

Le Whakatuanui du Concile – Fel’Lokla vs Codex des étoiles

Samedi 14 octobre 2017, au Duché de Bicolline

Le Whakatuanui du Concile

C’est avec le changement des couleurs que le Concile organise un grand rassemblement afin de rendre gloire aux trois grands piliers qui dictent leurs actions. Une mise à l’épreuve, afin de mettre de l’avant les arts, les prouesses martiales et la finesse de l’intelligence, se déroule dans le plus grand respect des traditions par les Taura (les élèves de la voie). Ces diverses compétitions sont généralement organisées par les philosophes mieux connus sous le nom de Hautû qui sont assistés des magistraux, des Gardiens et des Champions se portant volontaires.

L’honneur est sûrement la plus grande récompense de ces épreuves, mais quelques prix seront aussi remis pour encourager les invités des Trois Piliers à contester la suprématie des Taura. La journée se terminera par un banquet et des célébrations autour des élèves victorieux. Mais voilà que cette année, des visiteurs inattendus se sont manifestés pour répondre aux défis lancés par le Concile. Le Hiérophante de Fel’Lökla, Asher Fells, et ses alliés, souhaitent profiter de l’occasion afin de présenter ses croyances et connaissances à tous. Bien que cela soit loin d’être conventionnel pour les suivants du Codex des étoiles, la Kaituhi du Codex, Ekara Airini Maiku, considère légitime cette entorse aux traditions et autorise la participation des suivants de Fel’Lökla aux festivités de cette année.

Déroulement de l’activité

Le Whakatuanui du Concile est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type « **campagne militaire de renom** » épisodique opposant les forces de Fel’Lokla et du Codex des étoiles. 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’inscription à l’activité inclut également 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 DÉBARCADÈRE 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. Ensuite, 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.

Le Whakatuanui du Concile – Fel’Lokla vs Codex des étoiles

Samedi 14 octobre 2017, au Duché de Bicolline

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 général de front devra venir chercher la frange runique qui indiquera son statut.

Guérison

Chaque état-major aura la possibilité de recevoir 1 sablier par tranche de 8 combattants. Il est important d'aviser à l'avance les maîtres de jeu par courriel à : maitredejeu@bicolline.org 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 160 solars l'unité ou de 2 croyants.

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 déterminent 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.

Le Whakatuanui du Concile – Fel’Lokla vs Codex des étoiles

Samedi 14 octobre 2017, au Duché de Bicolline

Horaire de la journée

HEURE	ACTIVITÉ	
Avant 9:30	Arrivée et homologation	
10h00 à 10h30	Chapitre 1	Duels des lèves tôt
10h45 à 11h30	Chapitre 2	Démonstration de force
11h45 à 12h15	Chapitre 3	Les échecs
12h30 à 13h30	Dîner à l’auberge	
13h30 à 13h45	Chapitre 4	La prose des croyants
14h00 à 14h50	Chapitre 5	L’eau et le feu
15h05 à 15h35	Chapitre 6	La terre
15h50 à 16h10	Chapitre 7	Le vent
16h25 à 17h05	Chapitre 8	Le vide
17:15	Souper à l’auberge et soirée taverne	

Le Whakatuanui du Concile – Fel’Lokla vs Codex des étoiles

Samedi 14 octobre 2017, au Duché de Bicolline

Chapitre 1 – Les duels des lèves tôt

Le matin se lève et les combattants arrivent lentement. Afin de bien s'échauffer, des duels sont organisés entre les groupes.

DÉPLOIEMENT

Fel’Lokla : Côté de Marmara

Codex des étoiles : Côté du Griffon

CONDITION DE VICTOIRE

Les deux fronts seront divisés en cinq groupes égaux.

Cinq duels de style élimination seront faits.

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

Si un combattant sort de l'espace prévu par les maréchaux, il est automatiquement considéré comme mort.

CHAMP DE BATAILLE

La plaine du fort

DURÉE DE LA BATAILLE

Environ 30 minutes

GUÉRISON

Aucune

RÈGLES SPÉCIALES :

Les combattants doivent demeurer dans l'espace prévu pour le combat. S'ils sortent, ils seront automatiquement considérés comme mort.

RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 1 point de victoire par duel

Le gagnant recevra 10 influences de sa région

Le Whakatuanui du Concile – Fel’Lokla vs Codex des étoiles

Samedi 14 octobre 2017, au Duché de Bicolline

Chapitre 2 – Démonstration de force

Espérant faire bonne impression sur leurs hôtes, les suivants de Fel’Lokla organisèrent une grande démonstration de force.

CONDITION DE VICTOIRE

Le front ayant le plus de temps sur la boîte à temps remporte le combat.

DÉPLOIEMENT

Fel’Lokla : Campement Coque Rouge (zone A)

Codex des étoiles : Campement Phoenix (Zone B)

CHAMP DE BATAILLE

Du campement du Phoenix jusqu’au quai de la Coque Rouge.

BT#1 : À égale distance des deux zones de déploiement (la boîte à temps est barrée).

Mat°1 : Au milieu entre la BT et la zone de déploiement « Coque Rouge ».

Mat°2 : Au milieu entre la BT et la zone de déploiement « Phoenix ».

DURÉE DE LA BATAILLE

45 minutes

GUÉRISON

Puits de guérison instantané dans chaque zone de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Chaque général de front sera suivi d’un porte-drapeau (maréchal). Afin de pouvoir activer la boîte à temps, le porte-drapeau doit avoir tenu le point durant une minute complète.
- La boîte à temps sera barrée et le porte-drapeau possèdera la clé. Si le général meurt, le porte-drapeau retournera à son puit de guérison pour l’attendre.

RÉCOMPENSE

3 point de victoire

Le gagnant remporte 15 lots d’équipements et 15 lots d’armements



Le Whakatuanui du Concile – Fel’Lokla vs Codex des étoiles

Samedi 14 octobre 2017, au Duché de Bicolline

Chapitre 3 – Les échecs

Après la démonstration de force de Fel’Lokla, c’est au tour des gens du Codex des étoiles de lancer un défi. Une simple partie d’échec fera office d’épreuve comme défi intellectuel de cette journée.

CONDITION DE VICTOIRE

Gagner les plus de partie d’échecs pendant la période allouée.

En cas d’égalité, le joueur ayant le plus de pièces sur le jeu remporte la victoire.

DÉPLOIEMENT

Fel’Lokla : Campement du clan du Sanglier

Codex des étoiles : Entrée du Faubourg

CHAMP DE BATAILLE

La vieille ville à l’exception de la lice de trollball.

- La lice de trollball est interdite aux combattants et ce même pour y circuler. Il faut la contourner, sauf si vous allez remettre une pièce au maréchal présent.

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puit de guérison instantané dans les zones de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Un jeu d’échec sera installé dans la lice de trollball.
- Chaque front devra envoyer un représentant pour jouer les parties d’échecs.
- Le jeu commencera avec seulement les deux rois sur l’échiquier. Lorsque c’est à son tour, le joueur a le choix entre bouger une pièce ou poser une nouvelle pièce qui viendrait d’arriver.
- Une pièce ayant été éliminée sera remise en jeu par un maréchal.
- Les combattants de chaque front devront combattre afin de mettre la main sur les pièces (représentés par un carton plastifié) afin d’apporter ces options à leur représentant.
- Si un combattant meurt avec un carton sur lui, il doit demeurer au sol sur place jusqu’à ce qu’un joueur de son front vienne le prendre ou qu’un maréchal le remette en jeu.

RÉCOMPENSE

1 point de victoire par scénario

Le gagnant remporte 1 intendant et 1 ingénieur

Le Whakatuanui du Concile – Fel’Lokla vs Codex des étoiles

Samedi 14 octobre 2017, au Duché de Bicolline

Chapitre 4 – La prose des croyants

Après un repas bien mérité, les combattants ramassent leurs équipements afin de reprendre les hostilités. Les voyants un peu trop calme, un combat oratoire est mis en place afin que chaque général remonte le moral des troupes pour un après-midi bien rempli.

DÉPLOIEMENT

Devant le grand balcon de l’auberge.

CONDITION DE VICTOIRE

Après les deux discours, l’audience devra déclarer le vainqueur.

CHAMP DE BATAILLE

Près de l’auberge. Les deux orateurs livreront leurs discours à partir du balcon.

DURÉE DE LA BATAILLE

10 minutes (5 minutes par orateur)

GUÉRISON

RÈGLES SPÉCIALES :

Les maréchaux, après concertation, pourront attribuer un point de victoire à l’orateur de leur choix.

RÉCOMPENSE

1 point de victoire attribué par l’audience.

1 point de victoire attribué par le groupe des maréchaux.

Le gagnant de l’épisode remporte 2 croyants

Le Whakatuanui du Concile – Fel’Lokla vs Codex des étoiles

Samedi 14 octobre 2017, au Duché de Bicolline

Chapitre 5 – L’eau et le feu

Tout le monde sait que les éléments de l’eau et du feu sont en opposition. Qui réussira à prendre le contrôle des deux éléments et s’assurer de maintenir l’équilibre ?

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des deux boîtes à temps.

DÉPLOIEMENT

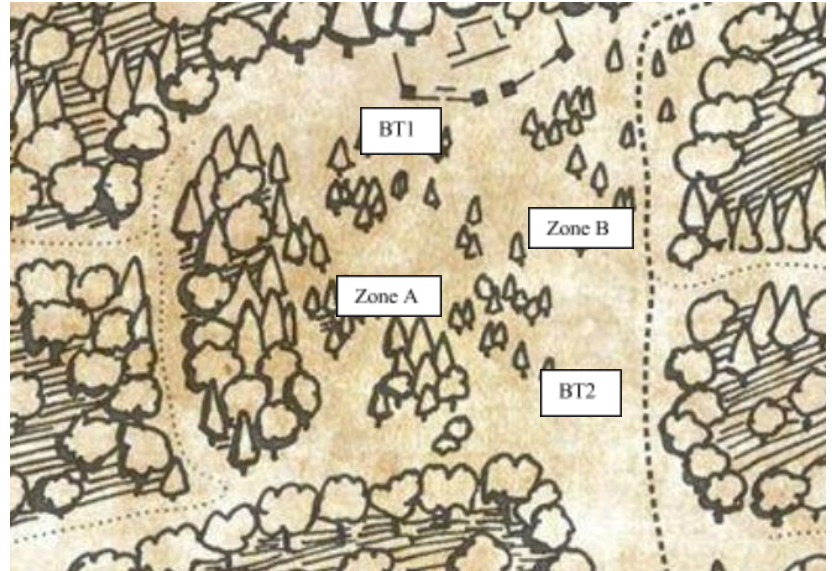
Dans la plaine des mages.

CHAMP DE BATAILLE

Plaine des mages

DURÉE DE LA BATAILLE

60 minutes



GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puit de guérison instantané dans les zones de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Un maréchal porte-drapeau accompagnera chaque front et il pourra suivre n’importe quel combattant de son front.
- Il n’y a que le porte-drapeau qui peut activer les boîtes à temps.
- Un porte-drapeau ne court pas et suivra toujours quelqu’un de son front. S’il n’y a plus personne pour le guider, il retournera vers son puit de guérison.
- Un coup activé, une boîte à temps continuera d’accumuler du temps jusqu’à l’arrivée du porte-drapeau ennemi.

POINTS DE VICTOIRE

1 point de victoire par boîte à temps.

1 point de victoire pour le front ayant eu le plus de temps au cumulatif des deux boîtes à temps.

Le gagnant de cet épisode remporte 1 point de notoriété

Le Whakatuanui du Concile – Fel’Lokla vs Codex des étoiles

Samedi 14 octobre 2017, au Duché de Bicolline

Chapitre 6 – La terre

La terre étant synonyme de stabilité pour le Codex des étoiles, les suivants de Fel’Lokla devront tenter de déstabiliser leurs adversaires afin de prouver leur supériorité.

CONDITION DE VICTOIRE

Les attaquants doivent réussir à passer pour aller toucher le drapeau des défenseurs.

Si l’attaquant ne parvient pas à toucher le drapeau avant la fin du 5 minutes, la victoire va aux défenseurs.

DÉPLOIEMENT

Défense : Devant la grande porte du fort.

Attaque : Au mât de position situé à 15 mètres devant l’entrée principale.

CHAMP DE BATAILLE

Le fort.

DURÉE DE LA BATAILLE

5 minutes maximum par assaut.

Chaque groupe défend le fort 2 fois.

Le chapitre est joué quatre fois.

GUÉRISON

Sabliers de guérison pour les attaquants.

Aucune guérison pour ceux qui défendent.

RÈGLES SPÉCIALES :

Le dernier retranchement du fort n’est pas en jeu pour ce chapitre.

Selon le nombre de participants, des entrées secondaires pourront être accessibles et vous seront indiquées sur place par les maréchaux.

POINTS DE VICTOIRE

1 point de victoire par assaut.

En cas d’égalité, la récompense sera ajoutée au gagnant du chapitre suivant.

Le gagnant de l’épisode remporte 1 cargaison et 1 soldat de métier

Le Whakatuanui du Concile – Fel’Lokla vs Codex des étoiles

Samedi 14 octobre 2017, au Duché de Bicolline

Chapitre 7 – Le vent

Vitesse, esprit de décision et subtilité sont quelques-unes des caractéristiques de l’élément du vent. Cette épreuve mettra en valeur les compétences des deux fronts à maîtriser l’imprévisible.

CONDITION DE VICTOIRE

Ramener le plus de sacs à son déploiement.

Le scénario commence avec tous les combattants en jeu.

Par la suite, à toutes les deux minutes, chaque front peut envoyer 20 combattants étant revenus au puit des morts dans l’affrontement.

Au début du scénario, il y a 5 sacs disposés à mi-chemin des deux zones de déploiement. Aux minutes 2, 7, 12 et 17 un maréchal met en jeu 5 sacs supplémentaires.

DÉPLOIEMENT

Codex des étoiles : Point d’eau du fort

Fel’Lokla : Zone de déploiement identifiée en direction du point d’eau de la plaine.

CHAMP DE BATAILLE

La plaine des mages

DURÉE DE LA BATAILLE

20 minutes.

GUÉRISON

Spécial : Lorsque vous mourrez, vous devez revenir à votre zone de déploiement derrière le puit et attendre une vague pour en faire partie. À toutes les deux minutes, tous les joueurs au puit de guérison reviennent en jeu.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Un combattant qui prend un sac pour le ramener à son puit de guérison ne peut plus se battre, même s’il lâche le sac et doit attendre une vague de retour afin de revenir au combat.

RÉCOMPENSE

3 points de victoire pour le front ayant ramené le plus de sacs à sa zone de déploiement.

Le gagnant remporte 1 butin, 1 pierre précieuse, 1 minerai d’argent et 1 minerai d’or

Le Whakatuanui du Concile – Fel’Lokla vs Codex des étoiles

Samedi 14 octobre 2017, au Duché de Bicolline

Chapitre 8 – Le vide

Le vide est un des éléments important pour le Codex des étoiles. Constamment en mouvement, le vide représente le changement et lorsque ce dernier se manifeste, il faut rapidement s’adapter.

CONDITION DE VICTOIRE

Il faut réussir à prendre le sac de paille qui sera déposé au centre de la zone de combat (X) et l’apporter dans la zone adverse (zone 1 pour Fel’Lokla et zone 2 pour le Codex). Lorsqu’un point est fait, le sac de paille retourne au centre et on recommence avec tout le monde à son puit de guérison.

DÉPLOIEMENT

Codex des étoiles : Zone A

Fel’Lokla : Zone B

CHAMP DE BATAILLE

La plaine des mages

DURÉE DE LA BATAILLE

40 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

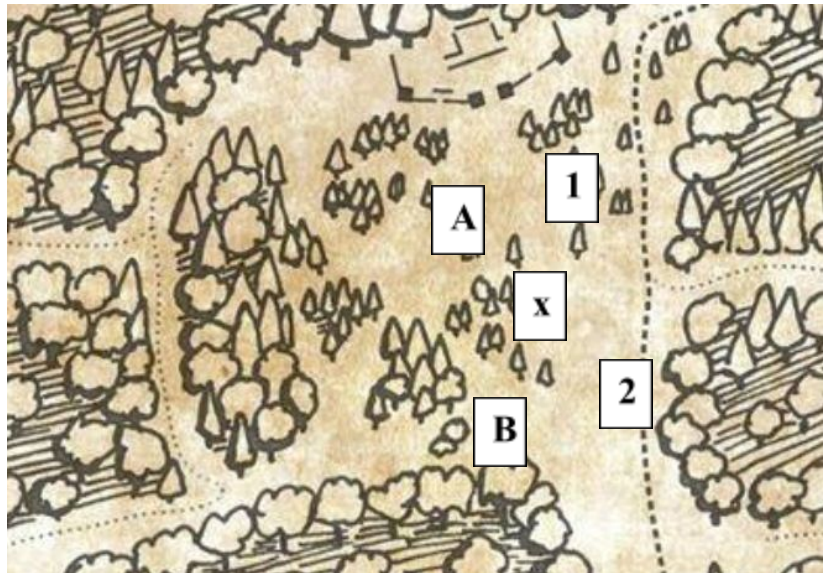
Puit de guérison instantané à la zone de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES :

Les boucliers, les projectiles et les armes à deux mains ne sont pas autorisés pour ce chapitre.

RÉCOMPENSE

1 point de victoire par point réussi.



Le gagnant remporte 10 victuailles, 5 ressources, 5 bétails et 5 céréales.

Le Whakatuanui du Concile – Fel’Lokla vs Codex des étoiles

Samedi 14 octobre 2017, au Duché de Bicolline

Modalités d’inscription

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

- La pré-inscription avant le 10 octobre 2017 à 23h59 sur notre site internet est obligatoire pour participer: [INSCRIPTION campagne 14 octobre 2017](#)
- L’inscription à la campagne inclut la soirée taverne qui suit.
- L’inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne pour la même activité. Dans cette éventualité, le participant doit confirmer par courriel le nom de son remplaçant avant le début de l’activité: inscription@bicolline.org
- Le tarif d’inscription sera majoré de 5\$ pour tout paiement à la porte.

Les fiches de population (aussi appelées carte de domiciliation) 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: [INSCRIPTION campagne 14 octobre 2017](#)
- Choisir son camp :
 - **Codex des Étoiles** **Leyhi Eyi’Liadora (Concile du Reffahc)**
 - **Fel’Lokla** **Asher Fells (Lys Noir)**
 - La date limite d’inscription est **le mardi 10 octobre 2017 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 passe par la responsabilité individuelle de chacun.

Pour nous joindre

E-mail : maitredejeu@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone :

Administration : (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.