

## *Les liens de la guerre*

*Il est des liens, forgés dans la guerre, qui ne se défont plus. Les liens des soldats, dont les chants s'unissent pour défier l'ennemi, qui versent ensemble leur sang, qui avancent côte à côte au milieu du chaos et de la mort. Les guerriers de l'Empire et les combattants de l'Andore ont forgé de tels liens au fil des années.*

*Mais l'Andore et l'Empire combattent si souvent ensemble qu'il est possible de se poser la question : lequel des deux, après tout, est le plus fort? Si ces deux nations venaient à s'entredéchirer, quel étendard flotterait toujours à l'issue du combat? Les troupes des Hellequins et de Montfort vont tenter de clore la question une fois pour toutes. Une journée complète de manœuvres militaires impliquant les deux guildes et leurs alliés a été décrétée!*

*Du griffon impérial ou de la couronne andorienne, qui est le plus à craindre? Lorsque le soleil se couchera sur le champ de bataille, alors les Terres du Centre le sauront.*

### **Déroulement de l'activité**

« *Les liens de la guerre* » est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un des deux événements de type *campagne manœuvre militaire* épisodique. La guilde de Montfort sera confrontée à la guilde Hellequin. La journée sera divisée en 6 scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire, divers acquis géopolitiques et de la notoriété.

L'activité inclut le dîner qui sera servi à l'auberge à 12 h. Il s'en suivra un souper qui sera servi après la fin de la journée de combat à l'Auberge de Bicolline et vous aurez accès à la soirée taverne qui suit.

### **L'activité est conçue pour chaque campagne :**

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

### **Arrivée des participants**

**Les combattants sont attendus au DÉBARCADÈRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 8 h le samedi matin. Il est demandé de se stationner dans le grand stationnement de l'autre côté de la rue (P1), à l'exception des propriétaires de stationnements de cession. L'homologation sera effectuée au bâtiment bleu et le dernier *briefing* sera donné par les maîtres de jeu à 9 h 30 devant l'accueil. Ensuite, les fronts seront déployés sur le champ de bataille afin qu'à 10 h le son du cor de brume marque le commencement de l'activité. Les retardataires devront se joindre à la campagne en cours.

---

### **Déroulement de la journée**

Les scénarios se succèdent l'un à la suite de l'autre et l'accumulation des points ne sera révélée qu'à la fin de l'événement. Entre chaque scénario, les fronts ont environ dix minutes pour se réorganiser.

En cas d'égalité d'un scénario ou un refus d'engagement de la part des deux fronts, aucun front ne fait de point et les gains sont perdus.

### **État-major**

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

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

## Rôle des points de victoire

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

## Le gagnant de la campagne recevra un tromblon à ferraille

### Point de notoriété pour chaque campagne

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

### Les règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent.

- **Armes autorisées** : Toutes les armes sont autorisées.
- **Machines de guerre** : 1 baliste est autorisée de chaque côté.
- **Restrictions** : Les sabliers hippocampes sont les seuls objets magiques permis, mais sont volables en tout temps. Un sablier de ce genre ne doit pas être attaché à votre costume et ne doit pas être caché lorsque vous l'utilisez. Vous devez venir le montrer au maître de jeu discrètement avant le début de la campagne.
- **Protection** :
  - o Tous les boucliers et armures sont autorisés.
- **Les soins** : Chaque zone de déploiement possède son puits de guérison instantané. Les sabliers de guérison fonctionnent comme à l'habitude.
- **La mort** : Une fois mort, il vous suffit d'attendre un guérisseur ou de prendre la décision de rejoindre votre puits de guérison s'il n'y a plus de combat autour de vous ou si un maréchal vous l'autorise.
- **Les bâtiments** : Les bâtiments ne sont pas en jeu. Tout joueur se trouvant dans un bâtiment, sur une galerie ou sur une plateforme sera automatiquement considéré comme mort.

### Guérison

Chaque état-major aura la possibilité de recevoir 1 sablier par tranche de 8 combattants. Il est important de prévenir les maîtres de jeu par courriel à : [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) en ce qui concerne les sabliers permanents et les croyances. Voici les façons de les obtenir :

- Présence d'un grand-prêtre ou d'une grande-prêtresse dont la religion est active et l'accord du général de front.
- Sabliers permanents de guilde. (Attention! Les sabliers qui n'ont pas été entretenus lors de la GB ne peuvent plus être utilisés.)
- Payer pour obtenir des sabliers au coût de 2 laborantins, 8 armements et 8 équipements (chirurgiens barbiers).

### NOTES :

- Les puits de guérison fonctionnent selon le principe « tu touches, tu es vivant ». Il se peut que d'autres façons de faire soient mises en place. Dans ce cas, le tout est indiqué dans la description de chaque chapitre.
- Vous pouvez venir récupérer vos sabliers à la cabane d'homologation avant la campagne.
- SVP, rappez le matériel de jeu de Bicolline à la cabane bleue d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.

## Horaire de la journée

8 h à 9 h 30	Arrivée, inscription et homologation	
9 h 30 à 10 h	<i>Briefing</i> et déploiement	
10 h à 10 h 15	Chapitre 1	À l'assaut de la baliste ennemie
10 h 30 à 11 h	Chapitre 2	Les boîtes de pain
11 h 15 à 12 h	Chapitre 3	La ligne de front
12 h 15 à 13 h 15	Dîner à l'auberge	
13 h 30 à 14 h	Chapitre 4	Le charnier
14 h 15 à 15 h 25	Chapitre 5	La puissance de tir
15 h 40 à 16 h 25	Chapitre 6	Le général ou l'artillerie ?
16 h 40 à 17 h	Chapitre 7	La force de la mobilité
17 h	Fin de la campagne, souper à l'auberge et soirée taverne	

## **Chapitre 1 – À l'assaut de la baliste ennemie**

*C'est au matin que les troupes se rendirent compte que l'ennemi avait aussi sa machine de guerre opérationnelle au milieu des troupes. Détruire la baliste est rapidement devenu une priorité pour les généraux qui connaissent trop bien l'efficacité de ces engins de mort.*

### **DÉPLOIEMENT**

A : Montfort  
B : Hellequin

### **CONDITION DE VICTOIRE**

Détruire la baliste ennemie avant que notre machine ne subisse le même sort.

### **CHAMP DE BATAILLE**

Plaine derrière l'Ordo Cervi. Voir les limites indiquées sur la carte.

### **DURÉE DE LA BATAILLE**

15 minutes ou avant si une baliste est détruite.

### **GUÉRISON**

Sabliers de guérison seulement.  
Les artilleurs ne peuvent pas réparer leur machine.

### **RÈGLES SPÉCIALES :**

Lorsqu'une des deux balistes est détruite, le chapitre prend fin.  
N'importe qui peut être artilleur pour les balistes.

### **RÉCOMPENSE**

1 point de victoire



**Le gagnant recevra 1 soldat de métier.**

## Chapitre 2 – Les boîtes de pain

*Manque de nourriture ! La ville est devenue trop petite pour les deux garnisons qui sont à couteaux tirés depuis la fin des hostilités de Brahma. La nourriture tarde à venir au front et les troupes sont de plus en plus mêlées à des batailles de bout'de'pain. En ce matin du 12 octobre, seules trois cargaisons de pain ont réussi à parvenir au front, mais tous les vétérans veulent être les premiers à manger.*

### DÉPLOIEMENT

A : Près du campement Montfort

B : Près du Bock de Fer

Un tirage au sort sera fait pour déterminer les zones de déploiement.

### CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des boîtes à temps.

### CHAMP DE BATAILLE

Toute la haute ville et l'ancienne plaine du fort.

### DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

### GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison

### RÈGLES SPÉCIALES :

Aucune

### RÉCOMPENSE

1 point de victoire par boîte à temps

**Le gagnant recevra 1 tirailleur, 1 milice, 1 soldat de métier.**



## **Chapitre 3 – La ligne de front**

*Assaut des camps ! Après de rudes combats pour pouvoir garantir du pain dans leurs assiettes, les troupes sont de retour dans leur camp respectif et l'escalade de la force est imminente ! Les artilleurs de chacun des fronts, tous plus fiers les uns que les autres, préparent leur machine de guerre pour montrer leur supériorité lors d'assauts répétés sur les bâtiments adverses !*



### DÉPLOIEMENT

A : Hellequin se déploie devant les Sombres Lames.

B : Montfort se déploie en haut de la côte du bateau.

### CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des mats de position et attaquer la place-forte ennemie avec les armes de siège.

### CHAMP DE BATAILLE

H : Place-forte Hellequin

M : Place-forte de Montfort (cabane des Arrachés)

Les mats de position représentent le contrôle des voies de contournement de la route principale.

M1 : Mat de position Basse-ville

M2 : Mat de position vallée du Fer de Lance

### DURÉE DE LA BATAILLE

45 minutes

### GUÉRISON

Sabliers de guérison.

Puits de guérison par tranche de 20 combattants.

### RÈGLES SPÉCIALES

Des cibles seront placées sur les cabanes représentées par H et M. Les machines de guerre devront s'approcher et tirer sur les cibles le plus grand nombre de fois possible pendant toute la durée du chapitre.

Afin que les machines ne s'approchent pas trop des bâtiments, une ligne au sol sera tracée pour indiquer la distance d'approche maximale. Les combattants ne sont pas limités par cette marque.

### RÉCOMPENSE

10 points de victoire à se partager au prorata du nombre de fois que les cibles seront touchées par les traits des machines de guerre.

M1 : 1 cavalier

M2 : 1 soldat de métier

**Le gagnant remporte 1 cavalier et 1 soldat de métier.**

## Chapitre 4 – Le charnier

*Le pouvoir des croyants ! Alors que les ruines de Brahma sont encore fumantes, les guérisseurs sont appelés sur le champ de bataille pour accomplir l'ultime pouvoir de leur foi : celui de faire revenir un homme du trépas ! Dès leur arrivée, le champ de bataille n'est que mort et désolation. Tous les combattants sont au sol, morts les uns sur les autres, toute allégeance confondue. Est-ce que le Reikskult ou Solara aura le dernier mot ?*

### DÉPLOIEMENT

Le gagnant du chapitre 2 choisit sa zone de déploiement (A ou B).

### CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des boîtes à temps.

### CHAMP DE BATAILLE

La plaine du fort.

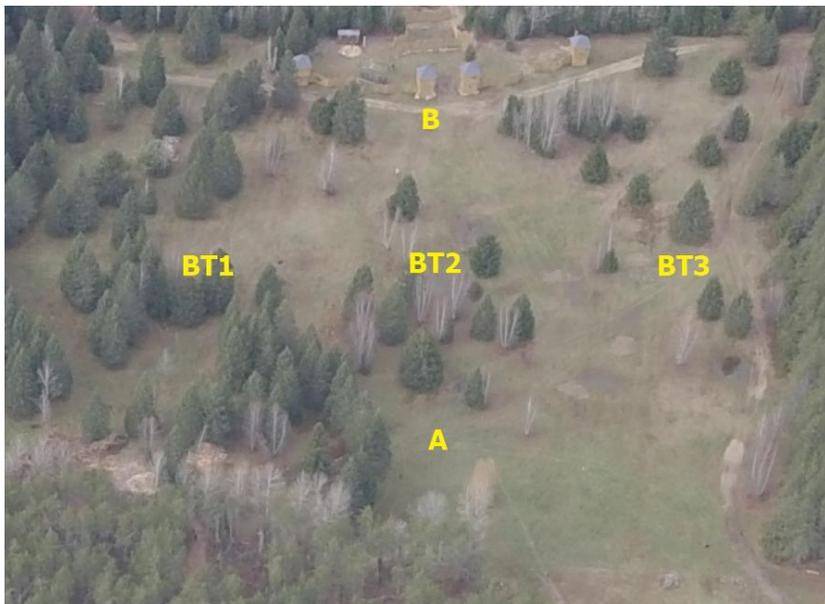
### DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

### GUÉRISON

Sabliers de guérison (spécial)

Puits de guérison (spécial)



### RÈGLES SPÉCIALES :

Au début du scénario, les puits de guérison sont fermés et tous les combattants sont morts et éparpillés un peu partout sur le champ de bataille (les maréchaux placeront les groupes), à l'exception de 40 combattants (incluant tous les guérisseurs) de chaque côté. Les généraux doivent faire partie des morts (le général A se trouvera près de la BT1 et le général B sera près de BT3). Le puits de guérison ouvrira seulement à la 10<sup>e</sup> minute de jeu. C'est aux guérisseurs de faire leur travail rapidement.

*Guérisseurs* : Chaque guérisseur recevra une frange (jaune ou bleue) et il devra la remettre au combattant s'il est tué au combat. Le combattant doit cependant être en vie lui aussi. Lorsqu'un guérisseur n'a plus sa frange, il ne peut plus soigner (utiliser son sablier) pour le reste de ce scénario.

### RÉCOMPENSE

1 point de victoire par tranche de 15 minutes sur les boîtes à temps.

1 point de victoire par 4 guérisseurs ennemis éliminés.

Le front ayant le plus de points de victoire pour ce chapitre remporte la récompense ci-bas.

**Le gagnant remporte la possibilité de changer 8 cartes milices en soldats de métier ou cavalier.**

## Chapitre 5 – La puissance de tir

*Pratique d'assaut traditionnelle sur les ruines de Brahma. Voulant démontrer la supériorité de leurs archers, les combattants tenteront d'atteindre des tonneaux qui auront été installés au centre du fortin. Quels archers et artilleurs sont les plus précis ?*

### DÉPLOIEMENT

A : Attaquant

B : Défenseur

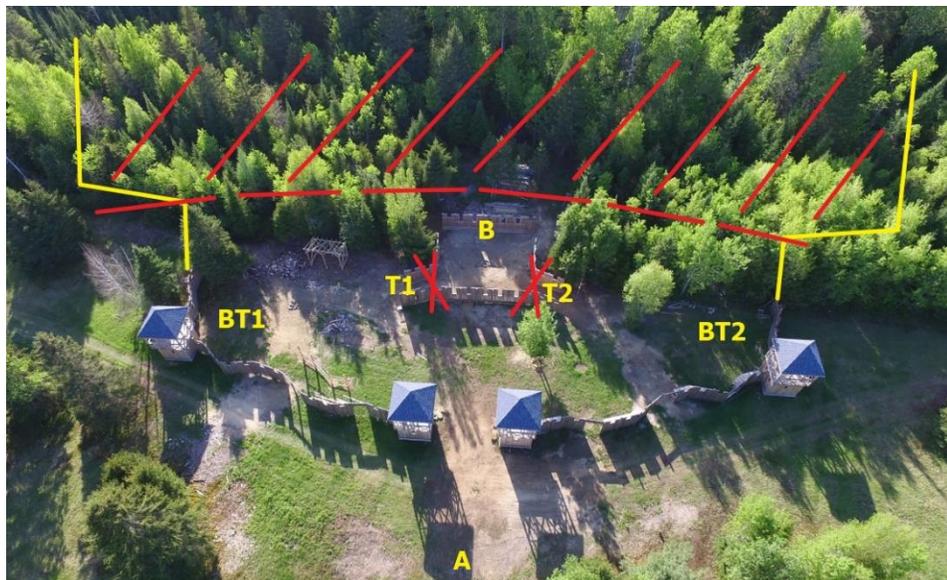
### CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des boîtes à temps.

### CHAMP DE BATAILLE

Le fort, à l'exception de la partie la plus large à l'arrière.

L'accès au dernier retranchement n'est possible que pour les défenseurs. De plus, les deux accès T1 et T2 sont fermés pour tout le monde.



### DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes et le chapitre est joué 2 fois.

### GUÉRISON

**Puits** de guérison seulement.

Il n'y a aucun guérisseur et pour ce chapitre, dès qu'une personne est morte, elle doit tourner son arme à l'envers et retourner directement à son **puits** de guérison par le chemin le plus court en évitant les zones de combat.

### RÈGLES SPÉCIALES :

T1 et T2 : Des tonneaux sont installés à cet endroit et servent de cibles pour les archers et artilleurs du front attaquant. Chaque trait de baliste ajoute 1 minute au temps de contrôle des boîtes à temps pour les attaquants. Chaque lot de 3 flèches ajoute aussi 1 minute au total du temps. Une ligne au sol sera tracée pour délimiter la zone d'approche maximale pour les archers et artilleurs. Il est interdit de récupérer les flèches et les traits avant la fin du scénario.

BT1 et BT2 : Boîtes à temps.

### RÉCOMPENSE

Le front ayant cumulé le plus de temps sur le total des boîtes remporte 4 points de victoire.

**Le gagnant remporte la possibilité de changer 2 cartes tirailleurs en archers en plus de 1 cavalier et 1 soldat de métier.**

## Chapitre 6 – Le général ou l’artillerie ?

*Les armées se retrouvèrent dans un boisé sur le bord de la frontière et les éclaireurs ennemis essayaient tant bien que mal de s’assurer de l’emplacement du camp ennemi. Le général devait quant à lui démontrer sa supériorité et prendre le contrôle des points stratégiques sur le champ de bataille. La frontière avec le terrain découvert étant un meilleur endroit pour les machines de guerre, celles-ci devront prouver encore une fois leur efficacité, une fois rendues sur place.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Le général et la machine de guerre doivent prendre le contrôle d’une zone pendant que les tirailleurs doivent aller marquer leurs positions dans la zone ennemie.

### DÉPLOIEMENT

A : Fond Nord du camping non-décorum.

B : Sud du camping non-décorum.

### CHAMP DE BATAILLE

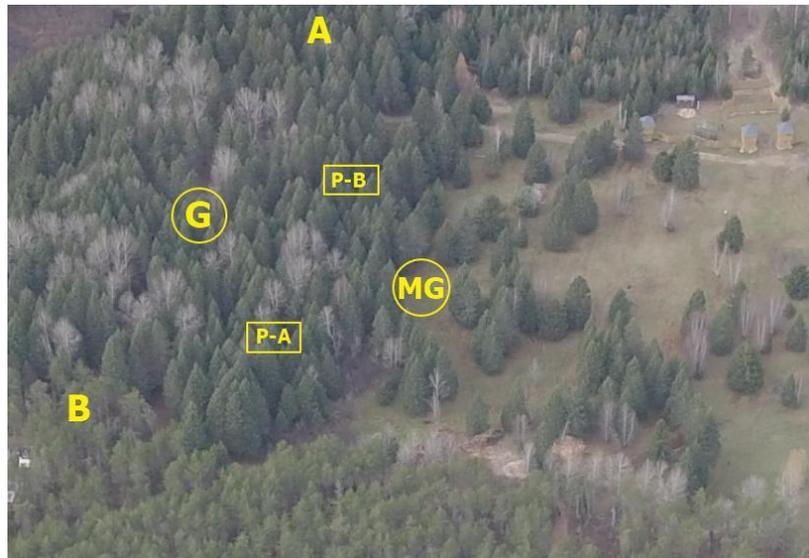
Camping non-décorum

G : Cercle de contrôle des généraux.

MG : Cercle de contrôle des machines de guerre.

P-A : Plaque sur laquelle le front A doit réussir à placer des cadenas.

P-B : Plaque sur laquelle le front B doit réussir à placer des cadenas.



### DURÉE DE LA BATAILLE

45 minutes

### GUÉRISON

Sabliers de guérison et puits de guérison.

### RÈGLES SPÉCIALES :

Le général sera suivi par un maréchal qui porte une bannière et qui se déplace en marchant. Si le porte-drapeau n’est plus en mesure de voir le général, il marchera en direction de son puits de guérison. Le maréchal sera équipé d’un chronomètre pour calculer le temps que le général passera vivant dans le cercle au point « G » sur la carte. Un (1) seul général peut cumuler du temps dans le cercle. Si les deux sont présents, les chronomètres s’arrêtent jusqu’à ce qu’un des deux meure ou quitte le cercle.

Un maréchal suivra chacune des machines de guerre (pas de bannière). Le même principe que pour les généraux s’applique aux machines, mais celles-ci doivent se rendre dans la zone « MG ».

Cadenas : Toutes les 10 minutes (10<sup>e</sup>, 20<sup>e</sup>, 30<sup>e</sup> et 40<sup>e</sup> minute), 1 cadenas sera remis au général par le porte-bannière. Le général pourra par la suite en faire ce qu’il veut. Les cadenas doivent être placés sur la plaque associée au front.

### POINTS DE VICTOIRE

1 point de victoire par cadenas placé sur la plaque.

1 point de victoire par tranche de 15 minutes sur le temps cumulé du général et de la machine de guerre.

**Le front ayant le plus de points de victoire dans le chapitre remporte 1 chevalier, 1 maître artilleur et 1 tirailleur.**

## **Chapitre 7 – La force de la mobilité**

*Les deux armées, voulant retrouver la chaleur de leurs foyers et de bons repas chauds, quittent à la hâte vers l'auberge la plus près. C'est dans une course effrénée avec les machines de guerre que les troupes tentent de rejoindre les zones sécuritaires au plus vite.*

### **DÉPLOIEMENT**

A : Baliste du front A avec ses deux artilleurs.

B : Baliste du front B avec ses deux artilleurs.

### **CONDITION DE VICTOIRE**

La première baliste à se rendre dans la zone d'arrivée fera remporter la victoire à son front.

### **CHAMP DE BATAILLE**

Plaine du fort.

### **DURÉE DE LA BATAILLE**

20 minutes sans dépasser 17 h. En cas d'arrêt en raison du temps, la baliste s'étant rendue la plus loin remportera la victoire.

### **GUÉRISON**

Sabliers de guérison

### **RÈGLES SPÉCIALES :**

Un combattant tué par un trait de baliste est éliminé définitivement et ne pourra pas être soigné.



Les artilleurs des balistes ne peuvent pas tirer sur les artilleurs de la baliste ennemie (un peu de respect entre professionnel, tout de même!).

Les balistes sont indestructibles, mais les artilleurs peuvent être éliminés normalement. Les artilleurs peuvent être soignés par les guérisseurs.

### **RÉCOMPENSE**

3 points de victoire pour la première baliste à se rendre à destination.

**Le gagnant remporte 1 trébuchet.**

## Modalités d'inscription

**Tarif membre 60,88 \$ + taxes (70 \$) / Tarif régulier 73,93 \$ + taxes (85 \$) (incluant les repas)**

*L'inscription à la campagne inclut l'accès à la Soirée Taverne qui suit.*

*L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne pour la même activité.*

*Le tarif d'inscription sera majoré de 5 \$ pour tout paiement effectué à la porte.*

**Les fiches de population sont remises selon les critères suivants :**

- un membre régulier doit être préinscrit ET avoir effectué son paiement AVANT l'activité pour recevoir une fiche.
- un membre privilège reçoit une fiche dès qu'il est présent.
- un non-membre ne reçoit pas de fiche.

**Pour vous inscrire, il faut :**

- **Avoir 16 ans et un jour ;**
- Être prêt à se plonger dans 7 heures de campagne et de combats intenses ;
- S'inscrire via notre site Internet à l'adresse suivante : [www.bicolline.org](http://www.bicolline.org) ;
- Choisir la campagne :
  - **Montfort** : Francis Larrivière [francis@guildemontfort.com](mailto:francis@guildemontfort.com)
  - **Hellequin** : Dominic Hallé [dominic.halle@gmail.com](mailto:dominic.halle@gmail.com)
- La date limite d'inscription est **le mardi 8 octobre 2019 à 17 h.**

### La sécurité

Nous sommes tous responsables de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent, tant physique que psychologique, et état second ne seront tolérés durant l'événement sous peine d'expulsion.

Le plaisir de tout un chacun passe par la responsabilité individuelle de chacun.

### Pour nous joindre

**Courriel** : [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)

**Site Internet** : [www.bicolline.org](http://www.bicolline.org)

**Téléphone** :

Administration : 819 532-1755

**Adresse** : Duché de Bicolline, 1480 chemin Principal, St-Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0