

Bras de fer aux abords de la mer du centre

Voulant demeurer loin des grands conflits et ne pensant qu'à leur seul plaisir, plusieurs familles marchandes décidèrent d'organiser des épreuves mettant en scène les plus grands combattants de ce monde. Le représentant de ces familles, un nommé Salazar, riche commerçant de Calliopée en Arganne, lança les invitations. De sa demeure d'été sur les plages de Skarit en Ekengrad, il proposa à Thorstein du Ragnarok et Dilios Verne de la Coque Rouge de venir croiser le fer.

La guerre entourant le tombeau de Belag derrière eux et voyant une occasion de prouver leur valeur, les deux invités acceptèrent d'emblée la proposition de Salazar. Le voyage menant en Ekengrad ne fut pas de tout repos et le lieu de leur rendez-vous, assez rudimentaire. L'endroit était parfait autant pour des rencontres militaires de petite envergure ou des manœuvres à grand déploiement.

Les armées se faisaient face, même si cela n'était pas une guerre ouverte; la tension était palpable. Est-ce que l'honneur gardera le dessus sur la rancœur de certains opposants lors de cette journée? Le moment était venu de démontrer à leurs alliés et ennemis de quoi ils étaient capables.

Déroulement de l'activité

Bras de fer aux abords de la mer du centre est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type « campagne militaire de renom » épisodique opposant les forces du Ragnarok aux forces de la Coque Rouge. La journée sera divisée en 8 scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire et divers acquis géopolitiques et de 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 et à 10h00 le son du cor de brume marquera 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 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 10:30	Chapitre 1	La mise en formation
10:40 à 11:10	Chapitre 2	L'attaque de la fortification
11:20 à 12:00	Chapitre 3	La marche du général
12:15 à 13:30	Dîner à l'auberge	
13:30 à 14:00	Chapitre 4	Le village
14:15 à 14:45	Chapitre 5	L'honneur de l'étendard
15:00 à 15:00	Chapitre 6	Le jeu des comparaisons
15:40 à 16:00	Chapitre 7	Prendre le campement
16:10 à 16:30	Chapitre 8	Les prisonniers
17:00	Souper à l'auberge et soirée taverne	

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.

Chapitre 1 – La mise en formation

Les deux armées en ligne se font face pendant que les deux généraux discutent au centre de la plaine. L'adrénaline fait augmenter le rythme cardiaque des combattants qui se regardent, armes levées. La discussion terminée, les généraux tentent de mettre en place leurs troupes avant que le son du cor ne se fasse entendre.

DÉPLOIEMENT

Dans la plaine, chaque front est déployé pace à face sur une ligne tracée au sol.

Au son du sifflet, les armées ont 20 secondes pour se placer comme elles veulent tout en demeurant derrière la ligne. Après 20 secondes, au son du cor, le combat commence.

CONDITION DE VICTOIRE

Élimination totale du front adverse.

Le premier front à remporter 2 victoires est le gagnant

CHAMP DE BATAILLE

Sur la plaine des mages devant le fort.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque épisode a une durée maximale de 10 minutes.

GUÉRISON

Aucune guérison.

RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 2 points de victoire.

*Salazar remettra une bourse de **150 solars** sonnante au vainqueur.*

Chapitre 2 – L’attaque de la fortification

L’assaut d’une fortification est souvent la partie la plus importante d’une guerre. Voulant voir les nouvelles tactiques militaires à l’œuvre, la palissade présente près de la plage ferait office d’épreuve pour les deux généraux présents.

CONDITION DE VICTOIRE

Le gagnant est le front ayant le plus de temps sur la boîte à temps.

CHAMP DE BATAILLE

Le fort dans la plaine des mages.

- Chaque front est divisé en deux groupes égaux et sont déployés à l’extérieur du fort un à la suite de l’autre selon le schéma suivant : A1---B2---Entrée principale---A2---B1
- Dans le dernier retranchement du fort se trouve une boîte à temps identifiée à chaque front.
- Il y a un puits de guérison instantané à chaque zone de déploiement (pour un total de 4), mais il n’y aura pas de sabliers de guérison. Les combattants ne peuvent revenir qu’à leur puits de départ, ils ne peuvent pas aller à l’autre puits de leur front.
- Au début de l’affrontement les fronts A1 et B1 s’affrontent pendant 5 minutes. Pendant ce temps les fronts A2 et B2 regardent l’affrontement et encouragent leurs alliés.
- Après 5 minutes de jeu les fronts A2 et B2 entrent en jeu selon les mêmes règles, les morts retournant dès ce moment aux puits de guérison A1 et B1 ne peuvent alors pas retourner au combat avant la 10^e minute de jeu où les puits A2 et B2 fermeront pendant 5 minutes et ainsi de suite jusqu’à la fin.
- Il y a 6 vagues de renforts, le scénario durera donc 30 minutes.

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

GUÉRISON

Il y a un puits de guérison instantané à chaque zone de déploiement (pour un total de 4), mais il n’y aura pas de sabliers de guérison. Les combattants ne peuvent revenir qu’à leur puits de départ, ils ne peuvent pas aller à l’autre puits de leur front.

RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 3 points de victoire.

Augmentation de 1 point de stade de développement

Chapitre 3 – La marche du général

Un général doit avoir une confiance inébranlable en la compétence de ses hommes et un futur employeur doit, lui aussi, avoir confiance dans les hommes qui pourraient composer leurs futurs escortes. Une épreuve de déplacement et de protection a donc été mise en place.

CONDITION DE VICTOIRE

La bannière dans les mains d'un maréchal doit se rendre jusqu'au mat de position identifié à cet effet en suivant le général.

- Le porte-bannière ne court pas.
- Le porte bannière suit le général en tout temps et ne peut être attaqué.
- Si le général meurt, le porte bannière demeurera avec lui.
- Si la bannière se rend au mat de position, nous calculerons le temps.
- Si la bannière ne se rend pas, nous calculerons la distance parcourue.
- Le gagnant sera celui ayant atteint le mat le plus rapidement ou ayant parcouru la plus grande distance.

CHAMP DE BATAILLE

Sur la plaine des mages

Front A :

- Départ au fort et doit se rendre au mat de position #1 installé dans la plaine.
- Le front B sera divisé en deux et positionné à des endroits identifiés par un mat de position.

Front B :

- Partira du mat de position #1 et devra se rendre au mat de position #2.
- Le front A sera divisé en deux et positionné à des endroits identifiés par un mat de position.

DURÉE DE LA BATAILLE

Le scénario se joue en deux épisodes d'un maximum de 15 minutes chacun.

GUÉRISON

Sabliers de guérison seulement

POINTS DE VICTOIRE

Ce scénario donne 3 points de victoire

*Le rassemblement de marchand fait don de : **1 caravane** au vainqueur*

Chapitre 4 – Le village

« Gagner une guerre se fait souvent par un estomac pleins et des endroits de repos sécuritaire pour nos hommes – Sir Felan de Calliopée ». La prise d'un village lors du déplacement des troupes est un élément vital au ravitaillement. Voyons quel général saura prendre le contrôle de ce campement !

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des boîtes à temps sur le champ de bataille.

Le temps accumulé sur les 3 boîtes à temps déterminera le gagnant.

CHAMP DE BATAILLE

La haute ville de l'auberge à Montfort, de Marmara jusqu'à Ragnarok

Zone de déploiement #1 : Cabane de Marmara

Zone de déploiement #2 : Cabane du Ragnarok

Boîte à temps #1 :

Boîte à temps #2 :

Boîte à temps #3 :

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

GUÉRISON

Puits de guérison (individuel) à chaque zone de déploiement.

Sabliers de guérison

POINTS DE VICTOIRE

3 points de victoire pour cet épisode.

*Le gagnant reçoit les services de : **1 aventurier***

Chapitre 5 – L'honneur de l'étendard

L'étendard d'une armée est son honneur et sa fierté, réussir à leur subtiliser baisserait le moral des troupes et améliorerait les chances de victoire de votre front.

CONDITION DE VICTOIRE

Capter le drapeau ennemi et le remmener à son puits de guérison.

À noter qu'il est interdit de courir avec le drapeau.

CHAMP DE BATAILLE

La haute ville et la plaine du fort.

Déploiement de la Coque Rouge: Cabane de Marmara sur la plaine du fort.

Déploiement du Ragnarok : L'auberge

Le drapeau de la Coque Rouge est placé devant la cabane d'Al Karakal (dôme).

Le drapeau du Ragnarok est placé devant la cabane de Tarpignan.

DURÉE DE LA BATAILLE

15 minutes maximum ou jusqu'à l'arrivée de la bannière dans le camp ennemi.

Le scénario se joue deux fois.

GUÉRISON

Sabliers et puits de guérison à chaque zone de déploiement

POINTS DE VICTOIRE

1 point de victoire pour chaque épisode.

Salazar remettra 5 cargaisons au gagnant

Chapitre 6 – Le jeu des comparaisons

Il est bien de savoir déplacer des armées, d'organiser des tactiques militaires de grande envergure, mais la compétence des hommes en formation réduite est un aspect à ne pas négliger. Saurez-vous former les meilleurs groupes avec vos effectifs présents ? 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. (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

La plaine du fort devant Marmara

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 7 – Prendre le campement

- *Établissez le campement ici!*
- *Oui général, mais l'avant-garde des troupes ennemis se trouve dans la région.*
- *Établissez-le-campement-ici j'ai dit. Éliminez-moi ces troubles fêtes au plus vite !*
- *Oui général!*

CONDITION DE VICTOIRE

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

CHAMP DE BATAILLE

De Montfort à la cabane des nains.

Le cercle sera tracé près du campement de l'Ordo Cervi 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 de cet épisode remporte un cadeau de Salazar de Calliopée : **Un ouvrage sur la Baie des Flammes.***

Chapitre 8 – Les prisonniers

Votre ennemi a réussi à faire des prisonniers et vous aussi. Afin de démontrer votre supériorité, il vous faut essayer de libérer vos hommes tout en gardant un œil sur ceux que vous tenez captif. De plus, les chaumières et les habitations du campement sont tout près, pourquoi ne pas en prendre le contrôle ? Cela vous permettrait par la suite un bon repos bien mérité.

CONDITION DE VICTOIRE

Libérer les prisonniers (5 de chaque côté) et prendre le contrôle du territoire par les boîtes à temps.

- Pour libérer un prisonnier, le porte-bannière doit se rendre au mat de position et toucher un prisonnier. Le prisonnier a ensuite le droit de se sauver. Pour compter son point de victoire, il doit retourner, avant le son du cor, à sa zone de déploiement et remettre son mousqueton au maréchal présent.
- Un prisonnier libéré peut à ce moment-là intégrer les combats pour le reste du scénario.
- Le porte-bannière doit retourner à son puit de guérison afin d'avoir le droit de revenir libérer un autre prisonnier.
- Le porte-bannière n'a pas le droit de courir et il doit porter l'étendard bien en vue en tout temps.
- Contrôler individuellement les 3 boîtes à temps installées sur le champ de bataille.

CHAMP DE BATAILLE

Autour de l'auberge

Aucun combat dans les escaliers ou sur les installations de l'auberge.

Un groupe derrière l'auberge (campement Berserk) et l'autre devant l'auberge (campement Bock de fer)

Les prisonniers seront positionnés à un mat de position à un endroit à être déterminé par les maréchaux.

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

GUÉRISON

Puits de guérison pour chaque front dans sa zone de déploiement.

Les sabliers de guérison sont autorisés des deux côtés.

POINTS DE VICTOIRE

1 point de victoire par prisonnier libéré

1 point de victoire par boîte à temps.

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/inscription.php?id=34>
- Choisir son camp :
 - **Ragnarok**
 - **Le marquis de Kintzheim, sir Thorstein** mathieuk9@gmail.com
 - **Coque Rouge**
 - **Le seigneur de Trisen, sir Dilios Verne** benoitsthilair1@gmail.com
 - La date limite d'inscription est **le mercredi 14 septembre 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 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.