

Le Devoir ou l'Or

Le Sceptre de la Discorde

CAMPAGNE

20 MAI 1023



S-Bly

DUCHÉ DE BICOLLINE



®



Le Sceptre de la Discorde

Le Sceptre de la Discorde

Le devoir, ou l'or

Kazarun connaissait un printemps trouble. La vague d'espoir causée par l'élection d'une nouvelle princesse, Catherine Sommers, fut ternie par l'excavation accidentelle (ou pas, selon certaines théories complotistes) de l'ancre du démon ailé Molorog. Depuis, les autorités sudistes étudiaient chaque éventualité, aussi alambiquée soit-elle, pouvant permettre de l'abattre ou de l'apaiser. Un matin, fut mentionné en conseil l'existence du bâton de Garon-Ga. Cet artéfact, émanant légendairement de l'ancien peuple Dulgare, fut d'abord redécouvert dans un caveau des souterrains de Gotwald il y a une dizaine d'années, avant de passer par les mains des plusieurs mages, qui, étrangement, ne firent jamais de recherches approfondies sur ses capacités. Or, l'espérance que celui-ci puisse servir contre ce "Molorog" était caduque, car le bâton fut tristement déclaré perdu durant l'hiver, suite au déménagement vers Kafe de la cour du prince sortant, Alphonse de la Vigne.

C'est ainsi que dès la fonte des neiges, l'Aile Noire, guilde sudiste à forte tradition martiale, fut dépêchée sur la trace du bâton. La princesse Catherine engagea en support La Confusion, funestement sans leur partager l'objet réel de la mission. Cette guilde de soudards farouchement indépendante fondée par le spadassin Friedrich Drei Von Shliiefen, dorénavant prince d'Ozame. Compagnie si autonome, d'ailleurs, qu'elle était une des rares non engagées dans la guerre faisant rage sur les terres du centre. Gerulf Barca, capitaine de l'Aile Noire, soupira lorsqu'on lui annonça la nouvelle, tenant en faible estime le mercenariat, mais ses capitaines le rassurèrent du fait que la loyauté à l'or est au moins, prévisible.

Plusieurs semaines passèrent, alors que les l'Aile Noire tentait de retracer la piste du bâton, sur les traces de la caravane ayant transporté les effets du prince-émérite de Kazarun jusqu'au port de Darganof. Les mercenaires de la Confusion faisaient office de tirailleurs, protégeant les flancs contre la menace des hommes-rats et des brigands. La fraternisation entre les eux groupes, culturellement distincts, fut légère, facilitée par un amour commun de la chose martiale. Chaque soir, les deux guildes montaient leurs campements à portée de flèche, sans pourtant que flèche ne fuse.

Un bon après-midi, le sort voulu que ce fut les éclaireurs de la Confusion qui trouvèrent l'objet, planté dans le sol comme si tombé d'une charrette. Von Shliiefen annonça la nouvelle en personne à son homologue Barca, dont les yeux s'ouvrirent grands. "Ce bâton est l'objet de notre mission, prince Friedrich. Remettez-le-moi sur le champ, je vous en prie, au nom de l'honneur et du devoir."

"Notre contrat était pour l'escorte d'un convoi, il n'était aucunement question d'un objet occulte. Il s'agit donc d'un butin de guerre, acquis légitimement par mes soldats! Néanmoins, je vois l'intérêt que vous portez à ce bâton et je suis prêt à vous le céder, en signe d'amitié, pour la modique somme de 1000 solars! Voyez cela comme un bonus à la performance, car nous avons dépassé les termes de notre accord!"

Barca resta silencieux quelques instants, visiblement estomaqué par le culot de l'homme, avant de demander la nuit pour y réfléchir.

Au matin, les cors de guerre sonnèrent de part et d'autre de la vallée, et les soldats s'armurèrent à la hâte.



Le Sceptre de la Discorde

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/139/>

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le 2023-05-15 à 12 h (midi).

La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le 2023-05-19 à 17 h.

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.

Les participants membres recevront une fiche de population Campagne et 5 solars sonnants!

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

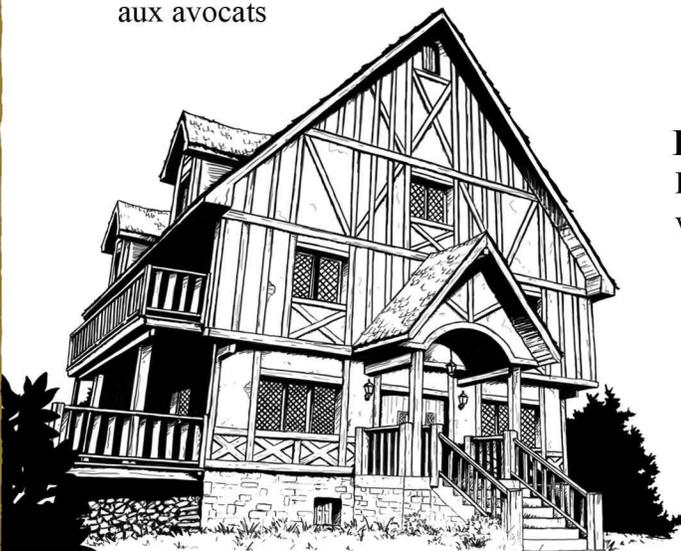
L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne pour la même activité. Il n'est pas possible de s'inscrire à la porte.

Forfait repas

Le traiteur retenu pour cet événement est Santé Taouk.

Forfait repas 42.25 \$CA + taxes (48.58 \$CA)

- Dîner: Sandwich Falafel (végé) ou Sandwich Shish Taouk (poulet) ou Shawarma (boeuf-agneau) avec jus de fraise et banane frais
- Souper : Poutine ou Poutine Taouk (poulet) ou Poutine Shawarma (boeuf-agneau) avec salade aux avocats



Logement à l'Auberge

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



Le Sceptre de la Discorde

Pour contacter un front

Pour vous inscrire, vous devez contacter les organisateurs du front souhaité :

La Confusion (JAUNE)

Alexy Ouellette (ouelletteboys@hotmail.com)

Alexandre Leblanc

Alex D. La

L'Aile Noire (BLEU)

Guillaume Lavoie (gymlavoie@hotmail.com)

Antoine Legault

Yves Olivier Martin

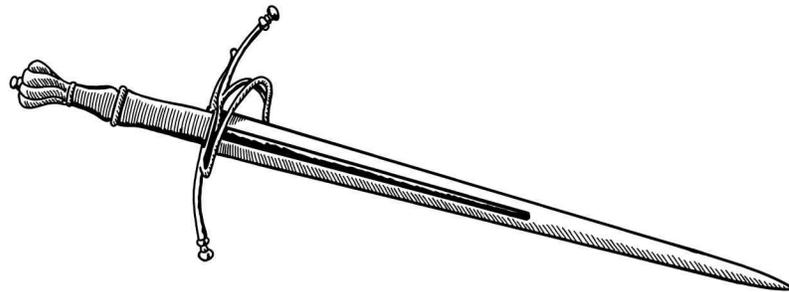


La sécurité

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.

Le port de protection oculaire est recommandé pour toutes les activités de combat du Duché.

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





Le Sceptre de la Discorde

Déroulement de l'activité

Le Sceptre de la Discorde 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 sept (7) chapitres qui permettront aux fronts d'accumuler des points de victoires.

L'activité est conçue pour deux (2) fronts d'un minimum de cent cinquante (150) participants chacun. Lorsque les deux (2) fronts seront complets, ils seront augmentés par incréments de cinq (5) places automatiquement. Si les organisateurs de chaque front sont d'accord, il sera possible d'augmenter les fronts par incréments de plus de cinq (5) places.

- Pour cette activité, les organisateurs de chaque front se sont entendus pour commencer les inscriptions à deux cent (200) participants pour chaque front.

Un groupe restreint de 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.

Arrivée des participants

Le jour de l'activité

Les participants sont attendus au débarcadère de l'Auberge de Bicolline dès 8 h 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 19 mai et départ le dimanche 21 mai

Les cessionnaires pourront arriver le vendredi 19 mai et dormir sur le site. Les portes et l'accès au site ferment à **20 h 30** 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 **14 h** le dimanche 21 mai.



Le Sceptre de la Discorde

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.

À moins d'une indication contraire dans la description d'un chapitre, le front ayant perdu le chapitre précédant choisit sa zone de déploiement.

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. Le front qui concède gardera les points de victoire déjà accumulés, mais ne fera plus aucuns points de victoire dans les chapitres suivants. Une méthodologie différente pourrait être acceptée si les organisateurs de chacun des fronts s'entendent et que le maréchal responsable de la campagne approuve.

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.

- Pour cette campagne, le chapitre 5 requiert trois (3) franges d'état-major par front.

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

Gains

La solde: 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.

La victoire: Le cumulatif des points de victoire de cette campagne déterminent quel front sera déclaré vainqueur à la fin de la journée. La guilde ayant obtenu le plus de points de victoire est réputée gagnante et obtiendra un sceau récompense militaire.

Les points de victoire: Les fronts auront la possibilité d'accumuler des points de victoire à chaque chapitre. Les gains totaliseront une valeur de 20 solars par participant à la campagne. Une liste secrète de gains et de prix sera dévoilée aux états-majors lors de la ducasse (19h00 au deuxième étage de la Banque de l'Hippocampe). Les états-majors pourront acheter les gains de leur choix en payant avec les points de victoire accumulés pendant la journée. Le front gagnant pourra obtenir le bâton de Garon-Ga pour une valeur nominale de 1000 solars en points de victoire. S'il le refuse, le front perdant aura alors l'option.





Le Sceptre de la Discorde

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

Les bourses de fronts: 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. 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.

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 :** Il est possible de se battre sur les plateformes, définie comme une construction horizontale qui n'a aucune structure verticale s'y reposant. Les coups portés à travers les espaces d'une structure verticale sont valides. Par contre, il est strictement interdit de se battre sur ou dans un bâtiment, incluant les balcons.

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 ou son clerc.
 - Être prêtre d'une croyance officielle et déboursier un (1) croyant.
 - Être le chef d'une guilde qui détient un sablier de guilde.
- Si le chef de guilde ne peut être présent, il doit envoyer un courriel au activites@bicolline.org au moins 48 heures avant l'événement indiquant le nom du joueur qui sera son représentant.**



Le Sceptre de la Discorde

- 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.

Varia

- Pour cette campagne, les couleurs associées à chaque front sont **BLEU** pour L'Aile Noire et **JAUNE** pour La Confusion.

- 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 fermés mais le Duché de Bicolline fournira des gallons d'eau lorsque nécessaire. Veuillez néanmoins prévoir vos gourdes en conséquence.

Horaire de la journée

Heure	Le Sceptre de la Discorde
8 h à 9 h 30	Arrivée, inscription et homologation
9 h 30 à 10 h	Déploiement
10 h à 10 h 15	Chapitre 1 – La ruée vers le sceptre
10 h 35 à 10 h 50	Chapitre 2 – Le choc de l'arrière-garde
11 h 20 à 11 h 50	Chapitre 3 – Le sanctuaire oublié
12 h 10 à 12 h 30	Chapitre 4 – La confusion noire (chapitre éponyme)
12 h 30 à 13 h 40	Chapitre D – La bombance des ferrailleurs
14 h à 14 h 50	Chapitre 5 – La grande stratégie
15 h 10 à 16 h 10	Chapitre 6 – Le malheur des uns
16 h 30 à 17 h	Chapitre 7 – La course folle (ou « Rat Race », en saxon)
17 h 20 à 17 h 50	Chapitre Extra – N'êtes-vous pas assez divertis?
17 h	Fin de la campagne et souper près de l'Auberge
18 h	Début de la Ducasse
19 h	Dévoilement de la liste d'achat de gains



Le Sceptre de la Discorde

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, 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.



Le Sceptre de la Discorde

Chapitre 1 – La ruée vers le sceptre

Le mystérieux bâton de Garon-Ga fut retrouvé à proximité d'un chemin, planté dans le sol. Alors que les soldats accourent pour s'en emparer, le sceptre magique révèle sa nature farouche, se levant spontanément en position verticale et émanant un champ de force miniature et refusant de bouger peu importe la puissance physique appliquée. Ce charme protecteur, imprégné de l'essence même de la magie manthorique, était sans nul doute l'œuvre de ses propriétaires précédents, les maes Benoit de Mitendre et Clars F. Lester... Face à l'intransigeance du bâton ensorcelé, les combattants se dressèrent pour tenter de garder le contrôle de l'endroit. Leur force brute était sans effet contre l'enchantement, qui résista sans faillir. La seule issue était d'attendre que le sortilège s'épuise, les yeux rivés sur le bâton, telle une sentinelle oubliée, dressée au milieu de nulle part.

Déploiement

D1: Ouest de la Haute Ville.

D2: Est de la Haute Ville.

Champ de bataille

La Haute-Ville, à l'intérieur de la ligne rouge pointillée.

Durée du chapitre

Quinze (15) minutes.

Guérison

Sabliers de guérison.

Il est possible pour n'importe quel joueur de revivre en touchant le chemin indiqué par la ligne rouge pointillée.

Objectifs

Objectif 1 – Le dais du Bâton: Le champ de force perdra son énergie un jouer, et alors, sera possible de s'en emparer...

- Il est possible pour un front de cumuler du temps en contrôlant le maréchal situé à M1. Le temps est cumulé uniquement si un membre du front est présent à moins de cinq (5) pieds du maréchal sans la présence d'un membre du front adverse. Si un membre de chaque front est présent à moins de cinq (5) pieds, l'accumulation du temps est arrêtée.

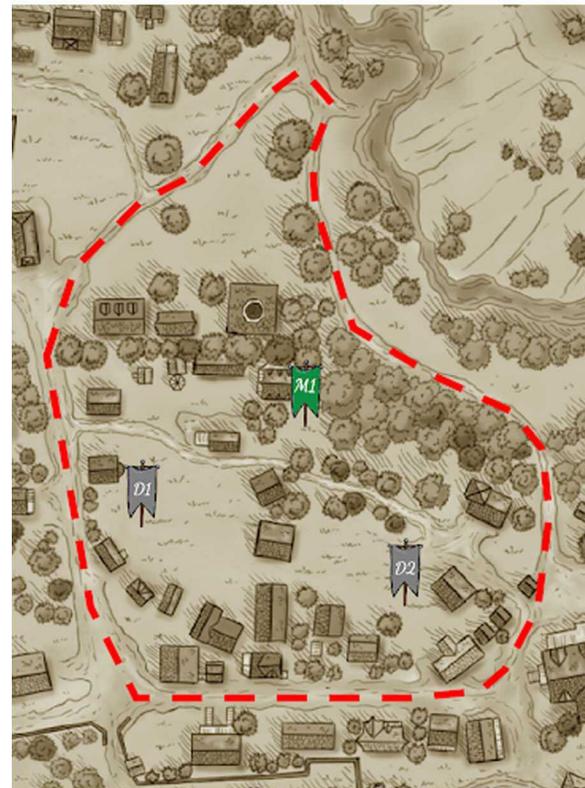
Condition de victoire

Le front avec le plus de temps cumulé à l'objectif 1 sera déclaré vainqueur.

Gains

Le dais du bâton

- Cinq (5) points de victoire proportionnels au temps accumulé (arrondis vers le bas).



Le Sceptre de la Discorde

Chapitre 2 – Le choc de l'arrière-garde

Tandis que les premiers rangs des armées coalisées s'épuisent dans une lutte acharnée pour s'emparer du bâton ensorcelé, les traînards sortant tout juste de leur campement entre en collision violemment sur une plaine non loin de là. La ligne de front se dessine, dévoilant l'opposition flagrante entre l'esprit de corps de l'Aile Noire et le style de combat individualiste des mercenaires de la Confusion. Mais au final, ce sont les montagnes de cadavres qui témoigneront de la suprématie martiale de l'un sur l'autre.

Déploiement

Au maximum à 9 pieds de chaque côté de la ligne pointillée rouge.

Champ de bataille

Plaine des cerfs.

Durée du chapitre

Quinze (15) minutes.

Guérison

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

Objectifs

Objectif 1 – Affaiblir les renforts

- Les deux fronts s'affrontent dans le campement de l'Ordo Cervi.
- Un maréchal présent à chacun des puits de guérison comptera le nombre de fois que le puits a été utilisé.

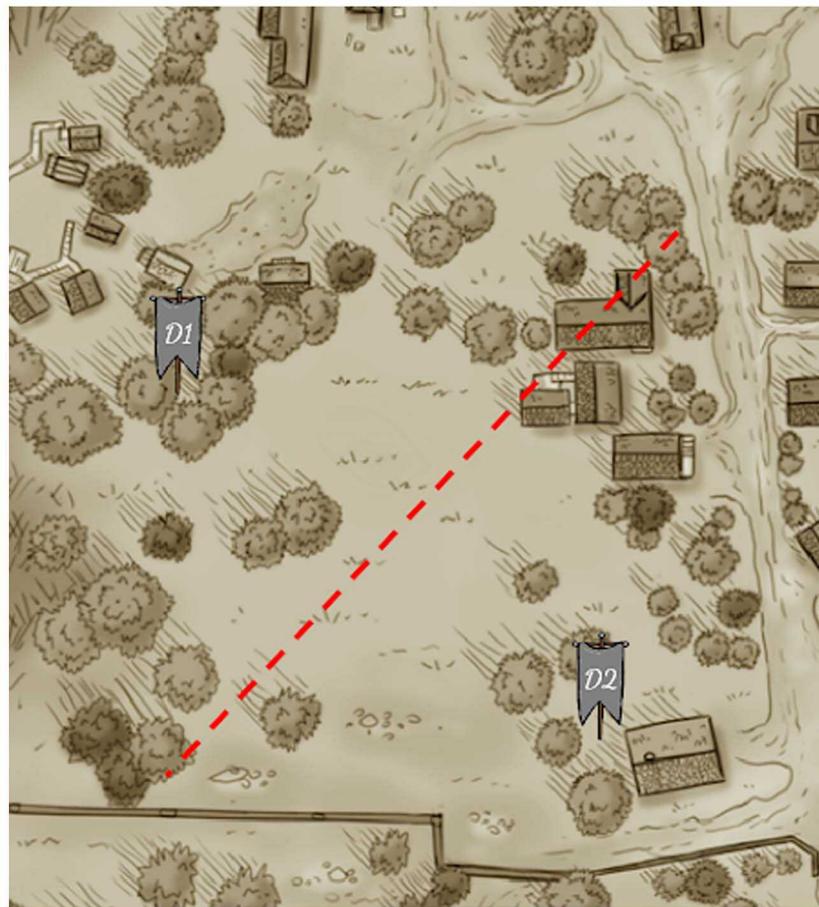
Condition de victoire

Le front avec le moins de morts sera déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1 – Affaiblir les renforts

- Cinq (5) points de victoire en ratio inverse du nombre de morts total, arrondi à l'entier le plus près.
- Exemple: Front 1 (200 morts) et front 2 (300 morts). Le front 1 fait $\frac{3}{5}$ des points totaux ($1 - 200/500$) et le front 2 fait $\frac{2}{5}$ des points totaux ($1 - 300/500$).



Le Sceptre de la Discorde

Chapitre 3 – Le sanctuaire oublié

Le champ de force qui entourait le bâton finit par s'estomper, mais le premier malchanceux à le saisir se retrouva immédiatement submergé par une énergie chthonienne. Ses yeux révulsés, il se mit à avancer lentement, sans un mot. Les autres soldats ne pouvaient que le suivre, le regard rivé sur sa silhouette qui se dessinait sur le chemin de terre battue, comme guidée par une force invisible. C'est ainsi qu'ils arrivèrent à un endroit énigmatique, un sanctuaire oublié depuis longtemps. Alors, le pauvre homme commença à psalmodier dans une étrange langue, semblant partager quelques intonations avec le langage nain et le Dulgare moderne, en tournant autour du point focal du lieu. Une énergie tellurique semble s'écouler lentement de trois tumuli situés à proximité, vers le sanctuaire central. Les armées assemblées ne comprennent pas le sens de ce rite, cependant l'objectif est clair...

Déploiement

Dans le Faubourg, à l'intérieur de la ligne pointillée rouge.

Il n'y a aucune zone assignée par front pour le déploiement: les deux fronts peuvent se déployer à leur guise.

Champ de bataille

Le Faubourg.

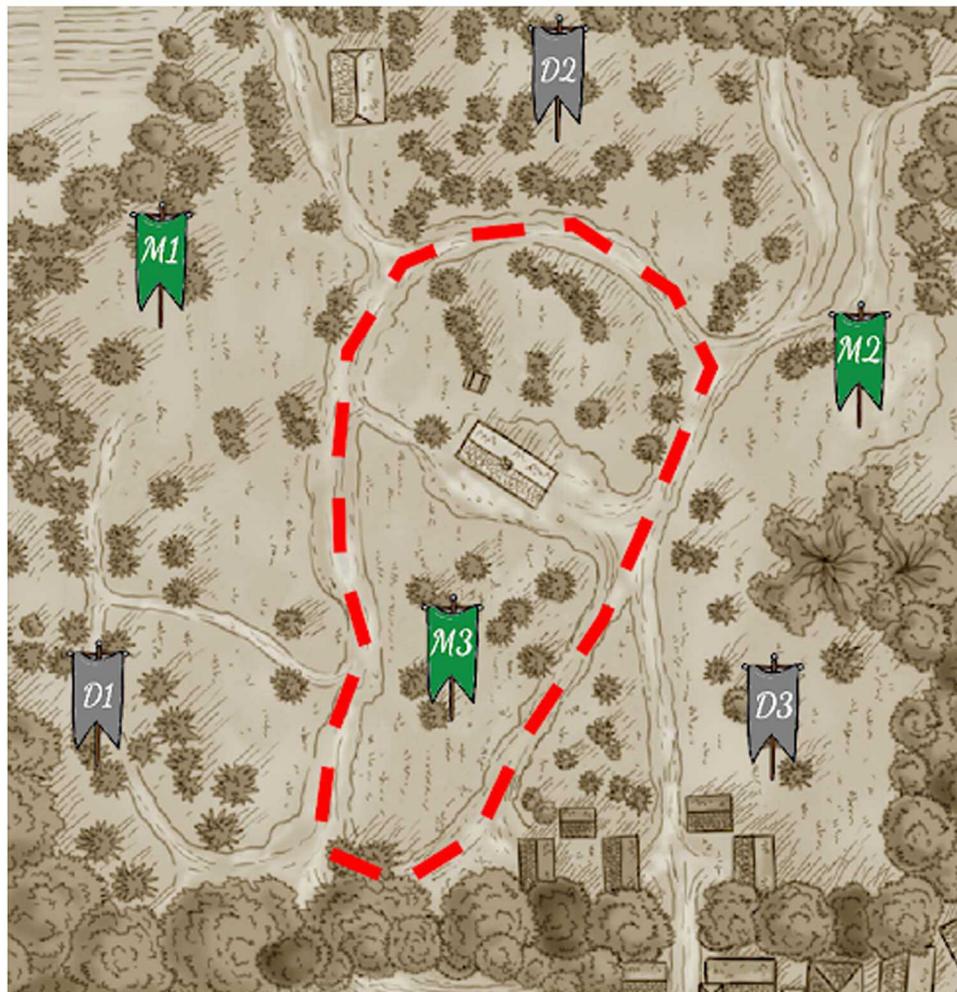
Durée du chapitre

Trente (30) minutes.

Guérison

Sabliers de guérisons et trois (3) puits de guérisons (D1, D2 et D3) qui peuvent tous être utilisés par les deux (2) fronts sans distinction.

Les trois (3) puits de guérisons feront revivre simultanément les morts de chaque front présent à ceux-ci à chaque deux (2) minutes, en alternance d'une (1) minute.



Le Sceptre de la Discorde

Objectifs

Objectif 1 – La marche inexorable du pèlerin: *Le pauvre porteur du bâton marche en transe autour du sanctuaire abandonné, faisant fi de quiconque bloquerait son chemin.*

- Un maréchal porte étendard se déplace à pied sur la ligne pointillée rouge dans le sens horaire.
- Il sera possible pour un front de cumuler du temps en suivant le maréchal porte étendard. Le temps est cumulé uniquement si un membre du front est présent à moins de 5 pieds du maréchal porte étendard sans la présence d'un membre du front adverse. Si un membre de chaque front est présent à moins de 5 pieds, l'accumulation du temps est arrêtée.
- Le maréchal ne s'arrête pas.

Objectif 2 – Les talus centenaires

- Trois (3) mâts seront présents au point M1, M2 et M3. Ils seront relevés simultanément à chaque cinq (5) minutes, pour un total de six (6) fois.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front avec le plus de temps cumulé à l'objectif 1 sera déclaré vainqueur.

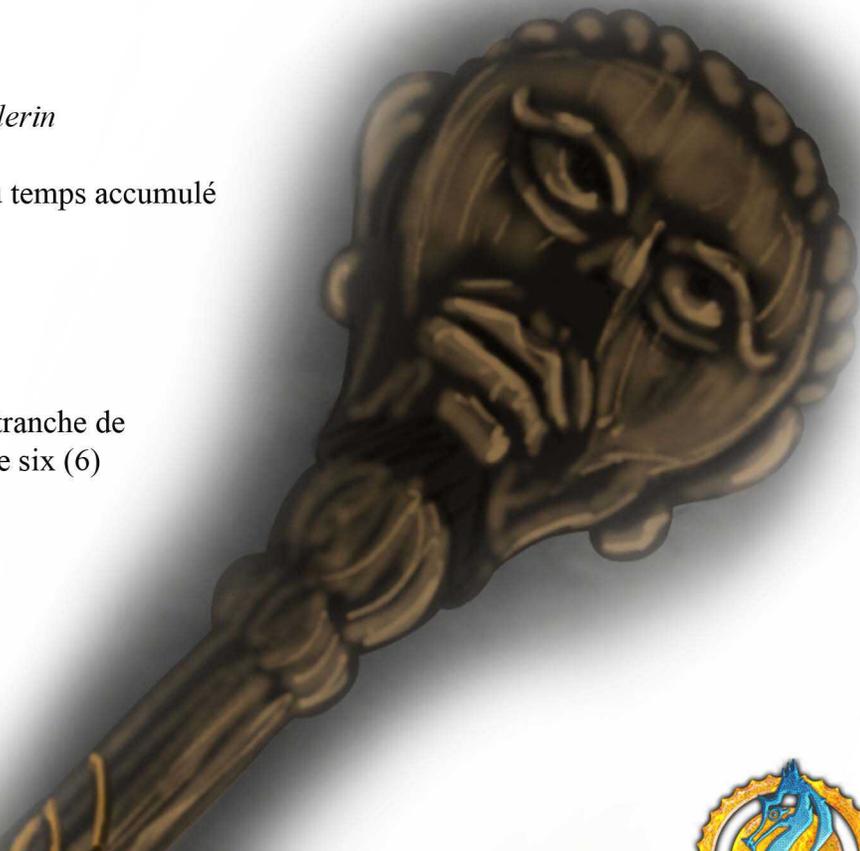
Gains

Objectif 1 – La marche inexorable du pèlerin

- Neuf (9) points de victoire en ratio du temps accumulé (arrondis vers le bas).

Objectif 2 – Les talus centenaires

- Un (1) point de victoire pour chaque tranche de trois (3) mâts relevés, pour un total de six (6) points de victoire.



Le Sceptre de la Discorde

Chapitre 4 – La Confusion Noire (chapitre éponyme)

Le souvenir de la bataille s'estompe, seules restent les images de la fin, lorsque le pèlerin atteint le sanctuaire oublié. Il brandit le sceptre en direction des cieux avant de l'abattre au sol avec force. Puis, plus rien... Les combattants se réveillent étourdis, au milieu d'un champ désolé, perdant le fil de leur mémoire. D'ailleurs, un malaise s'installe, car les adversaires sont maintenant confondus, piégés dos à dos. Une magie mystérieuse semble les avoir mêlés, entraînant les soldats dans une confusion indescriptible. Après quelques repositionnements stratégiques, les armées se lancent à nouveau dans une boucherie meurtrière.

Déploiement

D1: Dans le terrain trollball.

Ce déploiement est applicable pour les 2 fronts simultanément. Voir la section Objectifs pour plus de détails.

Champ de bataille

La Vielle Ville.

Durée du chapitre

Approximativement vingt (20) minutes.

Guérison

Sabliers de guérison.

Objectifs

Objectif 1 – Furtivité, poignard dans le dos, poison

- Le chapitre se joue en trois (3) rondes.
- Une ronde comporte deux (2) moments distinct séparés par deux (2) coups du cor de brume.
 - Au premier coup de cors de brume, les joueurs peuvent se déplacer où ils veulent, sans combattre.
 - Au deuxième coup de cors de brume, les joueurs peuvent se battre.
 - Les deux coups seront séparés d'approximativement trente (30) à soixante (60) secondes.
- Une ronde se joue jusqu'à ce qu'un front ne pose aucune résistance visible. En cas de doute, les maréchaux sur le terrain prendront la décision pour éviter les temps morts.
- Le déploiement se fait de manière identique au début du chapitre qu'entre chacune des rondes.

Condition de victoire

Le front ayant gagné le plus de rondes sera déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1 – Furtivité, poignard dans le dos, poison

- Trois (3) points de victoires pour chaque manche victorieuse.



Chapitre D – La bombance des ferailleurs

Nul ne saurait nier l'importance d'un bon repas pour la vigueur d'un guerrier, car comment brandir une épée avec force et détermination sans avoir le ventre plein ? La bombance des ferailleurs est un moment sacré, où les guerriers s'assoient ensemble autour d'une table massive, partageant leurs victuailles et échangeant des récits de batailles passées.

Mais ne vous méprenez pas, la bombance n'est pas une simple affaire de nourriture et de boisson. C'est un rite de camaraderie et de fraternité, un moment où les rivalités et les dissensions sont mises de côté pour célébrer l'art de la guerre.

Déploiement

Près de l'Auberge.

Durée du chapitre

Soixante-dix (70) minutes.

Le déploiement pour le prochain chapitre se fera à 13h40 pour être prêt à commencer à 14h00.

Objectifs

- Trouver son repas.
- Se repaître.
- Utiliser les poubelles pour jeter les déchets.
- Remplir sa gourde.

Condition de victoire

Finir son assiette et remplir sa gourde. Les desserts valent le double.

Gains

- Satiété
- De l'énergie non magique, respectant toutes les lois de la thermodynamique.



Chapitre 5 – La Grande Stratégie

Après les mystères troublants du matin, le Bâton de Garon-Ga s'est volatilisé avec son porteur, et les souvenirs de ce moment échappent à tous. En théorie, l'absence du point central de la discorde pourrait inciter à suspendre les hostilités, mais la Confusion et l'Aile Noire sont des guildes empreintes d'une nature profondément martiale. Ils chassent les questions occultes de leur esprit pour laisser place à une rancune pure et simple.

Le Bâton réapparaîtra en son temps, et seuls les vivants auront l'opportunité de le saisir. Les lignes se reforment autour de leurs officiers charismatiques, et la bataille reprend vie au sein d'une forêt, à proximité d'un camp de bûcherons abandonné. Chacun manœuvre avec habileté pour tenter de prendre l'avantage sur son adversaire, déployant des stratégies d'encerclement savamment élaborées. C'est dans cette symphonie sanglante que se révélera la grandeur de la stratégie, où chaque mouvement, chaque choix tactique peut faire pencher la balance de la victoire. Les âmes des combattants sont animées par une détermination farouche, prêtes à tout sacrifier pour triompher sur ce champ de bataille

Déploiement

D1 : Au nord du Lotus.

D2 : À la limite de la Plaine des Mages et Camp Norse.

Champ de bataille

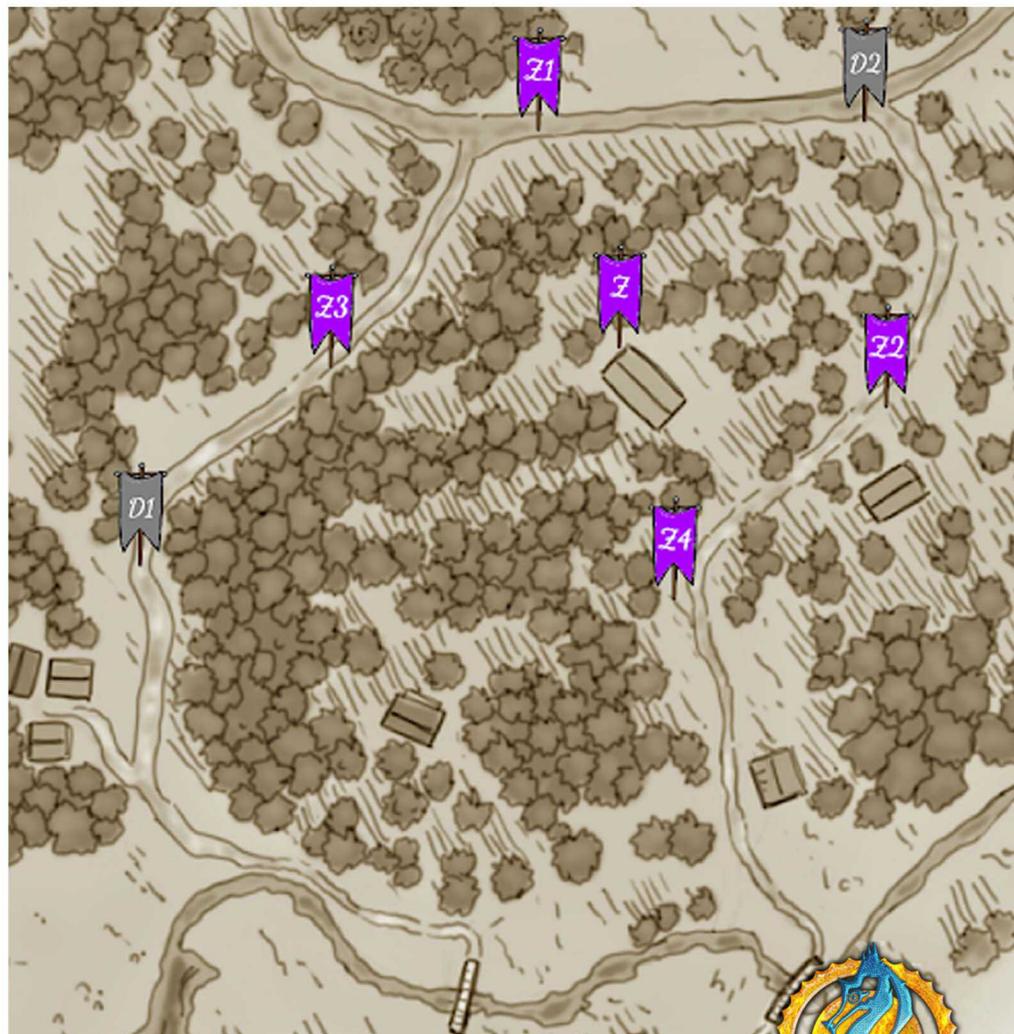
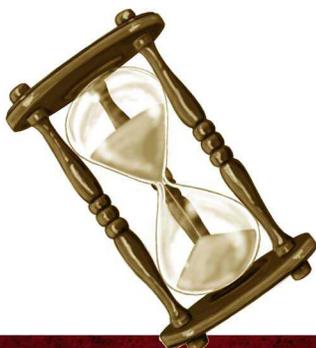
Camp Norse

Durée du chapitre

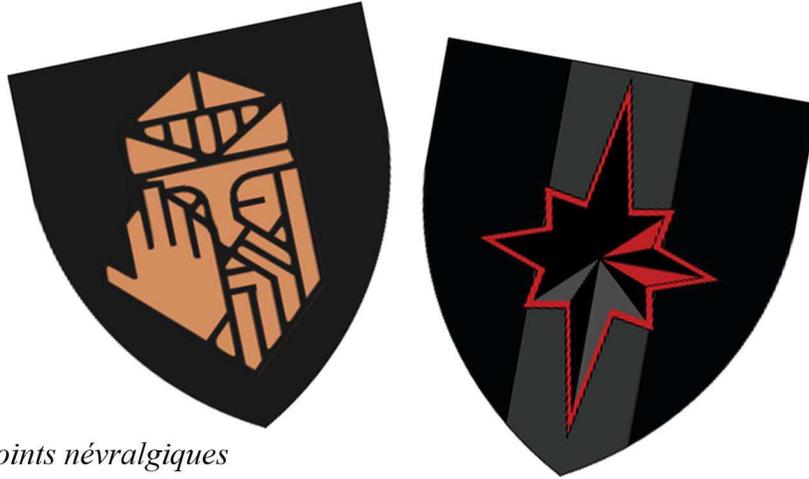
Deux (2) fois vingt (20) minutes.

Guérison

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



Le Sceptre de la Discorde



Objectifs

Objectif 1 – Les points névralgiques

- Chaque front se fera donner trois (3) franges d'état majors qu'il doivent distribuer à leur guise au sein de leur front. Lorsque les joueurs sont choisis, ils ne peuvent être changés.
- Un joueur de l'état-major se déployer en D1 peut cumuler du temps aux zones Z1, Z2 et Z.
- Un joueur de l'état-major se déployer en D2 peut cumuler du temps aux zones Z3, Z4 et Z.
 - Pour cumuler du temps, le joueur de l'état-major doit contrôler le maréchal situé à la zone. Le temps est cumulé uniquement si le joueur de l'état-major est présent à moins de cinq (5) pieds du maréchal sans la présence d'un membre du front adverse. Si un membre de chaque front est présent à moins de cinq (5) pieds, l'accumulation du temps est arrêtée.

Objectif 2 – Lèse-officiers

- Si un joueur de l'état-major meurt, il doit retourner à son puits de guérison et ne peut bénéficier d'un sablier de guérison.
- Un maréchal présent à chacun des puits de guérison comptera le nombre de fois que le puits a été utilisé par les joueurs de l'état-major.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front avec le plus de temps cumulé à l'objectif 1 sera déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1 – Les points névralgiques

- Douze (12) points de victoire en ratio du temps accumulé au total sur toutes les zones (arrondis vers le bas).

Objectif 2 – Lèse-officiers

- Un (1) point de victoire pour chaque état-major tué, jusqu'à un maximum de huit (8).



Le Sceptre de la Discorde

Chapitre 6 – Le malheur des uns

Des Marchwardens à la Garde Rouge, en passant par l'Ordo Cervi, plusieurs guildes ont quitté les Terres du Sud depuis douze lunes, certaines en bons termes, d'autres sous le voile de la nuit. Les hommes-rats qui peuplent les souterrains sauvages des steppes entre Kazarun et Dulgaron n'ont pas manqué de piller et de dévaster l'arrière-garde des caravanes, ainsi que les habitations abandonnées, telles une nuée de sauterelles. Durant l'hiver, les clans skavens entassent des richesses, mais surtout des ordures, dans leurs repaires souterrains. Avec la fonte des neiges et les pluies diluviennes du printemps, leurs galeries se retrouvent inondées, faisant flotter et jaillir à la surface leurs sacs de butin accumulés ! L'opportunité est trop belle pour être ignorée.

Déploiement

D1: Au centre de la plaine des mages.

D2: A chaque 4 coins de la plaine des mages (aucune restriction sur la séparation du front).

Champ de bataille

La plaine des mages.

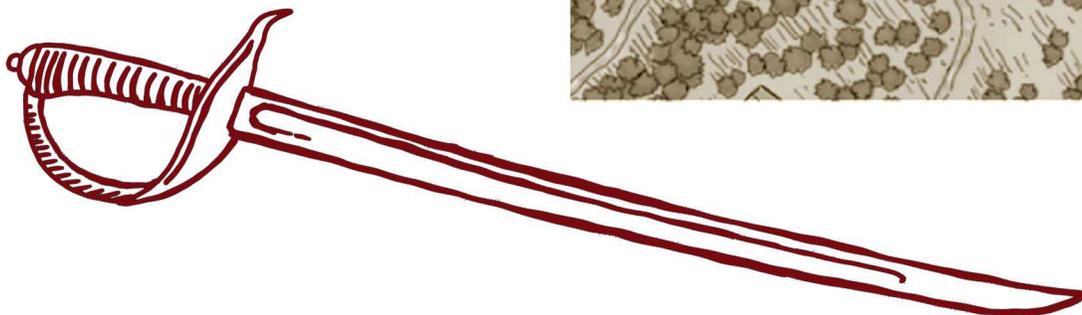
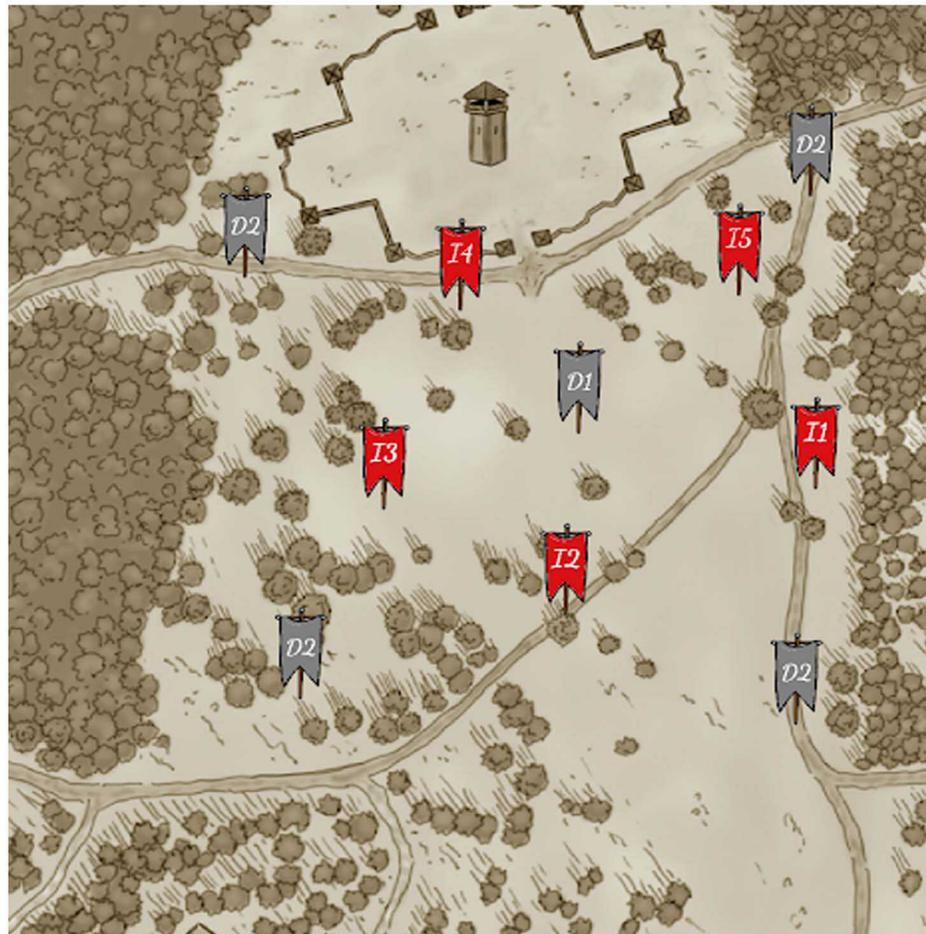
Durée du chapitre

Deux (2) fois vingt-cinq (25) minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et

- Un (1) puits de guérison pour la défense (zone de déploiement D1).
- Quatre (4) puits de guérison pour l'attaque (zone de déploiement D2).





Le Sceptre de la Discorde

Objectifs

Objectif 1 – Les terriers de muridés

- Chaque I, identifié par un réflecteur sur le terrain, commence avec un sac au début du scénario.
- À chaque trois (3) minutes, deux (2) I déterminés à l'avance mais inconnus des participants se feront ajouter un (1) sac s'il n'en ont pas déjà.
- Il est possible pour n'importe quel participant du front se déployant à D2 de ramasser un sac et de le retourner à un de leur puits de guérison.
 - Lorsque pris, les sacs ne sont pas volables et la mort n'empêche pas le joueur de rapporter le sac au puits de guérison.
- Les participants du front D1 ne peuvent pas interagir avec les sacs.

Objectif 2 – Saper les galeries

- Il est possible pour le front se déployant en D1 de détruire des points "I" pour nuire au front adverse.
- Pour ce faire, le front qui se déploie en D1 devra escorter un maréchal porte étendard présent à son puit vers l'un des I et de le défendre pendant cinq (5) minutes.
 - À n'importe quel moment, si le maréchal porte étendard se retrouve seul avec aucun membre du front se déployant en D1, le temps est remis à zéro et il revient en marchant vers D1. Il n'est pas obligé de retourner à son puits avant d'être réaccompagné et peut être intercepté en chemin.
- Si la défense est réussie, le I défendu est maintenant détruit, le réflecteur est retiré du terrain, et ne recevra plus de sacs pour le reste de la partie.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front en attaque lors de la deuxième ronde sera déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1 – Les terriers de muridés

- Un (1) point de victoire par sac ramené pour le front se déployant à D1, pour un total de seize (16) points de victoires.

Objectif 2 – Saper les galeries

- Deux (2) points de victoires par mâât détruit, pour un total de dix (10) points de victoires.



Le Sceptre de la Discorde

Chapitre 7 – La course folle (« Rat race », en saxon)

Ce ne fut pas dans un fracas, mais dans un soupir, que les éclaireurs retrouvèrent le porteur du bâton de Garon-Ga, en transe au milieu du chemin. Les généraux, encore perplexes suite aux événements mystérieux du matin, tentèrent de rameuter leurs soldats, fébriles et lestés de la manne pillée aux hommes-rats, afin de régler la querelle une bonne fois pour toute.

Cependant, des choix cruciaux devront être faits. Les soldats doivent décider entre l'escorte du pèlerin ou l'évacuation du butin. Deux chemins diamétralement opposés, où les intérêts pécuniers s'opposent au devoir et à la loyauté envers leur camp.

Le devoir, ou l'or?

Déploiement

D1 : Au début de l'autoroute.
D2 : À la fin de l'autoroute.

Champ de bataille

L'Autoroute.

Durée du chapitre

Trente (30) minutes.

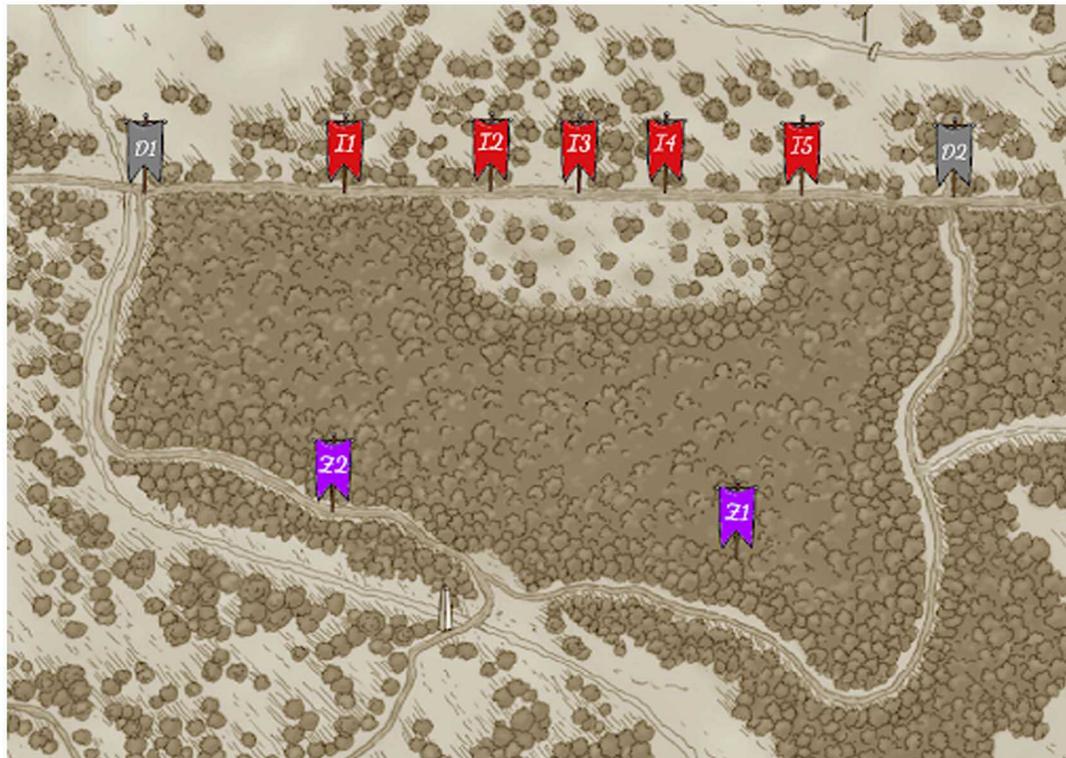
Guérison

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

Objectifs

Objectif 1 – Le souque de Garon-Ga

- Un maréchal porte étendard sera présent au point I3.
- Si un membre d'un front est à cinq (5) pieds de celui-ci, le maréchal se déplacera en marchant vers la zone de déploiement ennemie du membre qui l'escorte.
 - Si deux membres de front opposés sont à moins de cinq (5) pieds du maréchal ou le maréchal se retrouve seul, il s'immobilise.



Le Sceptre de la Discorde



- **Pour éviter les combats trop proches de puits de guérisons:** Lorsque le maréchal atteint I1 lorsqu'il est sous le contrôle du front se déployant en D2 ou I5 lorsqu'il est sous le contrôle du front se déployant en D1, il n'avancera plus. Si le front perd le contrôle, il se déplacera néanmoins normalement dans la direction opposée.

- Chaque I sera représenté par un réflecteur.

Objectif 2 – Ramener le butin: *C'est une chose de piller des hommes-rats, encore faut-il transporter ses gains*

- Une charrette pour le front se déployant à D1 sera présente à Z1 et une charrette pour le front se déployant à D2 sera présente à Z2.
- Il est interdit de toucher la charrette du front ennemi.
- Chaque front doit faire le plus d'aller-retours entre leur zone Z et leur D attiré.
 - Les joueurs qui manipulent la charrette doivent annoncer à chaque fois leur arrivée clairement au maréchal présent au puit/zone pour être sûr que le trajet soit bien comptabilisé.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, une course de charrette sans combat sera organisée entre les deux points de déploiements.

Gains

Objectif 1 – Le souque de Garon-Ga

- Un (1) point de victoire si le maréchal est entre I2 et I3 (pour le front se déployant en D2) ou I3 et I4 (pour le front se déployant en D1) à la fin du scénario.
- Quatre (4) points de victoire si le maréchal est entre I1 et I2 (pour le front se déployant en D2) ou I4 et I5 (pour le front se déployant en D1) à la fin du scénario.
- Dix (10) points de victoire si le maréchal est à I1 (pour le front se déployant en D2) ou à I5 (pour le front se déployant en D1) à la fin du scénario.

Objectif 2 – Ramener le butin

- Deux (2) points de victoire pour chaque aller et chaque retour de la charrette, pour un maximum de douze (12) points de victoire



Le Sceptre de la Discorde

Chapitre Extra – N'êtes vous pas assez divertis?

Après avoir mené une bataille acharnée pour récupérer le Bâton de Garon-Ga, les valeureux guerriers de l'Aile Noire et de la Confusion montrent une endurance remarquable, preuve de leur grande condition physique. Bien que la dispute ait été réglée, certains soldats ont encore soif de combat et de gloire. Fort heureusement pour eux, l'entrée d'un dernier terrier skaven est découverte, camouflée sous le précédent point central de déploiement dans la plaine. Ainsi, les plus jeunes et téméraires pourront s'adonner une dernière fois à leur passion, sous les regards amusés des vétérans qui, essoufflés, n'ont plus rien à prouver.

Tel un ballet guerrier, cette confrontation supplémentaire offrira un spectacle digne d'une tragédie épique, où la fougue des combattant résonnera dans l'air jusqu'à la dernière goutte de leur énergie.

Déploiement

D1-D4 : Dans la plaine des mages

Champ de bataille

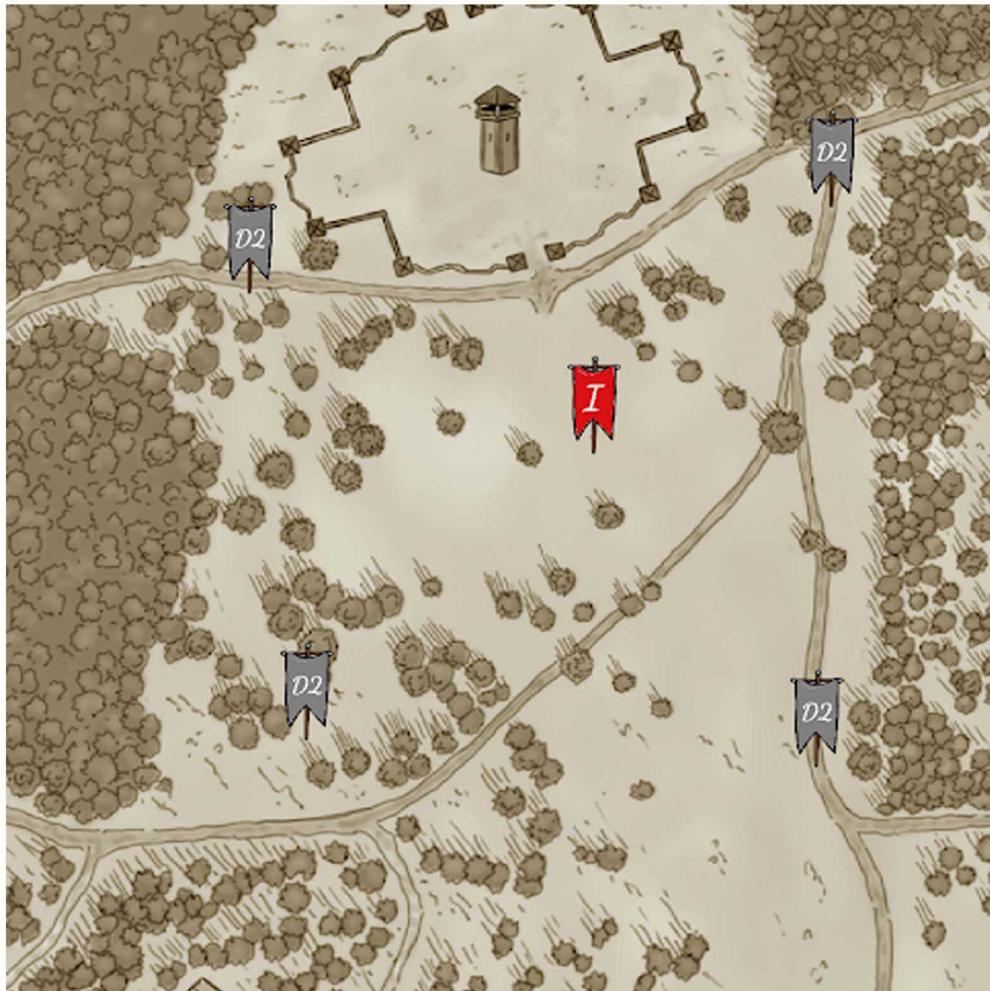
La plaine des mages.

Durée du chapitre

Approximativement trente (30) minutes. Le maréchal en charge du chapitre se garde un droit d'arrêter ou de continuer le chapitre dépendant de l'énergie des joueurs.

Guérison

Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison I uniforme pour les quatre (4) équipes.



Le Sceptre de la Discorde

Restrictions

Les quatre (4) équipes devront être approximativement égales en nombre pour que le chapitre puisse commencer.

Les brassards représentant la couleur du front devront être remis au maréchal en charge du chapitre avant de commencer.

Objectifs

Objectif 1 – Le dernier terrier

- Des sacs seront lancés aléatoirement au centre de la plaine avant le début du chapitre.
- N'importe quel joueur peut ramasser un sac et le rapporter à son mât D respectif.
 - Un coup reçu sur un sac tue instantanément.
 - Un joueur qui n'a pas de bras valide ne peut ramasser de sac.
- Si un joueur meurt en possession d'un sac, il doit le laisser là où il est mort.

Objectif 2 – Faites vos jeux

- Les joueurs qui ne désirent pas se battre sont encouragés à venir observer le combat du haut des tours du fort.
- La banque de l'Hippocampe s'engage à respecter les paris des joueurs observateurs, jusqu'à un maximum de 20 solars par joueur et un maximum total de 1000 solars, toute mises confondues.
 - Un joueur observateur ne peut que parier sur une équipe gagnante. Si elle gagne, il voit sa mise doubler. Si elle perd, il perd sa mise.

Condition de victoire

L'équipe ayant cumulé le plus de sacs sera déclarée vainqueur. En cas d'égalité, un lancer du sac sera organisé à la fin du chapitre pour déterminer l'équipe vainqueur. Les équipes en égalité lanceront un (1) sac et le sac qui parcourra la plus grande distance indiquera l'équipe vainqueur.

Gains

Objectif 1 – Le dernier terrier

- Une cagnotte mystérieuse, évaluée par la banque de l'Hippocampe entre 200 et 500 solars, sera séparée proportionnellement entre les équipes en fonctions du nombre de sacs présents à leur mât D respectif à la fin du chapitre.
- Aucuns points de victoires reliés au reste de la campagne ne sera donné lors de ce chapitre.

Objectif 2 – Faites vos jeux

- Lorsque la banque de l'Hippocampe aura récupéré ses pertes, le reste de l'argent sera ajouté à la cagnotte lors de la distribution.

