



Les Invasions de Kazarun - Description

Samedi 6 septembre 2014, au Duché de Bicolline

Invasions de Kazarun

Kazarun, 1014.

Bien que la guerre entre la Cité des Sables et les Terres du Sud se soit terminée avec un accord de paix entre le Sultan Nakkan Ossan et le Roi Rathan, la région avait continué à souffrir des affres de la guerre alors que les armées de Dulgaron, Ma'at et Darganof marchaient sur la cité indépendante de Kazarun, bastion des forces de l'Ordre de Notre-Dame de la Rédemption qui avaient portées main forte au Sultan contre les autres cités du sud lors de la guerre récente.

Assiégée depuis maintenant plusieurs mois, les vivres de la forteresse de Freiberg peignent un portrait sombre de ce qui est à venir : Le combat est inévitable avec les forces assiégeantes, et un terme doit être mis à cette invasion...que ce soit par la victoire des Terres du Sud, ou la résistance de Kazarun face à l'envahisseur.

Alors que les lourds pas des renforts se font entendre en cadence pendant leur marche vers les murs de la cité, on peut entendre de derrière les murailles de Kazarun les forgerons affûter les dernières lames qui seront bientôt lancées au combat contre les envahisseurs. Le choc des Titans du Sud est sur le point d'éclater, et seule la mort et la destruction suivra la déflagration à venir.

Les deux camps font appel à leurs plus proches alliés afin de venir porter main forte dans ces temps de guerre, et des centaines de vétérans marchent vers la mort alors qu'une aube sanglante se lève tranquillement sur les dunes du sud.

Un cor de guerre retentit, et un frisson parcourt l'échine des soldats malgré la température bouillante du désert.

Les Invasions de Kazarun ont commencées.

L'esprit de l'activité

Les Invasions ont été conçues pour permettre à de nombreuses guildes de vivre et d'écrire ensemble un morceau d'histoire d'une partie du monde de Bicolline dans la peau de leurs personnages.

Il s'agit d'une activité de jeu de rôle pour joueur confirmé qui propose 8 heures de jeu continu. Pour cette activité le fairplay et le roleplay sont essentiels pour notre plaisir à tous. Suite à l'activité, une fête est organisée à l'auberge pour vous raconter vos faits d'armes, vous êtes cordialement invités à dormir sur le terrain, ne prenez pas le volant si vous ne vous sentez pas aptes à conduire.

Nous demandons à tous de porter une attention particulière au décorum. Une attention toute particulière à vos costumes et notamment ceux de rechange. Votre matériel de base doit comporter, en dehors de votre équipement de combat, les accessoires qui vous seront utiles (gourde, corde, besace, chope, gamelle...).

Avant de débiter

Tous les participants arrivants sur le terrain doivent préalablement se diriger à l'auberge pour terminer leur inscription (*présence, signature de carte de crédit, décharge pour les non-membres, réception de la fiche de population, etc.*). Toutes les armes doivent être homologuées.

Pour la garnison de Kazarun, veuillez utiliser le terrain comme un sens unique pour débarquer votre matériel à votre quartier d'état major (la vieille taverne). Le sens unique part de l'auberge et sort à la vieille taverne.



Les Invasions de Kazarun - Description

Samedi 6 septembre 2014, au Duché de Bicolline

Les Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent, avec les modifications et/ou ajouts suivants, qui sont valides pour les Invasions de Kazarun.

- **Armes autorisées** : Tout type d'arme est autorisé. Il n'y aura aucune machine de guerre de permise pour les deux fronts.
- **Restrictions** : Aucune arme ou autre objet magique.
- **Protection** : Tout type d'armure est autorisé.
- **Les soins** : Chaque front possède jusqu'à un maximum théorique de 1 sablier de guérison par tranche de 10 combattant. 5 sabliers sont donnés aux deux états-majors au début du conflit, et les sabliers subséquents doivent être acquis de par des pouvoirs de prêtrise ou de magie/alchimie du jeu géopolitique. Les parchemins de guérisons sont autorisés. Rappel : Les sabliers de guérison et les parchemins de guérison **ne se volent pas**.
- **La mort** : Une fois mort il vous suffit d'attendre un guérisseur ou de prendre la décision de rejoindre votre puits de guérison après un minimum de 5 minutes au sol.
- **Les monstres** : Aucun monstre n'est permis.
- **Les chefs** : L'état-major de chaque front est composé d'au moins 6 personnes, leurs noms doivent être remis au comité jeu avant le mercredi 3 septembre. L'état major se doit d'avoir un porte étendard, et **chaque front devra fournir son étendard de faction**.
- **Les bâtiments** : Aucun combat ne peut être fait dans les bâtiments, pour les mêmes raisons, nul ne peut entrer sur les galeries armé. Donc aucun projectile ne peut être tiré des galeries.

Zone de déploiement et puits de guérison

La zone de déploiement de tous sera la plaine de l'ancien fort. Cette bataille sera l'affrontement initial à la remise des premiers objectifs, objectifs remis au quartier d'état major de chaque front après l'affrontement. Le quartier d'état major fait office de puits de guérison.

- Le quartier d'état-major de la garnison de Kazarun sera dans la vieille taverne.
- Le quartier d'état-major du royaume des Terres du Sud sera le kiosque d'homologation près de l'auberge.

Les puits de guérison

Il y aura 1 puits de guérison pour chaque front. Il s'agit de chaque quartier d'état major.

Note : Un mort se dirigeant vers son puits de guérison ne parle à personne durant son trajet, il prend le trajet le plus court. Son attitude n'est pas ambiguë, il tient ses armes par la lame pommeau dirigé vers le haut. Le «Fair Play» de tous est bien sûr indispensable pour la bonne dynamique du jeu.



Les Invasions de Kazarun - Description

Samedi 6 septembre 2014, au Duché de Bicolline

Première rencontre – L'Assaut de Freiberg

À 10h00, lors du début de l'événement, le premier affrontement entre les deux armées aura lieu sur la plaine de l'ancien fort, marquant le coup d'envoi de la journée sur les plaines entourant la cité fortifiée de Freiberg. Chaque état major pourra ensuite retourner, mort ou en vie, à leur quartier d'état major pour recevoir leurs premières quêtes, simulés par des rapports d'éclaireurs.

À noter que les vainqueurs de la première rencontre recevront un rapport additionnel.

Quartier d'état major

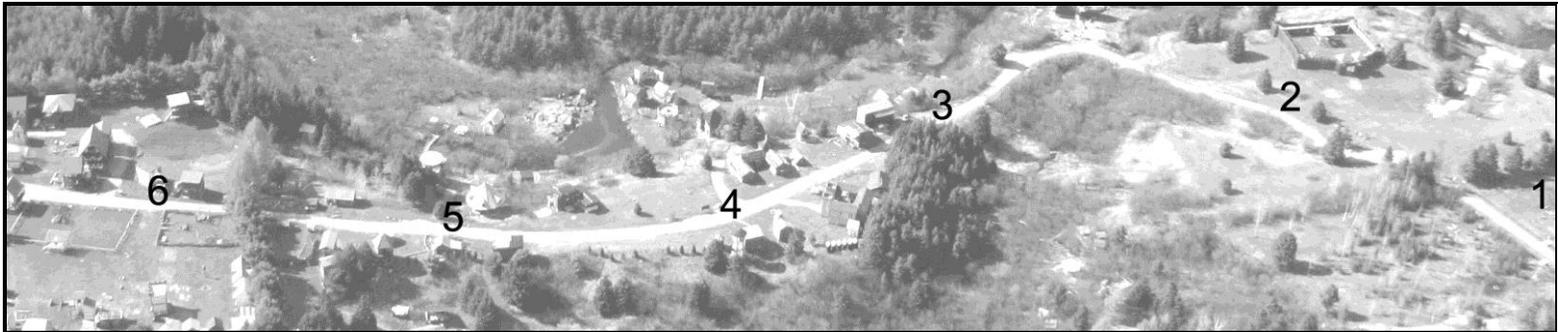
Carte d'état major

Chaque heure, un de vos six membres d'état major se verra confier au minimum un rapport d'exploration vous indiquant vos premières mission. Chaque quartier d'état major possèdera une carte du terrain et pourra l'utiliser comme bon lui semble pour préparer sa stratégie. Il est donc essentiel qu'un membre d'état-major soit à son quartier général à chaque heure, sans quoi l'enveloppe ne sera remise qu'à son arrivée.

Les secrets sous les sables

Déjà, vos meilleurs éclaireurs ont découvert de vieilles caches, celle-ci renferment une cinquantaine de parchemins de guérison, ces parchemins sont défraîchis et ne pourront être utilisés que lors des Invasions de Kazarun.

La Route des Cités



Au cœur du désert des Terres du Sud, il est primordial de contrôler les points stratégiques de la fameuse route des cités, qui serpente au cœur des dunes jusqu'à chacun des Oasis de la région. 6 points stratégiques seront en jeu tout au long de la journée. Ces points sont très importants car ils délimitent la zone d'influence de votre front.

Chaque point doit être capturé grâce à votre porte étendard de front. Pour prendre un point, le porte étendard doit survivre au contact du point pour une durée de 15 minutes. Une fois fait, le fanion de votre front pourra être mis sur un mât de position symbolisant le point, votre fanion ne pourra être enlevé que par le porte étendard ennemi après 15 minutes de contact. *Les points seront supervisés par des maréchaux.*

- À noter que la Garnison de Kazarun commence le scénario avec tous les points.
- Les fanions de la Garnison de Kazarun seront blancs.
- Les fanions du Royaume des Terres du Sud seront bleus.
- L'étendard de chaque front ne peut pas être volé. Son porteur est interchangeable. Les étendards ne peuvent en aucun cas quitter la route représentant la Route des Cités.
- En aucun cas, un guérisseur (sabliers, prêtres) ne pourra utiliser son pouvoir de guérison s'il dépasse un point non conquis par son front.



Les Invasions de Kazarun - Description

Samedi 6 septembre 2014, au Duché de Bicolline

- En aucun cas, un parchemin de guérison ou un guérisseur du Royaume des Terres du Sud ne peut guérir dans la vieille ville (au-delà du point 6), de même pour les parchemins de guérison et les guérisseurs de Kazarun qui ne peuvent pas guérir dans la zone de la plaine décorum (au-delà du point 1).
- Tous les guérisseurs seront rencontrés avant le début de l'activité pour expliquer les zones de guérison possible entre les zones du tracé et répondre à toutes les questions le cas échéant.
- Les soins seront toujours effectifs de l'autre côté de la rivière.

Contrôle de la Route des Cités

Le Royaume des Terres du Sud doit prendre le contrôle des points, à l'aide de son porte étendard, dans un ordre chronologique à partir du point 1 jusqu'au point 6. La Garnison de Kazarun doit prendre le contrôle des points, à l'aide de son porte étendard, dans un ordre chronologique à partir du point 6 jusqu'au point 1.

En aucun cas un front ne peut outrepasser son ordre chronologique. Par exemple, les Terres du Sud ne pourraient pas prendre le contrôle du point 4 avant celui du 3.

Objectifs

Cinq types d'objectifs sont proposés et répartis durant les Invasions de Kazarun.

Objectifs d'épisodes

Les objectifs d'épisodes auront lieu tout au long de la journée. Chaque membre d'état major (6) recevra une mission en rapport avec les manœuvres en Kazarun. Comme exemple, un membre d'état major peut se voir confier la mission de passer en revue les troupes et les effectifs en mettant la garnison au garde à vous et en faisant une inspection rigoureuse.

Rappel : Chaque état major doit envoyer la liste des 6 membres d'état major au comité jeu et ce au moins avant mercredi 3 septembre, sans quoi des points de victoire seront soustraits au front en rapport avec ces épisodes.

Objectifs de scènes

Les objectifs de scènes s'accomplissent en interagissant avec les figurants et autres personnages que vous pourrez rencontrer lors de cette activité. Ces rencontres peuvent être hostiles ou non, se régler par la force, la négociation, etc.

L'aboutissement de ces rencontres est de vous apporter des accessoires, des informations, des rapports d'exploration, des soins, des mercenaires ou la main mise sur un objet convoité. Bref des atouts pour ceux qui sauront accomplir ces objectifs.

La plupart des objectifs de scènes rapportent des cadenas (voir *objectifs spécifiques*).

Objectifs spécifiques

Les objectifs spécifiques se gagnent grâce à des cadenas identifiés au nom de votre guild. Les cadenas peuvent être gagnés lors des *objectifs d'épisodes* et *de scènes*, une fois en sa possession, un cadenas doit être identifié au nom de votre guild par le maréchal responsable des quêtes de votre front.

Un cadenas de contrôle identifié peut être accroché sur un des multiples panneaux installés sur le terrain de bataille. Chaque panneau représente différents fiefs et secteurs de Kazarun. Certaines quêtes ou rapports permettront de connaître la nature du gain de chaque panneau. Une fois un cadenas de contrôle installé sur un panneau, celui-ci peut être annulé grâce à un cadenas d'annulation (rouge) posé directement sur son anse. Un cadenas d'annulation peut aussi être placé directement sur un panneau et en annulera tout gain potentiel. Les avoirs d'un panneau contrôlé seront remis directement au chef de la guild le contrôlant.



Les Invasions de Kazarun - Description

Samedi 6 septembre 2014, au Duché de Bicolline

Objectifs fixes

Les objectifs fixes se gagnent à l'aide de mâts de position répartis sur le terrain.

Chaque mât possédera deux fanions identifiés aux couleurs de chacun des fronts. Pour contrôler le mât il suffit d'accrocher dans l'anneau du mat le fanion correspondant à votre front. Lors du ramassage du mât par un maréchal, le front le contrôlant obtiendra le point.

- Les fanions de la Garnison de Kazarun seront blancs.
- Les fanions du Royaume des Terres du Sud seront bleus.

Un mât de position sans fanion signifie que ce mât entrera en jeu plus tard, lorsque des fanions y seront accrochés par un Maréchal.

La Route des Cités fait partie des objectifs fixes dans l'attribution des points de victoire. Les 6 mâts de la Route des Cités rapporteront des points à plusieurs reprises durant l'activité. La valeur en points sera annoncée par des enveloppes d'objectifs fixes remises aux états-major.

Objectifs de temps

Les objectifs de temps se gagnent à l'aide de boîtes à temps réparties sur le champ de bataille.

Dès l'arrivée de l'état major à son quartier général, après la première rencontre, celui-ci recevra une carte du terrain avec sept zones identifiées. Dans chacune de ces zones se trouve une ou des boîtes à temps qui seront activées de façon aléatoire au cours de l'évènement. L'annonce et les détails d'une activation de boîte à temps seront communiqués aux états-majors par la remise d'une enveloppe de mission pendant le scénario.

Notez que pour activer une boîte à temps, vous devez appuyer sur le bouton identifié au nom de votre front. Les boîtes à temps seront accessibles et fonctionnelles dès la remise de l'enveloppe l'annonçant.

Victoire !

Les grands enjeux sont sommes toutes assez simples. Si le Royaume des Terres du Sud gagne, Kazarun sera annexée au Royaume, sans possibilité de révolte régionale pour une durée indéterminée ou de baroud d'honneur. Si Kazarun gagne, la cité restera indépendante, sans possibilité d'être annexée ou occupée pour une durée indéterminée.

Pour ce faire, il faut gagner des points de victoire comptabilisés par les maréchaux. Ces points de victoires seront ensuite utilisés pour chasser l'ennemi hors de Kazarun ou, au contraire, renforcer sa domination sur cette partie du monde.

Maréchaux

Pour le bon déroulement du système des étendards, un maréchal accompagnera chacun des portes étendards pour valider les actions de ces derniers.

Il y aura un maréchal par quartier d'état major afin de remettre les rapports d'exploration, les sous-quêtes, la remise des détails d'objectifs, l'identification des cadenas, etc.

Il y aura plusieurs maréchaux de combats. Deux de ces maréchaux auront un brassard rouge, ils sont les seuls qui ont autorité sur les règles de combat et qui ont réponses à vos questions.

Il y aura aussi des maréchaux pour la logistique de terrain, le positionnement des objectifs, la comptabilisation des points de victoire et la logistique de la nourriture.



Les Invasions de Kazarun - Description

Samedi 6 septembre 2014, au Duché de Bicolline

Figurants

Il y aura des figurants lors de cette activité. Les figurants font vivre les *objectifs de scènes* et interpréterons différents rôles tout au long de l'activité.

Les repas

Le repas du diner sera servi en jeu aux deux camps respectifs, n'oubliez pas d'amener votre gamelle et vos ustensiles. Le souper sera servi après l'événement, à l'Auberge de Bicolline.

Des boissons chaudes et des collations seront disponibles durant toute la journée à vos quartiers d'état major respectifs.

Après l'activité, l'auberge et le bar seront ouverts jusqu'à tard dans la nuit. Vous êtes tous conviés à dormir dans vos cabanes ou vos tentes après l'activité. Les tentes pourront être montées dès votre arrivée, ou après.



Les Invasions de Kazarun - Description

Samedi 6 septembre 2014, au Duché de Bicolline

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour.**
- Être prêt à se plonger dans 8 heures non stop de jeu de rôle, conçues pour des joueurs confirmés.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant dans la section téléchargement du site internet.
- Choisir son camp :
 - La Garnison de Kazarun – Ordre de Notre-Dame-De-La-Rédemption et leurs alliés
 - Coalition des Terres du Sud et leurs alliés

Il y a aussi de la place pour les bénévoles, maréchaux et figurants.

- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le vendredi 29 août 2014.**
- Le point de rendez-vous et d'accueil pour tous est sur le débarcadère et le stationnement 1 qui est adjacent, tous doivent se présenter à l'auberge pour compléter l'inscription.

La sécurité

Au son du cor qui marque le début du scénario, la consommation d'alcool n'est plus permise sur le site, et ce jusqu'à la fin du scénario. Les joueurs ne respectant pas cette consigne devront quitter le terrain.

Pour nous joindre

E-mail : inscription@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone : Comité Jeu : 819 532-1755

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 vers Saint Mathieu du Parc (env 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.