

La Marche de la Vengeance

CAMPAGNE



7 SEPTEMBRE 1024



DUCHÉ DE BICOLLINE



La Marche de la Vengeance

La Marche de la Vengeance

Mémoires du Commandant-Dragonier Picolli 17 d'Aoust 1024

Ce retour en Trois-Moine est à la fois doux et amère. Il y a maintenant onze mois depuis ce jour fatidique où j'ai survécu. Jamais je n'oublierai comment l'armée de la Manœuvre Militaire de Routine s'est fait lâchement détruite.

Le nom de l'armée n'était qu'un leurre, il n'y avait rien de routinier: tous et toutes étions des soldats et chevaliers d'élite hautement entraînés. Sans oser comparer avec les légendes du temps où l'on chevauchait des dragons, cette armée était toutefois magnifiquement impressionnante au plein de sa puissance: une marche parfaitement synchronisée de 30 chevaliers d'élite qui faisait trembler la terre à chaque pas de nos lourds destriers, un tambour de guerre qui faisait trembler nos ennemis.

Hélas, après de longs mois de guerre, à l'automne 1023, nous étions plus que 8 chevaliers, tous mes frères et sœurs d'arme pour qui j'aurais donné ma vie sans hésitation. Nous venions de recevoir des mercenaires mais ceux-ci ne pouvaient remplacer ceux et celles que nous avions perdu. De plus, nous avons été drogués...ce fut un carnage. L'Armée d'Or du Lys Noir est arrivée. Malgré leur faiblesse et leur manque d'organisation, elle nous a anéanti mais nous avons tué 13 de leurs chevaliers à nous seul, malgré notre état.

Écrasé par mon propre cheval, mon défunt Carnal, j'ai été laissé pour mort sous lui. Mon armure m'a protégé. J'ai survécu et guéri de mes blessures en maudissant les dieux de m'avoir laissé survivre comme un lâche. Mais je ne pleure plus. Je sais maintenant que les dieux m'ont fait cadeau d'un an de vie afin que je puisse monter une armée pour venger mes frères et sœurs d'arme, des pères et mères de familles, des fils et des filles de notre communauté, des descendants du peuple des Dragoniers (sauf Jacques), des hommes et femmes de bonté et de vertu ayant tué plus de 10 fois leur nombre, des héros.

Nous aurons notre vengeance! Bientôt nous arriverons à Trois-Moines puis nous partirons vers l'ouest pour aller attaquer le campement militaire du Lys Noir en Écrins, point d'origine de l'armée d'Or.

J'ai soif de sang! Justice sera rendue!

Ce 7 septembre 1024, la Marche de la vengeance commence!



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/event/189/>

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi précédant la date de l'évènement, à midi.

La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi précédant la date de l'évènement, à 17h00.

Tarifs

Membre: 75,00 \$CA + taxes (86.23 \$CA)

Régulier: 90,00 \$CA + taxes (103.48 \$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)

Burger végété ou Burger régulier avec jus fraise et banane.

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

Souper : Poutine (végé) ou Poutine Taouk.

Logement à l'Auberge

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



La Marche de la Vengeance

Pour contacter un front

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

Lys noir (JAUNE)

Caleb Hand (calebhand2014@gmail.com)

Ben Becker (b3foam@gmail.com)

Dragoniers (BLEU)

Vincent Vaudry (Vaudryv@hotmail.com)

Steven Boyer (Boyer.steven1985@gmail.com)

Michel Lessard (michel_lessard@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. *Les joueurs contrevenant à ces règlements peuvent faire l'objet d'une expulsion.*

Le port de protection adéquate 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 Marche de la Vengeance

Déroulement de l'activité

Cette activité est conçue pour les participants désirant vivre un événement de type campagne militaire opposant deux fronts. La journée sera divisée en six chapitres qui permettront aux fronts d'accumuler des points de victoires.

L'activité est conçue pour des fronts d'un minimum de cent cinquante participants chacun. Lorsque les fronts seront complets, ils seront augmentés par incréments de cinq places automatiquement. Si les organisateurs de chaque front sont d'accord, il sera possible d'augmenter les fronts par incréments de plus de cinq 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 8h00** le samedi matin. Il est demandé de se stationner dans le stationnement P1 de l'autre côté de la rue à l'exception des propriétaires de stationnements de cession. **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

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 **21h00** et tous les véhicules devront avoir été ramenés au stationnement P1 de l'autre côté de la rue, ou aux stationnements de cession le cas échéant, avant cette heure.

Les cessionnaires peuvent dormir sur le site après l'activité. Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité, mais l'accès sera possible le lendemain matin. Les cessionnaires doivent quitter le site au plus tard à **14h00** le dimanche suivant l'évènement.





La Marche de la Vengeance

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 précédent 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 belligérants, le front recevant des combattants doit concéder la victoire. Le front qui concède gardera les points de victoire déjà accumulés, mais ne fera plus aucun point 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.

- Il n'y a pas de mécanique impliquant d'état-major dans ce scénario.

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

Gains

La solde: Chaque participant à l'activité recevra cinq 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.

La victoire: Le cumulatif des points de victoire de cette campagne détermine 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 vingt 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 Marche de la Vengeance

La notoriété: Chacune des guildes formant l'état-major des fronts recevra un point de notoriété et la guilde en chef du front vainqueur recevra un point de notoriété additionnelle.

Les bourses de fronts: Les organisateurs des fronts recevront également une bourse par front équivalente à deux 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:** Une machine est guerre par front est autorisée au chapitre 4.
- **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, 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.

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 reviens à la vie ». Il est interdit pour un front d'être à moins de dix 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 ont droit d'utiliser un sablier de guérison peuvent le faire.
- Il est possible d'acheter un sablier pour la durée de la campagne au coût de 5 fiches campagne. Ces sabliers de guérison seront remis aux participants qui acquitteront les frais.
- Il n'y a aucune limite de sablier par front.





La Marche de la Vengeance

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 quarante minutes sera réduit à trente-trois minutes s'il y a un retard accumulé de sept minutes, ignorant ainsi les sept 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	Fin	La Marche de la Vengeance
8h00	9h30	Arrivée, inscription et homologation
9h30	10h00	Déploiement
10h00	10h20	Chapitre 1 – La rue de Trois-Moines
10h40	11h10	Chapitre 2 – Embuscade en Danitant
11h30	12h00	Chapitre 3 – À l'approche d'Écrins
12h20	13h20	Chapitre D – Dîner à l'auberge
13h40	14h50	Chapitre 4 – La vengeance est aux portes
15h10	15h40	Chapitre 5 – Défense du camp fortifié
16h00	16h20	Chapitre 6 – Le temps des héros...et des pilleurs
16h30	16h45	Chapitre E – La balade de El Scorpione
16h45		Fin de la campagne et souper près de l'Auberge
19h00		Début de la Ducasse



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 Marche de la Vengeance

Chapitre 1 – La rue de Trois-Moines

Le contingent des Dragoniers est enfin prêt. Ils ne peuvent reprendre Trois-Moines sans nuire aux plans de leurs alliés mais ils peuvent certainement traverser le hameau la tête haute. "À qui la rue?" crient-ils. Les paysans ayant, eux-mêmes, perdu le fil de qui possède la terre trouvent la question pertinente. La rumeur dit que c'est le roi des Terres du Sud...en Mariembourg...c'est très peu probable. Donc, à qui la rue? Sans réponse, les paysans locaux sont prêts à reconnaître quiconque démontre le plus de force.

Déploiement

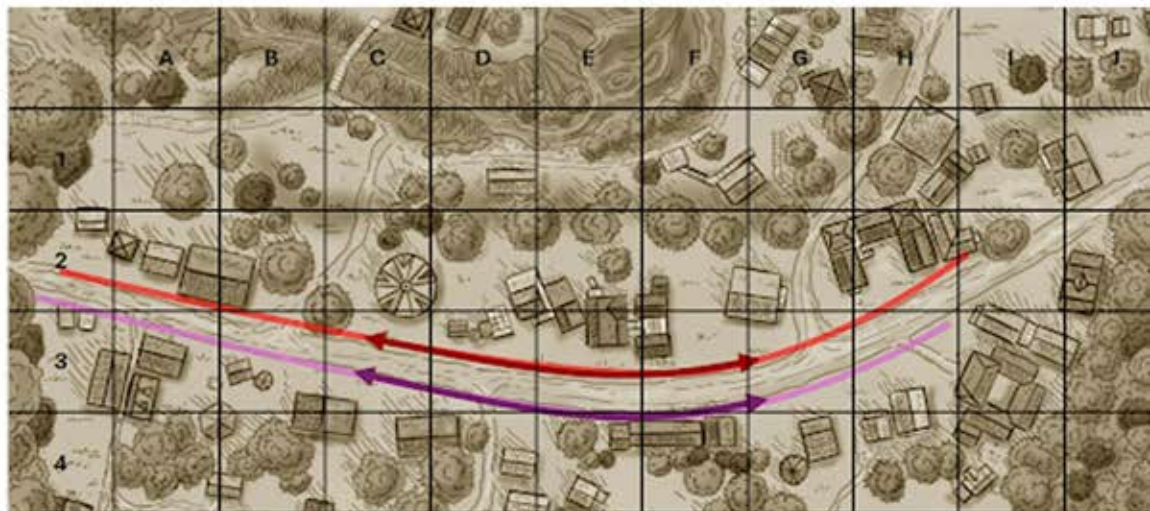
Les fronts doivent se déployer de manière à former une ligne continue, chaque joueur doit donc être adjacent à ses alliés.

Dragoniers: au nord du chemin à partir de la bibliothèque.

Lys noir: Au sud du chemin à partir de la bibliothèque.

Champ de bataille

Quartier nord



Durée du chapitre

3 fois 6 minutes maximum par affrontement

Guérison

Sabliers de guérison

Objectif 1 – À nous la rue!

Le chapitre est joué 3 fois.

- Occuper le chemin du quartier nord et avoir repoussé l'ennemi.
- Du moment qu'un des deux fronts n'a plus de joueurs debout sur le chemin (cela exclu les joueurs éliminés, mais aussi les joueurs ayant perdu l'usage d'une jambe), l'autre front remporte une manche.
- Si le temps est écoulé sans qu'un front soit le seul sur le chemin : le front étant clairement majoritaire devant la bibliothèque remportera l'affrontement.
- Si les 2 fronts ont une ligne présente sur le chemin, ils recevront l'équivalent d'une demi-victoire au partage des points.

Condition de victoire

Le front ayant remporté le plus d'affrontement sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant remporté une victoire en premier sera vainqueur.

Gains

Objectif 1

3 points de victoire par affrontement, une demi-victoire rapporte 1 point de victoire.



La Marche de la Vengeance

Chapitre 2 – Embuscade en Danitant

Le plan du Lys Noir de passer la rumeur que des armées patrouillaient la frontière entre Danitant et Neurendelle a porté fruit. La Marche de la Vengeance a décidé de passer par le hameau de Danitant et d'y passer la nuit chez les habitants. L'endroit est moins que parfait pour une embuscade mais ça fera et en infiltrant les maisons avant les autres, la marche peut être grandement affaiblie avant même qu'elle se rende à Écrins.

Déploiement

Lys noir: attaquant en M1, devant la cabane du Clan du sanglier

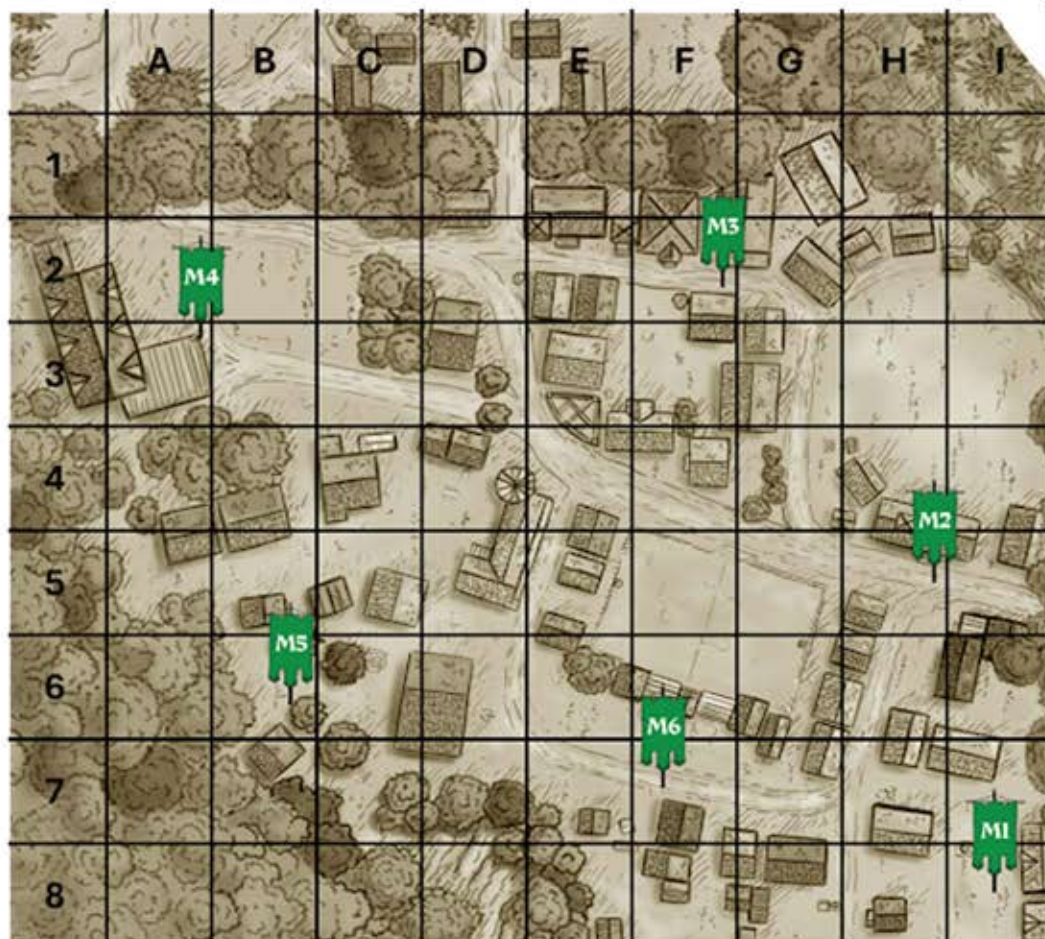
Dragoniers: défenseur : M3, devant la Némésis

Champ de bataille
Vieille ville

Durée du chapitre
30 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et 1 puits de guérison par front à 2 mâts de distance.



Au début du chapitre, le puits de guérison des fronts est leur lieu de déploiement (M1 et M3). Dès que le front attaquant (M1) capture M2, ce point devient son seul puit de guérison et le puit de guérison du front défenseur (M3) devient M4.

Ainsi de suite pour les captures suivantes.



La Marche de la Vengeance

Objectif 1 – Proverbe: “Dormir chez l’habitant est moins plaisant pour l’habitant en question.”

- Le front de déployant à **M1** est considéré comme étant le front **attaquant** pour ce chapitre.
 - Un maréchal porte-étendard sera présent à M1 et le front qui s’y déploie peut l’escorter en direction du mâât suivant (par ordre croissant) et le défendre pendant 5 minutes.
 - À n’importe quel moment, si le maréchal porte-étendard se retrouve sans au moins un membre du front auquel il est associé à moins de 5 pieds de lui, il annule tout temps de capture et retourne en marchant en direction du point de guérison de son front. Il n’est pas obligé de retourner à son puits avant d’être raccompagné et peut donc être intercepté en chemin.
 - Si la capture est réussie, le maréchal installera un document et un brassard de la couleur de l’attaquant sur le mâât indiquant que c’est le nouveau puits de guérison du front qui l’accompagne. Voir les règles spécifiques à ce chapitre pour les détails.
 - Au maximum, le front attaquant doit capturer les points M2 à M5 et cela doit être fait par ordre croissant.
- Le front de déployant à **M3** est considéré comme étant le front **défenseur** pour ce chapitre.
 - Le front défenseur doit empêcher la capture des mââts par le front attaquant.
 - Une fois un mâât capturé par le front attaquant, le front défenseur doit reculer, il n’est pas possible pour celui-ci de récupérer les mââts capturés et son puits de guérison recule. Voir les règles spécifiques des puits de guérison à ce chapitre pour les détails.

Condition de victoire

Si le front des attaquants réussit à capturer le point M4, il sera déclaré vainqueur. Sinon le front des défenseurs sera vainqueur.

Gains

Objectif 1

- Attaquant : 3 points de victoire par mâât capturé (M2 à M5), maximum 12 points.
- Défenseur : 3 points de victoire par mâât qui n’a pas été capturé (M2 à M5), maximum 12 points



La Marche de la Vengeance

Chapitre 3 – À l'approche d'Écrins

À l'approche du campement militaire d'Écrins, alors que les Dragonniers marchent avec anticipation, un dernier défi les attend: il leur faudra trouver et sécuriser un lieu stratégique et avantageux pour monter leur campement et préparer leur attaque. Pour le Lys Noir, le mieux à faire est de les forcer à reculer et établir campement dans les marécages en aval.

Déploiement

Dragonniers au sud : D1

Lys noir au nord : D2

Champ de bataille

La cité

Durée du chapitre

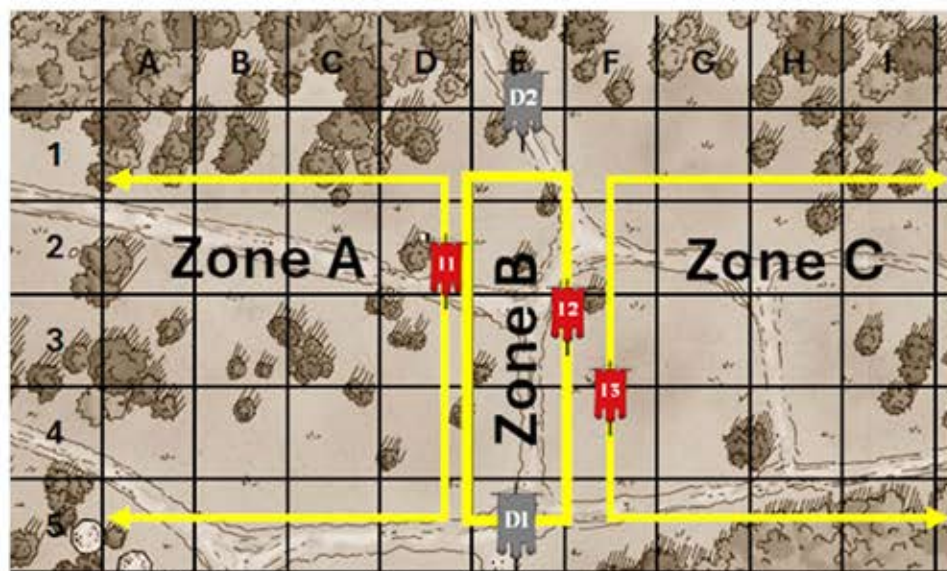
30 minutes.

Règle spéciale

Il est impossible pour les joueurs de différentes zones d'interagir ensemble.

Les 3 zones sont considérées comme indépendantes et il est interdit de tenter

de frapper ou de tirer sur des joueurs dans une autre zone.



Les couloirs entre les zones sont réservés aux maréchaux et aux morts qui quittent les zones. Un joueur vivant circulant dans ces couloirs est automatiquement considéré comme étant mort et doit retourner à son puit de guérison.

Pour changer de zone, les joueurs doivent obligatoirement retourner à leur puit de guérison avant d'entrer dans une nouvelle zone.

Guérison

Une fois mort, les joueurs doivent sans attendre se diriger vers un des puits de guérison de leur front et, lorsque c'est pertinent, utiliser les couloirs entre les zones si cela leur permet d'éviter de ralentir les combats.

Objectif 1 – “Protection des milieux humides mon cul!” - Art de la guerre, Ch. 9 [paraphrasé]

- Des maréchaux seront présents aux points I1, I2 et I3.
- Il sera possible pour un front de cumuler du temps auprès de chaque 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

15 points de victoire en ratio du temps total accumulé, arrondi.



Chapitre D – *L'appétit vient en marchant*

Les préparatifs sont enclenchés des deux côtés. C'est l'heure avant le combat. Chaque camp se prépare tout en gardant un œil fébrile sur l'autre. C'est dernier le moment pour refaire ses forces car tout peut éclater d'un instant à l'autre. Chaque bouchée peut être la dernière pour tant d'entre vous.

Déploiement

À l'auberge

Durée du chapitre

60 minutes.

Le déploiement pour le prochain chapitre se fera à 13h20 pour être prêt à commencer à 13h40 derrière le fort.

Objectifs

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

Condition de victoire

Avoir mangé et bu avant la mort imminente.
Ne pas désertir

Gains

- Satiété
- Hydratation
- Angoisse agonisante de la fin qui arrive et tout ça pour quoi? Pour quoi?
- BONUS: Belles discussions et sens de fraternité



La Marche de la Vengeance

Chapitre 4 – La vengeance est aux portes

Le cor sonne. La dernière bouchée a été prise. L'affrontement tant attendu commence. Aux portes du camp militaire, les deux factions se battent pour le contrôle.

Déploiement du premier affrontement:

Dragoniers: défenseur, D1 à D4: Au nord de la plaine.
Lys noir, attaquant, D5-D6 : Au sud de la plaine.

Déploiement du deuxième affrontement:

Lys noir: défenseur, D1 à D4: Au nord de la plaine.
Dragoniers, attaquant, D5-D6 : Au sud de la plaine.
Les fronts peuvent utiliser 1 machine de guerre homologuée durant ce chapitre.

Champ de bataille

La plaine et le fort

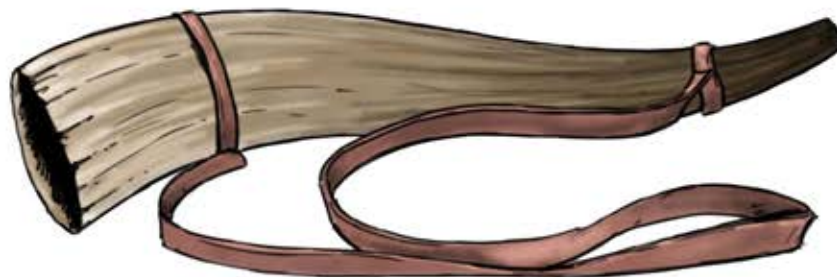
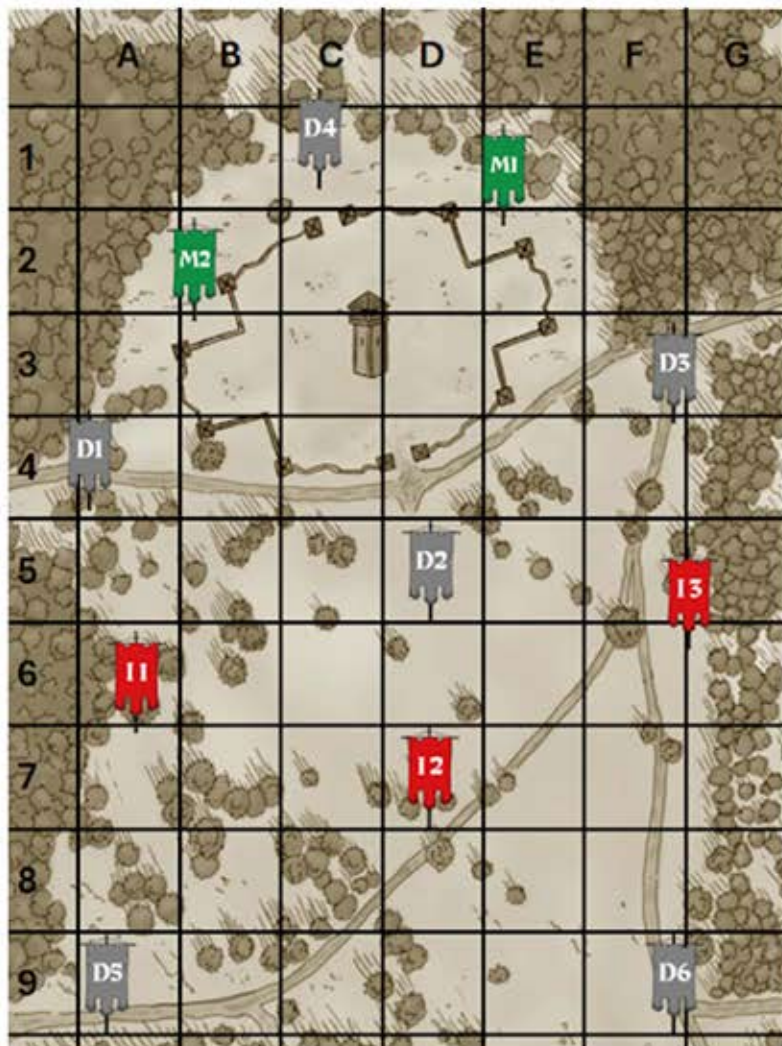
Durée du chapitre

2 fois 30 minutes et une pause de 10 minutes entre les deux fois.

Guérison

Sabliers de guérison, 2 puits de guérison pour le front attaquant (D5-D6) et 4 puits de guérison pour le front défenseur (D1, D2, D3 et D4).

Les puits de guérison D1, D2 et D3 peuvent être perdus par le défenseur durant le chapitre et ne peuvent pas être récupérés. Voir objectif 1 pour la capture des puits de guérison.



La Marche de la Vengeance

Objectif 1 – *Au son des tambours, en avant...MARCHE!*

- 2 maréchaux porte-étendard seront présents au puits D5 et D6.
- Le front attaquant peut escorter les maréchaux porte-étendard à proximité des points I1, I2 et I3 et les défendre pendant 5 minutes.
- Un seul maréchal porte-étendard est nécessaire pour capturer un point, la présence des deux maréchaux ne réduit pas le temps de défense.
- À n'importe quel moment, si le maréchal porte-étendard se retrouve sans au moins un membre du front auquel il est associé à moins de 5 pieds de lui ou si un membre de chaque front est présent à moins de 5 pieds de lui, il annule tout temps de capture et retourne en marchant en direction du point de guérison de son front. Il n'est pas obligé de retourner à son puits avant d'être raccompagné et peut donc être intercepté en chemin.
- Une fois le temps de capture complété, le puit de guérison correspondant au numéro du point d'intérêt qu'il représente sera transféré au front attaquant et le maréchal porte-étendard ne pourra plus être défendu pendant ce chapitre.
 - I1 capture le puits de guérison en D1.
 - I2 capture le puits de guérison en D2.
 - I3 capture le puits de guérison en D3.

Objectif 2 – *DÉFENSE! DÉFENSE!*

- 2 mâts seront présents au point M1 et M2. Ils seront relevés simultanément aux 5 minutes.

Condition de victoire

Après les deux affrontements, le front ayant cumulé le plus de points sera vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant réussi à capturer son premier puits de guérison sera vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 30 points au ratio du nombre de puits capturés lors des deux fois que le chapitre est joué.

Objectif 2

- 1 point de victoire par relevé.



La Marche de la Vengeance

Chapitre 5 – Défense du camp fortifié

Il y a des brèches dans les fortifications. La vengeance est presque à leurs lèvres mais le berceau de l'Armée d'Or n'a pas dit son dernier mot.

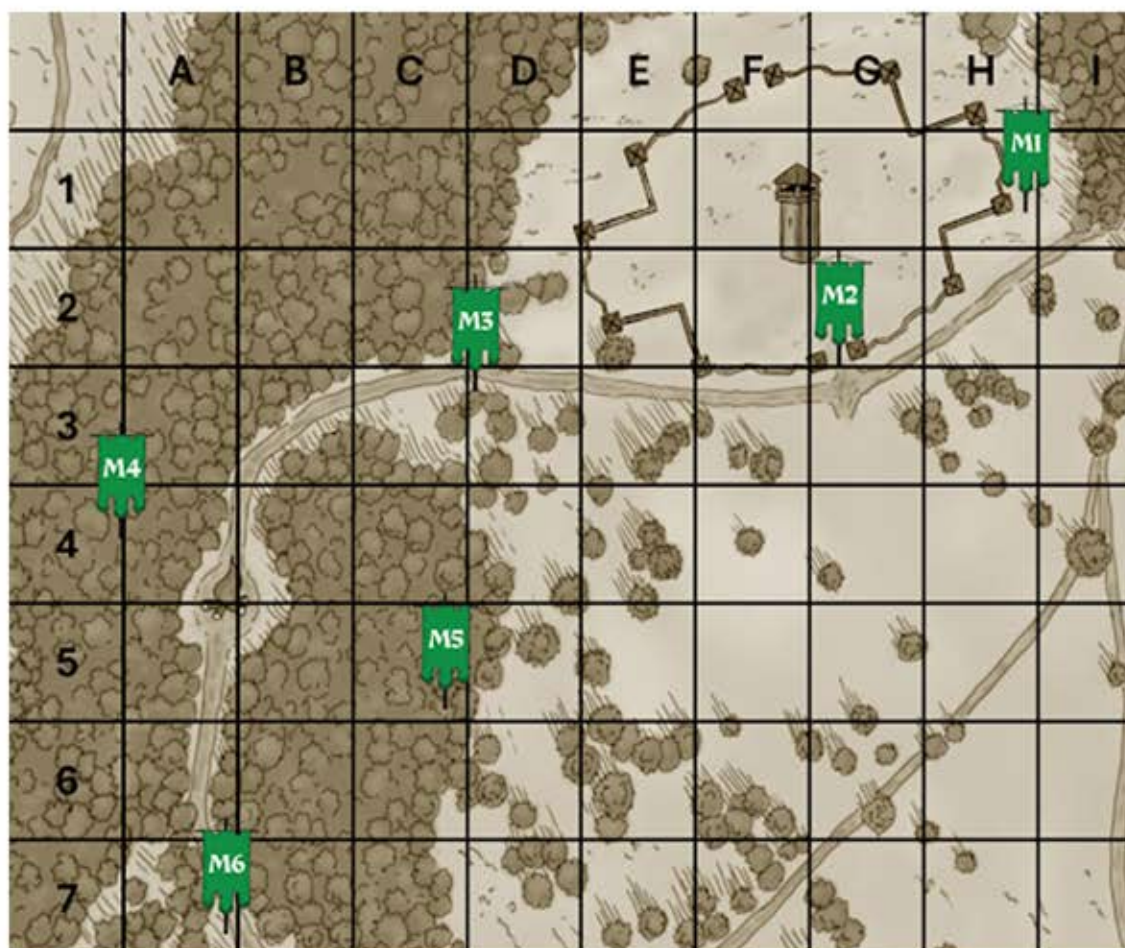
Déploiement

Dragoniers, attaquant :
M1, À l'est du fort

Lys noir, défenseur :
M3, Au sud-est du fort

Champ de bataille
Fort et non-décorum

Durée du chapitre
30 minutes.



Guérison

Sabliers de guérison et 1 puits de guérison par front à 2 mâts de distance.

- Au début du chapitre, le puits de guérison des fronts est leur lieu de déploiement (M1 et M3).
- Dès que le front se déployant à M1 capture M2, ce point devient son seul puits de guérison et le puits de guérison du front défenseur (ceux s'étant déployés à M3) devient M4.
- Ainsi de suite pour les captures suivantes.



La Marche de la Vengeance

Objectif 1 – La prise/défense du fort.

Le front de déployant à **M1** est considéré comme étant le front **attaquant** pour ce chapitre.

- Un maréchal porte-étendard sera présent à M1 et le front qui s'y déploie peut l'escorter en direction du mâât suivant (par ordre croissant) et le défendre pendant 4 minutes.
- À n'importe quel moment, si le maréchal porte-étendard se retrouve sans au moins un membre du front auquel il est associé à moins de 5 pieds de lui, il annule tout temps de capture et retourne en marchant en direction du point de guérison de son front. Il n'est pas obligé de retourner à son puits avant d'être raccompagné et peut donc être intercepté en chemin.
- Si la capture est réussie, le maréchal installera un document sur le mâât indiquant que c'est le nouveau puits de guérison du front qui l'accompagne. Voir les règles spécifiques à ce chapitre pour les détails.
 - Au maximum, le front attaquant peut capturer les points M2 à M5 et cela doit être fait par ordre croissant.

Le front se déployant à **M3** est considéré comme étant le front **défenseur** pour ce chapitre.

- Le front défenseur doit empêcher la capture des mââts par le front attaquant.
- Une fois un mâât capturé par le front attaquant, le front défenseur doit reculer et il n'est pas possible pour celui-ci de récupérer les mââts capturés et son puits de guérison recule. Voir les règles spécifiques à ce chapitre pour les détails.

Condition de victoire

Si le front des attaquants a réussi à capturer le point M4, il sera déclaré vainqueur. Sinon le front des défenseurs sera vainqueur.

Gains

Objectif 1

- Attaquant : 3 points de victoire par mâât capturé (M2 à M5), maximum 12 points.
- Défenseur : 3 points de victoire par mâât qui n'a pas été capturé (M2 à M5), maximum 12 points.



La Marche de la Vengeance

Chapitre 6 – Le temps des héros... et des pillleurs

Les morts des deux côtés calment les ardeurs. Le camp fortifier ne semble plus si important: d'un côté La vengeance a été goûtée et elle a un goût âcre, de l'autre côté, à quoi bon défendre une fortification au lieu des familles et amis d'Écrins. La bataille est rendue dans le hameau mais la fin se fait sentir. La fin d'une bataille est aussi la consécration de nouveau héros: les plus courageux combattants d'élite des deux côtés poussent leur chance afin de faire un dernier exploit qui leur gagnera prestige et renom. Pendant ce temps, des soldats endeuillés s'affairent à reprendre les objets chères qui ont été pris des cadavres de l'armée maintenant vengée bien que les plus avarés et véreux en profitent pour piller toute richesse sans discernement.



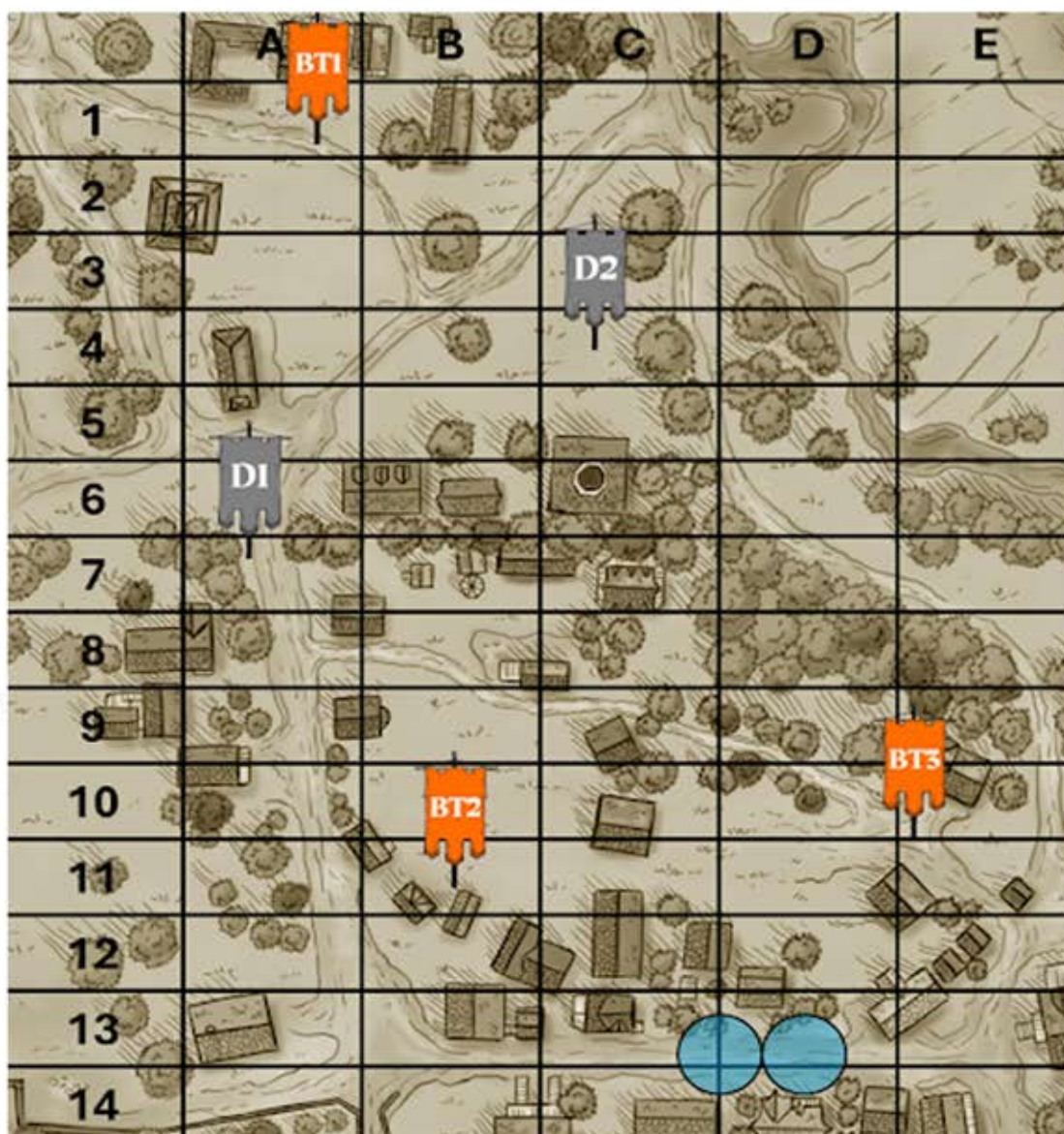
Déploiement

Dragoniers à D1:
Au sud du point d'eau qui
se trouve devant le bâtiment
du Lys noir.

Lys noir à D2 :
Au nord de la carte.

Champ de bataille
Haute ville

Durée du chapitre
20 minutes.



La Marche de la Vengeance

Guérison

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

Objectif 1 – *Restitution et pillage*

- Trois (3) boîtes à temps sont présentes sur le terrain aux points BT1, BT2 et BT3.
- Les boîtes à temps sont ouvertes durant toute la durée du scénario.

Objectif 2 – *Moi, héro d'une bataille*

- Toutes les 4 minutes, il est possible pour un seul participant de chaque front à la fois de pénétrer dans chacune des deux zones bleues.
 - Il est possible pour un participant d'entrer dans la zone lorsque mort.
 - Un participant qui a déjà fait un duel dans ce chapitre ne peut pas entrer dans la zone de duel une deuxième fois. S'il le fait il meurt, doit quitter la zone de duel et retourner à son puit de guérison.
 - 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.
 - Si le duel n'est pas terminé après 4 minutes, les 2 participants perdent le duel, meurent et doivent quitter le lieu du duel afin de laisser la place à d'autres participants.

Gains

Objectif 1

- 12 points de victoire en ratio du temps total accumulé, arrondi.

Objectif 2

- 1 point de victoire par tranche de 2 duels gagnés (maximum 4 points).



La Marche de la Vengeance

Chapitre E – La dette d’El Scorpione

La guerre c’est beau, mais vous avez des dettes de jeux qui s’accumulent grâce à votre chance légendaire. Heureusement, vous avez un mécène qui vous prête de l’argent sans poser de questions. En échange, il ne vous demande qu’un léger acte de couardise. Des doublons avec un scorpion étampé sur une des faces auraient été perdus sur une plage non loin de la bataille principale. Il suffit de vous ramasser une troupe avec une éthique discutable pour passer le sable au peigne fin. Au moins vous êtes le seul, vous ne devriez pas rencontrer de résistance.

Déploiement

D1 et D2.

Les joueurs seront séparés en 2 équipes approximativement égales. Ces équipes ne dépendent pas des fronts de la campagne.

Champ de bataille

Chemin principal.

Durée du chapitre

Approximativement 15 minutes

Guérison

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

Objectifs

Objectif 1 – Ratisser la plage

- Un maréchal se retrouve au drapeau.
- Il est possible d’escorter le maréchal jusqu’au point I2 si vous commencez à D1, ou I1 si vous commencez à D2.
 - Le maréchal bouge si un front est présent uniquement autours de lui dans un rayon de 5 pieds. Si personne n’est présent, il retourne au centre.
 - Lorsqu’il atteint I1 (s’il est escorté par le front D2) ou I2 (s’il est escorté par le front D1), il commencera à comptabiliser le temps pour le front qu’il l’a escorté jusqu’à ce point. Le décompte ne cesse que lorsqu’il atteint l’autre point I, moment auquel il comptabilisera maintenant du temps pour l’équipe adverse.
 - Le temps est cumulatif et n’est pas perdu entre les aller-retours.
- Lorsque que le maréchal comptabilise activement du temps pour votre front, votre puits de guérison est désactivé.

Gains

Objectif 1

- Vous trouvez une panoplie d’artefacts dans le sable. Des anciens parchemins vibrant d’énergie, des cartes de repaires criminels, des cubes fait d’un métal douteux, le linceul d’un ange, mais seulement quelques pièces d’or. Étant une personne de focus et de direction claire, vous mettez l’emphase sur le rapatriement des pièces au détriment des autres bricoles. L’or est roi après tout!
- 300 solars divisés proportionnellement en temps cumulé. À moins d’en laisser pour garder de la place pour les autres bricoles.

