

Ombre sur Aspremont

CAMPAGNE

25 JUIN 1022



DUCHÉ DE BICOLLINE

Ombre sur Aspremont



Jadis, un jeune chevalier fut remarqué lors du conflit qui fut nommé la Révolte des Bois Rouges. Pour ses faits d'armes, il hérita du domaine d'Aspremont en Dinant, une terre encore en friche. Le chevalier Edwin quitta l'armée pour se diriger vers ses nouvelles fonctions de baron. Quelques années passèrent et on entendit plus jamais parler d'Edwin d'Aspremont. Le domaine, qu'on disait maintenant abandonné, fut conquis à nouveau et passa tranquillement d'une main à l'autre.



Aux frontières de trois royaumes, le domaine d'Aspremont a vu nombre d'armées le traverser, mais les routes utilisées furent souvent les mêmes et la partie marécageuse, représentant la majorité du domaine, est évitée aux risques de s'y embourber. Aux dires de la noblesse dinantaise, la région au sud du grand fleuve est inhabitée.

Les tavernes et auberges à proximité se font maintenant l'écho de nouvelles rumeurs à qui s'informera. Des contrebandiers, à l'aide de petites embarcations, jalonnent jour et nuit les terres inondées d'Aspremont. Au centre des marécages se trouve une petite ville nommée Mare aux Marauds, inaccessible par la terre presque à l'année. On murmure que lorsque le temps devient plus sec, quelques tracés deviennent accessibles pour y fouler le pied. Un repaire de brigands fortunés, peu défendu, une population hors la loi, une aubaine pour une guilde militaire voulant y faire fortune.

Son chef est mort durant la Grande Peste, ses fils successeurs furent jalouxés, les anciens lieutenants commencèrent à commérer à gauche et à droite, à qui veut bien l'entendre, qu'un bon magot y est caché. En échange de quelques solars, un guide vous mènera sur un tracé sec et sécuritaire au cœur des marécages d'Aspremont vers Mare aux Marauds.

Caché profondément au cœur des marécages d'Aspremont, abritant voleurs, pirates et hors-la-loi, Mare aux Marauds est devenu une plaque tournante de la criminalité. Située près d'un grand fleuve et aux frontières de trois royaumes, la petite ville a vu sa population doublée lors de la récente révolte de Dinant. Le risque d'ébruitement a toujours été au cœur des intrigues de Mare aux Marauds et pour contrer cela, ses dirigeants fournissent quantité de sépium à sa population, dépendante, son contrôle en est renforcé.

Au gré des marées qui inondent sporadiquement la région, il règne une puanteur de pourriture. Des carcasses de poissons et d'autres bestioles des fonds marins finissent leur vie dans ces marécages. Le soleil accablant assèche la surface, y mettre le pied vous assure de terminer enseveli dans une eau poisseuse et visqueuse. De petites embarcations, poussées par de grandes perches, permettent de cheminer par quelques courants dont le sol ne durcit pas. S'y perdre ou s'y embourber est la mort assurée, à moins d'avoir assez de vivres pour attendre les prochaines marées saisonnières...

Encore aujourd'hui, nul ne sait pourquoi Edwin disparut aux yeux du monde. Les rumeurs courent pour l'expliquer: La rencontre avec une sirène, l'amour d'une femme recherchée, une sorcière des marais. Il ne quitta jamais cette région, sous le charme d'une malédiction peut-être. Il se construisit une vie, il rencontra nombre de femmes, mais surtout nombre des gens dans le besoin, exilés, criminels, il les accueillit tous. Mais après un certain temps, il n'avait plus le choix, refuser du monde risquait de divulguer l'emplacement de son repaire. Une fois escorté jusqu'à Mare aux Marauds, il était de toute façon impossible de s'y enfuir. Certains voyaient l'endroit comme une prison, d'autres au contraire, un paradis à l'abri du monde extérieur.



Ombre sur Aspremont



Les Vauriens d'Aspremont, fils bâtards d'Edwin, travaillent dans l'ombre depuis plusieurs décennies. Lors de la mort de ce dernier, ses fils ont pris les rênes de l'entreprise. Élevés parmi les vauriens et truands, ils sont cruels et sanguinaires, pactisant avec de sombres desseins et prêts à tuer pour arriver à leurs fins. Les anciens lieutenants du défunt chevalier, par jalousie ou peur, quittèrent Mare aux Maraudeurs et trahirent les Vauriens d'Aspremont. Lorsqu'ils apprirent la trahison, lorsqu'ils surent qu'une armée était en route, les Vauriens d'Aspremont usèrent de leurs contacts et à leur tour, déliant leurs bourses, s'engagèrent une armée de mercenaires et spadassins pour en découdre, promettant un lingot au général qui saura les défendre. Les hommes de main sont nombreux, mais la plupart ne sont pas des soldats et l'emploi de professionnels est donc nécessaire.





Ombre sur Aspremont

Modalités d'inscription

Pour vous inscrire

Tous les participants doivent être âgés d'au moins seize (16) ans et un (1) jour.

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

<https://bicolline.online/public/evenement/94/>

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le 20 juin à 12h00 (midi).

La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le 24 juin à 17h00.

Tarifs

Membre: 65,00 \$CA + taxes (74,73 \$CA)

Régulier: 80,00 \$CA + taxes (91,98 \$CA)

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

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

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.**

Forfait repas

Le traiteur retenu pour cet événement est Santé Taouk Shawinigan.

Forfait repas 37,50 \$CA + taxes (43.12 \$CA)

- Dîner viande : Sandwich taouk (poulet) ou shawarma (bœuf-agneau) et salade de fruits.
- Dîner végétarien: Sandwich falafel et salade de fruits.
- Souper viande : Assiette mixte taouk/shawarma servie avec du riz et des patates à l'ail, deux salades (couscous et fatoush), le tout accompagné de navets, piments, sauce à l'ail, pain pita et un morceau debaklawa.
- Souper végétarien : Assiette falafel servie avec du riz et des patates à l'ail, deux salades (couscous et fatoush), le tout accompagné de navets, piments, sauce à l'ail, pain pita et un morceau de baklawa.

Logement à l'Auberge

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

Pour contacter un front

Pour vous inscrire, vous devez contacter un front :

- Attaque (**jaune**) : Les Inévitables
 - o Guillaume St-Amour (stamourg07@gmail.com)
 - o David Bessette (bessetted@csrs.qc.ca)
- Défense (**bleu**) : La Confrérie
 - o Ludovik Letellier (ludovik.letellier@gmail.com)
 - o Kiara Lauzon (kiara.l.t@hotmail.com)





Ombre sur Aspremont

Les mercenaires du Duché

Le Capitaine, à qui tous les mercenaires doivent obéissance sur le terrain, est constamment à la recherche de combattants vagabonds de toutes sortes. La rumeur veut qu'il ait même l'œil avare pour les créatures fantastiques tels les gobelins, les hommes-rats et les hommes bleus.

Si les deux fronts sont complets, un nombre restreint de participants pourront s'inscrire comme mercenaires du Duché au lieu de choisir un front. Payés cinq (5) solars chacun en plus des gains divers liés à leur présence sur le champ de bataille, les mercenaires du Duché peuvent être déployés pour combler un manque de participants, équilibrer un ou des fronts, agir comme objectif de combat ou comme autre mécanique permettant d'enrichir l'expérience de l'ensemble des participants, le tout à la discrétion des maîtres de jeu. La solde sera payée à la fin de l'activité par le Capitaine.

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.





Ombre sur Aspremont

Déroulement de l'activité

Ombre sur Aspremont est une activité conçue pour les participants désirant vivre un événement de type campagne militaire opposant deux (2) fronts entre eux. La journée sera divisée en trois (3) chapitres qui permettront aux fronts d'accumuler des points de victoire.

L'activité est conçue pour deux (2) fronts d'un maximum de cent cinquante (150) participants chacun. Une fois les deux fronts complets, les organisateurs de chaque front pourraient décider d'un commun accord d'augmenter la capacité maximale de chaque front. Si les organisateurs de chaque front décident de ne pas augmenter les fronts, l'option des mercenaires du Duché ouvrira aussitôt (se référer à la section Les mercenaires du Duché du présent document).

Un maximum de cent cinquante (150) places de chaque front seront réservées pour que les organisateurs de chaque front puissent inscrire les participants qui auront été recrutés directement. Le maître de jeu en charge de la campagne contactera les organisateurs de chaque front directement pour détailler la procédure exacte à suivre.

Arrivée des participants

Le jour de l'activité

Les participants 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.

Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité.

Il n'y aura pas de séance d'information générale avant l'activité: nous invitons les participants inscrits 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.

Arrivée le vendredi 24 juin et départ le dimanche 26 juin

Les cessionnaires pourront arriver le vendredi 24 juin et dormir sur le site. Les portes et l'accès au site ferment à **20h30** et tous les véhicules devront avoir été ramenés au stationnement P1 de l'autre côté de la rue ou aux stationnements de cession le cas échéant avant cette heure.

Les cessionnaires peuvent 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 26 juin.



Ombre sur Aspremont

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. Le pointage final ne sera révélé que 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. Si un rebalancement des fronts est souhaité par les deux fronts, le front qui reçoit des combattants doit concéder la victoire et ne fera aucun point de victoire.

État-major

Les membres de l'état-major de chaque front recevront une frange indiquant leur statut. Pour cette campagne, il y a trois (3) membres de l'état-major par front.

Gains

Chaque participant à l'activité recevra cinq (5) solars peu importe son front. Une fiche de population sera également remise aux participants pré-inscrits à l'activité qui sont membres du Duché de Bicolline. Seul le participant peut récupérer sa propre solde et sa fiche de population à l'Accueil.

De plus, les fronts auront la possibilité d'accumuler des points de victoire à chaque chapitre. Les points de victoire de cette campagne déterminent qui sera le vainqueur à la fin de la journée. Les gains seront attribués proportionnellement parmi les deux fronts selon le ratio de leurs points de victoire respectifs.

La guilde représentant chaque front recevra un (1) point de notoriété et la guilde déclarée vainqueur recevra un (1) point de notoriété additionnel.

Les organisateurs des fronts recevront également une bourse par front équivalente à deux (2) solars par participant recruté (inscrit) afin de souligner leur implication dans la préparation de l'activité. Les deux (2) solars pour les participants inscrits dans les mercenaires du Duché seront équitablement distribués dans les bourses de chaque front. 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.



Ombre sur Aspremont

Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent. Veuillez vous référer aux Règles de combat, Rôles spéciaux 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.
- 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 avec leur arme à l'envers en évitant le plus possible les zones de combat.
- Les bâtiments : Les bâtiments ne sont pas en jeu. Tout participant se trouvant dans un bâtiment, sur une galerie ou une plateforme sera automatiquement considéré comme mort.

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 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). Un maréchal se réserve le droit de déterminer les limites de celui-ci.

Les participants qui désirent obtenir un sablier de guérison pour cette campagne doivent rencontrer un des critères suivants:

- Être grand-prêtre d'une croyance officielle.
- Être prêtre d'une croyance officielle et déboursier un (1) croyant.
- Faire partie d'une guilde qui détient un sablier de guilde.
 - Le chef de guilde doit indiquer son intention de mettre en jeu le sablier de sa guilde en envoyant un courriel au activites@bicolline.org au moins 48 heures avant l'événement.
 - Le sablier de guilde sera uniquement remis au chef de guilde ou à son représentant dûment autorisé.
- En acheter un au coût de cinq (5) fiches de population Campagne.

Il n'y a aucune limite de sablier par front. Les sabliers de guérison seront remis aux participants autorisés le matin de l'événement près de l'homologation. Lorsque cela s'applique, les frais devront être acquittés sur place avant de recevoir le sablier de guérison.

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 40 minutes sera réduit à 33 minutes s'il y a un retard accumulé de 7 minutes, ignorant les 7 dernières minutes du chapitre.





Ombre sur Aspremont

Varia

- Veuillez SVP rapporter le matériel jeu du Duché de Bicolline à la cabane bleue d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.
- Les points d'eau sur le terrain sont ouverts et le Duché de Bicolline fournira des gallons d'eau lorsque nécessaire. Veuillez néanmoins prévoir vos gourdes en conséquence.

Horaire de la journée

Heure	Ombre sur Aspremont
8h00 à 9h30	Arrivée, inscription et homologation
9h30 à 10h00	Déploiement
10h00 à 12h00	Chapitre 1 - Mare aux Marauds
12h00 à 13h20	Chapitre D - Brochette de rat fumé à la maraud
13h40 à 14h50	Chapitre 2 - Le pont-levis
15h10 à 17h10	Chapitre 3 - L'entrepôt des Vauriens
17h10	Fin de la campagne et souper près de l'Auberge
19h00	Début de la Ducasse

Nous joindre

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, chemin Principal, St-Mathieu-du-Parc, Québec, Canada, G0X 1N0
Site internet: www.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.



Ombre sur Aspremont

Chapitre 1 – Mare aux Marauds

La petite ville de Mare aux Marauds s'est rapidement vidée dès l'annonce qu'une armée marchait sur celle-ci pour la piller. L'endroit semble maintenant encore plus pauvre et une odeur de sépium plane toujours, se mélangeant aux odeurs dégagées par les boucheries et poissonneries avoisinantes. Plusieurs sépiumeries côtoient bars et bordels, une petite école contraste au centre de la ville non loin de la maison de l'expert en extermination de rats, ceux-ci étant prolifiques. La populace restante tentera de faire bonne figure, souhaitant ainsi la clémence des vainqueurs. Le contrôle de Mare aux Marauds se fera par la capture de points stratégiques pour posséder l'appui de sa population opportuniste.

Déploiement

Inévitables : Faubourg - PJ.

Confrérie : Devant le Fhain - PB.

Champ de bataille

La Cité, le Faubourg, la Vieille ville et le Quartier nord.

Le terrain de l'autre côté de la rivière n'est pas en jeu.

Durée du chapitre

120 minutes.

Guérison

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

Objectifs

Objectif 1 - Le contrôle des sépiumeries: *La ville s'est vidée rapidement sous le vacarme inhospitalier des soldats marchant aux bruits du tambour, fracassant leurs armes sur les boucliers pour en appeler à en découdre. Tous par contre ne sont pas si pressés de quitter, spécialement ceux qu'on retrouve dans certains établissements. Plusieurs vendraient leur mère pour une autre dose, voire quelques solars. Cette population docile amènera certainement son lot de renseignements utiles.*





Ombre sur Aspremont

- Représentés par des boîtes à temps numérotées et barrées (BT1 à BT4), quatre (4) sépiumeries se trouvent sur le terrain.
- Une seule boîte à temps est ouverte à chaque tranche de cinq (5) minutes.
- L'Objectif 5 - L'informateur permet aux fronts de recevoir des renseignements en lien avec les heures d'ouverture des différentes sépiumeries.

Objectif 2 - L'accès aux tavernes: *Riches en alcool et surtout en rumeurs, les tavernes ont toujours été l'endroit idéal pour trouver ce qu'on cherche: renseignements, fiers à bras, contacts. Mare aux Marauds ne fait pas exception.*

- Représentés par deux (2) mâts de position numérotés sur le terrain (M1 et M2), les accès aux tavernes sont activés lorsque des mousquetons des deux fronts se trouvent sur ceux-ci (un par front).
- Pour contrôler un mât, le mousqueton du front doit être attaché à l'anneau central et y rester pendant trois (3) minutes consécutives. Si le contrôle du mât est interrompu avant que les trois (3) minutes consécutives aient été atteintes (retrait du mousqueton de l'anneau central ou ajout d'un deuxième mousqueton à l'anneau central), le compteur repart à zéro.
- Aucun point ne sera comptabilisé si aucun des deux fronts ne réussit à conserver son mousqueton sur l'anneau central pendant trois (3) minutes consécutives.
- Un participant 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.
- L'Objectif 5 - L'informateur permet aux fronts de recevoir des renseignements en lien avec les heures d'ouverture des accès aux tavernes.

Objectif 3 - Derrière les lignes ennemies: *Dans la précipitation du conflit, les espions n'ont pas eu le temps de revenir avant le début du combat, une mission d'escorte est à prévoir.*

- Représentés sur le terrain par un maréchal, un espion se trouvera à un endroit éloigné derrière les lignes ennemies (BJ et BB respectivement sur la carte) à deux (2) moments inconnus des participants (par front).
L'espion attendra un membre de ce front pendant dix (10) minutes pour être escorté à votre puits de guérison.
- Si aucun membre du front n'est venu à la rencontre de l'espion pendant ces dix (10) minutes, l'objectif est perdu et ne pourra pas être réalisé.
- L'espion peut se déplacer en courant ou encore se cacher et suivra (dans la mesure du raisonnable) les indications données par n'importe quel membre du front tant que ce dernier est vivant et demeure à proximité de l'espion.
- Si aucun membre du front demeure en vie à proximité de l'espion, l'escorte échoue.
- L'Objectif 5 - L'informateur permet aux fronts de recevoir des renseignements en lien avec le début de chaque escorte.

Objectif 4 - Le support des écornifleurs: *Des écornifleurs tentent de soutenir le front qu'ils pensent vont les aider le plus en troquant du matériel dans des caches d'armes.*





Ombre sur Aspremont

- Représentées par des panneaux bleu et jaune avec un anneau central, deux (2) caches d'armes se trouvent sur le terrain (un par front).
- L'Objectif 5 - L'informateur permet de recevoir des cadenas identifiés à votre front. Les cadenas pourront être fixés aux panneaux des caches d'armes. Plusieurs cadenas peuvent être fixés à une même cache d'armes (les chaînes de cadenas sont autorisées).
- Un front peut faire des points en mettant son cadenas sur le panneau d'une cache d'armes ennemi pour représenter que cette dernière a été pillée.
- Il est aussi possible d'utiliser un cadenas sur son propre panneau de cache d'armes uniquement pour annuler un cadenas ennemi qui y serait pour représenter que vous avez récupéré les armes pillées.
- Les cadenas ne peuvent pas être volés.

Objectif 5 - L'informateur: *Un contrebandier tentant de profiter des deux bords offre des renseignements en échange de protection.*

- L'informateur est représenté par le I sur la carte et un maréchal sur le terrain.
- Lorsque l'informateur est au milieu du terrain de Trollball et l'étendard de la couleur de votre front est à la verticale, il vous est possible de protéger l'informateur pour obtenir des renseignements. Il est possible que les étendards des deux fronts soient à la verticale au même moment.
- Pour protéger l'informateur, un membre de l'état-major doit se déclarer comme protecteur à l'informateur, rester à moins de cinq (5) pieds de celui-ci et demeurer vivant pendant quatre (4) minutes consécutives. Si le membre de l'état-major déclaré s'éloigne du cinq (5) pieds ou meurt, le temps cesse d'être cumulé et le compte retombe à zéro.
- Si des membres de l'état-major des deux fronts se trouvent dans le rayon de cinq (5) pieds en même temps, le temps cesse d'être cumulé et le compte retombe à zéro.
- Si l'informateur est bien protégé pendant quatre (4) minutes consécutives, il remet les renseignements suivants au membre de l'état-major déclaré qui doit demeurer en vie pendant l'échange:
 - o L'heure exacte;
 - o Un (1) cadenas non volable utilisable pour l'Objectif 4 - Le support des écornifleurs;
 - o Tous les temps d'ouverture des éléments de l'Objectif 1 - Le contrôle des sépiumeries, l'Objectif 2 - L'accès aux tavernes et l'Objectif 3 - Derrière les lignes ennemies, si les temps sont dans les trente (30) prochaines minutes.
- Les renseignements ne sont divulgués qu'une (1) seule fois au membre de l'état-major déclaré.
- La protection est réussie mais les renseignements sont perdus si le membre de l'état-major déclaré meurt pendant l'échange initial des renseignements.
- Suivant une tentative de protection de l'informateur par un front (que la protection ait été un succès ou non), l'étendard du front sera mis à l'horizontal et l'objectif n'est plus accessible pour ce front pendant les vingt (20) prochaines minutes. Une fois les vingt (20) minutes écoulées, l'étendard sera relevé à la verticale pour indiquer que l'objectif est à nouveau disponible pour ce front.



Ombre sur Aspremont

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, la Confrérie sera déclarée vainqueur.

Gains

Objectif 1 - Le contrôle des sépiumeries

- Vingt-quatre (24) points de victoire en ratio du temps accumulé (arrondis vers le bas) sur toutes les boîtes à temps.

Objectif 2 - L'accès aux tavernes

- Trois (3) points de victoire par mât contrôlé.

Objectif 3 - Derrières les lignes ennemies

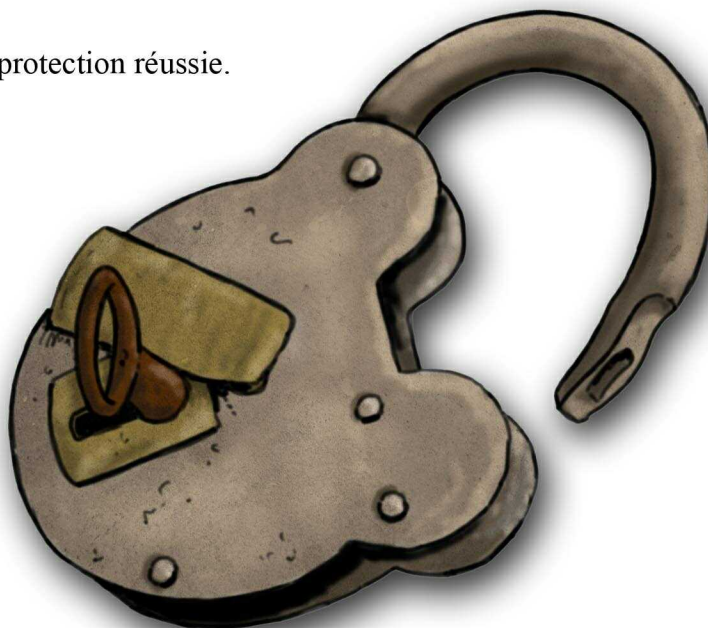
- Cinq (5) points de victoire pour chaque escorte réussie, pour un maximum de dix (10) points de victoire pour cet objectif.

Objectif 4 - Le support des écornifleurs

- Trois (3) points de victoire pour chaque cadenas supplémentaire à son adversaire sur le panneau ennemi à la fin du chapitre. Par exemple:
 - o Le panneau du front des Inévitables a trois (3) cadenas de la Confrérie et deux (2) cadenas des Inévitables. La Confrérie fait donc trois (3) points de victoire.

Objectif 5 - L'informateur

- Un (1) point de victoire par protection réussie.



Ombre sur Aspremont

Chapitre D – Brochette de rat fumé à la maraud

Déploiement

Près de l'Auberge.

Durée du chapitre

80 minutes. Le déploiement pour le Chapitre 2 se fera à **13h20** pour être prêt à commencer à **13h40**.

Objectifs

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

Condition de victoire

Finir son assiette et remplir sa gourde.

Gains

- Satiété
- De l'énergie non magique.



Ombre sur Aspremont

Chapitre 2 – Le pont-levis

Les renseignements sont clairs: les véritables richesses cachées dans Mare aux Maraude se trouvent à l'entrepôt des Vauriens, dans l'ancien fort construit à l'époque du baron Edwin. L'accès est difficile puisque des marécages séparent la petite ville au plateau où se trouve l'entrepôt. L'obstacle majeur est un petit pont-levis que les hommes de main des Vauriens d'Aspremont utilisent pour garder la populace à bonne distance. Les embarcations qu'utilisent les contrebandiers se situent aussi sur l'autre rive, l'accès au pont-levis est donc indispensable pour pouvoir piller l'entrepôt.

Déploiement

Inévitables : En face de l'Auberge - S1

Confrérie : Sur la route près du campement du Griffon - S3

Champ de bataille

Haute-Ville, Plaine des religions et Plaine des Mages.

Durée du chapitre

70 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison mobile par front, représenté par un maréchal qui déplace un panneau de socle. Le puits de guérison mobile fonctionne selon le principe « tu touches, tu es vivant ».

Le puits de guérison mobile se trouvera aux zones de déploiement au début du chapitre. Si le maréchal représentant le puits de guérison mobile est en déplacement, les participants désirant revenir à la vie devront se rendre au prochain socle et attendre que le maréchal y dépose le panneau de socle avant de pouvoir revenir à la vie.

Objectifs

Objectif 1 - Le retrait stratégique: Pendant que les hommes de main des Vauriens d'Aspremont fortifient en hâte le vieux fort, les troupes embauchées par La Confrérie ont été assignées à ralentir l'avancée des ennemis.



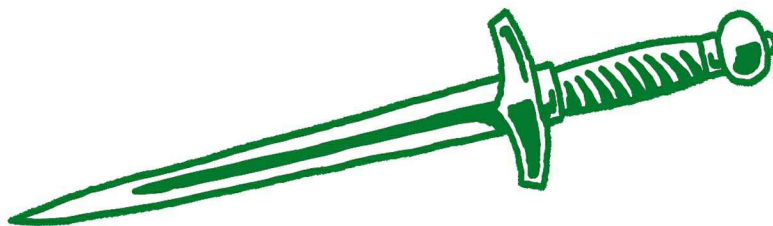
Ombre sur Aspremont

- Les socles S2, S3 et S4 ont une boîte à temps numérotée (BT2, BT3 et BT4) à proximité qui est uniquement active et débarrée lorsque son socle respectif est aussi actif.
- Les socles S2, S3 et S4 seront actifs pendant une fenêtre variant entre vingt (20) et vingt-cinq (25) minutes selon l'horaire qui suit:

	Début	Fin
Socle 2	Minute 0	Minute 20
Socle 3	Minute 20-25 (tout dépendant du succès de l'escorte)	Minute 45
Socle 4	Minute 45-50 (tout dépendant du succès de l'escorte)	Minute 70

Objectif 2 - L'inévitable avancée: Les troupes à la solde des Inévitables décèlent une opportunité, lançant des percées pour tenter d'accélérer son avance vers le pont-levis. La bataille éclair est essentielle au risque de voir les trésors cachés disparaître une fois la nuit tombée.

- Au moment précis de la désactivation du socle actif (S2, S3 ou S4), le maréchal de front de la Confrérie déplace le panneau de socle représentant le puits de guérison au socle suivant.
- Représenté par un maréchal, un porte-étendard jaune sera présent au socle actif (S2, S3 ou S4) à partir du moment où il est désactivé.
 - o Les Inévitables auront cinq (5) minutes pour escorter le porte-étendard jaune au socle suivant. Le porte-étendard jaune peut se déplacer en marchant sur le chemin principal lorsqu'un membre du front des Inévitables est présent en vie à moins de cinq (5) pieds de lui. Si aucun membre du front des Inévitables n'est présent en vie à moins de cinq (5) pieds du porte-étendard jaune, ce dernier s'immobilise.
 - o Lorsque le porte-étendard jaune atteint le prochain socle, celui-ci s'active. Si les cinq (5) minutes se sont écoulées sans que le maréchal porte-étendard jaune ne finisse son escorte, le nouveau socle s'active tout de même à ce moment, mais l'escorte n'est pas réussie.
- Lorsque le nouveau socle est activé, le maréchal de front des Inévitables déplace le panneau de socle représentant le puits de guérison au socle suivant.



Ombre sur Aspremont

Objectif 3 - Les écornifleurs: Contre toute attente, des écornifleurs se retrouvent sur le champ de bataille. Profitant de l'opportunité de s'enrichir, ils offrent un soutien à ceux qui les protégeront.

- Les écornifleurs sont représentés par Z2, Z3 et Z4 sur la carte et un seul maréchal porte-étendard bleu sur le terrain qui sera présent à une de ces zones.
- Lorsque l'étendard bleu est à la verticale, il est possible de défendre le maréchal porte-étendard bleu. Sinon, l'objectif n'est pas accessible.
 - o Une défense est réussie si au moins un membre vivant d'un front reste à moins de cinq (5) pieds du maréchal porte-étendard bleu pendant cinq (5) minutes consécutives. Si aucun membre vivant du front n'est à moins de cinq (5) pieds du porte-étendard bleu, le temps cesse d'être cumulé et le compte retombe à zéro..
 - o Si des participants des deux fronts se trouvent en vie dans le rayon de cinq (5) pieds en même temps, le temps cesse d'être cumulé et le compte retombe à zéro pour les deux fronts.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, la Confrérie sera déclarée vainqueur.

Gains

Objectif 1 - Le retrait stratégique

- Dix (10) points de victoire en ratio (arrondis vers le bas) pour chaque boîte à temps associée aux socles, pour un total de trente (30) points de victoire pour cet objectif.

Objectif 2 - L'inévitable avancée

- Trois (3) points de victoire pour les Inévitables s'il réussissent à escorter le porte-étendard jaune au socle suivant à l'intérieur des cinq (5) minutes allouées.
- Trois (3) points de victoire pour la Confrérie si le porte-étendard jaune n'atteint pas le socle suivant à l'intérieur des cinq (5) minutes allouées.
- Il y a un total de six (6) points de victoire pour cet objectif.

Objectif 3 - Les écornifleurs

- Cinq (5) points de victoire par défense réussie.



Ombre sur Aspremont

Chapitre 3 – L'entrepôt des Vauriens

Le vieux fort qu'avait fait construire le baron n'aura encore jamais servi. Conscient que personne ne pourrait attaquer cet endroit, sa vocation défensive servit plus tard d'entrepôt, un lieu sûr contre la vermine qui vit tout près.

Tous les biens rapportés - fruits de larcins ou de contrebande - passaient par l'entrepôt. Les hommes de main s'assuraient qu'au retour de mission, chaque personne soit fouillée et une fois payée, elle repartait à Mare aux Maraudeurs avec de quoi satisfaire ses besoins. Au fil des années, de grandes richesses y furent entreposées et les Vauriens d'Aspremont en profitaient grandement. Ils connaissent d'ailleurs assurément encore quelques cachettes secrètes!

Déploiement

Inévitables : À droite de la Plaine des Mages - PJ.

La Confrérie : Dans le fort - I.

La Confrérie commence avec le contrôle du fort.

Champ de bataille

La Plaine des Mages et le Fort.

Durée du chapitre

120 minutes.

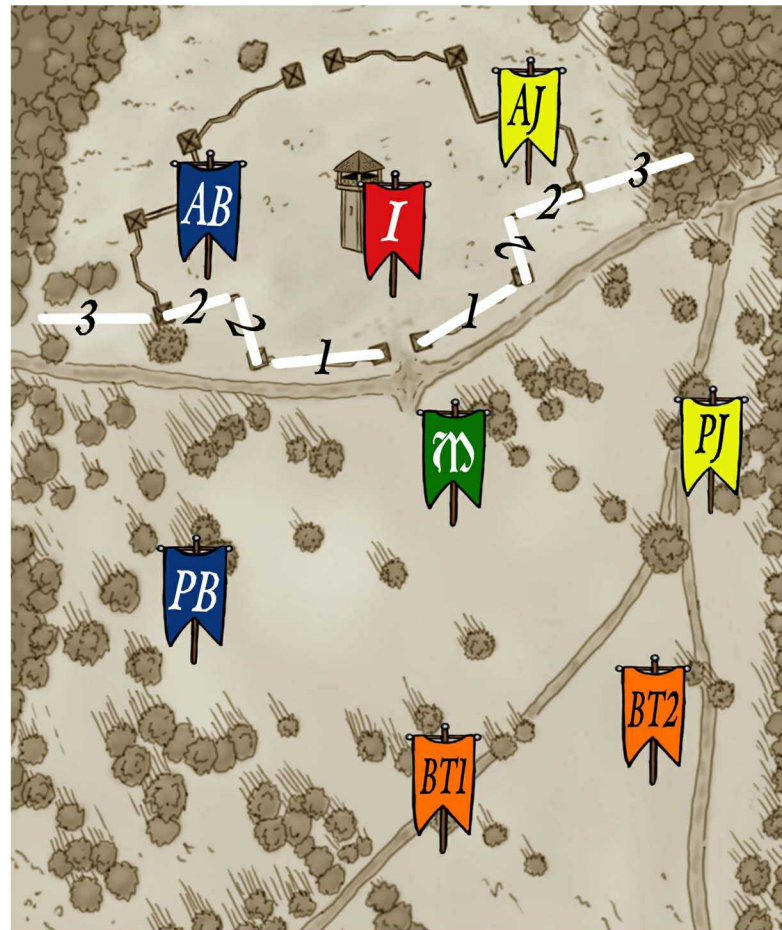
Guérison

Sabliers de guérison, un (1) puits de guérison par front sur la Plaine des Mages (PJ et PB) accessibles en tout temps ainsi qu'un (1) puits de guérison par front à l'intérieur du fort (AB et AJ) qui seront accessibles seulement à certains moments pendant le chapitre.

Objectifs

Objectif 1 - L'entrepôt des Vauriens d'Aspremont: Contrôler le fort, c'est contrôler l'entrepôt. Les derniers hommes de main des Vauriens s'enfuient avec ce qui leur a été possible de porter, des butins en tout genre qu'on ne reverra pas de sitôt.

- La possession du fort est représentée par le mousqueton identifié à votre front sur le mât I situé au centre du fort sur la carte.



Ombre sur Aspremont

- o Le mât I est équipé de deux (2) mousquetons (un par front).
- o Pour contrôler le mât I (et le fort), le mousqueton du front doit être attaché à l'anneau central.
- o Un participant 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.
- o Le maréchal attiré au mât I peut cependant retirer ou attacher le mousqueton d'un front à l'anneau central tout dépendant du déroulement du chapitre.
- Les deux fronts s'échangent cycliquement la possession du fort au courant du chapitre.
 - o Le front de la Confrérie commence avec la possession du fort au début du chapitre.
 - o Le puits de guérison à l'intérieur du fort est ouvert pour la Confrérie au début du chapitre.
- À chaque prise du fort, le puits de guérison à l'intérieur du fort du front ayant pris possession du fort s'ouvre et celui du front ayant perdu la possession du fort se ferme.
- Si un front maintient sa possession du fort pendant trente (30) minutes consécutives, son puits de guérison se ferme et le puits de guérison du front ennemi s'ouvre, indiquant une défense du fort réussie.
 - o Si le front maintient sa possession du fort pour un autre six (6) minutes supplémentaires, la possession du fort est automatiquement changée par un maréchal.
 - o Une nouvelle prise du fort ne pourra être réussie pour les cinq (5) prochaines minutes.

Objectif 2 - L'atelier des contrebandiers: *L'accès à Mare aux Marauds se fait à l'aide de petites embarcations que les contrebandiers utilisent presque à l'année. Celles-ci doivent être entretenues et de nouvelles sont construites près de l'entrepôt. Le matériel utilisé n'était certes pas destiné à escalader les remparts de l'ancien fort, mais tout général mercenaire utilisera les moyens du bord pour arriver à ses fins.*

- Les sections du fort seront numérotées comme sur la carte et les accès seront barrés par des cordes.
 - o Lorsqu'un accès est barré, seuls les participants morts peuvent s'en servir pour sortir du fort et retourner à leur puits de guérison.
 - o Aucun participant vivant ne peut utiliser un accès barré.
 - o Les accès peuvent être débarrés en contrôlant le mât de position M (se référer au point suivant) et sont à nouveau barrés lorsque le fort est repris.
- Le mât de position M est situé au milieu de la Plaine des Mages et des contrôles réussis de celui-ci permettent de débarrer les accès du fort (retrait de la corde) dans l'ordre (Section 1, Section 2 et ensuite Section 3).
 - o Le mât M est équipé d'un (1) mousqueton du front qui n'est pas en possession du fort lorsque l'objectif est ouvert.
 - o Dès le moment où l'unique mousqueton est placé sur l'anneau central, le contrôle du mât M est réussi.





Ombre sur Aspremont

- o Le mât M ouvre deux (2), douze (12) et vingt-deux (22) minutes après une prise de fort (incluant la prise de fort par La Confrérie au début du chapitre) et restera ouvert pendant huit (8) minutes consécutives. Le mât ferme lors d'une prise de fort ou lorsque le mât est contrôlé.
- o Un participant ne peut pas cacher un mousqueton ou partir avec : le mousqueton doit toujours être accroché sur l'anneau central ou sur les anneaux du haut.

Objectif 3 - Renforts de spadassins: *Le contrôle sud de l'accès aux entrepôts est crucial, des troupes fraîches permettront de prendre plus facilement le contrôle de l'entrepôt des Vauriens d'Aspremont.*

- Deux (2) boîtes à temps (BT1 et BT2) se situent dans la Plaine des Mages et représentent des routes d'accès permettant de rejoindre le fort. Elles sont ouvertes pendant toute la durée du chapitre.

Condition de victoire

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

Gains

Objectif 1 - L'entrepôt des Vauriens d'Aspremont

- Quatre (4) points de victoire à chaque défense réussie et quatre (4) points de victoire à chaque prise du fort avant que le front ennemi n'accomplisse une défense réussie. Par exemple:
 - o Les Inévitables défendent le fort pendant 32 minutes consécutives. Les Inévitables font quatre (4) points de victoire tandis que la Confrérie n'en fait aucun.
 - o La Confrérie prend possession du fort en 24 minutes. La Confrérie fait quatre (4) points de victoire tandis que les Inévitables n'en font aucun.
- Un (1) point de victoire pour chaque tranche de deux (2) minutes de plus suivant une défense réussie, pour un maximum de trois (3) points de victoire par défense réussie.
- Deux (2) points de victoire pour le front en possession du fort à la fin du chapitre.



Ombre sur Aspremont

Objectif 2 - L'atelier des contrebandiers

- Un (1) point de victoire pour chaque contrôle du mât M.
- Deux (2) points de victoire au front qui perd la possession du fort s'il reste une section du fort encore debout lors de la prise du fort par le front ennemi.

Objectif 3 - Renforts de spadassins

- Six (6) points de victoire en ratio du temps accumulé (arrondis vers le bas) pour chaque boîte à temps, un total de douze (12) points de victoire pour cet objectif.

