

La Rixe de l'Épine de Fer

CAMPAGNE

15 OCTOBRE 1022



DUCHÉ DE BICOLLINE





La Rixe de l'Épine de Fer

Spina Ferrata - L'Épine de Fer

Août 1022. Les braves hommes et femmes des guildes de Derthorn et Ferrata Fidelis montent leurs campements de guerre de part et d'autre du même chemin de terre battue, dans les clairières fraîchement défrichées communément et mystérieusement connues sous le nom de "Cité". Nul ne pouvait alors se douter des conséquences funestes éventuelles de cette circonstance autrement anecdotique. D'un côté, Ferrata Fidelis, une guilde singulière, adepte de la mode classique ayant traversé les âges depuis le siècle de Léonis le Lacédémonien. Une troupe au parcours sinueux tel l'estuaire du Zimbe, dont l'errance traversa en quelques années les Terres du Sud, la Cité des Sables, l'Empire, pour finalement jurer allégeance au jeune Roy d'Andore. De l'autre, Derthorn, jeune guilde chevaleresque ayant investi les Commanderies abandonnées des sables maudits de Tessali-El-Nail et Annaba-Jabel, et vouant un culte, selon la rumeur, à un savant mélange de vin rouge et de tranches d'oranges.

Prestement, au fil des batailles et des soirées endiablées, les chefs Sebastian Vivelame et Gilles Marcus Flaminius développent une franche camaraderie, basée sur des intérêts communs, tels que la chasse, l'aptitude martiale et le maintien de l'ordre public.

Octobre 1022. Les deux guildes se réunissent à nouveau, plantant leurs pavillons près de la cité de Mehl-El-Nail, que certains qualifieraient de "L'Arta Morna de l'est." À l'heure du loup, le symposium bien entamé, des hurlements simiesques lointains interrompent leur discussion. Sebastian agrippa son homologue, et, le fixant droit dans les yeux, lui dit: "Mon cher, promettez moi que jamais nos fiefs, ni notre Cité, ne deviendront des repaire de malfrats sans foi ni loi, à l'instar des faubourgs malfamés des Terres du Centre!"

Et Gilles de répondre "Mon brave, je le promets! Pour nous en assurer, nous devrions nommer un Shérif... non, mieux, un Hokage, qui sèmerait la peur et le respect dans le cœur des vilains!" Vivelame haussa le sourcil, pantois devant ce vocabulaire exotique. Sentant le malaise, le centurion enchaîna:

"Dans le langage de Grands Fleuves, Hokage, l'Ombre de Feu, désigne un guerrier des ombres mythique, contre lequel nul gredin ne saurait tenir.

-Fort bien., et qui auriez-vous en tête pour cette position, brave gaillard?

-Moi même, bien sûr."

Soudainement, le temps sembla figé. Leurs paupières se plissèrent. Le silence se fit durant de longues secondes, brisé par le cri strident d'un aigle se faisant entendre sur le zéphyr. Au loin, les bois de deux cerfs s'entrechoquent. Les chefs finirent leur coupe d'un trait, et les déposant sans briser le contact oculaire, prirent congé vers leurs quartiers respectifs. Les présages étaient aussi funestes que clairs: deux peuvent convoiter le titre, un seul pourra devenir Hokage de la Cité.

Or donc, il advint qu'au lever du soleil, la rixe de l'Épine de Fer fut déclarée.



Modalités d'inscription

Pour vous inscrire

Tous les participants doivent être âgés d'au moins seize (16) ans et un (1) jour.

L'inscription s'effectue sur le site web à l'adresse suivante (un compte utilisateur est requis):

<https://bicolline.online/public/evenement/106/>

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le 2022-10-10 à 12h00 (midi).

La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le 2022-10-14 à 17h00.

Tarifs

Membre: 65,00 \$CA + taxes (74,73 \$CA)

Régulier: 80,00 \$CA + taxes (91,98 \$CA)

Le prix de l'activité **n'inclut pas le dîner et le souper**, mais il est possible d'acheter un forfait repas.

L'inscription à la campagne inclut l'accès à la Ducasse qui suit (anciennement les Soirées tavernes).

L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne pour la même activité. **Il n'est pas possible de l'inscrire à la porte.**

Forfait repas

Le traiteur retenu pour cet événement est Santé Taouk Shawinigan.

Forfait repas 37,50 \$CA + taxes (43.12 \$CA)

- **Dîner viande** : Sandwich taouk (poulet) ou shawarma (bœuf-agneau) et salade de fruits.
- **Dîner végétarien**: Sandwich falafel et salade de fruits.
- **Souper viande** : Assiette mixte taouk/shawarma servie avec du riz et des patates à l'ail, deux salades (couscous et fatoush), le tout accompagné de navets, piments, sauce à l'ail, pain pita et un morceau de baklawa.
- **Souper végétarien** : Assiette falafel servie avec du riz et des patates à l'ail, deux salades (couscous et fatoush), le tout accompagné de navets, piments, sauce à l'ail, pain pita et un morceau de baklawa

Logement à l'Auberge

Pour réserver une chambre ou un lit au dortoir, veuillez écrire à info@bicolline.org.

La Rixe de l'Épine de Fer

Pour contacter un front

Pour vous inscrire, vous devez contacter les organisateurs du front souhaité :

- Ferrata Fidelis (**JAUNE**)
 - o Joey Kryszewski(joey@joink.tv)
 - o Antoine Legault
 - o Vanessa Melancon
- Derthorn (**BLEU**)
 - o Maverick Lachance
(mirvlitchxn3ar@gmail.com)
 - o Emilie Caron
 - o Charles Canuel



Les mercenaires du Duché

Le Capitaine, à qui tous les mercenaires doivent obéissance sur le terrain, est constamment à la recherche de combattants vagabonds de toutes sortes. La rumeur veut qu'il ait même l'œil avare pour les créatures fantastiques tels les gobelins, les hommes-rats et les hommes bleus.

Si les deux fronts sont complets, un nombre restreint de participants pourront s'inscrire comme mercenaires du Duché au lieu de choisir un front. Payés cinq (5) solars chacun en plus des gains divers liés à leur présence sur le champ de bataille, les mercenaires du Duché peuvent être déployés pour combler un manque de participants, équilibrer un ou des fronts, agir comme objectif de combat ou comme autre mécanique permettant d'enrichir l'expérience de l'ensemble des participants, le tout à la discrétion des maîtres de jeu. La solde sera payée à la fin de l'activité par le Capitaine.

La sécurité

Nous sommes tous responsables de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent (tant physique que psychologique) ni aucun 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.

Le port de protection oculaire est recommandé pour toutes les activités de combat du Duché.

Pour le respect de tous et la sécurité des incendies, il est interdit de fumer ou de vapoter lors d'un chapitre de combat.





La Rixe de l'Épine de Fer

Déroulement de l'activité

L'Épine de Fer est une activité conçue pour les participants désirant vivre un événement de type campagne militaire opposant deux (2) fronts entre eux. La journée sera divisée en sept (7) chapitres qui permettront aux fronts d'accumuler des points de victoires.

L'activité est conçue pour deux (2) fronts d'un maximum de cent cinquante (150) participants chacun. Une fois les deux fronts complets, les organisateurs de chaque front pourraient décider d'un commun accord d'augmenter la capacité maximale de chaque front de cinquante (50) participants par front trois (3) fois. Si les organisateurs de chaque front décident de ne pas augmenter les fronts, l'option des mercenaires du Duché ouvrira aussitôt (se référer à la section Les Mercenaires du Duché du présent document).

Un groupe restreint de VIP sera réservé pour les organisateurs de chaque front. Le gestionnaire chargé de la campagne contactera les organisateurs de chaque front directement pour détailler la procédure exacte à suivre.

Arrivée des participants

Le jour de l'activité

Les participants sont attendus au débarcadère de l'Auberge de Bicolline dès **8h00** le samedi matin. Il est demandé de se stationner dans le stationnement P1 de l'autre côté de la rue à l'exception des propriétaires de stationnements de cession. L'homologation sera effectuée au bâtiment bleu.

Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité.

Il n'y aura pas de séance d'information générale avant l'activité: nous invitons les participants inscrits et dont les armes sont homologuées à se diriger immédiatement vers leur zone de déploiement pour le premier chapitre.

Le son de la corne de brume marque le commencement de l'activité. Les retardataires devront se joindre à l'activité en cours après être passés à l'homologation. Il est de la responsabilité d'un retardataire de trouver un maréchal qui pourra homologuer ses armes avant de rejoindre le combat.

Arrivée le vendredi 14 octobre et départ le dimanche 16 octobre

Les cessionnaires pourront arriver le vendredi 14 octobre et dormir sur le site. Les portes et l'accès au site ferment à **20h30** et tous les véhicules devront avoir été ramenés au stationnement P1 de l'autre côté de la rue ou aux stationnements de cession le cas échéant avant cette heure.

Les cessionnaires peuvent dormir sur le site après l'activité. Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité, mais l'accès sera possible le lendemain matin. Les cessionnaires doivent quitter le site au plus tard à **14h00** le dimanche 16 octobre.



La Rixe de l'Épine de Fer

Déroulement de la journée

Les chapitres se succèdent les uns aux autres et l'accumulation des points de victoire ne sera révélée qu'à la fin de l'événement lors de la Ducasse qui suit.

Les fronts ont environ vingt(20) minutes pour se réorganiser entre chaque chapitre. À moins d'une indication contraire dans la description d'un chapitre, le front ayant perdu le chapitre précédant choisit sa zone de déploiement.

En cas de refus d'engagement de la part des deux fronts, aucun front ne fait de point de victoire et les gains de ce chapitre sont perdus.

Si un rebalancement des fronts est souhaité par les deux fronts, le front qui reçoit des combattants doit concéder la victoire. Le front qui concède gardera les points de victoire déjà accumulés, mais ne fera plus aucun points de victoire dans les chapitres suivants.

État-major

Si les mécaniques de la campagne le requiert, les membres de l'état-major de chaque front recevront une frange indiquant leur statut.

- Pour cette campagne, il n'y a pas de mécaniques qui requiert l'identification des état-major. Il est impossible de changer les membres d'un état-major après la distribution des franges.

Gains

La solde: Chaque participant à l'activité recevra cinq (5) solars peu importe son front. Une fiche de population sera également remise aux participants pré-inscrits à l'activité qui sont membres du Duché de Bicolline. Seul le participant peut récupérer sa propre solde et sa fiche de population à l'Accueil.

La victoire: De plus, les fronts auront la possibilité d'accumuler des points de victoire à chaque chapitre. Les points de victoire de cette campagne déterminent quel front sera déclaré vainqueur à la fin de la journée. Les gains seront attribués proportionnellement parmi les deux fronts selon le ratio de leurs points de victoire respectifs.

Les fronts se disputent des gains d'une valeur de 20 solars sonnants par participant. Par exemple, 300 participants généreront une valeur de 6000 solars. La valeur nominale sera répartie de la façon suivante:

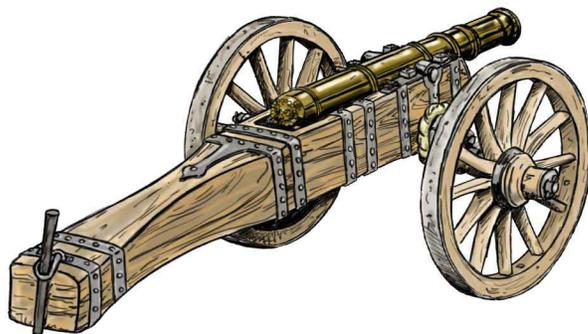


La Rixe de l'Épine de Fer

- **Le front ayant obtenu le plus de points de victoire obtiendra le “Bandeau de l'Hokage de la Cité”** . Ce bandeau agit comme un sceau clandestin spécial permettant de lancer, une seule fois, une action de “Guerre de Rue” contre un repaire clandestin avec une force de 5 assassins et une portée illimitée sur la carte du monde connu. (valeur nominale: 750 solars)
- La valeur restante sera distribué au prorata des points de victoire, ventilée de la façon suivante:
 - Pillage des corps: 55%. Arrondi à la hausse, sera remis en solars sonnants ou équivalents (minéraux, pierres précieuses)
 - La Ferraille de Mehl-El-Nail: 25% en “Armements” (valeur nominale: 5 solars)
 - Les dévots d'Al Saour: 20% (arrondi à la hausse si nécessaire) en “Croyants” (valeur nominale: 75 solars)

La guilde représentant chaque front recevra un (1) point de notoriété et la guilde déclarée vainqueur recevra un (1) point de notoriété additionnel.

Les organisateurs des fronts recevront également une bourse par front équivalente à deux (2) solars par participant recruté (inscrit) afin de souligner leur implication dans la préparation de l'activité. Les deux (2) solars pour les participants inscrits dans les mercenaires du Duché seront équitablement distribués dans les bourses de chaque front. Cette bourse sera remise pendant la Ducasse à un des organisateurs de chaque front qui devra se présenter en personne à la Banque de l'Hippocampe.



Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent. Veuillez vous référer aux **Règles de combat**, **Rôles spéciaux** et à la **Foire aux questions (FAQ)**.

- **Armes autorisées** : Toutes les armes sont autorisées.
- **Protection** : Toutes les armures et tous les boucliers sont autorisés.
- **Machines de guerre**: Les machines de guerre ne sont pas autorisées lors de cette campagne.
- **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 morts ne parlent pas et se déplacent en marchant avec leur arme à l'envers en évitant le plus possible les zones de combat.
- **Les bâtiments** : Les bâtiments ne sont pas en jeu. Tout participant se trouvant dans un bâtiment, sur une galerie ou une plateforme sera automatiquement considéré comme mort.



La Rixe de l'Épine de Fer

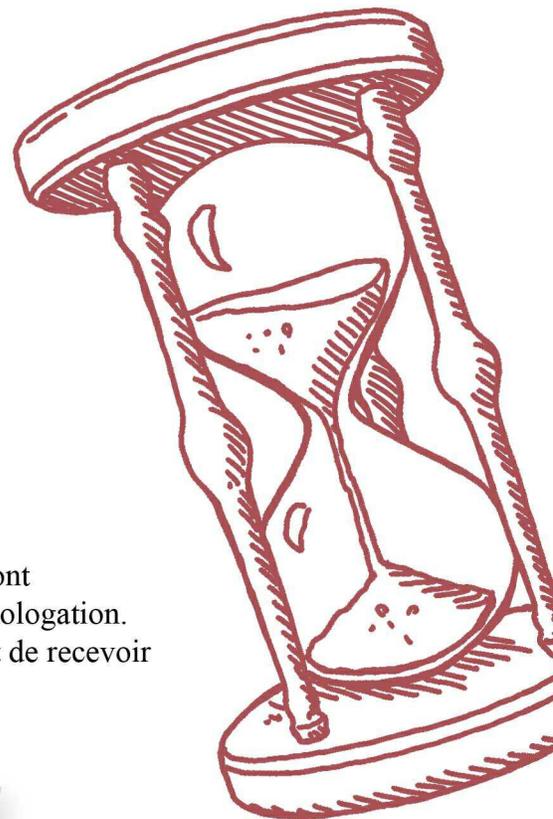
Mort et guérison

À moins d'indication contraire dans la description d'un chapitre, un puits de guérison fonctionne selon le principe « tu touches, tu es vivant ». Il est interdit pour un front d'être à moins de dix (10) mètres du puits de guérison du front adverse (aucun campement des morts). Un maréchal se réserve le droit de déterminer les limites de celui-ci.

Les participants qui désirent obtenir un sablier de guérison pour cette campagne doivent rencontrer un des critères suivants:

- Être grand-prêtre d'une croyance officielle.
- Être prêtre d'une croyance officielle et déboursier un (1) croyant.
- Être le chef d'une guilde qui détient un sablier de guilde.
 - Si le chef de guilde ne peut être présent, il doit envoyer un courriel au activites@bicolline.org au moins 48 heures avant l'événement indiquant le nom du joueur qui sera son représentant.
 - Le sablier de guilde sera uniquement remis au chef de guilde ou à son représentant dûment autorisé.
- En acheter un au coût de cinq (5) fiches de population Campagne.

Il n'y a aucune limite de sablier par front. Les sabliers de guérison seront remis aux participants autorisés le matin de l'événement près de l'homologation. Lorsque cela s'applique, les frais devront être acquittés sur place avant de recevoir le sablier de guérison.



Retard

À moins d'indication contraire dans la description d'un chapitre, la fin du chapitre sera tronquée du temps de retard accumulé. Par exemple, un chapitre d'une durée de 40 minutes sera réduit à 33 minutes s'il y a un retard accumulé de 7 minutes, ignorant les 7 dernières minutes du chapitre.

Varia

- Pour cette campagne, les couleurs associées à chaque front sont **BLEU** pour Derthorn et **JAUNE** pour Ferrata Fidelis.
- Veuillez SVP rapporter le matériel jeu du Duché de Bicolline à la cabane bleue d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.
- Les points d'eau sur le terrain sont ouverts et le Duché de Bicolline fournira des gallons d'eau lorsque nécessaire. Veuillez néanmoins prévoir vos gourdes en conséquence.





La Rixe de l'Épine de Fer

Horaire de la journée

Heure	L'Épine de fer
8h00 à 9h30	Arrivée, inscription et homologation
9h30 à 10h00	Déploiement
10h00 à 10h50	Chapitre 1 - Hastiludium
11h00 à 11h30	Chapitre 2 - Les Tertres de Mehl-el-Nail
11h50 à 12h30	Chapitre 3 - Le ruelles blafardes
12h45 à 13h45	Chapitre D - Le festin des Genin
14h00 à 14h30	Chapitre 4 - La Haute Route
14h50 à 15h30	Chapitre 5 - Le pillage du Purgatoire
15h50 à 16h30	Chapitre 6 - Le Pas D'Armes
16h40 à 17h00	Chapitre 7 - La rixe finale
17h30	Fin de la campagne et souper près de l'Auberge
19h00	Début de la Ducasse

Nous joindre

Courriels:

- Pour des questions en lien avec le jeu : maitredejeu@bicolline.org
- Pour des questions générales de logistique (inscription, accueil, accès au terrain, etc.) : info@bicolline.org
- Pour des questions en lien avec les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal : activites@bicolline.org

Téléphone: (819) 532-1755

Adresse: 1480, chemin Principal, St-Mathieu-du-Parc, Québec, Canada, G0X 1N0

Site internet: www.bicolline.org

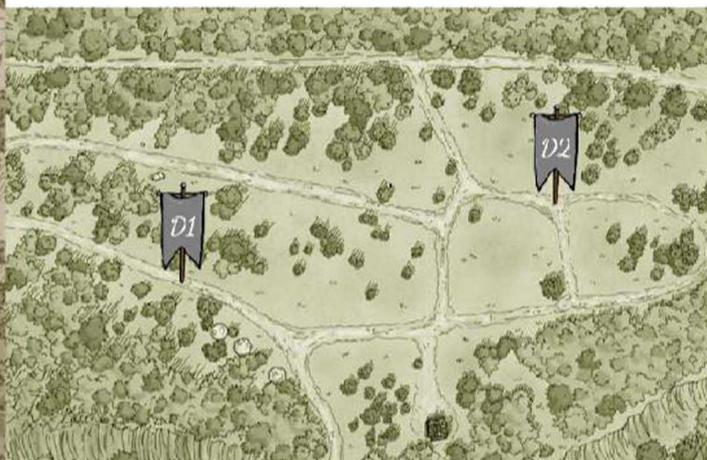
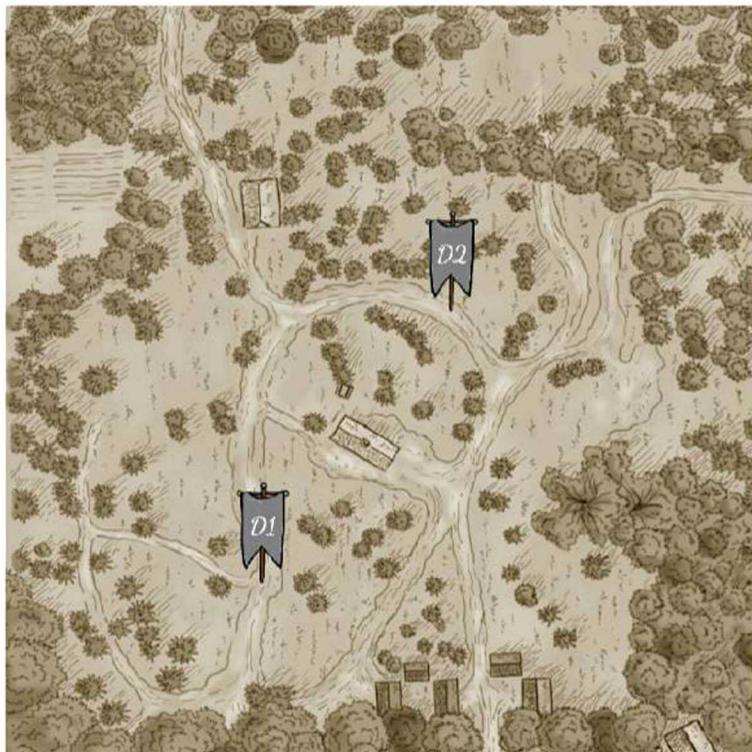
Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre. L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.



La Rixe de l'Épine de Fer

Chapitre 1 – Hastiludium

Au matin, il devient clair que la querelle ne pourra se résoudre sans affrontement martial. Les deux guildes ont rassemblé leurs alliés en hâte, prêts à en découdre dans la forêt hantée à proximité de leur campement. Les cornes sont sonnées et la charge est donnée.



Déploiement

D1 et D2.

- Le choix du déploiement dans le Faubourg sera décidé par un deux (2) de trois (3) à Roche-Papier-Ciseaux entre un (1) organisateur de chaque front.
- Le choix du déploiement dans la Cité sera au choix du front ayant le plus de morts comptabilisé au premier combat.

Champ de bataille

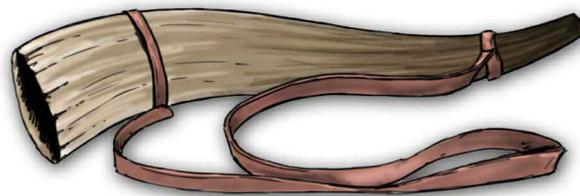
Faubourg et Cité.

Durée du chapitre

Chaque objectif dure 15 minutes, pour un total de 30 minutes.
Un 20 minutes est prévu pour le déplacement entre les objectifs.

Guérison

Un (1) puits de guérison par front (zones de déploiement).
Aucun sablier de guérison.



La Rixe de l'Épine de Fer



Objectifs

Objectif 1 - Hastiludium sur la place publique.

- Les deux fronts s'affrontent dans le Faubourg.
- Un maréchal présent à chacun des puits de guérison comptera le nombre de fois que le puits a été utilisé.

Objectif 2 - Bain de sang dans la Cité

- Les deux fronts s'affrontent dans la cité.
- Un maréchal présent à chacun des puits de guérison comptera le nombre de fois que le puits a été utilisé.

Gains

Objectif 1 - Boucherie matinale

- Quinze (15) points de victoire en ratio inverse du nombre de morts total, arrondi à l'entier le plus près.
 - Exemple: Front 1 (200 morts) et front 2 (300 morts). Le front 1 fait $\frac{3}{5}$ des points totaux ($1 - 200/500$) et le front 2 fait $\frac{2}{5}$ des points totaux ($1 - 300/500$).

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant gagné l'objectif 2 sera déclaré vainqueur.



Chapitre 2 – Les Tertres de Mehl-el-Nail

À l'automne 1013, la cité de Mehl-El-Nail fut le théâtre d'affrontements épouvantables impliquant des centaines de chevaliers et des entités surhumaines, célestes comme d'outre tombe. Suite au premier affrontement, Les belligérants remarquent rapidement des tertres composés des restes des soldats ayant laissé leur vie lors du siège de la forteresse. La chair depuis longtemps digérée par des nécrophages, les éclaireurs remarquent cependant que plusieurs regorgent encore d'armes utilisables, et même de bijoux.



Déploiement

D1: À droite de la Cité.

D2: À gauche de la Cité.

Champ de bataille

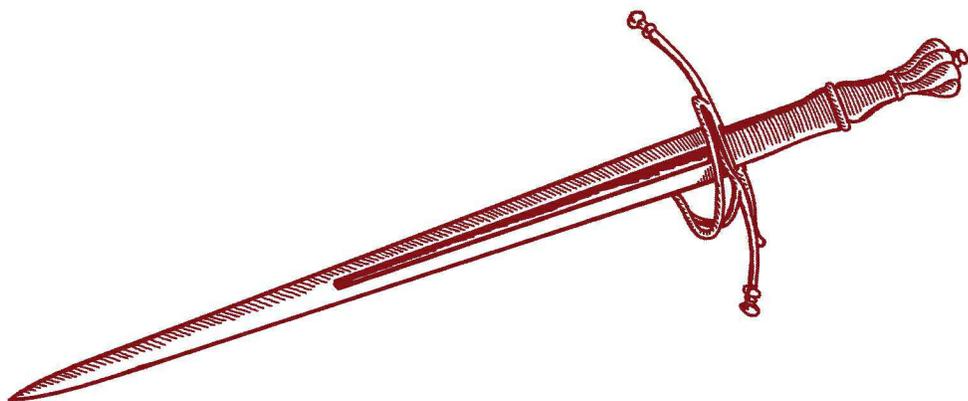
La Cité.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (zones de déploiement).





La Rixe de l'Épine de Fer

Objectifs

Objectif 1 - Le pillage des tertres

- La zone pointillée délimite une section où sont présentes six (6) tertres qui contiennent un (1) seul butin de guerre (représenté par un sac de jute) chaque. Le positionnement des tertres n'est pas connu au préalable, mais ne change pas durant le chapitre.
- Les participants peuvent rapporter les sacs à leur dépôt (I1 et I2) et le front réussit un scoring lorsque quatre (4) sacs sont présents dans le dépôt.
- Il existe uniquement six sac en jeu. Les sacs sont remis sur des fosses disponibles uniquement lorsqu'un scoring est fait.
- Les sacs présents dans les dépôts peuvent être volés par le front adverse.
- Les sacs doivent rester dans la zone pointillée et ne peuvent pas être cachés.

Objectif 2 - La rançon: La tradition veut qu'il est préférable de prendre en otage, noble ou chevalier notable, plutôt que de l'occire froidement.

- Deux (2) participants, un (1) par front, se feront donner des franges. Ces participants seront présentés au front adverse avant le début du chapitre. Ces participants pourront être kidnappés par le front adverse et apportés en vie au puits.
 - Si le participant avec la frange meurt avant de se faire apporter au puits adverse, le kidnappeur échoue. Il sera possible d'essayer à nouveau.
 - Les VIP ne mourront pas intentionnellement, ils ne peuvent pas être tués par les membres de leur front et donneront des opportunités aux participants pour leur capture.
 - Certains contacts physiques sont exceptionnellement permis sur les VIP. Vous référez à la section "Règles spéciales pour les VIP"
- Lorsqu'arrivé au puits, le kidnappeur aura quelque secondes (approximativement 15) pour décider s'il veut prendre une bourse (dont la valeur est exposée au moment d'arriver au puits) ou de donner deux (2) points de victoire à son front.
 - Une fois l'échange fait, le VIP meurt et retourne à son puits de guérison. Il sera possible de le kidnapper à nouveau.
 - À la fin du chapitre, les VIP informeront les maréchaux du nombre de fois que les points de victoire ont été choisis.
 - Si le kidnappeur ne se décide pas dans le temps alloué, le kidnappeur reçoit une bourse de participation.
- **Règles spéciales pour les VIP**
 - Un contact physique sécuritaire peut être fait avec les VIP uniquement pour la durée de ce chapitre. Exemples: restreindre les mouvements, maintenir les bras, mettre une dague sous la gorge, bear hug, retenir l'arme, etc.
 - Si, dans le cadre d'un contact physique, le VIP utilise le mot "stop" le contact physique doit cesser immédiatement.





La Rixe de l'Épine de Fer

Gains

Objectif 1 - Le pillage des tertres

- Trois (3) points de victoire par scoring, jusqu'à un maximum de quinze (15) points de victoire.

Objectif 2 - La rançon

- Deux (2) points de victoire par enlèvement réussi, si le kidnappeur choisit cette option, jusqu'à un maximum de six (6) points de victoire.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front avec le plus de sacs dans son dépôt au son du cor sera déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, la victoire sera accordée aléatoirement.



La Rixe de l'Épine de Fer

Chapitre 3 – Le ruelles blafardes

L'affrontement se déplace lentement en direction de la forteresse de Mehl, passant par les ruelles. La populace, toujours traumatisée des événements d'il y a une décennie, ne tarde pas à fermer les volets et fausser le camp, transformant en quelques minutes les lieux en village fantôme. Les belligérants combattront ainsi pour le contrôle des places publiques et croisées des chemins.

Déploiement

D1: N-O du Faubourg et S-O de la Vieille Ville.

D2: N-E du Faubourg et S-E de la Vieille Ville.

Chaque front déploie au minimum 30% de ses forces a chaque zone de déploiement assigné à son front.

Champ de bataille

Le Faubourg et la Vieille Ville..

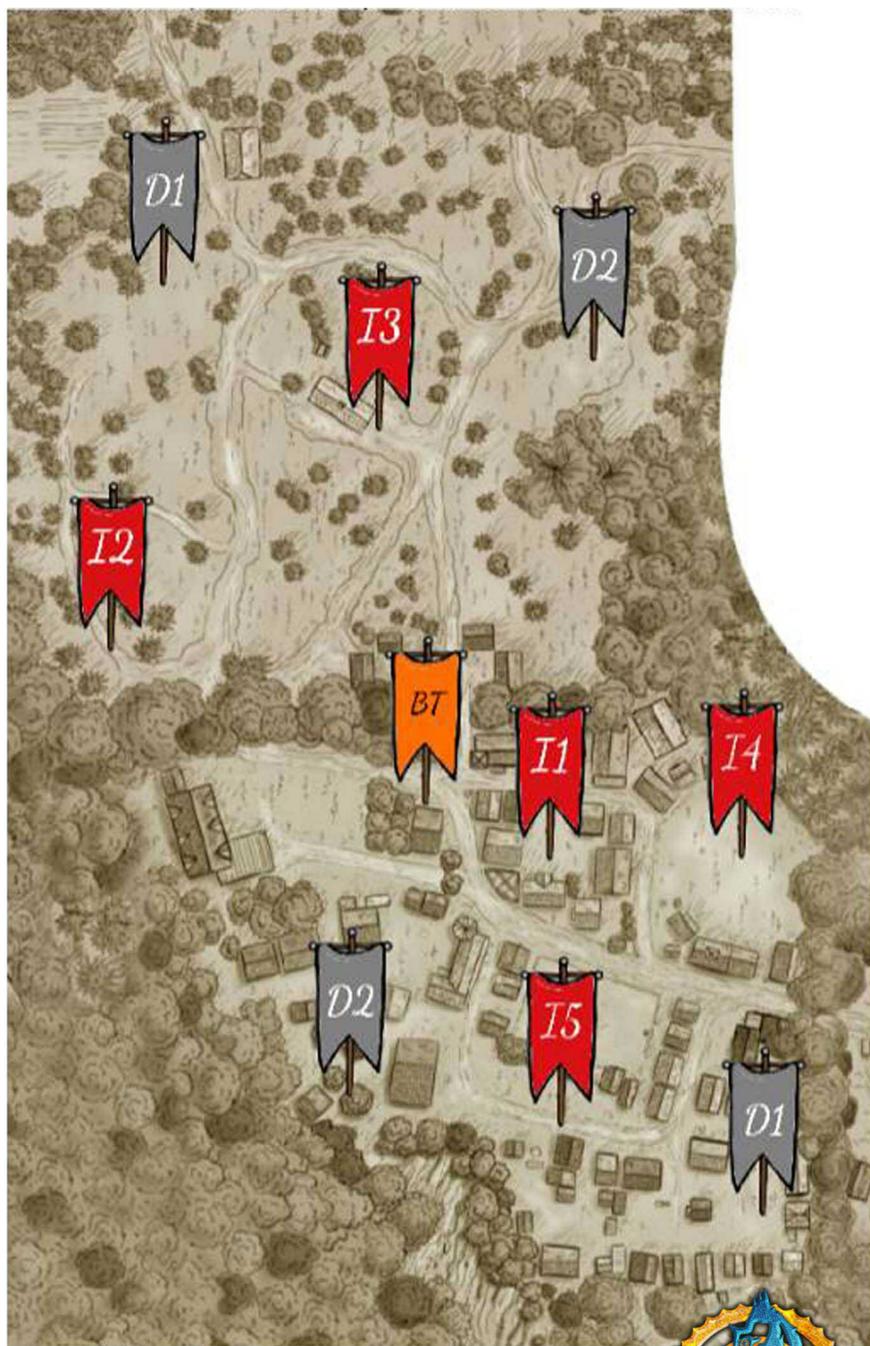
Durée du chapitre

40 minutes

Guérison

Sabliers de guérison et deux (2) puits de guérison par front (zones de déploiement).

Un participant mort peut décider de se rendre à n'importe quel des deux puits de guérison associés à son front.



La Rixe de l'Épine de Fer

Objectifs

Objectif 1 - Les places publiques

- À chaque huit (8) minutes, incluant au début du scénario, un maréchal porte étendard partira à pied du point BT pour se rendre à un point I. Lorsqu'il est rendu, il sera maintenant possible de le défendre.
- Il est possible de cumuler du temps en défendant le maréchal porte étendard lorsqu'un membre du front est à moins de 5 pieds de celui-ci. Le temps est arrêté si deux membres de deux front opposés sont présents en même temps.
- Après huit (8) minutes, le maréchal porte étendard se désactive et le temps ne peut plus être cumulé à cet endroit.
 - Un deuxième maréchal porte étendard part du point BT pour le prochain point I (1 à 5) à ce moment exact.

Objectif 2 - La croisée des chemins

- Une boîte à temps est présente au point BT.
- Il n'est possible d'avoir qu'un seul membre, mort ou vivant, de chaque front présent dans une zone clairement identifiée autour de la boîte par une ligne de chaux. Lorsqu'un participant meurt dans la zone, il peut quitter immédiatement son puits sans attendre que le combat se termine autour.

Gains

Objectif 1 - Les places publiques

- Quinze (15) points de victoire en ratio du temps accumulé (arrondis vers le bas).

Objectif 2 - La croisée des chemins

- Dix (10) points de victoire en ratio du temps accumulé (arrondis vers le bas).

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant le plus de temps cumulé sur la boîte à temps sera déclaré vainqueur.

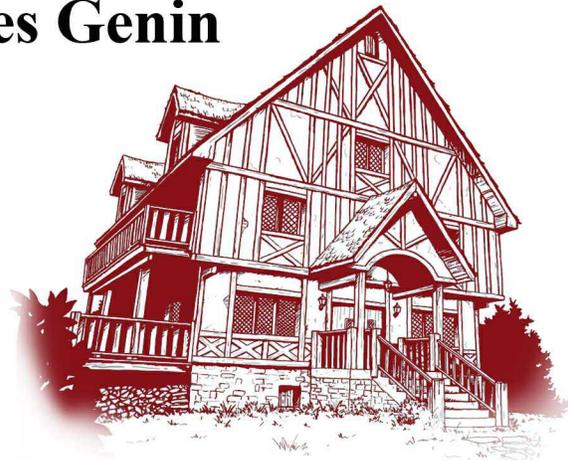


La Rixe de l'Épine de Fer

Chapitre D – Le festin des Genin

Déploiement

Près de l'Auberge.



Durée du chapitre

Soixante (60) minutes. Le déploiement pour le Chapitre 4 se fera à 13h45 pour être prêt à commencer à 14h00.

Objectifs

- Manger l'ensemble de son repas tout en conservant une distanciation acceptable envers les autres participants.
- Utiliser les poubelles pour jeter les déchets.
- Remplir sa gourde.

Gains

- Satiété
- De l'énergie non magique.



Condition de victoire

Finir son assiette et remplir sa gourde.



La Rixe de l'Épine de Fer

Chapitre 4 – La Haute Route

Repus de leur festin, les armées s'alignent sur le grand chemin et reprennent leurs formations. La Haute Route menant au cœur de Mehl-El-Nail est périlleuse, flanquée d'un marais puant et de terrain escarpé. Dans ces circonstances, les deux armées tenteront de percer les lignes ennemies et de planter leur bannière dans un monticule de maccabés fraîchement occis.

Déploiement

D1: Proche de la Vieille Ville.
D2: Phoenixburg.
Chaque front déploie au minimum 30% de ses forces a chaque zone de déploiement assigné à son front.

Champ de bataille

Quartier nord.

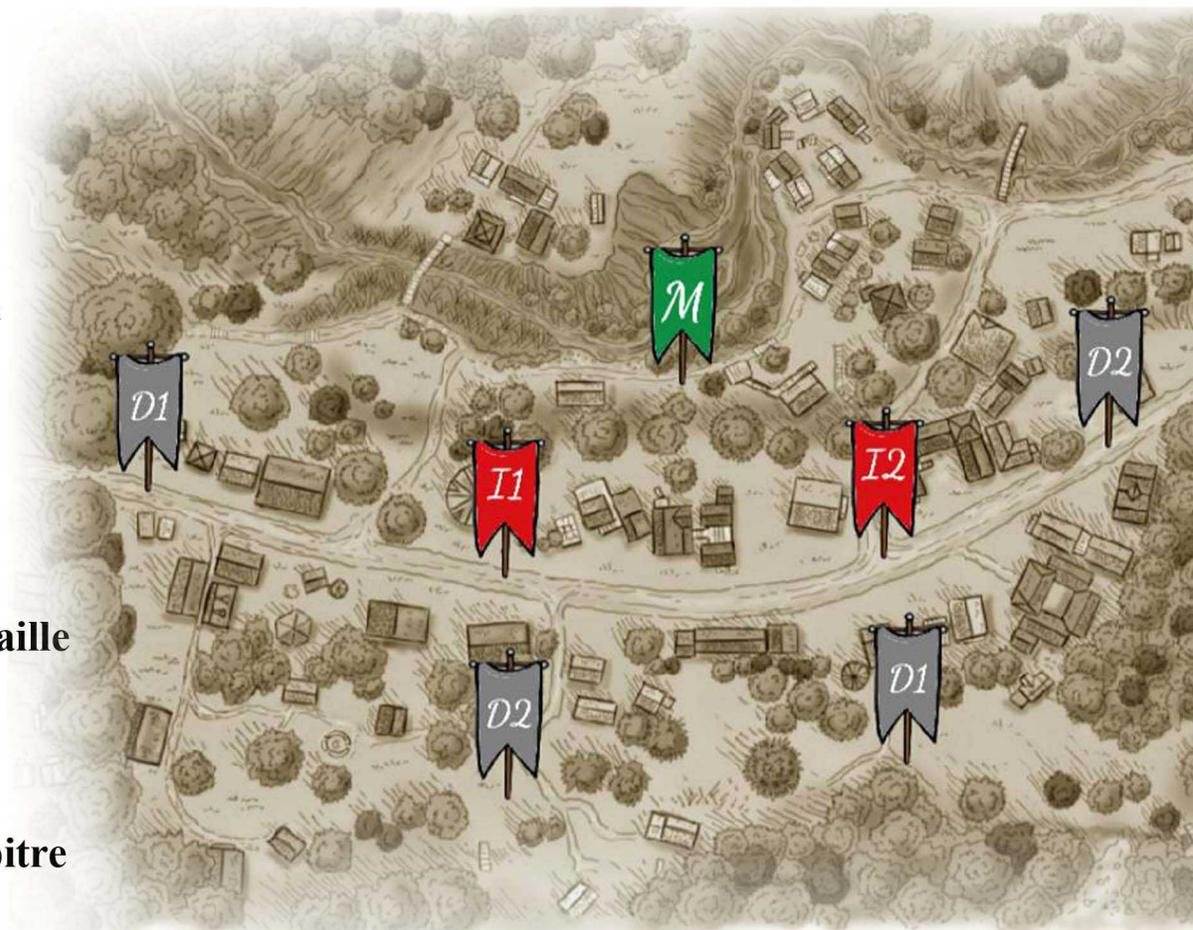
Durée du chapitre

30 Minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et deux (2) puits de guérison par front (zones de déploiement).

Un participant mort peut décider de se rendre à n'importe quel des deux puits de guérison associés à son front.



La Rixe de l'Épine de Fer

Objectifs

Objectif 1 - Planter ton étendard

- Un maréchal porte étendard sera présent au début du chapitre sur le chemin, au point entre I1 et I2.
- Il sera possible pour un front d'escorter le maréchal porte étendard jusqu'au point I (I1 pour le front se déployant à D2 et I2 pour le front se déployant à D1). Lorsque rendu, le maréchal porte étendard cumulera du temps pour le front.
- L'escorte est possible uniquement si un membre du front est présent à moins de 5 pieds du maréchal porte étendard sans la présence d'un membre du front adverse. Si un membre de chaque front est présent, si aucun membre n'est présent, à moins de 5 pieds, l'accumulation du temps est arrêtée et le maréchal reste immobile.

Objectif 2 - La passe des marais

- Un (1) mat sera présent au point M. Il sera relevé à chaque trois (3) minutes, pour un total de dix (10) fois.

Gains

Objectif 1 - Planter son étendard

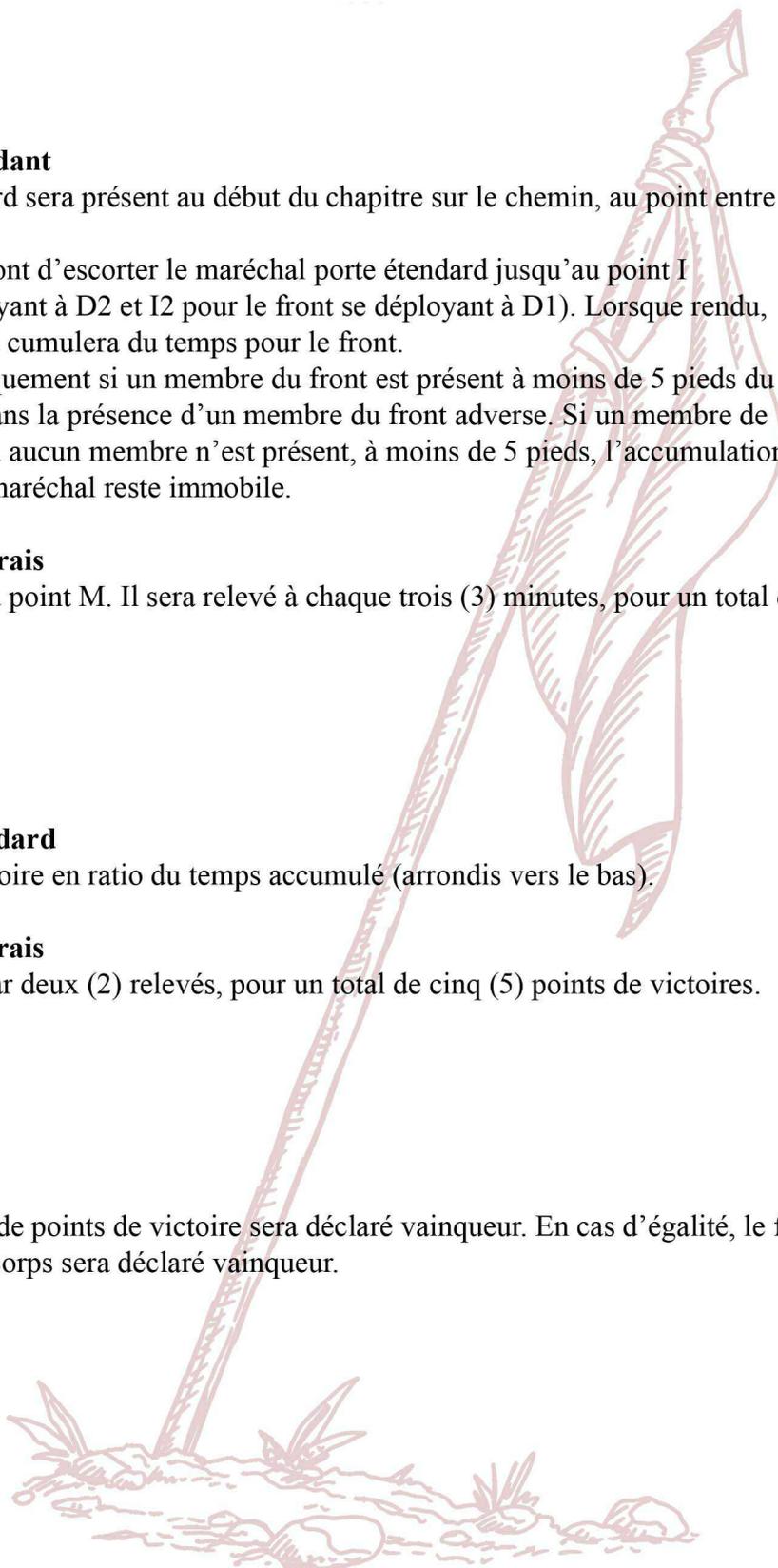
- Quinze (15) points de victoire en ratio du temps accumulé (arrondis vers le bas).

Objectif 2 - La passe des marais

- Un (1) point de victoire par deux (2) relevés, pour un total de cinq (5) points de victoires.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front qui possède le mât au son du corps sera déclaré vainqueur.



Chapitre 5 – Le pillage du Purgatoire

Le Purgatoire, tour de magie de Charis d'Édenbourg, ou simple minaret de la cathédrale selon les autorités véricroyantes, se dressait autrefois au centre de la ville, au sommet d'une colline. Le sol l'entourant est encore jonché des résidus abiotiques des vies humaines gaspillées dans le combat pour l'abattre. Le secteur abandonné, la nature a repris ses droits. Les habitants locaux évitent encore ce champ de bataille, des combattants peu superstitieux pourraient se risquer à passer au peigne fin les lieux afin d'y trouver des richesses.

Déploiement

D1: Zone pointillée dans la Plaine des Religions.

D2: Dans le Camp Saxon

Champ de bataille

Haute Ville et Plaine des Religions..

Durée du chapitre

2 fois 15 minutes.

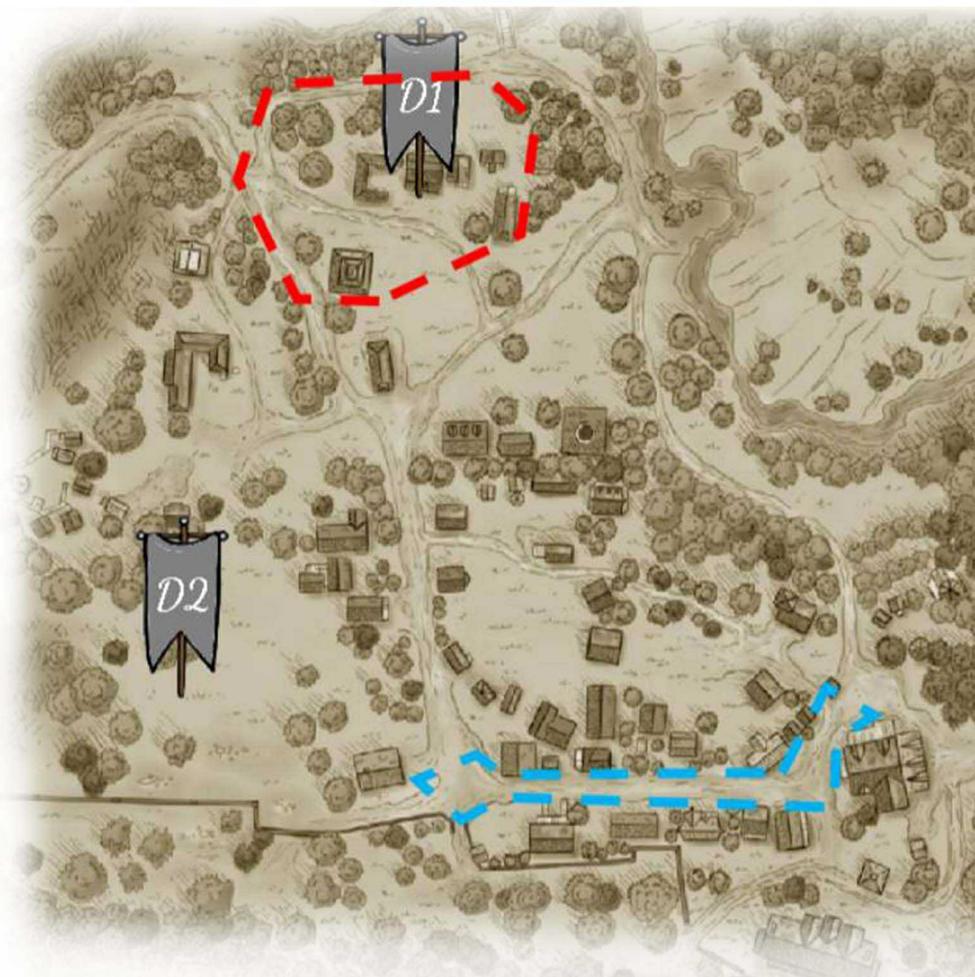
Le scénario est joué deux fois avec les fronts inversés.

Guérison

Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (zones de déploiement).

Le front se déployant en D1 peut revivre au moment où il entre dans la zone pointillée rouge.

Le front se déployant en D2 doit revivre à son puits de guérison.



La Rixe de l'Épine de Fer

Objectifs

Objectif 1 - Les butins des morts

- Des sacs de butins (représentés par des sacs de jute) sont présents en D1. Les participants qui se déploient en D1 peuvent prendre ces sacs et les amener dans la zone pointillée bleu.
- Il ne peut pas avoir de combat dans la zone pointillée bleu.
- Lorsqu'un participant prend un sac
 - Il ne peut plus se battre, ni se défendre.
 - Il ne peut plus s'en débarrasser.
 - S'il meurt, il doit rapporter le sac dans la zone rouge, suite à quoi il peut s'en débarrasser.
 - S'il se rend dans la zone pointillée bleu, il doit trouver un maréchal pour comptabiliser son sac. Ensuite, il doit retourner (comme un mort) à la zone rouge pour rapporter le sac et rejoindre le terrain de bataille.

Gains

Objectif 1 - Les butins des morts

- Vingt (20) points de victoire en ratio du nombre de sac apportés à la zone bleue, arrondi à l'entier le plus près.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, un lancé du sac sera fait par un membre de chacun des fronts et celui qui aura lancé le sac le plus loin sera déclaré vainqueur.



La Rixe de l'Épine de Fer

Chapitre 6 – Le Pas d'Armes

Entre les pillages et profanations de sépultures, les affrontements du jour n'ont donné que peu de place officielle à l'honneur et la bravoure. Ainsi, c'est en fin de journée que les fronts jettent le gant pour tenter de régler le conflit dans les plus saines traditions de la chevalerie et du ninjutsu. Des duels, sous forme de Pas d'Armes, auront lieu au centre du chemin de la cité. Pendant ce temps, six champions, les Jōnin, seront choisis pour représenter leur front et combattront dans les ruelles et la brousse. Le reste des armées devront circonscrire le champ de bataille avec leur étendard, afin d'acclamer la victoire éventuelle de leurs champions.

Déploiement

D1: En face de Marmara
D2: Sur le chemin de l'auberge

Champ de bataille

Haute Ville et Plaine des Religions.

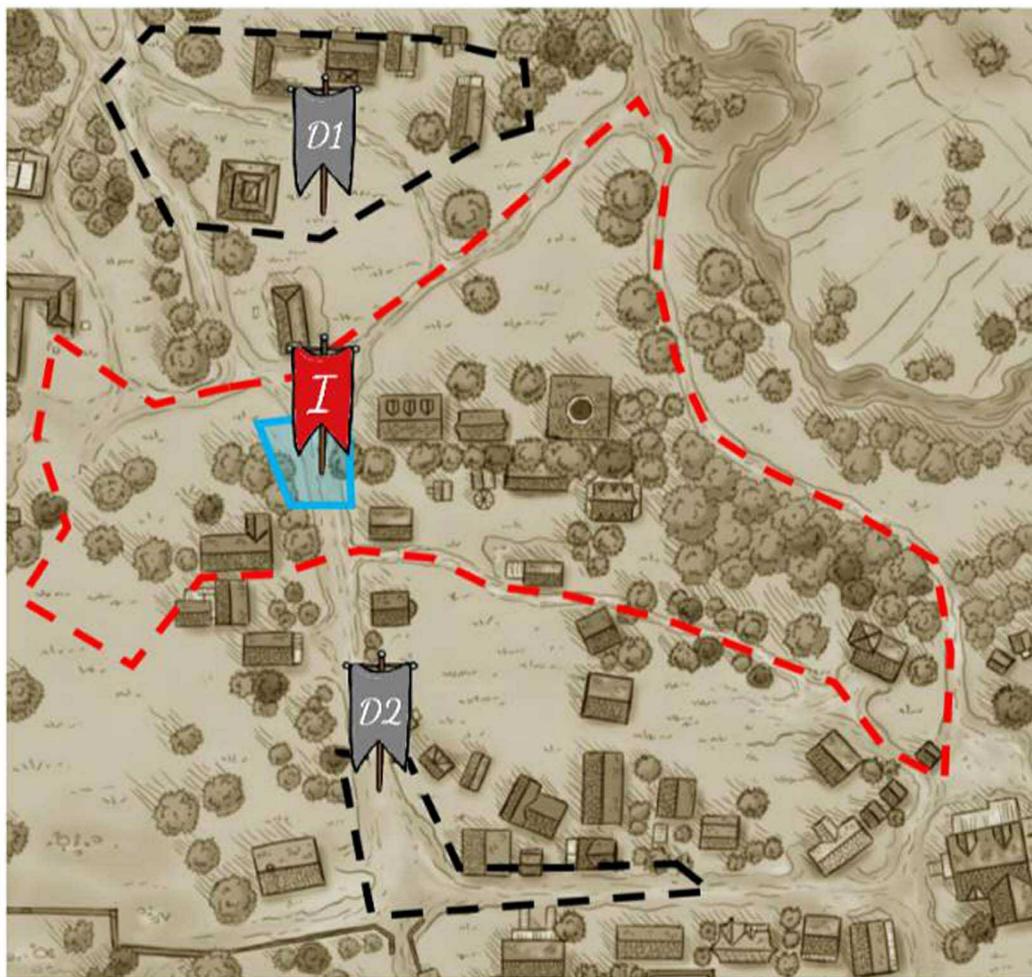
Durée du chapitre

40 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (zones de déploiement).

Les participants peuvent revivre au moment où il entre dans la zone pointillée noire.





La Rixe de l'Épine de Fer

Objectifs

Objectif 1 - La marche du banneret

- Un maréchal porte étendard se déplace à pied sur la ligne pointillée dans le sens horaire, en commençant à l'auberge.
- Il sera possible pour un front de cumuler du temps en suivant le maréchal porte étendard. Le temps est cumulé uniquement si un membre du front est présent à moins de 5 pieds du maréchal porte étendard sans la présence d'un membre du front adverse. Si un membre de chaque front est présent à moins de 5 pieds, l'accumulation du temps est arrêtée.
- Le maréchal ne s'arrête pas.

Objectif 2 - Les Six Jōnin

- Six (6) participants par front se feront donner une frange et leurs morts uniquement seront comptabilisées.
- Ces participants ne peuvent qu'utiliser le puits D1/D2 (respectivement) pour revivre.

Objectif 3 - Le Pas D'Armes

- À chaque quatre (4) minutes et au début du chapitre, la zone bleue devient impassable.
- Une personne de chaque front peut entrer dans la zone et faire un duel à la mort.
 - Une personne peut entrer dans la zone pour faire le duel même si elle est morte.
 - Lorsqu'une personne entre dans la zone de duel, elle regagne tous ses points de vie et doit faire le duel.
 - Si une personne reste seule dans la zone pendant les quatre (4) minutes, elle gagne par forfait.
 - Si personne n'est dans la zone pendant les quatre (4) minutes, la zone reste impassable.
 - Une personne qui sort de la zone sans avoir fait de duel meurt automatiquement
- Lorsque le duel est terminé, la zone redevient passable.

Gains

Objectif 1 - La marche du banneret

- Quinze (15) points de victoire en ratio du temps accumulé (arrondis vers le bas).

Objectif 2 - Les Six Jōnin

- Cinq (5) points de victoire en ratio inverse du nombre de morts total, arrondi à l'entier le plus près.

Objectif 3 - Le Pas D'Armes

- Un (1) point de victoire par duel gagné, pour un total de dix (10) points de victoires.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant gagné le plus de duel sera déclaré vainqueur.



La Rixe de l'Épine de Fer

Chapitre 7 – La rixe finale

Alors que l'absurdité des affrontements du jour frappe de plein fouet les deux fronts, les généraux convient leurs armées à des pourparlers près d'une brasserie et les combats s'amenuisent. Or, les camarades tombés au combat ne sont pas oubliés si aisément. Quelques minutes passent avant que des poings s'envoient sur des gueules et que les armes, contondantes comme blanches, soient dégainées à nouveau. C'est l'heure de la rixe finale.

Déploiement

D1: Nord de la Haute Ville
D2: Sud de la Haute Ville

Champ de bataille

Haute Ville

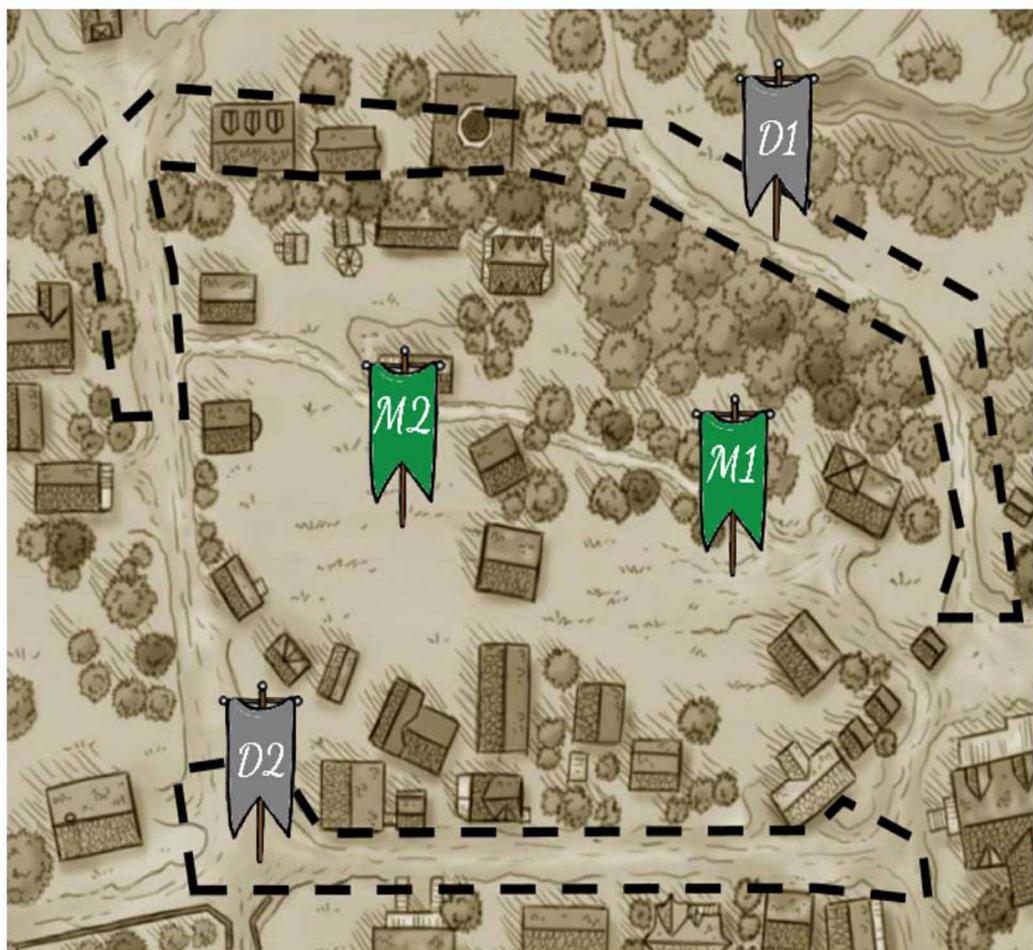
Durée du chapitre

20 Minutes.

Guérison

Un (1) puits de guérison par front (zones de déploiement).

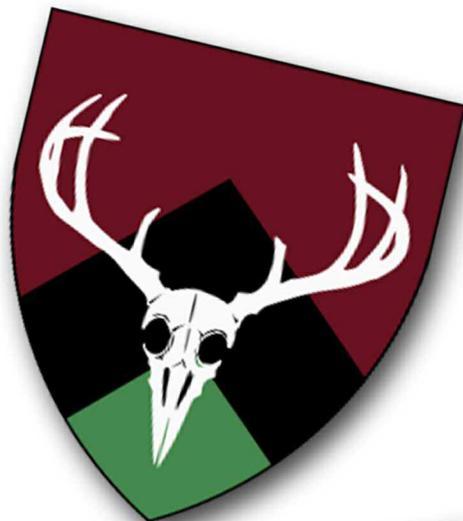
Aucun sablier de guérison.



La Rixe de l'Épine de Fer

Restrictions

- Pas d'armure, pas de bouclier.
- Aucune arme au-dessus de 112 cm. Les armes inhabituelles (poireaux, pelles en mousse, poissons en mousse, etc.) sont exceptionnellement autorisées pour ce chapitre.
- Pas d'armes de jet.
- Les participants doivent rester à plus de dix (10) pieds de la zone pointillée noire du front adverse.



Objectifs

Objectif 1 - Le parterre de la brasserie

- Deux (2) mâts seront présents au point M1 et M2. Ils seront relevés à chaque deux (2) minutes, pour un total de dix (10) fois.

Objectif 2 - Les Ides de Mars: L'important, à la guerre, est-ce de gagner, ou d'être le dernier sans dague dans le dos?

- Chaque guérison au puits est comptabilisée.



Gains

Objectif 1 - Le parterre de la brasserie

- Un (1) point de victoire par quatre (4) relevé, pour un total de cinq (5) points de victoires.

Objectif 2 - Les Ides de Mars

- Quinze (15) points de victoire en ratio inverse du nombre de morts total, arrondi à l'entier le plus près. Voir Chapitre 1.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front avec le moins de guérisons au puits sera déclaré vainqueur.

