



## Manœuvres andoriennes en l'honneur de Sa Majesté

*Depuis la disparition du très aimé Roi Solar, le royaume d'Andore a traversé de lourdes épreuves. Par contre, la destruction engendrée par la comète, la tentative séditeuse de séparation d'une province et la guerre causée par un pillage n'eurent pas raison du moral et de la ferveur du peuple. Les andoriens portent le deuil de ce roi bien aimé et de leurs frères et sœurs disparus avec honneur. Le Dauphin qui prendra un jour le trône a besoin d'une armée apte au combat et disposée à toutes les épreuves qui se mettront sur son chemin. Le Chancelier d'Andore, le Grand Gunthar Ashendorf, s'est décidé à reprendre l'initiative et prouver au Dauphin et à toute la population andorienne que l'armée est de nouveau prête à répondre à tous les impératifs de la guerre. Ce dernier a donc fait appel à l'ost andorien pour montrer à la face du monde que le royaume se tient debout comme un seul homme. Pour ce faire, il a mandaté les représentants des deux plus grosses guildes afin d'effectuer des manœuvres militaires. Ces dernières offriront la chance exceptionnelle aux habitants des autres régions du monde, mais non moins amis et alliés, de participer à cet événement grandiose qui permettra aux stratèges de tester différentes théories de déploiement et de tenter des approches originales lors de différents scénarios de combat.*

---

### Déroulement de l'activité

*Manœuvres andoriennes en l'honneur de Sa Majesté est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type « campagne militaire de renom » épisodique opposant les forces de Montfort aux forces de Brabancourt. 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.

## 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 :

- **On ne peut pas être soigné par un membre d'un front ennemi.**
- **Les balistes de Montfort (Tina) et de Brabancourt (Fernande) seront en action pendant certains scénarios, les règles normales des machines de guerre s'appliquent.**

## Points de victoire

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

## 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	L'inauguration des manœuvres
10:40 à 11:20	Chapitre 2	Le carré andorien
11:30 à 12:20	Chapitre 3	L'assaut de la fortification
12:30 à 13:30	Dîner à l'auberge	
13:40 à 14:10	Chapitre 4	Le duel
14:20 à 14:50	Chapitre 5	La défense portuaire
15:00 à 15:50	Chapitre 6	L'escorte princière
16:00 à 16:20	Chapitre 7	Le cercle
16:30 à 17:00	Chapitre 8	La révolte citadine
17:00	Souper à l'auberge et soirée taverne	

## **Chapitre 1 – L'inauguration des manoeuvres**

*Les deux armées arrivent sur le champ de bataille. Les andoriens étant bien reconnus pour leur discipline au combat et leur ligne de boucliers, ceux-ci prennent places derrière leur général respectif. Le chancelier Gunthar Ashendorf s'avance afin d'ouvrir les manoeuvres. Qu'ils soient tirailleurs ou chevaliers, les combattants partagent la même nervosité, quel général sera capable de mieux utiliser les troupes à sa disposition ?*

### **DÉPLOIEMENT**

Dans la plaine, chaque front est déployé derrière leur panneau de zone. Au premier son du cor, les armées pourront s'avancer jusqu'à une ligne tracée au sol ou représentée par nos maréchaux.

20 secondes après le son du cor, un 2<sup>ème</sup> cor se fera entendre et les armées pourront débiter le combat.

- Avant le début, le chancelier Gunthar Ashendorf sera au centre des 2 armées avec le général de chaque front. Au premier son du cor, les généraux devront rapidement se diriger auprès de leur armée.

### **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**

Sur la plaine des mages devant le fort.

### **DURÉE DE LA BATAILLE**

10 minutes maximum.

Le premier front à remporter 2 victoires est le gagnant.

### **GUÉRISON**

Sablier de guérison.

### **RÈGLES SPÉCIALES :**

1 baliste est autorisée de chaque côté avec un nombre maximum de traits décidés à l'avance.

Les machines ne peuvent pas être brisées, mais les artilleurs peuvent être éliminés.

Seuls les artilleurs prédéterminés au début de la campagne peuvent utiliser les machines.

### **RÉCOMPENSE**

Le gagnant remporte 2 points de victoire.

Le gagnant aura aussi droit à 5 traits supplémentaires lors de l'épisode #3.

***Le gagnant recevra 10 influences d'Andore***

## Chapitre 2 – Le carré andorien

*Jouissant de fabuleuses cités et autres constructions de défenses, les andoriens connaissent bien l'art de la protection des villes. Par contre, qu'en est-il lorsqu'il n'y a pas de fortification et que ces derniers doivent protéger la personne du Dauphin ou du Chancelier ? Une des plus vieilles traditions militaires de protection est le « carré andorien ». Cette solution est-elle toujours la bonne de nos jours ?*

### CONDITION DE VICTOIRE

Protéger à tout prix le général de l'armée en défense qui forme le carré.

### DÉPLOIEMENT

La plaine des mages devant le fort.

L'armée qui se défend décide du positionnement de son carré au centre de la plaine.

L'armée qui se défend doit commencer le scénario en adoptant réellement une forme carré avec son général en son centre.

### DURÉE DE LA BATAILLE

15 minutes par scénario ou jusqu'à la mort du général de l'armée en défense.

Chaque armée jouera la défense une fois.

### GUÉRISON

Sabliers de guérison

Si le général en défense est blessé, il pourra être soigné, mais s'il meurt, le scénario prend fin.

### RÈGLES SPÉCIALES :

L'armée en défense peut utiliser sa baliste.

Le nombre de traits est limité à l'équivalent du  $\frac{1}{4}$  du nombre de combattants du front adverse. (ex : si le front adverse a 60 combattants, la baliste aura 15 traits).

Les machines ne peuvent pas être brisées, mais les artilleurs peuvent être éliminés.

Seuls les artilleurs prédéterminés au début de la campagne peuvent utiliser les machines.

### RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 1 point de victoire par scénario

Le gagnant de chaque scénario aura droit à 5 traits supplémentaires lors de l'épisode #3.

Si chaque front remporte une victoire, le front ayant gardé son général le plus longtemps en vie sera le vainqueur.

**Le gagnant remporte 1 maître artilleur**

## **Chapitre 3 – L'assaut de la fortification**

*Les andoriens, retranchés dans leurs fabuleuses cités se doivent de bien maîtriser les tactiques de défenses de ces dernières. Il est donc impératif que les troupes puissent tenir leurs positions sur des périodes prolongées. Voilà pourquoi, afin de prouver leur valeur au Dauphin, les andoriens ont besoins de s'exercer à l'assaut et à la défense des fortifications.*

### **CONDITION DE VICTOIRE**

Réussir à prendre le drapeau de la fortification.

### **CHAMP DE BATAILLE**

Le fort.

Seulement l'entrée principale est en jeu ainsi que les deux tours du centre.

À 2 minutes de la fin, une brèche s'ouvrira dans la palissade, un maréchal fera l'annonce 15 secondes avant aux deux fronts. La brèche vous sera indiquée sur place avant le premier scénario et sera la même pour les deux assauts.

### **DURÉE DE LA BATAILLE**

20 minutes ou jusqu'à la capture du drapeau

Chaque armée défendra le fort 1 fois.

### **GUÉRISON**

Sabliers de guérison pour le front défendant le fort.

Puit de guérison instantané pour le front attaquant le fort.

### **RÈGLES SPÉCIALES :**

L'armée en défense peut utiliser sa baliste.

Le nombre de traits est limité à 15 + les traits gagnés dans les épisodes précédents.

Les machines ne peuvent pas être brisées, mais les artilleurs peuvent être éliminés.

Seuls les artilleurs prédéterminés au début de la campagne peuvent utiliser les machines.

### **RÉCOMPENSE**

Chaque scénario donne 2 points de victoire au gagnant.

Si les deux fronts réussissent à prendre le drapeau, celui ayant été le plus rapide sera le vainqueur.

Si un front réussit à défendre et que l'autre réussit à prendre le drapeau, le front ayant réussi à défendre sera le vainqueur.

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



## Chapitre 4 – Le duel

*Les combattants andoriens peuvent être qualifiés de preux, fiers et rusés, mais ne peuvent jamais être qualifiés de couards. Ils ne rechignent devant aucun défi et surtout si cela doit être fait par la force d'un groupe.*

### CONDITION DE VICTOIRE

- 5 duels de groupe de 10 à 15 combattants de chaque côté de style élimination. (Nous ferons en sorte que tout le monde puisse se battre).
- 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

Dans la lice près de l'auberge.

### 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 de l'épisode remporte 1 intendant et 2 unités de tirailleurs.**

## **Chapitre 5 – La défense portuaire**

*Ayant vécu de mauvaises expériences avec les navires, les andoriens ont tendances à s'en tenir loin. Par contre, le port de Bois Rouge demeure une plaque tournante incontournable pour le royaume. Être en mesure de défendre celui-ci serait un atout majeur en cas de conflit majeur.*

### **CONDITION DE VICTOIRE**

- Réussir lancer 6 fioles d'huiles (représenté par de petites ballounes d'eau) sur le navire avant la fin du temps prévu. Les fioles devront éclater en touchant le navire.
- La passerelle ne compte pas.

### **CHAMP DE BATAILLE**

- Près du bateau pirate.
- Déploiement attaquant le navire: Dans la pente sur le chemin principal du côté sud du « pont ».
- Déploiement défendant le navire : Dans la pente sur le chemin principal près de la descente de la basse ville.

### **DURÉE DE LA BATAILLE**

- 10 minutes par scénario
- Le scénario est joué deux fois.

### **GUÉRISON**

- Sabliers de guérison
- Puit de guérison instantané à l'écart des zones de déploiement

### **RÈGLES SPÉCIALES :**

- Si un joueur est touché par une fiole d'huile, il meurt instantanément.
- Si les 6 fioles réussissent à toucher le navire, le scénario prend fin.

### **POINTS DE VICTOIRE**

- 2 points de victoire au front ayant réussi à toucher le plus souvent le navire ou l'ayant fait le plus rapidement en cas d'égalité.

***Le gagnant remporte 5 bateaux de pêche***



## Chapitre 6 – L'escorte princière

*La haute noblesse andorienne n'a d'égale que l'importance qu'elle revêt aux yeux de la population locale. Lors du déplacement d'un personnage important, il faut être prêt à tout afin de le protéger.*

### CONDITION DE VICTOIRE

- Réussir à déplacer le palanquin jusqu'à un point donné.
- Si le palanquin ne se rend pas, la distance sera mesurer à partir du chemin principal et le front ayant parcouru la plus grande distance gagnera.
- Si les deux fronts réussissent à amener le palanquin à destination, celui l'ayant fait le plus rapidement sera le gagnant.
- Si le front qui attaque le palanquin réussit à retirer le mousqueton sur celui-ci, le parcours du palanquin s'arrête à ce moment et le scénario prend fin (un maréchal suivra en tout temps le palanquin).

### CHAMP DE BATAILLE

- Tout le terrain du côté sud de la rivière entre le campement du Phoenix et le quai de la Coque Rouge.
- Déploiement du palanquin : Campement du Phoenix
- Déploiement des assaillants : Campement des Serpents
- Destination du palanquin : Mat de position situé entre la cabane des Vignerons et les Hellequins.

### DURÉE DE LA BATAILLE

- 20 minutes par scénario
- Le scénario est joué deux fois.

### GUÉRISON

- Sabliers de guérison
- Puit de guérison instantané à l'écart des zones de déploiement

### RÈGLES SPÉCIALES :

- Afin de représenter des brigands ou une révolte envers la noblesse, ceux qui attaquent le palanquin n'auront pas le droit aux armes d'hastes et au bouclier.
- Pour le front défendant le palanquin, aucune restriction.
- Il faut toujours un minimum de 2 personnes pour déplacer le palanquin.

### POINTS DE VICTOIRE

- 2 points de victoire par scénario
- En cas d'égalité pour la récompense, le front ayant parcouru la plus grande distance ou l'ayant fait le plus rapidement sera le gagnant.

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

## **Chapitre 7 – Le cercle**

*Prendre le contrôle d'un carrefour peut devenir un aspect tactique important lors d'un conflit. Une route de ravitaillement est même vitale et l'état-major du pays aimerait bien voir comment se comporteront les généraux afin de sécuriser le carrefour.*

### **CONDITION DE VICTOIRE**

Réussir à avoir sa bannière le plus longtemps possible dans le cercle identifié donne la victoire.

### **CHAMP DE BATAILLE**

Du campement du Phoenix (un peu avant sur le chemin) jusqu'à la cabane du Fhain.  
Le cercle sera tracé près du carrefour à égal distance des zones de déploiement.

### **DURÉE DE LA BATAILLE**

20 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 2 points de victoire.

**Le gagnant remporte 15 lots de bétails ainsi que 15 lots de céréales**

## **Chapitre 8 – La révolte citadine**

*Malgré le travail acharné de la magistrature andorienne, des ruffians réussissent à prospérer à l'intérieur du royaume. La prise de contrôle d'un village et la recherche des planques des criminels sont la base des actions afin de mater une révolte chez les citadins. Ce scénario vise à entraîner les troupes dans le cadre d'une opération pour contrer le crime ou les révoltes.*

### **CONDITION DE VICTOIRE**

Prendre le contrôle des quartiers de la ville par les boîtes à temps à trouver dans la haute ville.

Effectuer des descentes en contrôlant les mats de position à trouver dans la haute ville.

*Boîte à temps #1* : Ouverte dès le début du scénario

*Boîte à temps #2* : Ouvre à la 5<sup>e</sup> minute

*Boîte à temps #3* : Ouvre à la 10<sup>e</sup> minute

Mat de position #1 : Apparaîtra à un moment déterminé par le maître de jeu et sera retiré 10 minutes après son apparition.

Mat de position #2 : Apparaîtra à un moment déterminé par le maître de jeu et sera retiré 10 minutes après son apparition.

### **CHAMP DE BATAILLE**

La haute ville. Tout le terrain est en jeu pour circuler.

Zone de déploiement #1 : Près de la cabane de Montfort

Zone de déploiement #2 : Près de l'auberge

### **DURÉE DE LA BATAILLE**

30 minutes

### **GUÉRISON**

Sabliers de guérison

Puit de guérison instantané dans chaque zone de déploiement

### **RÉCOMPENSE**

*Boîte à temps #1* : 2 points

*Boîte à temps #2 et #3* : 1 point chacune

Mat de position #1 et #2 : 1 point chacun

***Le gagnant de cet épisode remporte 1 point de notoriété***



## Manœuvres andoriennes en l'honneur de Sa Majesté – Brabancourt vs Montfort

Samedi 15 octobre 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 tiers.

#### 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=36>
- Choisir son camp :
  - **Montfort**
    - **Le chef de guerre de Montfort, Sir Tristan de Montfort**    [tristan@guildemontfort.com](mailto:tristan@guildemontfort.com)
  - **Brabancourt**
    - **Le seigneur de Brabancourt, Sir René le Crochet**    [francois.mailhot@sympatico.ca](mailto:francois.mailhot@sympatico.ca)
  - La date limite d'inscription est **le mercredi 12 octobre 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](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.