



Les trésors perdus de Mesh-Mesh

Depuis la nuit des temps, les Monts Mesh-Mesh servent de frontière naturelle entre la Cité des Sables et les Territoires de l'Oubli. La rumeur veut que des peuples nomades aient tenté, à plusieurs reprises, d'y établir des routes et des postes de surveillance, mais les gobelins finissaient toujours par venir attaquer et piller la région à la recherche de trésors et d'équipements.

Récemment, les rapports d'aventuriers s'intensifiaient dans les tavernes d'Aghbalu, des peaux vertes auraient été vues dans les montagnes et appelaient à eux leurs alliés. Auraient-ils trouvé les trésors perdus que les légendes décrivent depuis toujours ? Voulaient-ils tout simplement établir un point de passage afin d'atteindre la belle Khadidja ? Peu importe les raisons, les Arrachés seraient sur place avant que les alliés de Karn Gobo prennent position, la vitesse était de mise, car les tambours de guerre se faisaient déjà entendre partout dans la vallée.

Déroulement de l'activité

Les trésors perdus de Mesh-Mesh est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type *campagne militaire de richesses/pillage* épisodique opposant les forces des Arrachés et de Karn Gobo. La journée sera divisée en 8 scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire et divers acquis géopolitiques, ainsi que de la notoriété.

L'activité inclut le dîner qui sera servi à midi à la Vieille Taverne, ainsi qu'un souper servi après la fin de la journée de combat à l'Auberge de Bicolline. L'accès à la soirée taverne qui suit est également incluse.

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.



Les trésors perdus de Mesh-Mesh – Arrachés vs Karn Gobo

Samedi 16 juin 2018, au Duché de Bicolline

Arrivée des participants

Les combattants sont attendus au DÉBARCADAIRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE dès 8h00 le samedi matin, où ils devront compléter leur inscription au bâtiment d'accueil.

L'homologation pourra être effectuée après réception du bracelet de l'activité au bâtiment bleu et jaune de l'autre côté de la palissade entre 8h00 et 10h00.

Le dernier briefing de départ sera donné par les maîtres de jeu à 9h30 devant le bâtiment d'accueil.

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 présenter à l'accueil avant de circuler sur le site pour 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 de l'un des deux fronts, aucun front ne fait de point.

État-Major

Chaque général de front devra venir chercher la frange 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 200 solars l'unité ou 15 équipements.

NOTE : Les puits de guérison fonctionnent selon le principe « tu touches, tu es vivant ». Il se peut que d'autres façons de faire soient mises en place et si c'est le cas, le tout sera indiqué dans la description de chaque chapitre.

Important :

- **La guérison sur une personne du front adverse ne fonctionne tout simplement pas.**
-



Les trésors perdus de Mesh-Mesh – Arrachés vs Karn Gobo

Samedi 16 juin 2018, au Duché de Bicolline

Règle spéciale pour cette campagne :

- Toutes les armes et armures sont permises.

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 richesses/pillage est de déterminer qui sera le grand gagnant de la campagne à la fin de la journée.

- **Le gagnant de la campagne recevra le trésor perdu de Mesh-Mesh : La couronne maudite d'Obsidia**

Horaire de la journée

HEURE	ACTIVITÉ	
8h00 à 9h30	Inscription et homologation	
10h00 à 10h20	Chapitre 1	Une rencontre plus tôt que prévue
10h30 à 11h00	Chapitre 2	Le lieu de culte abandonné
11h15 à 11h45	Chapitre 3	Une fouille rapide
11h55 à 12h25	Chapitre 4	La marche du coffre
12h30 à 13h30	Dîner à la Vieille Taverne	
13h30 à 14h00	Chapitre 5	Rencontre des éclaireurs
14h10 à 15h10	Chapitre 6	Le village fantôme
15h25 à 16h00	Chapitre 7	Le temps c'est de l'argent
16h15 à 17h00	Chapitre 8	Le convoi de retour
17:15	Souper à l'Auberge	

Chapitre 1 – Une rencontre plus tôt que prévue

Les gobelins et les planaires, ayant eu vent que des trésors auraient été laissés dans les montagnes par des pionniers depuis longtemps disparus, partirent rapidement sans trop réfléchir afin d'y arriver les premiers. Dans leur empressement, ils ne remarquèrent que trop tard la présence d'ennemis dans les environs. Un affrontement était inévitable.

DÉPLOIEMENT

Karn Gobo du côté de la lisière avec Montfort.

Arrachés du côté de la lisière avec le stationnement.

CONDITION DE VICTOIRE

Élimination du front adverse.

S'il y a encore des combattants en vie à la fin de la période prévue, l'armée ayant le plus de combattants vivants et encore debouts sera déclarée gagnante.

Le premier front à remporter 2 victoires gagne le chapitre.

CHAMP DE BATAILLE

Tout le terrain derrière le campement de l'Ordo Cervi. De la frontière avec le campement de Montfort et les arbres.

DURÉE DE LA BATAILLE

Maximum de 15 minutes.

5 minutes par affrontement.

GUÉRISON

Aucune

RÈGLES SPÉCIALES :

Aucune

RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 2 points de victoire.

Le gagnant recevra 10 armements, 10 équipements et 10 victuailles



Chapitre 2 – Le lieu de culte abandonné

Arrivée au sommet des Monts Mesh-Mesh, on peut apercevoir les ruines d'un ancien lieu de culte résistant au climat inhospitalier de la région. Il faudra faire vite afin de pouvoir faire des recherches sur les lieux, les ennemis arrivent de toutes parts et vos éclaireurs ne reviennent pas, il faudra s'y rendre pour en avoir le cœur net.



CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des deux boîtes à temps.

Le front gagnant sera celui ayant cumulé le plus de temps au total des 2 boîtes.

DÉPLOIEMENT

Le gagnant du chapitre 1 choisit sa zone de déploiement.

CHAMP DE BATAILLE

Du campement de Montfort au campement d'Al Karakal.

La ligne d'arbre est la frontière au Sud. La cabane de Marmara délimite la frontière Nord.

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puit de guérison à chaque zone de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES :

RÉCOMPENSE

3 points de victoire pour le front ayant cumulé le plus de temps.

Le gagnant recevra 1 butin, 1 pièce ancienne et 4 cargaisons

Chapitre 3 – Une fouille rapide

La crête semble être sous le contrôle ennemi. Pas besoin d'être un fin stratège pour comprendre que la route principale est un point stratégique majeur. Les groupes de tirailleurs à votre disposition devront faire le travail dans les zones plus à risque afin de contrôler la région qui pourrait encore cacher quelques richesses.



CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle de la boîte à temps sur le chemin principal ainsi que des 4 mats de position.

Chaque mat de position sera relevé 3 fois durant le chapitre afin de savoir qui remportera les points de victoire.

DÉPLOIEMENT

A : Près du campement du Phoenix.

B : Près du campement de la Coque Rouge.

CHAMP DE BATAILLE

Nord-Sud : Entre les rivières.

Est-Ouest : Entre les 2 zones de déploiement.

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

GUÉRISON

Sabliers et puits de guérison



Les trésors perdus de Mesh-Mesh – Arrachés vs Karn Gobo

Samedi 16 juin 2018, au Duché de Bicolline

RÈGLES SPÉCIALES :

Aucune

RÉCOMPENSE

La boîte à temps vaut 2 points de victoire.

Pour le front A, les mats de position M1 et M3 valent 2 points. M2 et M4 valent 1 point.

Pour le front B, les mats M2 et M4 valent 2 points. M1 et M3 valent 1 point.

Le front ayant le plus de points de victoire pour ce chapitre remporte la récompense plus bas.

Le gagnant remporte 30 ressources

Chapitre 4 – La marche du coffre

Votre plus grande crainte est de vous faire enlever vos trouvailles. Il faut trouver un moyen de déplacer en lieu sûr votre butin et cela n'est pas chose facile. Vous suivez une vieille piste dans le fond d'une vallée en espérant ne pas avoir été suivi...

DÉPLOIEMENT

A : Déploiement du groupe qui déplace le palanquin.

B : Déploiement du groupe qui attaque le palanquin.

CONDITION DE VICTOIRE

Être le groupe qui réussit à déplacer le palanquin le plus loin sur le tracé de la carte.

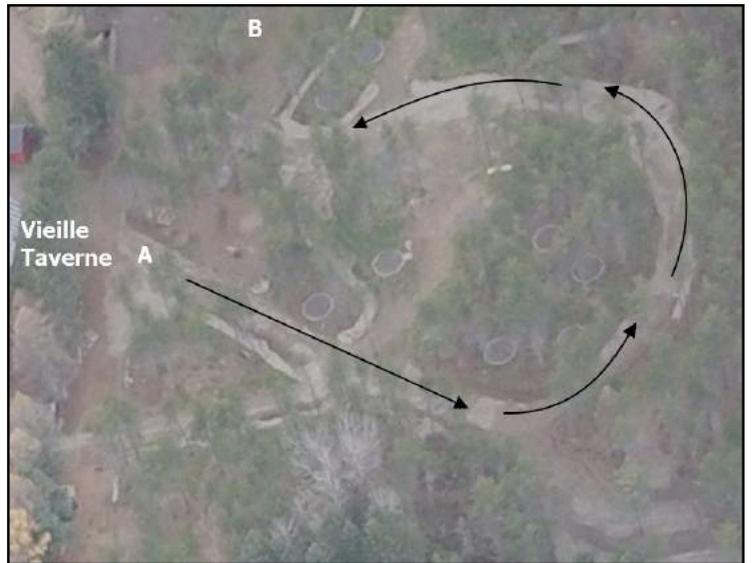
CHAMP DE BATAILLE

Tout le faubourg.

DURÉE DE LA BATAILLE

10 minutes par front.

Le chapitre est joué 2 fois, chaque front devant passer comme attaquant et défenseur.



GUÉRISON

Front A : Aucune guérison.

Front B : Sabliers de guérison.

RÈGLES SPÉCIALES :

Le palanquin doit être déplacé par au moins 2 personnes en tout temps.

La distance parcourue par le premier front sera identifiée par un maréchal.

Le palanquin doit demeurer en tout temps sur le chemin principal, un maréchal accompagnera celui-ci.

RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 2 points de victoire.

Le gagnant remporte 5 sèpiums, 5 équipements, 5 pierres précieuses, 1 invention, 1 ingrédient, 2 dinabs, 1 kazak.



Les trésors perdus de Mesh-Mesh – Arrachés vs Karn Gobo

Samedi 16 juin 2018, au Duché de Bicolline

Chapitre 5 – Rencontre des éclaireurs

Après une pause bien méritée, vous envoyez vos éclaireurs en petits groupes afin de prendre le pouls de la situation. Malheureusement, vous apprenez que des affrontements ont lieu un peu partout.

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.

DÉPLOIEMENT

Lice de trollball.

CHAMP DE BATAILLE

Lice de trollball.

DURÉE DE LA BATAILLE

Durée approximative de 30 minutes.

GUÉRISON

Aucune

RÈGLES SPÉCIALES :

Toutes les armes et armures sont autorisées.

POINTS DE VICTOIRE

1 point de victoire par assaut remporté.

Le gagnant remporte 2 bricoles (1 poudre de rubis, 1 langue de gobelin), 5 nomades et 6 ressources.

Chapitre 6 – Le village fantôme

À force de chercher, vous aboutissez sur un village laissé complètement à l'abandon. Caché dans le creu d'une petite vallée, vous décidez d'y installer votre camp de base lorsque des cris d'alerte se font entendre: l'ennemi arrive de l'autre côté et il semble déjà être en train de fouiller la région.



CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des 3 boîtes à temps. Le front accumulant le plus de temps par zone de contrôle remportera celle-ci.

Réussir à placer son drapeau aux endroits indiqués (voir règle spéciale).

DÉPLOIEMENT

A : Clan du Sanglier

B : Vieille taverne

CHAMP DE BATAILLE

Toute la vieille ville

DURÉE DE LA BATAILLE

1 heure

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puit de guérison



Les trésors perdus de Mesh-Mesh – Arrachés vs Karn Gobo

Samedi 16 juin 2018, au Duché de Bicolline

RÈGLES SPÉCIALES :

Tout au long du scénario, des drapeaux apparaîtront simultanément et de façon aléatoire dans les deux puits de guérison. Chaque front aura 10 minutes pour aller placer son drapeau au point annoncé par les maréchaux et garder le contrôle pendant 1 minute continue. Le drapeau sera déplacé par un maréchal qui se déplace en marchant. Si plus personne de son front l'accompagne, il retournera lentement vers son puit de guérison.

POINTS DE VICTOIRE

2 points de victoire par boîte à temps

3 points de victoire pour le front ayant réussi à placer sa bannière le plus souvent à la fin du scénario.

Le gagnant remporte 10 victuailles, 10 armements, 1 butin et 5 dinabs

Chapitre 7 – Le temps c’est de l’argent

Après avoir complètement fait le tour du village fantôme, vos chasseurs vous mentionnent avoir trouvé des filons d’argent qui seraient visibles en plein air. Une course s’engage afin d’être les premiers à mettre la main sur cette richesse inattendue au cœur des montagnes.

CONDITION DE VICTOIRE

Réussir à apporter le plus de sacs de richesse que possible dans son cercle et le protéger jusqu’à la fin du temps alloué.

DÉPLOIEMENT

A : Près de la Coque Rouge.

B : Près du Phoenix

CHAMP DE BATAILLE

Tout le terrain entre les deux zones de déploiement.

DURÉE DE LA BATAILLE

15 minutes par épisode.

Le chapitre est joué deux fois en inversant les zones de déploiement.



GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puit de guérison dans les zones de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES :

Un joueur ne peut transporter qu’un seul sac à la fois.

Pour qu’un sac compte, il doit être dans le cercle associé au front au son du cor. Les sacs arrivants en retard ne seront pas comptabilisés.

Les étoiles représentent les lieux approximatifs où seront placés les sacs.

RÉCOMPENSE

2 points de victoire par épisode

Le front ayant rapporté le plus de sacs au total des deux affrontements remporte le prix plus bas.

Le gagnant remporte 25 minerais d’argent

Chapitre 8 – Le convoi de retour

Toute bonne chose a une fin et c'est avec joie que vous revenez vers la maison. Vous ne vous faites pas d'idée, il ne sera pas facile de quitter la région sans affronter des pillards qui n'en veulent qu'à vos vivres et vos trésors. Donc, la rapidité ou la prudence, un choix difficile.

CONDITION DE VICTOIRE

Réussir à amener le plus rapidement que possible les 5 charrettes de trésors dans la zone « C ».

DÉPLOIEMENT

A : Le groupe qui déplace les charrettes.

B : Le groupe qui attaque les charrettes.

DURÉE DE LA BATAILLE

20 minutes

Le chapitre est joué deux fois en inversant les zones de déploiement.

CHAMP DE BATAILLE

Front A : Peut aller n'importe où sur le terrain à gauche de la ligne pointillée sur le plan à l'exception de la zone encadré B.

Front B : N'importe où à gauche de la ligne pointillée sur le plan. L'Église du St-Sépulcre trace la ligne imaginaire avec le chemin menant à l'ancien pont comme limite à ne pas franchir.

GUÉRISON

Puit de guérison

Sabliers de guérison

RÈGLES SPÉCIALES :

Seulement les joueurs du front déployé dans la zone A peuvent déplacer les charrettes.



Une charrette est en jeu au son du cor. Par la suite, une charrette sera disponible toutes les deux minutes. (0 minute, 2^e minute, 4^e minute, 6^e minute et 8^e minute du chapitre).

Une charrette rendue à destination n'a pas besoin d'être défendu et les joueurs peuvent retourner sur le champ de bataille.

RÉCOMPENSE

1 point par charrette rapporté dans la zone C avant le son du cor de brume.

En cas d'égalité, le front ayant rapporté les charrettes le plus rapidement sera le gagnant.

Le gagnant remporte 2 kazaks, 5 dinabs, 5 pierres précieuses, 5 sépiums, 10 équipements et 10 bétails

