



Le Testament du Navigateur

CAMPAGNE



18 MAI 1024



DUCHÉ DE BICOLLINE





Le Testament du Navigateur

Le Testament du Navigateur

De la berge de Treteval, les shamans de l'Ordre du Loup Céleste se rendent à l'évidence: le ciel a changé. La mer est d'une rare furie. Sur les quais, les pêcheurs ramènent d'étranges racontars. Dans une zone linéaire allant d'est en ouest, les vents et courants marins se calment, rendant la navigation imprévisible. Les boussoles ont perdu le nord. Certains vont même jusqu'à prétendre qu'en suivant cette grande ligne, l'on trouve des endroits où l'eau bouillonne, où la pesanteur semble s'inverser, soulevant des bancs de poissons dans les airs et des pierres en provenance des fonds marins.

Même l'interrogation rituelle des mémoires de leurs incarnations passées ne fut d'aucun réconfort, cimentant la nature inédite du phénomène. Ces anomalies prirent une tournure beaucoup plus pratique lorsque des coffres couverts de coraux s'échouèrent sur la grève entre Forélia et Verdelle. Et le contenu de ceux-ci, alors là, les ancêtres Andoriens les reconnurent...

Il ne fallut pas longtemps pour que les Fils et Filles de Polignac, ces commerçants, toujours en quête d'antiquités et de composants rares, réussissent à les identifier comme des artefacts datant d'il y a plus de trois siècles.

À l'âge de vingt-cinq ans, alors qu'un prince, Flavien de Claircastel commanda la flotte royale, mettant en déroute l'armada des Corsaires de Pupien, des boucaniers autrefois mandatés par un Empereur revanchard pour punir l'Andore de sa récente indépendance. La légende veut que Flavien, qui devint le second Roy d'Andore en l'an 715, fût obsédé par la chose maritime, délaissant fréquemment ses responsabilités à la cour pour de fréquentes aventures en mer, afin d'embarquer sur des expéditions de commerce, d'exploration et de cartographie. De là l'origine de son épithète "Le Navigateur".

Simultanément, shamans et antiquaires arrivèrent à la même conclusion, par des moyens bien différents. Des épaves provenant de l'armada de Flavien le Navigateur - ou peut-être de ses adversaires - jusque-là protégées par les sédiments et la température froide, refont surface et déversent leur contenu entre l'embouchure du Zimbe et la pointe de Chalucet. Chacun assembla sa propre expédition, bien entendu armée, considérant le climat géopolitique...

Les deux groupes se rencontrèrent en chemin, mais hélas, ne parvinrent pas à une entente. Pour l'Ordre du Loup Céleste, l'évidence est que ces objets appartiennent aux loyaux sujets de la Couronne d'Andore. Pour les engeances de Polignac, par le droit maritime, les épaves et richesses perdues appartiennent à celui qui les trouve, moins les taxes bien sûr. Qui plus est, il est question de reliques et richesses datant d'avant l'indépendance de l'Andore, ou peut-être même ayant appartenu à des corsaires impériaux... Bien entendu, la place de tout artefact historique fabriqué en Empire est dans un musée impérial!

Nul ne démord de sa position. Hélas, le Testament du Navigateur se lira: au plus fort la poche.



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/173/>

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi 13 mai à midi.

La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 17 mai à 17h00.

Tarifs

Membre: 75,00 SCA + taxes (86.23 SCA)

Régulier: 90,00 SCA + taxes (103.48 SCA)

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 SCA+ taxes (18.22 SCA)

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

SOUPER: 26.40 SCA+ taxes (30.35 SCA)

Souper : Assiette falafel (végé) ou assiette mixte taouk/shawarma, avec salade.

Logement à l'Auberge

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



Le Testament du Navigateur

Pour contacter un front

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

- Fils et Filles de Polignac (**JAUNE**)
 - Marin Leroux (martinleroux1969@gmail.com)
 - Mathieu Roy (MroyStage@outlook.com)
 - Erik Steinbach (Iakov_jeep@hotmail.ca)
- Ordre du loup céleste (**BLEU**)
 - Genevieve Duret (agduret@hotmail.com)
 - Luc Chartrand (Pickluck@hotmail.com)
 - Frederick Jubinville (Gomibako23@gmail.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.



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

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 19 mai.



Le Testament du Navigateur

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.

- Pour cette campagne, aucune frange d'état-major de 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 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.



Le Testament du Navigateur

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 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:** 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, 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.



Le Testament du Navigateur

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 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 croyant.
- Être un délégué autorisé à réclamer le sablier de guilde
- En acheter un au coût de cinq fiches de population Campagne.

Il n'y a aucune limite de sablier par front. Les sabliers de guérison seront remis aux participants autorisés le matin de l'événement près de l'homologation. Lorsque cela s'applique, les frais devront être acquittés sur place avant de recevoir le sablier de guérison.

Retard

À moins d'indication contraire dans la description d'un chapitre, la fin du chapitre sera tronquée du temps de retard accumulé. Par exemple, un chapitre d'une durée de 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

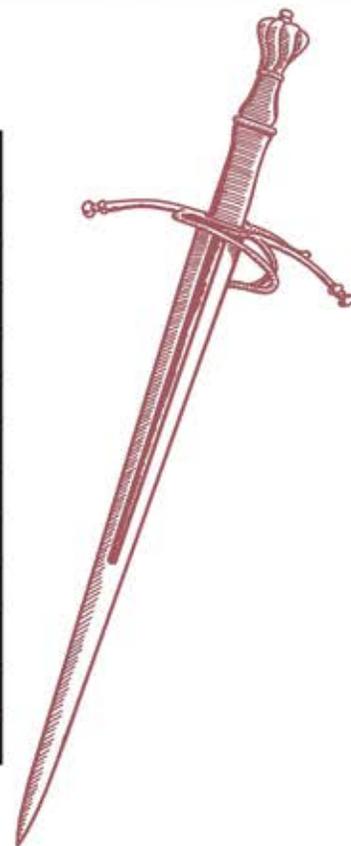
- Veuillez SVP rapporter le matériel jeu du Duché de Bicolline aux chapiteaux d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.
- Les points d'eau sur le terrain sont ouverts.



Le Testament du Navigateur

Horaire de la journée

Début	Fin	Campagne mai
8h00	9h30	Arrivée, inscription et homologation
9h30	10h00	Déploiement
10h00	10h20	Chapitre 1 – Les berges de Treteval
10h40	11h20	Chapitre 2 – La crue dorée du Zimbe
11h40	12h10	Chapitre 3 – Le chemin du navigateur
12h30	13h30	Chapitre D – La trêve de midi
13h50	14h20	Chapitre 4 – Forêts et fortin en Forélia
14h40	15h30	Chapitre 5 – Le marais des mémoires
15h50	16h20	Chapitre 6 – Le récif des corsaires
16h40	17h00	Chapitre E – La balade de El Scorpione
16h40		Fin de la campagne et souper près de l'Auberge
19h00		Début de la Ducasse



Nous joindre

Courriels:

Pour des questions en lien avec le jeu : maitredejeu@bicolline.org

Pour des questions générales de logistique (inscription, accueil, accès au terrain, etc.) :

info@bicolline.org

Pour des questions en lien avec les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal :

activites@bicolline.org

Téléphone: (819) 532-1755

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

Site Internet: bicolline.org

Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre. L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.



Le Testament du Navigateur

Chapitre 1 – Les berges de Treteval

Les hostilités se déclarent en Treteval, où les forces expéditionnaires assemblées sont dans l'impossibilité de régler leurs différends idéologiques quant à la répartition des richesses et artefacts.

Déploiement

D1 : à l'ouest de la plaine

D2 : à l'est de la plaine

Champ de bataille

La plaine.

Durée du chapitre

20 minutes.

Guérison

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

Objectifs

Objectif 1 – *Les postes de recrutement*

- 2 boîtes à temps seront présentées aux points BT1 et BT2.

- Les boîtes à temps seront ouvertes durant toute la durée du scénario.

Objectif 2 – *Les vivres expéditionnaires*

- Au début du chapitre et après toutes les 4 minutes, un sac de la couleur du front sera déposé au lieu de déploiement.

- Les sacs doivent être apportés au point I indiqué sur la carte, soit au milieu du fort.

- Les sacs peuvent être échangés et lancés.

- Il est interdit de toucher aux sacs du front adverse.

- Du moment qu'ils sont dans la zone désignée, ils seront comptés.

Condition de victoire

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

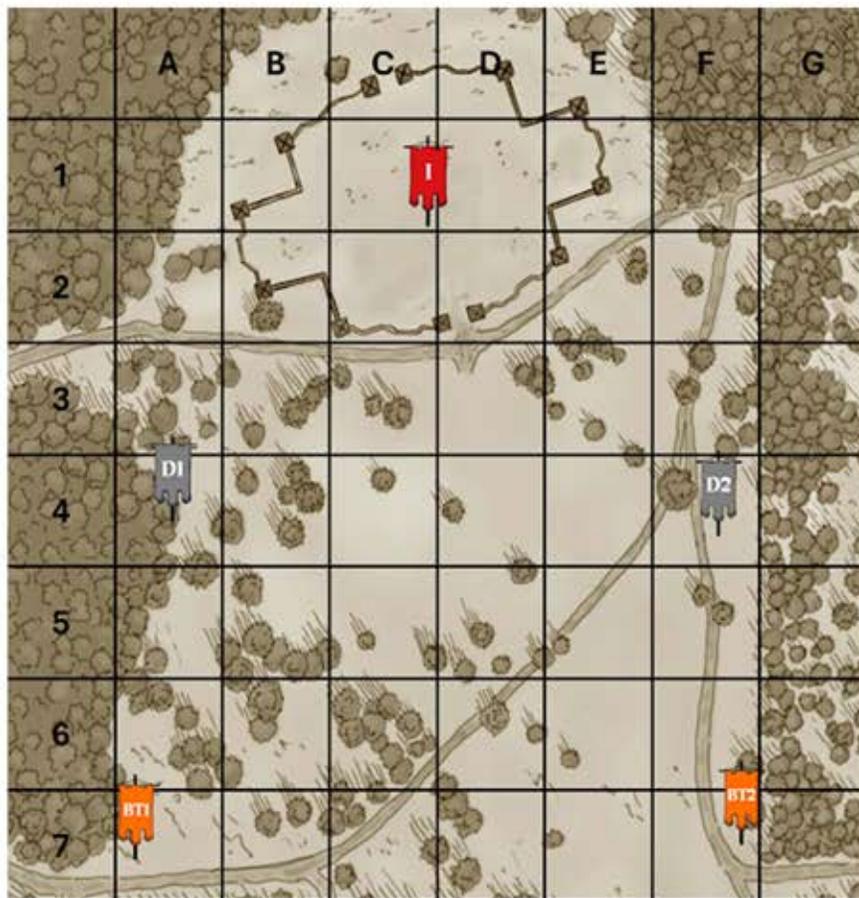
Gains

Objectif 1 – *Les postes de recrutement*

30 points de victoire en ratio du temps accumulé (arrondi à la baisse) sur toutes les boîtes à temps.

Objectif 2 – *Les vivres expéditionnaires*

30 points de victoire en ratio du nombre de sacs présents dans la zone désignée.



Le Testament du Navigateur

Chapitre 2 – La crue dorée du Zimbe

Les dernières saisons furent extrêmement clémentes, donnant lieu à des pluies torrentielles. Le sens de l'écoulement du Zimbe s'est inversé, transportant des débris provenant de la mer jusqu'aux forêts à l'intérieur des terres. Cela inclut maintenant des breloques et bijoux restés enchevêtrés dans les branches d'arbres, ainsi qu'un mystérieux coffre resté intact, qui demandera de longues minutes afin d'être ouvert.

Déploiement

D1: sur le chemin près du fort

D2: sur le chemin vers le camp Norrois

Champ de bataille

Non-décorum, plaine et fort

Durée du chapitre

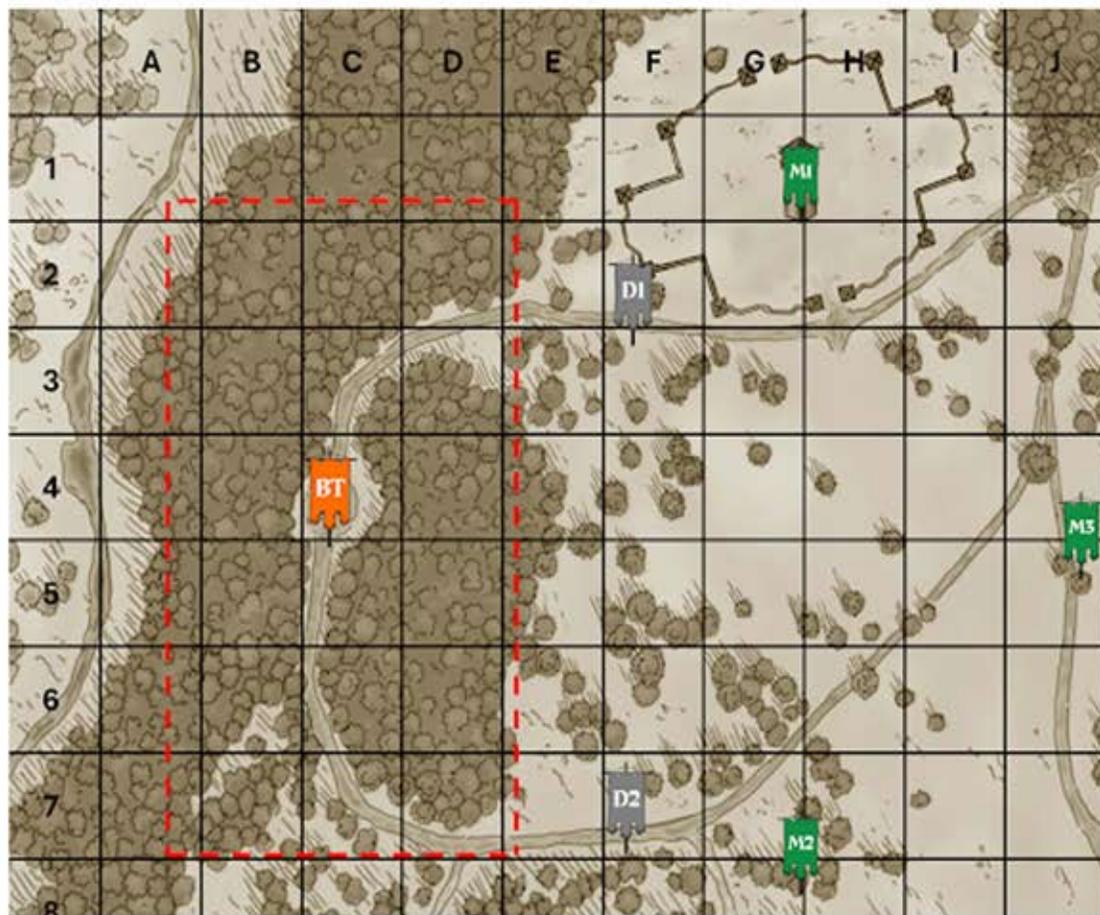
40 minutes.

Guérison

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

Objectifs

Objectif 1 - *Collecte de breloques*



- Vous devez collecter des breloques, représentés par des mousquetons attachés aux arbres qui se trouvent dans la zone entre les pointillés rouge. Vous devez récupérer ceux qui sont identifiés aux couleurs de votre front, vous pouvez en avoir plusieurs sur vous, et les rapporter au maréchal qui se trouvera à votre point de déploiement avant la fin du chapitre.
- Même si le porteur du mousqueton meurt, il peut garder le mousqueton avec lui et le rapporter à son puits de guérison.
- Il est interdit de toucher aux mousquetons du front adverse.

-Il est possible qu'au cours du chapitre des mousquetons soient ajoutés.



Le Testament du Navigateur

Objectif 2 – *Le coffre mystérieux*

- 1 boîte à temps sera présente au point BT.
- La boîte à temps est ouverte durant toute la durée du scénario.

Objectif 3 – *Sécuriser la plage*

- Un maréchal porte-étendard sera présent au puits de chaque front.
- Chaque front peut escorter son maréchal porte-étendard à proximité des points M et de le défendre pendant 1 minute.
- 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 défense 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 défense est réussie, le maréchal retournera au lieu de déploiement du front auquel il est associé. 3 minutes après son retour au puits, il peut être accompagné vers l'un des points M.

Condition de victoire.

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur du chapitre. En cas d'égalité, le front ayant cumulé le plus de temps au point M1 sera déclaré vainqueur du chapitre.

Gains

Objectif 1 - *Collecte de breloques*

- 1 point de victoire par mousqueton ramené au puits de guérison, pour un total de 40 points de victoire.
- Seuls les mousquetons rapportés au maréchal de puits avant le son du cor seront comptabilisés.

Objectif 2 – *Le coffre mystérieux*

- 30 points de victoire en ratio du temps accumulé (arrondi à la baisse) sur la boîte à temps.

Objectif 3 - *Sécuriser la plage*

Le front commençant à D1 recevra :

- 0 point par escorte réussie au point M1
- 1 point par escorte réussie au point M0
- 5 points par escorte réussie au point MF

Le front commençant à D2 recevra :

- 0 point par escorte réussie au point M2
- 1 point par escorte réussie au point M0
- 5 points par escorte réussie au point M1



Le Testament du Navigateur

Chapitre 3 – Le chemin du navigateur

Débarquant sur une île décrite dans les journaux de voyage de Flavien le Navigateur, les compagnies armées sont littéralement déboussolées. Les boussoles ne pointent plus le nord, mais plutôt un endroit au centre de l'île. Il faudra faire le tour de l'île afin de trianguler la source de l'anomalie, et s'en extirper.

Déploiement

D1: À l'ouest du camp norse.

D2: À l'est du camp norse

Champ de bataille

Camp norse, mais le non-décorum, la plaine et le fort sont aussi disponibles.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

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

Objectifs

Objectif 1 – *Sur les traces du Navigateur*

- 3 maréchaux porte-étendard sont présents au camp Norse.
- 2 maréchaux porte-étendard se déplaceront dans la zone rouge pointillée. L'un ira dans le sens horaire et le second dans le sens antihoraire.
- Le troisième maréchal porte-étendard restera au point I.
- 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 et peut s'arrêter à n'importe quel moment inconnu des joueurs afin de distribuer des quêtes secrètes. Voici les différents types de quêtes qui seront distribuées :
 - Informations secrètes concernant le chapitre 5 (en après-midi)
 - Une épreuve à surmonter afin d'obtenir des points dans le scénario actuel.

Condition de victoire

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

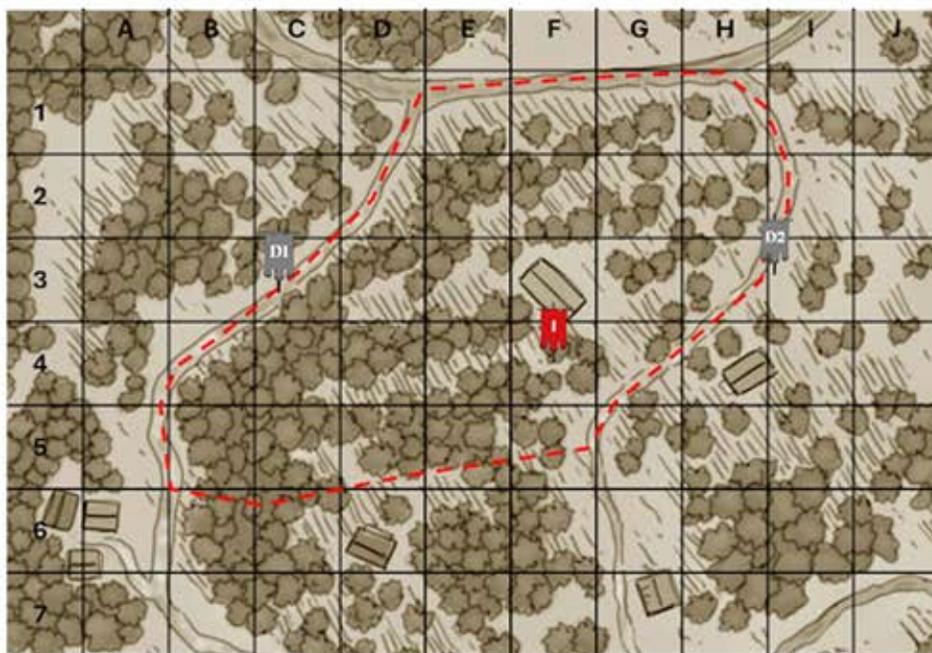
Gains

Objectif 1 – *Sur les traces du Navigateur*

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

Objectifs secrets

- 50 points pourront être obtenus via les quêtes secrètes données par les maréchaux porte-étendard.



Le Testament du Navigateur

Chapitre D – La trêve de midi

Pour les Fils et Filles de Polignac comme pour l'Ordre du Loup Céleste, le dîner est sacré. Quand l'appétit va, tout va.

Déploiement

- Près de l'Auberge.

Durée du chapitre

- 60 minutes.
- Le déploiement pour le prochain chapitre se fera à 13h30 pour être prêt à commencer à 13h50 derrière le fort.

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 la nature de l'amitié.



Le Testament du Navigateur

Chapitre 4 – Forêts et fortin en Forélia

Depuis les bouleversements de l'an 1015, le fleuve Pamoise forme un détroit; une barrière aquatique naturelle entre l'Ozame, Dinant et l'Andore. Ses courants sont traîtres, transportant cette fois des richesses vers les rives de Forélia. Or, des pillards opportunistes issus du cœur sauvage d'Ozame, ont profité de l'aventure des Fils et Filles de Polignac vers le nord afin de s'approprier celles-ci. Alors que les deux armées convergent vers eux, les détrousseurs seront à leur tour détroussés.

Déploiement

D1: À l'ouest du Fort

D2: À l'est du Fort

Champ de bataille

Derrière le fort et le fort

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

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

Objectifs

Objectif 1 – Retrouver les pillards et leur butin

- 30 sacs de jute sont cachés aléatoirement dans toute la zone entre les deux puits de guérison. Ces sacs servent à libérer les maréchaux dans le fort ou être ramenés aux puits de guérison.
- 2 maréchaux seront dans le fort dans la zone pointillée en rouge, à un endroit inconnu des joueurs au début du chapitre. Chacun des maréchaux sera identifié d'un brassard de la couleur de l'un des fronts.
- Chaque front peut escorter son maréchal vers son puits de guérison.
 - Avant de pouvoir déplacer le maréchal de son front, un joueur doit offrir un sac de jute au maréchal. Ce sac est alors retiré du jeu.
- Le maréchal se déplace uniquement si un membre du front auquel il est associé est présent à moins de 5 pieds de lui sans la présence d'un membre du front adverse.
 - S'il s'arrête, même au même endroit où il a été trouvé, le maréchal n'a pas besoin qu'on lui offre plus de sacs de jute pour être à nouveau escorté par un joueur de son front.
- Une fois arrivé au puits de guérison, le maréchal retournera au même endroit dans le fort. Toutes les 10 minutes du chapitre, le maréchal peut être de nouveau escorté au point de guérison en échange d'un nouveau sac de jute.



Le Testament du Navigateur

Objectif 2 – *Objectif ponctuel*

- Au début du chapitre, les généraux des fronts recevront des listes de tous les objectifs disponibles dans le chapitre.

Condition de victoire

Le front ayant fait le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant complété l'objectif 1 en premier sera déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 5 points par maréchaux escortés au puits de guérison, pour un maximum de 25 points.

Objectifs ponctuels

- La distribution des points sera affichée dans les documents remis au début du chapitre.



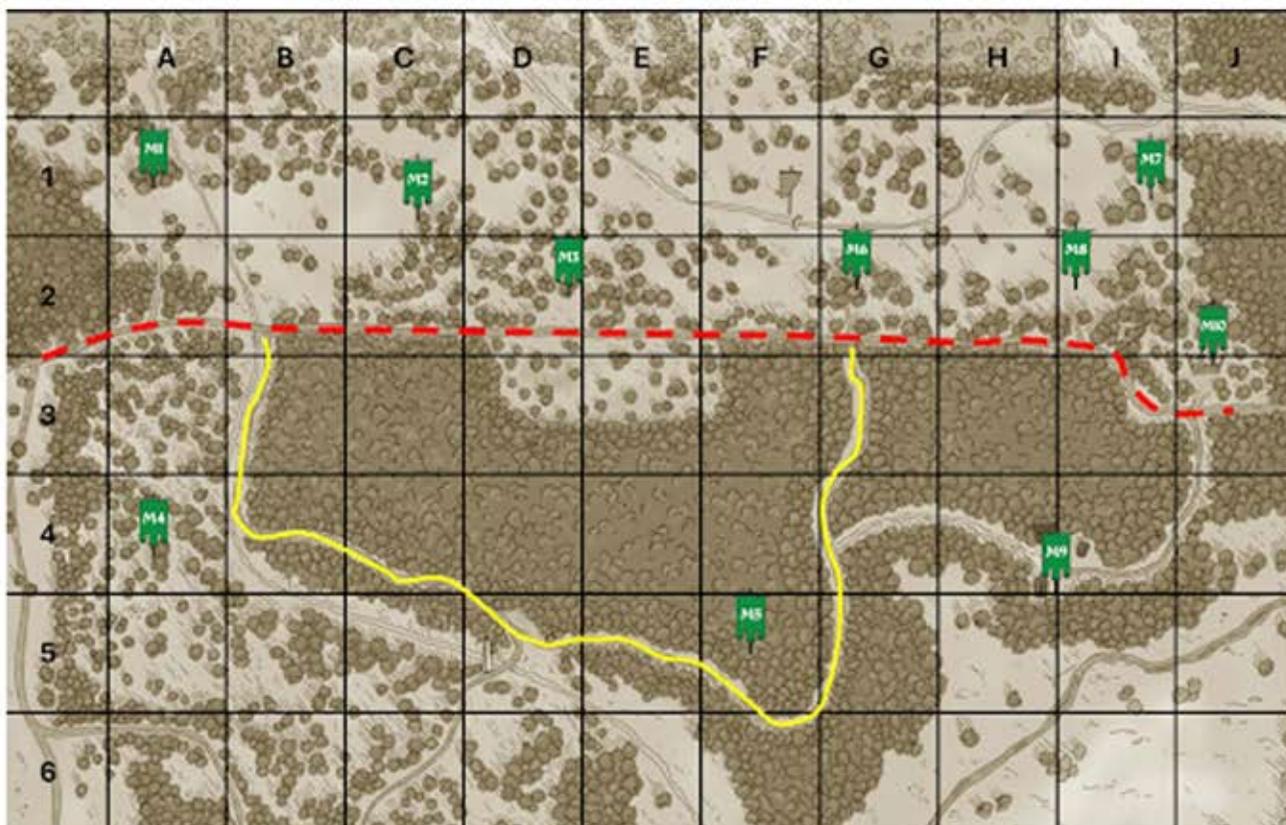
Le Testament du Navigateur

Chapitre 5 – Le marais des mémoires

En l'an 1005, la province argannaise de Dendroica disparut sous les flots. Les textes du clergé Noïsehocien racontent: "À l'automne 1005, au lendemain de la guerre du centre des terres, le réveil fut brutal pour nombre de citoyens d'Arganne. En effet, plus de 25 domaines de la région furent littéralement submergés par les eaux du Zimbe, de la Pamoise et de l'Océan lui-même. La population fut prise de vitesse et on ne rapporte que peu ou pas de survivants. Les rares témoignages indiquent que les eaux frappèrent comme des lames tranchantes tous bâtiments et êtres vivants avant de recouvrir, en quelques minutes seulement, la majorité des terres d'Arganne..."

Les rumeurs courent que c'est l'entité Noïsehoc elle-même qui serait l'hôte d'un tel bouleversement. Tous les croyants, y compris le Roi Morgull, sont d'ailleurs portés disparus. Comme si Noïsehoc les aurait amenés avec elle au fond des eaux. D'ailleurs, toute la flotte du royaume, des capitaines aux officiers réputés pour leur foi en Noïsehoc, a sombré lors d'un gigantesque maelstrom durant le cataclysme."

Quelle qu'en soit la cause réelle, le raz-de-marée emporta les possessions des regrettés habitants de la région, et se fracassa sur la pointe nord de Forélia, transformant les forêts en un marécage éternel. Les phénomènes étranges émanant de la mer ravivèrent le marais des mémoires, faisant remonter à la surface visqueuse des contenants et baluchons depuis dix-neuf ans enfouis.



Déploiement

D: le déploiement se fait n'importe où sur l'autoroute et les joueurs d'un même front n'ont pas à être rassemblés.

Champ de bataille

L'autoroute et les alentours



Le Testament du Navigateur

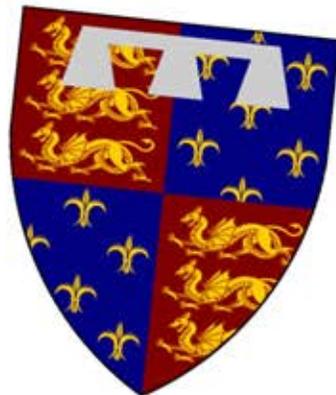
Durée du chapitre

50 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et l'autoroute (en rouge).

- Du moment qu'un joueur pose les pieds sur ce chemin, il est guéri. Comme l'autoroute est considérée comme un puits de guérison, il n'est pas possible de s'y battre ou d'empêcher le déplacement d'autres joueurs le long de cette route.



Objectifs

Objectif 1 – *Les baluchons visqueux*

- 10 mâts sont équipés de 2 mousquetons (un par front) et sont dispersés sur le terrain. Ils seront relevés à des périodes inconnues par les joueurs par 2 maréchaux en commençant par les mâts M1 et M7.
- Pour contrôler le mât, le mousqueton du front doit être attaché à l'anneau central. Si au moment du relevé il n'y a aucun mousqueton ou plus d'un mousqueton attaché à l'anneau central, aucun point ne sera comptabilisé.
- Un participant ne peut pas cacher un mousqueton ou partir avec : les mousquetons doivent toujours être accrochés sur l'anneau central ou sur les anneaux du haut.
 - Tous les mâts ne sont pas réellement des objectifs. Lors des chapitres précédents, les fronts auront reçu des indices sur les mâts qui sont inactifs lors de ce scénario. Même si les maréchaux vont relever tous les mâts, seuls les mâts valides rapportent des points aux fronts.
 - 20 minutes après le début du scénario, les maréchaux recevront l'ordre d'enlever les feuilles sur les mâts inactifs afin d'indiquer qu'il ne sert à rien d'y installer un mousqueton.

Objectif 2 – *La ronde des fossoyeurs*

- 2 maréchaux porte-étendard seront présents près de l'autoroute, chacun à une entrée différente du chemin de la forêt (chemin en jaune).
- Les maréchaux porte-étendard se déplaceront sur le chemin jaune et, une fois au bout, opéreront un demi-tour et reprendront le chemin de la forêt.
- Il sera possible pour un front de cumuler du temps en suivant l'un de ces maréchaux. 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.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant cumulé le plus de temps avec les maréchaux à escorter sera déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 60 points de victoire ratio du nombre total de relevés (arrondi à l'entier le plus près).

Objectif 2

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



Le Testament du Navigateur

Chapitre 6 – Le récif des corsaires

Au huitième siècle de notre ère, les corsaires de Pupien terrorisaient l'Andore. Forts de lettres de marque scellées par le revanchard Empereur Gar Ier, leur défaite légendaire par la flotte de Flavien le Navigateur sonna leur glas. Durant des siècles, les épaves de leur flotte furent inatteignables sous les flots. Mais bien de l'eau a coulé sous les ponts depuis et le cours d'une branche du Zimbe a bougé. Il semblerait que les épaves de leur flotte se trouvent sur d'anciens récifs émergés.

Au centre de celles-ci, les éclaireurs sentent un appel. Une lumière émane du sol sablonneux, et tous convoitent sa source, mais les profanes ne sauraient y toucher.

Déploiement

- D1: Puits de guérison 1.
- D2: Puits de guérison 2.

Champ de bataille

Plaine du totem et croiséc des chemins.

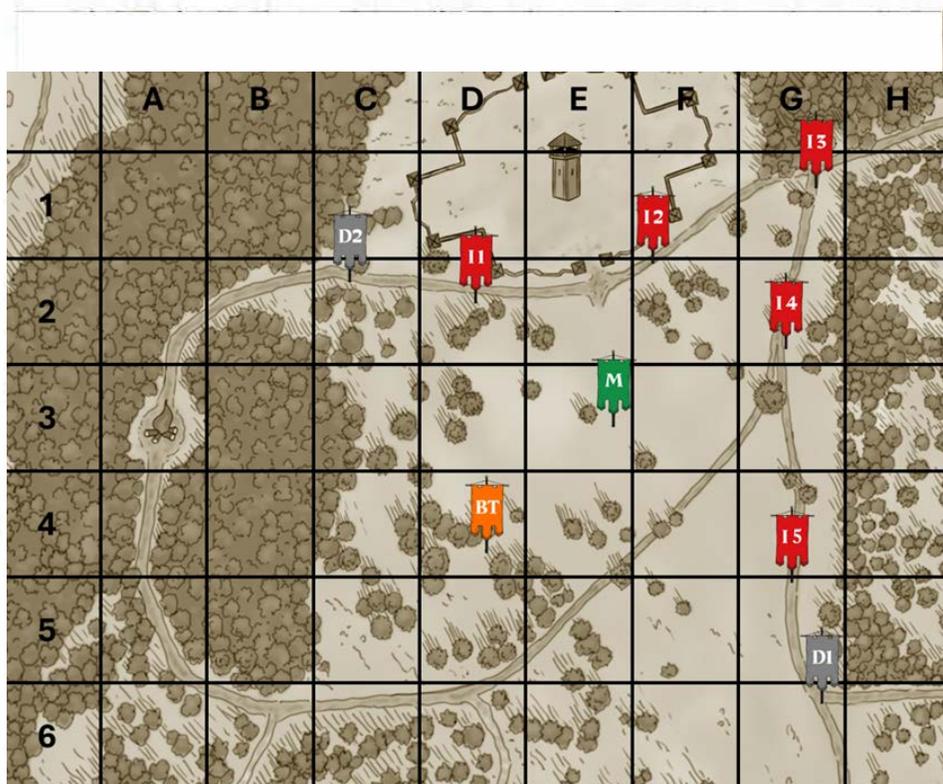
Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et 1 puits de guérison par front (D1 et D2). Les puits sont dépendants du contrôle du mât M:

- Ouvert sans restriction (guérison instantanée) si le front ne contrôle pas le mât M.
- Ouvert à chaque 4 minutes si le front contrôle le mât M.



Objectifs

Objectif 1 – La relique de Flavien

- Il est possible pour un front de cumuler du temps en contrôlant le mât situé au point M.
- Le temps est cumulé uniquement si 3 guérisseurs du même front sont en contact physique avec le mât, en l'absence d'un membre du front adverse dans un rayon de 5 pieds. Si un membre de chaque front est présent à moins de 5 pieds, l'accumulation du temps est arrêtée.
- Les 3 guérisseurs en contact avec le mât ne peuvent combattre ou guérir.
- Dès qu'un front contrôle cet objectif, son puits de guérison est ralenti. Voir les règles spécifiques à ce chapitre pour les détails.



Le Testament du Navigateur

Objectif 2 – *Les épaves des corsaires*

- De petites pierres bleues sont cachées dans des tas de sable aux endroits indiqués I.
 - Plusieurs types de pierre seront présents. Il faut trier les pierres bleues des autres pierres de couleur afin de les rendre au maréchal.
- Une fois les pierres en main, elles ne sont pas volables. Si le joueur meurt, il peut garder les pierres avec lui et les rapporter à son puits de guérison.
- Les joueurs peuvent fouiller les endroits avec leurs mains ou aller au point BT afin d'obtenir des outils pour les aider dans la fouille.
 - Il est seulement possible de partir avec et d'utiliser les outils qui sont identifiés aux couleurs de votre front.
 - Il est interdit d'apporter ses propres outils afin de fouiller: seuls les outils fournis dans le cadre du jeu seront autorisés lors des fouilles.
 - D'autres outils seront disponibles 5 et 10 minutes après le début du scénario.
 - 20 minutes après le début de scénario, les outils encore au point BT seront retirés du jeu.

Objectif 3 – *Le trésor caché*

- 20 minutes après le début du scénario, une boîte à temps sera ouverte au point BT pour le reste du scénario.

Gains

Objectif 1

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

Objectif 2

- 30 points de victoire en ratio du nombre total de pierres bleues rapportées (arrondi à l'entier le plus près).

Objectif 3

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



Le Testament du Navigateur

Chapitre E – La balade de El Scorpione

Un groupe d'éclaireurs vous rapporte qu'un autre navire échoué se retrouve sur une des plages à proximité du conflit. Sachant que vous ne serez pas manqué, vous décidez d'aller explorer le naufrage en catimini. Peut-être allez-vous pouvoir vous en mettre plein les poches sans que personne ne vous voit...

Déploiement

Au sud de la plaine des mages.

- Les joueurs seront séparés en 4 équipes approximativement égales. Ces équipes ne dépendent pas des fronts de la campagne.

Champ de bataille

La plaine des mages.

Durée du chapitre

Approximativement 20 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et 1 puits de guérison mixte.
Aucune guérison dans le fort.

Objectifs

Objectif 1 – *"Un petit peu pour toi, un petit peu pour El Scorpione"*

- Un maréchal se retrouve dans le fort. Il note qui le défend à chaque 3 minutes.

Gains

Objectif 1

Le carnet de bord mentionne que le bateau était sous les ordres d'un El Scorpione, ayant fait naufrage il y a à peine quelques jours de cela. Comme vous ne reconnaissez pas tous les gens qui vous ont suivi pour cette opportunité financière légitime, vous vous doutez fortement que le capitaine risque de savoir rapidement qui est parti avec son butin. Vous devrez peut-être lui en laisser un peu...

- 300 solars divisés proportionnellement en nombre de défenses. À moins que vous décidiez d'en laisser, pour ne pas vous mettre El Scorpione à dos.

