

Aux portes de la révolte

CAMPAGNE



15 JUILLET 1023



DUCHÉ DE BICOLLINE

Aux portes de la révolte

La Baronne Marguet de Spens semble s'être volatilisée depuis bientôt quatre longues années. Autant chez les nobles que les paysans, on considère cette disparition comme un bon débarras. Cette femme, pour le moins étrange, ne faisait qu'acte de présence les rares fois où l'on eut la chance de l'apercevoir dans l'enceinte de son château. On en garde même un souvenir fugace, car elle ne se montrait que la nuit, sans que l'on puisse vraiment distinguer s'il s'agissait d'elle ou de son ombre... Nul ne sait si sa disparition est reliée aux divers phénomènes étranges que les paysans ont rapporté avoir observés par-delà la frontière les séparant des terres d'Irendille. Les récits des manants du domaine de Spesbourg (la plupart racontés à la lueur de feux de tavernes miteuses lors de soirées trop arrosées) font état de lumières tout aussi inexplicables qu'éblouissantes, apparaissant subitement et éclairant le ciel jusqu'à en faire pâlir les étoiles.

Toujours est-il qu'une fois la châtelaine absente, les souris se mirent à danser. Tant et si bien que depuis 1022 à peine quelques nobles débauchés et parvenus habitent encore ses murs, qui, à leur tour, abritent un nombre encore plus élevé de rats. Il n'en faut pas plus au peuple de Spesbourg que la nouvelle selon laquelle l'Archiduc Hans Garder est tombé sous un carreau décoché par Mariana Müller, une de leur semblable, pour prendre les armes afin de débusquer la vermine du château. C'est donc en Andore qu'un premier domaine vient de tomber aux mains de la populace locale. Est-ce que d'autres suivront ?

De partout dans Mundus, des explorateurs débarquent afin de glaner de l'information, espérant que cela puisse leur permettre d'établir une stratégie gagnante dans le conflit qui semble imminent. Cependant, les paysans, bien qu'heureux, ne semblent pas très enclins à dévoiler des informations aux premiers venus. Quant aux nobles, réduits au rôle de parias, ils semblent maintenant plus préoccupés par leur survie que toute autre chose ; ce qui est tout à fait normal lorsqu'on a passé sa vie à récolter le fruit du labeur d'autrui plutôt que de se tuer soi-même à l'ouvrage.



Modalités d'inscription

POUR VOUS INSCRIRE

- 1- Vous devez contacter le chef d'une guilde invitée (voir prochaine section) afin qu'ils vous autorisent à joindre son équipe et vous donnent ainsi accès à l'inscription de son front.
- 2- Une fois cela fait, votre inscription s'effectue sur le site web à l'adresse suivante (un compte utilisateur est requis): <https://bicolline.online/public/evenement/140/>

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le 2023-07-10 à 12 h (midi).

La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le 2023-07-14 à 17 h.

Les participants à la campagne doivent être âgés d'au moins seize (16) ans et un (1) jour.

Les participants à la Ducasse suivant la campagne doivent être âgés d'au moins dix-huit (18) ans et un (1) jour.

Voici la liste des guildes qui ont été invitées à participer:

Arbor
Capharnaüm
Castenza
Chasseurs de Helheim
Coalition Sylvester
Codex
Croc-Ardent
Famille Cordelian
Gaïa
Griffon
Hibou d'Argent

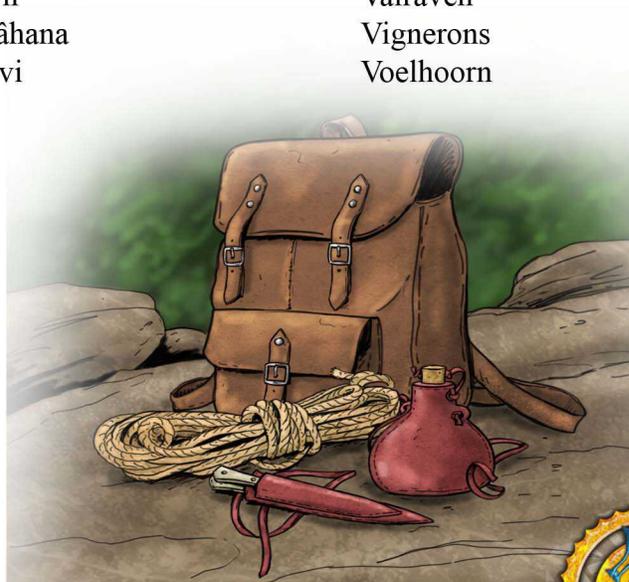
Hobereau
Hydre
Kik'wa'ju
Los Conkistadores
MacRae
Montfort
Nains-Généieurs
Némésis
Oathsworn
Œil du Vâhana
Ordo Cervi

Raktaar
Ratatosk
Realms Embassy
Rescapés
Salmarak
Tarpignan
Tchakalouÿ
Très Saintes Vinières
Valraven
Vignerons
Voelhoorn

TARIFS

Explorateurs

- Membre: 70,00 \$CA + taxes (80,48 \$CA)
- Régulier: 85,00 \$CA + taxes (97,73 \$CA)





Aux portes de la révolte

Nobles déchus

30 places sont disponibles pour des participants PNJ désirant incarner des nobles déchus du château de Spesbourg. *Il s'agit d'un rôle de baston.* Vous devez donc être en mesure de vous présenter avec une allure plus ou moins noble avec le désir d'en découdre avec l'avantage de n'avoir aucune restriction dans le choix de vos armes (à l'exception de lance) ou de votre armure. L'objectif premier des nobles déchus est de mettre des bâtons dans les roues des participants explorateurs...

Si vous désirez rejoindre le groupe des nobles déchus, vous devez contacter le maître de jeu d'exploration (martin.champagne@bicolline.org) afin qu'il vous autorise à rejoindre l'équipe de NPC et vous donne ainsi accès à l'inscription de ce front. Une fois cela fait, votre inscription s'effectue sur le site web à l'adresse suivante (un compte utilisateur est requis):

<https://bicolline.online/public/evenement/140/>

- Membre: 35,00 \$CA + taxes (40.24 \$CA)
- Régulier: 40,00 \$CA + taxes (45.99 \$CA)

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

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 salade de fruits.
- Souper : Assiette mixte taouk/shawarma ou assiette falafel (végétarien), servie avec riz, patates à l'ail, deux salades (couscous et fatoush), le tout accompagné de navets, piment, 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.





Aux portes de la révolte

LA SÉCURITÉ

Nous sommes tous responsables de notre sécurité et de celle d'autrui. 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.

Nous joindre

Pour nous joindre par courriel pour des questions concernant;

Le jeu: martin.champagne@bicolline.org

L'inscription, accueil, accès au terrain, etc. : info@bicolline.org

Les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal : activites@bicolline.org

Pour nous joindre au téléphone: (819) 532-1755

Adresse du site:

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

Sur le Web: <https://bicolline.org>

Facebook: <https://www.facebook.com/bicolline>

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.





Aux portes de la révolte

Déroulement de l'activité

Aux portes de la révolte est une activité conçue pour les participants désirant vivre un événement de type campagne d'exploration mettant en scène trente-trois (33) équipes. La journée est une activité en continu qui permet aux équipes d'accumuler des points de victoires.

L'activité est conçue pour trente-trois (33) équipes d'un maximum de vingt (20) participants chacune.

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 à la cabane des Arrachés dans le Quartier Nord. Dès qu'ils sont inscrits, les participants sont donc invités à se rendre immédiatement vers la zone hors combat située dans le Quartier Nord (Ghorgor, Arrachés, Tératos, Rangers, Frères d'Armes, etc.). **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. Il y aura cependant une rencontre avec les chefs de groupe à **9h30** en face de la cabane des Arrachés située dans le Quartier Nord.

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 l'activité.

Arrivée le vendredi 14 juillet et départ le dimanche 16 juillet

Les cessionnaires pourront arriver le vendredi 14 juillet à partir de 18h00 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 **14h** le dimanche 16 juillet.



Aux portes de la révolte

Déroulement de la journée

L'activité se déroule en continu, sans interruption, et le pointage final ne sera révélé qu'à la fin de l'événement lors de la Ducasse qui suit.

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 préinscrits 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.

Les bourses de fronts: Les organisateurs de chaque équipe 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 au comptoir de la Banque de l'Hippocampe.

Veillez noter qu'à l'exception de la remise des bourses, la Banque de l'Hippocampe sera fermée le jour de l'activité, et ce, tant pour la durée de la campagne que pour la Ducasse qui suit.

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 :

- Armes de 112 cm maximum.
- Armes de jet autorisées.

- Protection :

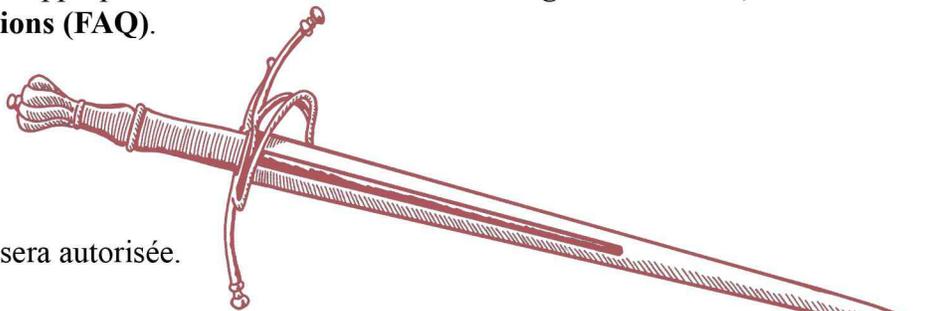
- Seulement l'armure du casque sera autorisée.
- Les boucliers sont autorisés.

- **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 le puits de guérison le plus proche 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. Lorsque vous mourrez, tous les objets volables que vous avez sur vous doivent être déposés au sol.

- **Les bâtiments :** Il est possible de se battre sur les plateformes, définies 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.

- Les règles d'armes et de protection ne s'appliquent pas aux nobles déchus.



Aux portes de la révolte

Mort et guérison

Il y aura deux puits de guérison à chaque extrémité de la zone hors combat qui fonctionnent selon le principe « tu touches, tu es vivant ».

Plusieurs autres puits de guérison seront actifs durant l'activité suivant le même principe.

Un maréchal se réserve le droit de déterminer les limites de combat autour des puits de guérison pour la fluidité de l'activité.

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 clerc d'un grand-prêtre d'une croyance officielle qui n'est pas présent à l'activité
- 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 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 équipe. 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.

Varia

Pour cette campagne, aucun brassard ne sera donné aux participants. Veuillez SVP rapporter le matériel jeu du Duché de Bicolline près de la Banque de l'Hippocampe dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.





Aux portes de la révolte

Horaire de la journée

Aux portes de la révolte		
	Horaire	Description
Épreuves en continu	10h à 16h	Éliminer les patrouilles de nobles déchus
		Les lingots échappés
		Qu'est-ce que ça fout ici ?
		Artefacts enfouis
		Je crois rêver
		La Foire agricole
Épreuves planifiées	10h à 11h	Jusqu'au bout du chemin
	11h15 à 12h15	On ne choisit pas toujours ses amis...
	13h30 à 14h30	Est-il vraiment de mon côté ?
	14h45 à 15h45	Pas de pain, pas de gains
Épreuves spéciales	10h	La clé du succès
	11h	La petite vite
	13h	Faut savoir se mouiller
	15h	Trois fois passera...

Informations complémentaires

Composition d'une équipe

- Chaque équipe peut avoir un maximum de 20 participants. L'activité est conçue pour que les groupes se séparent en sous-groupes.
- Il est fortement recommandé d'avoir au moins un membre influent d'une guilde criminelle dans son équipe. Pour être considérée comme étant criminelle, une guilde doit posséder un repaire clandestin dans le jeu géopolitique.
- Il y a des épreuves aquatiques, avoir un membre qui sera habillé pour l'occasion est encouragé.
- Votre groupe d'aventuriers devrait avoir une pelle pour creuser.
- Votre groupe d'aventuriers devrait avoir une corde d'au moins 20 pieds d'un diamètre lui permettant d'être attachée.



Aux portes de la révolte

Objets volables et fouiller un cadavre

Il y a deux types d'objets qui peuvent être volés: les lingots et les morceaux de cartes aux trésors (les cartes complètes de sites archéologiques ne sont pas volables). Il est possible d'effectuer le vol de deux façons:

- Chaparder les objets à l'insu du propriétaire. Il ne doit en aucun cas y avoir de contact physique.
- Tuer le propriétaire des objets et les récupérer sur la dépouille. Si vous êtes morts et que quelqu'un vous dit "je te fouille" (ou un équivalent), vous devez remettre tous vos items volables.

Zone sans combat/Le Village/Le Quartier Nord

Le Quartier Nord sera une zone où le combat n'est pas autorisé. S'y trouveront également certaines épreuves en continu ainsi que le marchand où vous pourrez échanger les crédits trouvés dans la journée ou vendre les objets de collection que vous aurez gagnés.



Aux portes de la révolte

Les marchands/le marché

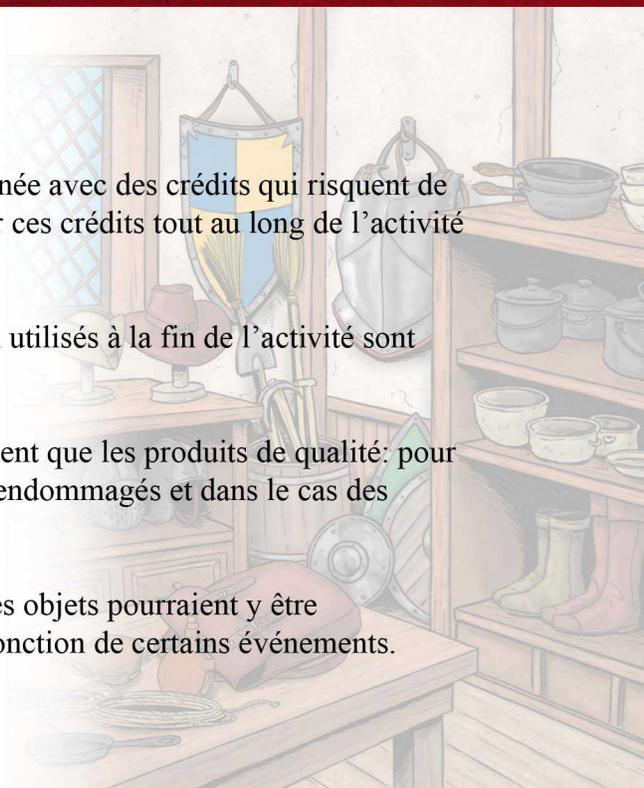
Vous ne voudrez probablement pas vous trimballer toute la journée avec des crédits qui risquent de se faire voler. Heureusement, vous aurez l'occasion de dépenser ces crédits tout au long de l'activité au marché situé dans le village.

Les transactions seront permises jusqu'à 16h15. Les crédits non utilisés à la fin de l'activité sont automatiquement convertis en solars.

Les marchands achètent également des objets, mais ils ne prennent que les produits de qualité: pour en obtenir la pleine valeur, vous devez rapporter les objets non endommagés et dans le cas des cadenas, il faut la clé et le cadenas.

Voici la liste des objets vendus et achetés par les marchands. Des objets pourraient y être ajoutés/retirés au courant de la journée et les prix modifiés en fonction de certains événements.

Cette liste sera également disponible sur place.



Le Marché - À vendre

Nom	Coût	Description
Infos épreuves planifiées	25	Le marchand vous remet un document contenant des informations pertinentes par rapport aux épreuves planifiées Ce produit ne sera plus disponible à partir de 13h
Infos épreuves continues	50	Le marchand vous remet un document contenant des informations pertinentes par rapport aux épreuves en continu Ce produit ne sera plus disponible à partir de 13h
Infos épreuves spéciales	50	Le marchand vous remet un document contenant des informations pertinentes par rapport aux épreuves spéciales Ce produit ne sera plus disponible à partir de 13h





Aux portes de la révolte

Le Marché - À vendre		
Nom	Coût	Description
Sauf-conduit	50	Les marchands vous remettent un sauf-conduit. Si vous donnez ce sauf-conduit aux nobles, ils vous laisseront vaguer à vos occupations sans vous importuner. L'objet est perdu après utilisation. Les quantités sont limitées
Carte de site archéologique	50	Vous recevrez une carte indiquant approximativement l'endroit d'un artefact enterré. Les quantités sont limitées
Acheter sa clé de guilde	75	Ce produit n'est disponible qu'à partir de midi
Contrat de protection	125	Les marchands vous remettent une copie de l'entente de protection qu'ils ont signée avec les nobles. Si vous donnez ce contrat aux nobles, ceux-ci vous aideront/protégeront pendant une courte durée. L'objet est perdu après utilisation. Ce produit n'est disponible qu'une fois par heure.
Je n'ai pas lu les termes du contrat	200	Les marchands vous remettent une pelle et une corde de 20 pieds pour la durée de l'activité. Ce produit n'est disponible qu'une seule fois
50 Solars	200	50 fois plus que 1 Solar
Information GB - Nobles	A. 400 B. 600 C. 800	A. Info pour la bataille du mardi B. Info pour la bataille du jeudi C. Info pour la bataille du samedi Ces infos ne sont disponibles qu'une seule fois chacune



Aux portes de la révolte

Le Marché - À vendre

Nom	Coût	Description
Information GB - Paysans	A. 400 B. 600 C. 800	A. Info pour la bataille du mardi B. Info pour la bataille du jeudi C. Info pour la bataille du samedi Ces infos ne sont disponibles qu'une seule fois chacune
Sceau d'exploration	1200	Sceau d'exploration à usage unique. 5 disponibles, max 1 par groupe.
1 point de notoriété	4000	Un point de notoriété pour la guilde qui fait l'achat. 2 disponibles, max 1 par groupe.

Le Marché - On achète!

Nom	Valeur	Description
Lingots	3, 5 ou 10	Donne autant de crédits que le montant indiqué sur le parchemin attaché au lingot.
Clé et cadenas	5 ou 10	Donne autant de crédits que le montant indiqué sur le parchemin attaché au cadenas. Le cadenas sans la clé ou sans le parchemin ne vaut rien.
Flèche	50	Récompense kiosque A
Sphère	50	Récompense kiosque B
Plaque	50	Récompense kiosque C
Quille	50	Récompense kiosque D
Écharpe d'un noble	100	Écharpe que portent les chefs de patrouille
Artefact	100	Objet enterré depuis moins de 50 ans qui ne vaut pas grand-chose
Trésor	200	Objet enterré depuis plus de 50 ans et de grande valeur
Charrette	300	Récompense épreuve planifiée 1
Étendard	300	Récompense épreuve planifiée 3



Aux portes de la révolte

Section 1 - Épreuves en continu

Éliminer les patrouilles de nobles déchus

Des nobles déchus patrouillent les alentours du village à la recherche d'une occasion pour exprimer leur mécontentement suite à leur évincement du château. Ces nobles sont nombreux, bien armés et bien armurés et, effarouchés par les grands rassemblements, disperseront les attroupements.

Si vous parvenez à éliminer une patrouille de nobles, récupérez l'écharpe sur le chef d'unité et rapportez-la aux marchands pour une récompense. Les nobles ne sont pas particulièrement organisés et ce n'est pas nécessairement toutes les patrouilles qui ont un chef.

Les lingots échappés

Lors de la prise du château de Spesbourg, les paysans ont ramassé une quantité impressionnante de lingots appartenant aux nobles. N'ayant pas réussi à les fourguer aux marchands qui, sentant la soupe chaude, ont déserté le territoire, les paysans, craignant également le courroux des nobles, les ont donc abandonnés un peu partout.

Des lingots de bois doré, argent et brun/bronze d'environ 2"x3"x10" avec un parchemin de crédits attaché dessus seront distribués partout dans les zones d'épreuve en continu et seront redistribués au courant de la journée. Rapportez ces "lingots" aux marchands pour obtenir des crédits.

Qu'est-ce que ça fout ici ?

Certains nobles ont fui le château avec leur coffre personnel. Traqués par les paysans, ils ont choisi de les dissimuler un peu partout dans les environs. Beaucoup n'ont pas eu la chance de venir le récupérer. Saurez-vous mettre la main dessus avant eux ?

Une quantité limitée de crédits seront cadenasés à des endroits visibles. Il vous faut la clé ou la combinaison du cadenas pour les décrocher. Rapporter un parchemin de crédits endommagé aux marchands ne donne aucun point.



Artefacts enfouis

Spesbourg et ses alentours sont un site archéologique fort intéressant: on y trouve en effet des restes humains et des cheveux de sorcières, mais certainement pas de la vulgaire poterie, que personne ne considère comme un artefact.

Vous pouvez tenter votre chance et sonder le sol un peu partout ou vous pouvez acheter/troquer/trouver des cartes indiquant la position de ces sites. Vous pourrez échanger l'artefact aux marchands. Les artefacts ne sont pas volables une fois en la possession d'un joueur.

Important: advenant un combat, les pelles doivent être déposées et/ou sécurisées immédiatement.



Aux portes de la révolte

Je crois rêver

À proximité d'Irendille, Spesbourg fut à une époque un site de villégiature fort intéressant. Il est toujours bon pour la culture générale de visiter de tels sites aux moments opportuns. Chacun de ces sites possède une particularité le distinguant des autres et si vous rapportez une preuve de votre visite aux marchands, ils vous récompenseront.

Des mâts de position sont positionnés dans les zones des épreuves en continu. Ces points d'intérêts donnent des récompenses variées à des moments précis. Sur les mâts se trouvent les horaires **que vous ne pouvez pas retirer**; à vous de noter les heures et les récompenses.

La Foire agricole

Les nobles de Spesbourg adoraient profiter d'un moment de repos, question d'entrecouper deux autres moments de repos. Ils en profitaient pour participer à diverses épreuves ludiques qu'avaient prévues les paysans dans le cadre de la foire agricole, juste avant que la révolte ne débute. Une fois le plus gros des combats terminés, les paysans décidèrent de poursuivre la foire et d'offrir les kiosques aux visiteurs.

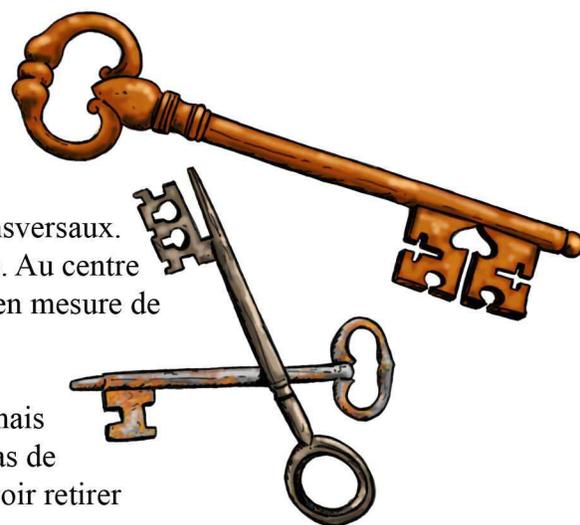
Kiosque 1 – La collaboration, ça paie (parfois)

Le kiosque est composé d'un support et de 4 tubes métalliques transversaux. De chaque côté, il y a 4 cadenas, chacun pour une guilde différente. Au centre du support, il y a des crédits. Déverrouiller les cadenas afin d'être en mesure de dégager le tube libère ces derniers.

Vous devez obtenir votre clé de guilde pour ouvrir votre cadenas, mais vous voulez également trouver les propriétaires des 3 autres cadenas de votre côté et potentiellement les aider à acquérir leur clé pour pouvoir retirer le tube et obtenir les crédits au centre.

Le kiosque est dans la zone hors combat, les crédits ne sont donc pas volables, mais vous pouvez décider de les partager à votre guise. Advenant une mésentente sur la répartition, chaque guilde obtiendra une part égale des crédits.

Libre à vous de retirer votre cadenas sans attendre les trois autres, mais considérez ça comme un acte de générosité: si vous n'êtes pas présent lorsque les bons d'achat seront relâchés, il n'est pas garanti que vous obtiendrez votre part.



Aux portes de la révolte

Kiosques 2 – Le pari

Ce kiosque consiste en un poteau posé à la verticale à proximité du marché. Le poteau est entouré d'anneaux qui forment un cercle autour de celui-ci. Il y a 20 anneaux. Vous devez attacher votre corde au poteau à l'aide d'un des anneaux. Il ne peut y avoir qu'une seule corde par anneau et une fois attachée, une corde ne peut être détachée. La valeur des anneaux est inconnue, à vous de décider si vous attachez rapidement votre corde sans savoir la valeur associée ou si vous prenez plus de temps et tentez de découvrir la teneur de votre gain potentiel.

Quand vous êtes prêts à attacher votre corde et à vous en départir à tout jamais (vous pouvez la récupérer après l'événement), prévenez un des marchands qui vous assistera et vous remettra les crédits associés à l'anneau choisi.

Kiosques 3 – Sages énigmes

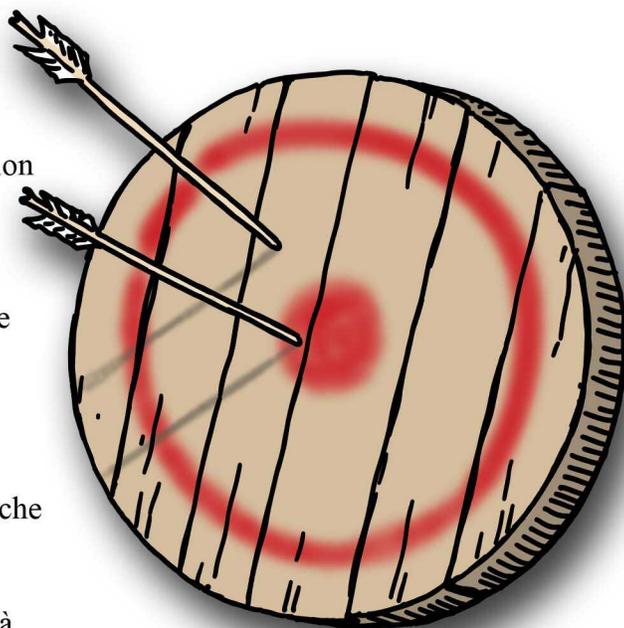
Les bâtons sont éparpillés dans la zone d'épreuves en continu. Rapportez un bâton aux marchands et il vous posera des énigmes. Vous pouvez être deux membres d'une équipe à la fois. Les participants peuvent continuer tant qu'ils réussissent les énigmes pigées au hasard. Réussissez-en 3 de suite et vous recevrez 100 crédits.

Kiosque A – Le compas dans l'œil

Ce kiosque est situé dans les zones d'épreuves en continu, il est possible que vous soyez dérangés pendant la réalisation de l'épreuve.

L'archer doit atteindre 20 cibles en se tenant sur un point marqué sur le sol. Si l'archer est tué pendant qu'il participe à l'épreuve, il doit recommencer à zéro.

Si les 20 cibles sont atteintes, l'archer se fait remettre une flèche identifiée à son groupe qu'il pourra échanger aux marchands contre un bon d'achat. Il n'y a qu'une seule flèche par groupe donc si vous voulez refaire le jeu vous devez l'échanger aux marchands le plus rapidement possible et ceux-ci s'assureront que les flèches retournent au kiosque à l'intérieur d'un délai raisonnable. Il n'est pas possible pour un participant d'un groupe d'effectuer l'épreuve pour un autre groupe.



Aux portes de la révolte

Kiosque B – De toutes les couleurs

Ce kiosque est situé dans les zones d'épreuves en continu, il est possible que vous soyez dérangés pendant la réalisation de l'épreuve.

Des orbes colorés doivent être placés dans le bon ordre. Celles bien placées resteront en place, les autres seront éjectées violemment tuant toute personne touchée lors de leur éjection. Si l'équipe qui place les orbes se fait éliminer au complet, le jeu redémarre.

Si les orbes sont placés dans le bon ordre, le groupe d'aventuriers reçoit une sphère identifiée à son groupe et qui est échangeable au marché. Il n'y a qu'une seule sphère par groupe donc si vous voulez refaire le jeu vous devez l'échanger aux marchands le plus rapidement possible et ceux-ci s'assureront que les sphères retournent au kiosque dans un délai raisonnable. Il n'est pas possible pour un groupe d'effectuer l'épreuve pour un autre groupe.

Kiosque C – Y'a pas de pression

Ce kiosque est situé dans les zones d'épreuves en continu, il est possible que vous soyez dérangés pendant la réalisation de l'épreuve.

Des dalles sont sur le sol, une personne doit se tenir immobile sur chacune des dalles pendant 5 minutes. Si une personne quitte sa dalle pour quelque raison, le chronomètre repart à zéro.

Si le 5 minutes est complété avec succès, un membre du groupe recevra une plaquette commémorative échangeable au comptoir marchand. Il n'y a qu'une seule plaquette commémorative par groupe, donc si vous voulez refaire le jeu vous devez l'échanger aux marchands le plus rapidement possible et ceux-ci s'assureront qu'elles retournent au kiosque dans un délai raisonnable. Il n'est pas possible pour un groupe d'effectuer l'épreuve pour un autre groupe.

Kiosques D – Au bout de la corde

Un maréchal-paysan sera présent au kiosque D. Pour participer, vous devez simplement avoir votre corde avec vous. Des quilles de bois, dont une portant votre logo de guilde, seront disposées à une distance de moins de 20 pieds de la marque où vous devez vous tenir. Vous avez une quantité infinie d'essais dans un délai de 5 minutes pour attraper votre quille avec votre corde. Si après 5 minutes vous n'avez toujours pas votre quille, vous pouvez vous remettre en file pour essayer à nouveau.

Quand c'est fait, allez l'échanger au comptoir marchand contre un bon d'achat.



Section 2 - Épreuves planifiées

Épreuve 1 – Jusqu’au bout du chemin

Rien ne sert de commercer quand on n’a plus de clients. Presque tous les marchands des environs ont pris la poudre d’escampette lorsque les paysans ont fait le ménage du château de Spesbourg : ils ont évalué que leur vie valait plus que leur marchandise, qu’ils ont allègrement abandonné derrière eux. À vous d’en profiter!

Heure de début: 10h

Champ de bataille: Faubourg-Cité

Durée du chapitre: Une (1) heure

Objectifs

- Une charrette sera présente sur le chemin entre le préau et la tour de la Cité.
- Il est possible de la déplacer vers le préau ou vers la tour.
 - La charrette ne va que dans une seule direction. Vous devez respecter la direction dans laquelle elle pointe.
 - Elle ne fait demi-tour que lorsqu’arrivée au préau ou à la tour.
- Lorsque la charrette atteint le préau ou la tour, le conducteur de la charrette recevra une mini charrette qu’il pourra échanger aux marchands. Il y a une quantité limitée de mini-charrettes. L’épreuve prend fin après 60 minutes ou lorsqu’il n’y a plus de mini-charrettes. Un groupe peut vendre un maximum de 3 récompenses.

Épreuve 2 – On ne choisit pas toujours ses amis...

Les criminels le savent depuis longtemps: il n’y a pas de petits profits. Par contre, lorsqu’on fait des affaires d’or, on est rarement seul à en profiter. L’addition des ressources mène parfois à la multiplication de la manne.

Heure de début: 11h15.

Champ de bataille: Vieille-Ville.

Durée du chapitre: Une (1) heure.

Objectifs

- Au début de l’activité, chaque groupe reçoit un mousqueton identifié avec 3 guildes: la sienne et 2 choisies aléatoirement. Les deux autres guildes reçoivent un mousqueton identique.
 - Ex.: Gaia, Raktaar et Griffon reçoivent chacun un mousqueton identifié avec les guildes Gaia, Raktaar et Griffon.



Aux portes de la révolte

- Trois (3) mâts numérotés 1 à 3 seront présents dans la vieille ville (vous êtes des explorateurs, à vous de les trouver)
- N'importe quel joueur peut contrôler un mât grâce à son mousqueton.
 - Pour contrôler le mât, le mousqueton doit être attaché à l'anneau central. Si au moment du relevé il n'y a aucun mousqueton ou plus d'un mousqueton attaché à l'anneau central, aucun point ne sera comptabilisé.
 - Si un mousqueton qui ne possède pas le symbole de sa guilde est présent dans l'anneau central, un joueur peut uniquement le retirer et le placer sur un anneau de branche: aucune autre manipulation d'un mousqueton qui ne possède pas le symbole de sa guilde n'est permise.
- Un mât se fera relever chaque minute, dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Gains

- Chaque relevé accorde 25 crédits à toutes les guildes identifiées sur le mousqueton.
- Le total des crédits sera comptabilisé à la fin de l'épreuve.

Épreuve 3 – Est-il vraiment de mon côté ?

Afin de sauver sa peau, un des nobles évincés du château de Spensbourg est prêt à suivre n'importe qui. Réussirez-vous à lui tenir compagnie assez longtemps pour le mettre en confiance pour qu'il engage sa bannière à vos côtés ?

Heure de début: 13h30

Champ de bataille: Camp Norse et alentours

Durée du chapitre: Une (1) heure

Guérison: Un (1) puits de guérison proche du Camp Norse.

Objectifs

- Un maréchal porte-étendard suivra un trajet prédéterminé que lui seul connaît. Les équipes doivent l'escorter pour marquer des points.
- Il est possible pour n'importe quel joueur d'escorter le maréchal porte-étendard qui se promène sur le terrain.
 - Pour débiter l'escorte, on prononce le nom de la guilde de son équipe
 - Il est important de recevoir une confirmation du maréchal, pour s'assurer que sa déclaration soit bien prise en note.
- Lorsqu'on escorte, on cumule du temps.
 - Si le joueur qui escorte le maréchal meurt ou s'éloigne trop du maréchal porte-étendard, le temps est remis à zéro.
- À chaque trois (3) minutes de temps cumulé, l'équipe qui escorte reçoit un petit étendard qui est échangeable au marché. Un groupe peut vendre un maximum de 3 récompenses.



Aux portes de la révolte

Épreuve 4 – Pas de pain, pas de gains

Transporter du matériel dans le but d'établir un campement durable fut une tâche au-delà de la force physique des nobles déçus, dont les muscles se sont atrophiés après des années de débauche. Ils ont donc tout abandonné : Premier arrivé, premier servi!

Heure de début: 14h45

Champ de bataille: Plaine

Durée du chapitre: Une (1) heure

Guérison: Un (1) puits de guérison proche du Camp Norse.

Objectif

- Plusieurs sacs sont présents sur la plaine.
 - Il est possible pour n'importe qui de ramasser ceux-ci.
 - Lorsque mort, le sac doit être déposé.
 - Un coup sur un sac est mortel s'il est tenu par un joueur.
- Huit (8) mâts seront présents dans le champ de bataille chacun identifié avec le logo de 4 guildes.
 - Il est possible de déposer les sacs sur ces mâts.
 - Il est possible de voler les sacs présents à ces mâts.
- À des moments inconnus des participants, tous les mâts sont relevés en même temps. Il y aura un total de 10 relevés.



Gains

- 5 crédits par sac par relevés seront accordés aux 4 guildes présentes sur le mât de position.
- Les totaux des crédits seront cumulés et remis aux guildes à la fin de l'épreuve. Rappel: les transactions au marché sont permises jusqu'à 16h15.

Section 3 - Épreuves spéciales

Chaque groupe a au minimum 4 épreuves spéciales. En raison de l'important nombre de groupes, ces missions ne sont pas uniques ou exclusives à un groupe et il pourrait même y avoir un enjeu de vitesse dans certains cas.

- L'épreuve spéciale de 10h sera remise au chef du groupe lors de son arrivée sur le site. Réussir cette épreuve vous donne votre clé de guilde qui sera fort utile pour le reste de la journée. Si à midi vous n'avez toujours pas votre clé de guilde, vous pourrez l'acheter au marché.
- Les autres épreuves seront distribuées au marché à 11h, 13h et 15h. Certains groupes pourraient également recevoir des épreuves spéciales de manière aléatoire.
- Les épreuves de 11h et 13h rapportent 200 crédits chacune.
- L'épreuve de 15h, quant à elle, rapporte 300 crédits.

