

Quies ante tempestatem

Tous les marins savent bien qu'une mer calme peut changer en un éclair.

C'était le cas dans les eaux des 5 mers de l'Ouest, où la tranquillité s'est rapidement envolée ces derniers temps. Marins et navigateurs depuis longtemps, la flotte de Carcosa contrôlait tout ce qui se trouvait à l'Ouest de l'Empire, prospérant par le commerce et la protection.

Mais depuis peu, l'Empire porte son regard sur les océans du monde et c'est sous un soleil de plomb que les amiraux impériaux déclarèrent ouvertement la guerre aux gens des îles d'Eaux Noires et de Vigo.

La Mer du centre avec ses fonds traîtres à la navigation, la Mer des Chaînes qui cache un maelstrom géant avec ses orages incontrôlables, l'Océan des brumes si facile de s'y perdre, le Détroit de Damahur et ses pirates, puis finalement, la Mer de Kintzheim et ses secrets remontant au berceau même de l'Empire. Le calme avant la tempête!

Si les vents sont favorables, les combats seront terminés avant l'hiver, mais qui peut réellement prédire ce qui se passe en mer et remporter la victoire face à ses ennemis ?

Déroulement de l'activité

Quies ante tempestatem est une activité conçue pour permettre à des combattants de vivre et d'écrire ensemble un morceau d'histoire d'une partie du monde de Bicolline dans la peau de leurs personnages. La campagne se déroulera en un seul scénario continu débutant à 10h00 et se terminant à 17h00.

L'activité inclut le dîner qui sera servi en jeu à votre camp de base entre 12h00 et 12h30, ce qui laisse la latitude à l'état-major de gérer les repas de ses troupes. Il s'en suivra un souper qui sera servi après la fin de la journée de combat à l'auberge de Bicolline et vous aurez accès à la soirée taverne qui suit.

L'activité est conçue pour :

Deux fronts d'un maximum de **175 combattants** chacun. Les fronts pourront dépasser la limite de 175 combattants si les deux généraux sont en accord. L'augmentation se fera selon un nombre négocié entre les deux généraux.

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 devant l'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 joindre à la campagne en cours.

Déroulement de la journée

Après le briefing des joueurs dans le débarcadère, les généraux recevront une enveloppe leur indiquant l'emplacement de leur premier camp de base (puit de guérison et navire amiral - voir la section objectifs). Lorsque les deux fronts seront en place dans leur camp de base respectif, le son du cor se fera entendre pour le début officiel de la campagne.

La campagne est un scénario en continu, mais divisé en sections de 1h20 qui détermineront les seigneurs des différentes provinces maritimes en jeu lors de cette journée.

État-Major

Chaque état-major est composé des cinq amiraux étant impliqués dans les barouds d'honneurs. Si vous avez une bannière, il faudra l'apporter et dans le cas contraire, Bicolline fournira une bannière hippocampe.

Carcosa

Kal-El
Charis d'Edenbourg
Seth Longhiver
Franck McHard
Anniel Mayol

Empire

Sven du Ragnarok
Juan Angelo Guartem de la Sierra
Lauréat de Belle-Garde
Frederick de Mon Fort
Willkins de Bavigne

Points de victoire

Pour cette campagne, il sera possible d'accumuler des points de victoire. Les points seront toujours remis à 0 lorsqu'un nouveau conflit entrera en vigueur. En cas d'égalité, les deux amiraux concerner devront faire « le duel de la planche » et le gagnant (un 2 de 3) sera déclaré vainqueur. Les duels se dérouleront à 17h00 et le lieu sera indiqué sur place.

Note : pour le duel de la planche, l'amiral ne peut pas se faire remplacer et il doit lui-même venir affronter son adversaire.

Point de notoriété

Chaque amiral remportant un baroud d'honneur lors de la journée de campagne remportera 1 point de notoriété en lien avec l'accomplissement « victoire de baroud d'honneur » dans le livre du joueur. Ces points ne sont pas transférables et si cet accomplissement a déjà été remporté, il ne sera pas doublé.

Navire en jeu

Chaque amiral devra donner le nom de l'un de ses navires qui sera en jeu pendant la journée. Ce navire pourra recevoir des points de dommage à sa structure si les ennemis réussissent certains objectifs et /ou réussissent à s'attaquer au navire amiral. Il sera aussi possible de trouver des façons de réparer les navires en cours de route.

Horaire de la journée

HEURE	ACTIVITÉ
8h00 à 9h30	Arrivée, inscription et homologation
9h30 à 10h00	Briefing et déploiement
10h00	Début de la campagne en continue
11h30 à 13h30	Dîner servi dans les camps de base (il n'y a pas d'arrêt de jeu pendant le repas).
17h00	Fin de la campagne et souper à l'auberge Le duel de la planche (si nécessaire)

Enjeux de la campagne

L'enjeu de la campagne est de résoudre les cinq barouds d'honneurs ayant été provoqués lors de l'élection maritime de la GB1018 (Attention, l'ordre présenté ici ne représente pas nécessairement l'ordre des barouds d'honneurs de la journée).

Provinces en baroud d'honneur

Mer des Chaînes
Mer du Centre
Océan des brumes
Déroit de Damahur
Mer de Kintzheim

Amiraux en conflit

Kal-El & Sven du Ragnarok
Seth Longhiver & Juan Angelo Guartem de la Sierra
Charis d'Édenbourg & Lauréat de Belle-Garde
Franck McHard & Frederick de Mon Fort
Anniel Mayol & Willkins

Carte d'état-major

Le Duché de Bicolline fournira des cartes d'état-major qui vous seront distribuées avant votre entrée sur le terrain et par la suite à votre camp de base en cour d'activité. Ces cartes indiqueront l'emplacement de vos zones de déploiements ainsi que les objectifs terrains (boîtes à position, boîtes à temps et mats de position et autres objectifs). *Elle représente les rapports que vos éclaireurs réussissent à vous remettre. Elles représentent aussi vos cartes maritimes et vos lieux secrets sur l'eau.*

Zones de déploiement

Lors de cette campagne, les fronts verront leur camp de base changer plusieurs fois d'endroit. Cela fait en sorte que les puits de guérison changeront aussi de place. Avant le son du cor, chaque front recevra une enveloppe lui indiquant l'emplacement de leur première zone de déploiement. Après 60 minutes de jeu, un maréchal remettra une nouvelle enveloppe à un membre de l'état-major.

L'enveloppe :

Dans l'enveloppe il y aura une nouvelle carte d'état-major qui sera valide 20 minutes plus tard. Celle-ci indiquera la province qui sera en jeu, le nouveau camp de base, le puit de guérison, les objectifs et l'emplacement du navire amiral. Il pourrait aussi y avoir du nouveau matériel (mousquetons, cadenas ou autres) pour réussir les divers objectifs.

Navire amiral

Tout près de leur camp de base, chaque front devra protéger un bâtiment (cabane) qui sera identifié à son nom. Celui-ci représente son navire amiral et sera un objectif à attaquer pour le front adverse pour chaque province. Pour connaître les objectifs, vous référer à la section « objectifs ».

Les Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent, avec les modifications et/ou ajouts suivants, qui sont valides pour *Quies ante tempestatem*.

- **Armes autorisées** : Toutes les armes sont autorisées.
 - o **Pistolet** : Pour cette campagne, les pistolets sont autorisés (ceux qui sont comme la Kabbale et qui projettent de petites boules jaunes). Cependant, pour avoir droit d'utiliser un pistolet, le front adverse doit aussi en posséder un. Donc, il serait possible d'avoir 8 pistolets en jeu d'un côté, mais l'autre côté doit aussi en posséder le même nombre.
 - o Un pistolet agit exactement comme un arc ou une arbalète. Il fait 1 point de dégât et ne passe pas les armures, ni les boucliers.

- **Machines de guerre** : Chaque front aura la possibilité de faire homologuer deux machines de guerre. Les choix suivants sont possibles : Un canon et une baliste ou deux balistes.
- **Restrictions** : Aucun objet magique.
- **Protection** :
 - o Toutes les armures et boucliers sont autorisés.
- **Les soins** : Chaque zone de déploiement possède son puit de guérison instantané. Les sabliers de guérison fonctionnent comme à l'habitude.
- **La mort** : Une fois mort il vous suffit d'attendre un guérisseur ou de prendre la décision de rejoindre votre puits de guérison s'il n'y a plus de combat autour de vous.
- **Les monstres** : Aucun monstre n'est permis.
- **Les bâtiments** : Les bâtiments ne sont pas en jeu. Tout joueur se trouvant dans un bâtiment, galerie ou plateforme sera automatiquement considéré comme mort.

Guérison

Chaque état-major aura la possibilité de recevoir 1 sablier par tranche de VII (7) 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 si un membre de la guilde est présent lors de l'activité (attention, les sabliers qui n'ont pas été entretenus lors de la GB ne peuvent plus être utilisés).
- Chaque état-major recevra 2 sabliers gratuits à remettre aux personnes de leur choix. Ces sabliers comptent dans le total possible à recevoir.
- Payer pour obtenir des sabliers au montant de 200 solars.
- Payer 1 croyant pour les prêtres (comme mentionné dans les règles du jeu).

NOTE : Les puits de guérison sont instantanés (tu touches, tu es guéri).

Important : Il n'est pas permis de guérir de façon volontaire un membre du front adverse.

Conditions de victoire

Type de victoire	Effets
Victoire	L'amiral ayant accumulé le plus de points de victoire sera déclaré gagnant est automatiquement nommé seigneur de la province maritime en jeu.
Bris d'égalité	En cas d'égalité, le gagnant du duel de la planche sera déclaré vainqueur.
Objectifs secondaires	Durant toute la journée, il sera possible pour les amiraux de remporter des objectifs secondaires. Ceux-ci ne donneront pas de points de victoire, mais les revenus liés à ces objectifs seront remis à la fin de la journée.

Objectifs et objectifs secondaires

Cette campagne se veut une campagne militaire à saveur maritime avec quelques objectifs secondaires. La plupart des objectifs sont représentés par des boîtes à temps et des mats de position. Les effets sont décrits plus bas.

- Il est à noter que des objectifs peuvent être cachés et ne pas apparaître dans les enveloppes des états-majors, à vous de les trouver !

Boîtes à temps

Horloge d'échec installé dans une boîte jaune ou jaune et bleue. Il faut cliquer sur le côté de notre front pour accumuler du temps de contrôle.

Il sera indiqué dans l'enveloppe d'état-major si les boîtes à temps sont pour les objectifs principaux ou secondaires.

Mats de position

Mat en forme de « T », il faut prendre le mousqueton identifié à son front et le placer sur l'anneau central du mat pour contrôler celui-ci.

Il sera indiqué dans l'enveloppe d'état-major si les mats de position sont pour les objectifs principaux ou secondaires.

Le nombre et le moment des relevés sont inconnus des fronts. Il est fortement conseillé de tenter de les contrôler jusqu'à la fin du scénario. Il se peut que certaines informations soient placées dans l'enveloppe d'état-major.

Boîtes à position

C'est une boîte jaune avec une manivelle qui se trouve sur le côté. En tournant la manivelle, des choix d'effets apparaîtront dans la fente.

Le nombre et le moment des relevés sont inconnus des fronts. Il est fortement conseillé de tenter de les contrôler jusqu'à la fin du scénario. Il se peut que certaines informations soient placées dans l'enveloppe d'état-major.

Sabotage du navire amiral

Une plaque jaune et bleue sera installée sur un bâtiment. Si l'ennemi réussit à placer un ou des cadenas sur votre plaque, des dommages apparaîtront sur le navire de l'amiral dans le virtuel. Un maximum de 5 points de dommage peut être attribué au même navire durant la campagne. Si le navire se retrouve avec plus de dommage que le nombre maximum de point de structure qu'il possède, il coulera et deviendra une épave.

Vol de la bannière ennemi

Il est possible qu'un objectif secondaire vous demande de placer près de votre campement (en dehors de la zone infranchissable pour le front ennemi) votre bannière afin de démontrer votre présence sur le territoire. Les règles de vol de bannière seront indiquées dans l'enveloppe d'état-major le cas échéant.

Modalités d'inscription

Tarif membre 56,53\$+tx (65\$) / Tarif régulier 69,58\$+tx (80\$) (incluant les repas)

L'inscription à la campagne inclut l'accès à la Soirée Taverne qui suit.

L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne pour la même activité.

Le tarif d'inscription sera majoré de 5\$ pour tout paiement effectué à la porte.

Des frais supplémentaires s'appliquent au moment du paiement pour toute transaction effectuée via la plateforme PayPal.

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 8 heures de campagne et de combats intenses
- S'inscrire via notre site internet à l'adresse suivante : <https://www.bicolline.org/public/evenement/18/>
- Choisir son camp :
 - **Carcosa** : Kal-El, Charis d'Edenbourg, Seth Longhiver, Franck McHard et Anniel Mayol.
 - **Empire** : Sven du Ragnarok, Juan Angelo Guartem de la Sierra, Lauréat de Belle-Garde, Frederick de Mon Fort et Willkins.
 - La date limite d'inscription est **le mardi 9 octobre 2018 à 17h00**

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) 532-1755

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.