

Le mythe de la liberté

S'en était trop ! Les gens de Gaïa ne pouvaient plus demeurer les bras croisés alors que des personnes souffraient de l'esclavagisme à travers le monde. Leurs regards se tournèrent naturellement vers les terres d'Auquesses, terres du Tenamuach, afin de trouver des opposants à leur idéal de liberté et de leur imposer leur vision.

Pour la Famille de Liastis, l'esclavage est un mode de vie essentiel à leur épanouissement. Les créatures, hundars, succubes, vampires et autres hybrides étranges qui sont réputés faire partie de la Famille, n'entendent pas se laisser priver de leur source de nourriture.

Mythe ou réalité ? Un débat sans fin depuis la nuit des temps.

Déroulement de l'activité

Le mythe de la liberté est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type *campagne de renom* épisodique opposant les forces de la Famille Liastis et de Gaïa. La journée sera divisée en 7 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 12h15. 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 **100 combattants** chacun. Les fronts pourront dépasser la limite de 100 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. 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.

État-Major

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

Rôle des points 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 1 point de notoriété.

Point de notoriété

Comme mentionné dans le document des campagnes, un point de notoriété est donné à la guilde qui prend un front de campagne. Un des chapitres donnera 1 point de notoriété comme récompense. Le front qui remporte la campagne remportera aussi un point de notoriété.

Les Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent.

- **Armes autorisées** : Toutes les armes sont autorisées.
- **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 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 puit 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 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.

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 rapportez 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

HEURE		ACTIVITÉ
8h00 à 9h30		Arrivée, inscription et homologation
9h30 à 10h00		Briefing et déploiement
10h00 à 10h30	Chapitre 1	Le débarquement
10h45 à 11h25	Chapitre 2	L'installation
11h40 à 12h10	Chapitre 3	Un affrontement impromptu
12h15 à 13h15		Dîner à l'auberge
13h30 à 14h30	Chapitre 4	Les camps d'esclaves
14h45 à 15h45	Chapitre 5	Les ruines de la Libertaz
16h00 à 16h30	Chapitre 6	Le dernier campement
16h45 à 17h00	Chapitre 7	Le duel
17h15		Fin de la campagne et souper à l'auberge et soirée taverne

Chapitre 1 – Le débarquement

Fraîchement débarquée des côtes, l'avant-garde de Gaïa rencontre les éclaireurs de la Famille Liastis. Les intentions étaient claires des deux côtés et l'affrontement était inévitable.

DÉPLOIEMENT

Liastis : Du côté de la cabane du Griffon (B)

Gaïa : Du côté de la cabane de Marmara (A)

CONDITION DE VICTOIRE

Élimination totale du front adverse.

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

CHAMP DE BATAILLE

Voir la carte. Les combattants doivent demeurer dans la zone ouverte.

La zone en rouge est une section interdite.

DURÉE DE LA BATAILLE

10 minutes maximum.

Le premier front à remporter 2 victoires est le gagnant.

GUÉRISON

Aucune

RÈGLES SPÉCIALES :

RÉCOMPENSE

1 points de victoire par assaut remporté

Le gagnant recevra 10 influences de sa région



Chapitre 2 – L'installation

Le débarquement ne fut pas chose facile. Les deux factions doivent maintenant consolider leurs bases sur les berges afin de préparer les assauts futurs.

CONDITION DE VICTOIRE

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

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

DÉPLOIEMENT

Zone A : Près du point d'eau du bateau.

Zone B : Près de l'ancien pont.

Le gagnant du chapitre 1 choisit sa zone de déploiement.

CHAMP DE BATAILLE

Du campement de Montfort jusqu'à la rivière.

La ligne d'arbres 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 point 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 remporte l'augmentation de 1 point de stade de développement (à l'exception du stade de cité)

Chapitre 3 – Un affrontement impromptu

Alors que la brume de la matinée se leva pour laisser place à la lumière glauque d'un ciel couvert, les deux armées, en train de ravitailler leurs troupes, réalisent n'être qu'à courte distance l'une de l'autre. Dans un chaos total, chacun ramasse couteaux, masses, bâtons, bouteilles et toutes armes improvisées pour se défendre ou pour fendre l'autre.

DÉPLOIEMENT

A : Côté de la cabane du St-Sépulcre

B : Côté de la cabane d'Al Karakal

Les fronts sont inversés lors de chaque affrontement.



CONDITION DE VICTOIRE

Élimination complète du front ennemi.

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

CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille est tout ce qui se trouve dans la zone encadrée de l'image plus haut.

DURÉE DE LA BATAILLE

10 minutes maximum par affrontement.

Le premier front à avoir 2 victoires remporte le chapitre.

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 15 lots d'équipements et 15 lots d'armements

Chapitre 4 – Les camps d’esclaves

Sur le territoire, des camps d’esclaves ont été érigés depuis un bon moment. Afin d’en prendre le contrôle, il faudra parcourir la route et faire son chemin au travers des ennemis.

DÉPLOIEMENT

A : À gauche du fort

B : Sud de la plaine.

B25 : 25 combattants du front B peuvent se déployer à cette endroit en début de scénario.

CONDITION DE VICTOIRE

Réussir à avancer le plus loin possible pendant la période de temps allouée.

Le front A doit contrôler les mâts de position dans l’ordre. Pour en prendre le contrôle, il faut que la bannière soit à côté avec le général de front pendant 2 minutes.

CHAMP DE BATAILLE

La plaine des mages.

DURÉE DE LA BATAILLE

Le chapitre sera joué deux fois.

Chaque assaut aura une durée de 25 minutes avec 10 minutes entre les deux pour le redéploiement.

GUÉRISON

A : Puit de guérison et sabliers de guérison.

B : Puit de guérison.

RÈGLES SPÉCIALES :

Le puit de guérison du front A avancera à la zone M1 lorsque M2 sera contrôlé.

Le puit de guérison avancera aussi à M2 lorsque si le M3 est contrôlé.

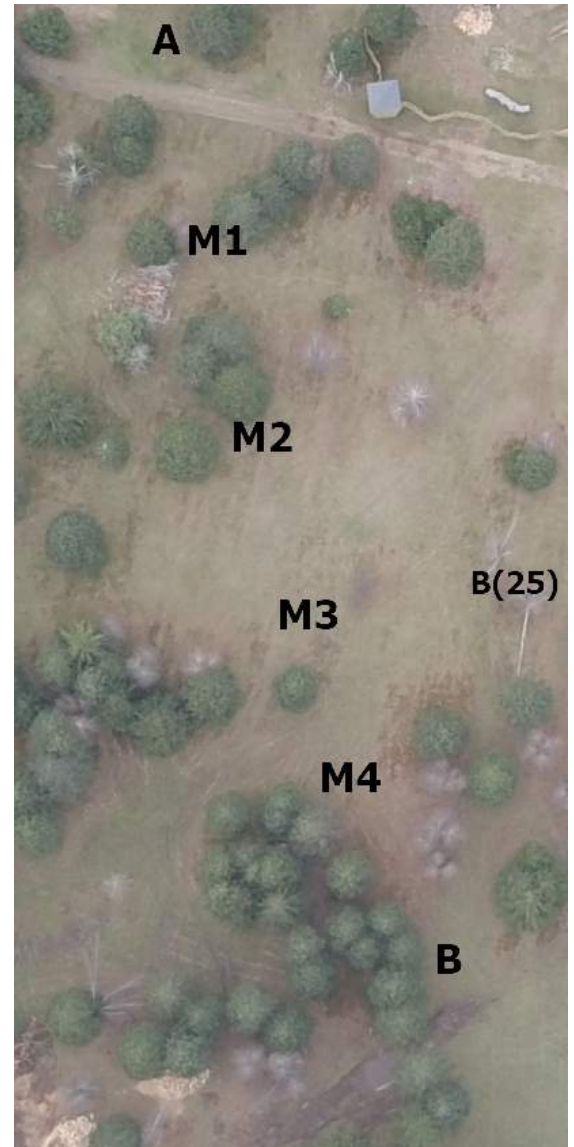
Si M4 est contrôlé, le son du cor se fera entendre.

RÉCOMPENSE

1 point de victoire par mât de position contrôlé par l’attaquant.

En cas d’égalité, le front ayant contrôlé le mât le plus rapidement sera le vainqueur.

Le gagnant de l’épisode remporte 1 aventurier, 1 mentor d’aventurier et 1 action d’éclaireur à faire auprès du maître de jeu sur une nuisance (il faut mentionner la nuisance visée à l’avance par courriel à maitredejeu@bicolline.org afin que le tout soit préparé à l’avance).



Chapitre 5 - Les ruines de la Libertaz

Certains esclaves, ayant entendu parler de la Libertaz, ont tenté de lever à leur tour une révolte digne de ce nom. Les gaïens et la Famille Liastis tentent de leur côté de contrôler la situation à leur avantage.

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des deux boîtes à temps.

DÉPLOIEMENT

Dans la plaine des mages.

CHAMP DE BATAILLE

Plaine des mages

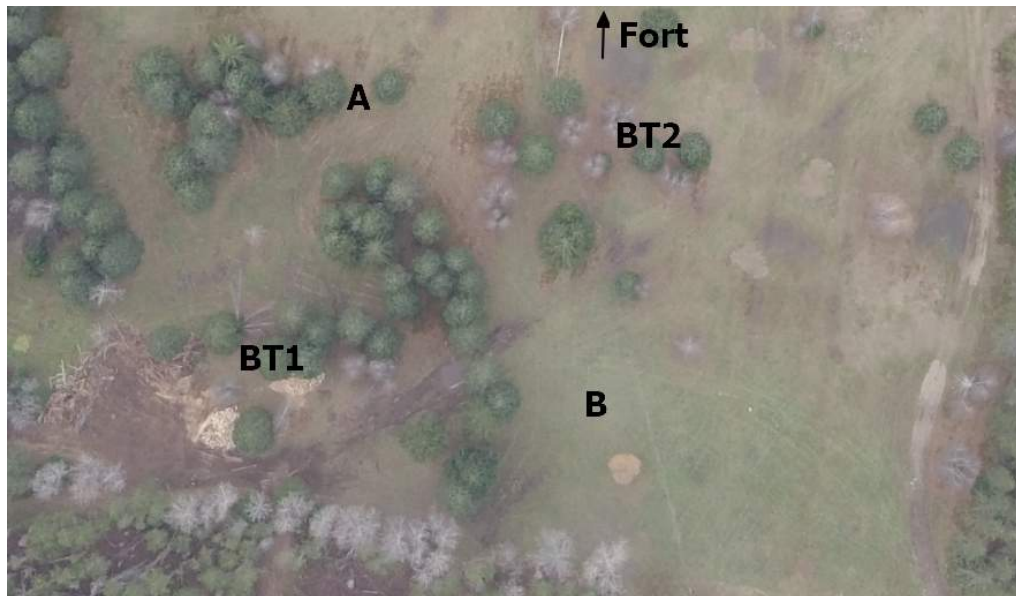
DURÉE DE LA BATAILLE

60 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puit de guérison instantané dans les zones de déploiement.



RÈGLES SPÉCIALES :

- Un maréchal porte-drapeau accompagnera chaque front et il pourra suivre n'importe quel combattant de son front.
- Il n'y a que le porte-drapeau qui peut activer les boîtes à temps.
- Un porte-drapeau ne court pas et suivra toujours quelqu'un de son front. S'il n'y a plus personne pour le guider, il retournera vers son puit de guérison.
- Un coup activé, une boîte à temps continuera d'accumuler du temps jusqu'à l'arrivée du porte-drapeau ennemi.

POINTS DE VICTOIRE

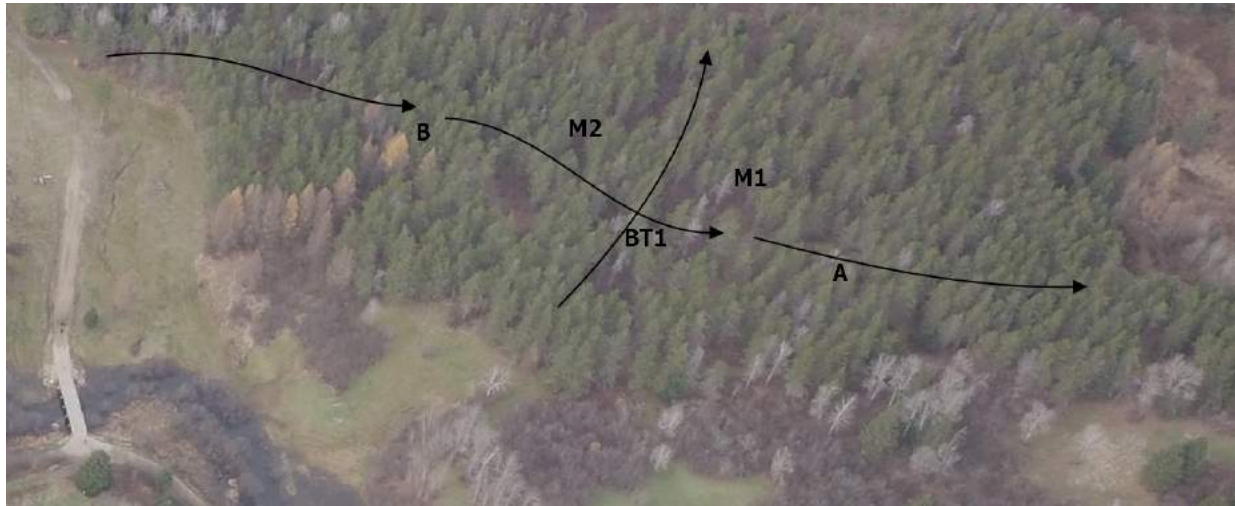
2 points de victoire par boîte à temps.

1 point de victoire pour le front ayant eu le plus de temps au cumulatif des deux boîtes à temps.

Le gagnant de cet épisode remporte 1 point de notoriété

Chapitre 6 –Le dernier campement

C'est en plein cœur de la forêt que se décidera le sort de ce qui reste des deux armées. Les vétérans encore vivants mèneront les combattants dans un assaut qui passera à l'histoire seulement dans la mémoire des survivants, car la forêt a tendance à garder pour elle ses secrets.



Le plan est approximatif.

CONDITION DE VICTOIRE

L'objectif est le contrôle de la croisée des chemins et le boisé l'entourant. La croisée des chemins est représentée par une boîte à temps et le boisé se contrôle à l'aide de 2 mâts de position répartis à droite et à gauche de la croisée des chemins.

DÉPLOIEMENT

A : Sur le chemin près du camp barbare.

B : Sur le chemin menant vers la plaine des mages.

CHAMP DE BATAILLE

La croisée des chemins près de la plaine du totem.

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison dans chaque zone de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES :

RÉCOMPENSE

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

Chaque mât de position sera relevé plusieurs fois et donne 2 points de victoire.

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

Chapitre 7 – Les duels

Un peu partout des petits groupes de survivants de croisent en retournant vers leurs campements. Les assauts seront rapides et décisifs.

DÉPLOIEMENT

Dans la plaine des mages

CONDITION DE VICTOIRE

Les deux fronts seront divisés en trois groupes égaux.

Trois duels de style élimination seront faits en même temps.

Si un combattant n'est plus à même de se déplacer à la fin de l'assaut, il sera considéré comme mort.

CHAMP DE BATAILLE

Zone délimitée par les maréchaux dans la plaine des mages en haut du chemin du grand pont.

DURÉE DE LA BATAILLE

10 minutes

GUÉRISON

Aucune guérison

RÈGLES SPÉCIALES :

Les groupes devront commencer face à face à une distance de 5 mètres. Au son du cor, que les meilleurs gagnent.

Les trois duels se font en même temps.

RÉCOMPENSE

1 point de victoire par assaut remporté.

Le gagnant remporte 10 victuailles, 5 ressources, 5 bétails et 5 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 : <https://www.bicolline.org/public/evenement/18/>
- Choisir son camp :
 - **Famille de Liastis** : Julien Martin-Angrignon JULIEN.SVENGAARD@outlook.com
 - **Gaia** : Edouard Beirnaert e.beirnaert@gmail.com
 - La date limite d'inscription est **le mardi 11 juin 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

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