

La Choche d'Abondance – Salmarak vs Saint-Ordre-Du-Vinier

Samedi 14 Septembre 2013, au Duché de Bicolline

La Choche d'Abondance

Il est grand temps d'en finir avec leurs sales gueules. Dès que ces hommes, si l'on peut les appeler ainsi, mettront le pied en Dinant, ils seront stupéfaits par la beauté de Solara et par la violence des Têtes brûlées. Pas de quartier! Leurs bières goûteront le sang, en supposant, bien sûr, qu'il leur restera encore des mains pour tenir leur choche! L'infamie de la « Vraie Foi » — la plus grande arnaque de notre ère — a assez duré, et c'est en gentleman que je convie les « Vérifidèles » à en découdre avec nous. La splendeur de Severac constituera la toile de fond d'une lutte à finir, tant dans les rues que dans les zincs. Je mets en gage la Choche d'Abondance — artéfact sans égal, relique ultime — reforgée pour nos 15^e. Seuls les survivants pourront s'abreuver du nectar des champions.

*Clowake de Grossouvre
Capitaine de l'Acier Trempé
Baron de Severac
Grand Tonnelier de Salmarak
Élu de Solara*

Déroulement de l'activité

La Choche d'Abondance est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type Campagne Militaire épisodique opposant les forces de l'Ordre du Vinier aux forces de Salmarak. La journée sera divisée en 6 scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire et divers acquis géopolitiques, ainsi que la mythique Choche d'Abondance.

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 du Vinier** et **Salmarak**. 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.



La Chope d'Abondance – Salmarak vs Saint-Ordre-Du-Vinier

Samedi 14 Septembre 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 ne sera révélé qu'à la fin de l'événement. 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



La Chope d'Abondance – Salmarak vs Saint-Ordre-Du-Vinier

Samedi 14 Septembre 2013, au Duché de Bicolline

Horaire de la Journée

| HEURE | ACTIVITÉ |
|-----------------|-------------------------------|
| Avant 10:00 | Arrivée et Homologation |
| 10:00 à 10:45 | La Ligne Salmarakienne |
| 10:45 à 11:15 | Le Pissing Deck |
| 11:15 à 12:30 | Le Temps d'une Pipe |
| 12:30 à 13:30 | Dîner |
| 13:30 à 14:15 | Bastons de bas-étages |
| 14:15 à 15 :30 | Pour les plaisirs de la chose |
| 15 :30 à 17 :30 | « Last Call » |
| 17 :30 à 17 :45 | Duels de Saint-Soulard |
| 17:45 | Souper à l'auberge et soirée |

Chapitre 1 – La Ligne Salmarakienne

Les navires de guerres accostent enfin sur les plages, et c'est avec beaucoup d'attentes que les forces du Vinier débarquent sur la terre ferme de Dinant. Assoiffés après la longue traversée et en sevrage sévère, les braves soldats du Vinier devront réussir à pénétrer dans la Vierge Offensée, une taverne portuaire mal famée du quartier ouvrier de Severac, s'ils veulent avoir la force de continuer l'assaut!

CONDITION DE VICTOIRE

Les forces du Vinier doivent impérativement faire pénétrer 10 hommes dans la Vierge Offensée et ce, en 15 minutes maximum. Les règlements inhérents aux bâtiments s'appliquent tout au long du scénario; aucun combat à l'intérieur des murs n'est autorisé.

CHAMP DE BATAILLE

De la Caravelle (zone de déploiement de l'Ordre du Vinier) jusqu'au bâtiment des Gardiens du Midgard (Zone de déploiement de Salmarak, et de surcroît la Taverne de la Vierge Offensée). Les limites du terrain sont également délimitées par la plaine du fort et la route en provenance de la Caravelle.

DURÉE DE LA BATAILLE

Jusqu'à l'élimination d'un front, jusqu'à l'entrée de 10 hommes du Vinier dans la taverne ou après 15 min. Ce scénario est joué deux fois en inversant les zones de déploiement.

GUÉRISON

Aucune guérison.

RÉCOMPENSE

Le vainqueur du scénario recevra 2 points de victoire.



La Chope d'Abondance – Salmarak vs Saint-Ordre-Du-Vinier

Samedi 14 Septembre 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 2 – Le « Pissing Deck »

C'est après une bonne bière de la victoire que les hommes sortant de la Vierge Offensée devront prendre le contrôle des latrines locales. Afin de se soulager et de redonner de la vigueur et du moral à ses troupes, l'état major devra faire progresser les armées « chaudasses » dans la ville afin de mettre la main sur le « Pissing Deck ».

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée assaillante doit prendre le contrôle des latrines pendant 5 min.

CHAMP DE BATAILLE

Du bâtiment des Midgardiens jusqu'à celui d'homologation et du stationnement jusqu'à la limite du chemin de la plaine du fort. Les zones de déploiement sont le bâtiment des Midgardiens pour le Vinier et la cabane d'homologation pour Salmarak.

DURÉE DE LA BATAILLE

Jusqu'à l'élimination d'un front, jusqu'à la prise de contrôle (5 min) du bâtiment d'homologation ou jusqu'à la fin du scénario (après 20 minutes).

GUÉRISON

Seuls les sabliers de guérison et les parchemins sont permis.

RÉCOMPENSE

Le vainqueur du scénario recevra 2 points de victoire tandis que le perdant pourra choisir sa zone de déploiement lors du prochain scénario.



La Chope d'Abondance – Salmarak vs Saint-Ordre-Du-Vinier

Samedi 14 Septembre 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 3 – Le Temps d'une Pipe

Après les besoins primaires viennent les secondaires. Les armées présentes dans la basse-ville tenteront de prendre le contrôle des différents bordels pour procurer à leurs hommes le repos et le réconfort qu'ils méritent tant. Attention aux maladies de l'amour! On dit que la boucherie locale vend des boyaux de chèvre très efficaces contre celles-ci...

CONDITION DE VICTOIRE

Scénario à 4 boîtes à temps (3 bordels et le boucher) avec des temps cachés. L'équipe accumulant le plus de temps par bordel l'emporte.

CHAMP DE BATAILLE

La nouvelle ville en entier. Les zones de déploiement sont le bâtiment des Midgardiens ainsi que l'entrée de l'auberge.

DURÉE DE LA BATAILLE

Scénario d'une heure.

GUÉRISON

Sabliers et puits de guérison par tranche de 15 combattants.

POINTS DE VICTOIRE

Ce scénario donne 1 point de victoire par bordel contrôlé. Le front accumulant le moins de temps de contrôle de la Boucherie verra son armée amputée de 10% pour les 5 premières minutes lors des deux grands scénarios de l'après-midi.

Le front ayant accumulé le moins de points lors de ce scénario aura le choix de sa zone de déploiement lors du prochain scénario.



La Choze d'Abondance – Salmarak vs Saint-Ordre-Du-Vinier

Samedi 14 Septembre 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 4 – Bastons de bas étages

C'est le ventre bien plein d'alcool et de victuailles que les armées, qui se préparent à enfiler l'équipement de combat, commencent soudainement à se cracher des insultes et à se lancer des âneries, ainsi que des bouteilles. C'est officiellement le temps d'en finir avec nos sales gueules!

CONDITION DE VICTOIRE

Élimination totale du front adverse. Le scénario doit être remporté 2 fois par un front.

Les armes permises lors de ce scénario ne doivent pas dépasser 50 cm. Les armures et les boucliers sont interdits.

CHAMP DE BATAILLE

Le devant de la nouvelle auberge. De l'entrée du chemin jusqu'à la cabane d'Epic Armory et de l'auberge jusqu'au fossé.

DURÉE DE LA BATAILLE

Élimination d'un front. Chaque joute dure au plus 10 min.

GUÉRISON

Aucune.

POINTS DE VICTOIRE

Ce scénario donne 1 point de victoire par match remportée. Le front ayant accumulé le moins de points lors de ce scénario aura le choix de sa zone de déploiement lors du prochain scénario.



La Chope d'Abondance – Salmarak vs Saint-Ordre-Du-Vinier

Samedi 14 Septembre 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 5 – Pour les Plaisirs de la Chose

Les règlements de compte terminés, l'armée du Vinier réussit à pénétrer dans la ville fortifiée, l'accès aux bâtiments de la classe bourgeoise et aux commerces locaux les rendant complètement fous. Tant de splendeur et de luxe en un seul endroit pourrait corrompre n'importe quel Vérifidèle. Les forces de la Vraie Foi tenteront de profiter des lieux mondains aussi longtemps qu'elles le pourront. De leur côté, les forces Salmarakiennes tenteront de protéger les bâtiments contre les « rats » de la Vraie foi.

CONDITION DE VICTOIRE

Scénario à 5 boîte à temps avec des temps cachés (3 dans le chemin, 1 dans la basse-ville (Meute) et l'autre chez les Arrachés). Le front accumulant le plus de temps par zone de contrôle l'emporte.

CHAMP DE BATAILLE

Du quai des Lames Gueules jusqu'à la cabane du Phoenix, du chemin des Elfes jusqu'à la rivière.

DURÉE DE LA BATAILLE

Scénario de 1 h 30.

GUÉRISON

Sabliers et puits de guérison. Un puits de guérison sera localisé au **Vieux Ruffian**, alors que le second puits de guérison sera localisé **au milieu de la côte entre le bateau et le bâtiment du Phoenix**. Les puits sont par tranche de 15 combattants.

POINTS DE VICTOIRE

Ce scénario donne 1 point de victoire par zone contrôlée.

Remarque : Le front ayant accumulé le moins de temps de contrôle de la boucherie (chapitre 3) verra son armée amputée de 10% durant 5 min lors de ce scénario.



La Chope d'Abondance – Salmarak vs Saint-Ordre-Du-Vinier

Samedi 14 Septembre 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 6 – « Last Call »

Après avoir passé du bon temps dans le quartier bourgeois, les forces du Vinier trouvent une brèche les conduisant directement à la haute-ville, berceau des entreprises Coco-Clowake. On dit de ces lieux qu'ils sont le paradis du bon goût. Les envahisseurs feront tout pour mettre la main, même durant quelques instants seulement, sur les vraies richesses qu'offre ce monde... Certains n'auront d'autre choix que de se rendre à l'évidence que Dinant est le berceau des hommes et que les dogmes de la Vraie Foi n'offrent pas le tiers de l'effervescence Solarite.

CONDITION DE VICTOIRE

Scénario à 3 boîtes à temps avec des temps cachés (Fosse aux Monstres, Lice de Trollball et bâtiment de Castenza. Le front accumulant le plus de temps par zone de contrôle emportera celle-ci.

CHAMP DE BATAILLE

La totalité de la vieille-ville.

DURÉE DE LA BATAILLE

Scénario de 2 h.

GUÉRISON

Sabliers et puits de guérison. Un puits de guérison sera localisé à la **Vieille Taverne (Salmarak)**, alors que le second puits de guérison sera localisé au bâtiment **MacRae (Vinier)**. Les puits sont par tranche de 15 combattants.

POINTS DE VICTOIRE

Ce scénario donne 2 points de victoire par zone contrôlée (Fosse aux Monstres et anciennes latrines) et 4 points de victoire pour la Lice de Trollball.

Remarque : Le front ayant accumulé le moins de temps de contrôle de la boucherie (chapitre 3) verra son armée amputée de 10% durant 5 min lors de ce scénario.



La Chope d'Abondance – Salmarak vs Saint-Ordre-Du-Vinier

Samedi 14 Septembre 2013, au Duché de Bicolline

Chapitre 7 – Le Duel de Saint-Soulard

Alors que les armées du Vinier et de Salmarak se font la lutte sans merci pour le gain de la Chope d'Abondance, seul un duel de Saint-Soulard en bonne et due forme pourra mettre fin aux hostilités!

CONDITION DE VICTOIRE

Un champion de chaque camp sera choisi. Les deux champions devront s'affronter sur une planche, chope à la main, dans un duel de deux de trois touches. Mais attention! Échapper le contenu de sa chope équivaut à une touche en faveur de l'adversaire!

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque duel est d'une durée illimité qui se termine après trois touches marquées par le même duelliste.

GUÉRISON

Aucune guérison.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 1 point de victoire au vainqueur.



La Chope d'Abondance – Salmarak vs Saint-Ordre-Du-Vinier

Samedi 14 Septembre 2013, au Duché de Bicolline

Post-Campagne : Points de Victoire GB 1013

C'est lors de la soirée taverne faisant suite à la campagne que seront dépensés les points de Victoire et les points de Destruction acquis lors des trois premières campagnes de l'année 1013 ainsi qu'à la Grande Bataille.

Voici un résumé des points qui seront dépensés tour à tour par tranche de 10 par les états majors de la Grande Bataille.

8 Juin 1013

| Hellequins | Gaurydrims |
|---|---|
| 16 Points de Destruction | 6 Points de Destruction |
| <ul style="list-style-type: none">• Annaba Jabel• Matidja Al-Chalef• Tessali El-Naïl• Sombrahl | <ul style="list-style-type: none">• Annaba Jabel• Matidja Al-Chalef• Tessali El-Naïl• Sombrahl |

22 Juin 1013

| Émissaires de la Cité des Sables | Traqueurs et Berserks |
|---|---|
| 4 Points de Destruction | 20 Points de Destruction |
| <ul style="list-style-type: none">• Khadidja• Darganof• Dulgaron• Jabba Nat• Kazarun• Sombrahl | <ul style="list-style-type: none">• Khadidja• Darganof• Dulgaron• Jabba Nat• Kazarun• Sombrahl |

14 Juillet 1013

| Guerriers de la Montagne | Arrogance |
|---|---|
| 5 Points de Destruction | 17 Points de Destruction |
| <ul style="list-style-type: none">• Terres du Sud• Cité des Sables | <ul style="list-style-type: none">• Terres du Sud• Cité des Sables |

Grande Bataille 1013

| Saïd | Rathan |
|---|---|
| 15 points de victoire | 1 point de victoire 11 Points de Destruction |
| <ul style="list-style-type: none">• Cité des Sables• Terres du Sud• Kazarun• Mine d'Or | <ul style="list-style-type: none">• Cité des Sables• Terres du Sud• Kazarun• Mine d'Or |



Tableau de conversion de Points de Victoire Grande Bataille 1013

- 1 Point de Victoire peut être échangé contre 10 points de Destruction, utilisables à la Cité des Sables, dans les Terres du Sud, la Mine d'Or des Terres de l'Oubli ou dans la cité indépendante de Kazarun.
- 3 Points de Victoire peuvent être utilisés pour convaincre la populace d'une province de changer leur allégeance pour le camp adverse (Sultanat/Cités des Sables ou Rebelles/Terres du Sud).
 - De cette façon, une province pourrait changer plusieurs fois de main avant la fin de la dépense des points.
 - Une province changeant ainsi de région ne peut se mettre en révolte régionale pour les deux années à venir.
- 1 Point de Victoire peut être utilisé pour enlever une saison de siège dans un siège de la Cité des Sables, des Terres du Sud, de la Mine d'Or des Terres de l'Oubli ou de la cité indépendante de Kazarun.
- 1 Point de Victoire peut être échangé contre 50 points d'influences en Cités des Sables et Terres du Sud.
- Les points de victoire et points de destruction de la Grande Bataille et des Campagnes du 8 juin, 22 juin et 13 juillet pourront être utilisés à la soirée suivant la Campagne du 14 septembre 1013.



La Chope d'Abondance – Salmarak vs Saint-Ordre-Du-Vinier

Samedi 14 Septembre 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 :
 - Salmarak
 - Ordre du Vinier
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le lundi 9 Septembre 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.

