

## *Les jeux de Longueperche*

*Monseigneur, Madame,*

*Par la présente, je vous enjoins, vous et votre guildes d'explorateurs, à assister à un événement grandiose – que dis-je sublimissime ! – qui changera sûrement le cours de votre existence. Pour le meilleur ou pour le pire, nous verrons.*

*Avant d'aller plus loin, permettez-moi de me présenter. J'ai l'honneur d'être Thomas Longueperche, capitaine de la joyeuse compagnie de la Fouine Pugnace. Nos exploits sont nombreux et feraient baver d'envie les aventuriers les plus aguerris, mais notre plus grande découverte, la voici : nous avons récemment trouvé une façon d'entrer dans la Crypte des Mille-Piques.*

*Voilà votre curiosité titillée ! À moins que vous ne sachiez pas de quoi il s'agit ? Permettez-moi dans ce cas une courte leçon d'histoire : il y a des siècles, l'Empereur Notger déclara la guerre à la reine Malika de Nasgaroth. De cette guerre qui dura des siècles, l'histoire a retenu une grande bataille : celle où les mille piquiers de la Garde Impériale combattirent pendant des jours des dizaines de milliers d'elfes noirs pour protéger leur Empereur. À l'issue de cet événement, les restes charcutés des combattants des Mille-Piques furent enterrés dans une crypte.*

*Mais de quel intérêt est un tel trou, vous direz-vous, pour de brillants explorateurs comme la Fouine Pugnace ? C'est que cet endroit ne contient pas que de vieilles lances rouillées. Ce qui se cache au fond de la crypte est un mystère pour nous tous ! Un mystère si dangereux que le dernier seigneur à y être entré, un noble de peu d'importance, est devenu si fou qu'il a dû prendre une retraite anticipée de son poste – et de sa vie.*

*Depuis ce tragique événement, l'entrée de la crypte est gardée et fermée à tous. C'est pourquoi nous en avons décidé de chercher une façon d'y accéder ! Et c'est là, monseigneur, madame, que vous entrez en scène. La compagnie de la Fouine Pugnace offre à quelques guildes d'explorateurs, la chance extraordinaire de nous accompagner dans cette excitante aventure. Nous souhaitons donc vous convier à la toute première – et la seule – édition des Jeux de Longueperche !*

*Pour mieux vous recevoir, nous nous sommes installés sur le domaine des Marchands en Ozame. C'est là que, sous l'œil vigilant de ma compagnie, tous les regroupements d'explorateurs des Terres du Centre s'affronteront dans une compétition fort intéressante – et peut-être un brin violente. Car, a-t-on besoin de le rappeler, seules les meilleures guildes recevront au bout du compte le privilège de découvrir avec nous les trésors de la Crypte des Mille-Piques...*

*Au plaisir de vous y voir en grand nombre,  
Salutations distinguées,*

*Thomas Longueperche*  
*Capitaine de la compagnie de la Fouine Pugnace*

---

### **Déroulement de l'activité**

*Les jeux de Longueperche* est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type *campagne de pillage/richeesse* en continu opposant les guildes d'exploration. L'activité inclut le dîner qui sera servi en jeu à l'auberge entre 11h30 et 13h30. 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 :**

**Les guildes d'exploration :**

- Chaque guildes d'exploration peut inscrire un maximum de 15 personnes ayant un personnage dans la guildes qui apparait sur la plateforme géopolitique.
- Si une guildes d'exploration n'a pas 15 membres, son maximum d'inscription possible sera le nombre de personnes la composant. Cependant, cette même guildes aura la possibilité d'amener 3 mercenaires (joueur n'étant

pas dans une guilde d'exploration ou n'ayant pas de 2<sup>e</sup> personnage dans une guilde d'exploration) afin de les aider (toujours jusqu'à un maximum de 15 personnes).

- Le nom des personnes mercenaires doit nous être envoyé par le chef de guilde avant la fin de la période d'inscription.
- À noter qu'il est toujours possible pour un joueur de créer un 2<sup>e</sup> personnage en ayant une carte de membre privilégié. Le personnage peut être créé par courriel directement en contactant [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org).

**Animation :** Un groupe de figurants désirant faire vivre des moments aux joueurs tout au long de la journée. Vous devez contacter le maître de jeu ( [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) ) avant de vous inscrire.

- Le nombre disponible est limité pour cette campagne.
- La plupart des rôles impliqueront sûrement une partie de combat.

**Animation hommes-rats/gobelins :** Un front est ouvert du côté de l'animation pour incarner des hommes-rats et des gobelins lors de cette campagne. Vous devez contacter Sébastien Ducharme ( [ducharme.seb@gmail.com](mailto:ducharme.seb@gmail.com) ) avant de vous inscrire.

- Les objectifs et missions seront fournis par le maître de jeu à la personne qui sera chef du groupe.
- Faire partie de ce groupe implique la participation aux combats et beaucoup de déplacement sur le terrain.
- Nous avons des masques à prêter pour les deux créatures et aussi quelques morceaux de costumes pour compléter votre look.

Voici la liste des guildes d'exploration dans notre monde :

1	Capharnaüm, Le	Anniel Mayol
2	Cernos	Mélamor Alabar
3	Chiens de guerre, Les	Morcus Hakasson
4	Coalition Sylvestre, La	Sadjhi Oromë
5	Codex, Le	Carcajou Bernson
6	Confrérie des Maîtres Nains, La	Bugman le nain
7	Écorcheurs	Valdombre
8	Familia De Beauchamp	Cedrik De Beauchamp
9	Griffon	Océlus du Griffon
10	Hibou d'Argent	Namir l'Itinérant
11	Hydre, L'	Coréus
12	Karn Gobo	Iskah Shapend
13	Los Conkistadores	Rico Benito
14	MacRae	Nathan MacRae
15	Nains-Génieurs, Les	Bock le Nain-Génieur
16	Oeil du Vâhana	Zorane Ashaninka
17	Ordo Cervi	Jack Fletcher
18	Ordre du Kik'wa'ju	Elga Saya
19	Ordre du Loup Céleste	Fanghrice und Chick'hun
20	Raktaar	Grattuf Sanklan
21	Ratatosk	Saal

22	Realms Embassy	Sir Shean O'Quinnlin
23	Tarpignan	Vincent de Bastres
24	Tchakalouÿ	Krazy
25	Valraven	Magdalena
26	Voelhoorn	Dofleini Toweenar 28ième
27	Von Couleng Bark	Oxya capitaine Von Saoul

## Arrivée des participants

**Les combattants sont attendus au DÉBARCADAIRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 8h00 le samedi matin. Il est demandé de se stationner dans le grand stationnement de l'autre côté de la rue (P1) à l'exception des propriétaires de stationnements de cession. L'homologation sera effectuée au bâtiment bleu et le dernier briefing 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.

Les **animateurs sont attendus à l'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 8h00 et seront déployés sur le terrain dès 9h30 pour un début de scénario à 10h00. Les rôles seront transmis préalablement par courriel afin de faciliter leur préparation. **Il est crucial que tous les animateurs soient arrivés à l'auberge costumée pour 9h00.**

Après le briefing des joueurs dans le débarcadère, les généraux recevront une enveloppe leur indiquant l'emplacement de leur camp de base (voir la section objectifs) ainsi que la localisation des puits de guérison. Lorsque les groupes seront en place, le son du cor se fera entendre pour le début officiel de la campagne.

## Rôle des points de victoire

Durant toute la journée, il sera possible d'amasser des points de victoire afin d'être choisi par la compagnie de la Fouine Pugnace. Le détail des points de victoire sera remis dans l'enveloppe de départ le jour même de la campagne.

## Point de notoriété

Étant donné le grand nombre de fronts, aucun point de notoriété ne sera attribué pour l'accomplissement « front d'une campagne ». Afin de balancer ce fait, le montant total des gains possibles pour la campagne a été ajusté à la hausse.

## Les Règles

Voici les règles de combat qui s'appliquent pour la campagne :

- **Armes autorisées** : Toutes les armes de **150 cm et moins seulement**. Les projectiles sont autorisés normalement.
- **Restrictions** : Les sabliers hippocampes sont les seuls objets magiques permis, mais sont volables en tout temps. Un sablier de ce genre ne doit pas être attaché après votre costume et ne doit pas être caché lorsque vous l'utilisez. Vous devez venir le montrer au maître de jeu discrètement avant le début de la campagne.
- **Protection** :
  - o Tous les armures et boucliers sont autorisés.
- **Les soins** : Les puits de guérison sont universels, tous les combattants reviennent à la vie dans ces endroits. Les combats sont interdits à moins de 10 mètres de ceux-ci. 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 un puits de guérison s'il n'y a plus de combat autour de vous ou si un maréchal vous l'autorise.
- **Les bâtiments** : Les bâtiments ne sont pas en jeu. Tout joueur se trouvant dans un bâtiment sur une galerie ou une plateforme sera automatiquement considéré comme mort. Exception : Si un animateur vous invite à entrer dans un bâtiment, il vous est permis d'y aller à ce moment-là.

## Guérison

Chaque guilde pourra avoir un maximum de 3 sabliers de guérison. Il est important d'informer 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 3 butins l'unité.
- Les parchemins de guérison sont permis si ceux-ci sont homologués par Bicolline et présentés au maître de jeu avant l'activité. Un maximum de 1 par personne peut être apporté de l'extérieur par chaque groupe.
- Possibilité d'acheter des parchemins de guérison sur place au montant de 20 solars sonnants chacun avant le début de l'aventure (maximum de 5 par groupe). À noter que ces parchemins ne sont valides que pour cette journée.

### NOTES :

- Le fonctionnement de puits de guérison vous sera expliqué dans le document remis à chaque chef de groupe lors du briefing joueur.
- Vous pouvez venir récupérer vos sabliers à la cabane d'homologation avant la campagne.
- SVP rappez le matériel jeu de Bicolline à la cabane bleue d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.

### IMPORTANT :

- Un mort se dirigeant à un puits de guérison le fait par le chemin le plus court, en silence, les armes tenues à l'envers.
- Il ne peut pas se faire soigner par un guérisseur qu'il croiserait sur son chemin.
- Un cadavre revenant à un puits de guérison ne peut pas se faire fouiller et délester de ses biens par un autre aventurier le croisant. Cependant, une fois arrivé au puits, il devra remettre tous ses gains à l'animateur présent et ceux-ci seront considérés comme perdus (et le maître de jeu pourra les remettre en jeu).

## Le Terrain

Tout le terrain du Duché de Bicolline est en jeu pour cette campagne.

## Monstres

Il se pourrait que des créatures errantes (animation) soient présentes dans les environs, les règles les concernant seront les mêmes que pour la grande bataille et vous seront rappelées au briefing du matin.

## Magie

Aucune

## La Fouille

Un joueur mort qui est au sol peut se faire délester de l'ensemble du matériel jeu de Bicolline qu'il a pu trouver dans les ruines. Également, tout objet homologué par Bicolline (parchemins, potions, trésors spéciaux) pourra se faire voler. Il est cependant interdit de voler ou déplacer les biens personnels (armes, armures, etc.) des autres joueurs ou figurants.

## Objectifs principaux

- Réussir le plus de missions possibles mises en place par Thomas Longueperche au cours de la journée.

- Les brassards de vie : Chaque participant débutera l'activité avec 1 brassard qui lui sera remis lors de l'accueil.
  - Un brassard de vie vous permet d'utiliser les puits de guérison : Tu touches-tu es vivant.
  - Si la personne n'a pas de brassard de vie, il y a une attente de 5 minutes au puits de guérison avant de pouvoir repartir.
  - Il est possible de récupérer le brassard de vie sur un mort. Les objectifs en lien avec les brassards seront décrits dans l'enveloppe des objectifs remise au début de la campagne.
  - Si vous n'avez plus de brassard de vie, vous pouvez le remplacer par un autre que vous réussissez à obtenir durant la journée.
- Trouver divers coffrets de trésor (coffres, sacs de paille, petits barils) dans les environs du domaine des marchands. Il vous faudra rapporter le tout à Thomas Longueperche afin de récupérer votre récompense. Celle-ci peut varier selon ce qui est rapporté et aussi en fonction du moment de la journée.
  - Attention de ne pas déplacer du matériel dans les campements des joueurs qui n'aurait aucun rapport avec l'activité.
- Trouver les trésors spéciaux cachés dans la région. Deux séries de trésors seront dévoilées aux pilleurs à l'Auberge de Bicolline à **12h00**, puis à **14h30** ou par Thomas Longueperche. Chaque trésor spécial rapporté à Thomas Longueperche donnera directement des avoirs liés au jeu, parfois sous forme d'information ou encore d'avoir géopolitiques.

**ATTENTION : si l'objet ne possède pas un sceau de Bicolline, ce n'est pas un objet à prendre par les joueurs. TOUS les objets seront bien identifiés afin d'être rapportés.**

- Plaque de contrôle : des plaques de contrôle sont présentes sur le terrain. Chaque groupe aura la possibilité de trouver ou de gagner des cadenas en cours de scénario. Vous pourrez placer ces cadenas sur les plaques des autres groupes présents afin de leur faire perdre des points. S'il y a déjà un cadenas sur une plaque, il vous est possible d'en placer d'autres en faisant une chaîne.
- Mats de Position : des mats de position sont présents sur le terrain et représentent divers avoirs ou informations qu'il est possible d'obtenir. Les mâts n'ont pas de mousquetons présents et les joueurs devront utiliser un des deux mousquetons identifiés à leur guilde remis au début de l'activité sur le mât afin de le contrôler. Les mats peuvent apparaître et être retirés du jeu à des heures aléatoires.
  - Il peut y avoir plus de deux mâts en même temps dans le jeu, vous avez le droit de déplacer votre mousqueton sur le mât de votre choix, mais en aucun temps vous ne pouvez changer de mât un mousqueton n'étant pas à votre guilde.

*NOTE : une fois un mousqueton mis sur un mât de position, il PEUT être enlevé par n'importe qui, mais non récupéré. Il restera ainsi sur le mât de position jusqu'à ce que le mât soit enlevé (dans la section haute du T). Nous nous fions à l'honnêteté des joueurs. Les mousquetons enlevés devront se retrouver sur l'anneau du haut, le mousqueton pris en compte sera celui sur l'anneau central.*

## **Quêtes et missions secrètes**

Divers personnages non joueurs pourront être rencontrés lors de l'événement. Ceux-ci auront parfois des objectifs spéciaux pour les joueurs, si ces derniers parviennent à les convaincre! Ce sera à vous de trouver ces quêtes secondaires tout au long de la journée. Elles n'ont pas été affichées dans ce document afin de conserver leur saveur secrète.

## Modalités d'inscription

**Combattants : Tarif membre 60,88\$+tx (70\$) / Tarif régulier 73,93\$+tx (85\$) (incluant les repas)**

**Animation : Tarif membre 26,09\$+tx (30\$) / Tarif régulier 34,79\$+tx (40\$) (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.*

### 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 : <https://www.bicolline.org/public/evenement/18/>
- Choisir son camp :
  - **Guildes d'exploration :** Contactez votre chef de guilde.
  - **Animation :** [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)
  - **Animation hommes-rats & gobelins :** [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)
  - La date limite d'inscription est **le mardi 2 juillet 2019 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 tout un chacun passe par la responsabilité individuelle de chacun.

### Pour nous joindre

**E-mail :** [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)

**Site Internet :** [www.bicolline.org](http://www.bicolline.org)

**Téléphone :**

Administration : (819) 532-1755

**Adresse :** Duché de Bicolline, 1480 chemin Principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0