

La fureur rouge

Alors que tous célébraient le mariage princier des Terres du Sud, et que tous s'efforçaient d'offrir au couple de la Vigne les cadeaux les plus insensés, les membres de la guilde Ferrata Fidelis, pourtant nouvellement affilié aux terres du sud, osèrent l'impensable: ils ne se présentèrent pas au mariage, au grand damne de la Princesse Charlotte de la Vigne. Quelle infamie sans nom!

Celle-ci, esquiva le coup et refoula ses larmes de déception ne voulant faire couler son magnifique maquillage.

Toutefois, lors des enivrantes festivités suivant le mariage d'amour unissant nos nouveaux tourtereaux, la colère de la nouvelle princesse éclatât, une colère noire, aveugle, et digne de ses nouveaux privilèges princiers.

La Princesse Charlotte de la Vigne exigeât réparation; une réparation digne de la hargne des Très-Saintes Vinières. Seul le sang, la sueur et le Fer saurait mettre fin à sa rancœurs, et c'est ainsi, qu'ivres d'amour et de beuverie, qu'elle défia la guilde Ferrata Fidelis à un ultime affrontement, qui saura, nous l'espérons, faire office de réparation et éviter les effusions de sang dans le royaume.

Déroulement de l'activité

La fureur rouge est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type « campagne militaire de renom » épisodique et opposant les forces de Ferrata Fidelis à celles des Très Saintes Vinières. La journée sera divisée en 8 scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire et divers acquis géopolitiques et de notoriété.

L'activité inclut le dîner qui sera servi à midi à l'Auberge de Bicolline, ainsi qu'un souper qui sera servi à la fin de la journée de combat au même endroit. L'inscription à l'activité inclut également l'accès gratuit à la soirée taverne qui suit.

L'activité est conçue pour:

Deux fronts d'un maximum de **100 combattants**. Les fronts pourront dépasser la limite de 100 combattants si les deux généraux sont en accord.

Arrivée des participants

Les combattants sont attendus au DÉBARCADAIRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE dès 8h00 le samedi matin, où l'homologation sera effectuée et où le dernier briefing leur sera donné par les maîtres de jeu à 9h30. Ensuite, les fronts seront déployés sur le champ de bataille afin qu'à 10h00 le son du cor de brume marque le commencement de l'activité. Les retardataires devront se joindre à la campagne en cours.

Déroulement de la journée

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

En cas d'égalité d'un scénario, ou le refus d'engagement de la part des deux fronts, aucun front ne fait de point.

État-Major

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

Guérison

Chaque état-major aura la possibilité de recevoir 1 sablier par tranche de 10 combattants. Il est important d'aviser à l'avance les maîtres de jeu par courriel à : maitredejeu@bicolline.org en ce qui concerne les sabliers permanents et les croyances. Voici les façons de les obtenir :

- Présence d'un grand-prêtre ou grande-prêtresse dont la religion est active et l'accord du général de front.
- Sabliers permanents de guilde (Attention, les sabliers qui n'ont pas été entretenus lors de la GB ne peuvent plus être utilisés).
- Payer pour obtenir des sabliers au montant de 200 solars l'unité.

NOTE : Les puits de guérison fonctionnent par tranche de morts (habituellement 10, sauf avis contraire). Ainsi, un combattant seul arrivant au puits de guérison ne peut retourner sur le champ de bataille que lorsqu'il aura été rejoint par 9 autres combattants de son front.

Important :

- **La guérison sur une personne du front adverse ne fonctionne tout simplement pas.**

Points de victoire

Les points de victoire acquis lors de la journée détermineront le vainqueur de la journée.

Quel est le rôle d'un point de victoire :

Le rôle des points de victoire d'une campagne de renom est de déterminer qui sera le grand gagnant de la campagne à la fin de la journée.

Le gagnant de la campagne recevra 1 point de notoriété pour sa guilde. Ce point n'est pas transférable.

Horaire de la journée

HEURE	ACTIVITÉ	
Avant 9:30	Arrivée et homologation	
10:00 à 10:30	Chapitre 1	L'arrivée des TSV
10:45 à 11:25	Chapitre 2	Chaos dans la ville
11:40 à 12:25	Chapitre 3	Embargo (drapeaux)
12 :30 à 13:30	Dîner à l'auberge	
13:15 à 13:50	Chapitre 4	La luxure
14 :00 à 14:45	Chapitre 5	La capture des capitaines
15:00 à 16:00	Chapitre 6	Le campement Saour
16:15 à 16:35	Chapitre 7	Les trésors de Carcosa
16:45 à 17:15	Chapitre 8	Les duels
17:15	Souper à l'auberge et soirée taverne	

Chapitre 1 – L’arrivée des Très Saintes Vinières

Les navires marchands accostent enfin sur la plage et les Très Saintes Vinières débarquent aux abords de Kazarun. Les troupes de Ferrata Fidelis, connaissant la fougue de la Princesse Charlotte, les attendent de pied ferme et n’entendent pas se faire donner la leçon aussi facilement.

DÉPLOIEMENT

Ferrata Fidelis : Du côté de la cabane du Griffon

Très Saintes Vinières : Du côté de la cabane de Marmara

CONDITION DE VICTOIRE

Élimination totale du front adverse.

S’il y a encore des combattants de vivant à la fin de la période prévue, l’armée ayant le plus de combattants vivants et encore debout sera déclarée gagnante.

CHAMP DE BATAILLE

Seulement sur la plaine du fort. Les combattants doivent demeurer dans la zone ouverte.

DURÉE DE LA BATAILLE

10 minutes maximum.

Le premier front à remporter 2 victoires est le gagnant.

GUÉRISON

Aucune

RÈGLES SPÉCIALES :

RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 2 points de victoire.

Le gagnant recevra 10 influences de sa région

Chapitre 2 – Chaos dans la ville

Les paysans se cloîtent dans leurs chaumières, tandis que miliciens, aventuriers et fêtards se joignent à la confusion. La folle colère de la Princesse Charlotte étant contagieuse, toute négociation est maintenant impossible. Seules les armes permettront désormais de rétablir la paix du peuple sudiste. « Qu'ils guerroyent! », s'exclame Sa Majesté Rathan, espérant ainsi que ses sujets mettent un terme à leur mésentente.

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre les contrôles des 5 boîtes à temps.

Le groupe ayant réussi à amasser le plus de point de victoire remporte cet épisode.

DÉPLOIEMENT

Ferrata Fidelis : Dans le fond du faubourg

Très Saintes Vinières : Devant le campement des MacRae

CHAMP DE BATAILLE

Toute la vieille ville et le faubourg. (Ne pas dépasser le quai de la Coque Rouge).

BT#1 : Près de la fosse aux monstres

BT#2 : Près du campement Lambertrand

BT#3 : Près de la cabane de la Chimère

BT#4 : Près de la lice de trollball

BT#5 : Près du campement de Salmarak

DURÉE DE LA BATAILLE

40 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puits de guérison dans chaque zone de déploiement (par tranche de 10 combattants).

RÈGLES SPÉCIALES :

RÉCOMPENSE

1 point de victoire par boîte à temps

Bonus de 2 points de victoire pour le front ayant cumulé le plus de temps au total de toutes les boîtes. Ces points bonus ne comptent pas pour déterminer le gagnant du scénario, mais seulement pour le total de la campagne.

Le gagnant remporte l'augmentation de 1 point de stade de développement

Chapitre 3 – L’embargo

Après un affrontement sur les plages, voilà que les deux fronts approchent des quais afin d’en prendre le contrôle. Exaspéré par les récents combats ayant fait couler le sang sur ses terres, le Roi Rathan décrète un embargo, personne ne quittera le territoire avant que ce conflit ne soit réglé. Qui prendra avantage de la situation afin de conquérir le cœur des habitants par leurs exploits au combat?

CONDITION DE VICTOIRE

Capter le drapeau adverse, tout en gardant possession du sien. Les deux drapeaux doivent être ramenés à la zone de déploiement de son front.

DÉPLOIEMENT

Ferrata Fidelis : Clan du sanglier

Très Saintes Vinières : Scène de la vieille ville

CHAMP DE BATAILLE

La vieille ville.

DURÉE DE LA BATAILLE

15 minutes

Le scénario est joué deux fois.

GUÉRISON

Sabliers de guérison seulement

RÈGLES SPÉCIALES :

RÉCOMPENSE

1 point de victoire par scénario

Le gagnant remporte 15 lots d’équipements et 15 lots d’armements

Chapitre 4 – La luxure

Rejointes par leurs alliés de Kafe et Carcosa, les Très Saintes Vinières souhaitent faire profiter ces invités de marque dans les tavernes et bordels de la région. Croisant un village fortifié connu pour ces plaisirs les plus viles, les Très Saintes Vinières décident de s'arrêter dans une petite clairière sans savoir que ces lieux étaient contrôlés par Ferrata Fidelis qui ne peuvent tolérer la vue de toutes ces tresses beiges et rouges. C'est ainsi que les insultes et les bouteilles volèrent à leurs plus bas...

DÉPLOIEMENT

Sur la plaine des mages.

Ferrata Fidelis : Dans la plaine du côté du camping non décorum.

Très Saintes Vinières : Dans la plaine du côté de la vallée des Monolithes.

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des 4 boîtes à temps.

Le général ayant accumulé le plus de temps sur le total des 4 boîtes à temps est déclaré vainqueur.

L'emplacement des boîtes à temps est connu, mais chaque boîte s'ouvrira ou se fermera (et mis au neutre) sans que les généraux ne sache dans quel ordre et à quel rythme.

Les boîtes seront placées afin de faire une ligne qui divise la plaine en deux du pont vers le fort.

BT#1 : Près du grand pont

BT#2 : Au centre de la plaine du côté du pont

BT#3 : Au centre de la plaine du côté du fort

BT#4 : Sur une des tours centrales du fort

CHAMP DE BATAILLE

Toute la plaine des mages.

DURÉE DE LA BATAILLE

40 minutes.

GUÉRISON

Sabliers de guérison.

Puit de guérison instantané.

RÈGLES SPÉCIALES :

RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 3 points de victoire.

Le gagnant de l'épisode remporte 1 tirailleur et 1 aventurier

Chapitre 5 – La capture des capitaines

Décidés à répondre à l'outrage fait à leur nom et leur bonne réputation, les combattants de Ferrata Fidelis tentent de trouver la grande et forte Capitaine marchande de Carcosa, Gwendolyne de la Rose. Ayant eu vent de leurs plans, les Très Saintes Vinières se lancent à la poursuite du Praetor. Œil pour œil, dent pour dent. Ferrata Fidelis souhaitent-ils vraiment faire la paix? Aucune chance n'est à prendre...

CONDITION DE VICTOIRE

Protéger son général plus longtemps que l'équipe adverse.

DÉPLOIEMENT

Dans la plaine des mages.

Le général qui se défend commence dans le fort, mais pas dans le dernier retranchement.

CHAMP DE BATAILLE

Le fort.

DURÉE DE LA BATAILLE

15 minutes ou jusqu'à la mort du général.

Le scénario est joué deux fois.

GUÉRISON

Sabliers de guérison pour le front qui défend son général.

Puit de guérison instantané pour le front qui attaque (sera placé à l'extérieur du fort).

RÈGLES SPÉCIALES :

POINTS DE VICTOIRE

2 points de victoire au front qui aura éliminé le général adverse le plus rapidement.

Le gagnant de l'épisode remporte 1 cargaison et 1 soldat de métier

Chapitre 6 – Le campement Saour

Alors que les deux armées rivales étaient en marche vers Freiberg, quelle ne fut pas leur surprise lorsqu'ils rencontrèrent un campement Saour. La rumeur était donc vraie : Certains clans Saours commençaient à se déplacer dans la région. Mais voilà que les troupes des Très Saintes Vinières et de Ferrata Fidelis, aveuglées par la violence qui règne depuis plusieurs jours, s'apprêtent à prendre les armes à nouveau afin de réclamer leur droit de pillage!

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des 3 boîtes à temps représentant le contrôle de la région et des 2 mats de position représentant le pillage fait dans le campement.

DÉPLOIEMENT

Ferrata Fidelis : Du côté du campement des Chiens de Guerre
Très Saintes Vinières : Du côté du fort.

CHAMP DE BATAILLE

Le camping non décorum.

Le point central entre les deux zones de déploiement sera le rond de feu du camping non décorum.

DURÉE DE LA BATAILLE

60 minutes

GUÉRISON

Sabliers de guérison

Puit de guérison par tranche de 10 personnes

RÈGLES SPÉCIALES :

POINTS DE VICTOIRE

1 point de victoire par boîte à temps

2 points de victoire par mat de position

Le gagnant de cet épisode remporte 1 point de notoriété

Chapitre 7 – Les trésors de Carcosa

La caravane des Très Saintes Vinières transportant les trésors ramenés de Carcosa n'avait pas fait la moitié du chemin vers Freiberg que des informateurs apprirent son emplacement, information qu'ils ne tardèrent pas à rapporter à Ferrata Fidelis. Ceux-ci décidèrent de frapper là où ils feraient le plus mal aux Très Saintes Vinières : le fruit de leur commerce. Auront-elles le temps de sauver leurs cargaisons avant qu'elles ne disparaissent aux mains de leurs rivaux?

CONDITION DE VICTOIRE

Ramener le plus de sacs à son déploiement.

Le scénario commence à 15 contre 15.

Par la suite, à toutes les minutes, chaque front peut envoyer 20 combattants supplémentaires dans l'affrontement.

Au début du scénario, il y a 5 sacs disposés à mi-chemin des deux zones de déploiement. À chaque 5 minutes, un maréchal met en jeu 5 sacs supplémentaires.

DÉPLOIEMENT

Ferrata Fidelis : Du côté des Insoumis

Très Saintes Vinières : Du côté des Chiens de Guerre

CHAMP DE BATAILLE

Sur le chemin entre le campement des Chiens de Guerre et la cabane des Insoumis.

DURÉE DE LA BATAILLE

20 minutes.

GUÉRISON

Spécial : Lorsque vous mourrez, vous devez revenir à votre zone de déploiement derrière le puit et attendre une vague pour en faire partie. 20 combattants entrent dans le jeu à toutes les minutes

RÈGLES SPÉCIALES :

- Pour le déploiement initial, seulement des combattantes féminines pourront y participer (si un front n'a pas 15 combattantes, il commencera désavantagé).
- Un combattant qui prend un sac pour le ramener à son puit de guérison ne peut plus se battre, même s'il lâche le sac et doit attendre une vague de retour afin de revenir au combat.

RÉCOMPENSE

Chaque tranche de 4 sacs rapportés à sa zone de déploiement donne 1 point de victoire.

Le gagnant remporte 1 butin, 1 pierre précieuse, 1 minerai d'argent et 1 minerai d'or

Chapitre 8 – Les duels

Pour en finir une fois pour toute, la princesse Charlotte demande à se faire divertir et des duels seront nécessaires à trouver quel groupe mérite le plus son attention. Que les combats commencent... et se terminent enfin.

CONDITION DE VICTOIRE

Les deux fronts seront divisés en cinq groupes égaux.

Cinq duels de style élimination seront faits.

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

Si un combattant sort de l'espace prévu par les maréchaux, il est automatiquement considéré comme mort.

DÉPLOIEMENT

Dans la plaine des mages devant le fort.

DURÉE DE LA BATAILLE

Durée approximative de 30 minutes.

GUÉRISON

Aucune guérison

RÈGLES SPÉCIALES :

Toutes les armes et armures sont autorisées.

RÉCOMPENSE

1 point de victoire par assaut remporté.

Le gagnant remporte 10 victuailles, 5 ressources, 5 bétails et 5 céréales.

Modalités d'inscription

Tarif membre 65\$ / Tarif régulier 80\$

L'inscription à la campagne inclut les repas et l'accès à la soirée taverne qui suit.

L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à un tiers.

Tout paiement effectué à la porte sera majoré de 5\$.

La date limite d'inscription est le mardi 12 septembre 2017 à 17h00

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: <http://bicolline.org/activites.php?id=56>
- Choisir son camp :
 - **Ferrata Fidelis**
 - **Très Saintes Vinières**

La sécurité

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

Le plaisir de tous et chacun passe par la responsabilité individuelle de chacun.

Il est impératif de connaître les règles de combat. Vous trouverez la version abrégée ici:

<http://bicolline.org/pdf/Bicolline-ReglesSimples.pdf>

Pour nous joindre

Courriels: info@bicolline.org /

maitredejeu@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone :

Accueil et administration du lundi au vendredi entre 9h et 17h: (819) 532-1755

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

Pour venir au Duché de Bicolline

L'entrée du site est située au : 1480 chemin Principal à St Mathieu du Parc (En Mauricie, près de Shawinigan)

Autoroute 40 jusqu'à la jonction avec l'autoroute 55 (près de Trois Rivières)

Puis Autoroute 55 Nord jusqu'à la sortie 217 – Shawinigan, St Mathieu du Parc

Puis route 351 Sud vers Saint Mathieu du Parc (environ 16 km depuis la sortie de la 55)

L'entrée du site est située 1,5 km avant le centre du village de St Mathieu du Parc.