

Turbulences en Ganai-Koz

CAMPAGNE



20 JUILLET 1024



DUCHÉ DE BICOLLINE



Turbulences en Ganai-Koz

Turbulences en Ganai-Koz

De grands remous secouent l'ensemble de Mundus depuis plus d'un an déjà, et le tout frappe encore plus sévèrement sur le domaine de Ganai-Koz. Pandémies, contagions, morts qui reviennent à la vie et même des menaces démoniaques planent au-dessus des terres d'Hans Garder. Hasard diront certains. Ka, murmureront d'autres. Bien fait pour eux, s'exclameront dans les tavernes de l'autre bout du continent ceux qui entretiennent de l'inimitié envers les habitants de Nasgaroth, la plupart du temps sans même en connaître la raison. Le plus souvent parce qu'il est plus facile de passer à travers la vie en ayant quelqu'un de différent à blâmer...

Toujours est-il que le maître du domaine en a assez! Il a donc fait appel aux meilleures équipes d'explorateurs du monde connu dans l'espérance de mettre un terme à toutes ces nuisances qui empêchent la populace qui ne peut plus ni fermer l'œil, ni dormir sur ses deux oreilles.

Plusieurs épreuves attendent les guildes choisies, à commencer par les habitants des contrées sauvages du domaine comme des Amazones ou encore des esclaves qui, en plus de fuir leur maître, ont décidé de fuir la société en entier, lui préférant le chaos.

Le centre de Ganai-Koz n'est pas de tout repos non plus avec sa populace hétéroclite qui ne cesse de vous harceler à chaque coin de rue en vous proposant de faire fortune à des jeux de stratégie, qui compte une grande partie de hasard pour la plupart, quand ce n'est pas carrément une escroquerie! Mais au milieu de la fange se trouve toujours quelque chose de bon. Après avoir enfoui la semence, ne faut-il pas engraisser la terre qui la recouvre de fumier pour espérer en tirer la meilleure récolte? C'est donc parfois en se mettant littéralement dans la merde qu'on réussit à dégouter les meilleures opportunités. N'importe quel paysan vous le dira!

Et elles seront nombreuses les opportunités pour ces explorateurs triés sur le volet. Encore faudra-t-il les saisir. Il faudra jouer de force autant que de finesse, savoir se diversifier sans pour autant se disperser. Car comme dans toute bonne recette, ce qui donne l'explorateur le plus accompli est le dosage de chacun des ingrédients qui le compose.



Modalités d'inscription

POUR VOUS INSCRIRE

- 1- Vous devez contacter le chef d'une guilde invitée (voir prochaine section) afin qu'ils vous autorisent à joindre son équipe et vous donnent ainsi accès à l'inscription de son front.
- 2- Une fois cela fait, votre inscription s'effectue sur le site web à l'adresse suivante (un compte utilisateur est requis): <https://bicolline.online/event/186/>
- 3- La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le 15 juillet 2024 à 12 h (midi).
La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le 19 juillet 2024 à 17 h.

Les participants à la campagne doivent être âgés d'au moins seize (16) ans et un (1) jour.
Les participants à la Ducasse suivant la campagne doivent être âgés d'au moins dix-huit (18) ans et un (1) jour.

Voici la liste des guildes qui ont été invitées à participer:

Aile Noir
Arcs Noirs
Association du Libre Condor
Codex
Clan Croc-Ardent
Écorcheurs
Famille Cordelian

Garde Immergée
Hibou d'Argent
Hydre
Los Conkistadores
Nains-Dépendants
Nains-Génieurs
Nephilim

Ordre du Kik'wa'ju
Pelt
Raktaar
Ratatosk
Realms Embassy
Valraven

TARIFS

Explorateurs

Membre: 75,00 SCA + taxes (86,23 SCA)
Régulier: 90,00 SCA + taxes (103,48 SCA)

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

L'inscription à la campagne inclut l'accès à la Ducasse qui suit.

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.**



Turbulences en Ganai-Koz

FORFAIT REPAS

Le traiteur retenu pour cet événement est Santé Taouk.

Forfait repas 42.25 \$CA + taxes (48.58 \$CA)

- **Dîner:** Sandwich Falafel (végé) ou Sandwich Shish Taouk (poulet) ou Shawarma (bœuf-agneau) avec salade de fruits.
- **Souper:** Assiette mixte taouk/shawarma ou assiette falafel (végétarien)

LOGEMENT À L'AUBERGE

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

LA SÉCURITÉ

Nous sommes tous responsables de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent (physique ou psychologique) ni aucun état second ne seront tolérés durant l'événement sous peine d'expulsion. Le plaisir de tous passe par la responsabilité individuelle de chacun. *Les joueurs contrevenant à ces règlements peuvent faire l'objet d'une expulsion.*

Le port de protection adéquate 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.



Nous joindre

Pour nous joindre par courriel pour des questions concernant;

Le jeu: **maitredejeu@bicolline.org**

Pour des questions générales de logistique

(inscription, accueil, accès au terrain, etc.) : **info@bicolline.org**

Les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal : **activites@bicolline.org**

Pour nous joindre au téléphone: (819) 532-1755

Adresse du site:

1480, ch. Principal, St-Mathieu-du-Parc, Qc, Canada, G0X 1N0

Sur le Web: **<https://bicolline.org>**

Facebook: **<https://www.facebook.com/bicolline>**

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.





Turbulences en Ganai-Koz

Déroulement de l'activité

Turbulences en Ganai-Koz est une activité conçue pour les participants désirant vivre un événement de type campagne d'exploration scénarisée mettant en scène vingt (20) groupes d'aventuriers. La journée est une activité en continu qui permet aux équipes d'accumuler des points de victoires.

L'activité est conçue pour vingt (20) équipes d'un maximum de trente (30) participants chacune.

Arrivée des participants

Le jour de l'activité

Les participants sont attendus au débarcadère de l'Auberge de Bicolline dès **8h** 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 devant la Banque de l'Hippocampe. **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. Il y aura cependant une rencontre avec les chefs de groupe à 9h30 en face de la Bibliothèque. Nous invitons les participants inscrits et dont les armes sont homologuées à se diriger immédiatement vers la zone hors combat située dans le Quartier Nord (entre le campement de la Famille Cordelian et celui du Phoenix).

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 l'activité.

Arrivée le vendredi et départ le dimanche

Les cessionnaires pourront arriver le vendredi et dormir sur le site. Les portes et l'accès au site ferment à **21h00** 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 suivant l'événement.



Turbulences en Ganai-Koz

Déroulement de la journée

L'activité se déroule en continu, sans interruption, et le pointage final ne sera révélé qu'à la fin de l'événement lors de la Ducasse qui suit.

Gains

La solde: Chaque participant à l'activité recevra cinq (5) solars peu importe son équipe. 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 bourses d'équipe: Les organisateurs de chaque équipe recevront également une bourse 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 au comptoir de la Banque de l'Hippocampe.

Veillez noter qu'à l'exception de la remise des bourses, la Banque de l'Hippocampe sera fermée le jour de l'activité, et ce, tant pour la durée de la campagne que pour la Ducasse qui suit.

Règles

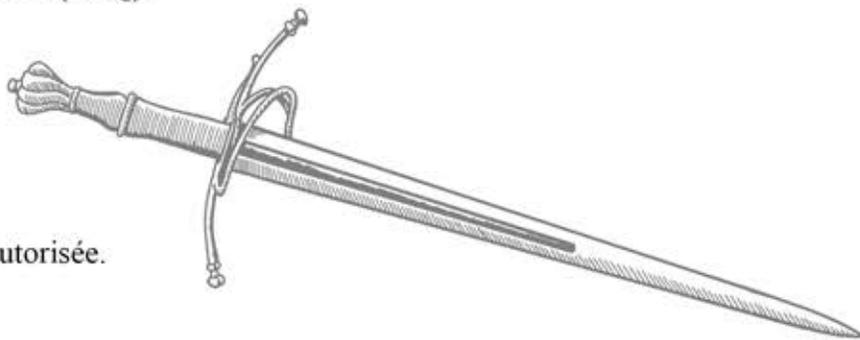
Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent. Veuillez vous référer aux **Règles de combat, Rôles spéciaux et à la Foire aux questions (FAQ)**.

Armes autorisées :

- Armes de 112 cm maximum.
- Armes de jet autorisées.

Protection :

- Seulement l'armure du casque sera autorisée.
- 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 le puits de guérison le plus proche 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. Lorsque vous mourrez, tous les objets volables que vous avez sur vous doivent être déposés au sol.



Turbulences en Ganai-Koz

Les bâtiments : Il est possible de se battre sur les plateformes, définies 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.

Les règles d'armes et de protection ne s'appliquent pas aux milices.

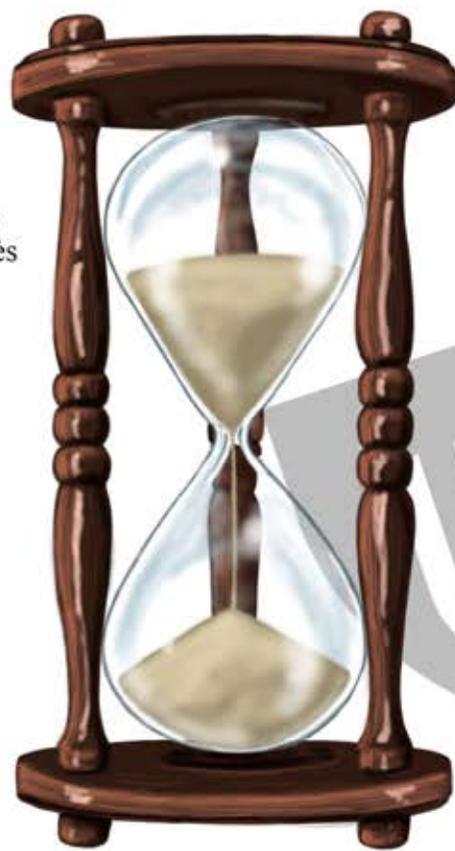
Mort et guérison

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 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 croyant.
- Être un délégué autorisé à réclamer le sablier de guilde
- En acheter un au coût de cinq fiches de population Campagne.

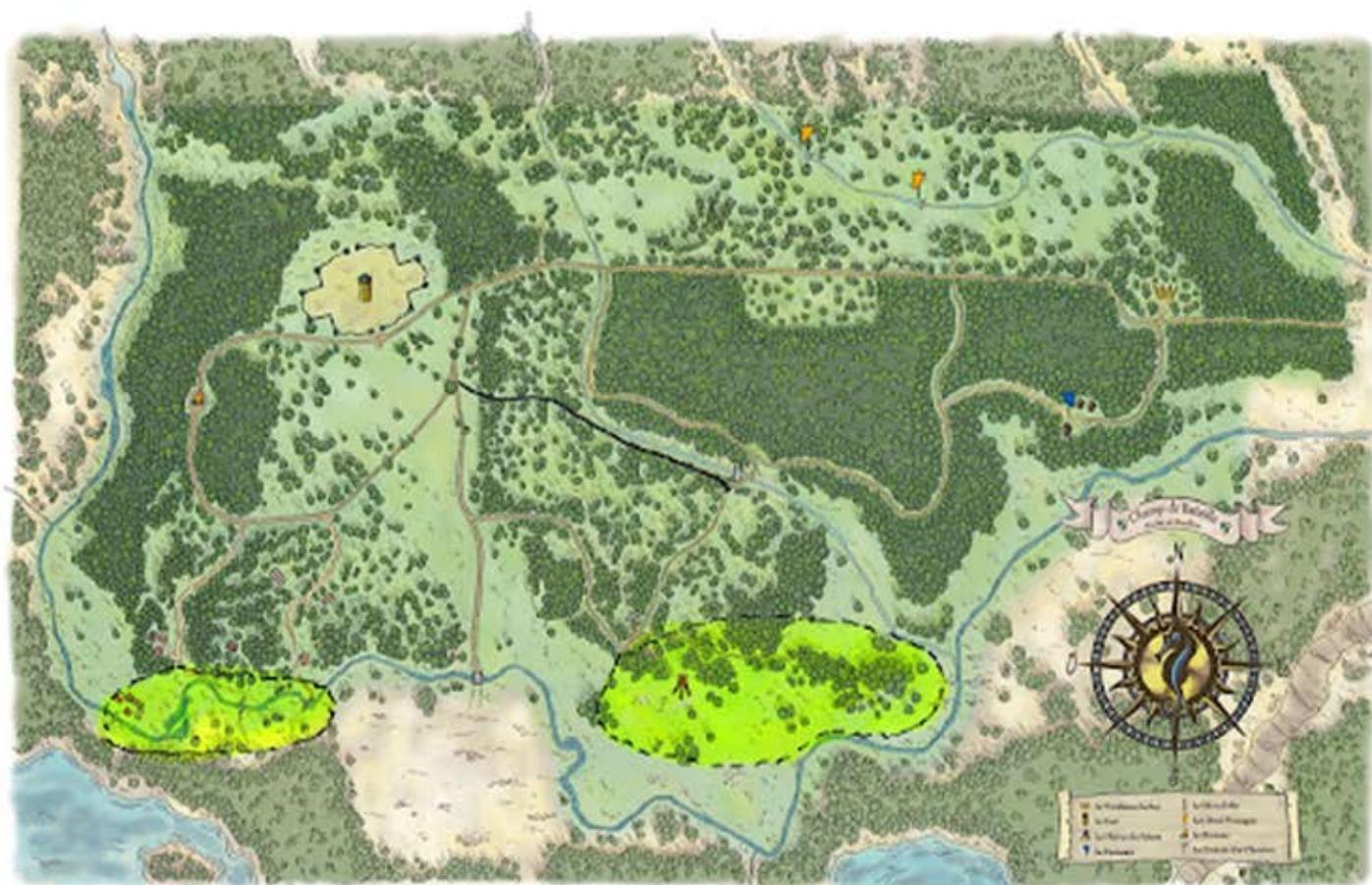
Il n'y a aucune limite de sablier par front. Les sabliers de guérison seront remis aux participants autorisés le matin de l'événement près de l'homologation. Lorsque cela s'applique, les frais devront être acquittés sur place avant de recevoir le sablier de guérison.



Turbulences en Ganai-Koz

Zones interdites

Pour de multiples raisons (ensemencement, travaux de pieutage, etc.), plusieurs zones se doivent de rester inaccessibles lors de l'événement. Elles sont entourées en vert sur la carte ici-bas, mais il s'agit en gros de la Basse-Ville ainsi que de la Plaine du totem et du Camp barbare. Le tracé en noir représente un nouveau chemin qui a été défriché et qui peut



Varia

- Pour cette campagne, trois brassards de couleur seront donnés à chaque équipe. Conservez-les précieusement, ils peuvent vous donner accès à certaines quêtes.
- Veuillez SVP rapporter le matériel jeu du Duché de Bicolline près de la Banque de l'Hippocampe dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.



Turbulences en Ganai-Koz

Horaire de la journée

Turbulences en Ganai-Koz		
	Horaire	Description
Épreuves en continu	10h00 à 16h30	Marché des valeurs Encan au silence de mort Osanwe Dominance Maester Les cordes du destin
Épreuves planifiées	11h00 à 12h00	Le marchand de fruits
	12h30 à 13h30	L'arrivée des victuailles
	14h00 à 15h00	Le contrôle des ruelles
	15h30 à 16h30	Les combats de coqs
Missions spécialisées	11h	Une question de choix
	13h	Pour ceux encore dans la course
	15h	Il ne peut en rester qu'une

Informations complémentaires

Composition d'une équipe

- Chaque équipe peut avoir un maximum de trente (30) participants. L'activité est conçue pour que les groupes se séparent en sous-groupes.
- Votre groupe d'aventuriers devrait avoir une corde identifiée d'au moins 20 pieds d'un diamètre lui permettant d'être attachée.

Objets volables et fouiller un cadavre

Tous les objets mis en jeu par l'organisation peuvent être volés à l'exception des ordres de missions spécialisées. Il est possible d'effectuer le vol de deux façons:

- Chaparder les objets à l'insu du propriétaire. Il ne doit en aucun cas y avoir de contact physique.
- Tuer le propriétaire des objets et les récupérer sur la dépouille. Si vous êtes morts et que quelqu'un vous dit "je te fouille" (ou un équivalent), vous devez remettre tous vos items volables.



Turbulences en Ganai-Koz

Zone sans combat/Le Village

Le Quartier Nord sera une zone où le combat n'est pas autorisé (entre le campement du Phoenix et celui de la Famille Cordelian). S'y trouveront également certaines épreuves en continu ainsi que les bibliothécaires où vous pourrez aller marchander vos trouvailles ou encore comptabiliser vos gains.

Les bibliothécaires/le Marché

Vous ne voudrez probablement pas vous trimballer toute la journée avec des crédits qui risquent de se faire voler. Heureusement, vous aurez l'occasion de dépenser ces crédits tout au long de l'activité au marché situé dans la bibliothèque.

Les transactions seront permises jusqu'à 16h15. Les crédits non utilisés à la fin de l'activité sont automatiquement convertis en solars.

Voici la liste des objets vendus et achetés par les marchands. Des objets pourraient y être ajoutés/retirés au courant de la journée et les prix modifiés en fonction de certains événements.

Cette liste sera également disponible sur place.

Le Marché - À vendre

Nom	Coût	Description
Infos épreuves en continu	25	Les bibliothécaires vous remettent un document contenant des informations pertinentes par rapport aux épreuves en continu Ce produit ne sera plus disponible à partir de 13h00
Infos épreuves planifiées	50	Les bibliothécaires vous remettent un document contenant des informations pertinentes par rapport aux épreuves planifiées Ce produit ne sera plus disponible à partir de 13h00
Ordre de mission spécialisée	50	Les bibliothécaires vous remettent un document contenant des informations pertinentes en rapport avec une épreuve de spécialisation Ce produit ne sera plus disponible à partir de 13h00



Turbulences en Ganai-Koz

Sauf-conduit	50	Les bibliothécaires vous remettent un sauf-conduit. Si vous donnez ce sauf-conduit aux miliciens, ils vous laisseront vaguer à vos occupations sans vous importuner. L'objet est perdu après utilisation. Les quantités sont limitées
Contrat de protection	125	Les bibliothécaires vous remettent une copie de l'entente de protection qu'ils ont signée avec les miliciens. Si vous donnez ce contrat aux miliciens, des derniers vous aideront/protégeront pendant une courte durée. L'objet est perdu après utilisation. Ce produit n'est disponible qu'une fois par heure.
Je n'ai pas lu les termes du contrat	200	Les bibliothécaires vous remettent une corde de 20 pieds pour la durée de l'activité. Ce produit n'est disponible qu'une seule fois
50 Solars	200	50 fois plus que 1 Solar
Sceau d'exploration	1200	Sceau d'exploration récompense. 5 disponibles, max 1 par groupe.
1 point de notoriété	4000	Un point de notoriété pour la guilde qui fait l'achat. 2 disponibles, max 1 par groupe.



Turbulences en Ganai-Koz

Le Marché - On achète!

Nom	Valeur	Description
Lingots	3, 5 ou 10	Donne autant de crédits que le montant indiqué sur le parchemin attaché au lingot.
	50	Récompense Marché des valeurs
	50	Récompense Osanwe
	50	Récompense Dominance
	50	Récompense Maester
Écharpe d'un milicien	100	Écharpe que portent les chefs de patrouille
Brassard d'une équipe adverse	100	Brassard remis aux équipes le matin.
	Entre 0 et 300	Dépend de la performance de votre équipe à l'épreuve planifiée 1
	Entre 0 et 300	Dépend de la performance de votre équipe à l'épreuve planifiée 2
	Entre 0 et 300	Dépend de la performance de votre équipe à l'épreuve planifiée 3
	Entre 0 et 300	Dépend de la performance de votre équipe à l'épreuve planifiée 4



Section 1 - Épreuves en continu

Éliminer les patrouilles de miliciens

Les rares milices qui n'ont pas été transformées en morts-vivants par la Malédiction des damnés qui afflige Ganai-Koz patrouillent l'ensemble du territoire. Sur les dents, ils sont perpétuellement à la recherche d'une occasion de provoquer une baston. La mission spécifique qu'Hans Garder a confiée aux milices est de disperser les attroupements.

Si vous parvenez à éliminer une patrouille de miliciens, récupérez l'écharpe sur le chef d'unité et rapportez-la aux bibliothécaires pour une récompense. Les milices ne sont pas particulièrement organisées et ce n'est pas nécessairement toutes les patrouilles qui ont un chef.

Les lingots échappés

La populace de Ganai-Kozd doit souvent se mettre rapidement à l'abri lorsqu'elle aperçoit des morts-vivants en armure. Elle est donc parfois obligée de laisser ses objets de valeur derrière elle... Des lingots de bois avec un parchemin de crédits attaché dessus seront éparpillés un peu partout et seront redistribués au courant de la journée. Rapportez ces "lingots" aux bibliothécaires pour obtenir des crédits.

Les coutumes locales

Comme tout bon patelin, Ganai-Koz possède ses coutumes locales. Vous pourriez certainement vous enrichir si vous prenez le temps de vous y intéresser.



Turbulences en Ganai-Koz

Kiosque 1 – Le marché des valeurs

Un des marchands de Ganai-Koz fait fortune tout simplement en spéculant sur les valeurs des marchandises, sans jamais en transiger une seule! Saurez-vous acheter et vendre au bon moment pour faire fortune comme lui ?

La façon de spéculer ainsi que la méthode de variation des valeurs des denrées seront expliquées sur place par le marchand. Sans être secrètes, les règles de son jeu ne sont transmises que par lui par le biais de la tradition orale. Tout ce que l'on sait c'est que le processus requiert un mélange de stratégie et de chance.

Kiosque 2 – Osanwe

Dans le noble objectif de divertir la populace de Ganai-Koz, les mages de Nasgaroth ont mis leur connaissance à profit pour concevoir un divertissement télékinétique qu'ils ont nommé Osanwe.

À l'aide du magnétisme, votre but est de manipuler une sphère afin de la guider dans le but de votre adversaire. Un genre de Trollball de table à saveur magique. Une courte explication de 2 minutes fournie sur place suffit à comprendre le principe du jeu.

Kiosque 3 – Dominance

Si les impériaux sont bien connus pour avoir un penchant envers la pétanque, on pourrait dire que les habitants de Ganai-Koz possèdent le même penchant envers la Dominance. Vieux résidus de philosophie d'elfes noirs ? Peut-être. Toujours est-il que pour eux la Dominance est un jeu qui se pratique dès la plus tendre enfance.

Jeu très simple qui consiste à lancer des plaquettes de bois par-dessus celles de son adversaire. À la fin d'une manche, on marque autant de points qu'il y a de plaquettes « enterrées » sous la nôtre. Une courte explication de 2 minutes fournie sur place suffit à comprendre le principe du jeu.

Kiosque 4 – Maester

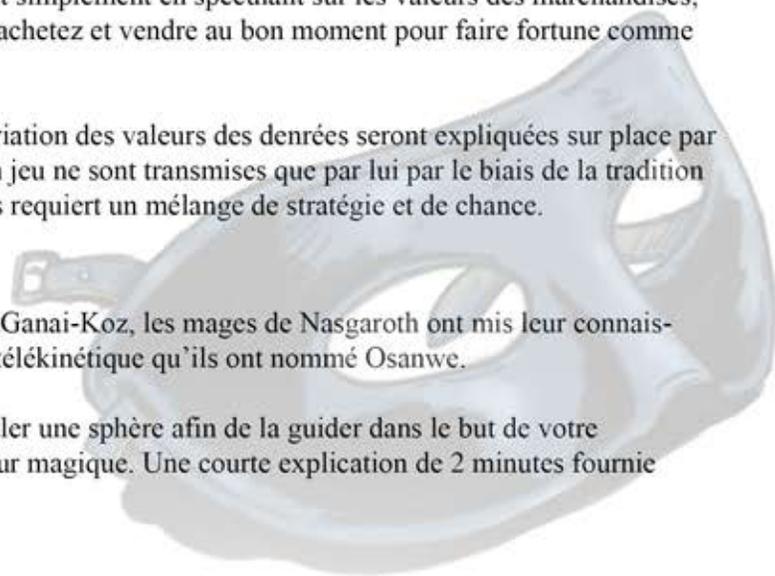
Traditionnellement pratiqué par les esclaves, car le but ultime du jeu consiste à faire tomber le Maester, il est dorénavant possible pour les quidams de jouer à ce jeu millénaire.

Jeu qui s'apparente un peu aux quilles modernes. À l'aide de bâtons de bois qu'on lance, le but est de faire tomber la garde adverse pour enfin pouvoir renverser le Roi. Mais attention, des tours peuvent aussi se former, et il vous faudra les détruire avant de revenir vous attaquer aux gardes. Une courte explication de 2 minutes fournie sur place suffit à comprendre le principe du jeu.

Kiosque 5 – Les cordes de la destinée

Les jeux de hasard sont particulièrement prisés en Ganai-Koz. Fort probablement parce que son peuple n'a jamais su à quoi s'attendre! Est-ce que vous serez aussi attaché au hasard que les habitants locaux ?

Vous devez utiliser une corde pour relier des piquets à un poteau. La position de votre corde sur le piquet (en haut, en bas, sous les adversaires, ou encore par-dessus) déterminera votre récompense, de façon tout à fait aléatoire (du moins pour ce que vous en savez)! Le jeu se tiendra à plusieurs reprises au cours de la journée, à vous de surveiller les occurrences pour ne pas manquer votre chance de participer.



Section 2 - Épreuves planifiées

Épreuve 1 – *Le marchand de fruits*

L'information se trouve souvent au sein même de la populace. Il est parvenu à vos oreilles qu'un marchand de fruits itinérant aurait possiblement quelques tuyaux juteux. Après tout, il passe la majorité de son temps à passer de client à client et est reconnu pour être assez bavard. Malheureusement, il se fait vieux et ne peut plus faire sa tournée des étals. Il vous offre des informations si vous l'aidez à vendre ses fruits.

Heure de début: 11h

Champ de bataille: Vieille-Ville/Faubourg/Cité

Durée du chapitre: Une heure

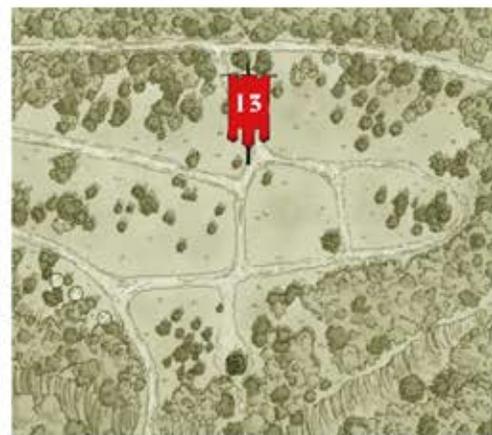
Guérison: Un puits de guérison au Quai de la Coque Rouge

Objectifs

- Une charrette sera présente au quai de la coque rouge.
- Trois (3) cadenas représentant les points d'intérêts I1, I2 et I3 (un par point) seront verrouillés sur la charrette dans une de ses deux sections, "Ouvert" ou "Fermé".
- Il est possible d'escorter la charrette à un des points d'intérêt dont le cadenas associé est verrouillé dans la section "Ouvert" de la charrette.
- Lorsqu'une escorte est réussie, le maréchal présent changera les cadenas de section.

Gains

Le décompte des crédits sera comptabilisé à la fin de l'épreuve, pour un total de 300 crédits en ratio du nombre total d'escortes réussies.



Turbulences en Ganai-Koz

Épreuve 2 – L'arrivée des victuailles

Le dépôt de marchandises est un endroit qui vibre de monde. On y trouve de tout : des pêcheurs, des travailleurs, d'honnêtes marchands ainsi que des messagers, tous pressés de finir leur besogne. Il est fort probable que vous soyez en mesure d'obtenir certaines informations en échange de "protection".

Heure de début:
12h30

Champ de bataille:
Plaine des mages

Durée du chapitre:
Une heure

Guérison:
L'intérieur du Fort agit comme puits de guérison

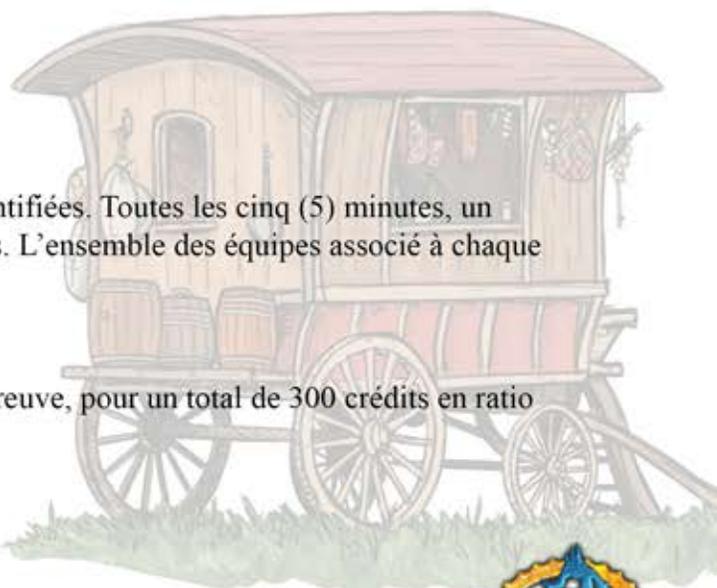
Objectifs
Des sacs apparaîtront dans la plaine des mages à partir de 12h30. Il est possible pour les joueurs de récupérer ses sacs et les apporter dans un des 4 dépôts.

- Non-décorum
- Entrée de la côte norse
- Entrée de la plaine
- Fin du gouffre

À chacun des points de dépôt, cinq (5) équipes seront identifiées. Toutes les cinq (5) minutes, un décompte du nombre de sacs sera fait à chacun des dépôts. L'ensemble des équipes associé à chaque dépôt marquera les points correspondant à celui-ci.

Gains

Le décompte des crédits sera comptabilisé à la fin de l'épreuve, pour un total de 300 crédits en ratio du total de sacs comptabilisé.



Turbulences en Ganai-Koz

Épreuve 3 – Le contrôle des ruelles

Rien ne court aussi vite que les rumeurs des oursins de rues. Ces enfants aux oreilles larges et aux jambes rapides se cachent partout et entendent tout. Bien que jeunes, ils évoluent au sein d'une hiérarchie complexe et se livrent une guerre de territoires sous le nez ignorant des adultes. Ils frétilent d'excitation à l'idée de vous avoir de leurs bords afin de les aider à établir leur contrôle sur les ruelles avoisinantes. De prime abord, ils refusent de divulguer quoi que ce soit, mais vous remarquez rapidement qu'il suffit de les côtoyer ne serait-ce que quelques minutes pour que leurs langues se délient sans qu'ils y prennent garde.

Heure de début:

14h00

Champ de bataille:

Vielle-Ville

Durée du chapitre:

Une heure

Guérison:

Un puits de guérison au
Quai de la Coque Rouge

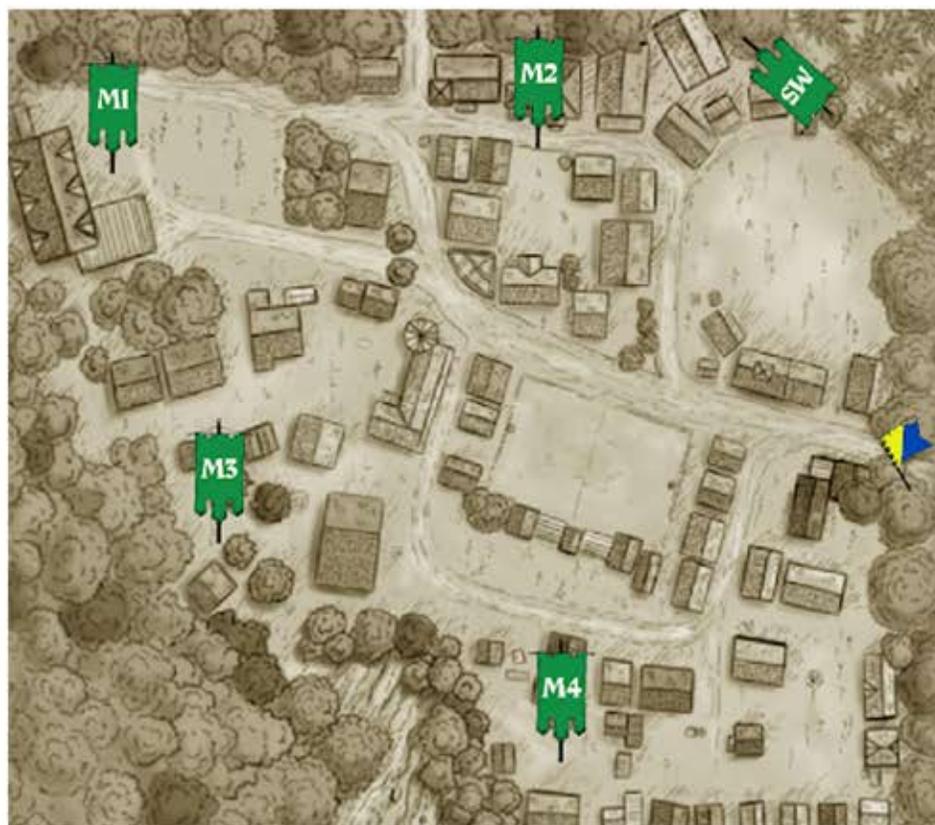
Objectifs

Au début de l'activité, à l'emplacement du puits de guérison, chaque groupe reçoit un mousqueton identifié avec quatre (4) guildes: la sienne et trois (3) choisies aléatoirement. Les trois (3) autres guildes reçoivent un mousqueton identique.

- Cinq (5) mâts numérotés 1 à 5 seront présents dans la vieille ville.
- N'importe quel joueur peut contrôler un mât grâce à son mousqueton.
- Pour contrôler le mât, le mousqueton doit être attaché à l'anneau central. Si au moment du relevé il n'y a aucun mousqueton ou plus d'un mousqueton attaché à l'anneau central, aucun point ne sera comptabilisé.
- Les cinq (5) mâts se feront relever simultanément toutes les cinq (5) minutes.

Gains

Le décompte des crédits sera comptabilisé à la fin de l'épreuve, pour un total de 300 crédits en ratio du total de relevés accordés.



Turbulences en Ganai-Koz

Épreuve 4 – Les combats de coqs

Durant votre séjour en bateau pour vous rendre en Ganai-Koz, vous avez appris qu'un pirate nommé El Scorpionne avait établi un réseau de combat de coqs sur le domaine. Ces jeux rassemblent souvent beaucoup de citoyens aux mœurs légères et aimant se vautrer dans l'infamie. De plus, il est reconnu qu'El Scorpionne n'était pas le pirate le plus réservé, que ce soit au sujet de ses exploits ou encore à propos d'informations soi-disant confidentielles. Vous décidez de flâner dans les différentes arènes pour voir si vous ne pourriez pas saisir des informations importantes en flânant parmi les badauds.

Heure de début:

15h30

Champ de bataille:

Haute-Ville

Durée du chapitre:

Une heure

Guérison:

Un puits de guérison à l'Auberge et un puits de guérison au Phoenix

Objectifs

Cinq (5) boîtes à temps seront présentes dans la nouvelle ville et les environs.

Le nom de chaque équipe sera inscrit sur deux (2) boîtes à temps, en groupe avec trois (3) autres équipes. Ce regroupement différera d'une boîte à temps à l'autre, ce qui signifie qu'il sera possible d'être du même côté sur une boîte à temps et adversaire sur une autre.

Gains

Le décompte des crédits sera comptabilisé à la fin de l'épreuve, pour un total de 300 crédits en ratio du total de temps cumulé.



Section 3 – Mission spécialisée

Jusqu'à 13h00, il sera possible de se procurer une mission spécialisée auprès des bibliothécaires au coût de 50 crédits chacune. Chaque mission spécialisée se rapporte à une sphère précise de jeu, à l'exception de la sphère d'exploration. Il y aura six (6) exemplaires de missions spécialisées de disponibles par sphère de jeu. Chaque équipe pourra acheter autant de missions qu'elle le désire, mais une seule seulement par sphère de jeu.

Il y aura donc un maximum de six (6) équipes en compétition les unes contre les autres pour accomplir la première partie de la mission : Une question de choix.

À la fin de la première partie de la mission, nonobstant le nombre d'équipes qui auront participé, il ne pourra rester que quatre (4) équipes qui pourront accéder à la deuxième partie de la mission : Pour ceux encore dans la course. Les équipes éliminées se verront remettre une compensation qui les guidera vers une autre mécanique de jeu. Elles pourront également participer à la première partie de mission d'une autre sphère de jeu en échange des crédits nécessaires.

À la fin de la seconde partie de la mission spécialisée, il ne restera que deux équipes qui s'affronteront dans un duel final : Il ne peut en rester qu'une. Suite à la finale, l'équipe éliminée se verra remettre une compensation qui les guidera vers une autre mécanique de jeu. Il sera par contre trop tard dans la journée pour tenter sa chance dans une autre sphère de jeu. L'équipe gagnante obtiendra l'emplacement et l'heure d'ouverture du POI de la boîte à cadenas de la sphère concernée lors de la Grande Bataille du mardi. Elle pourra donc se procurer un cadenas auprès de la Banque pour espérer remporter le prix ou encore vendre cette information au plus offrant.

Chacune des épreuves des missions spécialisées sera en relation directe avec la sphère concernée. Par exemple il se peut fort bien qu'on vous demande de dessiner ou de rédiger un poème pour la sphère artistique ou encore de faire un cambriolage ou du recel pour la sphère clandestine.

L'équipe qui aura ramassé le plus de crédits au cours de la journée (toutes épreuves ou missions confondues) se verra couronnée gagnante et obtiendra l'emplacement et l'heure d'ouverture du POI de la boîte à cadenas de la sphère d'exploration lors de la Grande Bataille du mardi. Elle pourra donc se procurer un cadenas auprès de la Banque pour espérer remporter le prix ou encore vendre cette information au plus offrant.

