

## La couleur de l'honneur

*L'honneur. Ce mot pour lequel tant de guerriers sont morts au combat. Comment décrire ce sentiment d'accomplissement alors qu'un combattant voit ses comparses tomber sous les coups de leurs ennemis?*

*Pour le Hibou d'Argent et la Confrérie des Maîtres Nains, ce mot est représenté par deux couleurs : le noir et le bleu. Voilà maintenant près d'un an que les hostilités ont débuté. D'un côté, les sages du Hibou d'Argent avaient été insultés de voir leurs couleurs causer une confusion sans précédent sur le champ de bataille. De l'autre, les fiers Maîtres Nains ne laisseraient quiconque leur enlever les couleurs qu'ils portent dignement depuis toujours. Des négociations eurent lieu, mais la tentative de régler ce différend par la parole échoua. Malgré la bonhomie de ces guildes, la confrontation ne pouvait pas être évitée. Il fallait régler une fois pour toute la question : qui aurait l'honneur de porter ses couleurs?*

*Chacune des guildes rallia donc ses alliés afin de défendre son droit de porter le noir et le bleu. Le Hibou d'Argent reçut un appui officiel de l'Empereur Karl 1<sup>er</sup> qui somma lui-même les troupes impériales d'appuyer l'effort de guerre. Les Nains, quant à eux, reçurent l'appui des provinces de l'Andore. Ce qui avait commencé comme une simple escarmouche entre deux guildes devenait tranquillement une guerre entre deux puissantes régions.*

*La veille des hostilités, en inspectant leur équipement, chaque guerrier contempera quelques instants le tabard qu'il portera au combat. Chacun savait que c'est avec ce tabard qu'il se présenterait devant la mort, fier d'avoir combattu pour sa guilde et ses valeurs.*

*Après tout, les couleurs ne sont qu'un prétexte. C'est l'honneur de ces guildes qui est un jeu.*

---

### Déroulement de l'activité

**La couleur 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 du Hibou d'Argent et de la Confrérie des Maîtres Nains. 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 trois 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 par courriel à : [maitredejeu@bicolline.org](mailto: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 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 « inscrit et payés 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 village trop petit pour nous deux!
10:45 à 11:25	Chapitre 2	La population doit savoir
11:40 à 11:55	Chapitre 3	Le général doit survivre
12 :00 à 13:00	Dîner à l'auberge	
13:15 à 13:50	Chapitre 4	L'avantage de la hauteur
14 :00 à 14:45	Chapitre 5	Explorateurs ?
15:00 à 15:50	Chapitre 6	Quelqu'un frappe à la porte
16:00 à 16:30	Chapitre 7	Les duels
16:40 à 17:10	Chapitre 8	La plaine ou le bois?
17:15	Souper à l'auberge et soirée taverne	

## **Chapitre 1 – Un village trop petit pour nous deux!**

*Alors que les négociateurs s'attablaient pour lancer une énième ronde de discussion, la foule à l'extérieur de l'ambassade s'amassait. La tension n'était pas seulement palpable qu'à l'intérieur du bâtiment : les gens à l'extérieur voulaient savoir comment ce conflit se terminerait. Personne ne sait qui donna le premier coup, mais il n'en fallu pas plus pour que la situation dégénère et qu'une mêlée générale commence.*

### **DÉPLOIEMENT**

Près de l'auberge

Nains : Sur la route des artisans, devant la cabane de l'échoppe du Dragon Noir

Hibou : De l'autre côté de la lice, derrière la nouvelle cabane du Ragnarok.

Le déploiement est inversé à chaque fois qu'il est joué.

### **CONDITION DE VICTOIRE**

Élimination totale du front adverse.

### **CHAMP DE BATAILLE**

De la cabane d'homologation jusqu'à la cabane sur pilotis.

### **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

### **RÈGLES SPÉCIALES :**

Les armes permises lors de ce scénario ne doivent pas dépasser 50 cm. Les armures et les boucliers sont interdits.

### **RÉCOMPENSE**

Le gagnant remporte 2 points de victoire.

**Le gagnant recevra 10 influences de sa région**

## **Chapitre 2 – La population doit savoir**

*Dès qu'il fût clair que les négociations n'aboutiraient pas, les représentants de chacune des guildes s'empressèrent de quitter l'ambassade. Il fallait avertir un maximum de gens qu'il n'y aurait pas d'entente et que le tout se réglerait par les armes. Chaque habitant recruté serait un combattant de moins pour l'adversaire. Il fallait donc agir avec célérité!*

### **CONDITION DE VICTOIRE**

Réussir à contrôler les boîtes à temps qui représentent le village.

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

### **DÉPLOIEMENT**

Nains : Cabane de la Régu.

Hibou : Cabane de Marmara

### **CHAMP DE BATAILLE :**

Toute la haute ville sans jamais dépasser les zones de déploiement.

Aucune limite en largeur.

Boîte à temps #1 : Cabane des nains

Boîte à temps #2 : Campement de l'Ordo Cervi

Boîte à temps #3 : Cabane Al Karakal (dôme)

### **DURÉE DE LA BATAILLE**

40 minutes

### **GUÉRISON**

Sabliers de guérison

Puit de guérison instantané dans la zone de déploiement.

### **RÈGLES SPÉCIALES :**

L'état-major est d'une grande importance lors d'un conflit. Lors de cette campagne, chaque front a trois membres d'état-major représenté par une frange runique. Si vous réussissez à les tuer une fois chaque durant ce scénario, vous amasserez un point de victoire.

### **RÉCOMPENSE**

Contrôle cumulatif des trois boîtes à temps : 3 points de victoire

Élimination de l'état-major : 1 point de victoire

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

## **Chapitre 3 – Le général doit survivre**

*Chacun des généraux fut pris par surprise alors qu'une foule en furie décida de s'attaquer directement à la source du problème. Ils n'avaient pas encore reçu la nouvelle que les négociations avaient échouées que déjà des manifestants faisaient tomber les portes de leurs casernes et allaient régler leurs comptes avec les états-majors. Décidément, les partisans de chacune des guildes prenaient à cœur la question de l'honneur!*

### **CONDITION DE VICTOIRE**

Réussir à protéger son général le plus longtemps possible dans un cercle identifié à cet effet.  
Le front qui aura défendu la vie de son général le plus longtemps possible, remporte la victoire.

### **DÉPLOIEMENT**

Le groupe qui se défend est dans un cercle sur la plaine de la Vraie Foi.  
Le groupe qui attaque peut se déployer où il veut, mais il doit se trouver à plus de 20 mètres au son du cor.

### **DURÉE DE LA BATAILLE**

15 minutes  
Le scénario est joué deux fois.

### **GUÉRISON**

Sabliers de guérison pour les défenseurs  
Puit de guérison pour les attaquants

### **RÈGLES SPÉCIALES :**

Le front qui se défend n'a pas de limitation d'armes.  
Le front qui attaque ne peut pas avoir d'armes de plus de 150 cm.

En cas d'égalité au temps, un duel simple entre les deux états-majors déterminera le vainqueur (3 vs 3).

### **RÉCOMPENSE**

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

**Le gagnant remporte 15 lots d'équipements et 15 lots d'armements**

## Chapitre 4 – L'avantage de la hauteur

*Les hostilités ont commencé tellement rapidement, qu'aucun des états-majors n'était prêt à entamer le combat. La surprise était telle qu'il fallut rassembler rapidement une poignée de braves qui assureraient la sécurité des généraux le temps qu'ils sortent de la ville et qu'ils préparent leurs stratégies pour les combats à venir. Toutefois, simplement sortir de la ville devenait une entreprise beaucoup plus compliquée que prévu!*

### CONDITION DE VICTOIRE

Être le général qui accumulera le plus de temps dans la zone identifiée se trouvant en haut du chemin.

### 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 et puit de guérison

### 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. Si le général meurt, l'étendard sera abaissé et le temps arrêté. Si le général retourne au puit de guérison, le porte-étendard le suivra.

### POINTS DE VICTOIRE

2 point de victoire au front ayant accumulé le plus de temps.

**Le gagnant de l'épisode remporte 1 aventurier**

## Chapitre 5 – Explorateurs ?

*Les généraux décidèrent de calmer le jeu en démontrant leur expertise en matière d'exploration. Ils croyaient bien que leur adversaire abandonnerait s'il voyait qu'il ne faisait pas le poids dans ce domaine. Ce ne serait pas une tâche simple : l'honneur de chaque camp bouillait à savoir que l'autre se croyait supérieur! C'est l'expertise des tirailleurs qui finiraient par trancher laquelle des deux guildes avait la plus grande notoriété.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des trois boîtes à temps.

### DÉPLOIEMENT

Hibou d'Argent : Sur le chemin menant au camping non-décorum à la hauteur de la 3<sup>e</sup> lumière

Maîtres Nains : 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 :

Une boîte à position sera située à mi-chemin des deux camps. Des effets seront possible dessus et elle sera relevée plusieurs fois durant l'épisode : 10<sup>e</sup> minute, 20<sup>e</sup> minute, 30<sup>e</sup> minute et 35<sup>e</sup> minute.

### 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 – Quelqu'un frappe à la porte**

*Les explorateurs se reposaient avec leur butin fraîchement trouvé dans un fort de la région. Il se croyait en sécurité entre les murs qui avaient vu bien d'autres combats. L'ennemi en profita donc pour tenter de ravir les trouvailles des explorateurs! Profitant d'une faille dans les défenses de la forteresse, l'ennemi en profita au passage pour ridiculiser l'honneur de ces valeureux explorateurs.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Réussir à prendre le drapeau de la fortification en passant par les petites ouvertures de la palissade.

### DÉPLOIEMENT

Un groupe se trouve à l'intérieur du fort et l'autre dans la plaine face à l'entrée principale.

### DURÉE DE LA BATAILLE

20 minutes ou jusqu'à la capture du drapeau.

Chaque front défendra le fort une fois.

### GUÉRISON

Sabliers de guérison pour le front défendant le fort.

Puit de guérison instantané pour le front attaquant le fort.

### RÈGLES SPÉCIALES :

- La porte principale ne sera pas accessible (elle est considérée comme étant fermée). Il sera possible pour les morts du front attaquant de quitter par ce chemin afin de retourner au puit de guérison.
- Le haut des tours est accessible pour le front défendant le fort.
- Il y a trois ouvertures de chaque côté du fort et celles-ci s'ouvriront à tour de rôle durant le scénario. Exemple : Côté gauche en premier pour 4 minutes, ensuite le côté droit s'ouvre pour 4 minutes, etc.
- Le temps d'ouverture n'est connu que du maître de jeu et des maréchaux.
- Lorsqu'un côté est fermé, personne ne peut l'utiliser ni lancer des projectiles par celui-ci.

### POINTS DE VICTOIRE

2 points de victoire

En cas d'égalité pour la prise du drapeau, le front ayant réussi le plus rapidement sera le vainqueur.

Si aucun des deux fronts ne réussit à prendre le drapeau, les gains seront ajoutés au gagnant du prochain chapitre.

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

## Chapitre 7 – Les duels

*Les escarmouches continuèrent toute la journée. Partout dans les plaines avoisinant la ville, des groupes de guerriers combattaient pour prouver que le bleu et noir les habillaient mieux que leurs adversaires. L'affront qui avait été fait à chacun de ces combattants était tel qu'ils ne voyaient plus que l'enjeu de leur honneur. Celui qui sortirait vainqueur aura prouvé sa supériorité.*

### 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.

### DÉPLOIEMENT

Dans la plaine des mages devant le fort.

### DURÉE DE LA BATAILLE

Durée approximative de 30 minutes.

### GUÉRISON

Aucune guérison

### RÈGLES SPÉCIALES :

Les groupes devront commencer dos à dos. Au son du cor, ils devront s'éloigner de six pas au rythme de leur maréchal attitré, lorsque le 6<sup>e</sup> pas sera fait, le combat pourra commencer.

### RÉCOMPENSE

1 point de victoire par assaut remporté.

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

## **Chapitre 8 – La plaine ou le bois?**

*Dans une tentative finale, les généraux réussirent à rassembler leurs hommes et à les organiser afin de porter un grand coup à leur adversaire. Des tirailleurs furent envoyés afin d'identifier les positions de l'ennemi et les combattants se préparèrent au combat. Les rapports des éclaireurs étaient clairs : la guilde qui contrôlerait la plaine et le bois finirait par écraser son adversaire. Tout le conflit finirait par se jouer sur le contrôle de ces positions.*

### **CONDITION DE VICTOIRE**

Prendre le contrôle des trois boîtes à temps situées dans la forêt.

Prendre le contrôle du mat de position situé dans la plaine.

### **DÉPLOIEMENT**

Le chapitre se déroulera à droite du fort, en bordure de forêt dans la plaine des mages.

Hibou d'Argent : Près du chemin municipal

Maîtres Nains : Près de l'entrée du chemin menant à 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 par boîte à temps

2 points de victoire pour le mat de position

En cas d'égalité, le front ayant cumulé le plus de temps sur le total des trois boîtes sera déclaré vainqueur.

**Le gagnant remporte 1 mentor d'aventurier et 1 action d'éclaireur à faire auprès du maître de jeu sur une nuisance (il faut mentionner la nuisance visée à l'avance par courriel à [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) afin que le tout soit préparé à l'avance).**



## La couleur de l'honneur – Hibou d'Argent vs Confrérie des Maîtres Nains

Samedi 8 juillet 2017, 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 préinscrit 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:
- Choisir son camp :
  - **Hibou d'Argent :** **Namir l'Itinérant** [tmorellaforce@gmail.com](mailto:tmorellaforce@gmail.com)
  - **Confrérie des Maîtres Nains : Bugman le nain** [christianl\\_87@msn.com](mailto:christianl_87@msn.com)
  - La date limite d'inscription est **le mardi 4 juillet 2017 à 22h00**

#### 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.