

L'artefact introuvable

CAMPAGNE



7 NOVEMBRE 1026



DUCHÉ DE BICOLLINE





L'artefact introuvable

L'artefact introuvable

Dans les tavernes et auberges-relais du Mundus, une étrange rumeur résonne depuis quelques lunes. Un artefact d'une valeur inestimable aurait été découvert, mais personne ne l'a vu de ses propres yeux si bien que nul ne sait à quoi il ressemble. Pourtant, chacun possède sa théorie sur ce dont il s'agit.

Pour le Hibou d'Argent, il renfermerait des connaissances oubliées depuis des générations. Il n'en fallait pas plus pour organiser une campagne archéologique impériale, en commençant par remplir le formulaire A-38 qui autorise l'utilisation de pelles !

Ferrata Fidelis, de son côté, est convaincu qu'il est lié à de Grandes Oeuvres ou qu'il y a un Joor'Aar qui se cache là-dessous. Pas question de laisser quiconque s'en approcher. Cet artefact doit se retrouver entre leurs mains, quel qu'en soit le prix.

Pour la guilde Sang Sombre, il n'y a aucun doute. Si c'est rare, ça vaut de l'or. Et si c'est de l'or, on peut le faire fondre pour en faire des badges nationalistes. Il nous le faut !

Quant au Cirque Sans Nom, il ne cherche pas vraiment l'artefact. Ses membres veulent simplement récupérer les morceaux de leur dirigeable, éparpillés aux quatre vents après un « atterrissage en douceur » pour le moins spectaculaire. Curieusement, personne ne semble avoir remarqué que la rumeur est apparue à peu près au moment où le dirigeable a touché le sol.

Quatre bannières, quatre ambitions, un mystérieux artefact. Et fort probablement bien des surprises au détour du chemin.



Modalités d'inscription pour combattants

Tarifs

- Membre: 85,00 \$CA + taxes (97.73 \$CA)
- Régulier: 100,00 \$CA + taxes (114.98 \$CA)

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

- **DÎNER:** 22.00 \$CA+ taxes (25.29 \$CA)
 - Sandwich Sish-taouk au poulet ou végété
 - Soupe de lentilles
- **SOUPER:** 24.00 \$CA+ taxes (27.59 \$CA)
 - Poutine au poulet ou poutine régulière

L'inscription à la campagne inclut l'accès à la Ducasse qui suit ainsi qu'une fiche de population Campagne pour les membres et 5 solars. L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne jusqu'au jour de l'activité. Il n'est pas possible de s'inscrire à la porte.

Lorsque vous procéderez à votre inscription, assurez-vous d'avoir en main votre code QR que vous aurez reçu par courriel lors du paiement ou une pièce d'identité avec photo. Les combattants ne pouvant présenter l'un de ces deux documents ne seront pas admis.

Pour vous inscrire

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 16 ans et 1 jour. L'inscription s'effectue sur le site web de Bicolline et un compte utilisateur est requis.

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi précédant l'événement, soit le **2 novembre 2026, à midi**. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi précédant l'événement, soit le **6 novembre 2026, à 17 h 00**.

L'activité est conçue pour quatre fronts d'un minimum de 175 participants chacun.

Un groupe de 50 VIP sera réservé pour les organisateurs de chaque front. Le gestionnaire chargé de la campagne contactera les organisateurs de chaque front directement pour détailler la procédure exacte à suivre.



L'artefact introuvable

Pour la gestion des inscriptions, vous devez contacter les organisateurs de front :

Sang Sombre (**Bleu**)

- Rémi Gagné (gagne.remi028@gmail.com)
- Lou Scott (Bigmagic_006@hotmail.com)
- David Gougeon (gougeon.david01@gmail.com)

Hibou d'Argent (**Rouge**)

- Patrick Lapointe (Patrick.lapointe.17@gmail.com)
- Daniel Cayley-Daoust (daniel.cayleydaoust@gmail.com)
- Loup Caron (caronloup@gmail.com)

Ferrata Fidelis (**Jaune**)

- Zoey Kryszewski (Zoey@jinxed.ca)
- William Lefebvre (w.lefebvre.tech@gmail.com)

Cirque Sans Nom (**Vert**)

- Colin DeVries (Colinmdevries@gmail.com)
- Christopher DeCicco (chrisjdecicco@gmail.com)
- Tom DiLella (tdilella@gmail.com)



Modalités d'inscription pour non-participants

Il est possible de vous inscrire à la campagne afin de venir profiter de vos installations de guilde durant la journée et d'assister à la Ducasse du soir. 100 places seront disponibles pour les non-participants sous la formule premier arrivé, premier servi.

Tarifs

Membre: 70,00 \$CA + taxes (80.48 \$CA)

Régulier: 85,00 \$CA + taxes (97.73 \$CA)

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

- **DÎNER:** 22.00 \$CA+ taxes (25.29 \$CA)
 - Sandwich Sish-taouk au poulet ou végété
 - Soupe de lentilles
- **SOUPER:** 24.00 \$CA+ taxes (27.59 \$CA)
 - Poutine au poulet ou poutine régulière





L'artefact introuvable

L'inscription en tant que non-participant inclut l'accès à la Ducasse du soir, une fiche de population Ducasse pour les membres et 5 solars. L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne jusqu'au jour de l'activité. Il n'est pas possible de s'inscrire à la porte.

Lorsque vous procéderez à votre inscription, assurez-vous d'être en possession du code QR que vous aurez reçu par courriel lors du paiement ou encore muni d'une pièce d'identité avec photo. Les non-participants ne pouvant présenter l'un de ces deux documents ne seront pas admis.

Pour vous inscrire

Tous les non-participants doivent être âgés d'au moins 16 ans et 1 jour. L'inscription s'effectue sur le site internet de Bicolline et un compte utilisateur est requis.

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi précédant l'événement, soit le **2 novembre 2026, à midi**. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi précédant l'événement, soit le **6 novembre 2026, à 17 h 00**.

En s'inscrivant, un non-participant s'engage à respecter les règles suivantes sous peine d'expulsion :

- Entrer à l'intérieur de sa cabane si des combats sont prévus dans le secteur (il est permis d'assister au combat d'un balcon à l'étage le cas échéant) ;
- N'allumer aucun feu avant d'en avoir reçu l'autorisation ;
- Ne se mêler d'aucune façon aux combats ;
- Ne pas prendre la place d'un combattant qui abandonne ou qui se blesse.

Il est à noter que les porteurs d'eau ainsi que les musiciens sur le champ de bataille SONT des COMBATTANTS et doivent s'inscrire en tant que tel.

Horaire

Arrivée des combattants

Le jour de l'activité

Les combattants sont attendus au débarcadère de l'Auberge de Bicolline à **partir de 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. **Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité.**



L'artefact introuvable

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.

Arrivée des non-participants

Les non-participants sont attendus au débarcadère de l'Auberge de Bicolline à **partir de 10h00** 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. **Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité.**

Une fois l'inscription faite, les non-participants doivent se diriger vers leur bâtiment de guilde. Si un chapitre de scénario se déroule près de leur campement lors de leur arrivée, les non-participants doivent attendre la fin des hostilités avant de se diriger vers leur cabane.

Arrivée le vendredi et départ le dimanche

Les cessionnaires (combattants et non-participants) pourront arriver le vendredi à partir de **17h00** pour dormir sur le site. L'Accueil sera ouvert pour l'enregistrement de **17h00 à 21h00**, les enregistrements devront impérativement être complétés avant cette heure. Les portes et l'accès au site fermeront à **22h00**; tous les véhicules devront être ramenés au stationnement P1, de l'autre côté de la rue, ou au stationnement de cession, le cas échéant, avant cette heure.

Les cessionnaires peuvent également 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.

Déroulement de la journée

Les chapitres se succèdent les uns aux autres et l'accumulation des points de victoire ne sera révélée qu'à la fin de l'événement lors de la Ducasse qui suit.

En cas de refus d'engagement de la part des deux fronts, aucun front ne fait de point de victoire et les gains de ce chapitre sont perdus.

Due à la nature des plateaux tournants avec quatre fronts, aucune concession ne sera acceptée pour cette campagne.



L'artefact introuvable

Horaire de la journée

Heure	L'artefact introuvable
8h00 à 9h30	Arrivée, inscription et homologation
9h00	Duel
9h30 à 10h 00	Déploiement
10h00 à 10h10	Chapitre introduction – Que les meilleurs gagnent!
10h30 à 11h 00	Chapitre 1A – Tenir la plaine
11h20 à 11h50	Chapitre 1B – Chacun son étendard
12h10 à 12h40	Chapitre 2A – La Vieille-Ville
13h00 à 14h00	Dîner en Haute-Ville
14h20 à 14h50	Chapitre 2B – La route du retour
15h10 à 15h40	Chapitre 3A – Faire le ménage
16h00 à 16h30	Chapitre 3B – Récolter les indices
17h00	Fin de la campagne et souper en Haute-Ville
18h00	Début de la Ducasse
19h00	Dévoilement de la liste d'achat de gains

Mis à part le chapitre d'Introduction, tous les affrontements se feront en parallèle sur deux plateaux pour accommoder quatre fronts. Voici l'horaire des rotations :

	D1	D2	D1	D2
	Chapitre 1A		Chapitre 1B	
10h30	Rouge	Bleu	Vert	Jaune
11h20	Vert	Jaune	Rouge	Bleu
	Chapitre 2A		Chapitre 2B	
12h10	Vert	Rouge	Jaune	Bleu
14h20	Jaune	Bleu	Vert	Rouge
	Chapitre 3A		Chapitre 3B	
15h10	Bleu	Vert	Rouge	Jaune
16h00	Rouge	Jaune	Bleu	Vert





L'artefact introuvable

Retard

À moins d'indication contraire dans la description d'un chapitre, la fin du chapitre sera tronquée du temps de retard accumulé. Par exemple, un chapitre d'une durée de quarante minutes sera réduit à trente-trois minutes s'il y a un retard accumulé de sept minutes, ignorant ainsi les sept dernières minutes du chapitre.

Éléments jeux

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 de Bicolline.

Pour le respect de tous et la sécurité des incendies, il est interdit de fumer ou de vapoter lors d'un chapitre de combat.

État-major

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

- Il n'y a pas de mécanique impliquant d'état-major dans ce scénario.

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

Gains

La solde : Chaque personne inscrite à l'activité recevra cinq solars lors de son enregistrement. Une fiche de population sera également remise aux membres du Duché de Bicolline (Fiche Campagne pour les combattants, Fiche Ducasse pour les non-participants). Seule la personne concernée peut récupérer sa solde et sa fiche de population à l'Accueil, lors de son propre enregistrement.





L'artefact introuvable

La victoire : Le cumulatif des points de victoire de cette campagne détermine quel front sera déclaré vainqueur à la fin de la journée. Les **deux guildes** ayant obtenu le plus de points de victoire sont réputées gagnantes.

Sceau de guilde : Afin de récupérer ses gains, les guildes choisies devront remettre un sceau leur appartenant à la Banque de l'Hippocampe la journée même de la campagne. Un front doit donc se garder un sceau en main si la campagne a lieu après la fin de la saison. Un sceau de n'importe quelle sphère peut être utilisé.

Les bourses de généraux : Les organisateurs des fronts recevront une bourse équivalente à 10 solars par combattant confirmé présent à la campagne par l'Accueil afin d'avoir un trésor de guerre pour commencer à prendre des ententes de paiement pour le recrutement. Cette bourse sera remise pendant la Ducasse à un des organisateurs de chaque front qui devra se présenter en personne à la Banque de l'Hippocampe.

Bonus de brassards : Les brassards de chaque couleur seront comptés le dimanche suivant l'activité. Un bonus de 350 solars sera versé dans le coffre virtuel des guildes ayant rapporté 90% ou plus des brassards distribués à leurs participants. Les brassards peuvent être remis aux maréchaux à la fin de la campagne, ou encore déposés dans le bac à cet effet à la sortie près de l'Accueil.

Bonus de recrutement : Si les 4 fronts atteignent les 150 participants inscrits, chaque front se verra remettre 350 solars de plus dans le tableau d'achat. En cas de campagne complète, soit 175 participants inscrits par front, le bonus passe à 500 solars par front.

Les points de victoire : Les fronts auront la possibilité d'accumuler des points de victoire à chaque chapitre. Les points de récompense seront distribués en ratio des points de victoires accumulés lors de la campagne. Les gains totaliseront une valeur de 15 solars par combattant confirmé présent à la campagne par l'Accueil. Une liste secrète de gains et de prix sera dévoilée aux états-majors lors de la Ducasse directement à la Banque de l'Hippocampe. Les organisateurs pourront acheter les gains de leur choix en payant avec les points de récompense.

L'expansion : 5 avant-postes seront présents à être achetés dans la liste des gains. Chaque front, en ordre décroissant de points de victoires, aura la possibilité d'en acheter 1 à la fois ou de passer et ainsi se retirer du processus. Ce processus sera répété tant qu'il reste des avant-postes dans la liste ou que tous les fronts se seront retirés.

La notoriété : Chacune des guildes formant l'état-major des fronts recevra un point de notoriété et les guildes victorieuses recevront un point de notoriété additionnelle.

Décompte des points : L'organisation de Bicolline ne communiquera aucun décompte des points ou des scores au cours de la campagne, sauf en cas d'abandon.



L'artefact introuvable

Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent. Pour plus de précisions, veuillez vous référer aux **Règles de combat** présentes sur le site internet du Duché de Bicolline.

- **Armes autorisées** : Toutes les armes sont autorisées.
- **Protection** : Toutes les armures et tous les boucliers sont autorisés.



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 reviens à la vie ». 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 ont droit d'utiliser un sablier de guérison peuvent le faire.

Il n'y a aucune limite de sablier par front.



Varia

- Veuillez SVP rapporter le matériel jeu du Duché de Bicolline au chapiteau d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.
- Les points d'eau sur le terrain seront fermés. Des bidons d'eau seront disponibles près des plateaux de combat.





Nous joindre

Logement à l'Auberge

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



Autres

Courriels:

- Pour des questions en lien avec le jeu : maitredejeu@bicolline.org
- Pour des questions générales de logistique (inscription, accueil, accès au terrain, etc.) : info@bicolline.org
- Pour des questions en lien avec les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal : activites@bicolline.org

Téléphone : (819) 532-1755

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

Site Internet : bicolline.org

Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre. L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.





L'artefact introuvable

Les duels

Au premier carrefour, les quatre bannières se retrouvèrent nez à nez, chacune prétendant être arrivée la première et affirmant savoir où se trouvait l'artefact. Faute de pouvoir s'entendre, on fit ce qui se fait depuis toujours en pareil cas : on désigna des champions. Que les meilleures lames règlent le différend, et que les autres prennent des notes.

Déploiement

- Premier duel : Bleu vs Rouge
- Deuxième duel : Jaune vs Vert
- Troisième duel : les perdants (détermine les 3e et 4e places)
- Quatrième duel : les gagnants (détermine les 1re et 2e places)

Limites du terrain

- L'arène définie par les maréchaux.

Durée du chapitre

- Jusqu'à l'élimination.

Guérison

- Aucune.

Objectifs

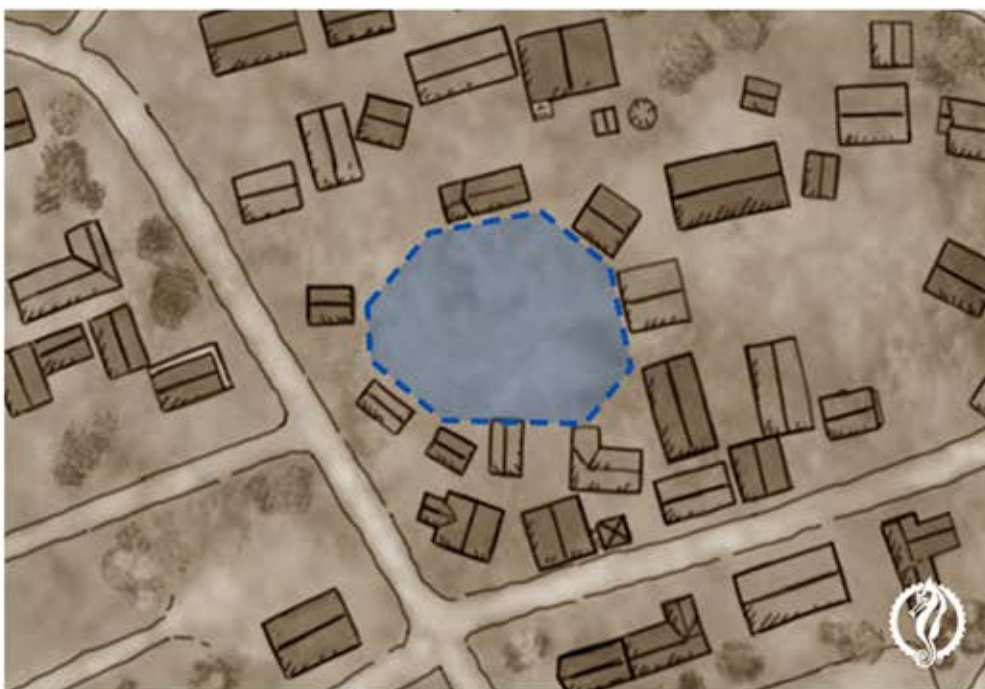
Objectif 1

- Duel des champions à élimination simple.
- Épée et bouclier uniquement; l'armure n'est pas prise en compte.
- Le premier combattant à obtenir deux (2) touches remporte le duel.

Gains

Objectif 1

- Choix du point de déploiement pour le scénario d'introduction.
- Le détenteur de la 1ère place choisit en premier, puis les autres fronts selon leur classement final.





L'artefact introuvable

Chapitre Intro – *Que les meilleurs gagnent!*

Après les duels, chaque camp affirmait avoir gagné. Le Hibou d'Argent avait pris des notes, Ferrata Fidelis contestait le résultat, Sang Sombre réclamait déjà sa part du butin et le Cirque Sans Nom applaudissait un peu tout le monde. Puisque personne ne voulait céder, il a été convenu d'élargir le débat. Désormais, chaque bannière devra éliminer ses adversaires. Les derniers debout auront raison.

Déploiement

Dans la Plaine

- D1: Selon Duel
- D2: Selon Duel
- D3: Selon Duel
- D4: Selon Duel

Limites du terrain

- La plaine du Fort.

Durée du chapitre

- Dix (10) minutes.

Guérison

- Sabliers de guérison.

Objectifs

Objectif 1

- Le front qui contrôle M1 après dix (10) minutes sera considéré comme le gagnant.
 - En cas de doute, les maréchaux détermineront le vainqueur.

Gains

Objectif 1

- Dix (10) points de victoire au vainqueur.





L'artefact introuvable

Chapitre 1A – Tenir la plaine

Au milieu du territoire oublié s'étend une vaste plaine. Pas beaucoup d'arbres, pas de ruines, pas grand-chose, à vrai dire. Sauf qu'on y aurait vu briller quelque chose au fond d'un cratère tout frais. Le Hibou d'Argent y voit un site de fouilles, Ferrata Fidelis un signe, Sang Sombre une occasion et le Cirque Sans Nom, étrangement, un air de déjà-vu. Une seule certitude fait l'unanimité. Quiconque tiendra la plaine assez longtemps finira bien par savoir ce qui s'y cache.

Déploiement

- 10h30: D1 = Rouge / D2 = Bleu
- 11h20: D1 = Vert / D2 = Jaune

Limites du terrain

- Le Non-Décorum n'est pas accessible.

Durée du chapitre

- Trente (30) minutes.

Guérison

- Sabliers de guérison.
- Un (1) puits de guérison par front (D1 et D2).

Objectifs

Objectif 1

- Toutes les cinq (5) minutes, incluant au début du scénario, un mât de position (M1, M2 ou M3) sera annoncé actif.
- Lorsqu'un nouveau mât de position devient actif, le mât précédent devient inactif. À la fin du chapitre, le mât actif devient inactif.
- Lorsqu'un mât devient inactif, il se fait relever.
- L'annonce du nouveau mât actif est faite au point de déploiement de chaque front.
 - La suite est inconnue des participants, mais n'aura aucune répétition immédiate.

Gains

Objectif 1

- Quinze (15) points de victoire répartis par ratio de relevés.



Chapitre 1B – Chacun son étendard

Sitôt arrivées, toutes les bannières ont eu le même réflexe : planter leur étendard et revendiquer ces terres comme leur fief. Évidemment, les emblèmes se sont retrouvés un peu trop près les uns des autres. Chaque camp devra défendre son lopin de terre et, tant qu'à y être, s'emparer du drapeau du voisin. Après tout, un étendard ravi à l'ennemi demeure un argument difficile à contester.

Déploiement

- 10h30 : D1 = Vert / D2 = Jaune
- 11h20 : D1 = Rouge / D2 = Bleu

Limites du terrain

- Le camp non-décorum.

Durée du chapitre

- Trente (30) minutes.

Guérison

- Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (D1 et D2).

Objectifs

Objectif 1

- Contrôler les boîtes à temps (BT1, BT2 et BT3).

Objectif 2

- Récupérer son étendard et le rapporter à son point de déploiement.
 - L'étendard est porté par un maréchal qui ne peut pas courir.
 - Le maréchal doit être accompagné. S'il se retrouve seul, il doit retourner à son point de départ avec l'étendard.
- Le front déployé au point D1 doit récupérer l'étendard A.
- Le front déployé au point D2 doit récupérer l'étendard B.

Gains

Objectif 1

- Sept (7) points de victoires en ratio du temps total cumulé, arrondi.

Objectif 2

- Quatre (4) points de victoire sont accordés au front qui récupère son étendard.
- Quatre (4) points de victoire sont accordés si le front adverse ne parvient pas à récupérer son étendard.



Chapitre 2A – La Vieille-Ville

Les anciens l'appelaient la Vieille-Ville. Aujourd'hui, il n'en reste plus que quelques cabanes rustiques autour d'un petit terrain de jeux. Mais depuis qu'on raconte qu'un passant y a aperçu une étrange lueur, tout le monde s'y précipite. Chaque bannière veut s'y installer, chacune y voit la preuve de sa propre théorie et aucune n'a l'intention de partager les lieux. Les ruelles sont étroites, les murs sont branlants et les esprits s'échauffent vite. Que les plus tenaces s'emparent de la place.

Déploiement

- 12h10 : D1 = Vert / D2 = Rouge
- 14h20: D1 = Jaune / D2 = Bleu

Limites du terrain

- La Vieille-Ville.

Durée du chapitre

- Trente (30) minutes.

Guérison

- Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (D1 et D2).

Objectifs

Objectif 1

- Prendre le contrôle des mâts.
 - Un front contrôle un mât lorsqu'il possède le plus grand nombre de membres dans un rayon équivalant à la portée d'une lance autour de celui-ci.
 - En cas de doute ou d'égalité, aucun relevé n'est comptabilisé.
- Il y a deux (2) mâts mobiles (R) qui se déplaceront de façon aléatoire dans la zone délimitée en jaune.
- Il y a un (1) mât fixe (M1).
- Toutes les six (6) minutes, un relevé sur chaque mât est effectué afin de déterminer quel front en a le contrôle.

Gains

Objectif 1

- Un (1) point de victoire pour chaque relevé.



L'artefact introuvable

Chapitre 2B – La route du retour

Toujours pas d'artefact. Le Hibou d'Argent a trois carnets remplis de notes inutiles, Ferrata Fidelis a retourné chacune des pierres du coin, Sang Sombre a tout fouillé sans rien trouver de vendable et le Cirque Sans Nom n'a récupéré qu'une roue et un bout de toile. L'humeur est maussade et les provisions sont maigres. Chacun décide donc de rentrer au camp pour reprendre des forces. Le problème, c'est que tout le monde a eu la même idée au même moment, et que les routes ne sont pas assez larges pour quatre bannières.



Déploiement

- 12h10 : D1 = Jaune / D2 et partout sur le terrain = Bleu
- 14h20 : D1 = Vert / D2 et partout sur le terrain = Rouge

Limites du terrain

- Quartier Nord

Durée du chapitre

- Trente (30) minutes.

Guérison

- Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (D1 et D2).



L'artefact introuvable

Objectifs

Objectif 1

- Apporter la charrette du point D1 au point D2.
 - La charrette commence immobile au point D1.
 - Elle peut avancer sur le chemin jusqu'au point A uniquement lorsque le fanion de chaque mât #1 a été rapporté à la charrette.
 - Lorsque la charrette est au point A, elle s'immobilise. Il est maintenant possible pour le front D1 de récupérer le fanion de chaque mât #2 et le rapporter à la charrette.
 - Lorsque les deux (2) fanions #2 sont rapportés à la charrette, le puits D2 ferme et il devient possible pour la charrette d'avancer sur le chemin jusqu'à D2.
 - Les fanions sont accrochés à leur mât de position respectif et ils ne peuvent être décrochés que par le front D1.
 - Une fois récupérés, ils demeurent la propriété de leur porteur, même si celui-ci est mort et doivent être rapportés à la charrette.

Gains

Objectif 1

- Deux (2) points de victoire sont accordés au front D1 pour chaque fanion rapporté à la charrette.
- Trois (3) points de victoire sont accordés au front D1 si la charrette atteint le point A.
- Quatre (4) points de victoire sont accordés au front D1 si la charrette atteint le point D2.
- Le front D2 obtient un total de quinze (15) points de victoire, moins le nombre de points de victoire accumulés par le front D1.



Chapitre 3A – Faire le ménage

Au fond, la recherche de l'artefact aurait pu être fort simple, s'il n'y avait pas les autres... Le Hibou d'Argent trouve Ferrata Fidelis trop zélé, Ferrata Fidelis trouve Sang Sombre trop cupide, Sang Sombre trouve le Cirque Sans Nom trop bruyant et le Cirque Sans Nom trouve que tout le monde manque d'humour. Après mûre réflexion, chaque camp en arrive à une solution des plus pratiques : faire un peu de ménage. Les derniers sur le terrain auront tout le loisir de chercher en paix.

Déploiement

- 15h10 : Bleu = D1 / Vert = D2
- 16h00 : Rouge = D1 / Jaune = D2

Limites du terrain

- La section en dessous de la ligne rouge pointillée est inaccessible.

Durée du chapitre

- Trente (30) minutes.

Guérison

- Un (1) puits de guérison par front (D1 et D2).
- Aucun sablier de guérison.

Objectifs

Objectif 1

- Tuer le plus grand nombre possible de membres du front adverse.
 - Chaque résurrection au puits de guérison sera comptabilisée afin de déterminer le nombre de morts pour chacun des fronts.
 - Un mort doit se diriger le plus rapidement possible à son puits pour se faire comptabiliser, sans déranger le combat environnant.

Objectif 2

- Contrôler les points #1 et #2 à la fin du scénario.
 - En cas de doute, les maréchaux détermineront le front contrôlant.

Gains

Objectif 1

- Onze (11) points de victoire répartis en ratio du nombre de morts, arrondi.

Objectif 2

- Deux (2) points de victoire pour le front qui contrôle le point #1 à la fin du scénario.
- Deux (2) points de victoire pour le front qui contrôle le point #2 à la fin du scénario.



Chapitre 3B – Récolter les indices

Des indices, il y en a partout, qu'il s'agisse d'un clou rouillé, d'une botte orpheline ou encore d'un bout de corde noué de façon suspecte. Le problème, c'est que personne ne s'entend sur leur signification. Pour les uns, le clou prouve l'existence d'une civilisation disparue. Pour les autres, la botte est un présage. Certains ont déjà fixé un prix à la corde, tandis que d'autres jurent que tout ça vient de leur dirigeable et réclament qu'on le leur rende. Dans le doute, chaque bannière ramasse absolument tout ce qui traîne; on fera le tri plus tard.



Déploiement

- 15h10 : Rouge = D1 / Jaune = D2
- 16h00 : Bleu = D1 / Vert = D2

Limites du terrain

- La section au-dessus de la ligne rouge pointillée est inaccessible.

Durée du chapitre

- Trente (30) minutes.

Guérison

- Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (D1 et D2).



L'artefact introuvable

Objectifs

- *Objectif 1*
- Le front D1 recevra, à son point de déploiement, cinq (5) lingots toutes les cinq (5) minutes ainsi qu'au début du chapitre.
 - Le front D1 peut déposer ses lingots dans l'une des deux zones A ou B.
 - Une fois déposés, les lingots ne peuvent plus être déplacés.
 - Chaque lingot déposé dans la zone A compte pour un (1) crédit, tandis que chaque lingot déposé dans la zone B compte pour deux (2) crédits.
 - Un membre éliminé qui transporte un lingot doit le conserver et retourner au puits de guérison afin d'être ressuscité.
 - Les lingots ne peuvent être manipulés que par le front D1.
- *Objectif 2*
- Un maréchal porte-étendard (M1) se déplacera en effectuant des allers-retours le long de la ligne verte.

Gains

Objectif 1

- Le front D1 obtient jusqu'à dix (10) points de victoire, calculés au prorata du nombre de crédits récupérés, sur un maximum de soixante (60) crédits.
- Le front D2 obtient le nombre de points de victoire restant pour atteindre un total de dix (10) points. Par exemple, si le front D1 obtient six (6) points de victoire, le front D2 en obtient quatre (4).

Objectif 2

- Cinq (5) points de victoires en ratio du temps total cumulé, arrondi.

