

Strì Nan Ceithir La lutte des quatre

CAMPAGNE

4 NOVEMBRE 1023

DUCHÉ DE BICOLLINE



Strì Nan Ceithir - La lutte des quatre

Alliance d'Artoisard (Gaïa et Ost du St-Reliquaire)
Contre
Coalition Celtique (MacRae et Mac'Mairt)

Il y a des contes aux échos si tenaces et récurrents que leurs cœurs ne peuvent que s'être agrégés autour de pépites de vérité.

À l'automne, le nouvellement couronné Ard Ri des Îles Celtes, Kevin MacRae, déclara la tenue d'une soirée sous le thème du renouveau celtique. Celui-ci couvait une obsession pour l'antiquité celtique, et c'est ainsi que des représentants de tous les clans furent invités à son hall en Skye. Pendant une soirée, devant les chefs se succédèrent conteurs, druides, et porteurs de la tradition orale.

Leurs légendes, parfois contradictoires, racontèrent qu'il y a plus de dix siècles, quatre reliques furent confiées aux premiers celtes, puis, réparties aux quatre vents, afin que les peuples jaloux, déchus et belliqueux ne puissent les utiliser pour envahir les terres sacrées de Tír na nÓg:

Fál, La Pierre,
Areadbhair Lúin, La Lance,
Claimh Solais, l'Épée
Coire Ansic, le Chaudron.

Les êtres qui firent don de ces reliques, la Tuatha Dé Danann, furent décrits dans les légendes, tantôt en héros anciens, d'autres fois en entités divines ou angéliques, mais de constante, sages et connaissant dans les arts druidiques. Durant les siècles de conflits suivant les grands bouleversements, de nombreux chefs illuminés se perdirent dans la quête de ce passé mythique et idyllique.

Tard dans la soirée, alors que les gosiers furent bien arrosés et que les barbes grises ronflaient déjà, une vieille dame d'un village côtier de Kintyre vint devant le Haut Roi, qui la regarda d'abord d'un air sceptique. Alors, d'une voix céleste, elle entonna un poème à propos de Gae Assail, la première lance de Lugh avant l'Areadbhair, dont la pointe, si abreuvée d'un nom murmuré, ne pouvait rater sa cible. Vers la fin du récit, vint une strophe qui captiva l'assemblée:

« (...) Dans les temps anciens, à l'âge des légendes,
Brigid Dé Danann, dernière de sa bande,

*De Gae Assail, la lance sans égale
Reforgea la pointe, à froid, sans feu,
En un lien entre les mondes, guide fatal.
Un noeud magique, artefact précieux.*

*Quatre reliques sacrées, gardiennes du passé,
Des hommes déchus et fomoriens traquées,
La croix de Brigitte, d'un nom murmuré,
Pointe leur emplacement, leur secret bien gardé.*



La lutte des quatre

*Du cou des chefs, vit l'histoire, témoin silencieux,
Jusqu'à Ogre McRaft, fort et courageux,
Mais Noeud n'était plus lance, oh, fatale destinée,
En l'an mille-et-un fut défait, sa tête coupée.*

*L'oeuvre de Brigid, à l'Ouest fut perdue,
La trace depuis lors, dans l'oubli s'est tue.»*

Un silence s'ammorti Le MacRae absourdi déposa sa chope, et ordonna qu'on lui raconte tout sur le parcours des chefs celtes défaits.

--

Quatre novembre de l'an MXXIII

Vingt-deux années se sont écoulées depuis la révolte celte. Depuis, les îles du Griffon redevenues Celtes, l'Haldorf déclaré indépendant, puis uni à la Fédération Argannaise grandissante. L'Ouest. L'Haldorf, le tombeau du centre. Beaucoup d'eau lestée de carcasses a coulé sous les ponts du fleuve Bonaguil. Il est dit qu'elles forment parfois une écume funeste si épaisse que des draveurs doivent parfois en défaire les embâcles, qu'elles se collent en radeaux dans les gyres maritimes entre Ranvier, Iliaca et Dalryada.

D'ascendance celtique, et autrefois alliés de l'Alliance en l'an 1001, la guilde de Gaïa se retrouva, par un concours de circonstances, coups d'éclats et trahisons, maîtres du fief d'Artoisard en Haldorf. À la date de l'anniversaire des invasions de Dinant, le Roy d'Haldorf Lambert de Bordeleau, dit Hvbervts II, convia la guilde de Gaïa à une sommet, dans les ruines de la tourelle de Nuur, Nul ne resta insensible à la symbolique. Le gouffre culturel entre l'Ost du Saint-Reliquaire, ces chevaliers Haldorfiens en quête perpétuelle de reliques, et les Gâiens fut fort large, mais tous avaient espoir de construire les bases d'un bon voisinage.

Au matin de la première nuit, alors que tous peinaient à se remettre de leur veille, un éclaireur haletant entra dans la grande tente:

« Mon Roy! Des embarcations remplies de géants guerriers celtes remontent l'estuaire! »

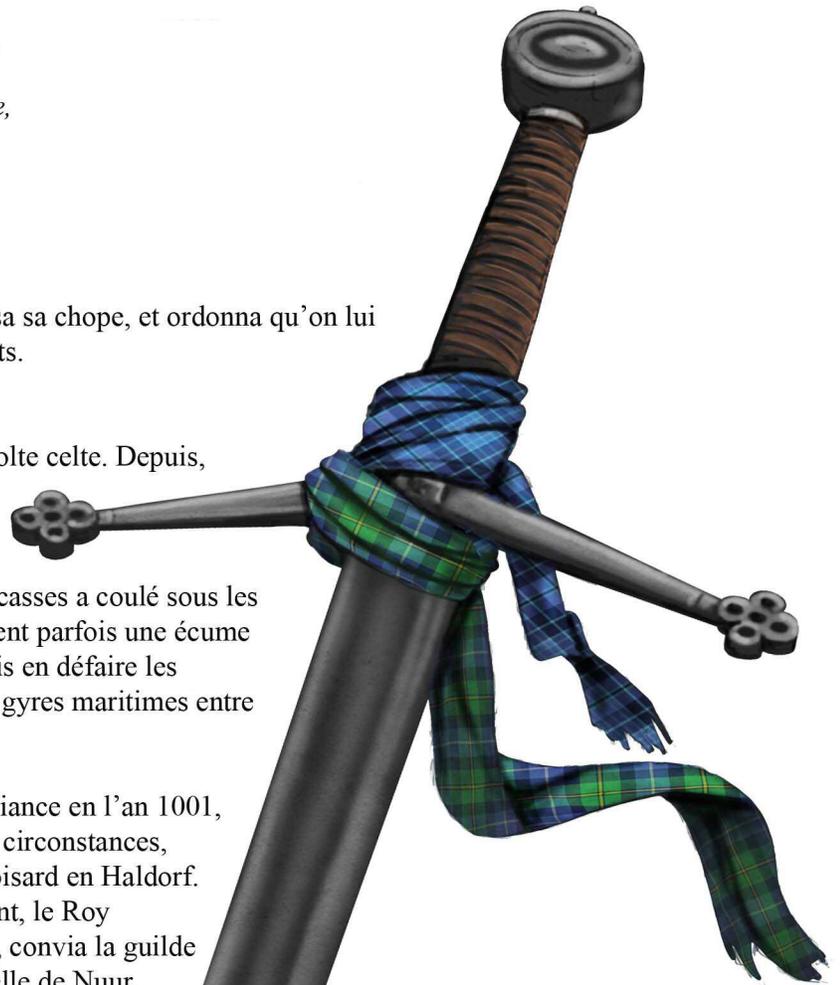
Se tournant vers Madael, Lambert s'écria, sur un ton accusateur:

« Des celtes! Est-ce une embuscade, une de vos traîtrises druidiques, maître elfe?

-Manen ino! Je vous le jure, nous n'y sommes pour rien. D'ailleurs, si c'était là l'un de mes pièges. Vous seriez déjà mort!»

La répartie de l'elfe fit cligner des yeux au Roy nouveau d'Haldorf, puis, un sourire en coin se dessina à ses lèvres.

« Soit! Voilà donc votre baptême Haldorfiens! Aux armes! C'est l'heure maintenant de défendre notre terre! »





La lutte des quatre

Modalités d'inscription

Pour vous inscrire

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

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

<https://bicolline.online/public/evenement/143/>

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi midi précédent l'évènement.

La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 17 h précédent l'évènement.

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. 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.

DÎNER: 15.85 \$CA+ taxes (18.22 \$CA)

Sandwich Falafel (végé) ou Sandwich Shish Taouk (poulet) ou Shawarma (boeuf-agneau) avec salade de fruits.

SOUPER: 26.40 \$CA+ taxes (30.35 \$CA)

Souper : Assiette falafel (végé) ou assiette mixte taouk/shawarma, avec du riz, patates à l'ail, salade navets, pain pita, et soupe aux lentilles.

Logement à l'Auberge

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



La lutte des quatre

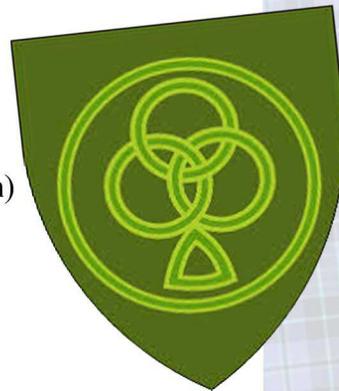
Pour contacter un front

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

- Gaïa et Ost du Saint-Reliquaire (**JAUNE**)
Edouard Beirnaert (ebeirnaert@gmail.com)
Luka Bordeleau Lambert (luka.bordeleau@hotmail.com)
Alexandre Leblanc (Alexandre.leblanc-pellerin@uqtr.ca)



- Isle Celtes (**BLEU**)
Patrick Noel (p.noel21@hotmail.com)
Kevin Vigeant (kevinvigeant@hotmail.com)
Charles Marchand (Charlesmarchand95@hotmail.com)



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.



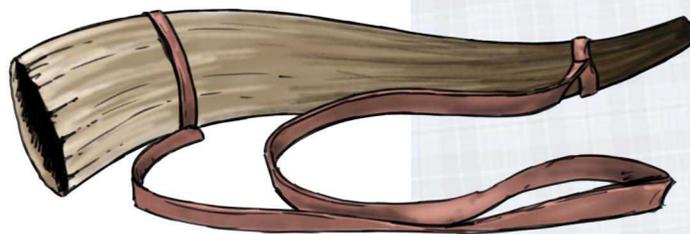
La lutte des quatre

Déroulement de l'activité

Strì Nan Ceithir - La lutte des quatre est une activité conçue pour les participants désirant vivre un événement de type campagne militaire opposant 2 fronts. La journée sera divisée en 6 chapitres qui permettront aux fronts d'accumuler des points de victoires en plus d'un chapitre extra qui donnera des gains directement à la fin du chapitre.

L'activité est conçue pour des fronts d'un minimum de 150 participants chacun. Lorsque les fronts seront complets, ils seront augmentés par incréments de 5 places automatiquement. Si les organisateurs de chaque front sont d'accord, il sera possible d'augmenter les fronts par incréments de plus de 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. Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité.

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 et départ le dimanche

Les cessionnaires pourront arriver le vendredi 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.



La lutte des quatre

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, aucune frange d'état-major par front n'est nécessaire.

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 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 de récompense 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 de récompense. Le front vainqueur pourrait avoir le premier choix sur quelques lots spéciaux.



La lutte des quatre

- **La notoriété:** Chacune des quatre guildes formant l'état-major des fronts recevra 1 point de notoriété et la guilda chef du front vainqueur recevra 1 point de notoriété additionnelle.
- **Les bourses de fronts:** Les organisateurs des fronts recevront également une bourse par front équivalente à 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 :** 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 1 croyant.
- Être le chef d'une guilda qui détient un sablier de guilda.
 - Si le chef de guilda 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 guilda sera uniquement remis au chef de guilda ou à son représentant dûment autorisé.
- En acheter un au coût de 5 fiches de population Campagne.



La lutte des quatre

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 fermés. Veuillez prévoir vos gourdes en conséquence.

Horaire de la journée

Heure	Strì Nan Ceithir - La lutte des quatre
8 h à 9 h 30	Arrivée, inscription et homologation
9 h 30 à 10 h	Déploiement
10 h 00 à 10 h 40	Chapitre 1 – Le débarquement de Nuur
11 h 00 à 11 h 30	Chapitre 2 – Le Roy des décombres
11 h 50 à 12 h 30	Chapitre 3 – Il ne peut en rester qu'un
12 h 40 à 13 h 40	Chapitre D – De soupe et de haggis
14 h 00 à 14 h 50	Chapitre 4 – Sur le chemin des anciens
15 h 10 à 15 h 30	Chapitre 5 – Le délice des éclaireurs
15 h 50 à 16 h 10	Chapitre 6 – Le Charbon et le Tartan
16 h 30 à 16 h 43	Chapitre Extra – La Bataille des Chainses
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



La lutte des quatre

Nous joindre

Pour nous joindre par courriel pour des questions concernant;

Le jeu: **maitredejeu@bicolline.org**

Pour des questions générales de logistique

(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.



La lutte des quatre

Chapitre 1 – Le débarquement de Nuur

Débarqués sur la grève, les forces du Haut Roy des Îles tentèrent bien d'envoyer un ambassadeur tracter avec les Haldorfiens. Il fut reçu par le Roy Hubert II et le seigneur Santiano Da Melzi, calmement assis et harnachés de leurs plus fines armures. Le héraut laissa couler qu'ils étaient sur la trace d'Ogre McRaft et Murdoch Fraser, les chefs celtes défaits par l'Empire en l'an mille-et-un, et qu'il n'avait aucune querelle avec les habitants de ces terres continentales. Le chevalier du Reliquaire perdit patience:

« Et c'est ainsi bardés que vous osez poser les pieds sur nos terres? Notre peuple a autant souffert des excès de l'Empire que le vôtre, et nos vaches sont maigres. Repartez sur vos îles! Il n'y a rien pour vous ici, nous avons vu assez de voleurs de bétail en votre genre!»

Le héraut tourna les talons et repartit relater l'insulte insensible aux chefs celtes.

La réponse vint sous le son des cornemuses. Sur la plage, les guerriers s'enduisirent de guède bleue, et après quelques incantations de druides et de magie, la charge fut sonnée. Tous les clans, claymore en main, courrirent vers l'ennemi.

Déploiement

- I: Côté sud du Grand-Pont.
- D2: Au fond du Fort.

Champ de bataille

La plaine.

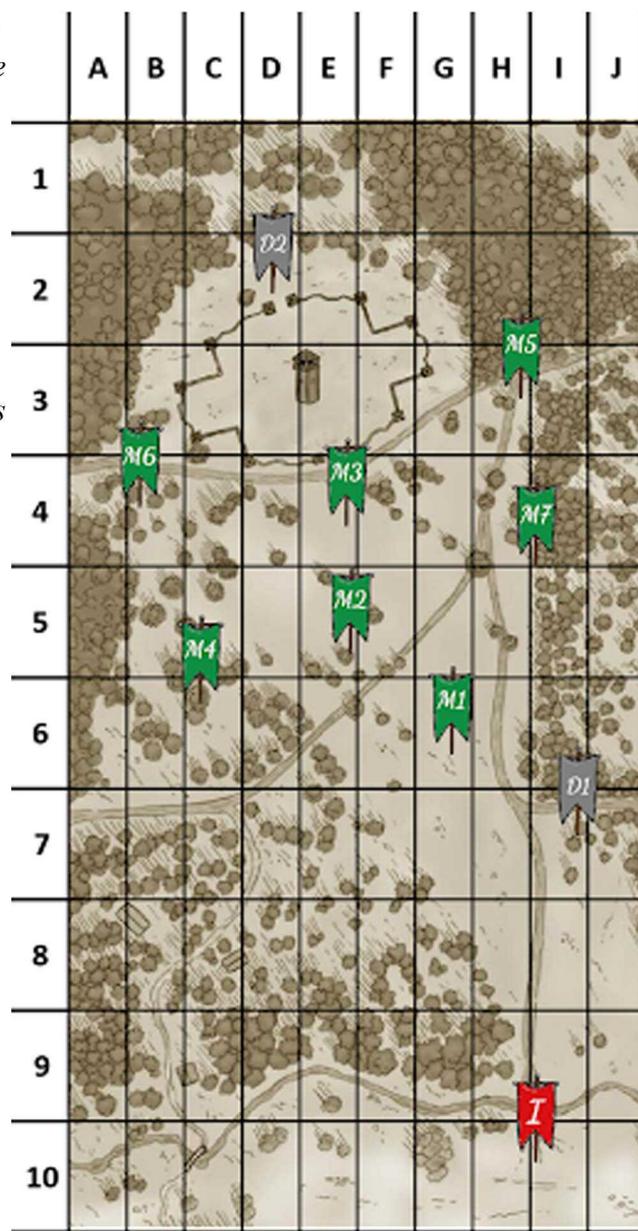
Durée du chapitre

15 minutes.

Le scénario se joue deux fois avec les fronts inversés.

Guérison

Sabliers de guérison et 1 puits de guérison par front (D1 et D2).



La lutte des quatre

Objectifs

Objectif 1 – La prise des camps de fortune

- Le front se déployant à I se fera donner 7 mousquetons.
- Il est possible pour n'importe quel joueur du front se déployant à I de mettre un mousqueton sur n'importe quel mât M, tant qu'il est encore en vie et possède au moins un bras.
 - Lorsque placé, il est interdit de retirer un mousqueton.
- Les mousquetons ne sont pas volables.
 - Si un joueur meurt en possession d'un mousqueton, il doit se faire guérir ou le garder et retourner à son puit pour revivre s'il le désire le donner à quelqu'un d'autre.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera vainqueur. En cas d'égalité, le front aillant atteint le point D1 lorsque déployé au point I le plus rapidement sera vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 3 points de victoires pour chaque mât qui possède au moins 1 mousqueton de la couleur de son front.



La lutte des quatre

Chapitre 2 – *Le roy des décombres*

Il y a quatre ans, un raz-de-marée invoqué par les grands prêtres du culte impérial fit ce que deux ans de guerre ouverte n'avaient pu faire; rompre les remparts de la tourelle de Nuur. Aujourd'hui, ne subsiste qu'une palissade reconstruite hâtivement par les charpentiers- charognards à la solde l'Ost du St-Reliquaire.

Sur l'herbe verte de la plaine s'écoula le sang de chevaliers, celtes et Gaiens, croisant le fer dans une lutte terrible. Dans le tumulte, la palissade se trouva momentanément laissée sans garnison.

Il n'est pas clair qui se rua d'abord vers la butte des décombres, mais la fortification de fortune changea de mains plusieurs fois dans les minutes qui suivirent.

Déploiement

D1: À l'est de la Plaine.

I: Dans le fort.

Champ de bataille

La plaine et le Fort.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et 1 puits de guérison par front (D1 et D2).

Le puit de guérison du front qui cumule du temps auprès du maréchal ne s'active qu'aux 5 minutes.

Ce décompte commence au moment où un front commence la cumulation du temps.

Objectifs

Objectif 1 – *La palissade de Nuur*

- Un maréchal sera présent au point I qu'à partir de la 3e minutes du chapitre.
- Il sera possible pour un front de cumuler du temps auprès du maréchal.

- Le temps est cumulé uniquement si un membre du front est présent à moins de 5 pieds du maréchal 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.

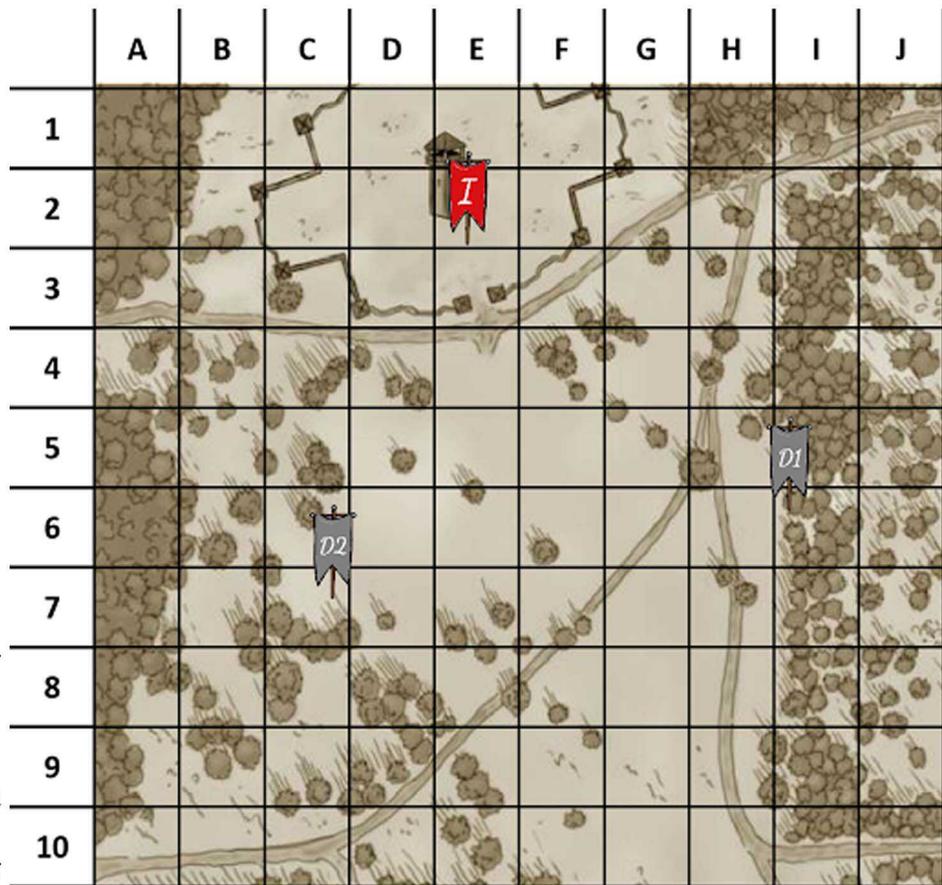
Condition de victoire

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

Gains

Objectif 1

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



La lutte des quatre

Chapitre 3 – Il ne peut en rester qu'un

Le sang avait essuyé l'injure et au bout de la vallée, on entendit le son d'une corne. Le Haut Roy celte rappela toute sa horde. Les envies belliqueuses momentanément satisfaites, l'expédition celte se retira de Nuur. Ce n'était pas en ces terres que se trouvait la piste des chefs défaits.

Les embarcations celtes suivirent le lit de la grande rivière Véraïne, qui sépare l'Haldorf de Claircastel, passant les ruines de Brahma. Ils remontèrent jusqu'au comté d'Artoisard, nouvellement tenu par leurs lointains cousins de Gaïa. Les bannières Gaïennes suivirent la progression des clans des îles à partir de la berge, craignant que ceux-ci bifurquent et s'en prennent à Claircastel sur l'autre rive. Ils seraient alors pris en défaut, si loin d'un pont ou d'un passage à gué sur cette majestueuse rivière d'une profondeur de quelques mètres.

Le Ard Ri avait dit vrai. Les celtes n'étaient pas en quête de pillage, de bétail, mais bien sur la trace de la gloire passée de leur peuple. La piste les amena jusqu'en Kormantin, où le convoi ramenant le McRaft ferré vers Kintzheim avait jadis fait escale. Là, eut lieu une seconde ronde de pourparlers, durant laquelle les chefs celtes jouèrent carte sur table: l'objet de leur quête était lié à l'antiquité du peuple celte, légendairement attribué à Brigid de Danann. Après cela, ils se retirèrent à leur navires, donnant à ce que l'on nommait maintenant l'Alliance d'Artoisard le luxe de réfléchir une journée à l'offre de trêve.

Or, plutôt que de désamorcer le conflit, cette admission l'envenima. Les haut-prêtres du Cercle de Gaïa furent d'avis que toute relique des Tuatha et des anciens dieux leur appartenait autant qu'aux insulaires. De leur côté, les chevaliers de l'Ost du St-Reliquaire insistèrent que n'en déplaise au divin, selon toute loi des hommes, une relique échappée en Haldorf avant la guerre revenait de droit aux haldorfiens, et particulièrement cette Croix de "Sainte" Brigitte.

Le conflit des quatre repris en Kormantin. Il ne pouvait en rester qu'un.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



La lutte des quatre

Déploiement

- D1: Au Val-Raven.
- D2: À l'Ordo Cervi.
- D3: À l'Auberge.

Champ de bataille

La Nouvelle-Ville.

Durée du chapitre

15 minutes.

Le scénario se joue deux fois avec les fronts inversés.

Guérison

Sabliers de guérison et 2 puits de guérison (D2 et D3) pour le front se déployant à D2 et D3.

Aucune guérison pour le front se déployant à D1.

Objectifs

Objectif 1 - Celui qui reste

- Un maréchal sera présent au point D1.
- Lorsqu'un membre du front se déployant en D2 ou D3 touche au maréchal et a un contact visuel mutuel avec celui-ci, la ronde de ce chapitre se termine.
 - Le joueur doit être en vie et posséder au moins un bras afin de pouvoir toucher au maréchal.

Condition de victoire

Le front défendu le maréchal le plus longtemps sera vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 25 points de victoire proportionnels au temps total de défense (arrondi à l'entier le plus près).



La lutte des quatre

Chapitre D – De soupe et de haggis

Comme le conflit fut entre quatre guildes civilisées, une pause eut lieu pour l'heure du dîner. Tous tentèrent de prouver la supériorité de leur offre alimentaire, avec peu de succès, car les palais de l'un sont enclins aux délices de l'autre, panse de brebis fermentée incluse.

Le débat est coupé court par l'arrivée d'un wagon-restaurant en provenance de la Cité des Sables, démontrant une miraculeuse rotissoire verticale et une maîtrise des épices et de l'ail dépassant de loin la technologie des Terres du Centre.

Déploiement

Près de l'Auberge.

Durée du chapitre

60 minutes.

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

Objectifs

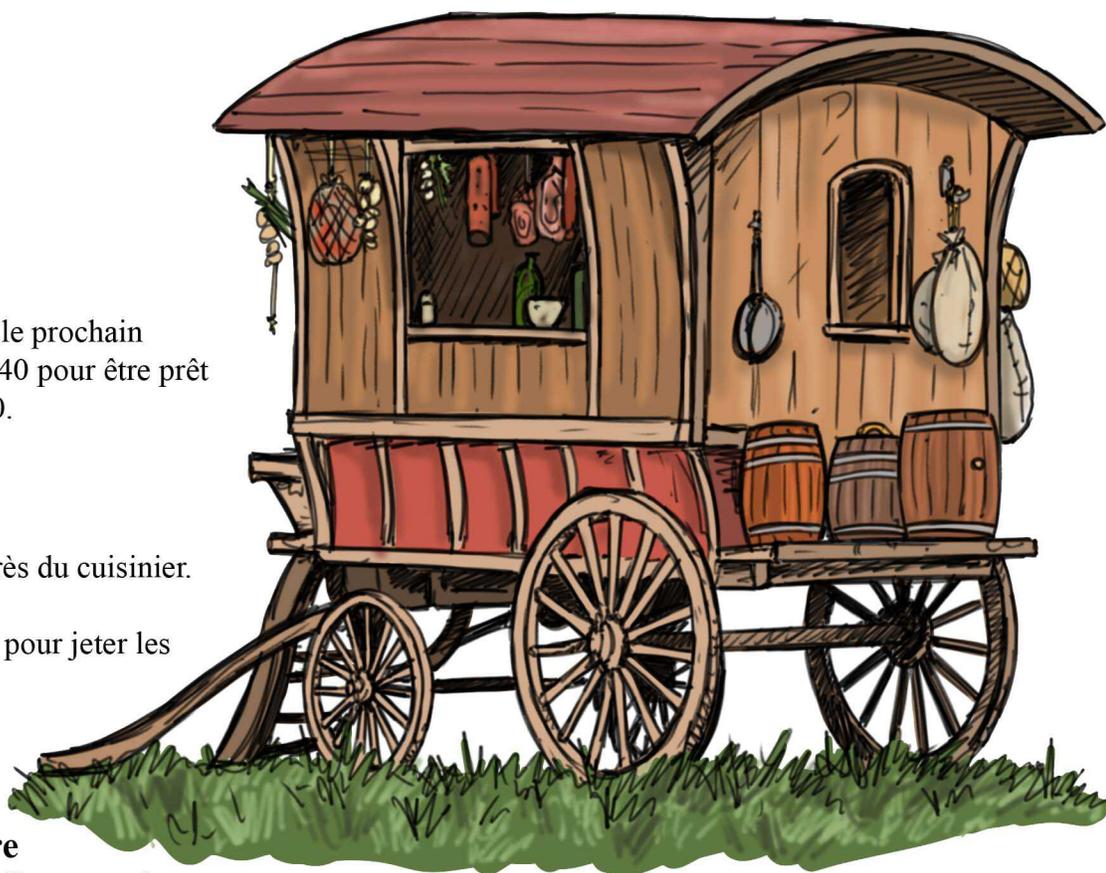
- Quérir son repas auprès du cuisinier.
- Se repaître.
- Utiliser les poubelles pour jeter les déchets.
- Remplir sa gourde.

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.



La lutte des quatre

Chapitre 4 – Sur le chemin des anciens

Les Quatre se mettent sur la trace et parviennent à localiser des habitants locaux autrefois témoins du cortège celtiques. Certains racontent que Ogre McRaft fut paradé dans une cage dans le village de Kormantin, afin de donner l'exemple et briser les sentiments indépendantistes qui couvaient déjà chez la populace Haldorfienne, que le pauvre chef défait marmonnait quelque prière, n'ayant pas compris pourquoi les dieux l'avaient épargné pour ensuite croupir ainsi. L'on raconte même l'avoir vu jeter un objet dans un fossé!

Cette affirmation causera tout le tracé à être passé au peigne fin par l'Alliance d'Artoisard et la Coalition Celtique, au grand dam des villageois qui n'ont guère connu la paix depuis vingt-deux ans. Des hommes sont déjà pères, qui n'ont connu que la guerre...

Les fouilles archéologiques procéderont, sous la supervision des armées qui se disputent la piste.

Déploiement

- D1: À la Rédemption.
- D2: À la Chimère.
- D3: Au camp des Beaux-Batards.
- D4: À l'ouest du Faubourg.

Champ de bataille

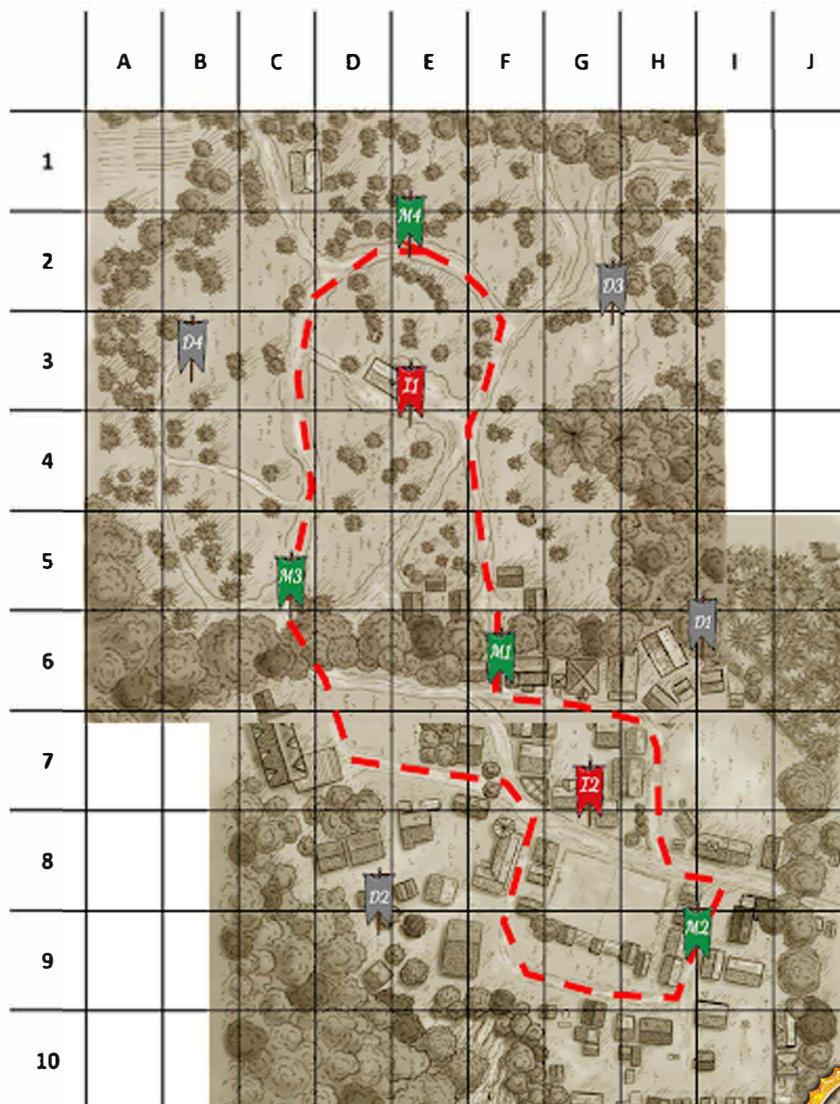
La Vieille-Ville et le Faubourg.

Durée du chapitre

50 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et 2 puits de guérison par front (D1, D2, D3 et D4).





La lutte des quatre

Objectifs

Objectif 1 – Le parcours du McRaft

- Un maréchal porte étendard avec un drapeau jaune sera présent au mât M1 à la 5e, 20e et 35e minutes du chapitre.
 - Il commencera à se déplacer instantanément en marchant, sans s'arrêter sur la ligne pointillée rouge dans le sens horaire jusqu'à son retour au mat M1.
- 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.

Objectif 2 – Les jalons du parcours

- 4 mâts seront présents au point M1, M2, M3 et M4.
- Ils seront relevés par le maréchal porte étendard de l'objectif 1 lorsqu'il les atteint durant son parcours.
 - À noter, le mât M1 sera uniquement relevé à la fin du parcours et non à son début.

Objectif 3 – Les fouilles archéologiques ponctuelles

- Deux maréchaux porte étendard avec des drapeaux bleu seront présent au point I1 et I2 au début du chapitre. 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, ils se déplacent vers une de leurs destinations. Sinon, ils restent immobiles.
- Ils dévoilent leur destination à n'importe quel joueur qui leur demandera mais leur trajet exact ne sera jamais dévoilé. Une même destination peut être répétée pendant la durée du chapitre.
- Lorsqu'ils atteignent une destination, ils y restent pendant 3 minutes. Le décompte est actif même si plusieurs membres de front différents sont présents à moins de 5 pieds d'eux. À la fin du décompte, si un membre du front est présent à moins de 5 pieds d'eux sans la présence d'un membre du front adverse, le front réussit la défense et maréchaux porte étendard quittent vers leur prochaine destination. Sinon, aucune défense n'est accordée.

Condition de victoire

Le front ayant fait le plus de points de victoires sera déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1

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

Objectif 2

- 1 point de victoire pour chaque mât relevé.

Objectif 3

- 1 point de victoire pour chaque défense réussie.



La lutte des quatre

Chapitre 5 – *Le délice des éclaireurs*

À l'issu des fouilles, un fragment de ce qui pourrait être une relique celte fut découvert. Hélas, l'objet semble inerte, brisé.... jusqu'à ce qu'un druide, fut-il des clans insulaires ou du Cercle, jure en langue ancienne devant celui-ci. Frétilant à l'incantation, le fragment sautille faiblement et semble pointer vers un ancien campement non loin.

Les Mac'Mairt et Gaiens, sont les premiers sur les lieux, rapidement rejoints par leurs alliés haletants et plus lourdement armurés. Des combats s'ensuivent, et le fragment change de mains, pointant tour à tour vers deux endroits particuliers. Les armées s'activent, puis débutent les fouilles. L'espoir renaît lorsque des bracelets et bijoux celtiques sont déterrés. Peut-être que les chefs défaits de 1001 sont parvenus à confier leurs effets à des loyalistes complices avant d'être exécutés?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



La lutte des quatre

Déploiement

- D1: Au Point de Fer.
- D2: À l'ouest du Faubourgh.

Champ de bataille

Le Faubourgh.

Durée du chapitre

20 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et 1 puit de guérison par front (D1 et D2).

Objectifs

Objectif 1 – Archéologie à la pointe de l'épée

- 2 mâts seront présents au point M1 et M2. Ils seront relevés alternativement aux 2 minutes en commençant par le mât M1.
- Une enveloppe sera disponible au début du chapitre au point de déploiement pour n'importe quel joueur qui la demande.
 - Les informations de cette enveloppe expliquent comment modifier le pointage d'un relevé de mât.

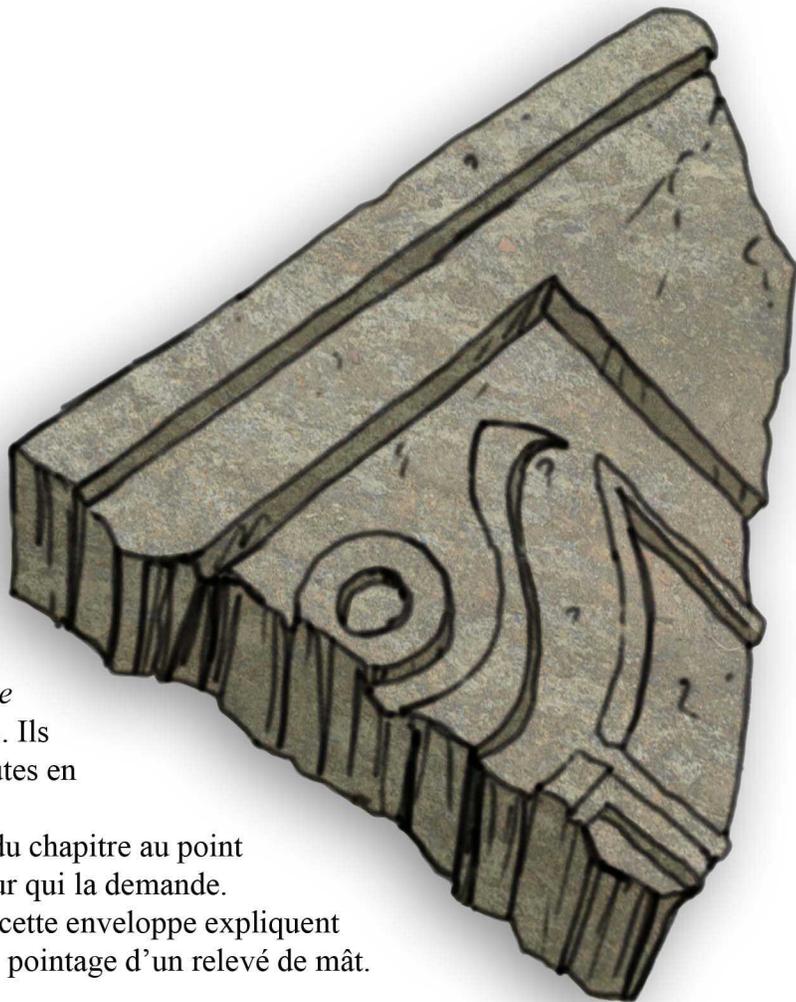
Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front aillant eu le premier relevé sera déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 1 point de victoire pour chaque mât relevé.
 - Il est possible de recevoir 2 ou 3 points si certaines conditions secrètes sont respectées.



La lutte des quatre

Chapitre 6 – Le Charbon et le Tartan

La fouille des deux caches révèle ce qui semble être un autre fragment d'un tout. Chaque front dispose maintenant d'une branche de ce qui pourrait bien être le légendaire Noeud de Brigid, mais cette fois, nul des deux objets ne daigne indiquer un chemin. Le prochain indice vient plutôt par la bouche d'un mendiant qui relate qu'il y vingt-deux ans, en ce jour noir de l'histoire, les grands kilts des chefs celtes furent brûlés en trois bûchers publics par les magistrats de la Haute-Cour, afin de les humilier et damner la mémoire de leurs noms. Ils furent ensuite traînés nus vers la capitale, pour le spectacle final.

Dans leur empressement, des objets auraient pu demeurer dans ces longs tartans au moment de leur incinération, et avoir survécu. À l'approche des lieux, les fragments se mettent à nouveau à frétiler. Il doit bien y avoir du vrai dans cette histoire. Il faudra passer le charbon de bois au tamis, mais avant, vaincre l'ennemi.

Ce n'est ni la desitnée, ni la prophétie ne détermineront si la table ronde de l'Ost du St-Reliquaire sera ornée d'une nouvelle relique, ou si les clans Celtes feront le premier pas sur le chemin du Tír na nÓg.

Ce sera le sang et l'acier.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



La lutte des quatre

Déploiement

- D1: À la Scene.
- D2: Au Sanglier.

Champ de bataille

La Vielle-Ville.

Durée du chapitre

20 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et 1 puit de guérison par front (D1 et D2).

Objectifs

Objectif 1 – Les aînés buchers de carreaauté

- 3 boites à temps seront présente aux points BT1, BT2 et BT3.
 - La boite BT1 sera ouverte du début du chapitre jusqu'à la 10e minute du chapitre.
 - La boite BT2 sera ouverte de la 5e minute du chapitre à la 15e minute du chapitre.
 - La boite BT3 sera ouverte de la 10e minute du chapitre jusqu'à la fin du chapitre.

Gains

Objectif 1

- 25 points de victoire en ratio du temps total cumulé (arrondi à l'entier le plus près).

