

À la frontière de l'honneur

En l'an 1014, le Bal Pourpre en Orë et l'ouverture d'Irendille sur le monde, ne serait-ce que le temps d'une soirée, s'étaient avérés catastrophiques. La Haute-Reine Felmethia s'était fait lâchement assassiner et le Haut-Roi Celebrimbor, qui ne faisait plus qu'un et vivait en parfait symbiose avec celle-ci depuis quelques milliers d'années, s'était soudainement vu dépouiller de la moitié de son être. Complètement aveuglé par la tristesse et la colère, il imputa la responsabilité de cette tragédie aux hommes qui avaient permis aux machinations du Messenger de se concrétiser. L'équilibre entre l'ombre et la lumière venait d'être brisé. Les elders du clan du Renard et du clan de l'Ours, habités par une haine ancestrale à l'égard des hommes et galvanisés par la colère de leur souverain, s'abandonnèrent à celle-ci en procédant à quelques raids meurtriers sur des domaines impériaux du fief de Speklin se trouvant à la frontière d'Irendille.

Suite à ces actions, la Régence de Ghoria demanda justice pour les citoyens impériaux et le conseil impérial autorisa une expédition punitive aux abords de la frontière elfique. La déclaration de guerre de la part du seigneur Ramiel Portelance trouva rapidement écho en Irendille et le Cercle d'Or fut mandaté pour protéger les bois sacrés des elders.

Déroulement de l'activité

À la frontière de l'honneur est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type « campagne militaire de renom » épisodique opposant les forces de la Régence de Ghoria au Cercle d'Or. La journée sera divisée en 8 scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire et divers acquis géopolitiques et notoriété.

L'activité inclut le dîner qui sera servi à midi, ainsi qu'un souper qui sera servi après la fin de la journée de combat à l'auberge de Bicolline et l'accès à la soirée taverne qui suit.

L'activité est conçue pour:

Deux fronts d'un maximum de **100 combattants**. Les fronts pourront dépasser la limite de 100 combattants si les deux généraux 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 où le dernier briefing leur sera donné par les maîtres de jeu. À 9h30, les fronts seront déployés sur le champ de bataille 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.

Déroulement de la journée

Les scénarios se succèdent un à la suite de l'autre et l'accumulation des points ne sera révélée 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 point.

État-Major

Chaque front devra remettre les noms de 3 personnes qui composeront l'état-major de leur armée. Une frange « runique » leur sera remise afin de démontrer qui ils sont.

Guérison

Chaque état-major aura la possibilité de recevoir 1 sablier par tranche de 10 combattants. Il est important d'aviser à l'avance les maîtres de jeu en ce qui concerne les sabliers permanents et les croyances. Voici les façons de les obtenir :

- Présence d'un grand-prêtre ou grande-prêtresse dont la religion est active et l'accord du général de front.
- Sabliers permanents de guilde (Attention, les sabliers qui n'ont pas été entretenus lors de la GB ne peuvent plus être utilisés).
- Payer pour obtenir des sabliers au montant de 200 solars l'unité.

NOTE : Les puits de guérison fonctionnent par tranche de morts (habituellement 10, sauf avis contraire). Ainsi, un combattant seul arrivant au puits de guérison ne peut retourner sur le champ de bataille que lorsqu'il aura été rejoint par 9 autres combattants de son front.

Important :

- **La guérison sur une personne du front adverse ne fonctionne tout simplement pas.**

Points de victoire

Les points de victoire acquis lors de la journée détermineront le vainqueur de la journée.

Recrutement

Le recrutement est la première victoire lors d'un conflit entre deux fronts. C'est pourquoi nous accordons maintenant des points de victoire au front ayant recruté le plus grand nombre de combattants « inscrits avec paiement reçu avant la date limite ».

1 à 10 combattants de plus : 0 point

11 à 20 : 1 point

Plus de 20 : 2 points

Quel est le rôle d'un point de victoire :

Le rôle des points de victoire d'une campagne de renom est de déterminer qui sera le grand gagnant de la campagne à la fin de la journée.

Le gagnant de la campagne recevra 1 point de notoriété pour sa guilde. Ce point n'est pas transférable.

Horaire de la journée

HEURE	ACTIVITÉ	
Avant 9:30	Arrivée et homologation	
10:00 à 10:30	Chapitre 1	Un face-à-face imprévu
10:40 à 11:05	Chapitre 2	Le dernier village
11:20 à 12:00	Chapitre 3	Incursion en Irendille
12:00 à 13:00	Dîner à l'auberge	
13:15 à 13:35	Chapitre 4	Le camp de chasse
13:50 à 14:35	Chapitre 5	La clairière du chasseur
14:50 à 15:20	Chapitre 6	La fortification eldar
15:35 à 16:05	Chapitre 7	Le boisé de la vallée
16:20 à 16:50	Chapitre 8	La fin des hostilités ?
17:00	Souper à l'auberge et soirée taverne	

Chapitre 1 – Un face à face imprévu

L'armée de la Régence de Ghorja était en marche depuis un moment déjà. La confiance gonflée au maximum sous les regards fiers des citoyens impériaux qu'ils croisaient sur leur chemin. Arrivée au village de Brordubois », au moment de monter le camp, les troupes elfiques sortirent de leurs cachettes pour leur bloquer la route. Les deux armées face à face ne se regardèrent que brièvement avant que la haine ne les pousse à l'attaque.

DÉPLOIEMENT

Dans la plaine du fort près de l'auberge.
Régence de Ghorja du côté de Marmara
Cercle d'Or du côté du Griffon

CONDITION DE VICTOIRE

Élimination totale du front adverse.

S'il y a encore des combattants de vivant à la fin de la période prévue, l'armée ayant le plus de combattants vivants encore debouts sera déclarée gagnante.

CHAMP DE BATAILLE

Seulement sur la plaine du fort. Les combattants doivent demeurer dans la zone ouverte.

DURÉE DE LA BATAILLE

10 minutes maximum.

Le premier front à remporter 2 victoires est le gagnant.

GUÉRISON

Aucune

RÈGLES SPÉCIALES :

Aucune

RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 2 points de victoire.

Le gagnant recevra 10 influences de sa région

Chapitre 2 – Le dernier village

Les armées se poursuivant sans cesse arrivent dans le dernier village aux abords de la frontière avec le royaume sylvestre. Cette position est stratégique pour la Régence de Ghoria afin d'apporter les vivres vers les troupes en déplacement. Or, Le Cercle d'Or aimerait bien prendre le contrôle de ce passage afin de ralentir l'avancée de l'Empire sur son territoire.

CONDITION DE VICTOIRE

Réussir à contrôler la boîte à temps qui représente le village.

Prendre le contrôle des vivres et du point d'eau du village. Le tout étant représenté par des mats de position.

DÉPLOIEMENT

Régence de Ghoria : Cabane de Montfort

Cercle d'Or : Le pont

DURÉE DE LA BATAILLE

25 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puit de guérison instantané dans la zone de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES :

Aucune.

RÉCOMPENSE

Boîte à temps 1 point de victoire

Mat de position : 1 point de victoire chaque (relevé à un moment inconnu des joueurs)

Le gagnant remporte 15 lots de céréales et 15 lots de bétails

Chapitre 3 – Incursion en Irendille

La marche des hommes ne semble pas s'arrêter et la vue du territoire elfique les rend de plus en plus fébrile. Aucun ennemi en vue, seule une poigne de fer réussira à les retenir de se lancer d'un coup en terrain inconnu. Impossible de savoir, serait-ce une embuscade ?

CONDITION DE VICTOIRE

Le général qui attaque (représenté par son porte-étendard) doit demeurer le plus longtemps possible à l'endroit désigné.

DÉPLOIEMENT

Le groupe qui attaque se déploie au pont.

Le groupe qui défend se déploie près du point d'eau de la plaine des mages

DURÉE DE LA BATAILLE

15 minutes

Le scénario est joué deux fois. L'attaquant se déploie au pont.

GUÉRISON

Sabliers de guérison pour les défenseurs

Puit de guérison pour les attaquants

RÈGLES SPÉCIALES :

Le porte-étendard sera un maréchal qui ne court pas et ne peut pas être attaqué. Il suivra le général en tout temps.

RÉCOMPENSE

2 points de victoire pour le général ayant fait le plus de temps

Le gagnant remporte l'augmentation de 1 point de stade de développement

Chapitre 4 – Le camp de chasse

Ayant réussi à établir un camp de base en territoire ennemi en prenant le contrôle d'un campement laissé à l'abandon, les troupes de la Régence de Ghoria tente tant bien que mal de sécuriser les lieux. Les combattants du Cercle d'Or, cachés dans les environs, préparaient leur attaque sur un terrain connu.

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des trois mats de position dispersés sur le champ de bataille.

DÉPLOIEMENT

Régence de Ghoria : Cabane des Insoumis

Cercle d'Or : Dans le boisée de la plaine (derrière la barrière de bois)

DURÉE DE LA BATAILLE

20 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puit de guérison instantané dans la zone de déploiement

RÈGLES SPÉCIALES :

Afin de contrôler un mat de position, il faut que le porte-bannière (vivant) soit à côté de celui-ci pendant 1 minute complète. À ce moment-là, il est possible de placer le mousqueton représentant votre front sur l'anneau central.

Le porte-bannière est un maréchal (qui ne court pas). Ce dernier suivra un membre de l'état-major. Si ce dernier est tué, le porte-bannière retournera vers la zone de déploiement de son front. Un autre membre de l'état-major peut aller le rejoindre afin de le déplacer à nouveau.

POINTS DE VICTOIRE

1 point de victoire par mat de position contrôlé à la fin de l'épisode.

Le gagnant de l'épisode remporte 1 aventurier

Chapitre 5 – La clairière du chasseur

La magie d'Irendille fait en sorte que même les elfes un peu inattentifs peuvent s'y perdre quelques fois. D'un autre côté, certains endroits demeurent inchangés afin que le voyageur puisse se reposer. Un de ces lieux sera le témoin d'une bataille, le Cercle d'Or attendant de pieds fermes les envahisseurs de Ghoria!

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des quatre boîtes à temps.

DÉPLOIEMENT

Régence de Ghoria : Sur le chemin menant au camping non-décorum à la hauteur de la 3^e lumière
Cercle d'Or : Dans le bois à gauche du fort

DURÉE DE LA BATAILLE

45 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puit de guérison dans chaque zone de déploiement (par tranche de 10 combattants)

RÈGLES SPÉCIALES :

Aucune

POINTS DE VICTOIRE

3 points de victoire au front ayant accumulé le plus de temps au total des boîtes à temps.

Le gagnant de cet épisode remporte 1 point de notoriété

Chapitre 6 – La fortification eldar

Une vieille fortification eldar repose en forêt, sa tranquillité maintenant brisée par les cris de guerre et le son des cors. La régence de Ghorja aimerait bien en prendre le contrôle afin de renforcer leurs positions dans les environs.

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle du fort représenté par les deux boîtes à temps situées à l'intérieur.

Prendre le contrôle du terrain autour du fort représenté par deux mats de position.

DÉPLOIEMENT

Régence de Ghorja : Côté gauche du fort

Cercle d'Or : Côté droit du fort

Les deux fronts ne peuvent se voir étant derrière la palissade de chaque côté.

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puit de guérison dans chaque zone de déploiement (par tranche de 10 combattants)

RÈGLES SPÉCIALES :

Aucune

POINTS DE VICTOIRE

2 points de victoire par boîte à temps

1 point de victoire par mat de position

En cas d'égalité, pour déterminer le gain de cet épisode, le temps cumulé des deux boîtes à temps sera calculé et le front ayant le plus de temps gagnera.

Le gagnant de l'épisode remporte 1 intendant et 2 unités de tirailleurs.

Chapitre 7 – Le boisé de la vallée

La guerre apporte son lot de prisonniers et celle-ci ne fait pas exception. C'est sous le regard de vieux monolithes que les combattants croiseront le fer. Rapidement, les archers et arbalétriers se rendent compte que la vallée leur est clémente et que leurs projectiles sont des plus mortels. Serait-ce une vieille magie enfoui ici depuis toujours ou simplement le fruit de l'éveil de la forêt ?

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des 4 mats de position et libérer les 3 prisonniers gardés par le front ennemi.

DÉPLOIEMENT

Dans le bois du côté nord de la vallée des monolithes (prendre l'entrée à partir du chemin municipal pour s'y rendre).

Régence de Ghoria : Vis-à-vis le premier monolithe

Cercle d'Or : Dépassé le monolithe de béton dans le boisé.

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puit de guérison instantané dans les zones de déploiement

RÈGLES SPÉCIALES :

Dans cet épisode seulement, tous les projectiles ignorent les armures à l'exception des boucliers.

Les prisonniers doivent attendre de se faire libérer avant de pouvoir retourner à leur puit de guérison. Pour être libéré, un membre de son front doit venir le toucher, ensuite le prisonnier doit obligatoirement se rendre à son puit.

RÉCOMPENSE

1 point de victoire par mat de position contrôlé

1 point de victoire par prisonnier libéré.

En cas d'égalité, le front ayant libéré le plus de prisonniers gagne. Si c'est encore égal, à ce moment-là c'est le nombre de mat. En cas d'égalité après ça, un duel à 3 contre 3 est organisé sur place afin de déterminer le gagnant.

Le gagnant remporte 6 paysans

Chapitre 8 – La fin des hostilités ?

Sans que les généraux s'en rendent vraiment compte, les voici de retour tout près de la frontière. Pensant s'être enfoncé en territoire elfique, la nature fit plutôt en sorte de montrer le chemin de la sortie. Avec toute l'énergie restante, les combattants tenteront de frapper un dernier coup afin d'affaiblir son ennemi en vue des conflits futurs.

CONDITION DE VICTOIRE

Détruire les réserves de nourriture de l'armée ennemie représentée par un mat de position et des mousquetons.

Éliminer l'état-major ennemi

DÉPLOIEMENT

Régence de Ghorja : Sur le chemin (côté sud) du monolithe de béton

Cercle d'Or : La plaine du totem

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puit de guérison dans la zone de déploiement

RÉCOMPENSE

1 point de victoire (maximum 3) par frange d'état-major ennemi ramenée à son puit de guérison avant le son du cor

1 point de victoire (maximum 3) par mat de position.

En cas d'égalité, le front contrôlant le plus grand nombre de mats de position remporte la victoire.

Le gagnant remporte 15 lots de victuailles elfiques et 15 lots de ressources elfiques



À la frontière de l'honneur – Régence de Ghoria vs. Cercle d'Or

Samedi 5 novembre 2016, au Duché de Bicolline

Modalités d'inscription

Tarif membre 65\$ / Tarif régulier 80\$ (incluant les repas)

L'inscription à la campagne inclut la soirée taverne qui suit. L'inscription est non remboursable mais elle demeure transférable à un tier.

Les fiches de population sont remises selon les critères suivants:

- un membre régulier doit être pré-inscrit ET avoir effectué son paiement AVANT l'activité pour recevoir une fiche
- un membre privilège reçoit une fiche dès qu'il est présent
- un non-membre ne reçoit pas de fiche

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
- S'inscrire via notre site internet à l'adresse suivante: <http://bicolline.org/inscription.php?id=38>
- Choisir son camp :
 - **Régence de Ghoria**
 - Le chef de guerre de la Régence de Ghoria : Sir Auguste micael.poirier@gmail.com
 - **Cercle d'Or**
 - Le chef de guerre du Cercle d'Or : Daëron alexis.plourde.dinelle@hotmail.com
 - La date limite d'inscription est le **mercredi 2 novembre 2016 à 23h59**

La sécurité

Nous sommes tous responsables 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 et chacun passe par la responsabilité individuelle de chacun.

Pour nous joindre

E-mail : maitredejeu@bicolline.org
Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone :
Administration : (819) 532-1074
Auberge : (819) 532-1755

Adresse: Duché de Bicolline, 1480 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.