

# L'Été le plus court

CAMPAGNE



16 SEPTEMBRE 1023



DUCHÉ DE BICOLLINE





# L'Été le plus court

## L'Été le plus court

### Traité d'exploration des Terres des Brumes (p.24)

Les Terres des brumes est un territoire des plus hostiles. Les saisons y sont particulières, un enfer. L'hiver y dure 8 mois et la neige recouvre le paysage dès octobre jusqu'à la fin du mois de mai.

L'été y est le plus court dans tout le continent allant de la mi-juillet à la fin août. Autant le printemps y est fébrile et incertain, autant la fin de l'été et le début de l'automne y est un moment magique. La chaleur de l'été fait dissiper les brumes dans le sud du territoire pendant quelques semaines. Ces brumes sont mortelles pour tous sauf les Orcs, les Tawarlos et la faune locale. Une faune des plus extraordinaire avec des fourrures épaisses et soyeuses, du cuir qui durci comme du fer et des ingrédients alchimiques rares. Début-septembre est le temps de la chasse et de l'exploration avant le retour du brouillard.



### *Journal de Chasse, Vieux-Garou, 9 septembre 1023*

*Nous en sommes à notre huitième année de chasse en Terres des Brumes. Le trappage va de bon train et le territoire est abondant en animaux et plantes...pour une toundra. Nous avons trouvé quelques baies aux propriétés étranges et nous avons déjà plusieurs peaux de petit gibier. Nous traquons une grosse bête velue avec un nez tentaculaire et des canines énormes et courbées vers l'avant.*

*Nous restons loin des Tawarlos, nous les voyons parfois nous observer au loin mais tant que nous respectons les traditions de chasses taluskanaises, je pense que tout ira bien. Ils semblent respecter les pratiques irendilloises ou, du moins, ils nous tolèrent.*

*Plus inquiétant est que les éclaireurs disent avoir aperçu des troupes militaires nasgarothiennes dans les environs. Espérons qu'ils ne font que passer sinon cela pourrait tourner bien mal.*



# L'Été le plus court

## Rapport de colonisation, 9 septembre 1023

Ma reine,

Nous pensons avoir trouvé un territoire idéal pour l'établissement de l'académie militaire des chevaliers noirs. La Garde Immergée s'avère bien utile et expérimentée. Nous n'avons plus qu'une semaine avant le retour de la brume mortelle pour commencer à civiliser ces terres. Il y a peu de forêt à couper donc l'érection du mur repousse-brume sera rapide et sans embuche. Je crois même que nous pourrons le faire plus gros que prévu.

Nous avons observé aucun Orc et que quelques rares Tawarlos solitaires. Nos diplomates sont prêts à traiter avec eux et nos soldats sont encore plus prêts si cela tourne mal. Nous avons aussi observé quelques chasseurs humains mais je ne crain pas qu'ils soient un problème, ils seront partis dans une semaine et que peuvent-ils faire face à la puissance de Nasgaroth. Ce n'est pas notre première colonie, ni notre dernière.

Gloire à Ma Reine, Gloire au Royaume!

Exploratrice Navortha Do'Nefor  
Au service de la Garde Immergée



# L'Été le plus court

## 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/141/>**

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le 2023-09-11 à 12 h (midi).  
La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le 2023-09-15 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. 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](mailto:info@bicolline.org)**.



# L'Été le plus court

## Pour contacter un front

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

### Garde Immergée (JAUNE)

- Mathieu Roy ([mroystage@outlook.com](mailto:mroystage@outlook.com))
- Jérémy Pellerin
- Dominic Perron

### Vieux Garoux (BLEU)

- Étienne Ouimet ([etienneouimet@hotmail.fr](mailto:etienneouimet@hotmail.fr))
- Kayvik Roy ([Kayvikroy@gmail.com](mailto:Kayvikroy@gmail.com))
- Didier Lanthier Riopel

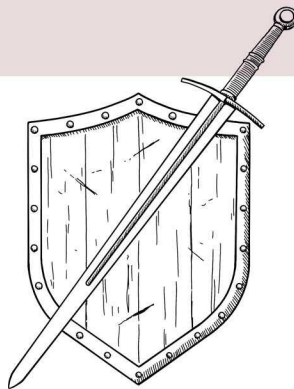


## La sécurité

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.





# L'Été le plus court

## Déroulement de l'activité

L'été le plus court 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.

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 15 septembre et départ le dimanche 17 septembre

Les cessionnaires pourront arriver le vendredi 15 septembre 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 17 septembre.



# L'Été le plus court

## 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.

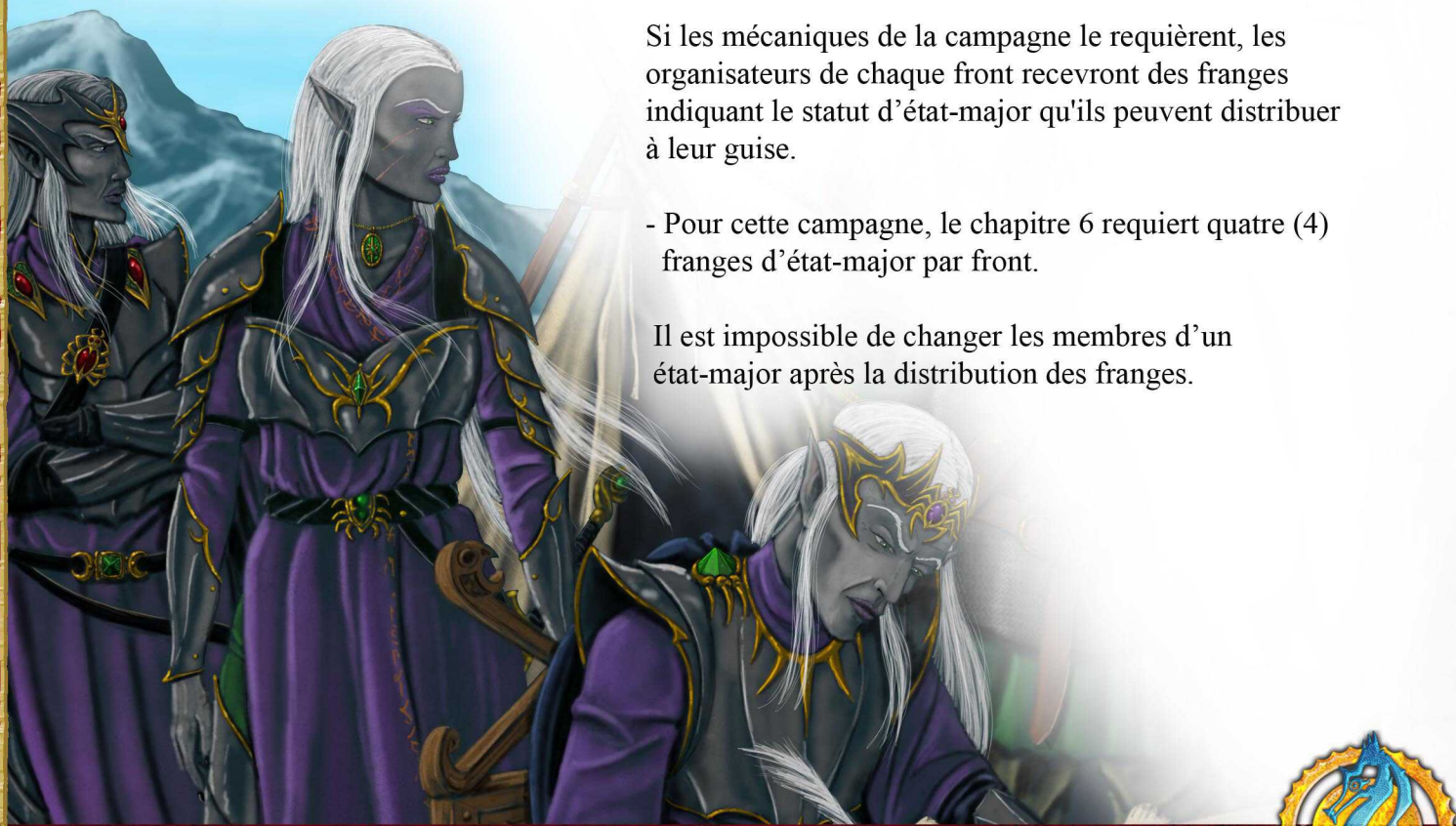
Si un rebalancement des fronts est souhaité par les deux fronts, le front qui reçoit des combattants doit concéder la victoire. Le front qui concède gardera les points de victoire déjà accumulés, mais ne fera plus aucuns points de victoire dans les chapitres suivants. Une méthodologie différente pourrait 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 6 requiert quatre (4) franges d'état-major par front.

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



# L'Été le plus court

## Gains

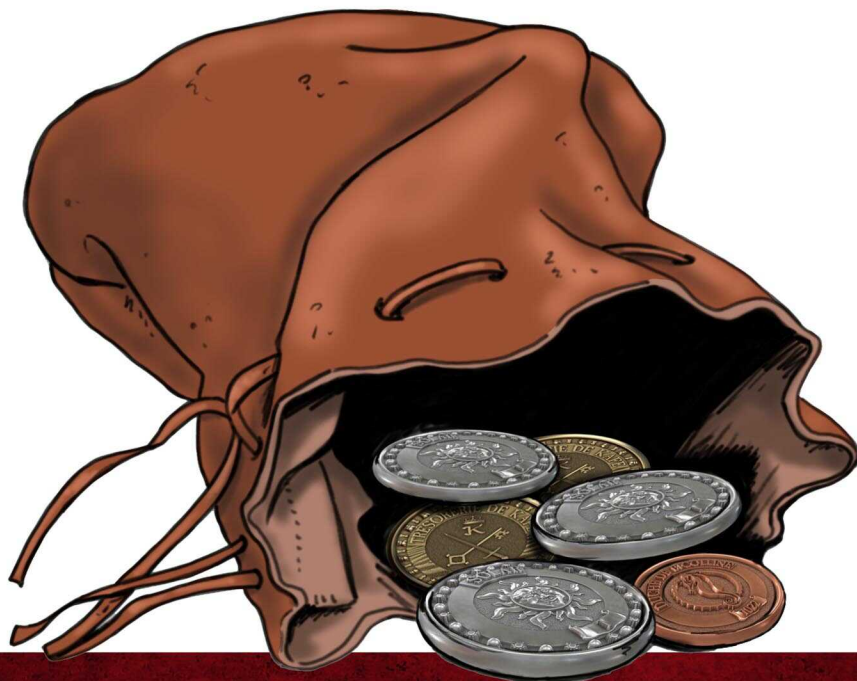
**La solde:** Chaque participant à l'activité recevra cinq (5) solars peu importe son front. Une fiche de population sera également remise aux participants pré-inscrits à l'activité qui sont membres du Duché de Bicolline. Seul le participant peut récupérer sa propre solde et sa fiche de population à 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 points d'achats seront distribués en ratio des points de victoires accumulés lors de la campagne. 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 d'achats, d'un maximum de cent (100), accumulés avec les ratios des points de victoires de la journée.

**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.





# L'Été le plus court

## 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** : À moins d'avis contraire du chapitre courant, 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.

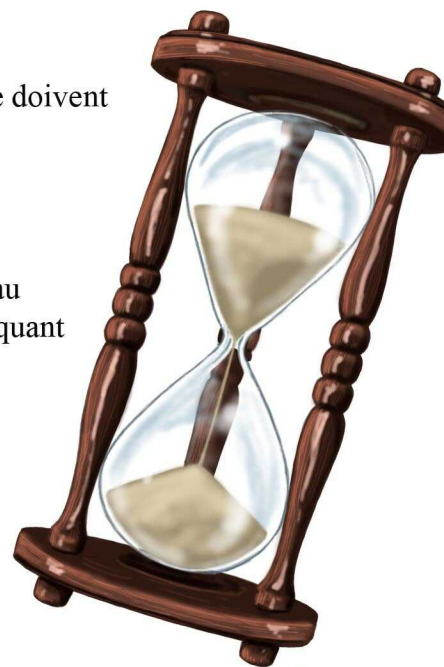
## Mort et guérison

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](mailto: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 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.



# L'Été le plus court

## Retard

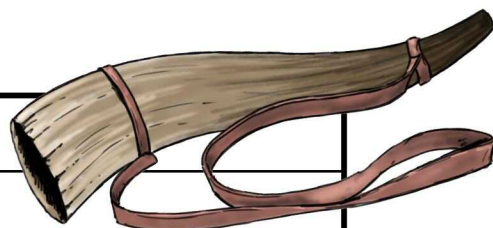
À moins d'indication contraire dans la description d'un chapitre, la fin du chapitre sera tronquée du temps de retard accumulé. Par exemple, un chapitre d'une durée de 40 minutes sera réduit à 33 minutes s'il y a un retard accumulé de 7 minutes, ignorant les 7 dernières minutes du chapitre.

## Varia

- Veuillez SVP rapporter le matériel jeu du Duché de Bicolline aux chapiteaux 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. Veuillez néanmoins prévoir vos gourdes en conséquence.

## Horaire de la journée

Heure	L'été le plus court
8 h à 9 h 30	Arrivée, inscription et homologation
9 h 30 à 10 h	Déploiement
10 h à 10 h 20	Chapitre 1 – Bénédiction du territoire
10 h 40 à 11 h 10	Chapitre 2 – Traquons le gros gibier
11 h 30 à 12 h 20	Chapitre 3 – La fin de l'été marque les récoltes
12 h 20 à 13 h 45	Chapitre D – Délicieuse récolte
13 h 45 à 14 h 15	Chapitre 4 – Les premières brumes d'automne
14 h 40 à 15 h 10	Chapitre 5 – Le territoire est à NOUS
15 h 30 à 15 h 50	Chapitre 6 – Les ruines des égarés
16 h 20 à 17 h	Chapitre 7 – Vers le port de la fuite
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



## Nous joindre

Pour nous joindre par courriel pour des questions concernant;

Le jeu: **[maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)**

L'inscription, accueil, accès au terrain, etc. : **[info@bicolline.org](mailto:info@bicolline.org)**

Les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal : **[activites@bicolline.org](mailto: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.



# L'Été le plus court

## Chapitre 1 – Bénédiction du territoire

*La tradition demande que le terrain de chasse soit béni, que les dieux soient remerciés pour leurs dons de richesses. Il faut se montrer reconnaissants et humbles mais aussi puissants et méritants. C'est un rituel complexe pour un Grand Godi d'expérience.*

*Bien sûr, il faut s'assurer que le territoire est sécuritaire avant d'établir une colonie. Les Grands-Prêtres de Noisehoc connaissent les voies de l'eau et les secrets de la terre, ils sauront bannir les démons qui s'y ont installer et trouver les puits d'eau fraîches nécessaires à la vie.*

### Déploiement

D1: En face du Fort.

D2: Au sud de la plaine.

### Champ de bataille

La plaine.

### Durée du chapitre

Vingt (20) minutes.

### Guérison

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

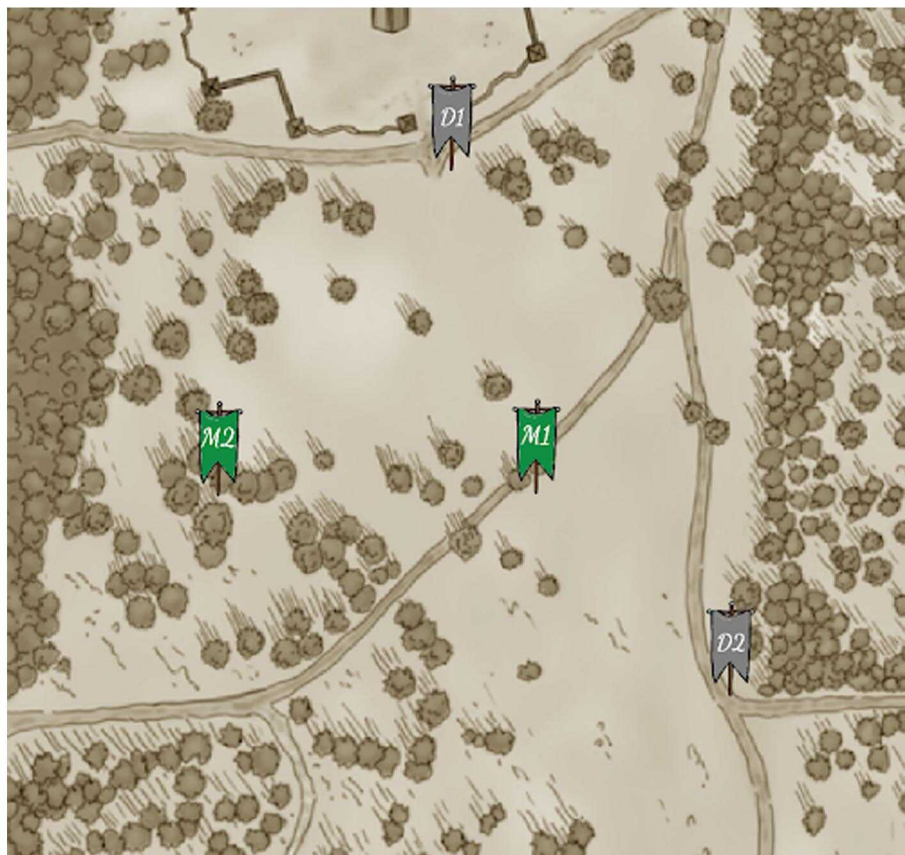
Les puits sont dépendant du contrôle des mâts:

- Ouvert sans restriction si son front ne contrôle aucun mât.
- Ouvert à chaque deux (2) minutes si son front contrôle un (1) mât.
- Fermé si son front contrôle deux (2) mât.

### Objectifs

*Objectif 1 – Hmmmmmmmmmmmmmmmmm: encens et indentations, fumée et prières, sel et oraisons.*

- Il est possible pour un front de cumuler du temps en contrôlant un ou plusieurs des mâts, situés à M1 et M2.
  - Le temps est cumulé uniquement si cinq (5) guérisseurs du même front sont présent à moins de cinq (5) pieds du mât avec un contact physique sur mât 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.
  - Les cinq (5) guérisseurs en contact avec le mât ne peuvent combattre ou guérir.



# L'Été le plus court

## Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de temps sera déclaré vainqueur.

## Gains

### Objectif 1

- Dix (10) points de victoire proportionnels au temps total accumulé (arrondis à l'entier le plus près).



## Chapitre 2 – Traquons le gros gibier

*En territoire hostile, il faut savoir observer les habitudes de la faune locale pour identifier les éléments dangereux comme les fausses cachées, les intempéries à venir ou les plantes empoisonnées, et les éléments de survie comme les points d'eau, les abris naturels et les ressources comestibles. Traquer le gros gibier est une bonne source d'information...une source mangeable après, regorgeante de fourrure et autres matériaux. Mais encore faut-il savoir traquer car le gros gibier n'attend pas.*

## Déploiement

D1: Au nord du non-décorum.

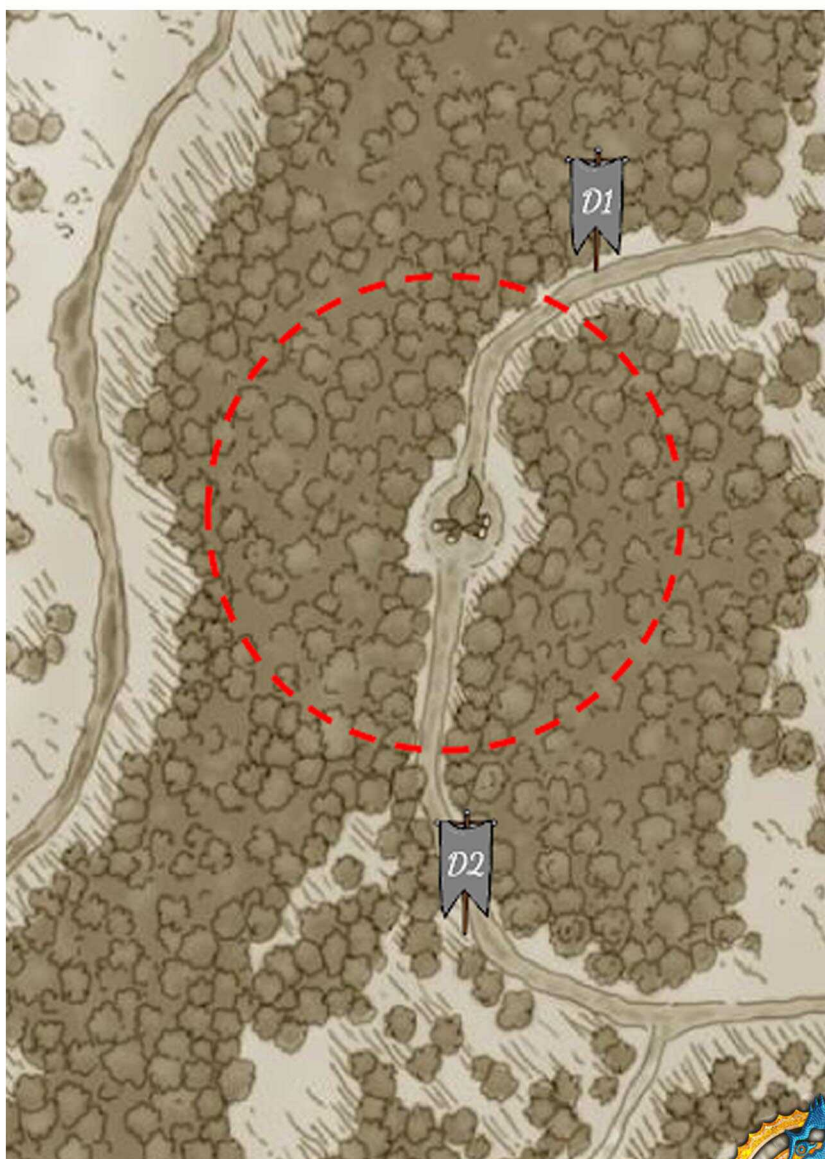
D2: Au sud du non-décorum.

## Champ de bataille

Le non-décorum.

## Durée du chapitre

Trente (30) minutes.



# L'Été le plus court

## Guérison

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

## Objectifs

**Objectif 1 – Une bête énorme aux dents longues comme deux personnes, avec quatre pattes, une queue et un tentacule préhensible: comme un éléphant mais poilu.**

- Trois (3) maréchaux porte-étendard sont présent dans la zone rouge pointillée et se déplacent à pied sur un trajet inconnu des participants.
- Il sera possible pour un front de cumuler du temps en suivant un 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 n'attend pas les joueurs, mais peut s'arrêter à des points inconnus des joueurs.

**Objectif 2 – Le gibier n'attend pas: si l'on prend trop notre temps, nous allons perdre sa trace.**

- Chaque guérison au puits est comptabilisée.

## Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de temps sera déclaré vainqueur.

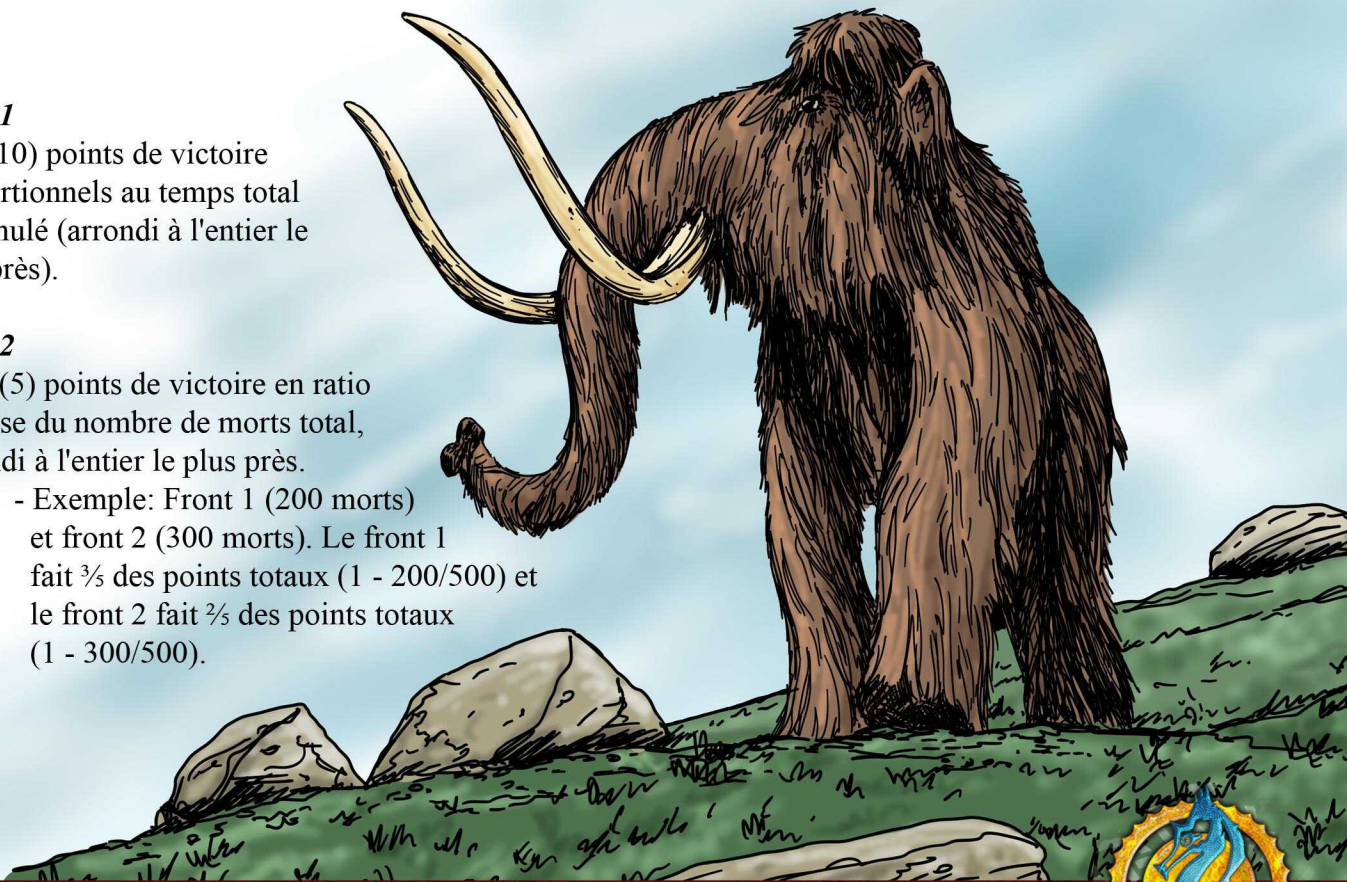
## Gains

### Objectif 1

- Dix (10) points de victoire proportionnels au temps total accumulé (arrondi à l'entier le plus près).

### Objectif 2

- 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).



## Chapitre 3 – La fin de l'été marque les récoltes

*Qui aurait pu croire qu'un territoire aussi hostile puisse regorger de tant de richesses malgré un été si court. La faune et les flore des Terres des Brumes sont si bien adaptés au climat, comme si, pendant 10 mois, les plantes ne faisaient que retenir leur fruit pour les faire pousser d'un coup en quelques jours. C'est une période de calme et d'abondance pendant laquelle les herbivores se gavent et d'engraissent de fruits sucrés et d'herbe grasse. Ils festoient et mangent sans peur ni alerte car les prédateurs dorment pendant deux semaines en attendant que leurs proies soient bien grasses et lentes. On peut se pencher et simplement cueillir un lapin de la taille d'un sac de patate qui dormira dans nos bras.*

### Déploiement

D1: Au nord du camp norse  
D2: Au sud du camp norse.

### Champ de bataille

Le camp norse.

### Durée du chapitre

Vingt (20) minutes.  
Le scénario se joue deux fois avec les fronts inversés.

### Guérison

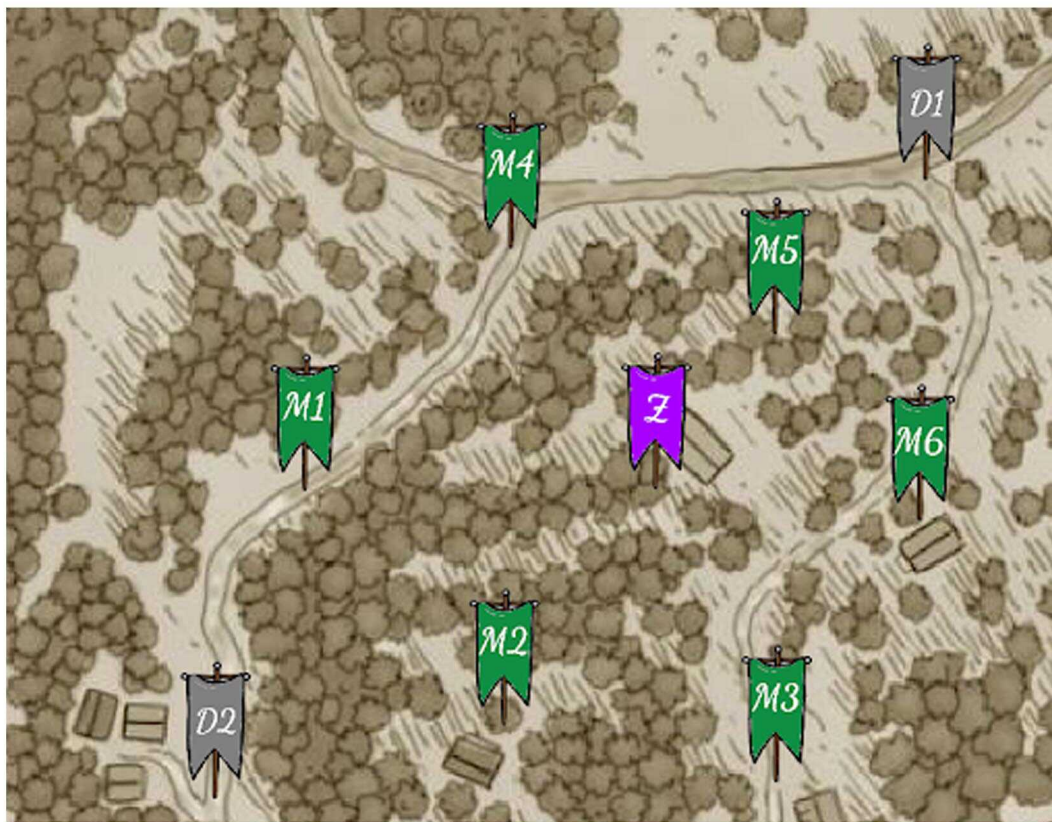
Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (zones de déploiement).

### Objectifs

**Objectif 1 – Le "petit" gibier est énorme et peu farouche:**

*Un lapin de la taille d'un sac de patates, un champignon de la taille d'un sac de patate, une courge de la taille....tout est de la taille d'un sac de patate.*

- Chaque point M commence avec un sac au début du scénario et le point Z commence avec quatre (4) sacs au début du scénario.
- Après dix (10) minutes, les points M se feront ajouter un (1) sac et le point Z se fera rajouter quatre (4) sacs.



# L'Été le plus court

- Il est possible pour n'importe quel participant du front se déployant à D2 de ramasser un sac et de le retourner leur puits de guérison.
  - À la mort, le joueur doit laisser le sac par terre.
  - Un joueur ne peut que tenir un seul sac.
  - Un coup sur le sac tue le porteur.
- Les participants du front D1 ne peuvent pas interagir avec les sacs.

## Condition de victoire

Le front ayant rapporté le plus de sacs sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, un concours de lancer du sac sera organisé et décidera du vainqueur.

## Gains

### Objectif 1

- Quinze (15) points de victoire en ratio du nombre de sacs total rapporté (arrondis à l'entier le plus près).



## Chapitre D – *Délicieuse récolte*

*On a de quoi faire un festin! Le cuisinier du camp s'occupera de dépecer et préparer la "récolte". Il s'empresse à en faire une petite partie immédiatement afin que l'on puisse remplir nos panses.*

## Déploiement

Près de l'Auberge.

## Durée du chapitre

Soixante-quinze (75) minutes.

Le déploiement pour le prochain chapitre se fera à 13h25 pour être prêt à commencer à 13h45.

## Objectifs

- Quérir son repas auprès du cuisinier.
- 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
- Potion contre la déshydratation
- Optionnel: une bonne conversation profonde sur le sens de la vie.





# L'Été le plus court

## Chapitre 4 – Les premières brumes d'automne

Alors qu'ailleurs la fin de l'été est annoncée par le changement resplendissant du feuillage des arbres ou les volées ordonnées d'oiseaux migrateurs, en Terre des Brumes, la fin de l'été est annoncée par de petites vagues de brumes. Celles-ci sont bien moins mortelles que la brume habituelle mais tout de même assez pour faire tomber une fermière ayant enfanté cinq fois, donc, inutile de dire qu'un fort guerrier n'a aucune chance.

### Déploiement

D1: Au Phoenix.

I: Devant les rangers.

### Champ de bataille

Le quartier nord.

### Durée du chapitre

Dix (10) minutes.

Le scénario se joue deux fois avec les fronts inversés.

### Guérison

Sabliers de guérison.

Un (1) puits de guérison (D2) pour le front se déployant à I.

### Objectifs

*Objectif 1 – Laissez-nous entrer, les brumes arrivent!:* ces conards gardent l'abri naturel

*arrivent!:* ces conards gardent l'abri naturel

- Le front se déployant à D1 doit réussir à traverser la ligne rouge.
- Lorsqu'un participant du front se déployant à D1 traverse la ligne rouge, il doit indiquer son succès au maréchal présent au campement des Serpents (à proximité de D2) et est retiré de la partie.
- Si un participant du front se déployant à I traverse la ligne rouge, il meurt pour le reste du chapitre.

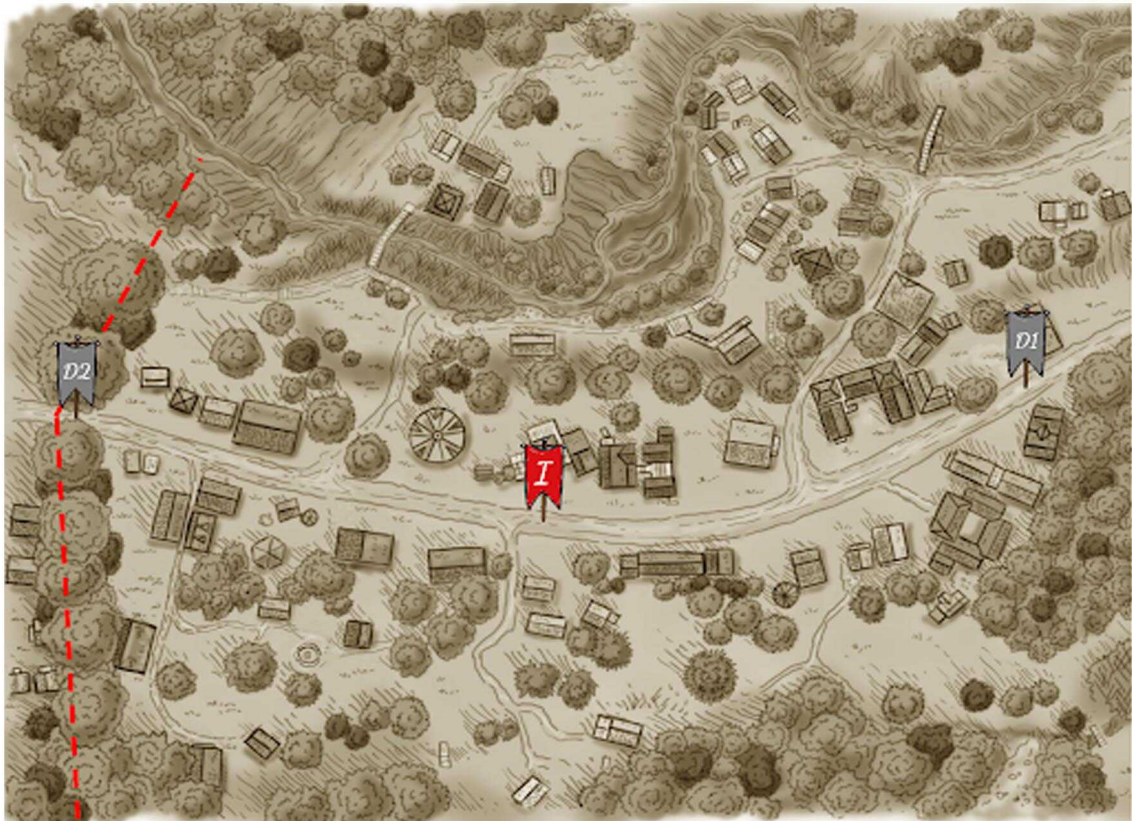
### Condition de victoire

Le front ayant fait traverser le plus de joueurs sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, une course de D1 à D2 sera organisée.

### Gains

*Objectif 1*

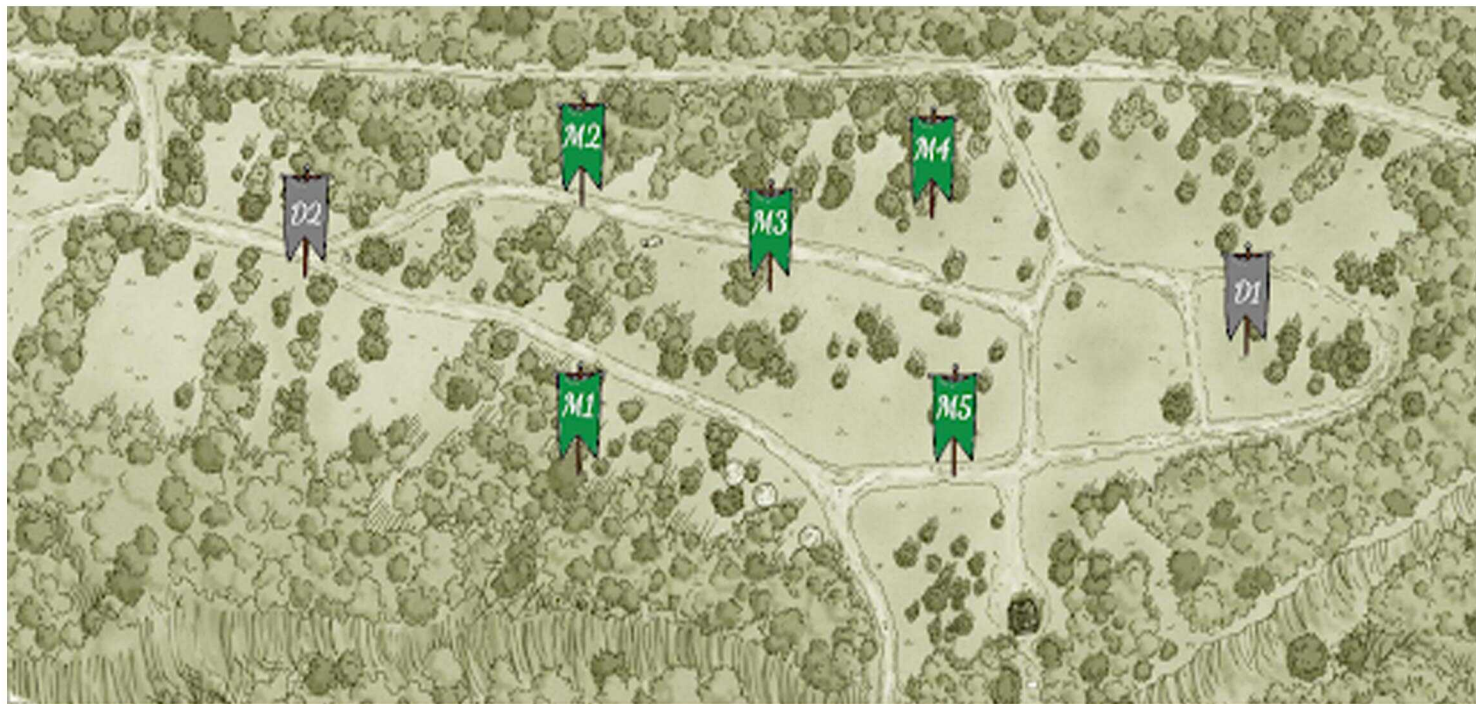
Un (1) points de victoires pour chaque tranche de dix (10) personnes comptabilisées ayant traversé la ligne rouge, avec un maximum de quinze (15) points de victoires.



# L'Été le plus court

## Chapitre 5 – *Le territoire est à NOUS*

*Le refus d'aider pendant la vague de brume montre bien que les autres ne sont pas ici pour aider. Si nous capitulons maintenant, le territoire sera perdu pour toujours. Il ne reste plus assez de temps pour trouver un autre lieu, il faut se battre. Le corps-à-corps ne va profiter que les charognards, il faut plus, il faut de la ruse et de la finesse. Le plan est d'escorter nos spécialistes en pièges et sabotage pour leur faire perdre assez de ressources et d'effort qu'ils devront partir.*



### Déploiement

D1: À droite de la cité.

D2: À gauche de la cité.

### Champ de bataille

La cité

### Durée du chapitre

Trente (30) minutes.

### Guérison

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



# L'Été le plus court

## Objectifs

**Objectif 1 – D’abord on met en place les sabotages:** on coupe une courroie ici, un peu d’acide là, on enlève deux ou trois vis, un peu de thé laxatif dans l’eau...

- Un maréchal porte étendard sera présent au puits de chaque front.
- Il sera possible de l’escorter vers un des cinq (5) M au choix et de cumuler du temps au maréchal présent à celui-ci.
  - À n’importe quel moment, si le maréchal porte étendard se retrouve seul avec aucun membre du front, la cumulation du temps est arrêtée (mais pas remise à zéro) et il revient en marchant puit de guérison de son front. Il n’est pas obligé de retourner à son puits avant d’être ré-accompagné et peut être intercepté en chemin.
  - Lorsque le temps accumulé atteint cinq (5) minutes, le mat est défendu.

**Objectif 2 – Une petite poussée et tout s’écroule:** “Oups, c’est tombé tout seul!”

- Lorsque les cinq (5) mats ont été défendus, le maréchal porte étendard indiquera l’ordre précis des mats où il doit être escorté afin de les toucher.
  - Le maréchal suit les indications du front qui l’escorte pour se déplacer, dans les mesures du possible.
- Uniquement le prochain mât qui doit être touché sera indiqué verbalement par le maréchal porte étendard.

## Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d’égalité, le front aillant défendu un mât en premier sera déclaré vainqueur.

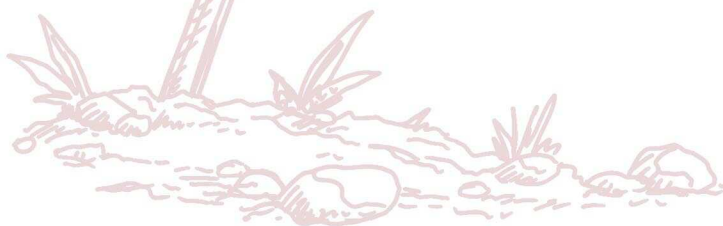
## Gains

### Objectif 1

- Deux (2) points de victoire par mât défendu.

### Objectif 2

- Un (1) point de victoire pour chaque mât touché, dans l’ordre, par le maréchal porte étendard.



## Chapitre 6 – Les ruines des égarés

*"Ils ont saboté notre campement, certes, mais on a capturé leur chef. Va donner la nouvelle à notre chef, je ne le trouve pas. Dis-lui que l'on va être aux ruines à l'ouest."*

*En explorant les Terres des Brumes, il n'est pas rare de tomber sur des ruines de campement, de colonies ou même de villes. Ces ruines, certaines récentes, d'autres très anciennes, sont désertes et montrent l'inhospitalité des Terres des Brumes. Plusieurs nations plusieurs empires ont essayé de conquérir ce territoire mais en vain. Parfois ces ruines sont habitées de fantômes mettant en garde les futures générations de la folie de leur ambition, mais la plupart du temps, ces ruines ne sont habitées que par la brume et le silence qui reste après la mort d'un rêve.*

### Déploiement

- D1: À la scène de la Vieille-Ville.
- D2: Au Sanglier.  
Champ de bataille Vieille-Ville.

### Durée du chapitre

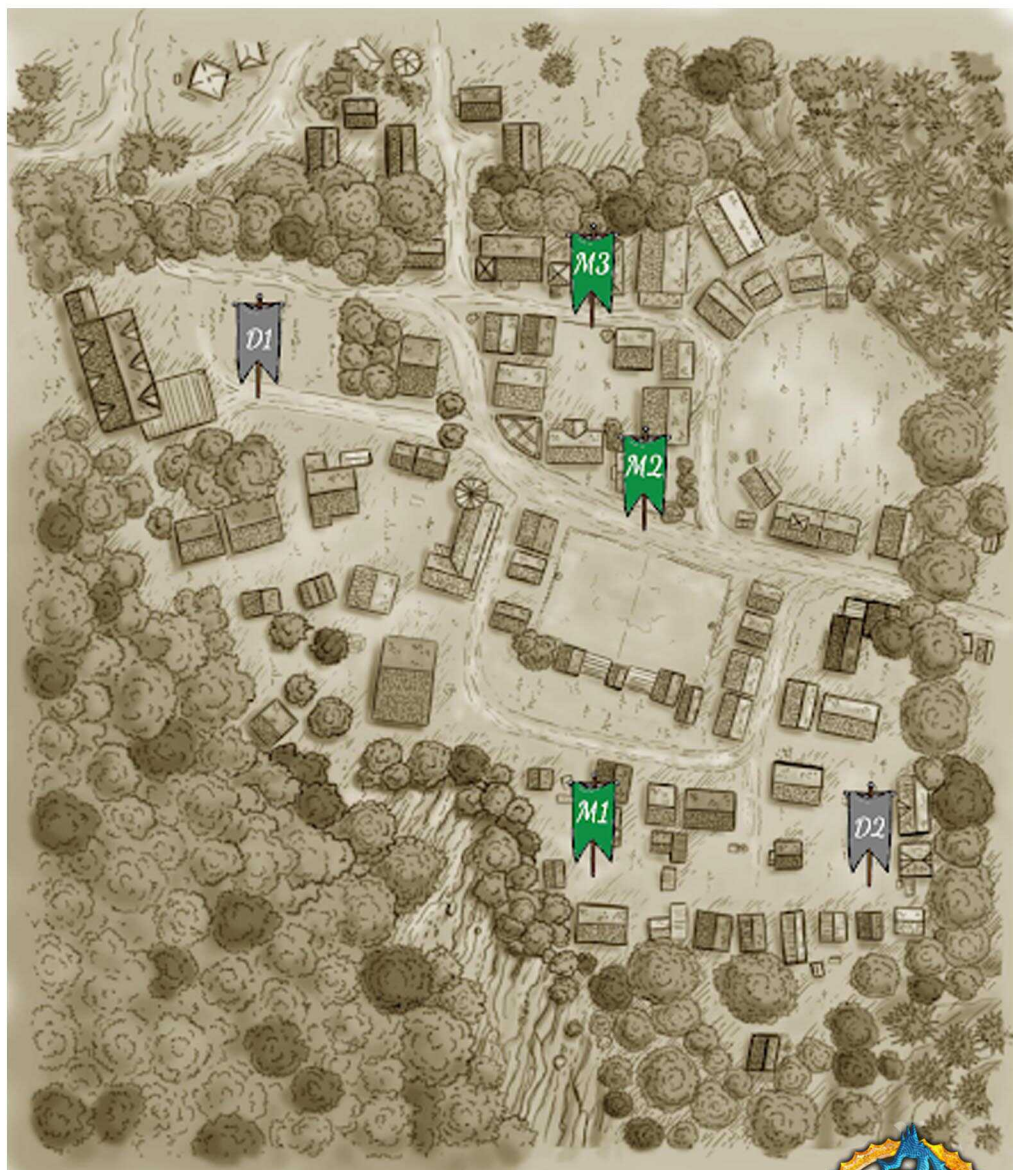
Vingt (20) minutes.

### Guérison

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

Le puit de guérison s'active au signal sonore à toutes les deux (2) minutes.

Les morts qui sont encore par terre peuvent revivre au signal sonore. Si un mort s'est levé pour partir à son puit de guérison, il doit se rendre au puit même s'il entend le signal sonore en chemin. Il ne peut que revivre s'il est présent à son puit au signal sonore.



# L'Été le plus court

## Objectifs

**Objectif 1 – Où est le Capitaine?!:** Il était avec un gars louche là-bas il y a un instant.

- Quatre (4) généraux, indiqués par une frange, seront cachés en paire avec un général ennemi.
- Il est possible de libérer son général avec un contact physique d'un membre de son front.
  - Il est impossible de libérer un général ennemi.
- Après sept (7) minutes, les généraux encore captifs meurent de désespoirs et retournent mort à leur puit respectif. Ceci ne donne aucun point de victoire.

**Objectif 2 – Ces ruines peuvent servir de base :** Devrions-nous nous inquiéter que ce sont des ruines probablement pour une raison?

- Trois (3) mâts seront présents au point M1, M2 et M3. Ils seront relevés simultanément à chaque deux (2) minutes, au même moment que le signal sonore, pour un total de dix (10) fois.
- Seul un général peut interagir avec un mât.

## Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, un quatre (4) contre quatre (4) des généraux sera organisé.

## Gains

*Objectif 1*

- Un (1) point de victoire par tranche de trois (3) relevés.

*Objectif 2*

- Deux (2) points de victoires par général libéré à temps.



# L'Été le plus court

## Chapitre 7 – Vers le port de la fuite

*L'été est fini, il faut rentrer au plus vite. Il aurait fallu rentrer il y a deux jours. Si les brumes frappent, on n'est pas mieux que morts. Un bateau nous attend à Guluntag Arson. Deux troupes, un seul bateau, il faut arriver en premier. On va se battre pour monter à bord, même si cela fini en duel.*

### Déploiement

D1: À Montfort.

D2: Au sud-ouest de l'Ordi Cervi.

### Champ de bataille

Nouvelle Ville et Plaine des Religions.

### Durée du chapitre

Quarante (40) minutes.

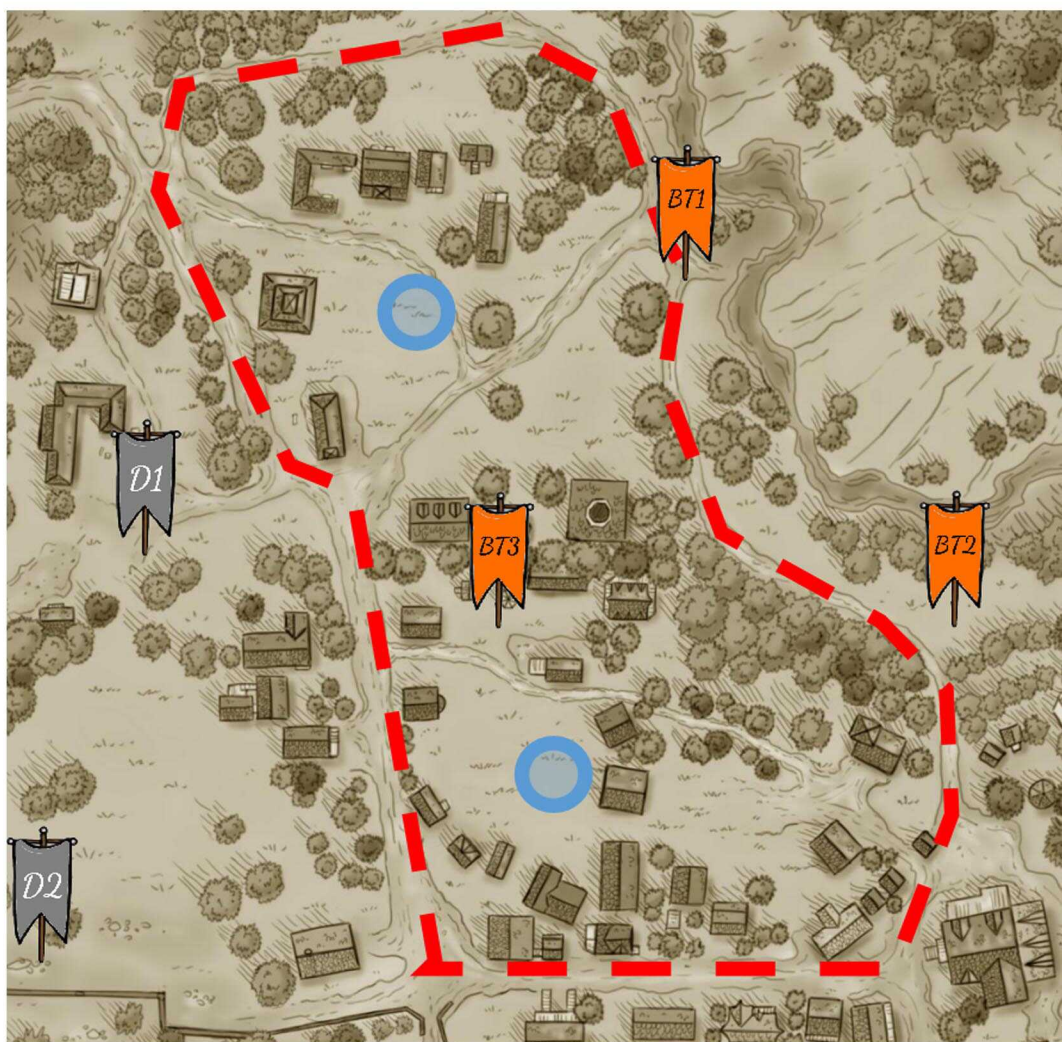
### Guérison

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

### Objectifs

**Objectif 1 – Envoyons des éclaireurs rapides pour nous garantir le bateau: Vif comme le vent, armuré comme le vent.**

- Chaque front choisit deux (2) joueurs qui seront pairé avec deux (2) maréchaux porte étendard (deux (2) paires de joueurs-maréchaux par front) et chaque pair peut commencer n'importe où sur la ligne pointillée rouge.
- Lorsque le joueur pairé meurt, le maréchal porte étendard abaisse son drapeau et le relève deux (2) minutes plus tard.
  - Il est possible pour le joueur pairé de se déplacer avec le maréchal lorsque mort.
  - Il ne peut que revenir à la vie lorsque le maréchal porte étendard relève le drapeau.
  - Le joueur pairé doit rester à l'intérieur de la ligne pointillée rouge en tout temps.
- Le maréchal suit le joueur au niveau de ses capacités.



# L'Été le plus court

**Objectif 2 – Il faut gagner du temps en attendant les autres:** “Attendez-moi, attendez-moi !!”

- Trois (3) boîtes à temps sont présentes sur le terrain aux points BT1, BT2 et BT3.

**Objectif 3 – La passerelle du bateau est juste assez large pour une personne:** “C’est toi ou c’est moi...ça va être moi, il faut que ce soit moi. Hors de question que je reste ici.”

- Il est possible pour un seul participant de chaque front à la fois de pénétrer dans chacune des deux zones bleues à n’importe quel moment du chapitre.
  - Il est possible pour un participant d’entrer dans la zone lorsque mort.
  - Si un participant se retrouve face à face avec un participant adverse, un duel prend place.
  - Si plus d’un membre par front pénètre dans la zone, tous les membres du front dans la zone meurent (s’ils sont en vie) et doivent quitter la zone.
- À la fin d’un duel, aucun autre duel ne peut être fait dans cette zone pendant les quatre (4) prochaines minutes.

**Objectif 4 – Les Tawarlos:** Il n’y a pas que deux factions ici, la troisième est bien heureuse de vous voir partir.

- Des Tawarlos sont présents dans la “forêt d’Arduinos”.
- Une dernière chance de faire vos aurevoirs. Mais ne vous sentez pas obligés, ils ne verseront pas de larme pour votre départ.
- Ils cherchent à s’assurer de votre départ et puis quitter le village, sains et saufs.

## Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur.

## Gains

*Objectif 1*

- Huit (8) points de victoires en ratio du nombre drapeaux tués (arrondis à l’entier le plus près).

*Objectif 2*

- Huit (8) points de victoires proportionnels au temps total accumulé (arrondi à l’entier le plus près).

*Objectif 3*

- Un (1) point de victoire par tranche de trois (3) duels gagnés.

*Objectif 4*

- Trois (3) points de victoires pour le front aillant escortés le plus de Tawarlos à leur puits de guérison. En cas d’égalité, aucun point n’est accordé pour cet objectif.



## Objectif Global – *Diplomatie Tawarlos*

*Une chose est claire: les seuls vrais habitants des Terres des Brumes sont les Tawarlos. Nous ne sommes que de passage, les colonies et les camps de chasse apparaissent et disparaissent dans ce territoire hostile. Sans leur aide, il est impossible de survivre, mais il est peut-être possible de les convaincre de nous aider par la carotte ou par le bâton, par le miel ou le vinaigre, par la harpe ou l'épée. Nous pouvons tenter de les amadouer mais plusieurs ont échoué car les Tawarlos n'ont pas besoin de nous et ont aucune raison de nous faire confiance. Nous pouvons les intimider à nous craindre ou, du moins, nous tolérer, en leur montrant notre puissance mais cela peut se retourner contre nous.*

### Objectifs

- Des membres des tribus locales, identifiables avec des saches, sont présents à chaque chapitre.
- Il est possible de tenter d'interagir avec eux, soit verbalement ou avec le fer.
  - Dépendant de votre succès, ils vous donneront des marques bleus ou rouges.
  - Il est possible de ne rien recevoir.
  - Lorsque reçu, ils ne sont pas volables et doivent être remis au maréchal de front pour être comptabilisé avant le début du chapitre 7.

### Gains

- Chaque marque rouge compte pour un (1).
- Chaque marque bleue compte pour dix (10).
- Dix (10) points de victoire seront accordés proportionnellement au nombre total de marques comptabilisés.

