueur.



Assaut sur Dulgaron –Ordre de l'Arrogance vs Guerriers de la Montagne

Samedi 13 Juillet 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 5 – Le Symbole de la Victoire

Les populations de Dulgaron attendent avec impatience les nouvelles du front, le moral des garnisons en défense des domaines de la Cité précaire en vue des affrontements continus des temps récents. Afin de remonter le moral des troupes défensives et montrer un tour de force, le Prince de Dulgaron presse ses hommes à mener la bannière de Dulgaron percer les retranchements ennemis afin de montrer la suprématie des Dulgares.

Les Guerriers de la Montagne, eux, comptent bien en faire de même pour briser la morale des troupes ennemies!

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée attaquante doit faire acheminer le plus rapidement possible un messenger (représenté par la bannière de front) dans la zone de déploiement du défenseur. Le front parvenant à faire cet exploit le plus rapidement remporte le scénario. Le scénario est joué deux fois, en inversant les rôles et les zones de déploiement.

CHAMP DE BATAILLE

Le front attaquant commence à la route devant la plaine du fort, alors que le front défenseur est déployé derrière le Phoenix sur le chemin.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque escarmouche est d'une durée maximum de 15 minutes. Elle se termine quand la bannière de l'attaquant se retrouve dans la zone de déploiement adverse, ou que l'attaquant est complètement éliminé.

GUÉRISON

Les sabliers sont permis.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Seul le porteur de la bannière peut entrer dans la zone de déploiement adverse sans mourir (les autres combattant n'ont pas ce droit), ce qui termine l'escarmouche.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire et 3 points de destruction.



Assaut sur Dulgaron –Ordre de l'Arrogance vs Guerriers de la Montagne

Samedi 13 Juillet 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 6 – La rébellion de Zwolen

Les Guerriers de la Montagne ayant vent de l'occupation récente de la terre de Zwolen, dernier bastion de l'ancien seigneur de Dulgaron Kjeld, profitent de la confusion pour inciter les tensions et rébellions dans le domaine. Tel que prévu, la répression dure par les forces loyales au Prince de Dulgaron ne firent qu'envenimer la situation, et bientôt c'était une véritable joute pour le contrôle de la population qui s'en suivit.

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée qui obtient le plus de temps sur la boîte à temps à la fin des deux escarmouches remportera le scénario.

CHAMP DE BATAILLE

Un front se déploie à Gorghor Baey alors que l'autre se déploie au quai des Lames Gueules.

DURÉE DE LA BATAILLE

Il s'agit de deux escarmouches de 15 minutes chacune. Chaque armée se déployant sur les deux zones.

GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont autorisés, un puits de guérison fonctionnant par tranche de 15 morts sera disponible aux zones de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Outre la boîte à temps, deux bannières neutres sont sur le champ de bataille. Pour chacune de ces bannières ramenées à son point de déploiement, un front se voit ajouter 1 minute à son temps à la fin du scénario. Une fois retournés à une zone de déploiement, les bannières ne pourront être volées.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire et 3 points de destruction au vainqueur. Le front ayant ramené le plus de bannières neutres à la fin des deux affrontements se verra remettre 4 soldats de métier.



Assaut sur Dulgaron –Ordre de l'Arrogance vs Guerriers de la Montagne

Samedi 13 Juillet 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 7 – Le Raid

S'approchant de plus en plus des murailles de Gotwald, l'Ost des Guerriers de la montagne cause le plus de tort possible aux villages et domaines avoisinant la capitale de Dulgaron. En pillant et brulant assez de huttes et de fortins, ils espèrent ainsi briser l'effort de guerre de Dulgaron pour les années à venir.

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée qui obtient le plus de temps sur l'ensemble des boîtes de temps (3) à la fin des deux escarmouches remporte le scénario.

CHAMP DE BATAILLE

L'ensemble de la vieille ville est en jeu pour ce scénario. Les zones de déploiement sont le Quai des Lames Gueules ainsi que le Vieux Ruffian.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque escarmouche est d'une durée de 15 minutes.

Il y a deux escarmouches. Entre chaque escarmouche on inverse la zone de déploiement des fronts.

GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont autorisés et des puits de guérison (fonctionnant par tranche de 15 morts) sont aux zones de déploiement.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire et 3 points de destruction au front vainqueur.



Assaut sur Dulgaron –Ordre de l'Arrogance vs Guerriers de la Montagne

Samedi 13 Juillet 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 8 – Les Murs de Gotwald

La muraille de Gotwald, entourant le cœur de Dulgaron, voit ses pierres martelées jour et nuit par les sapeurs des Guerriers de la Montagne. Sous les ordres de leur général, Mana, les guerriers loyalistes de l'Émirat de Tessali El-Nail parviennent enfin à faire une série de brèches assez grandes pour s'infiltrer dans la cité. Il faudra tenir assez longtemps les assauts continus de l'ennemi pour que les armées entrent en masses dans la cité fortifiée.

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée en défensive devra tenir le plus longtemps possible contre les forces ennemies alors que l'attaquant devra enlever le mousqueton ennemi du mât de position dans la zone de défense.

Le scénario sera joué deux fois, et l'armée ayant tenu le plus longtemps contre l'ennemi aura gagné ce scénario.

CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur est déployé dans la vieille ville, derrière la Rédemption et Némésis. Le puits de guérison de l'attaquant est à la lice de Troll Ball.

Un mât de position est positionné dans la zone du défenseur.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque escarmouche est d'une durée maximale de 15 minutes.

Elle se terminera quand un attaquant enlève le mousqueton du mât de position de la zone de défense.

GUÉRISON

L'attaquant a un puits de guérison. Les sabliers sont permis des deux côtés.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire et 3 archers au vainqueur.



Assaut sur Dulgaron –Ordre de l'Arrogance vs Guerriers de la Montagne

Samedi 13 Juillet 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 9 – Assaut sur Dulgaron

La citée entière de Dulgaron est assiégée par ses ennemis, les murailles grouillant de combats alors que les Guerriers de la Montagne et leurs alliés parviennent à y mettre pieds et à livrer aux Dulgares la guerre si près du cœur de leur Principauté. Submergé par la masse verte et noire, le Prince de Dulgaron lève son épée haute vers les cieux et lance la charge. Il ne peut y avoir qu'un vainqueur en cette journée.

CONDITION DE VICTOIRE

Cinq boites de temps ainsi que 4 mâts de positions seront placés sur le champ de bataille. Chaque boite à temps où un front a le plus de temps d'accumulé à la fin du scénario donnera des points de victoire, alors que les mâts de positions (qui seront enlevés à des heures inconnues des deux fronts) donneront des avoirs au front dont le mousqueton était présent.

CHAMP DE BATAILLE

Un front est déployé à la vieille Taverne alors que l'autre front sera déployé au Crannog du Fhain.

DURÉE DE LA BATAILLE

Ce scénario aura une durée de 45 minutes.

GUÉRISON

Des puits de guérison (fonctionnant par tranche de 15 joueurs) sont présents aux zones de déploiement, et les fronts peuvent utiliser les sabliers de guérison.

RÉCOMPENSE

Chaque boite à temps gagnée donnera 1 point de victoire et 2 points de destruction.

Lorsque gagnés, les mats donneront les acquis suivants :

- Mat 1 : 1 trébuchet
- Mat 2 : 2 Chevaliers
- Mat 3 : 4 milices
- Mat 4 : 5 butins



Chapitre 10 – Le tournoi de champions

Alors que les pierres du sol de Dulgaron sont rouges du sang d'alliés et ennemis, les champions de chaque camp se font une lutte finale sur la place publique. Une seule armée peut sortir victorieuse de cette journée.

CONDITION DE VICTOIRE

Trois champions de chaque camp sont choisis. Ils devront s'affronter en groupe jusqu'à ce qu'un seul camp soit encore debout.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque duel est d'une durée illimité qui se termine quand un groupe décime l'autre.

GUÉRISON

Aucune guérison.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 1 point de victoire au vainqueur.



Assaut sur Dulgaron –Ordre de l'Arrogance vs Guerriers de la Montagne

Samedi 13 Juillet 2013, au Duché de Bicolline

Modalités d'inscription

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 16 ans et un jour.**
- Être prêt à se plonger dans 7 heures de campagne et de combats intenses
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant sur le site internet.
- Choisir son camp :
 - Émissaires de la Cité des Sables (Front loyaliste du Sultan)
 - Traqueurs et Berserks (Front Rebelle)
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le lundi 8 juillet 2013**

La sécurité

Nous sommes tous responsable de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent, tant physique que psychologique, et état second ne seront tolérés durant l'événement sous peine d'expulsion.

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

Pour nous joindre

E-mail : inscription@bicolline.org
Site Internet : 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.

