

Le crime ne paie pas !

Depuis belle lurette, ces deux familles entretenaient des relations fraternelles tout en étant rivales. La vie a fait en sorte qu'elles prirent des chemins différents et voilà maintenant qu'elles se retrouvent à régler leurs comptes comme deux frères qui se jalourent de leurs succès. Les Fils du Vent et la Phratrie des Malandrins sont déterminés à imposer leur influence ainsi que d'agrandir leur territoire pourtant déjà bien défini. Ce duel semblait inévitable depuis un bon bout de temps.

Les routes et villages seront les premières victimes de leurs larcins et aucune bourse ne sera épargnée... Nobles, bourgeois et marchands passez votre chemin, car tout le monde le sait bien, le crime ne paie pas!

Le crime ne paie pas est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type *campagne militaire de renom* épisodique opposant les forces des Fils du Vent et de la Phratrie des Malandrins. La journée sera divisée en 8 scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire et divers acquis géopolitiques et de la 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. **Il est obligatoire d'effectuer son inscription à l'accueil avant de circuler sur le site.** 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 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 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 trois butins.

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, dans ce cas, le 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 :

- Aucune armure pour toute la durée de la campagne (vous pouvez porter votre casque, mais les points ne comptent pas).
- Les boucliers ne doivent pas dépasser 60 cm x 60 cm (24'' x 24'') (ou un diamètre de 60 cm (24'')).
- Seulement les armes de 110 cm et moins sont autorisées. Les arcs et arbalètes sont autorisés (vous devez avoir un minimum de 6 flèches ou carreaux afin de pouvoir amener votre arme sur le champ de bataille).
- Si vous combattez du côté des Fils du Vent et que vous portez un ***bandana***, cela vous donne 1 point de protection à la tête.
- Si vous combattez du côté de la phratrie des malandrins et que vous portez un ***chapeau de style Bretteurs*** en laine ou en paille, cela vous donne 1 point de protection à la tête.

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 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	
8h00 à 9h30	Accueil et inscription Homologation et breifing de départ	
10h00 à 10h20	Chapitre 1	La place du marché
10h35 à 11h35	Chapitre 2	La guerre de rue
11h45 à 12h20	Chapitre 3	Le local secret
12h30 à 13h30	Dîner à l'auberge	
13h30 à 14h00	Chapitre 4	La chasse est ouverte
14h15 à 14h55	Chapitre 5	Le village
15h10 à 15h25	Chapitre 6	L'autre rive
15h40 à 16h10	Chapitre 7	Le trésor abandonné
16h25 à 17h10	Chapitre 8	Le grand coup
17:15	Souper à l'auberge et soirée taverne	

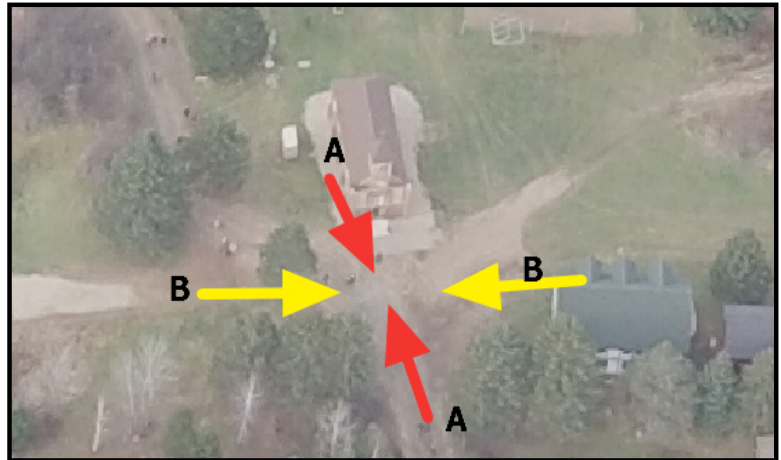
Chapitre 1 – La place du marché

Le marché, endroit de prédilection pour le vol à la tire, le racket de protection et le meilleur endroit pour entendre toutes sortes d'informations. Qui sera assez rapide pour être le premier à prendre la place?

DÉPLOIEMENT

Voir image.

- Les groupes sont divisés en deux troupes égales.
- Elles sont réparties à égale distance du centre du carrefour.
- Un tirage au sort détermine qui sera le groupe A et le groupe B.
- À chaque affrontement, les troupes changent de place pour le déploiement.



CONDITION DE VICTOIRE

Élimination du front adverse.

Le premier front à remporter 2 victoires gagne le chapitre.

CHAMP DE BATAILLE

Le carrefour près de l'Église du St-Sépulcre.

DURÉE DE LA BATAILLE

Maximum de 15 minutes.

5 minutes par affrontement.

GUÉRISON

Aucune

RÈGLES SPÉCIALES :

Aucune arme de projectiles.

RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 2 points de victoire.

Le gagnant recevra 4 victuailles, 4 bétails, 4 céréales, 4 armements, 4 équipements et 4 ressources

Chapitre 2 – La guerre de rue

La tension est à son comble et il n'est plus possible de juste se partager les rues. Trop souvent, peut-être sans le savoir, des membres de chaque famille traversent les frontières dictées par les chefs. Il aura suffi d'un simple coup de couteau mal placé pour que le sang coule dans les rues sous les regards apeurés de la populace.

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

60 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison à chaque zone de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES :

Une cloche sera disponible au centre de la vieille ville.

- À chaque fois que Sarkis ou Sacapuces fera sonner la cloche, 1 minute sera ajoutée 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 puits 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 par boîte à 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 de l'épisode remporte 1 brigand et 1 assassin

Chapitre 3 – Le local secret

Un lieu de repos, un lieu de planification et un endroit où les secrets des autres familles sont la plupart du temps cachés. L'information est souvent plus payante que le solar lui-même et savoir où se cachent les opposants devient primordial en temps de conflit. Trouver son local secret pourrait mener vers la victoire...

CONDITION DE VICTOIRE

Trouver le local secret du front adverse le plus rapidement possible et ramener l'information à son repaire.

Le groupe étant le plus rapide remporte le chapitre.

DÉPLOIEMENT

Cabane des Vignerons : Repaire du groupe qui attaque

Vieille Ville : Groupe qui défend

Local secret : Il sera placé par un maréchal sur un bâtiment de la vieille ville. Le chef du front en défense sera avisé de la localisation.

CHAMP DE BATAILLE

Toute la vieille ville.

DURÉE DE LA BATAILLE

15 minutes ou jusqu'à ce que le mousqueton soit rapporté au puits de guérison du groupe qui attaque.

Le chapitre est joué 2 fois.

Le gagnant du chapitre 2 commence comme attaquant.

GUÉRISON

Groupe qui attaque : Sabliers de guérison et puits de guérison (quai de la Coque Rouge)

Groupe qui défend : Sabliers de guérison

RÈGLES SPÉCIALES :

Le local secret sera une cabane de la vieille ville. Un mousqueton sera accroché de façon « visible » et accessible sur un bâtiment. Le groupe en attaque doit le ramasser et le rapporter à son puits de guérison.

Le groupe en défense ne peut déplacer le mousqueton. Si un joueur qui porte le mousqueton se fait tuer, le mousqueton tombe au sol et seulement un attaquant peut le ramasser. Les joueurs en défense peuvent tenter de le protéger.

RÉCOMPENSE

2 points de victoire pour le front le plus rapide.

En cas d'égalité, une course est organisée entre 2 champions. La course se fait du quai de la Coque Rouge jusqu'au point d'eau des Vand'Hal. Le coureur le plus rapide fait gagner son front.

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

Chapitre 4 – La chasse est ouverte

La fuite étant le premier réflexe des couards, il faut s'entraîner afin de rattraper les ennemis qui seraient tentés de s'échapper des geôles. Par contre, rien n'indique que tous les esclaves reviendront en vie !

DÉPLOIEMENT

A : L'auberge est le point de départ des chasseurs.

B : La frontière est le point de départ des fuyards.

C : Le cachot est la zone des morts et des captifs.

CONDITION DE VICTOIRE

Réussir à éliminer ou capturer les brigands qui fuient ou se cachent dans les environs.

Le groupe qui capture le plus de fuyards vivants sera le gagnant.

CHAMP DE BATAILLE

Haute ville près de l'auberge avec comme limite le chemin des marchands et la route principale du Duché.

Zones interdites : Chemin qui descend vers le pont et de l'autre côté des arbres sur la droite (ex : cabane du griffon = interdit)

DURÉE DE LA BATAILLE

10 minutes par front.

Le chapitre est joué deux fois.

GUÉRISON

Aucune

RÈGLES SPÉCIALES :

Les fuyards n'ont pas d'armes et doivent tenter de demeurer le plus longtemps en vie. Au son du cor de brume, ils s'enfuient un peu partout dans la haute ville.

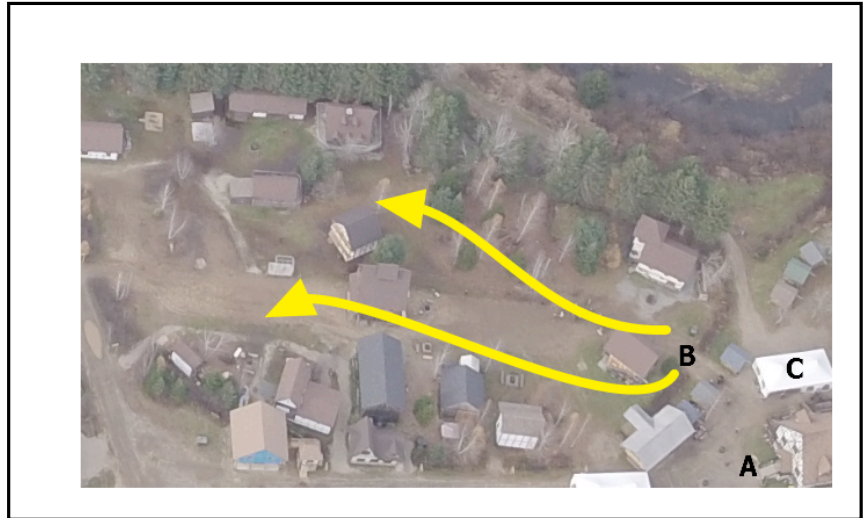
Les chasseurs peuvent tuer les fuyards (aucun point) ou les ramener vivant au cachot (C). Pour se faire, ils doivent toucher (avec une main) le fuyard et le raccompagner jusqu'au cachot où un maréchal fera le décompte. Un fuyard ainsi capturé ne peut pas fuir tant que le chasseur est en contact avec lui. Rendu au cachot, le fuyard est éliminé du jeu.

Il est interdit d'entrer dans les bâtiments.

RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 2 points de victoire.

Le gagnant remporte de 10 esclaves et 20 équipements



Chapitre 5 – Le village

Le village de Grande Vallée se trouve dans une zone qui divise deux territoires clandestins. Il est possible d'essayer d'en prendre le contrôle, mais si jamais cela ne fonctionne pas, pourquoi ne pas le piller ?

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des 3 boîtes à temps et réussir à faire détruire les points de contrôle du front adverse représentés par des mats de position.

DÉPLOIEMENT

A : Sur le chemin près du point d'eau.
B : Sur le chemin au carrefour.

CHAMP DE BATAILLE

Toute la plaine de la vraie foi.
Les chemins derrière le monastère de Marmara sont en jeu.

DURÉE DE LA BATAILLE

40 minutes

GUÉRISON

Puits de guérison à sa zone de déploiement.
Sabliers de guérison

RÈGLES SPÉCIALES :

M2 et M4 appartiennent au front déployé dans la zone A.
M1 et M3 appartiennent au front déployé dans la zone B.
Dès que le mousqueton est enlevé, le point de contrôle n'est plus en jeu.

POINTS DE VICTOIRE

1 point de victoire par mat qu'un front réussi à défendre.
1 point de victoire par boîte à temps contrôlée.



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

Chapitre 6 – L'autre rive

Un groupe de justiciers a décidé de s'implanter dans la région de Grande Vallée. Il semblerait qu'il ne fait plus bon vivre dans cette partie du monde pour les deux familles. Dans ce moment de panique, la rivière devient une frontière et une protection de choix, qui de la Phratrie ou des Fils du Vent passera en premier pour éviter d'être arrêté ou pire encore ?

CONDITION DE VICTOIRE

Le front qui réussit à faire traverser le pont au plus de combattants sera le gagnant.

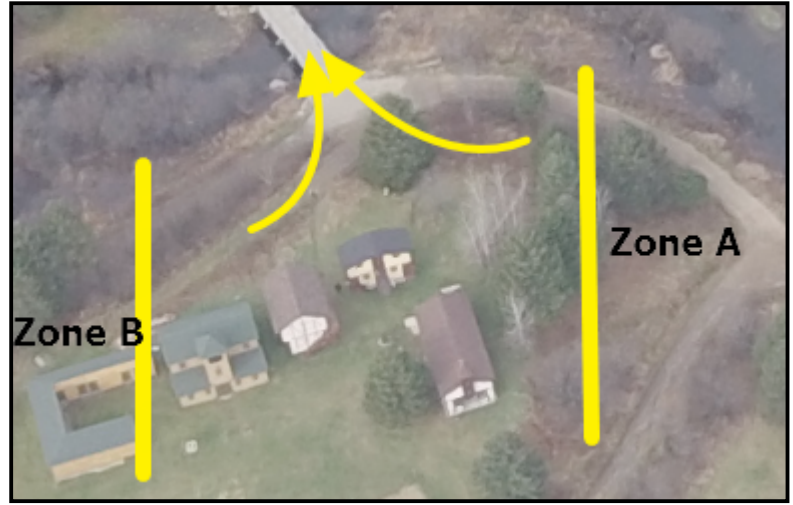
DÉPLOIEMENT

Zone A : N'importe où derrière la ligne sur le plan.

Zone B : N'importe où derrière la ligne sur le plan

CHAMP DE BATAILLE

La plaine de la vraie foi au complet ainsi que le chemin du pont.



Il y aura un maréchal sur le pont et lorsqu'un joueur réussit à toucher le maréchal, il est considéré comme ayant traversé le pont.

DURÉE DE LA BATAILLE

15 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

RÈGLES SPÉCIALES :

Un combattant ayant perdu une ou les deux jambes peut ramper au sol pour se déplacer.

POINTS DE VICTOIRE

2 points de victoire au front qui aura fait passer le plus de combattants.

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

Chapitre 7 – Le trésor abandonné

Dans votre retraite stratégique de l'autre côté de la rivière, vous arrivez dans une région abandonnée depuis un certain temps. Votre œil aguerri remarque divers matériels laissés à l'abandon dans une plaine, sûrement une caravane qui a eu des problèmes ? Serez-vous les plus rapides, l'autre famille semble avoir remarqué la même chose que vous.

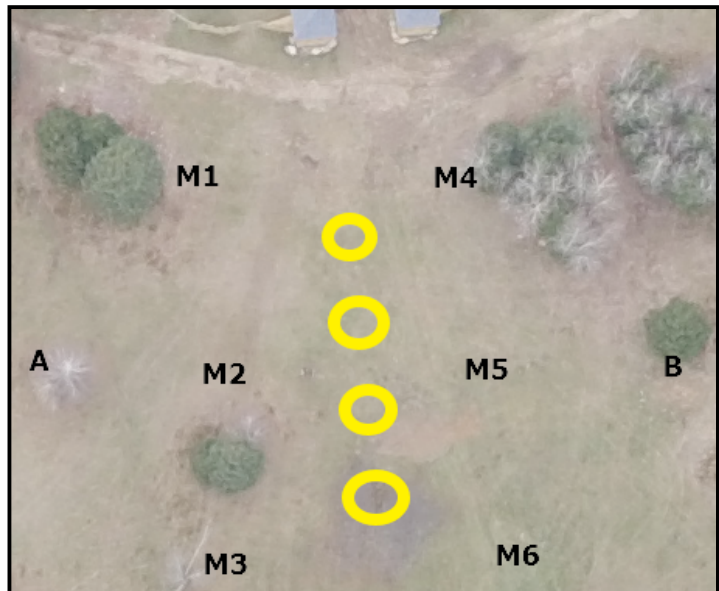
CONDITION DE VICTOIRE

Au son du cor, les fronts doivent aller chercher les sacs qui seront placés au centre du champ de bataille. Il y aura 20 sacs en jeu.

Au début, les mats de positions sont fermés. Après 5 minutes, un mat de chaque côté s'activera et permettra de faire des points.

Afin de faire des points, il faut aller porter les sacs vis-à-vis un mat actif de son côté (un drapeau sera levé dans les airs). À toutes les 5 minutes, un mat différent s'activera.

Afin de faire des points, les sacs doivent être au sol près du mat.



DÉPLOIEMENT

Zone A possède les mats de position M1, M2 et M3.

Zone B possède les mats de position M4, M5 et M6.

CHAMP DE BATAILLE

La plaine des mages devant le fort.

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

Activation des mats : 5', 10', 15', 20', 25' et à la 29^e minute.

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison dans chaque zone de déploiement.

RÉCOMPENSE

Le nombre total de sacs est calculé et pour chaque tranche de 5 sacs rapportés, 1 point de victoire sera remporté par le front.

En cas d'égalité, le front ayant le total de sacs le plus élevé remportera les gains mentionnés ici-bas.

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

Chapitre 8 – Le grand coup

Réussir un grand coup est un exploit que tous reconnaîtront. Voilà que vous avez réussi à pénétrer à l'intérieur des défenses de la place-forte, mais l'alerte est sonnée et il vous faut sortir au plus vite afin de ne pas échouer votre mission.

CONDITION DE VICTOIRE

Le front A doit réussir à sortir du dernier retranchement avec un sac représentant le trésor. Il faut réussir à aller porter le sac jusqu'à sa zone de déploiement (A).

Lorsque cela est réussi, un maréchal mettra en jeu un autre sac dans la zone C. Les attaquants doivent réussir à sortir de nouveau avec le sac pour aller le porter à la zone A.

Tant que le sac en jeu n'est pas arrivé dans la zone A, le jeu se poursuit. Il est interdit pour les défenseurs d'aller cacher le sac, celui-ci doit demeurer dans la zone de combat. Advenant un problème, les maréchaux pourront décider de remettre un autre sac en jeu afin de faire bouger les choses.

Le front ayant réussi le plus souvent sera le vainqueur.



DÉPLOIEMENT

A : Zone de déploiement et puits de guérison du front qui attaque.

B : Puits de guérison des défenseurs. Les joueurs peuvent se déployer n'importe où dans le fort à l'exception du dernier retranchement.

C : Jusqu'à un maximum de 25% de l'armée attaquante peut débiter dans le dernier retranchement.

DURÉE DE LA BATAILLE

20 minutes.

Le chapitre est joué deux fois.

GUÉRISON

Puits de guérison

Sabliers de guérison

RÈGLES SPÉCIALES :

À tout moment, il est interdit pour les combattants du front en défense d'entrer dans le dernier retranchement. Il est bien sûr permis d'empêcher les attaquants d'en sortir!

RÉCOMPENSE

1 point par sac rapporté à sa zone de déploiement

En cas d'égalité, le front ayant rapporté son premier sac le plus rapidement remportera les gains ici-bas.

Le gagnant remporte 1 point de notoriété
