

Orgueil et Prodige

CAMPAGNE



5 NOVEMBRE 1022



DUCHÉ DE BICOLLINE

Orgueil et Prodige

Orgueil et Prodige

En l'an 1002, à l'Université de Rougebourg, se sont rencontrés Meluzine de Tremille et Kaspar Von Tech lors d'un opéra plutôt minable. Ils furent unis par leur insatisfaction plutôt vocale face à ce spectacle alors que les autres spectateurs restaient mollement polis. Ils devinrent inséparables et leurs courtisannies devinrent légendaires sur le campus vue manière à laquelle chacun tâchait toujours de surpasser les gestes romantiques et grandioses de l'autre. Une amourette tout ce qu'il y a de plus normale pour de jeunes nobles... quoiqu'un peu plus compétitive que normale. Avec les années, leurs études façonnèrent leurs esprits, ils devinrent plus occupés et plus distants. Les gestes grandioses firent place aux disputes, la compétitivité romantique devint de la rancune amère pour des pacotilles, les mots d'amours devinrent attentives silencieuses et tendues pour que l'autre s'excuse en premier. Quand les deux quittèrent l'université, ils ne se parlaient déjà plus.

Les talents pour les arts arcaniques menèrent Méluzine à devenir apprentie de magie hermétique. Elle est devenue, avec les années, une grande mage réputée versée dans plusieurs arts arcaniques. Il est même dit qu'elle a réussi à maîtriser un ou deux sorts elfiques en l'honneur de sa grand-mère maternelle. Elle a été consultante pour plusieurs royaumes et ses talents en rituels sont incomparables. Elle est aussi une grande mécène pour les arts de tous genres.

Kaspar, quant à lui, était doué d'un esprit créatif et, surtout, de bourses profondes de sa famille. Il a fait quelques apprentissages auprès d'artificiers, inventeurs et ingénieurs militaires avant d'ouvrir son propre atelier dans lequel il vu théories erronées, explosions, désastres et échecs, mais aussi des succès retentissants défiant l'impossible. Le parchemin Chronos a fait de lui la couverture de leur parution de novembre 1020 lui donnant le titre d'«Homme de l'avenir, redéfinissant le rôle d'Artificier, de la magie même»...mais c'était en pleine peste, les sujets intéressants se faisaient rares.

Tout aurait été beau si ce n'avait été de Becky de Montclave, anciennement Présidente de l'Association étudiante de Rougebourg qui, distraite, a invité Kaspar et Méluzine par erreur aux retrouvailles de la cohorte 1002 de l'université de Rougebourg qui a eu lieu il y a quelques mois. Non seulement les deux Maîtres de leurs arts tombèrent nez-à-nez mais ils furent rencontrés par de nombreuses questions sur leur relation, leur séparation, leur vie actuelle temple de succès et vide de compagnie. Tels des adultes matures et sensés, ils firent tout sauf être matures et sensées: les discussions devinrent une compétition de faits d'armes et d'accomplissement, de mentions de célébrités et d'exagérations des faits, d'attaques à la personnes et médisances. La dispute devint si grande qu'elle prit la forme d'une dispute entre les arts arcaniques et les arts occultes, entre mages et artificiers.

Nous en sommes donc là. Une escalade d'orgueil. Deux armées ont été engagées pour représenter Kaspar Von Tech, Maître Artificier, et Méluzine de Trémille, Maître Arcaniste, dans une dispute qui déterminera la supériorité entre les arts arcaniques et les arts occultes.





Orgueil et Prodige

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/113/>

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le 2022-10-31 à 12h00 (midi).

La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le 2022-11-04 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 s'inscrire à la porte.

Forfait repas

Le traiteur retenu pour cet événement est Santé Taouk.

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

- **Dîner viande** : Sandwich taouk (poulet) ou shawarma (boeuf-agneau) avec salade fattouche et fruits.
- **Dîner végétarien**: Sandwich falafel avec salade fattouche et fruits.
- **Souper viande** : Poutine taouk (poulet) ou shawarma (boeuf-agneau) avec soupe aux lentilles, salade de choux et baklawa.
- **Souper végétarien** : Poutine avec soupe aux lentilles, salade de choux et baklawa.

Logement à l'Auberge

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

Pour contacter un front

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

- Le Lys Noir (JAUNE)

- Ben Becker (B3FOAM@gmail.com)
- Caleb Hand (calebhand2014@gmail.com)
- Charles Landreville

- Les Mille Visages (BLEU)

- François Tousignant(francoistousi@gmail.com)
- Nicolas Petit
- Yves-Olivier Martin



Orgueil et Prodige

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.

Déroulement de l'activité

Orgueil et Prodige 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. Lorsque les deux (2) fronts seront complets, ils seront augmentés par incréments de cinq (5) places automatiquement. Si les organisateurs de chaque fronts sont d'accord, il sera possible d'augmenter les fronts par incréments de plus de cinq (5) places.

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.





Orgueil et Prodige

Arrivée le vendredi 4 novembre et départ le dimanche 6 novembre

Les cessionnaires pourront arriver le vendredi 4 novembre 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 6 novembre.

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 balancement 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 point de victoire dans les chapitres suivants. Une méthodologie différente pourrait être acceptée si les organisateurs de chacun des fronts s'entendent et que le maréchal responsable de la campagne approuve.

État-major

Si les mécaniques de la campagne le requièrent, les organisateurs de chaque front recevront des franges indiquant le statut d'état-major qu'ils peuvent distribuer à leur guise.

- Pour cette campagne, il n'y a pas de mécaniques qui requiert l'identification des états-majors.

Il est impossible de changer les membres d'un état-major après la distribution des franges.



Orgueil et Prodige

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 préinscrits 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.

Les points de victoire: De plus, les fronts auront la possibilité d'accumuler des points de victoire à chaque chapitre. Une liste secrète de gains et de prix sera dévoilée aux états-majors lors de la ducasse (19h00 au deuxième étage de la Banque de l'Hippocampe). Les états-majors pourront acheter les gains de leur choix en payant avec les points de victoire accumulés pendant la journée.

La victoire: Le cumulatif des points de victoire de cette campagne déterminent quel front sera déclaré vainqueur à la fin de la journée. Le Maître du front gagnant deviendra un personnage récurrent lors d'une quête spéciale.

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

Les bourses de fronts: 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. 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 : Il est possible de se battre sur les plateformes, définie comme une construction horizontale qui n'a aucune structure verticale s'y reposant. Les coups portés à travers les espaces d'une structure verticale sont valides. Par contre, il est strictement interdit de se battre sur ou dans un bâtiment, incluant les balcons.



Orgueil et Prodige

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 ou son clerc.
- 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

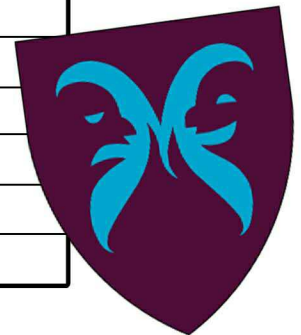
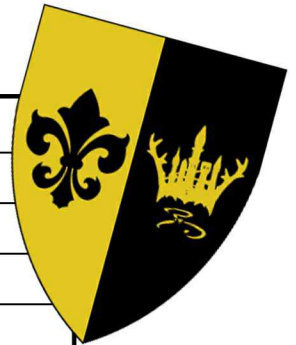
- Pour cette campagne, les couleurs associées à chaque front sont **BLEU** pour Les 1000 Visages et **JAUNE** pour Le Lys Noir.
- Veuillez SVP rapporter le matériel jeu du Duché de Bicolline à la cabane bleue d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.
- Les points d'eau sur le terrain sont fermés mais le Duché de Bicolline fournira des gallons d'eau lorsque nécessaire. Veuillez néanmoins prévoir vos gourdes en conséquence.



Orgueil et Prodige

Horaire de la journée

Heure	Orgueil et Prodige
8h00 à 9h30	Arrivée, inscription et homologation
9h30 à 10h00	Déploiement
10h00 à 10h10	Chapitre 1 - Ouverture en deux ennemis
10h15 à 10h45	Chapitre 2 - Collecte de cristaux végétaux
10h55 à 11h25	Chapitre 3 - Collecte de suie de bois bleu
11h45 à 12h15	Chapitre 4 - Apportez-les moi
12h15 à 13h30	Chapitre D - Je gagnerai et tu mangeras dans ma main
13h50 à 14h30	Chapitre 5 - Il faut charger les catalyseurs
14h50 à 15h30	Chapitre 6 - Rituel en cercle
15h50 à 17h00	Chapitre 7 - On finit ça chez toi
17h00	Fin de la campagne et souper près de l'Auberge
18h00	Début de la Ducasse
19h00	Dévoilement de la liste d'achat de gains



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.



Orgueil et Prodige

Chapitre 1 – Ouverture en deux ennemis

La rencontre fatidique des deux Maîtres. Ils ne se sont pas vus depuis la discussion qui a tourné en dispute qui a tourné en débat public sur la nature de la magie. Ce débat a généré des affronts des deux côtés puis a tourné en déclaration de duel qui est devenu un duel d'armées. Ils ont tous deux dormi là-dessus et se sont sûrement calmés depuis. Il faudrait un orgueil démesuré ou des raisons sous-jacentes pour être encore en colère. Espérons qu'ils vont simplement se faire des excuses et payer la tournée à tout le monde.

Déploiement

Autour de la zone de duel.

Champ de bataille

La route en face du point de rassemblement du faubourg.

Durée du chapitre

Cinq (5) Minutes.

Guérison

Aucune.

Objectifs

Objectif 1 - Démonstration d'une nouvelle invention: le pistolet!

« Wow c'est comme du tonnerre mais qui tue des gens! » - *Spectateur crédule*

- Janix et William Jane Wells commenceront dos à dos, armés des engins explosifs de l'Artificier.

Au premier coup de sifflet, ils avancent de dix pas vers l'avant. Au deuxième coup de sifflet, il sera permis de se retourner et de tirer sans se déplacer.

- Le premier à toucher son adversaire gagne. Si les deux échouent, ils pourront recharger leur engins et tirer à nouveau sans restriction.

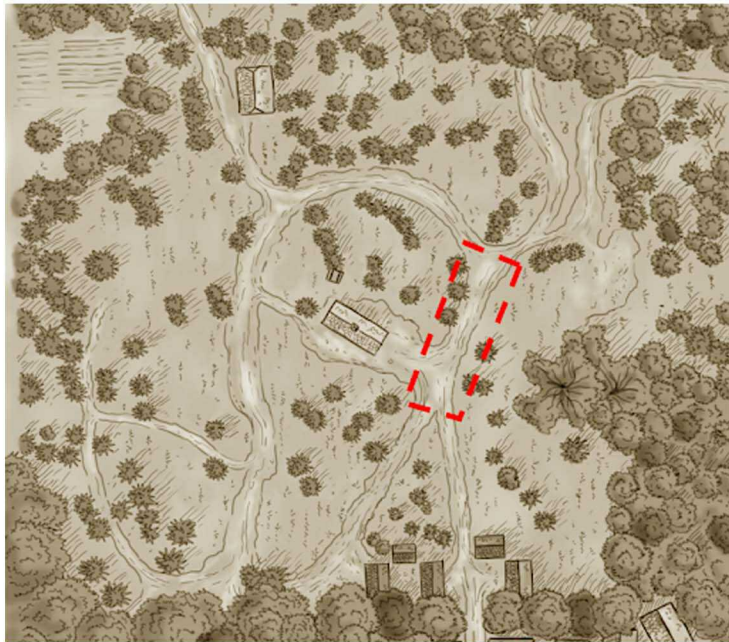
Condition de victoire

Le premier à toucher son adversaire gagne.

Gains

Objectif 1 - Un succès explosif! Dans quelques années, il va y en avoir partout.

- Le gagnant pourra choisir s'il se déploie en attaque ou en défense au chapitre 2.



Orgueil et Prodige

Chapitre 2 – Collecte de cristaux végétaux

Les cristaux végétaux sont des ressources importantes dans plusieurs arts telluriques et occultes. Leur versatilité est leur plus grand avantage compte tenu que leur puissance peut être variable. Leur appellation porte certains idiots à penser qu'il existe des "cristaux animaux" et autres sottises mais, en vérité, les cristaux végétaux ne sont pas réellement un produit végétal. L'appellation vient plutôt du fait qu'on les retrouve uniquement dans des endroits riches en végétation. De plus, le nom rime, ce qui a rendu l'appellation populaire malgré son manque de justesse. (page 28)

Extrait de « Ressources des arts prodigieux: guide pour ritualistes » par Francesco Lamoyette

Déploiement

D1: Au centre du faubourg.

D2: A chaque 4 coins du faubourg

(aucune restriction sur la séparation du front).

Champ de bataille

Le faubourg.

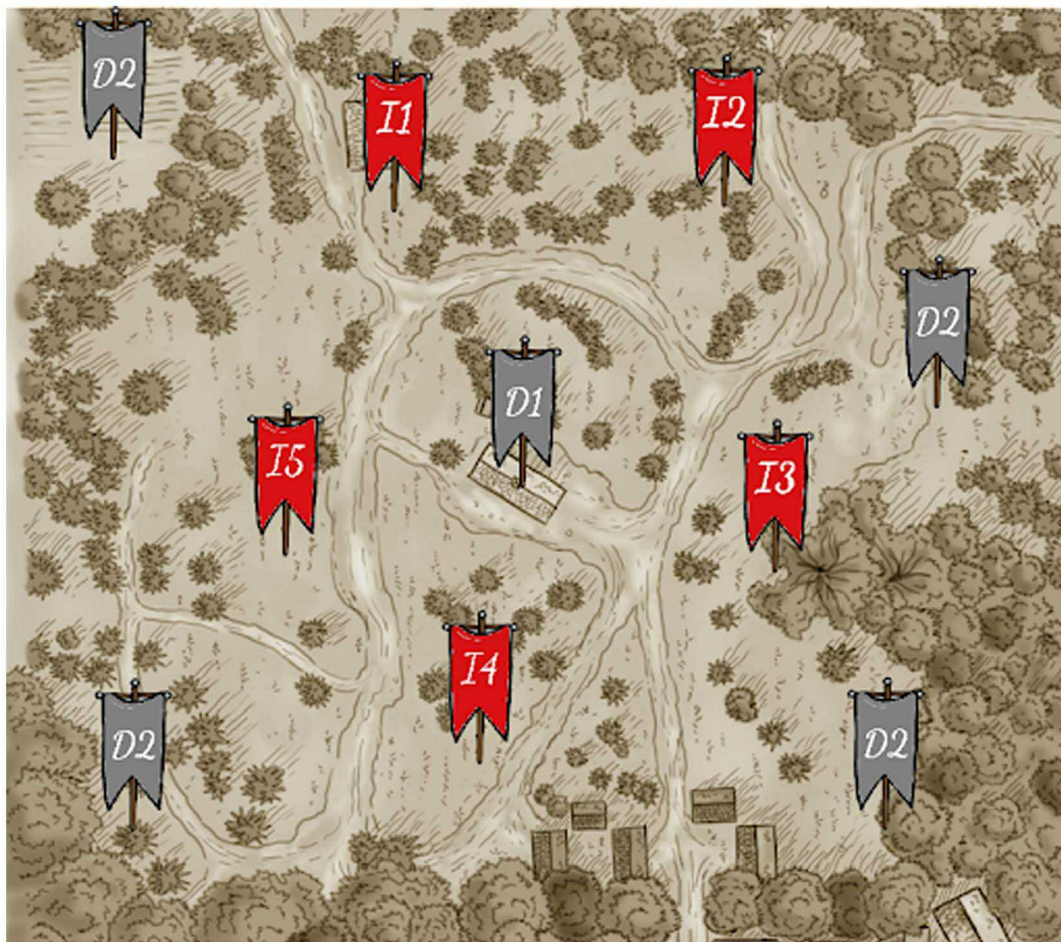
Durée du chapitre

Trente (30) minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et

- Un (1) puits de guérison pour la défense (zone de déploiement D1).
- Quatre (4) puits de guérison pour l'attaque (zone de déploiement D2).



Orgueil et Prodige

Objectifs

Objectif 1 - Collecte de cristaux végétaux: « Une ressource versatile et renouvelable pour stabiliser tout type d'énergie »

- Chaque I, identifié par un réflecteur sur le terrain, commence avec un sac au début du scénario.
- À chaque trois (3) minutes, deux (2) I déterminés à l'avance mais inconnus des participants se feront ajouter un (1) sac s'il n'en ont pas déjà.
- Il est possible pour n'importe quel participant du front se déployant à D2 de ramasser un sac et de le retourner à un de leur puits de guérison.
 - Lorsque pris, les sacs ne sont pas volables et la mort n'empêche pas le joueur de rapporter le panneau à socle.
- Les participants du front D1 ne peuvent pas interagir avec les sacs.

Objectif 2 - Empêchons la collecte: « J'ai lu une recherche qui dit que les cristaux végétaux seraient nécessaires à la santé de la forêt et ses créatures, on ne peut vous laisser faire cela. »

- Un maréchal porte étendard sera présent au puits du front qui se déploie en D1.
- Il sera possible de l'escorter vers un des I et de le défendre pendant six (6) minutes.
 - À n'importe quel moment, si le maréchal porte étendard se retrouve seul avec aucun membre du front se déployant en D1, le temps est remis à zéro et il revient en marchant vers D1. Il n'est pas obligé de retourner à son puits avant d'être raccompagné et peut être intercepté en chemin.
- Si la défense est réussie, le I défendu est maintenant détruit, le réflecteur est retiré du terrain, et ne recevra plus de sacs pour le reste de la partie.



Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire aux chapitres 2 et 3 cumulativement sera déclaré vainqueur des deux chapitres. En cas d'égalité, le gagnant du chapitre 1 sera déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1 - Collecte de cristaux végétaux

- Un (1) point de victoire par panneau ramené pour le front se déployant à D1, pour un total de vingt-cinq (25) points de victoires.

Objectif 2 - Empêchons la collecte

- Deux (2) points de victoires par mât détruit, pour un total de dix (10) points de victoires.



Chapitre 3 – Collecte de suie de bois bleu

La suie de bois bleu est un résidu rare qui semble se créer seulement dans les trous à feu refroidi en milieux urbains comme les villes et les grands villages. Cette suie contient des particules bleues peu importe le bois qui a été brûlé. Ce sont ces particules qui sont ensuite extraites et traitées pour en faire un puissant catalyste. Ses usages sont multiples dont dans certaines encres utilisées pour faire des pactes occultes, certaines huiles d'enchanteurs, certains artifices et certains sorts de manthora ou de gholir. Nous ignorons pourquoi cela se produit seulement en milieux urbains. Nous savons toutefois que ces particules se forment seulement quand seul du bois est brûlé, pas de foin, pas de pain sec, pas de sorcière, pas d'huile. (Page 76)

Extrait de « Ressources des arts prodigieux: guide pour ritualistes » par Francesco Lamoyette

Déploiement

D1: Dans l'arene de trollball.

D2: À chaque 4 coins de la vieille ville (aucune restriction sur la séparation du front).

Le front s'étant déployé à D1 au chapitre 2 se déploie à D2 à ce chapitre et inversement.

Champ de bataille

La vieille ville.

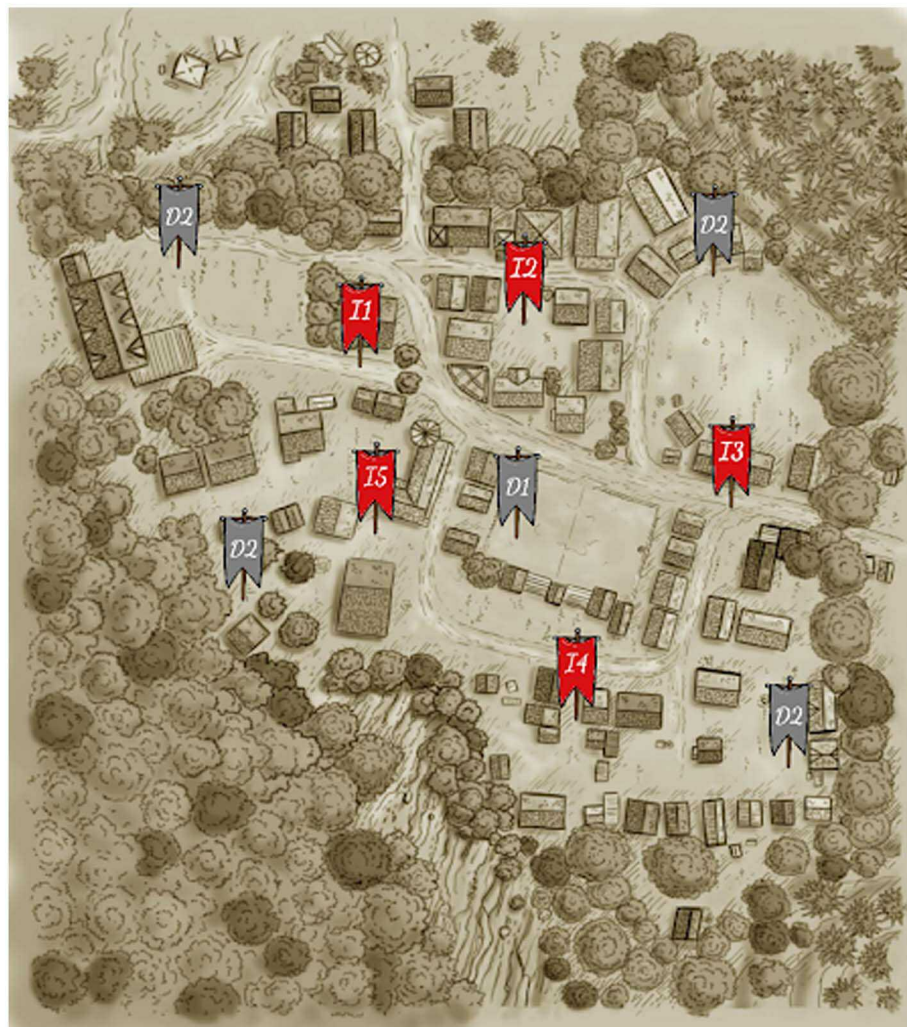
Durée du chapitre

Trente (30) minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et

- Un (1) puits de guérison pour la défense (zone de déploiement D1).
- Quatre (4) puits de guérison pour l'attaque (zone de déploiement D2).



Orgueil et Prodige

Objectifs

Objectif 1 - Collecte de suie de bois bleu: « *Quelle chance inouïe de tomber sur un village. Cherchons cette ressource si rare et puissante!* »

- Chaque I, identifié par un réflecteur sur le terrain, commence avec un sac au début du scénario.
- À chaque trois (3) minutes, deux (2) I déterminés à l'avance mais inconnus des participants se feront ajouter un (1) sac s'il n'en ont pas déjà.
- Il est possible pour n'importe quel participant du front se déployant à D2 de ramasser un sac et de le retourner à un de leur puits de guérison.
 - Lorsque pris, les sacs ne sont pas volables et la mort n'empêche pas le joueur de rapporter le panneau à socle.
- Les participants du front D1 ne peuvent pas interagir avec les sacs.

Objectif 2 - Empêchons la collecte: « *La suie de bois bleue est réputée pour être instable, nous vous empêchons pour votre propre sécurité vu votre...tempérament.* »

- Un maréchal porte étendard sera présent au puits du front qui se déploie en D1.
- Il sera possible de l'escorter vers un des I et de le défendre pendant six (6) minutes.
 - À n'importe quel moment, si le maréchal porte étendard se retrouve seul avec aucun membre du front se déployant en D1, le temps est remis à zéro et il revient en marchant vers D1. Il n'est pas obligé de retourner à son puits avant d'être raccompagné et peut être intercepté en chemin.
- Si la défense est réussie, le I défendu est maintenant détruit, le réflecteur est retiré du terrain, et ne recevra plus de sacs pour le reste de la partie.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire aux chapitres 2 et 3 cumulativement sera déclaré vainqueur des deux chapitres. En cas d'égalité, le gagnant du chapitre 1 sera déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1 - Collecte de suie de bois bleu

- Un (1) point de victoire par panneau ramené pour le front se déployant à D1, pour un total de vingt-cinq (25) points de victoires.

Objectif 2 - Empêchons la collecte

- Deux (2) points de victoires par mâts détruits, pour un total de dix (10) points de victoires.



Orgueil et Prodige

Chapitre 4 – Apportez-les moi

« Vous viendrez porter la ressource à ma chambre, je serai au Phoenix Inn, j'avais un rabais après le dernier congrès...mais arrêtez de chigner, c'est simple: vous prenez le chemin principal et m'apportez les ressources. Aussi simple qu'apporter une pinte de lait, ça ne va pas vous prendre plus de deux minutes, voyons. »

Mots du Maître... mais lequel?

Déploiement

D1: À la Coque Rouge.

I: Devant les Rangers.

Champ de bataille

Le Quartier Nord.

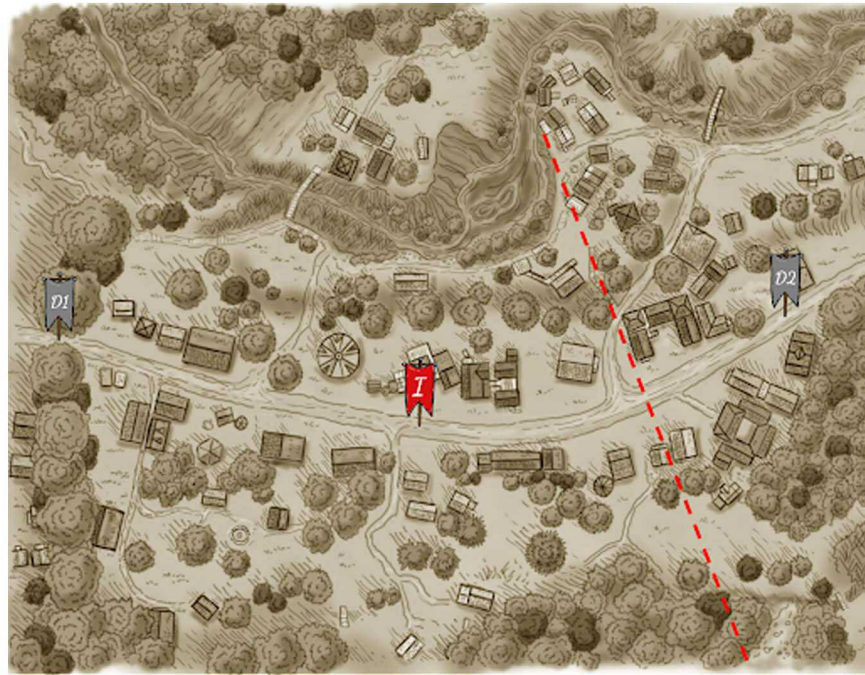
Durée du chapitre

Dix (10) minutes.

Le scénario se joue deux fois avec les fronts inversés.

Guérison

- Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison (D2) pour le front se déployant à I.
- Sabliers de guérison pour le front se déployant à D1.



Objectifs

Objectif 1 - Livraison! « Désolé du retard il y avait...euh....un accident de charrette. Les autres vont arriver bientôt. »

- Le front se déployant à D1 doit réussir à traverser la ligne rouge.
- Lorsqu'un participant du front se déployant à D1 traverse la ligne rouge, il doit indiquer son succès au maréchal présent au campement du Phoenix (à proximité de D2) et est retiré de la partie.
- Si un participant du front se déployant à I traverse la ligne rouge, il meurt.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, une course de D1 à D2 sera organisée entre 2 participants (un de chaque front choisi par les états-major) et déterminera le vainqueur.

Gains

Objectif 1 - Livraison

- Un (1) points de victoires pour chaque tranche de dix (10) personnes comptabilisées ayant traversé la ligne rouge.



Orgueil et Prodige

Chapitre D – Je gagnerai et tu mangeras dans ma main!

Selon la clause 14 de la convention commune des mercenaires du duché, toute armée engagée pour combattre au nom de quelqu'un d'autre doit avoir une pause dîner réglementaire. Cela n'empêche pas Kaspar et Méluzine d'être amères pendant ce repas.

Déploiement

Près de l'Auberge.

Durée du chapitre

Soixante-quinze (75) minutes.

Le déploiement pour le prochain chapitre (Chapitre 5) se fera à **13h30** pour être prêt à commencer à **13h50**.



Avertissement

Ne pas manger dans la main de quelqu'un d'autre à moins que celle-ci soit bien propre et, surtout, consentante. Puisque la victoire n'est pas encore décidée, personne ne mange dans la main de qui que ce soit.

Objectifs

- Trouver son repas.
- Se repaître.
- Utiliser les poubelles pour jeter les déchets.
- Remplir sa gourde.

Condition de victoire

- Finir son assiette et remplir sa gourde.
- Les desserts valent le double.

Gains

- Satiété
- De l'énergie non magique.



Chapitre 5 – Il faut charger les catalyseurs

Bien qu'utilisés par plusieurs, les catalyseurs peu importe leur forme ou nature doivent être chargés. Charger un catalyseur prend du temps, de la patience et une certaine finesse. Un catalyseur incorrectement chargé peut exploser à tout moment, ruiner un sort ou une invention, tuer le praticien et même, comme je l'ai moi-même vécu, tacher une cape de velours. (Page 24)

Extrait de « Catalyseurs et Catharsis: guide pour pratiquants des arts prodigieux » par Francesco Lamoyette

Déploiement

- D1: Fin de la Plaine des mages au début du camp Norse.
- D2 : À l'ouest du camp Norse.

Champ de bataille

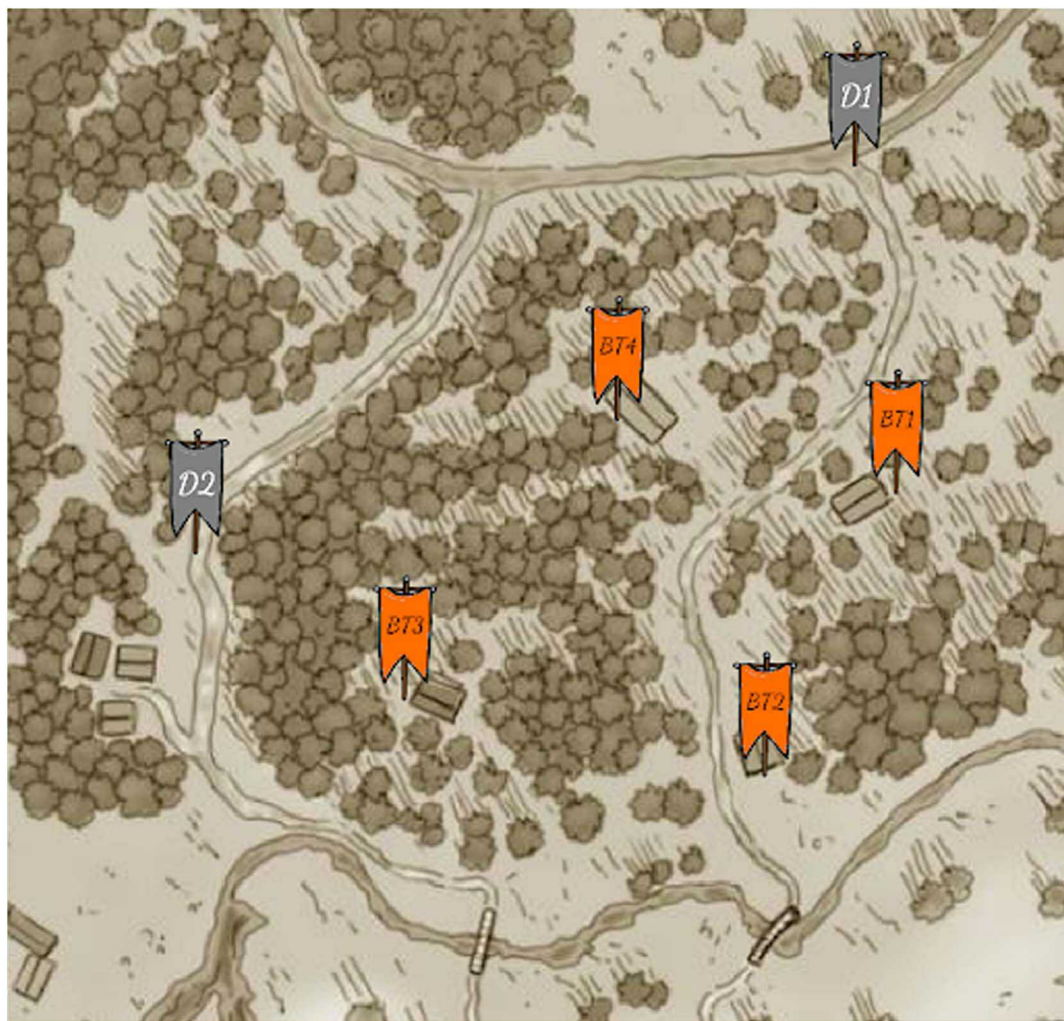
Le camp Norse.

Durée du chapitre

Quarante (40) minutes.

Guérison

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



Orgueil et Prodige

Objectifs

Objectif 1 - CHARGEZ! : « Pour être bref, un catalyseur sert à catalyser. » - Mots du Maître... mais lequel?

- Quatre boîtes à temps sont présentes et barrées sur le champ de bataille.
- Chaque front peut escorter un maréchal porte-étendard qui marche vers une des boîtes à temps que le maréchal pourra débarrer. Lorsque débarré, les deux fronts peuvent prendre la boîte à temps et cumuler du temps.
 - À n'importe quel moment, si le maréchal porte étendard se retrouve seul avec aucun membre de front associé il revient en marchant vers son puits de guérison. Il n'est pas obligé de retourner à son puits avant d'être raccompagné et peut être intercepté en chemin.
- Les boîtes à temps sont mises au neutre et rebarrées régulièrement durant le chapitre, à des temps déterminés d'avance mais inconnus des joueurs.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, un duel à mort un (1) contre un (1) déterminera le vainqueur.

Gains

Objectif 1 - CHARGEZ!

- Vingt (20) points de victoire en ratio du temps accumulé de toutes les boîtes à temps (arrondis vers le bas).



Orgueil et Prodige

Chapitre 6 – Rituel en cercle

Dans son ouvrage « Géométrie, Puissance et Savoir: un triangle amoureux », Vicky de Savoie fait l'éloge du cercle en tant que forme géométrique mystique et symbolique qui aide lors des rituels. Le cercle est effectivement central à plusieurs arts telluriques et occultes, et même des arts martiaux, au point où certains en font une religion. Mais la vérité est que la forme est simple et pratique. Elle permet de travailler sur son rituel, son sort, son invention, ses concoctions, etc. sous plusieurs angles dans un mouvement continu. La personne qui fait le tour de sa charrette avant de partir le fait pour s'assurer qu'il n'y a aucun bris majeur, pas parce que faire un cercle autour de sa charrette est sacré. (Page 43)

Extrait de « Habitudes Prétentieuses: le vrai et le faux des pratiques ritualistiques » par Carol Nichère

Déploiement

- D1: Au nord de la plaine et du camp non décorum.
- D2: Au sud de la plaine et du camp non décorum.

Champ de bataille

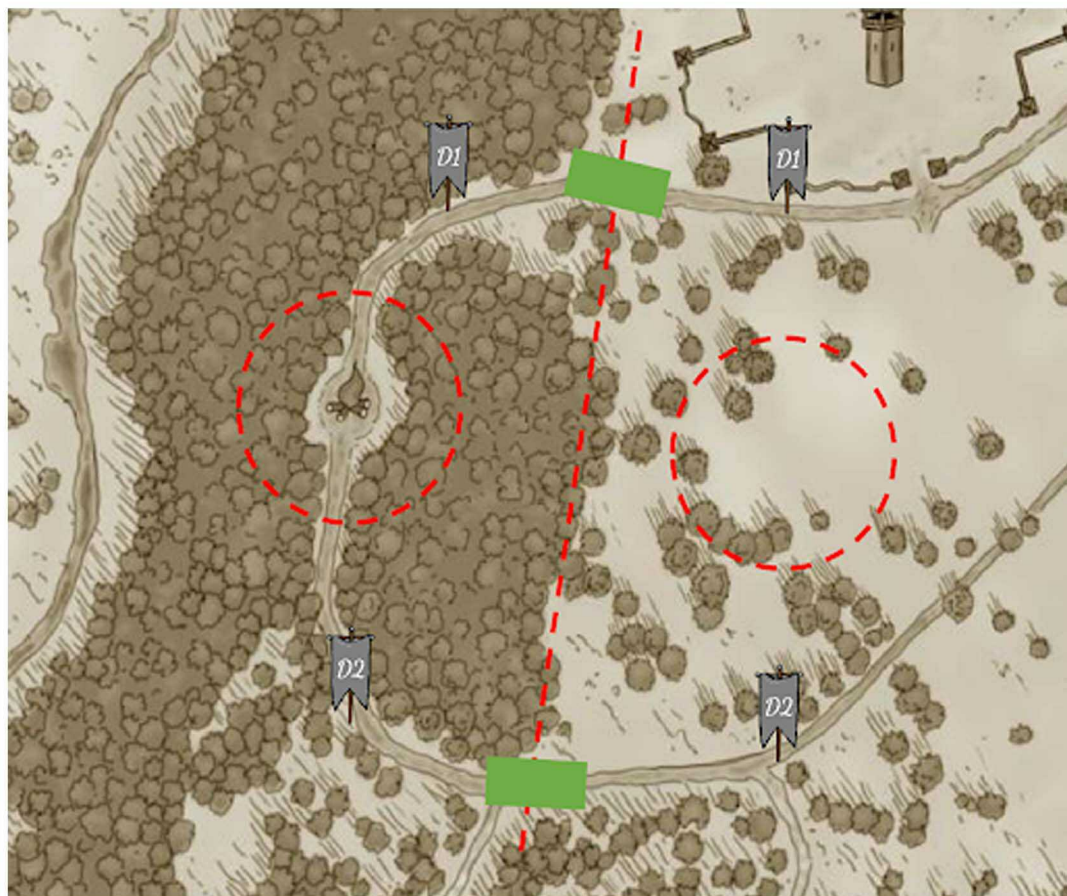
La plaine et le camp non décorum.

Durée du chapitre

Quarante (40) minutes.

Guérison

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



Orgueil et Prodige

Objectifs

Objectif 1 - Laissez-moi faire : « *Je ne peux pas arrêter maintenant sinon...* »

- Chacun des Maîtres accompagné d'un maréchal porte étendard se déplace approximativement sur chacun des cercles pointillés rouge sans s'arrêter.
- Il cumule du temps uniquement pour le front qui se trouve à deux (2) mètres de lui, peu importe le front.
 - Si deux participants de chaque front se retrouvent proches, le temps est arrêté mais pas remis à zéro.
 - Si aucun participant n'est proche, le temps est arrêté mais pas remis à zéro.
- Il est interdit de traverser la ligne pointillée rouge sauf sur les chemins nord et sud, représentés par les carrés verts. Seuls les participants du front s'étant déployés à D1 peuvent utiliser celui au nord et seuls les participants du front s'étant déployés à D2 peuvent utiliser celui au sud.
- La traversée n'est possible sur les zones vertes uniquement que s'il y a au moins dix (10) joueurs.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant cumulé la dernière seconde dans la zone de gauche sera déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1 - Laissez-moi faire

- Vingt (20) points de victoire en ratio du temps accumulé sur les deux maréchaux porte étendard (arrondis vers le bas).



Orgueil et Prodige

Chapitre 7 – On finit ça chez toi

Une fois le rituel fait, il ne reste qu'une chose à faire: se rendre chez l'autre pour présenter ses excuses.

Pour Kaspar Von Tech, « mes excuses » est le nom de sa nouvelle création: des boules de la taille d'une orange qui explosent et font énormément de dégât.

Méluzine de Tremille, pas vraiment plus mature, a décidé de se rendre à l'atelier de Kaspar et d'y lancer des boules de feu pour « réchauffer son coeur de glace » en guise de « bonne foi ».

Comment est-ce que cela pourrait mal finir?

Déploiement

D1: Au début de la plaine.

I: Au début de la plaine, à dix (10) pieds de D1.

Champ de bataille

La plaine.

Durée du chapitre

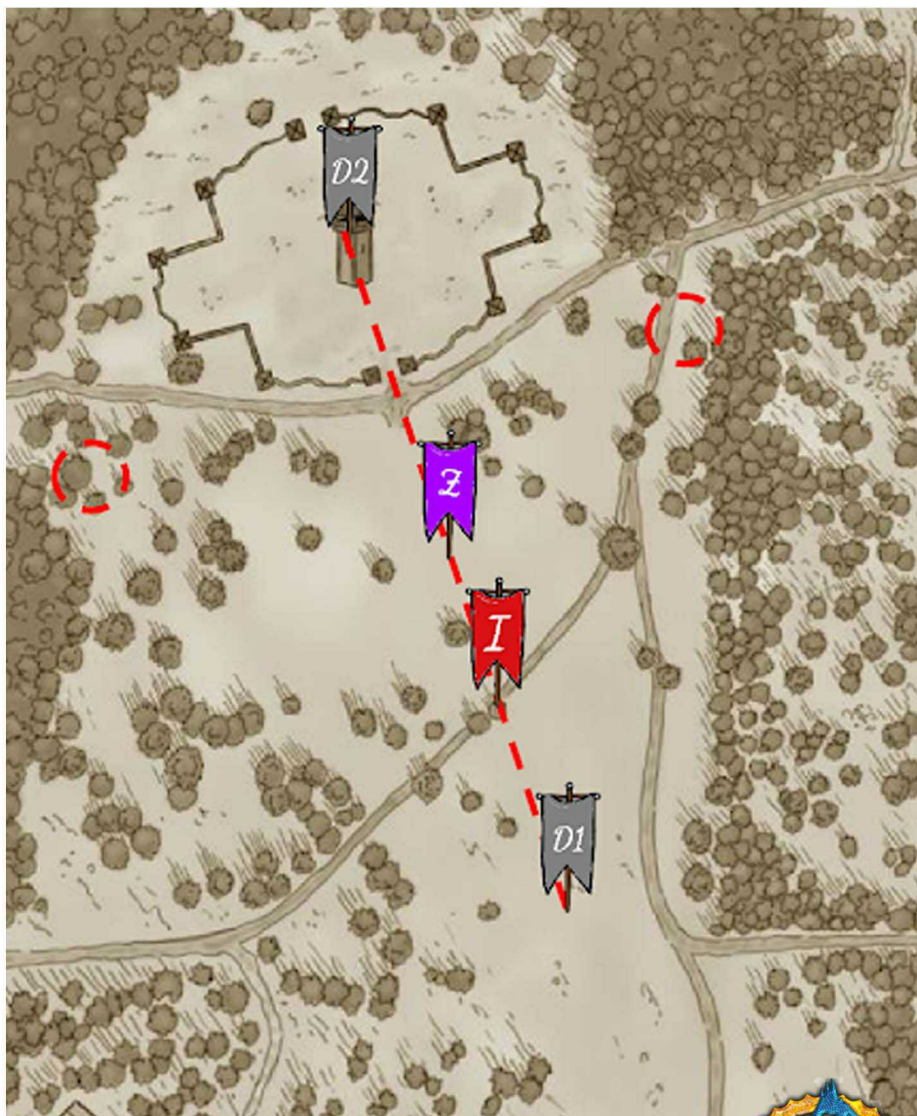
Trente (30) minutes.

Le scénario se joue deux fois avec les fronts inversés.

Guérison

Sabliers de guérison et

- Un (1) puits de guérison dans le fort (D2) pour le front se déployant à I.
- Un (1) puits de guérison mobile, commençant à D1 pour le front se déployant à D1.



Orgueil et Prodige

Objectifs

Objectif 1 - En chemin vers chez toi : « Une fois rendus on va faire la fête...SA fête! »

- Le front se déployant à D1 possède trois (3) boulets de canons que n'importe quel participant de ce front peut lancer avec ses mains.
 - Ces boulets ne peuvent pas être déplacés par le front se déployant en D2.
 - Lorsque ramassé par un participant du front se déployant en D1, il ne peut plus se déplacer et doit soit lancer le boulet ou rester sur place jusqu'à ce que mort s'en suive.
- Le puits de guérison mobile D1 se déplace sur la ligne rouge pointillé jusqu'au point Z, en ne dépassant jamais le boulet le plus avancé.
 - Si le chemin est bloqué par le front adverse, le puits reste immobile jusqu'à ce que le chemin soit libre.
- Lorsque le puits mobile atteint le point Z, il devient possible aux participants du front se déployant en D1 de lancer les boulets de canons sur les cibles présentes sur les tours du fort.
 - Si un boulet frappe une cible, il est comptabilisé mais retiré du jeu.

Objectif 2 - Il nous en faut plus : « Juste un dernier pour la chance...et un autre pour l'insulte. »

- Il est possible pour un seul participant de chaque front à la fois de pénétrer dans chacune des deux zones pointillées rouges à n'importe quel moment du chapitre.
 - Si un participant du front se déployant au point D1 s'y retrouve seul, il se fait remettre un nouveau boulet de canon.
 - Si un participant du front se déployant au point D1 se retrouve face à face avec un participant adverse, il doit gagner un duel. Dans la victoire, il se fait remettre un nouveau boulet de canon.
 - Si plus d'un adversaire pénètre dans le cercle, tous meurent sauf le participant du front se déployant au point D1.
- Lorsqu'un participant du front se déployant au point D1 se fait remettre un nouveau boulet de canon ou perd un duel, la zone devient inaccessible pour trois (3) minutes.
 - Un participant du front se déployant au point D1 qui se fait remettre un nouveau boulet de canon doit se déclarer mort et doit rapporter son boulet au puits mobile.
 - Si un duel prend place, les noms de chacun des deux participants seront pris en note et ils ne pourront plus pénétrer dans la zone jusqu'à l'inversion des fronts. Ils doivent quitter la zone à la fin du duel.
- Un maréchal est présent au point D2 pour escorter un participant du front se déployant au point D2 à n'importe quelle zone pointillée sans qu'il ne puisse combattre ou se faire tuer.





Orgueil et Prodige

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.

Gains

Objectif 1 - En chemin vers chez toi

- Un (1) point de victoire pour chaque boulet qui frappe une tour, pour un total de vingt-trois (23) points de victoires.

Objectif 2 - Il nous en faut plus

- Un (1) point de victoire pour chaque tranche de quatre (4) boulets supplémentaires récupérés, pour un total de cinq (5) points de victoire.

