



## La sagesse des armes

*C'était inévitable, il fallait en arriver là. L'orgueil était à son paroxysme et seul le plus fort l'emportera!*

*L'air était étouffant malgré la fraîche brise printanière. Les généraux s'observaient sur le champ de bataille en se demandant qui allait avoir l'audace d'exécuter la première action. Il était clair qu'aucun d'eux ne voulait commettre la première erreur qui risquait d'être fatale. La sueur coulait sous l'armure des guerriers. Ces hommes-là s'étaient tous déjà battus ensemble. Ils avaient levé la corne ensemble, ils avaient chanté ensemble et sous leurs yeux, vu leurs camarades tomber ensemble. Maintenant, c'est le sang de frères d'armes et de camarades qui allait couler sur leurs lames.*

*Après de brèves négociations infructueuses, nous en étions rendus là. Ce litige allait se régler par les armes, les plus vaillants l'emporteront. La sagesse des armes parlera et fera acte de loi. Il est vrai qu'un lot d'anicroches plus ou moins importantes avait froissé les deux belligérants. Nous n'avions qu'à penser au moment où les Frères d'Armes avaient acheté des terres en Berkwald pour retourner près de leurs aïeux tout en cédant les leurs en Mariembourg. Cet acte bien que justifié, avait irrité les Impériaux qui avaient préalablement fait bien des concessions aux Frères d'Armes. Les dirigeants de l'Empire avaient reconnu le potentiel des guerriers norses, pour finalement les voir passer sous leur nez et rejoindre les bannières du Berkwald. Sans parler d'une transaction de domaine, plus ou moins douteuse, qui avait eu lieu dans une soirée bien arrosée entre Igor et Fatnor, où ce dernier avait liquidé la terre pour ses camarades norses. L'une des terres concernées, Outre-Tombe, aurait selon certaines archives impériales un lien ancestral avec le maréchal Oulianov, lui-même fondateur de la guilde des Hellequins. Ce n'est pas sans parler de la mythique Corne de Brume des Frères d'Armes qui avait été subtilisée durant l'annuel et obscur traité d'alliance entre les deux groupes. Les Hellequins ne payaient rien pour attendre, l'année suivante, c'est un bouclier orange et noir qui avait été volé. Maintenant, les deux groupes sont solidement installés dans les terres de Bicolline. Leurs dirigeants ont prouvé leur aplomb. Le courage et la force de frappe de ces guerriers d'élites n'étaient plus à prouver.*

*Ce n'était pas uniquement pour gagner des pacotilles que l'affront avait lieu, mais bien pour savoir qui était le plus fort. Et ça, ça comptait vraiment.  
Et le cor retentit...*

## Déroulement de l'activité

*La sagesse des armes* est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type « campagne militaire » épisodique opposant les forces des Hellequins aux forces des Frères d'Armes. La journée sera divisée en 9 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.

### 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.

*\*Attention, le premier scénario se trouve à l'autre bout du terrain derrière le fort, nous demandons à tout le monde d'arriver un peu plus tôt que d'habitude afin de pouvoir débiter à l'heure. Merci.*

---

## 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.

## 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 (gratuit jusqu'à la GB 1016).
- 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 : 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.

## Horaire de la Journée

HEURE	ACTIVITÉ
Avant 9:30	Arrivée et Homologation
10:00 à 10:20	L'honneur d'un face à face
10:30 à 11:10	L'avantage du terrain
11:20 à 12:00	La forteresse abandonnée
12:30 à 13:30	Dîner
13:30 à 13:35	Le duel
13:45 à 13:55	Le contrôle du pont
14:10 à 14:20	L'attaque surprise
14:30 à 15:00	Les renforts
15:10 à 15:40	Le jeu des comparaisons
15:50 à 16:20	L'assaut final
17:45	Souper à l'auberge et soirée

## 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.

**Attention, exceptionnellement pour la soirée taverne qui suivra cette campagne, un comptoir de formation d'unités militaires sera ouvert et accessible à tous !**

## **Chapitre 1 – L'honneur d'un face à face**

*Les troupes expérimentées des deux fronts étaient habituées à des stratégies complexes sur tous les types de terrains. Cette fois, comme l'honneur était au premier plan, les hommes respecteraient le code de conduite de la guerre. Ce serait un face à face sur une plaine. Les états-majors étaient prêts, les soldats étaient prêts. Que le meilleur gagne.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Élimination totale du front adverse.

### CHAMP DE BATAILLE

Sur la plaine du nouveau terrain derrière le fort.

Toute personne sortant de la plaine sera automatiquement considérée comme morte.

### DURÉE DE LA BATAILLE

Joué un maximum de 3 fois. Le premier front à avoir 2 victoires est déclaré gagnant.

Maximum 10 minutes par affrontement.

### GUÉRISON

Aucune guérison.

### RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 2 points de victoire.

Le gagnant réussit à récupérer du matériel sur le champ de bataille.

**10 Lots d'équipements**

**10 Lots d'armements**

## Chapitre 2 – L'avantage du terrain

*Une fois retranchées, les deux armées doivent rapidement se positionner avant de reprendre les hostilités. En ces terres encore peu connues des généraux, la rapidité est cruciale afin d'organiser efficacement la logistique. En effet, tout vétéran sait l'importance de bien connaître le terrain. Les éclaireurs devront explorer les environs et faire leurs rapports aux généraux.*

### CONDITION DE VICTOIRE

3 boîtes à temps : Contrôler individuellement chaque boîte à temps. Chaque boîte vaut 1 point.

4 mats de position sur la plaine : Les mats peuvent être relevés à tout moment par les maréchaux. Chaque mat vaut 1 point.

Le front avec le plus de point à la fin de l'épisode gagne.

### CHAMP DE BATAILLE

Sur la plaine du nouveau terrain derrière le fort.

Il y a 2 zones de déploiement pour ce scénario.

Les Hellequins seront déployés au panneau de la zone 1

Les Frères d'Armes seront déployés au panneau de la zone 2

### DURÉE DE LA BATAILLE

40 minutes

### GUÉRISON

Puits de guérison (par tranche de 10 combattants) pour chaque front et sabliers de guérison

Le puit de guérison est le panneau de zone de chaque zone de déploiement.

### RÉCOMPENSE

Après le cumulatif des points pour les boîtes et les mâts de position, le front ayant contrôlé le plus grand nombre d'objectifs remporte la victoire. Le vainqueur du scénario recevra 5 points de victoire.

Le gagnant pourra **améliorer 2 unités de milices en soldats de métier**. Soit en remettant des cartes de milices au maître de jeu à la fin de la journée ou en indiquant les unités à améliorer directement dans plate-forme jeu.

OU

Le gagnant pourra **améliorer 2 unités de tirailleurs en archers ou assassins**. Soit en remettant des cartes de tirailleurs au maître de jeu à la fin de la journée ou en indiquant les unités à améliorer directement dans la plate-forme jeu.

## **Chapitre 3 – La forteresse abandonnée**

*On pouvait presque voir la fumée s'échapper des armures tellement les affronts précédents avaient été intenses. Peu d'hommes étaient tombés, mais très peu n'avaient pas encore le goût du sang dans la bouche. Que ce soit le leur, ou celui de l'adversaire. Il était étrange de qualifier ainsi l'ennemi... «d'adversaire»... Habituellement, c'était pour anéantir totalement un ennemi juré que nous nous battions, mais il y avait trop de respect entre les groupes pour donner des coups bas. Par contre, il n'était pas question de laisser un centimètre à cet étonnant «adversaire». Les éclaireurs des deux fronts avaient repéré une forteresse abandonnée à proximité. Premier arrivé, premier servi.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle du fort le plus rapidement possible.

4 mâts de position à trouver (ils ne seront pas à la même place pour les deux épisodes) : Placer le mousqueton au centre.

4 fanions à retirer : près de chaque tour.

Le temps sera calculé pour chaque scénario et le gagnant sera celui qui réussira le plus rapidement à prendre les 8 points.

### CHAMP DE BATAILLE

La plaine des mages et le fort

Zones de déploiement : Le fort et dans la plaine près du monolithe (panneau de zone).

### DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque front défend le fort une fois.

2 épisodes de 20 minutes maximum

### GUÉRISON

Sabliers de guérison seulement pour les défenseurs.

Sabliers de guérison et puits de guérison (par tranche de 10 combattants) pour les attaquants.

### POINTS DE VICTOIRE

Ce scénario donne 4 points de victoire

Prendre le contrôle de ruines apporte son lot de chance, le gagnant réussi à mettre la main sur une ancienne cache oubliée et trouve **3 butins**



## **Chapitre 4 – Le duel**

*Igor et Fatnor était en partie à l'origine de ce conflit. Pas plus d'explications, plus d'action. Ces hommes prendraient chacun quatre combattants de confiance et le sang d'un de ces guerriers qui ferait office de justice.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Duel entre 10 combattants de chaque front. Le général du front peut choisir ses champions.

Les combattants se doivent d'être Hellequins et Frères d'Armes.

Les combattants peuvent changer à chaque affrontement. Par contre, ils doivent toujours être dans les guildes Hellequins et Frères d'Armes.

### CHAMP DE BATAILLE

Près de l'auberge

### DURÉE DE LA BATAILLE

5 minutes

Joué un maximum de 3 fois. Le premier front qui remporte 2 victoires sera déclaré vainqueur.

### GUÉRISON

Aucune guérison

### POINTS DE VICTOIRE

2 points de victoire pour chaque scénario

Le gagnant de cet épisode pourra faire une cérémonie pour **adouer des soldats de métier ou des cavaliers en Chevalier**. Soit en remettant des cartes de soldat de métier ou cavalier au maître de jeu à la fin de la cérémonie ou en indiquant les unités (appartenant à la guilde gagnante) à améliorer directement dans plateforme jeu. (voir le livre du joueur pour la description des cérémonies).

*La cérémonie devra avoir lieu directement à la fin de la campagne devant la cabane de la guilde gagnante. Attention, préparez quelque chose à l'avance afin que cette cérémonie soit acceptée par les maîtres de jeu.*

## **Chapitre 5 – Le contrôle du pont**

*De chaque côté de la rive, les deux armées s'observent, seul un pont les sépare. Le contrôle de celui-ci sera déterminant pour le reste de la guerre alors qu'il sera possible de ravitailler les troupes des deux côtés de la rive pour l'armée gagnante. La lutte s'annonçait physique...*

### CONDITION DE VICTOIRE

Pour chaque tranche de 2 minutes, 2 points sont données au front ayant le plus progressé pour un total de 10 points maximum.

Un bonus de 3 points est donné au front ayant parcouru la plus grande distance à la fin du scénario.

### CHAMP DE BATAILLE

Épisode de bataille en couloir. La zone déterminée sera la lice de joute près de l'auberge.

Principe de bataille du tournoi des guildes lors de la Grande Bataille.

### DURÉE DE LA BATAILLE

10 minutes

### GUÉRISON

Puits de guérison (individuel) à chaque extrémité de la lice.

### POINTS DE VICTOIRE

Pour cet épisode, 2 points par tranche de 2 minutes + 3 points au front ayant parcouru la plus grande distance.

Le gagnant remporte **2 unités de milices**.



## **Chapitre 6 – L'attaque surprise**

*Les Frères d'Armes récupéraient leurs blessés et montaient leur campement. La journée avait été plus que rude et le peu de soldat encore debout avaient le moral bas. C'était le moment idéal pour le front cosaque de frapper directement dans les reins des Norse.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Les Frères d'Armes doivent réussir à résister aux assauts des Hellequins sans sortir de la zone délimitée pendant toute la durée de l'épisode.

Hellequins gagnant si le front des Frères d'Armes est complètement éliminé avant le son du cor.  
Frères d'Armes gagnant s'il reste au moins une personne de vivante au son du cor.

### CHAMP DE BATAILLE

Carrefour de la cabane des Frères d'Armes

Zone de déploiement Frères d'Armes : Zone délimitée près de leur cabane  
Zone de déploiement Hellequins : Panneau de zone dans la cour du Phoenix.

### DURÉE DE LA BATAILLE

10 minutes ou avant si le front des Frères d'Armes est complètement éliminé.

### GUÉRISON

Frères d'Armes ont droit aux sabliers de guérison

Hellequins ont droit aux sabliers de guérison et possèdent un puit de guérison par tranche de 10 personnes.

### POINTS DE VICTOIRE

Le gagnant de ce scénario remporte 3 points de victoire

Le gagnant remporte **1 soldat de métier.**

## **Chapitre 7 – Les renforts**

*Pour gagner la guerre, il faut de bons alliés. Les belligérants sont exténués. Heureusement, des forces fraîches arrivent, provenant d'un peu partout sur les terres de Bicolline. Qu'ils soient alliés indissociables ou mercenaires, tous mettent l'épaule à la roue afin de porter secours à son front, et ce, le plus rapidement possible.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Attention, le front ayant gagné le duel choisit de défendre ou d'attaquer en premier lors de cet épisode.

Le porte-bannière de l'armée doit traverser la ligne ennemie en restant sur le chemin avant le son du cor.

Attaquant #1 : Déploiement au carrefour (point d'eau)

Défenseur #1 : L'armée doit être divisée en deux, soit une sur le chemin à 10 mètres de l'ennemi et les renforts à la hauteur plus loin sur le chemin. (*Le lieu exact sera mesuré et annoncé sur place*).

Attaquant #2 : Déploiement sur le chemin dépassé le quai de la Coque Rouge.

Défenseur #2 : L'armée doit être divisée en deux, soit une sur le chemin à 10 mètres de l'ennemi et les renforts à la hauteur plus loin sur le chemin. (*Le lieu exact sera mesuré et annoncé sur place*).

### CHAMP DE BATAILLE

Le chemin principal entre la cabane des Frères d'Armes et la cabane d'Hullsbourg.

### DURÉE DE LA BATAILLE

2 x 15 minutes maximum

L'épisode est joué deux fois en inversant les rôles d'attaquant et de défenseurs.

### GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont autorisés des deux côtés.

### POINTS DE VICTOIRE

Chaque épisode donne 2 points de victoire

Le gagnant de chaque épisode réussi à engager **1 unité de mercenaire**.

## **Chapitre 8 – Le jeu des comparaisons**

*La machine de guerre cosaque ou la mobilité norse? Mes meilleurs hommes contre tes meilleurs, es-tu prêt?  
Les généraux lancent cinq assauts successifs de leurs meilleurs guerriers.*

### CONDITION DE VICTOIRE

5 duels de groupe de 15 combattants de chaque côté de style élimination.

Chaque assaut gagnant donne 1 point au front pour un total maximum de 5 points.

Si un combattant n'est plus à même de se déplacer à la fin de l'assaut, il sera considéré comme mort.

### CHAMP DE BATAILLE

La lice de trollball

### DURÉE DE LA BATAILLE

Jusqu'à ce que tous les combattants d'un des deux groupes soient complètement éliminés.

Durée totale approximative de 30 minutes.

### GUÉRISON

Aucune guérison.

### POINTS DE VICTOIRE

1 point de victoire par assaut remporté

Le gagnant remporte **2 unités de milices**.

## **Chapitre 9 – L'assaut final**

*Le sol était jonché de cadavres, d'armes, de charognards et de combattants entre la vie et la mort. Dans cette hécatombe, seuls les plus valeureux survivraient. Ces derniers prépareraient le monde de demain s'ils passaient vivant ce dernier assaut. Avec chance, ils verraient peut-être vivre leur enfant. Une chose est certaine, s'ils s'en sortaient, ils iraient trinquer une ou douze choppes à la taverne la plus proche.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Accumuler le plus de temps sur toutes les boîtes à temps réparties sur le territoire de la vieille ville. Il y a 5 boîtes à temps cachées sur le champ de bataille.

### CHAMP DE BATAILLE

Toute la vieille ville, du 1540 à la plateforme de la Coque Rouge.

Zone de déploiement dans le campement de Brabancourt

Zone de déploiement dans le campement de Salmarak

Le gagnant du « jeu des comparaisons » choisit sa zone de déploiement.

### DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

### GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison dans la zone de déploiement par tranche de 10 personnes.

### RÉCOMPENSE

Le vainqueur de cet épisode remporte 5 points de victoire.

**1 point de notoriété au front gagnant de cet épisode.** Ce point n'est pas transférable.

## 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
- S'inscrire via notre site internet à l'adresse suivante: <http://bicolline.org/activites.php?id=28>
- Choisir son camp :
  - **Hellequins**
  - **Frères d'Armes**
  - La date limite d'inscription est **le mardi 24 mai 2016**

### 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 passe par la responsabilité individuelle de chacun.

### Pour nous joindre

**E-mail :** [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)

**Site Internet :** [www.bicolline.org](http://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.