



LE DÉBUT DE LA FAIM

CAMPAGNE MILITAIRE SAMEDI LE 13 NOVEMBRE

Le Début de la Faim - Le Cercle d'Or versus Haute Garde

13 novembre 1021

Chapitre 1 – Embuscades Inattendues (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 Élanësse prend alors la décision d'éliminer Germain Cassé. Une mauvaise bonne idée, car le prédateur pourrait fort bien devenir une proie à son tour...

Un chemin sans encombre

	Cercle d'Or	Haute Garde	Enjeu
Distance parcourue	100%	95%	Trois (3) points de victoire
Durée du trajet	5:35	15:00	
Gains	3	0	



Le Début de la Faim - Le Cercle d'Or versus Haute Garde

13 novembre 1021

Chapitre 2 – Une Denrée Rare (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.

Les marchands de Forsel

	Cercle d'Or	Haute Garde	Enjeu
#Cloche	5	7	Un point de victoire
Gains	0	1	

Temps ajoutés aux boîtes	#Boîte		Enjeu
	Cercle d'Or	Haute Garde	
Relevé 1	BT1	BT1	+4 minutes ajouté à une boîte à temps par relevé
Relevé 2	BT1	BT1	
Relevé 3	BT1	BT2	
Relevé 4	BT2	BT2	
Relevé 5	BT2	BT2	
Relevé 6		BT2	
Relevé 7		BT1	
Relevé 8			
Relevé 9			

Une transaction qui rapporte gros

	Cercle d'Or			Haute Garde			Enjeu
	Temps	Bonus	Total	Temps	Bonus	Total	
BT1	12:00	12:00	24:00	22:00	12:00	34:00	Un point de victoire
BT2	26:00	8:00	34:00	7:00	16:00	23:00	Un point de victoire
BT3	35:00	0	35:00	0	0	0	Un point de victoire
BT4	1:00	0	1:00	32:00	0	32:00	Un point de victoire
Gains		2			2		



Le Début de la Faim - Le Cercle d'Or versus Haute Garde

13 novembre 1021

Chapitre 3 – Une denrée encore plus rare (15h40)

Après les marchands de Forsel, c'est au tour des contrebandiers d'Erence 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?

Transiger avec les contrebandiers

	Cercle d'Or	Haute Garde	Enjeu
M1	1	0	Un point de victoire par relevé.
	1	0	
	0	2	
M2	0	1	Les mâts M1 et M3 valent le double des points pour la Haute Garde
	0	1	
	0	1	
M3	1	0	Les mâts M2 et M4 valent le double des points pour le Cercle d'Or.
	1	0	
	1	0	
M4	2	0	
	2	0	
	2	0	
Gains	11	5	

*Les mâts opposés aux zones de déploiements valent le double des points

Distraire Kasimir Danta:

	Cercle d'Or	Haute Garde	Enjeu
BT1	10:00	14:00	Deux (2) points de victoire
Gains	0	2	



Le Début de la Faim - Le Cercle d'Or versus Haute Garde

13 novembre 1021

Chapitre 4 - Le chemin le plus court (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 Èlanësse 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.

On tente une percée

	Moment de capture (en minutes, calculé à partir du son du cor de brume)		
	Cercle d'Or	Haute Garde	Enjeu
M1	2:46	2:58	Un point de victoire
M2	5:30	9:40	Un point de victoire
M3	9:15	-	Un point de victoire
M4	13:40	-	Un point de victoire
Gains	4	2	



Le Début de la Faim - Le Cercle d'Or versus Haute Garde

13 novembre 1021

Chapitre 5 - Un abri pour la nuit (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.

J'y suis, j'y reste

	Cercle d'Or	Haute Garde	Enjeu
Temps de contrôle	17:47	16:15	Deux (2) points de victoire
Gains	2	0	

En attente de la nuit

	Cercle d'Or	Haute Garde	Enjeu
BT1	29:00	6:00	Un point de victoire par tranche de 10 minutes
Gains	2	0	

On monte la garde

	Cercle d'Or	Haute Garde	Enjeu
M1	χ	-	Un point de victoire par relevé.
	χ	-	
	-	-	
T1	-	χ	
	-	χ	
	-	χ	
T2	-	χ	
	-	χ	
	χ	-	
Gains	3	5	

Le Début de la Faim - Le Cercle d'Or versus Haute Garde

13 novembre 1021

Chapitre 6 - La forêt des palabres (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.

Palabre avec un lieutenant

	Cercle d'Or	Haute Garde	Enjeu
BT1	15:00	15:00	Un point de victoire par tranche de 8 minutes
BT2	15:00	15:00	Un point de victoire par tranche de 8 minutes
BT3	20:00	7:00	Un point de victoire par tranche de 8 minutes
Gains	4	2	

Mais où est donc Raska Coltrand

	Cercle d'Or	Haute Garde	Enjeu
M1	χ	-	Un point de victoire par relevé.
	-	-	
	-	χ	
M2	-	χ	
	-	χ	
	-	χ	
Gains	1	4	



Le Début de la Faim - Le Cercle d'Or versus Haute Garde

13 novembre 1021

Résultat final

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.

	Cercle d'Or		Haute Garde	
	Points de victoire	Solars	Points de victoire	Solars
Ch. 4	4	60	2	30
Ch. 5	7	120	5	90
Ch. 6	5	90	6	110
Ch. 1	3	90	0	0
Ch. 2	2	85	3	125
Ch. 3	11	120	7	80
Total	32	565	23	435



Le Début de la Faim – Les Inévitables contre Garde Immergée

13 novembre 1021

Chapitre 1 – Embuscades Inattendues (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.

Un chemin sans encombre

	<i>Les Inévitables</i>	<i>Garde Immergée</i>	<i>Enjeu</i>
<i>Distance parcourue</i>	100%	90%	<i>Trois (3) points de victoire</i>
<i>Durée du trajet</i>	8:00	15:00	
<i>Gains</i>	3	0	



Le Début de la Faim - Les Inévitables contre Garde Immergée

13 novembre 1021

Chapitre 2 - Une Denrée Rare (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?

Les marchands de Forsel

	Les Inévitables	Garde Immergée	Enjeu
#Cloche	6	4	Un point de victoire
Gains	1	0	

Temps ajoutés aux boîtes	#Boîte		Enjeu
	Les Inévitables	Garde Immergée	
Relevé 1	BT1	BT1	+4 minutes ajouté à une boîte à temps par relevé
Relevé 2	BT1	BT1	
Relevé 3	BT2	BT1	
Relevé 4	BT4	BT2	
Relevé 5	BT4		
Relevé 6	BT4		
Relevé 7			
Relevé 8			
Relevé 9			

Une transaction qui rapporte gros

	Les Inévitables			Garde Immergée			Enjeu
	Temps	Bonus	Total	Temps	Bonus	Total	
BT1	18:00	8:00	26:00	16:00	12:00	28:00	Un point de victoire
BT2	22:00	4:00	26:00	13:00	4:00	17:00	Un point de victoire
BT3	30:00	0	30:00	5:00	0	5:00	Un point de victoire
BT4	10:00	12:00	22:00	18:00	0	18:00	Un point de victoire



Le Début de la Faim - Les Inévitables contre Garde Immergée

13 novembre 1021

Gains	3	1
-------	---	---

Chapitre 3 – Une denrée encore plus rare (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!

Transiger avec les contrebandiers

	Les Inévitables	Garde Immergée	Enjeu
M1	1	0	Un point de victoire par relevé.
	0	2	
	1	0	
M2	2	0	Les mâts M1 et M3 valent le double des points pour la Garde Immergée
	0	1	
	2	0	
M3	0	2	Les mâts M2 et M4 valent le double des points pour le Les Inévitables.
	1	0	
	1	0	
M4	0	1	
	2	0	
	2	0	
Gains	12	6	

*Les mâts opposés aux zones de déploiements valent le double des points

Distraire Kasimir Danta:

	Les Inévitables	Garde Immergée	Enjeu
BT1	25:00	2:00	Deux (2) points de victoire
Gains	2	0	



Le Début de la Faim – Les Inévitables contre Garde Immergée

13 novembre 1021

Chapitre 4 – Le chemin le plus court (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.

On tente une percée

	Moment de capture (en minutes, calculé à partir du son du cor de brume)		Enjeu
	Les Inévitables	Garde Immergée	
M1	3:00	4:00	Un point de victoire
M2	6:00	7:00	Un point de victoire
M3	9:00	11:00	Un point de victoire
M4	12:00	-	Un point de victoire
Gains	4	3	

Le Début de la Faim - Les Inévitables contre Garde Immergée

13 novembre 1021

Chapitre 5 - Un abri pour la nuit (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 sont 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 tracter 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...

J'y suis, j'y reste

	Les Inévitables	Garde Immergée	Enjeu
Temps de contrôle	28:40	3:20	Deux (2) points de victoire
Gains	2	0	

En attente de la nuit

	Les Inévitables	Garde Immergée	Enjeu
BT1	24:00	6:00	Un point de victoire par tranche de 10 minutes
Gains	2	0	

On monte la garde

	Les Inévitables	Garde Immergée	Enjeu
M1	χ	-	Un point de victoire par relevé.
	χ	-	
	χ	-	
T1	-	χ	
	χ	-	
	χ	-	
T2	χ	-	
	-	χ	
	-	χ	
Gains	6	3	



Le Début de la Faim - Les Inévitables contre Garde Immergée

13 novembre 1021

Chapitre 6 - La forêt des palabres (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.

Palabre avec un lieutenant

	Les Inévitables	Garde Immergée	Enjeu
BT1	0	21:00	Un point de victoire par tranche de 8 minutes
BT2	20:00	10:00	Un point de victoire par tranche de 8 minutes
BT3	15:00	10:00	Un point de victoire par tranche de 8 minutes
Gains	3	4	

Mais où est donc Raska Coltrand

	Les Inévitables	Garde Immergée	Enjeu
M1	-	χ	Un point de victoire par relevé.
	χ	-	
	χ	-	
M2	-	-	
	-	χ	
	-	χ	
Gains	2	3	

Le Début de la Faim - Les Inévitables contre Garde Immergée

13 novembre 1021

Résultat final

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 Inévitables		Garde Immergée	
	Points de victoire	Solars	Points de victoire	Solars
Ch. 1	3	90	0	0
Ch. 2	4	170	1	40
Ch. 3	14	140	6	60
Ch. 4	4	50	3	40
Ch. 5	10	160	3	50
Ch. 6	5	85	7	115
Total	40	695	20	305

