

## ***PreaThor & Heimdall***

*Cela fait plusieurs années que le Vakten s'est implanté en tant que guilde commerciale prospère. Les efforts constants pour y arriver ont éloigné leurs guerriers du champ de bataille. Les Vaktiates, exigeant maintenant de l'action afin de se dégourdir les muscles, choisissent donc une guilde impériale, Le Ferrata Fidelis pour démontrer leur puissance. C'est devant le regard des Dieux du Althing sacré que les guerriers nordiques du Vakten se battons contre les forces militaires du Preator Gilles Marcus Flaminius, jusqu'au dernier souffle.... Pour la prospérité, pour la gloire et pour le Valhalla.*

### **Déroulement de l'activité**

**PreaThor & Heimdall** est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un des deux événements de type *campagne de renom* épisodique. La guilde du Vakten sera confrontée à la guilde Ferrata Fidelis. La journée sera divisée en 6 scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire, divers acquis géopolitiques et de la notoriété.

L'activité inclut le dîner qui sera servi à l'auberge à 12h25. Il s'en suivra un souper qui sera servi à 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 chaque campagne :**

**Deux fronts** d'un maximum de **100 combattants** chacun. Lorsque la limite est atteinte pour les deux fronts, les inscriptions ouvriront par tranche de 15, tout en gardant les fronts équilibrés.

### **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.

---

### **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 et les gains sont perdus.

### **État-Major**

Chaque général de front devra venir chercher la frange qui indiquera son statut.

Chaque guilde devra fournir une bannière à l'effigie de son front, le tout monté sur un mat qui sera fourni par le Duché.

### **Rôle des points de victoire**

Le rôle des points de victoire d'une campagne de renom sert à déterminer qui sera le grand gagnant de la campagne à la fin de la journée.

**Le gagnant de la campagne recevra un 1 point de notoriété.**

## Point de notoriété pour chaque campagne

Comme mentionné dans le document des campagnes, un point de notoriété est donné à la guilde qui prend un front de campagne (si l'accomplissement n'a pas déjà été fait). De plus, un des chapitres donnera 1 point de notoriété comme gain.

## Les Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent.

- **Armes autorisées** : Toutes les armes sont autorisées.
- **Machines de guerre** : Aucune
- **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 discrètement au maître de jeu avant le début de la campagne.
- **Protection** :
  - o Toutes les armures et boucliers sont autorisés.
- **Les soins** : Chaque zone de déploiement possède son puits 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 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.

## 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](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 200 solars.

## NOTES :

- 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.
- 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.

## Horaire de la journée

8h00 à 9h30	Arrivée, inscription et homologation	
9h30 à 10h00	Briefing et déploiement	
10h10 à 10h30	Chapitre 1	L'avantage du terrain
10h45 à 11h25	Chapitre 2	La croisée des chemins
11h40 à 12h10	Chapitre 3	La prise de la colline
12h25 à 13h25	Dîner à l'auberge	
13h25 à 14h05	Chapitre 5	La dernière attaque du navire
14h25 à 15h10	Chapitre 5	L'étendard de la victoire
15h25 à 16h05	Chapitre 6	La fuite e l'état-major
16h20 à 17h00	Chapitre 7	Les douanes de la frontière
17h00	Fin de la campagne et souper à l'auberge et soirée taverne	

## Chapitre 1 – L'avantage du terrain

*Les deux armées se font maintenant face sur le champ de bataille. Il est temps de passer de la parole aux actes. Les troupes, nerveuses, s'impatientent en attendant que les généraux les lancent dans l'action.*

### DÉPLOIEMENT

A : Plaine du côté des Insoumis

B : Plaine du côté de la forêt

### CONDITION DE VICTOIRE

Amasser le plus de temps que possible sur les divers mats de position indiqués sur la carte.

### CHAMP DE BATAILLE

Plaine des mages.

### DURÉE DE LA BATAILLE

20 minutes.

### GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison

### RÈGLES SPÉCIALES :

Aucune arme à projectile (arbalète, arc, javelin, etc.)

État-major : Le général de front recevra 1 frange et il devra en distribuer 2 autres pour former son état-major.

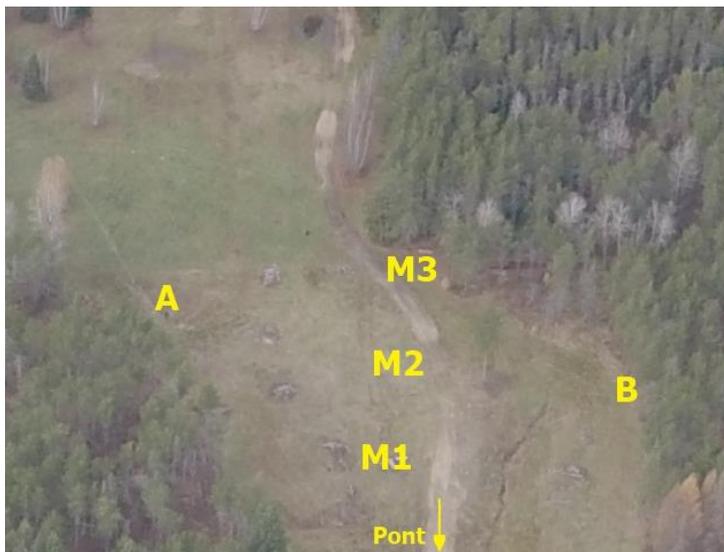
Les mats de position sont représentés par des maréchaux qui portent un drapeau. Lorsque le drapeau est déployé, il est considéré « actif ». Lorsque le drapeau est rabattu, il est considéré comme fermé.

- Les 3 drapeaux seront actifs un nombre égal de minutes pendant le scénario.
- Il se peut que plus d'un drapeau soit actif en même temps.
- Lorsqu'un drapeau est actif, un membre de l'état-major peut venir voir le maréchal pour qu'il compte son temps de contrôle.
- Si deux membres d'état-major ennemis se trouvent en même temps près du maréchal, aucun temps ne sera comptabilisé.

### RÉCOMPENSE

1 point de victoire par mat de position.

**Le gagnant recevra 10 influences de sa région**



## Chapitre 2 – La croisée des chemins

*Le conflit se déplace en pleine forêt et le Vakten sait très bien qu'il faut protéger ses meilleures routes de commerce pour réussir à avoir des revenus à chaque année. La croisée des chemins représente un enjeu de taille et contrôler cet endroit n'est pas une option.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Amasser le plus de temps sur les boîtes à temps. Prendre le contrôle du mat de position.

### DÉPLOIEMENT

A : Route menant à la croisée des chemins.

B : Camp barbare

### CHAMP DE BATAILLE

Tout le bois entre les deux zones de déploiement sur la carte.

BT1 et BT2 : Boîtes à temps.

M1 : Mat de position



### DURÉE DE LA BATAILLE

40 minutes

### GUÉRISON

Sabliers de guérison.

Puits de guérison

### RÈGLES SPÉCIALES

Le mat de position sera relevé plusieurs fois pendant la durée du chapitre. Le mat sera relevé au son du cor et 4 autre fois (non connu des combattants) durant le chapitre.

### RÉCOMPENSE

2 points de victoire pour BT1

1 points de victoire pour BT2

M1 : récompense de **5 équipements et 5 armements**

**Le gagnant remporte l'augmentation de 1 point de stade de développement (à l'exception du stade de cité)**

## Chapitre 3 – La prise de la colline

*L'avantage du terrain n'est pas à négliger. Débusquer l'ennemi du haut d'une colline peut s'avérer périlleux et plus d'une armée à travers le temps à vue ses rêves de grandeur s'arrêter brutalement en raison d'une simple pente bien défendue.*

### DÉPLOIEMENT

A : Front qui défend la cloche

B : Front qui attaque

C : Cloche

### CONDITION DE VICTOIRE

Réussi à sonner la cloche qui se trouve en haut de la pente le plus rapidement que possible. Le cloche doit être sonnée avec ses mains et non pas une arme.

### CHAMP DE BATAILLE

La plaine du totem (haut et bas)

### DURÉE DE LA BATAILLE

15 minutes maximum par assaut

Le chapitre est joué 2 fois en inversant les zones de déploiement.

### GUÉRISON

Sabliers de guérison pour les défenseurs

Sabliers de guérison et puits de guérison pour les attaquants

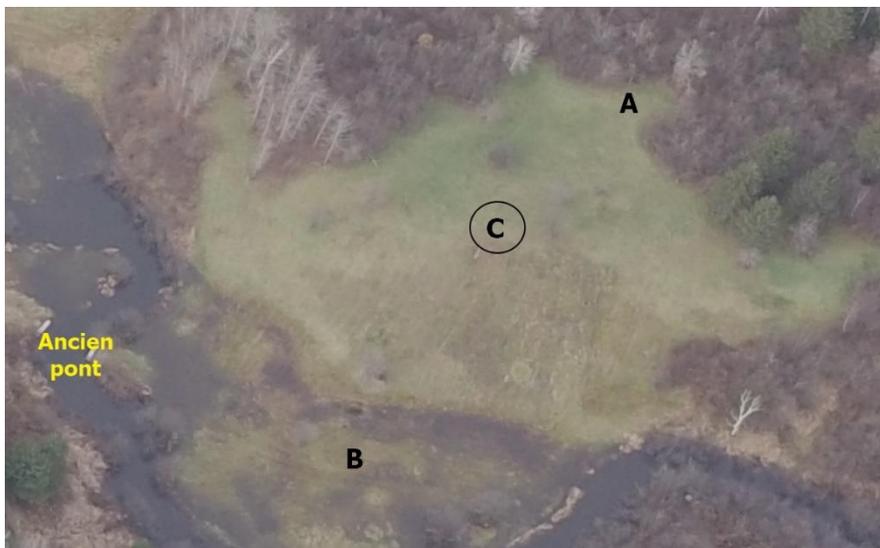
### RÈGLES SPÉCIALES :

Lors du 2<sup>e</sup> assaut, si le front qui attaque n'arrive pas à sonner la cloche plus rapidement que son adversaire dans l'assaut précédent, le chapitre prendra fin immédiatement (on ne jouera pas les minutes restantes).

### RÉCOMPENSE

3 points de victoire

**Le gagnant remporte 10 équipements et 10 armements**



## Chapitre 4 – La dernière attaque du navire

*Le commerce c'est la vie ! dise les Lambertrand. Mais le commerce maritime lui est encore plus lucratif depuis la montée des eaux. C'est en cette folle journée que le feu mènera par le fond les navires marchands.*

### DÉPLOIEMENT

A : Attaquant dans le haut de la pente menant vers la haute ville.

B : Dans la pente menant vers le quartier Nord.

### CONDITION DE VICTOIRE

Réussir à lancer 6 fioles d'huiles (représentées par de petites ballounes d'eau) sur le navire avant la fin du temps prévu. Les fioles devront éclater en touchant le navire. La passerelle ne compte pas.

### CHAMP DE BATAILLE

Le terrain représenté par l'image. Il n'est pas permis de traverser la rivière souris.

### DURÉE DE LA BATAILLE

15 minutes

Le chapitre sera joué 2 fois.



### GUÉRISON

Puits de guérison

Sabliers de guérison

### RÈGLES SPÉCIALES :

Si un joueur est touché par une fiole d'huile, il meurt instantanément.

Si les 6 fioles réussissent à toucher le navire, le scénario prend fin.

### RÉCOMPENSE

1 point de victoire par fiole s'étant brisé sur le navire.

En cas d'égalité, le front ayant été le plus rapide sera déclaré vainqueur.

**Le gagnant de l'épisode remporte 5 bateaux de pêche, 1 intendant et 3 ressources**

## Chapitre 5 – L'étendard de la victoire

*Gilles Marcus Flaminius et Marlaure se regardaient au loin. La renommé des deux hommes était en jeu durant ces affrontements. Lequel réussira à démontrer sa supériorité en tenant bien haut l'étendard de renom?*

### DÉPLOIEMENT

A : Près du Phoenix

B : Quai de la Coque Rouge

### CONDITION DE VICTOIRE

Amasser le plus de temps en contrôle du drapeau.

Les mats de position sont des objectifs isolés pour récupérer des trésors.

### CHAMP DE BATAILLE

Le chemin du Quartier Nord et ses environs.

### DURÉE DE LA BATAILLE

45 minutes

### GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison

### RÈGLES SPÉCIALES :

L'étendard sera porté par un maréchal qui ne court pas. Il pourra suivre un membre d'état-major (porte une frange) n'importe où entre les deux lignes sur la carte.

Lorsqu'un membre d'état-major demande au porte-étendard de le suivre, celui-ci calcul le temps de contrôle par ce front. S'il n'y a plus d'état-major vivant avec lui, le temps est arrêté et le maréchal se déplace en direction du centre du terrain.

Si le porte étendard se retrouve dans un des cercles A1 et B1, il comptera en double le temps passé à cet endroit pour le front indiqué. Donc, si l'étendard se retrouve dans la zone A1, chaque minute passée à l'intérieur comptera double pour le front étant déployé dans la zone A. Cela sera la même chose pour la zone B1 qui donnera le double du temps à la zone B.

### POINTS DE VICTOIRE

1 point de victoire par tranche de 10 minutes en contrôle du drapeau.

M1 : **3 bateaux de pêche**

M2 : **3 bateaux de pêche**

**Le gagnant de cet épisode remporte 1 point de notoriété**



## Chapitre 6 – La fuite de l'état-major

*Après plusieurs escarmouches sur le territoire, les membres des états-majors prennent conscience que les troupes ennemis sont éparpillées un peu partout. Il est temps d'essayer de forcer la marche et passer derrière les lignes ennemis.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Réussir à faire passer les membres de l'état-major du point A au point B

### DÉPLOIEMENT

A : Quai de la Coque Rouge

B : Vieille cabane du Phoenix

Le front qui attaque est déployé au point A.

Le front qui défend sera séparé en 5 groupes identiques et déployés sur chacun des X sur la carte.

### CHAMP DE BATAILLE

Quartier Nord démontré sur la carte. Il est interdit de traverser la rivière au Nord ainsi que le ruisseau de la vallée du Fer de Lance.

### DURÉE DE LA BATAILLE

20 minutes maximum. Le chapitre prend fin si les 3 membres d'état-major réussissent à se rendre au point B. Le chapitre est joué deux fois en inversant les zones de déploiement.

### GUÉRISON

Sabliers de guérison

### RÈGLES SPÉCIALES :

Aucun bouclier n'est autorisé pour ce chapitre.

Arme de 110 cm et moins seulement.

Armes à projectiles autorisées.

### RÉCOMPENSE

2 points de victoire par membre d'état-major qui réussit à s'échapper.



**Le gagnant de l'épisode remporte 1 intendant et 2 tirailleurs**

## Chapitre 7 – Les douanes de la frontière

*Entre la frontière du Berkwald et de l'Empire, passer des marchandises n'est pas chose aisée. Les membres de Ferrata Fidelis ont décidé de placer un poste de douane afin de contrôler le commerce de la région. Les commerçants du Vakten arrivent sur place en mentionnant que le pacte de Feu permet le libre passage des marchandises entre les deux pays. Il n'en fallait pas plus pour que les hostilités reprennent.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contre des 3 boîtes à temps et réussir à faire détruire les points de contrôle du front adverse représenté 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 l'ancienne plaine du fort.

Les chemins derrière le monastère de Marmara sont en jeu.

### DURÉE DE LA BATAILLE

45 minutes (La durée sera ajustée en fonction de terminer la journée à 17h00).

### GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits 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 n'est plus en jeu.

Le nombre de morts qui se présentes au puits de guérison sera comptabilisé (voir les récompenses).

### RÉCOMPENSE

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

1 point de victoire par boîte à temps contrôlée.

Puits de guérison : Le front ayant le moins de personnes s'étant présentées au puits pour revenir à la vie remporte

**1 croyant.**

**Le gagnant de l'épisode remporte 8 victuailles, (6+1) ressources, (8-1) bétails et (238 divisé par 34) céréales**



## Modalités d'inscription

**Tarif membre 60,88\$+tx (70\$) / Tarif régulier 73,93\$+tx (85\$) (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 : [www.bicolline.org](http://www.bicolline.org) dans la section activité.
- Choisir la campagne :
  - **Vakten:** Carol Lapointe [Zapparlhie@gmail.com](mailto:Zapparlhie@gmail.com)
  - **Ferrata Fidelis :** Joey Kryszewski [joey@outsidebox.ca](mailto:joey@outsidebox.ca)
- La date limite d'inscription est **le mardi 29 octobre 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 tous et 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