

## Tempête sur les Sables – Traqueurs & Berserks vs Émissaires

Samedi 22 juin 2013, au Duché de Bicolline

# Tempête sur les Sables

*Après la victoire in-extremis des forces de Darganof et de Dulgaron contre les armées du Sultanat qui étaient venues mater la rébellion, Rathan, Roi des Terres du Sud envoya ses meilleurs hommes à la poursuite des derniers survivants afin que ceux-ci ne rejoignent pas les Cités des Sables et leur maître le Sultan.*

*C'est dans la vaste étendue du Désert de Ma'at, cette désolation qui sépare les Cités des Sables des Terres du Sud, que les troupes de choc rapides du Roi rattrapèrent les guerriers du Sultanat. Alors que tout semblait perdu pour ces derniers, les cors de guerre se firent entendre au-delà des dunes, et que surgirent les Janissaires du Sultan, menés par Saïd Bassam Ibn Abdi Al Zarqawi, Émir de Khadidja et conseiller proche du Sultan Nakkan Ossan.*

*Ces derniers, qui étaient en route vers le théâtre de guerre de Mehl El-Nail pour assiéger la forteresse sombre, tombèrent fortuitement sur les rescapés de la Garde Personnelle du Sultan et c'est en redoublant d'ardeur que les hommes issus de l'Émirat de Khadidja vinrent intercepter les guerriers des Terres du Sud.*

*Surpris par l'ost inattendu, les guerriers des Terres du Sud se dirigèrent en toute hâte dans un terrain moins à découvert afin de gagner l'avantage sur leurs nouveaux adversaires, au cœur des monts Dulgares.*

*Un endroit de canyons rouges et de soleil impitoyable, les crevasses d'Abu-Akr au nord de Darganof et Dulgaron semblaient parfaites pour mener la défense contre les armées du Sultanat arrivant pour venger leurs frères morts au combat.*

*Bientôt, les forces des Émissaires de la Cité des Sables rattrapaient l'Ost des Traqueurs et de leurs alliés Berserks. La tempête du désert se levait enfin, alors qu'une tempête de lames allait déferler dans le Canyon d'Abu-Akr.*

## Déroulement de l'activité

*Tempête sur les Sables est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type Campagne Militaire épisodique opposant les forces des Traqueurs et Berserk aux forces des Émissaires de la Cité des Sables. La journée sera divisée en 10 scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire et divers acquis géopolitiques.*

*L'activité inclut 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'alliance **Traqueurs et Berserk** et les **Émissaires de la Cité des Sables**. 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.





## Tempête sur les Sables – Traqueurs & Berserks vs Émissaires

Samedi 22 juin 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. Si à la fin de la campagne, il y a égalité de points, un «TOURNOI DE CHAMPIONS» tranchera l'égalité.

### 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 base 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 les provinces suivantes : *Khadidja, Darganof, Dulgaron, Jabba Nat, Kazarun et Sombrahl.*

### Province de Ma'at

Une nouvelle province des Terres du Sud, Ma'at, sera créée à l'issue de cette campagne, et son contrôle sera divisé de par les affrontements de la journée et la table de points de victoires.





## Tempête sur les Sables – Traqueurs & Berserks vs Émissaires

Samedi 22 juin 2013, au Duché de Bicolline

### Horaire de la Journée

HEURE	ACTIVITÉ
Avant 10:00	Arrivée et Homologation
10:00 à 10:45	La tempête de lames
10:45 à 11:15	Les canyons rouges d'Abu-Akr
11:15 à 11:45	La vallée de Khem
11:45 à 12:30	La route vers Darganof
12:30 à 13:30	Dîner
13:30 à 14:15	Les renforts de Ptah
14:15 à 15:00	Les côtes d'Abydos
15 :00 à 15 :45	La chute de Nefercheres
15:45 à 16:45	Assaut sur Koptos
16:45 à 17 :15	La brèche de Bastet
17 :15 à 17 :30	Tournoi des Champions ( <i>en cas d'égalité</i> )
17:30	Souper à l'auberge et soirée

## Chapitre 1 – La Tempête de Lames

*La tempête des sables se lève au sein du désert de Ma'at, et les forces des Terres du Sud doivent se rendre dans les Canyons d'Abu-Akr avant que les forces des Janissaires ne les rattrapent. Connaissant bien le terrain désertique et comment y manœuvrer, les hommes du Sultan ont vite fait d'intercepter les armées Traqueurs et Berserk, et une confrontation semble inévitable à l'ombre des grands pics des Monts Dulgares.*

### 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 illimitée qui se termine quand un front a éliminé l'autre front.





## Tempête sur les Sables – Traqueurs & Berserks vs Émissaires

Samedi 22 juin 2013, au Duché de Bicolline

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 1 point de victoire et 3 points de destruction.

## **Chapitre 2 – Les canyons rouges d'Abu-Akr**

*Isolés dans les terres inhospitalières et ravagées par le constant souffle du simoun faisant rage dans le désert de Ma'at, les deux armées tentent de se réapprovisionner en victuailles et armements en capturant d'anciennes caches des peuples Dulgare, qui connaissaient les canyons et détours des canyons d'Abu-Akr comme nuls autres.*

### CONDITION DE VICTOIRE

L'armée attaquante tente de capturer le plus de vivres (poches de sable) que possible et de les ramener dans sa zone de déploiement. Une comparaison de la quantité de sacs de vivres 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 de l'attaquant.

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 3 point de victoire et 3 points de destruction.





## **Chapitre 3 – La vallée de Khem**

*Après la chasse à l'homme dans les canyons d'Abu-Akr, les deux armées débouchèrent enfin sur les terres fertiles à la base des pics de Khem. Quelques tribus locales élevant leurs troupeaux se sauvèrent à la vue des deux osts prêts à s'affronter. Afin de cesser cette poursuite et en finir, les deux armées décident de couper net la tête de l'ost ennemi : Avec la mort du général, l'armée déstabilisée n'aura autre choix que de battre en retraite.*

### 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 de l'autre côté 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.





## **Chapitre 4 – La Route vers Darganof**

*Après avoir traversé les pics et vallées de Khem à la poursuite de leurs ennemis, les deux armées arrivent enfin à la frontière sud du territoire qui est également un passage vers les terres de Darganof et Dulgaron, la terre aride d'Al-Waset. Les fronts se préparent à un assaut frontal, sachant très bien que quiconque contrôle Al-Waset, contrôlera le passage commercial des routes liant Dulgaron et Darganof des seules routes menant vers une traversée du désert.*

### 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

La forêt, du camp Barbare à la plaine des mages et de la plaine du totem au gouffre. Les deux zones de déploiement sont le coin de la plaine des mages et la plaine du totem.

### 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 3 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.





## Tempête sur les Sables – Traqueurs & Berserks vs Émissaires

Samedi 22 juin 2013, au Duché de Bicolline

### **Chapitre 5 – Les renforts de Ptah**

*Les Émissaires et les Traqueurs ont trouvé des alliés dans la région de Ptah : Des tribus locales prêtes à supporter la cause du Sultan viennent du nord, alors que des renforts des forces rebelles viennent assister les traqueurs de par le sud. Il faut que les deux fronts fassent acheminer un messenger à leurs alliés afin de s'assurer du support!*

#### 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 20 armements au vainqueur.





## Tempête sur les Sables – Traqueurs & Berserks vs Émissaires

Samedi 22 juin 2013, au Duché de Bicolline

### **Chapitre 6 – Les côtes d'Abydos**

*Alors que la moitié de l'Ost des Émissaires a été envoyé pour attaquer des villages côtiers des forces rebelles, l'armée des Traqueurs et Berserks parvient à tomber sur l'état-major ennemi. Ces derniers doivent monter une défense contre l'ost ennemi, alors qu'ils sont submergés de toute part et que les renforts tardent à arriver!*

#### 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 Gorghor Baey alors que le défenseur se déploie au quai des Lames Gueules et 50% des combattants des défenseurs se déploient au pont de la basse ville.

#### 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 15 armements au vainqueur.





## **Chapitre 7 – La chute de Nefercheres**

*La guerre continue de faire rage dans les contrées impitoyables séparant les Terres du Sud et les Cités des Sables, et le contrôle des anciennes ruines de la cité de Nefercheres permettrait aux forces triomphantes de se fortifier en attendant des renforts. C'est au cœur des ruines de cette cité d'un peuple éteint depuis des siècles que le choc des deux Osts se fait entendre.*

### **CONDITION DE VICTOIRE**

L'armée qui obtient le plus de temps sur l'ensemble des boîtes de temps (5) 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.

### **RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION**

Les boîtes de temps sont à l'aveugle, donc il n'est pas possible de savoir le temps accumulé entre les différentes boîtes à temps et entre les escarmouches.

### **RÉCOMPENSE**

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





## **Chapitre 8 – Assaut sur Koptos**

*Après le jeu de chat et de souris fait entre les deux armées, Saïd, Général des Armées du Sultanat, voit sa chance de faire une percée sur les terres riches et fertiles de Koptos, en bordure des deux cités ennemies de Dulgaron et Darganof.*

*Ainsi, il désire faire un pied de nez au Roi des Terres du Sud et lui montrer qu'aucune de ses cités n'est en sûreté de la furie du Sultan!*

### CONDITION DE VICTOIRE

Cinq boîtes de temps ainsi que 4 mâts de positions seront placés sur le champ de bataille. Chaque boîte 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 boîte 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 : 5 rations militaires et 2 milices
- Mat 4 : 5 butins





## **Chapitre 9 – La brèche de Bastet**

*Les forces ennemies ont trouvées une brèche dans les fortifications du camp d'avant-garde de l'ennemi, aux frontières de Darganof. Alors que la fin semble proche et que les ennemis surgissent de toutes part, les armées doivent se défendre et tenir le plus longtemps possible contre l'envahisseur qui ne cesse d'arriver!*

### 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 cotés.

### RÉCOMPENSE

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





## **Chapitre 10 – Le tournoi de champions**

*Alors que la victoire est mitigée entre les Émissaires et Traqueurs, chacun envoient leur champion afin de décider une fois pour toutes le vainqueur de la campagne.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Le champion qui tue en premier le champion de l'autre armée remporte une victoire. Le premier champion qui remporte trois victoires gagne le scénario.

### DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque duel est d'une durée illimitée qui se termine quand un champion tue l'autre. Le duel est rejoué jusqu'à ce qu'un champion obtienne trois victoires.

### GUÉRISON

Aucune guérison.





## Tempête sur les Sables – Traqueurs & Berserks vs Émissaires

Samedi 22 juin 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 mardi 18 juin 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](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.

