



Après la fièvre, les pustules purulentes et l'odeur nauséabonde des fosses communes, voilà que la Grande Peste se fait sentir à nouveau avec les pénuries de tous acabits. Pour certains il s'agit d'un bon débarras, mais avec plus de la moitié de la populace qui a passé l'arme à gauche, le manque d'ouvriers ou d'esclaves sévit presque partout dans le monde connu.

Bien sûr, pour des biens usuels comme les outils et le mobilier on peut toujours prolonger la vie de ceux que l'on possède déjà, mais à quoi bon garder sa vieille auge s'il n'y a plus de ripaille à mettre dedans. Et comme le Grand Mal a frappé petits et grands, l'entière des champs est en friche et les silos à grains sont vides.

Certains coins de pays, éloignés des grands centres, ont réussi à échapper en partie l'hécatombe. Ce que l'on considérait auparavant comme des trous perdus, des hameaux sans importance, est dorénavant prisé par les pillleurs et les brigands.

C'est le cas de Forsel et Ermence, deux bourgades oubliées du domaine de Kormantin, dans le fin fond du fief d'Artoisard en Haldorf. Illettrés, édentés et ne prenant pas plus souvent de bains qu'ils ne voient leurs voisins, les agriculteurs esseulés assistent au débarquement d'étrangers venus de partout en espérant se sustenter.

Les templiers impitoyables de la Garde Immagée, dirigés par Mattai, le grand prêtre de Noiséhoc, font partie du lot. Car en Nasgaroth comme ailleurs, la pénurie sévit.

Les Inévitables, ces mercenaires nomades sous les ordres de Pythagore, qui ont quitté la Cité des Sables à destination de l'Andore sont également de passage en ce moment en Kormantin et n'hésitent pas à se servir.

Même la Haute-Garde, la toute nouvelle milice de Mariembourg, dirigée par son Capitaine Germain Cassé, se trouve dans les parages à la recherche de produits qui pourraient soulager leur fin palais.

Ayant eu vent que des sbires de l'Empire empreints d'orgueil et de prétention traînaient par-là, Daëron Élanësse, Alta Mahtar d'Irendille, prend le chemin de Kormantin dans le but avoué d'anéantir la Haute-Garde. À la tête du Cercle d'Or, il apporte tout de même avec lui une caravane de vivres pour les nécessiteux d'Haldorf, car malgré tout, il y a quand même quelques humains qui en vaillent la peine dans le lot.

Le pas de tous ces fantassins fait gronder la terre à l'instar du tonnerre. L'orage est sur le point d'éclater. Et même si les villageois n'en croient pas leurs oreilles, dans leur for intérieur ils savent très bien qu'il y a beaucoup trop de monde à la messe!

Déroulement de l'activité

Le début de la faim est une activité conçue pour les personnes désirant participer à un événement de type campagne militaire. La journée sera divisée en chapitres qui permettront aux fronts d'accumuler des points de victoire.

L'activité est conçue pour quatre (4) fronts d'un maximum de **75 participant(e)s** chacun. Les fronts ont convenu d'augmenter cette limite par incrément de 25 participant(e)s jusqu'à un maximum de 125 par front.

Arrivée des participant(e)s

Les participant(e)s 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.

Afin d'éviter les rassemblements, il n'y aura pas de séance d'information générale avant l'activité: nous invitons les participant(e)s inscrit(e)s 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.

Déroulement de la journée

Les chapitres se succèdent les uns aux autres et l'accumulation des points ne sera révélée qu'à la fin de l'événement. Les fronts ont environ dix (10) minutes pour se réorganiser entre chaque chapitre.

En cas d'égalité à la fin d'un chapitre (ou le refus d'engagement de la part des deux fronts) aucun front ne fait de point et les gains sont perdus.

État-major

Chaque membre de l'état-major recevra une frange indiquant son statut. Pour cette campagne, il y a trois (3) membres de l'état-major par front.

Gains

1,000 solars sont en jeu pour l'ensemble des chapitres. De plus, chaque participant(e) à l'activité recevra cinq (5) solars peu importe son front. Pour récupérer sa solde, un(e) participant(e) devra se présenter au Bureau des soldes entre 17h et 19h. Le Bureau des soldes sera situé au sous-sol de l'Auberge. L'entrée se fera par l'escalier situé à l'intérieur de l'Auberge et la sortie se fera par la porte latérale menant directement à l'extérieur. Seul le(la) participant(e) peut récupérer sa propre solde.

Les points de victoire de cette campagne déterminent qui sera le vainqueur à la fin de la journée.

En raison de l'arrêt du jeu géopolitique, aucune fiche de domiciliation et aucun point de notoriété ne seront remis pour cet événement et aucune présence terrain en sera comptabilisée.



Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent. Veuillez vous référer aux Règles de combat, aux Règles spécifiques aux rôles de combat, 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.
- **Restrictions** : Les sabliers hippocampes sont les seuls objets magiques permis, mais peuvent être volés en tout temps. Un sablier de ce genre ne doit pas être attaché après votre costume et ne doit pas être caché lorsque vous l'utilisez. Vous devez venir le montrer discrètement à un membre du Comité Terrain et activités avant le début de la 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 en évitant le plus possible les zones de combat.
- **Les bâtiments** : Les bâtiments ne sont pas en jeu. Tout(e) participant(e) se trouvant dans un bâtiment, sur une galerie ou une plateforme sera automatiquement considéré(e) comme mort(e).

Règle spéciale

En raison des mesures sanitaires, chaque zone de déploiement sera subdivisée en zones pouvant accueillir au maximum 50 personnes. Veuillez suivre les consignes des maréchaux sur place qui veilleront au respect de ces consignes sanitaires. Aucun manquement de respect envers les maréchaux ne sera pas toléré.

Mort et guérison

Chaque membre de l'état-major recevra un (1) sablier de guérison par tranche de dix (10) participant(e)s à distribuer parmi ses troupes, sans restriction. Un membre de l'état-major peut récupérer les sabliers de guérison à la cabane d'homologation avant le déploiement des troupes.

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).

Varia

Pour cette campagne, les couleurs associées à chaque front sont **BLEU** pour le Cercle d'Or et Les Inévitables et **JAUNE** pour la Haute-Garde et la Garde immergée.

Veuillez SVP rapporter le matériel jeu de Bicolline à la cabane bleue d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.

L'eau sur le terrain sera fermée, mais Bicolline fournira des gallons d'eau. Prévoyez vos gourdes en conséquence.

Il fera très froid, prévoyez vos costumes en conséquence.



Horaire de la journée

Heure	Le début de la faim
8h00 à 9h30	Arrivée, inscription et homologation
9h30 à 10h00	Déploiement
10h00 à 12h30	Chapitres 1 à 3 – Inévitables contre Garde immergée Chapitres 4 à 6 – Cercle d’Or contre Haute-Garde
12h30 à 13h40	Chapitre D* – La RIPaille
13h40 à 16h10	Chapitres 1 à 3 – Cercle d’Or contre Haute-Garde Chapitres 4 à 6 – Inévitables contre Garde immergée
16h10	Fin de la campagne
17h00	Souper à l’extérieur de l’Auberge
17h00 à 19h00	Ouverture du Bureau des soldes au sous-sol de l’Auberge

* Afin d’éviter les rassemblements, les dîners pour chaque front seront servis à des endroits différents.

Modalités d’inscription

Le prix de l’activité **n’inclut pas le dîner et le souper**. Il est cependant possible d’acheter un forfait repas.

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

Exceptionnellement pour cette activité et en raison des mesures sanitaires, il ne sera pas possible de s’inscrire uniquement pour la Ducasse. 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.**

Tarifs

Membre	55,00 \$CA + taxes (63,25 \$CA)
Régulier	70,00 \$CA + taxes (80,50 \$CA)
Forfait repas	33,50 \$CA + taxes (38,50 \$CA)

Forfait repas

Le traiteur retenu pour cet événement est Santé Taouk Shawinigan.

- **Dîner** : Un choix de sandwich taouk (au poulet, shawarma boeuf-agneau, ou falafel végétarien), le tout accompagné d’une salade de fruits, jus et café.
- **Souper viande** : Assiette mixte de poulet et boeuf-agneau servie avec du riz, des patates à l’ail, deux salades (couscous et fatoush), le tout accompagné de navets, piment, sauce à l’ail, pain pita et dessert de baklava.
- **Souper végétarien** : Assiette de deux kebbés aux épinards, riz, des patates à l’ail, deux salades (couscous et fatoush), le tout accompagné de navets, piment, sauce à l’ail, pain pita et dessert de baklava.



Pour vous inscrire

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 16 ans.

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

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le 7 novembre 2021 à midi.

La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le 12 novembre 2021 à 17h00.

Pour contacter un front :

- Campagne A
 - Garde immergée (**JAUNE**)
 - Mathieu Roy (mroystage@outlook.com)
 - Philippe B. Côté (yamel.pbc@gmail.com)
 - Les inévitables (**BLEU**)
 - Alexandre Potvin Bouchard (laparche1@gmail.com)
 - Guillaume St-Amour (stamour07@gmail.com)
- Campagne B
 - Haute-Garde (**JAUNE**)
 - Julien Grenier (julien.grenier@mail.mcgill.ca)
 - Marc-André Denis (marcoxandre@outlook.com)
 - Cercle d'Or (**BLEU**)
 - Alexis Plourde-Dinelle (a.plourde4568@gmail.com)
 - Étienne Ouimet (etienneouimet@hotmail.fr)

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.

Les mesures sanitaires en vigueur doivent être respectées par toutes et tous pour la durée de l'événement. Veuillez consulter notre site Internet pour en savoir davantage.

L'équipe du Duché de Bicolline tient à vous informer que, jusqu'à nouvel ordre, vous devrez présenter votre passeport vaccinal pour être en mesure de participer à nos activités et événements. Prenez note que cette décision est prise en fonction des mesures gouvernementales qui ont été annoncées le 10 août dernier et qui sont appliquées à tout le Québec depuis le premier septembre. Vous pouvez consulter le décret ministériel en suivant ce lien: [Passeport Vaccinal Québec](#). Nous vous remercions de votre compréhension.

Nous joindre

Courriel: activites@bicolline.org

Site internet: www.bicolline.org

Téléphone: 819-532-1755

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



Chapitre 1 – Embuscades inattendues

Campagne A – 10h00

Pythagore est heureux et fier comme un paon à la tête de sa caravane. Les charrettes des Inévitables sont pleines, tout comme les estomacs de ses soldats, qui marchent au ralenti. Tous sont prêts à reprendre la route vers l'Andore. À quelques lieues de là, le convoi de la Garde immergée, lui aussi plein à craquer, se met également en branle. D'un côté comme de l'autre on s'imagine que le pire est derrière nous. Ils découvrent cependant, lors d'embuscades mutuelles, de nouveaux ennemis dont ils ignoraient l'existence même jusqu'à ce jour.

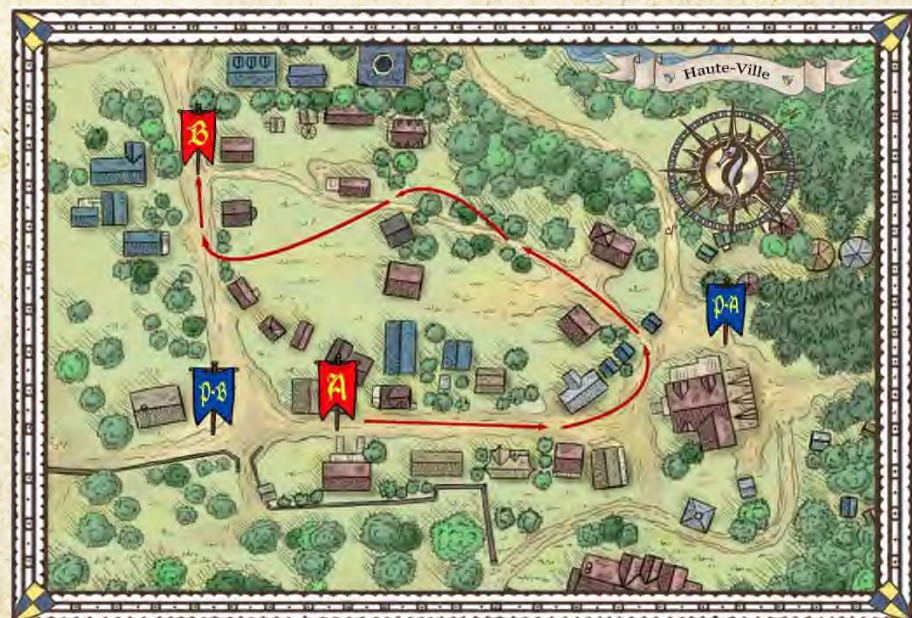
Campagne B – 13h40

La route étant sécurisée, l'abri trouvé pour la nuit et le sauf-conduit pour traverser la forêt obtenue (ou pas), la Haute-Garde peut enfin se diriger vers les bourgs de Forsel et Ermence pour faire le plein soit en marchandant ou encore en pillant. Mais le Cercle d'Or n'entend pas laisser les Impériaux se servir au détriment des villageois. Daëron Élanèsse prend alors la décision d'éliminer Germain Cassé. Une mauvaise bonne idée, car le prédateur pourrait fort bien devenir une proie à son tour...

Déploiement

- **A** : Sur l'allée des marchands (chemin devant l'Auberge)
- **B** : Sur le chemin principal devant l'entrée du campement de l'Ordo Cervi
- **P-A** : Puits de guérison du front A
- **P-B** : Puits de guérison du front B

Les fronts sont tirés au hasard si ce chapitre est le premier de la journée.



Champ de bataille

La Haute-Ville (à l'intérieur de la zone délimitée sur la carte)

Durée du chapitre

15 minutes. Le chapitre est joué deux (2) fois en inversant les fronts. Le chapitre s'arrête si l'étendard réussit à se rendre devant l'entrée du campement de l'Ordo Cervi.

Guérison

Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (P-A et P-B sur la carte).
Se référer à la section « Règles spéciales » ci-dessous.

Règles spéciales

Pour la durée de ce chapitre, aucun membre de l'état-major ne peut être guéri(e) au moyen d'un sablier de guérison. Tous les membres de l'état-major doivent obligatoirement se rendre à leur puits de guérison.

Objectifs

- **Un chemin sans encombre** : Réussir à apporter l'étendard du point A jusqu'au point B (sur la carte).
 - L'étendard sera porté par un maréchal qui peut uniquement marcher.
 - Seul un membre de l'état-major peut faire bouger l'étendard et doit demeurer à proximité de l'étendard pour le guider.
 - L'étendard s'immobilise si aucun membre de l'état-major n'est à proximité.
 - L'étendard peut uniquement suivre le tracé indiqué en rouge sur la carte. Le maréchal qui porte l'étendard pourrait décider de dévier le tracé légèrement pour des questions de sécurité.
 - Un maréchal restera sur place entre les deux affrontements pour marquer le progrès du premier front.

Condition de victoire

Réussir à franchir la plus longue distance sur le tracé indiqué en rouge sur la carte.

En cas d'égalité sur la distance, le front ayant parcouru la distance le plus rapidement sera déclaré vainqueur.

Gains

- **Un chemin sans encombre** : Trois (3) points de victoire pour le front ayant remporté cet objectif (se référer à la section « Condition de victoire » ci-dessus).
- Le perdant choisit sa zone de déploiement pour le Chapitre 2.

Point(s) de victoire	Gains
3 points au vainqueur	90 solars

Chapitre 2 – Une denrée rare

Campagne A – 11h00

Ayant tant bien que mal survécu à l'embuscade de leur nouvel ennemi, les généraux se découvrent bien malgré eux un point commun : une passion indéfectible pour le saumon fumé. Il s'agit dorénavant d'une denrée de luxe. Mais Forsel est une bourgade marchande et ils en ont toujours en leur possession, due à une baisse de clientèle subite. En revanche, il n'y en a pas assez pour satisfaire deux armées. Reste donc à savoir qui des Inévitables ou de la Garde Immergée sera capable de prendre le contrôle du hameau afin de se procurer le saumon fumé tant prisé?

Campagne B – 14h40

Le Cercle d'Or et la Haute-Garde atteignent le bourg marchand de Forsel en même temps. D'un côté, les Elfes tentent de persuader les villageois de ne pas transiger avec les Impériaux, question qu'ils retournent sur leurs terres bredouilles. De l'autre, la milice mariembourgeoise commence tant bien que mal à se procurer des produits fins qui sauront satisfaire tant leur palais que leur panse. Refusant de se laisser damer le pion par ses beaux parleurs venus de la faune impériale d'Irendille, les orgueilleux Impériaux déclenchent les hostilités et une violente prise de bec éclate, les deux partis étant également convaincus d'être dans leurs droits.

Déploiement

- A : Clan du sanglier
- B : Près de la Vieille Taverne

Les zones de déploiement sur la carte sont approximatives et seront mesurées afin d'être à égale distance de la cloche (C) et des boîtes à temps (BT).

Champ de bataille

La Vieille Ville, du 1540 au quai de la Coque Rouge. Le Faubourg n'est pas en jeu.

- C : Cloche à l'entrée de la lice de Trollball
- BT1 : Némésis
- BT2 : Castenza
- BT3 : Mayols
- BT4 : Sombres Lames



Durée du chapitre

35 minutes

Guérison

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

Objectifs

- **Les marchands de Forsel** : Quatre (4) boîtes à temps (BT) sont disposées sur le terrain pour toute la durée du chapitre. Un front doit cumuler le plus de temps possible sur chaque boîte à temps individuelle.
- **Une transaction qui rapporte gros** : Une cloche sera à l'entrée de la lice de Trollball. À chaque fois qu'un membre de l'état-major fera sonner la cloche, quatre (4) minutes seront ajoutées à une des boîtes à temps, au choix du membre de l'état-major qui aura fait sonner la cloche.
 - La cloche doit être sonnée trois (3) fois (ding-ding-ding) pour que cela soit valide.
 - Le membre de l'état-major qui sonne la cloche doit immédiatement indiquer au maréchal sur place à quelle boîte à temps les quatre (4) minutes seront ajoutées.
 - La cloche ne peut pas être sonnée par le même front avant qu'un minimum de quatre (4) minutes se soient écoulées.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant sonné la cloche en premier sera déclaré vainqueur.

Gains

- **Les marchands de Forsel** : Un (1) point de victoire pour le front ayant accumulé le plus de temps sur chaque boîte à temps (BT1, BT2, BT3 et BT4), pour un maximum de quatre (4) points de victoire pour cet objectif.
- **Une transaction qui rapporte gros** : Un (1) point de victoire pour le front ayant fait sonner la cloche le plus souvent.
- Aucun point de victoire ne sera accordé en cas d'égalité sur les temps des boîtes à temps ou sur le nombre de fois que la cloche sera sonnée.
- Le perdant choisit sa zone de déploiement pour le Chapitre 3.

Point(s) de victoire	Gains
Ratio	210 solars

Chapitre 3 – Une denrée encore plus rare

Campagne A – 12h00

La Garde Immergée aime bien s'imbiber. Malencontreusement, leur brasseur a rendu l'âme depuis un an déjà. Ils ne boivent plus donc que de la baboche à arrière-goût de fumier, fermentée à la va-vite par des brasseurs plus expérimentaux qu'expérimenté. Mais ils découvrent qu'il y a près du village d'Ermence des contrebandiers auprès de qui ils pourraient refaire le plein. Il faudra tout d'abord détourner l'attention de Kasimir Danta, le noble de la place, pour transiger en catimini. Mais par-dessus tout, ils devront vaincre leur nouvel ennemi, qui a une soif tout aussi inévitable que la leur, car le saumon fumé était sacrément salé!

Campagne B – 15h40

Après les marchands de Forsel, c'est au tour des contrebandiers d'Ermence de recevoir la visite de la Haute-Garde. Comme on peut le constater année après année lors de l'événement « Mariembourg reçoit », ces derniers ont des goûts assez luxueux. Et certaines de ces denrées ne peuvent dorénavant être obtenues que sur le marché noir. Les Elfes réussiront-ils à attirer assez longuement l'attention du noble de la place, Kasimir Danta, afin de mettre fin à toute tentative de contrebande? Ou devront-ils encore une fois avoir recours aux armes pour empêcher les miliciens de faire bombance comme bon leur semble?

Déploiement

- A : Près du Phoenix
- B : Près de la Coque Rouge

Champ de bataille

- Axe Nord-Sud : Entre les rivières
- Axe Est-Ouest : Entre les zones de déploiements

Durée du chapitre

30 minutes

Guérison

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



Objectifs

- **Distraire Kasimir Danta:** Prendre le contrôle de la boîte à temps (BT1) sur le chemin principal. Le front ayant accumulé le plus de temps sur la boîte à temps à la fin du chapitre remportera cet objectif.
- **Transiger avec les contrebandiers :** Durant le chapitre, les quatre (4) mâts de position sur le champ de bataille (M1 à M4) seront relevés trois (3) fois chacun à des moments qui sont inconnus des participant(e)s. Chaque relevé accorde un ou des points de victoire (se référer à la section « Gains » ci-dessous).
 - Chaque mât est équipé de deux (2) mousquetons :
 - **BLEU** pour le Cercle d'Or et Les inévitables;
 - **JAUNE** pour la Haute-Garde et la Garde immergée.
 - Pour contrôler le mât, le mousqueton du front 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, il n'y aura aucun point accumulé.
 - Un(e) participant(e) ne peut pas cacher un mousqueton ou partir avec : les mousquetons doivent toujours être accrochés sur l'anneau central ou sur les anneaux du haut.

Si les conditions sur le terrain affectent l'accessibilité aux mâts de position M1 et M2 (terrain non-sécuritaire), tous les mâts de position seront repositionnés en ligne droite sur le chemin principal.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front qui contrôle la boîte à temps à la fin du chapitre sera déclaré vainqueur.

Gains

- **Distraire Kasimir Danta:** Deux (2) points de victoire pour le front ayant accumulé le plus de temps sur la boîte à temps (BT1).
- **Transiger avec les contrebandiers :** Dix-huit (18) points de victoire maximum sont possibles pour cet objectif:
 - Pour le front s'étant déployé au point A :
 - Deux (2) points de victoire chacun pour M1 et M3;
 - Un (1) point de victoire chacun pour M2 et M4.
 - Pour le front s'étant déployé au point B :
 - Deux (2) points de victoire chacun pour M2 et M4;
 - Un (1) point de victoire chacun pour M1 et M3.
- Le perdant choisit sa zone de déploiement pour le Chapitre 4 (le cas échéant).

Point(s) de victoire	Gains
Ratio	200 solars

Chapitre D – La RIPAille

Déploiement

- Auberge : Les inévitables et la Garde immergée.
- Cabane bleue d'homologation : Cercle d'Or et Haute-Garde.

Durée du chapitre

70 minutes, de 12h30 à 13h40

Objectifs

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

Condition de victoire

Finir son assiette.

Gains

Bombance, bien-être et rassasiement.

Chapitre 4 – Le chemin le plus court

Campagne A – 13h40

Ébranlés par les mésaventures qui ne cessent de se succéder, Mattai et Pythagore décident d'agir prudemment et d'envoyer des combattants afin de sécuriser le passage pour leur convoi, désormais mieux garni que jamais. Il n'y a qu'une seule route praticable qui s'ouvre à eux, car toutes les autres les mettraient dans l'obligation de payer des droits de passage à des nobles véreux des environs. Refusant d'avoir accompli tout ce boulot en vain, les généraux décident de passer à l'attaque afin d'effectuer une percée. Malheureusement ce ne sera pas chose facile, car il se trouve que leurs adversaires les ont devancés.

Campagne B – 10h00

Tant pour le Cercle d'Or, fraîchement arrivé d'Irendille avec ses charrettes débordantes, que pour la Haute-Garde, débarquant de l'Empire par le nord avec ses charrettes vides, la première chose à faire afin de s'assurer de pouvoir circuler sans encombre est de sécuriser le chemin. Il y a peu de routes praticables dans ce coin perdu de Kormantin. C'est donc persuadé que le capitaine Germain Cassé et l'Alta Mahtar Daëron Élanësse se lancent à l'assaut afin de prendre possession des jalons stratégiques sur la route. L'avancée ne fait que commencer lorsqu'ils réalisent qu'ils ont été pris de court par leurs adversaires déjà sur place.

Déploiement

- A : En haut de la pente du pont
- B : Près du fort
- B30 : Si désiré, le front B peut déployer jusqu'à 30% de ses effectifs à cet endroit.

Les fronts sont tirés au hasard si ce chapitre est le premier de la journée.

Champ de bataille

La plaine des Mages

Durée du chapitre

15 minutes. Le chapitre est joué deux (2) fois en inversant les fronts. Le chapitre se termine si la zone M4 est contrôlée par le front s'étant déployé au point A.



Guérison

Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (zones de déploiement).
Se référer à la section « Règles spéciales » ci-dessous.

Règles spéciales

Le puits de guérison du front A est contrôlé par un maréchal et peut se déplacer :

- Il avancera à la zone M1 lorsque la zone M2 sera contrôlée par le front s'étant déployé au point A.
- Il avancera à la zone M2 lorsque la zone M3 sera contrôlée par le front s'étant déployé au point A.
- Le chapitre se termine si la zone M4 est contrôlée par le front s'étant déployé au point A.

Objectifs

- **On tente une percée** : Avancer le plus loin possible pendant la période allouée (15 minutes).
 - Le front s'étant déployé au point A doit contrôler les mâts de position dans l'ordre (M1-M2-M3-M4).
 - Pour prendre le contrôle d'un mât de position, un membre de l'état-major doit être présent (et en vie) avec l'étendard pendant deux (2) minutes consécutives. S'il n'y a plus aucun membre de l'état-major vivant à proximité de l'étendard, le temps accumulé jusqu'à présent est annulé.
 - L'étendard sera porté par un maréchal qui peut uniquement marcher.
 - Seuls les membres du front s'étant déployé au point A peuvent déplacer l'étendard.
 - Si l'étendard n'est plus accompagné par un membre du front s'étant déployé au point A (et non pas uniquement un membre de l'état-major), l'étendard retourne vers le puits de guérison en marchant pour recevoir des nouvelles indications.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant contrôlé le dernier mât le plus rapidement sera déclaré vainqueur.

Gains

- **On tente une percée** : Un (1) point de victoire par mât de position contrôlé par le front s'étant déployé au point A, pour un maximum de quatre (4) points de victoire par front.
- Le perdant choisit sa zone de déploiement pour le Chapitre 5.

Point(s) de victoire	Gains
Ratio	90 solars

Chapitre 5 – Un abri pour la nuit

Campagne A – 14h40

Il n'y a pas que les humains qui représentent un danger. Depuis l'arrivée de la Grande Peste, il semble que les orcs, les gobelins, les skavens et toutes les races de racailles existantes pullulent. Normal, ils semblent immunisés. Le soleil commence à peine à disparaître à l'horizon que la Garde Immergée et les Inévitables les entendent grouiller dans les parages. Ils attendent probablement la tombée de la nuit pour les trucider à la lueur de la lune. Au loin, les guildes aperçoivent les restes d'un avant-poste laissé à l'abandon. Les fortifications de fortune représentent un abri enviable pour qui saura s'en emparer en premier. Quant aux autres...

Campagne B – 11h00

Après de glorieux combats pour la maîtrise du chemin le plus court, les valeureux Elfes et les prétentieux Impériaux partagent une fois de plus un objectif commun : dénicher un endroit sécuritaire pour passer la nuit à l'abri. Depuis l'arrivée de la Grande Peste, le crépuscule n'est plus annonciateur de réjouissances, mais bien un appel à se terrer le mieux possible afin d'échapper au courroux des orcs, gobelins, skavens et autres vermines qui sont malencontreusement immunisées contre le Grand Mal. Les humains et les elfes n'ont certes pas froid aux yeux, mais ils ne désirent pas pour autant rôtir à petit feu au-dessus d'une braise le matin venu.

Déploiement

- A : Du côté droit du fort.
- B : Du côté gauche du fort.

Champ de bataille

Le fort et les alentours

Durée du chapitre

35 minutes

Guérison

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



Objectifs

- **J'y suis, j'y reste** : Un membre de l'état-major de chaque front sera désigné en début de chapitre pour contrôler le dernier retranchement en étant présent à l'intérieur de celui-ci. Le dernier retranchement est l'emplacement identifié par la mention « Retranchement » sur la carte.
 - Chaque membre de l'état-major désigné sera suivi en tout temps par un maréchal qui porte un étendard.
 - Pour contrôler le dernier retranchement, le membre de l'état-major désigné doit demeurer sur place (et en vie) dans le dernier retranchement. Le maréchal qui le suit comptabilise alors le temps cumulé.
 - Si les deux (2) étendards se retrouvent dans le dernier retranchement en même temps, aucun temps n'est comptabilisé.
 - Si le membre de l'état-major désigné meurt, l'étendard est baissé et le maréchal cesse de comptabiliser du temps (le cas échéant) et demeure avec le membre de l'état-major désigné jusqu'à son retour à la vie.
- **En attente de la nuit** : Prendre le contrôle de la boîte à temps (BT1).
- **On monte la garde** : Le mâât de position (M1) et les deux tours (T1 et T2) seront relevés trois (3) fois chacun à des moments qui sont inconnus des participant(e)s. Chaque relevé accorde un ou des points de victoire (se référer à la section « Gains » ci-dessous).
 - Chaque mâât est équipé de deux (2) mousquetons : **BLEU** pour le Cercle d'Or et Les inévitables et **JAUNE** pour la Haute-Garde et la Garde immergée.
 - Pour contrôler le mâât, le mousqueton du front 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.
 - Un(e) participant(e) ne peut pas cacher un mousqueton ou partir avec : les mousquetons doivent toujours être accrochés sur l'anneau central ou sur les anneaux du haut.
 - Les tours ne sont pas accessibles pour ce chapitre et aucun combat ne doit y avoir lieu à l'intérieur.

Condition de victoire

Le front dont le membre de l'état-major désigné aura contrôlé le dernier retranchement le plus longtemps sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant cumulé le plus de temps sur la boîte à temps (BT1) sera déclaré vainqueur.

Gains

- **J'y suis, j'y reste** : Deux (2) points de victoire pour le front dont le membre de l'état-major désigné aura contrôlé le dernier retranchement le plus longtemps. En cas d'égalité, chaque front remporte un (1) point de victoire.
- **En attente de la nuit** : Un (1) point de victoire par tranche de dix (10) minutes cumulées sur la boîte à temps (BT1), pour un maximum de trois (3) points de victoire.
- **On monte la garde** : Un (1) point de victoire pour chaque relevé (M1, T1 et T2), pour un maximum de neuf (9) points de victoire pour cet objectif.
- Le perdant choisit sa zone de déploiement pour le Chapitre 6.

Point(s) de victoire	Gains
Ratio	210 solars



Chapitre 6 – La forêt des palabres

Campagne A – 15h40

Ayant survécu à la menace des Peaux-Vertes, on quitte l'avant-poste pour se diriger vers la forêt. Tant pour les Inévitables que pour la Garde Immergée, il s'agit de la seule route envisageable pour quitter Kormantin sans faire un détour de plusieurs jours. Mais le Shérif Raska Coltrand, un être sans foi ni loi, qui échappe depuis toujours au chef de domaine Claus Greif, y règne en roi et maître. La seule façon d'obtenir le droit de passage sur son territoire est de réussir à parlementer assez longtemps avec les lieutenants de Coltrand afin de les convaincre de persuader leur chef que c'est à eux, et à eux seuls, qu'il doit accorder un parchemin de sauf-conduit.

Campagne B – 12h00

Croyant à tort que la canopée les mettrait à l'abri des regards indiscrets, La Haute-Garde s'enfonce dans la forêt. La milice Mariembourgeoise n'a même pas franchi une lieue qu'elle est accostée par une patrouille leur annonçant qu'ils sont sur le territoire du Shérif Raska Coltrand, un hors-la-loi notoire de la région. Ce dernier est profondément vil et cupide et n'accordera qu'un seul sauf-conduit. Les négociations sont à peine entamées que le Cercle d'Or surgit de nulle part pour damer le pion aux Impériaux. Le combat s'engage, de même que la recherche d'autres lieutenants du Shérif, qu'il faudra aussi prendre le temps de convaincre.

Déploiement

- A : Du côté du campement des Chiens de Guerre
- B : Du côté du fort.

Champ de bataille

Le camping non-décorum. Le point central entre les deux (2) zones de déploiement sera le rond de feu du camping non-décorum.

Durée du chapitre

30 minutes



Guérison

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

Objectifs

- **Palabre avec un lieutenant** : Prendre le contrôle des trois (3) boîtes à temps (BT1, BT2 et BT3).
- **Mais où est donc Raska Coltrand** : Les deux (2) mâts de position sur le champ de bataille (M1 et M2) seront relevés trois (3) fois chacun à des moments qui sont inconnus des participant(e)s. Chaque relevé accorde un ou des points de victoire (se référer à la section « Gains » ci-dessous).
 - Chaque mât est équipé de deux (2) mousquetons :
 - **BLEU** pour le Cercle d'Or et Les Inévitables;
 - **JAUNE** pour la Haute-Garde et la Garde immergée.
 - Pour contrôler le mât, le mousqueton du front 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, il n'y aura aucun point accumulé.
 - Un(e) participant(e) ne peut pas cacher un mousqueton ou partir avec : les mousquetons doivent toujours être accrochés sur l'anneau central ou sur les anneaux du haut.

Condition de victoire

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

Gains

- **Palabre avec un lieutenant** : Un (1) point de victoire par tranche de huit (8) minutes par boîte à temps. Chaque boîte à temps peut donc rapporter un maximum de trois (3) points de victoire, pour un maximum de neuf (9) points de victoire pour cet objectif.
- **Mais où est donc Raska Coltrand** : Un (1) point de victoire pour chaque relevé (M1 et M2), pour un maximum de six (6) points de victoire pour cet objectif.
- Le perdant choisit sa zone de déploiement pour le Chapitre 1 (le cas échéant).

Point(s) de victoire	Gains
Ratio	200 solars