

L'orgueil de Sansverchamps



À la suite d'un départ précipité de l'Ozame, il y a quelques temps déjà, plusieurs braves gens du Vieux Chêne avaient passé l'hiver sur le domaine de Sansverchamps en Andore.

En effet, durant la belle saison estivale, ils étaient montés du fief de Daces pour aider à la construction des premiers bâtiments de la guilde du Ratatosk et former un groupe d'explorateur. Si la franche camaraderie, l'entraide et le cidre s'étaient bien fait ressentir durant les constructions, l'arrivée subite et rude de l'hiver avait contraint toutes ces bonnes personnes à se réfugier dans la même chaumière tout juste terminée. Ce qui devait arriver arriva, la tension et la fierté monta graduellement durant la saison froide, tant et si bien que les deux chefs de clan se lancèrent des défis perpétuels:

« - J'te paris que mes hommes seront capables de mettre à terre les tiens sans même mettre leur armure.
- Ah ouais, ben moi je pense que les tiens ne seront même pas capables de défendre une auberge face aux miens ».

Ces enfantillages avaient vite pris de grandes proportions, si bien que les paysans et artisans des environs avaient commencé à parier des denrées, de l'alcool ainsi que des corvées sur qui était le plus fort. Quelques nobles et amis des deux clans avaient même proposé leur support afin d'aider leur favori. On parla même d'un légendaire parchemin de « blés d'argent » qui serait remis au chef ayant dominé son opposant. De toute évidence, l'élite de Centouille allait venir appuyer le comté de leur plus belle baronnie au monde, seulement contrebalancée par celle de Geuzeville du comté de Tarascon, aussi piquée dans leur orgueil.

La fonte des neiges et le retour des températures plus clémentes avaient imposé la dure réalité des paroles prononcées plusieurs mois auparavant. Il n'était plus possible de revenir en arrière et c'est ainsi que les deux chefs de guilde se retrouvèrent face à face sur un champ de bataille et la population qui trouvait le tout assez drôle au début, se cachait maintenant du mieux qu'elle pouvait pour ne pas être les victimes d'un conflit incontrôlable.

Déroulement de l'activité

L'orgueil de Sansverchamps est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type *campagne de richesse/pillage* épisodique opposant les forces du Vieux Chêne et de Ratatosk. 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 l'Auberge, ainsi qu'un souper qui sera 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.

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. 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.

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 disposent d'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

Veuillez rencontrer le maître de jeu avant le briefing de 9h30.

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.

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 dans cette éventualité, tout est indiqué dans la description de chaque chapitre.

Important :

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

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

Le gagnant de la campagne recevra
un parchemin de « blés d'argent »
ainsi que 60 pierres précieuses
ramassées lors de la découverte du gisement.

Horaire de la journée

HEURE	ACTIVITÉ	
Avant 9:30	Arrivée et homologation	
10h00 à 10h20	Chapitre 1	L'orgueil à son paroxysme
10h30 à 11h10	Chapitre 2	Une question de spécialisation?
11h20 à 11h50	Chapitre 3	Échec et malt
12h00 à 13h00	Dîner à l'auberge	
13h10 à 13h40	Chapitre 4	La bataille des gueux
13h50 à 14h25	Chapitre 5	L'attaque du chemin principal
14h40 à 15h00	Chapitre 6	La fuite des druides
15h10 à 15h30	Chapitre 7	Import/export
15h40 à 16h40	Chapitre 8	Le pillage de Sansverchamps
17:15	Souper à l'auberge et soirée taverne	

L'orgueil de Sansverchamps – Vieux Chêne vs Ratatosk

Samedi 22 septembre 2018, au Duché de Bicolline

Chapitre 1 – L'orgueil à son paroxysme

L'affrontement était inévitable. Les deux clans avaient trop subi d'injures et l'honneur était en jeu. La présence de quelques nobles et bourgeois qui venaient miser ne fit que rendre impossible un retour en arrière.

DÉPLOIEMENT

Ratatosk du côté de la lisière avec Montfort.

Vieux Chêne du côté de la lisière avec le stationnement.

Les fronts sont inversés lors de chaque affrontement.

CONDITION DE VICTOIRE

Élimination du front adverse.

S'il y a encore des combattants *vivants* à la fin de la période prévue, l'armée ayant le plus de combattants en vie 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 – Une question de spécialisation?

Malgré un vif combat, les deux clans n'avaient en rien terminés leur querelle. Dans le tumulte, une rumeur fut rapportée en même temps aux deux chefs qui n'attendaient que ça pour déplacer leurs troupes.

Une vieille cache se trouverait non loin et quelques vieux trésors attendraient encore d'être découverts.

Le Ratatosk, très confiant du résultat, envoya immédiatement leur bannière avec leurs meilleurs explorateurs. Le Vieux Chêne fit appel aux esprits de la forêt pour en savoir un peu plus. Les deux groupes étaient sur une piste intéressante, restait à savoir qui saurait le mieux utiliser ces informations.

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle de la boîte à temps et des quatre mâts de position.

Le front gagnant sera celui ayant cumulé le plus de points.

DÉPLOIEMENT

Le gagnant du chapitre 1 choisit sa zone de déploiement.

Zone A : Campement Montfort

Zone B : Campement Al Karakal

CHAMP DE BATAILLE

Du campement de Montfort au campement d'Al Karakal.

La ligne d'arbre est la frontière au Sud. La rivière délimite la frontière Nord.



DURÉE DE LA BATAILLE

40 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison. Puit de guérison à chaque zone de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES

Aucune

RÉCOMPENSE

2 points de victoire pour la boîte à temps.

1 points de victoire par mât de position (ils seront relevés chacun 3 fois durant le scénario).

Le front ayant le plus de points remporte le chapitre. En cas d'égalité, c'est le front ayant le plus de temps sur la boîte à temps qui gagne.

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

Chapitre 3 – Échec et malt!

Au centre du village se trouve souvent l'auberge. Autour de celle-ci, diverses boutiques et endroits faciles à piller pour une armée de passage. La question demeure : quel front prendra d'assaut l'auberge et contrôlera les stocks de vivres ?

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des trois boîtes à temps autour de l'auberge.

DÉPLOIEMENT

A : Près de l'échoppe du Dragon Noir

B : Près de la plaine au fond du campement des Varègues

BT1 : Près des Sœurs d'Arme

BT2 : Près du comptoir bataille

BT3 : Près du marché

CHAMP DE BATAILLE

Autour de l'auberge

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

GUÉRISON

Sabliers et puits de guérison

RÈGLES SPÉCIALES :

Aucune

RÉCOMPENSE

Pour le front A, les boîtes à temps 1 vaut 3 points, la boîte à temps 3 vaut 1 point.

Pour le front B, les boîtes à temps 3 vaut 3 points, la boîte à temps 1 vaut 1 point.

La boîte à temps 2 vaut 2 points pour le front qui la contrôle.

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

En cas d'égalité, le front ayant le plus de temps au total des boîtes remporte le chapitre.

Le gagnant remporte 30 victuailles



Chapitre 4 – La bataille des gueux

Après avoir tenté un rapprochement lors d'un repas rapide, les deux chefs allaient consulter leurs troupes. C'est à ce moment qu'un grand bruit se fit entendre un peu à l'écart du village. Les paysans ne semblaient pas prêts à se calmer et ce qui devait arriver arriva : une bataille générale de gueux éclata sans que personne ne sache par qui et pourquoi elle avait commencé.



DÉPLOIEMENT

A : Côté du chemin

B : Côté Valraven

Les fronts sont inversés lors de chaque affrontement.

CONDITION DE VICTOIRE

Élimination complète du front ennemi.

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

CHAMP DE BATAILLE

La zone entre le Valraven et le chemin principal.

Le champ de bataille est tout ce qui se trouve dans la zone encerclée sur l'image.

DURÉE DE LA BATAILLE

10 minutes maximum par affrontement.

Le premier front à avoir 2 victoires remporte le chapitre.



L'orgueil de Sansverchamps – Vieux Chêne vs Ratatosk

Samedi 22 septembre 2018, au Duché de Bicolline

GUÉRISON

Aucune guérison

RÈGLES SPÉCIALES :

Seulement les armes de 50 cm et moins sont autorisées.

Les boucliers sont interdits.

Les armures ne comptent pas durant ce chapitre.

RÉCOMPENSE

1 points de victoire par affrontement.

Le gagnant remporte 5 sépiums, 5 équipements, 15 ressources, 12 bétails, 12 céréales, 50 solars (pièces de 5 solars).

Chapitre 5 – L'attaque du chemin principal

Alors qu'une entente avait presque été signée, la dernière querelle des paysans avait jeté de l'huile sur le feu. Maintenant les deux clans semblaient avoir des renforts infinis.

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des drapeaux ennemis le plus rapidement possible.

DÉPLOIEMENT

A : Zone de déploiement de l'attaquant. Ces derniers ne commenceront le scénario qu'avec 20 combattants en jeu.

B1 : 50% de l'armée en défense.

B2 : 50% de l'armée en défense qui entrera en jeu seulement après 45 secondes.

CHAMP DE BATAILLE

Entre le campement du Phoenix et celui de la Coque Rouge.



DURÉE DE LA BATAILLE

Durée approximative de 30 minutes.

Maximum de 15 minutes par affrontement. Chaque front sera attaquant et défenseur.

GUÉRISON *

Attaquant : Sabliers et puit de guérison.

Défenseur : Sabliers

RÈGLES SPÉCIALES :

Les trois drapeaux seront tenus par des maréchaux. Lorsqu'une personne du front attaquant arrive sur place, il doit placer sa main sur le drapeau. Le maréchal comptera 15 secondes et après, abaissera le drapeau. Ce dernier n'est plus en jeu pour le reste de l'affrontement.

Puit de guérison de l'attaquant : à chaque 30 secondes, le puit de guérison permettra à 20 personnes d'entrer en jeu.

POINTS DE VICTOIRE

1 point de victoire par drapeau contrôlé.

Le défenseur ne fait pas de point lors de ce chapitre.

En cas d'égalité, le front ayant contrôlé les drapeaux le plus rapidement sera le gagnant.

Le gagnant remporte 10 victuailles, 10 armements, 1 butin et 5x20 solars

Chapitre 6 – La fuite des druides

Les druides du Vieux Chêne étaient tranquillement en train de cueillir des produits de la nature quand quelques jaloux essayèrent de chaparder leur récolte. La fuite semblait la meilleure des solutions afin de rester en vie!

CONDITION DE VICTOIRE

Les quatre druides désignés par le Vieux Chêne doivent réussir à se rendre sur le chemin principal (zone identifiée par un rectangle noir sur l'image) avant la fin du temps.

DÉPLOIEMENT

Le Vieux Chêne est divisé en trois groupes égaux ayant un druide dans chaque zone. Le 4^e druide peut se placer dans n'importe quelle zone A1, A2 ou A3.

Le Ratatosk se divise en deux groupes égaux dans les zones B1 et B2.

CHAMP DE BATAILLE

Tout le Faubourg.

Le Vieux Chêne ne peut pas aller sur le chemin principal derrière la ligne d'arbre.



DURÉE DE LA BATAILLE

20 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

RÈGLES SPÉCIALES :

Un druide sera représenté par une personne qui tient dans ses mains un sac de paille. Le sac ne peut pas être caché ou lancé.

POINTS DE VICTOIRE

Vieux Chêne : 1 point de victoire par druide qui réussit à fuir les lieux.

Ratatosk : 1 point de victoire par druide éliminé ou n'étant pas arrivé à destination avant le son du cor.

Le gagnant remporte 2 bricoles (1 griffe d'homme-rat, 1 racine d'if), 5 paysans et 6 ressources.

Chapitre 7 – Import/export

Les braves explorateurs du Ratatosk sont reconnus pour leur habile capacité à dénicher des filons ou des vieilles granges abandonnées. Après une récolte fort intéressante, les explorateurs tentèrent de déplacer leur marchandise vers des lieux sécurisés. Le Vieux Chêne qui était dans les parages eu tôt fait de les rattraper et de profiter du déplacement pour se servir à même les cargaisons.

CONDITION DE VICTOIRE

Ratatosk : Réussir à déplacer les charrettes à leur destination.

Vieux-Chêne : Empêcher les charrettes de bouger.

DÉPLOIEMENT

A : Ratatosk

B1 et B2 : Vieux Chênes, 50% dans chaque zone.

CHAMP DE BATAILLE

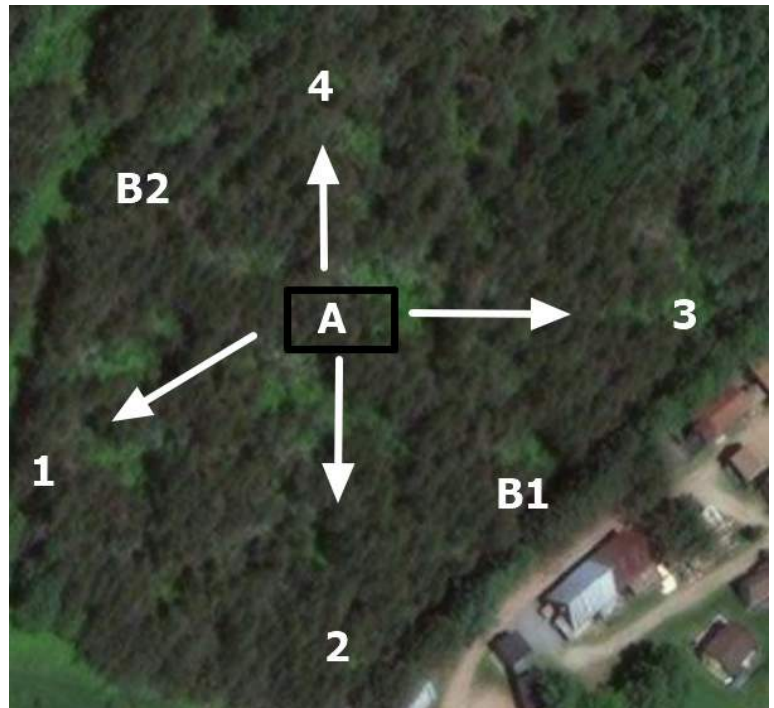
Tout le Faubourg

DURÉE DE LA BATAILLE

20 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison



RÈGLES SPÉCIALES :

Seulement le Ratatosk peut déplacer les charrettes et les sacs. Si les sacs de paille tombent, la charrette doit s'arrêter pour replacer les sacs.

Le Vieux Chêne peut faire tomber les sacs, mais en aucun cas les déplacer.

RÉCOMPENSE

Ratatosk : 1 point de victoire par charrette arrivée à destination.

Vieux Chêne : 1 point de victoire par charrette arrêtée.

En cas d'égalité, la récompense est transférée au chapitre suivant.

Le gagnant remporte 10 minerais d'argent et 6 minerais d'or.

Chapitre 8 – Le pillage de Sansverchamps

Sansverschamp a laissé bien des trésors lorsque les récents pilleurs ont abandonné le fruit de leur larcin sur place pour rentrer à la maison. Les derniers chercheurs se lancent dans l'action afin de récupérer ce qui pourrait trainer dans les environs avant de quitter.

CONDITION DE VICTOIRE

Le groupe ayant cumulé le plus de temps sur le total des 4 boîtes à temps réparties dans la Vieille Ville sera le gagnant.

DÉPLOIEMENT

Les zones de déploiement de la carte sont approximatives et seront mesurées afin d'être à égale distance de la cloche et des boîtes à temps.

A : Coin du Clan du Sanglier

B : Près de la Vieille Taverne

CHAMP DE BATAILLE

La Vieille Ville du 1540 au quai de la Coque Rouge. Le Faubourg n'est pas en jeu.

C : Cloche à l'entrée de la lice de trollball

BT1 : Coin Némésis

BT2 : Coin Castenza

BT3 : Coin Mayol

BT4 : Coin Sombres Lames



DURÉE DE LA BATAILLE

75 minutes. **Le temps du scénario sera ajusté afin de terminer à 17h00.**

GUÉRISON

Sabliers de guérison. Puit de guérison à chaque zone de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES :

Une cloche sera disponible au centre de la vieille ville.

- À chaque fois que Zaro ou Saal feront sonner la cloche, 3 minutes seront ajoutées au total de leur temps de contrôle des boîtes.
- À chaque fois que la cloche est sonnée, le chef de groupe doit retourner à son puit de guérison.
- La cloche ne peut pas être sonnée par le même groupe avant qu'un minimum de 5 minutes soit passé.
- Un maréchal sera attiré à cet objectif.

RÉCOMPENSE

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

Bonus de 1 point de victoire pour le front ayant fait sonner la cloche le plus souvent. Ces points bonus ne comptent pas pour déterminer le gagnant du scénario, mais seulement pour le total de la campagne.

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

