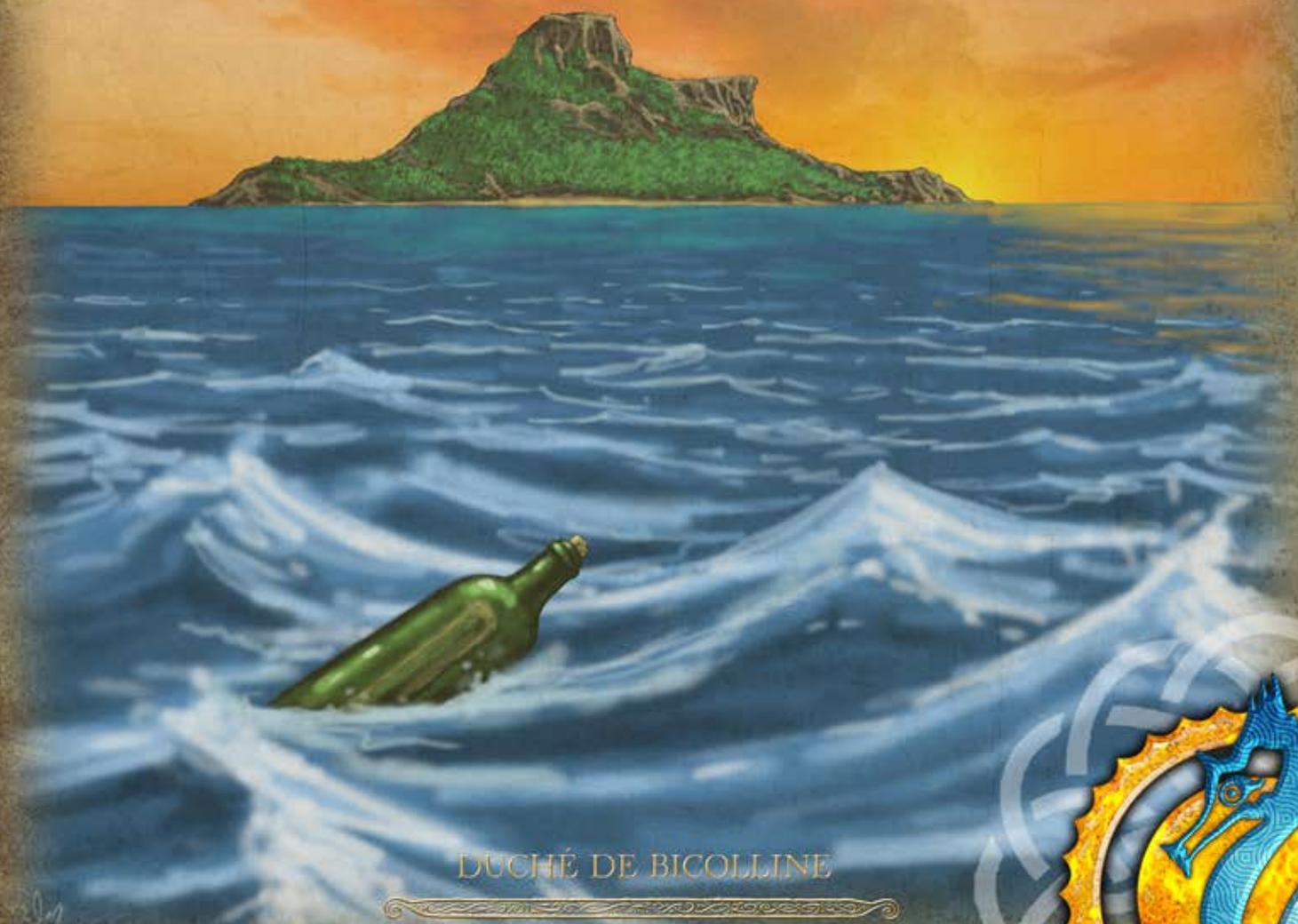


# Les Trésors de Vent Noir

CAMPAGNE



19 JUILLET 1025



DUCHÉ DE BICOLLINE





# Les Trésors de Vent Noir

## Les Trésors de Vent Noir

*Chaque époque a sa légende. La nôtre sent la poudre, le rhum... et les pièces d'or.*

*Capitaine fantasque à la barbe impeccable, Karvass Vent Noir échappe depuis des années aux autorités les plus tenaces. Armé le plus souvent de son sourire en coin, il tient la barre de son navire qui fend les flots à la rapidité de l'éclair.*

*On raconte que son fameux vaisseau, le Rictus de Mimuit, glisse entre les courants, aussi insaisissable qu'une anguille. Quant à son repaire, tout ce qu'on en sait est qu'il est situé sur une île minuscule, introuvable sur les cartes officielles, perdue quelque part au large de l'archipel de Carcosa. Là-bas, dit-on, son équipage se la coule douce à l'ombre des palmiers, jouant aux dés tout en sirotant du lait de coco directement dans les crânes des percepteurs fiscaux qu'ils auraient croisés "par hasard".*

*Et voilà qu'une carte, recrachée sur le rivage par une baleine souffrant d'indigestion, vient de refaire surface. Elle indiquerait l'emplacement de cette fameuse île de rêve, royaume flottant de Vent Noir et de ses terribles pirates. Une île où, selon la légende, repose le plus grand secret du Capitaine: une manière inédite de se débarrasser des nuisances les plus coriaces.*

*La nouvelle s'est répandue comme une traînée de poudre et les docks de Carcosa sont en effervescence : tous se disputent des embarcations brinquebalantes dans l'espoir de retrouver le trésor. Les alliances les plus improbables se nouent, les cartes se volent, se falsifient et se mangent même parfois (par pur désespoir). Tous rêvent de découvrir l'île et d'être les premiers à saluer Karvass.*

*Et les trésors, dans tout ça ? On parle de montagnes d'or, de bijoux, de potions interdites, d'artefacts légendaires... et surtout, du mythique Journal de Vent Noir. Un ouvrage rempli de récits extravagants, de secrets compromettants et d'insultes cryptées.*

*On chuchote que l'équipage n'a rien perdu de sa vigilance. Bien armé, bien reposé, et probablement légèrement ivre, il garderait l'île jalousement.*

*Alors, qu'attendez-vous ? Hissez les voiles, affûtez vos mensonges, et évitez de poser trop de questions : les Trésors de Vent Noir vous attendent... quelque part entre la légende, la mer, et un hamac bien tendu.*



## Modalités d'inscription

### POUR VOUS INSCRIRE – JOUEURS

- 1- Vous devez contacter le chef d'une guilde invitée (voir prochaine section) afin qu'il vous autorise à joindre son équipe et vous donne ainsi accès à l'inscription de son front.
- 2- Une fois cela fait, votre inscription s'effectue sur le site web à l'adresse que le chef de guilde vous aura fournie.
- 3- La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi 14 juillet 2025 à 12h00 (midi).

La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 18 juillet 2025 à 17h00.  
Les participants à la campagne doivent être âgés d'au moins seize (16) ans et un (1) jour.  
Les participants à la Ducasse suivant la campagne doivent être âgés d'au moins dix-huit (18) ans et un (1) jour.

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

|                      |                   |                       |
|----------------------|-------------------|-----------------------|
| Aile Noire           | Conkistadores     | MacRae                |
| Arcs Noirs           | Eik Visir         | Minerval              |
| Bélier               | Fidèles           | Mistral               |
| Cavaliers du Bouc    | Famille Cordelian | Nains-Généieurs       |
| Chasseurs de Helheim | Garde Immérgée    | Némésis               |
| Coalition Sylvestre  | Griffon           | Ratatosk              |
| Codex                | Hibou d'Argent    | Realms Embassy        |
| Confrérie            | Insoumis          | Très Saintes Vinières |
|                      | Kik'wa'ju         |                       |

### TARIFS

#### Explorateurs terrestres et maritimes

**Membre: 80,00 SCA + taxes (91,98 SCA)**

**Régulier: 95,00 SCA + taxes (109,23 SCA)**

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

L'inscription à la campagne inclut l'accès à la Ducasse qui suit ainsi qu'une fiche de population Campagne pour les membres et 5 solars. L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne jusqu'au jour de l'activité. Il n'est pas possible de s'inscrire à la porte.

Lorsque vous procéderez à votre inscription, veuillez vous assurer d'être en possession du code QR que vous aurez reçu par courriel lors du paiement ou encore muni d'une pièce d'identité avec photo. Les participants ne pouvant présenter l'un de ces deux documents ne seront pas admis.



# Les Trésors de Vent Noir

## POUR VOUS INSCRIRE – PERSONNAGES NON-JOUEURS

### Pirates de l'équipage de Vent Noir

40 places sont disponibles pour des participants PNJ désirant incarner des pirates de l'équipage de Karvass Vent Noir :

- 30 places pour un rôle de baston. Vous devez être en mesure de vous présenter avec une allure de pirate et avec le désir d'en découdre avec l'avantage de n'avoir aucune restriction dans le choix de vos armes (à l'exception de lance) ou de votre armure. L'objectif premier de ces pirates est de mettre des bâtons dans les roues des participants explorateurs...
- 10 places pour un rôle d'animation. Vous devez être en mesure de vous présenter avec une allure de pirate et avec le désir d'animer les joueurs. L'objectif premier de ces pirates est d'animer l'Île de Vent Noir, avec ses us et coutumes.

Si vous désirez rejoindre le groupe des pirates de l'équipage de Vent Noir, vous devez contacter le maître de jeu d'exploration ([simon.legault@bicolline.org](mailto:simon.legault@bicolline.org)) afin qu'il vous autorise à rejoindre l'équipe de PNJ et vous donne ainsi accès à l'inscription de ce front. Une fois cela fait, il vous fournira un lien pour votre inscription.

## TARIFS

### Pirates de l'équipage du Vent noir

**Membre: 42,00 SCA + taxes (48,29 SCA)**

**Régulier: 50,00 SCA + taxes (57,49 SCA)**

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

L'inscription inclut l'accès à la Ducasse qui suit ainsi qu'une fiche de population Campagne pour les membres et 5 solars. L'inscription est non remboursable.

Lorsque vous procéderez à votre inscription, veuillez vous assurer d'être en possession du code QR que vous aurez reçu par courriel lors du paiement ou encore muni d'une pièce d'identité avec photo. Les participants ne pouvant présenter l'un de ces deux documents ne seront pas admis.



# Les Trésors de Vent Noir

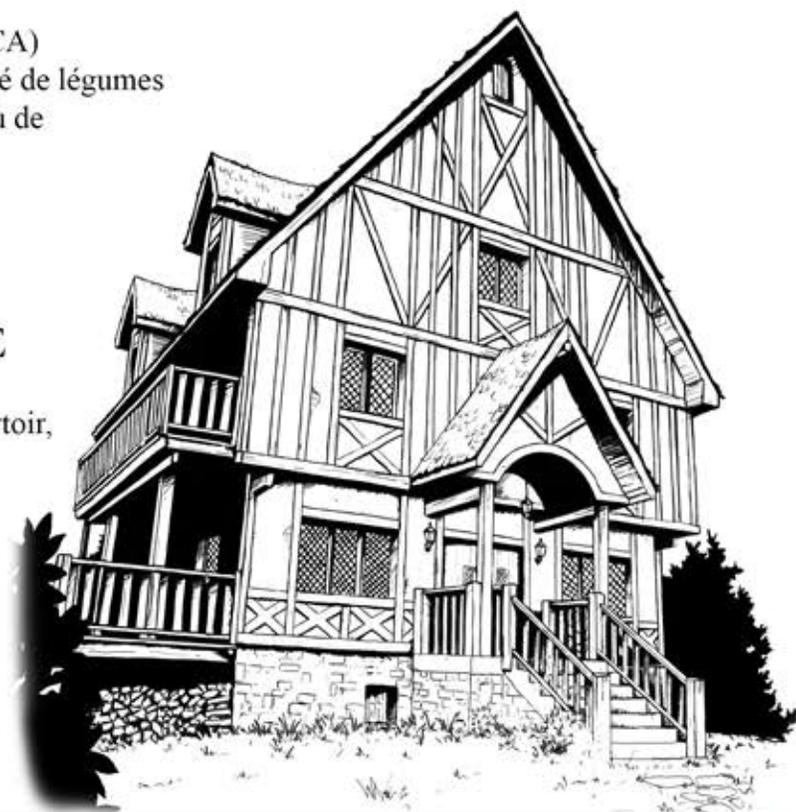
## FORFAIT REPAS

Le traiteur retenu pour cet événement est Santé Taouk.

- **DÎNER:** 15.85 SCA+ taxes (18.22 SCA)  
Sandwich avec smoothie aux fraises
- **SOUPER:** 26.40 SCA+ taxes (30.35 SCA)  
Méchoui bœuf/porc, patate au four, sauté de légumes  
avec sauce aux champignons et morceau de  
gâteau

## LOGEMENT À L'AUBERGE

Pour réserver une chambre ou un lit au dortoir,  
veuillez écrire à [info@bicolline.org](mailto:info@bicolline.org).



## 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.



## Nous joindre

Pour nous joindre par courriel pour des questions concernant;

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

Pour des questions générales de logistique

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

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

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

### Adresse du site:

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

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

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

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



## Déroulement de l'activité

*Les Trésors de Vent Noir* est une activité conçue pour les participants désirant vivre un événement de type campagne d'exploration et maritime scénarisée mettant en scène vingt-cinq (25) groupes d'aventuriers. La journée est une activité en continu qui permet aux équipes d'accumuler des points de victoires.

L'activité est conçue pour vingt-cinq (25) équipes d'un maximum de vingt-cinq (25) participants chacune.

### 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. L'homologation sera effectuée devant la Banque de l'Hippocampe. **Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité.**

Il n'y aura pas de séance d'information générale avant l'activité. Il y aura cependant une **rencontre avec les chefs de groupe à 9h30 en Basse-Ville**. Nous invitons les participants inscrits et dont les armes sont homologuées à se diriger immédiatement vers la zone située dans le Quartier Nord (entre le campement de la Famille Cordelian et celui du Phoenix).

Le son de la corne de brume marque le commencement de l'activité. Les retardataires devront se joindre à l'activité en cours après être passés à l'homologation. Il est de la responsabilité d'un retardataire de trouver un maréchal qui pourra homologuer ses armes avant de rejoindre l'activité.

#### Arrivée le vendredi et départ le dimanche

Les cessionnaires pourront arriver le vendredi et dormir sur le site. Les portes et l'accès au site ferment à **22h00** 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'événement.



# Les Trésors de Vent Noir

## Déroulement de la journée

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

## Gains

**La solde:** Chaque participant à l'activité recevra cinq (5) solars peu importe son équipe. Une fiche de population sera également remise aux participants préinscrits à l'activité qui sont membres du Duché de Bicolline. Seul le participant peut récupérer sa propre solde et sa fiche de population à l'Accueil.

**Les bourses d'équipe:** Les organisateurs de chaque équipe recevront également une bourse équivalente à dix (10) solars par participant recruté (inscrit) afin de souligner leur implication dans la préparation de l'activité. Cette bourse sera remise pendant la Ducasse à un des organisateurs de chaque front qui devra se présenter en personne au comptoir de la Banque de l'Hippocampe.

**Points de notoriété :** Les équipes ayant réussi à combler 20 places recevront un point de notoriété.

*Pour être éligible à recevoir des gains pour la campagne, chaque équipe doit se présenter à la Banque de l'Hippocampe entre 8h00 et 10h00 afin de remettre un sceau. Les gains seront distribués à la Banque de l'Hippocampe entre 18h00 et 19h00*

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



# Les Trésors de Vent Noir

## Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent. Veuillez vous référer aux Règles de combat disponibles sur le site internet de Bicolline.

### - Armes autorisées :

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

### - Protection :

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

- **Machines de guerre:** Les machines de guerre ne sont pas autorisées lors de cette campagne.

- **La mort :** Une fois mort, il vous suffit d'attendre un guérisseur ou de prendre la décision de rejoindre le puits de guérison le plus proche. Les morts ne parlent pas et se déplacent avec leur arme à l'envers en évitant le plus possible les zones de combat. Lorsque vous mourrez, tous les objets volables que vous avez sur vous doivent être déposés au sol.

- **Les bâtiments :** Il est possible de se battre sur les plateformes, définies comme une construction horizontale qui n'a aucune structure verticale s'y reposant. Les coups portés à travers les espaces d'une structure verticale sont valides. Par contre, il est strictement interdit de se battre sur ou dans un bâtiment, incluant les balcons.

- Les règles d'armes et de protection ne s'appliquent pas aux pirates à la solde de Karvass.



## 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 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.





# Les Trésors de Vent Noir

## Divers

Veillez SVP rapporter le matériel jeu du Duché de Bicolline près de la Banque de l'Hippocampe dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.

## Horaire de la journée

|                       | Horaire       | Description   |
|-----------------------|---------------|---|
| Remise des sceaux     | 8h00 à 10h00  | Obligatoire pour recevoir des gains                           |
| Épreuves en continu   | 10h00 à 16h30 | Souque à la corde   |
|                       |               | Parcours à l'aveugle  |
|                       |               | L'œil du Kraken   |
|                       |               | Le code du Capitaine  |
|                       |               | Les énigmes du Serpent des Océans                             |
| Épreuves planifiées   | 11h00 à 12h00 | Une île paradisiaque qu'ils disaient                          |
|                       | 12h30 à 13h30 | Les camps de base   |
|                       | 14h00 à 15h00 | Les trésors de Vent Noir                                      |
|                       | 15h30 à 16h30 | Le grand départ   |
| Missions spécialisées | 13h00 à 16h30 | Missions spécialisées par sphère de jeu                       |
| Remise des gains      | 18h00 à 19h00 | Selon les points de victoire accumulés au cours de la journée |



## Informations complémentaires

### Composition d'une équipe

- Chaque équipe peut avoir un maximum de vingt-cinq (25) participants. L'activité est conçue pour que les groupes se séparent en sous-groupes.
- Votre groupe d'aventuriers devrait avoir une corde identifiée d'au moins 10 pieds dans laquelle il est facile de faire des nœuds.

### Objets volables et fouiller un cadavre

Tous les objets mis en jeu par l'organisation peuvent être volés à l'exception des ordres de missions spécialisées. Il est possible d'effectuer le vol de deux façons :

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

### Zone sans combat/Le Village

La Basse Ville sera une zone où le combat n'est pas autorisé. S'y trouveront également certaines épreuves en continu ainsi que les autorités du Port où vous pourrez aller marchander vos trouvailles ou encore comptabiliser vos gains.

### Les autorités du Port et le Marché

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

Les transactions seront permises jusqu'à 16h15. Les crédits non utilisés à la fin de l'activité seront convertis et applicables dans une liste d'achat en solars à la Banque de l'Hippocampe.

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

Cette liste sera également disponible sur place.





# Les Trésors de Vent Noir

## Le Marché - À vendre

| Nom                                      | Coût | Description   |
|--|------|---|
| Ordre de mission spécialisée             | 50   | Les autorités du Port vous remettent un document contenant des informations pertinentes en rapport avec une épreuve de spécialisation.<br><br>Ce produit ne sera plus disponible à partir de 13h00  |
| Sauf-conduit                             | 50   | Les autorités du Port vous remettent un sauf-conduit. Si vous donnez ce sauf-conduit aux pirates, ils vous laisseront vaguer à vos occupations sans vous importuner.<br><br>L'objet est perdu après utilisation.<br><br>Les quantités sont limitées   |
| Contrat de protection                    | 125  | Les autorités du Port vous remettent une copie de l'entente de protection qu'ils ont signée avec les pirates. Si vous donnez ce contrat aux pirates, des derniers vous aideront/protégeront pendant une courte durée.<br><br>L'objet est perdu après utilisation.<br><br>Ce produit n'est disponible qu'une fois par heure. |
| Cadenas                                  | 300  | Un cadenas qui vaut son pesant d'or, et qui vous sera fort utile pour la Grande Bataille. Disponibilité limitée.<br><br>Max 2 par groupe  |
| Quête d'exploration à la Grande Bataille | 300  | 6 disponibles<br>Max 1 par groupe   |
| Quête maritime à la Grande Bataille      | 300  | 6 disponibles<br>Max 1 par groupe   |



# Les Trésors de Vent Noir

## Le Marché - On achète!

| Nom                 | Valeur         | Description  |
|---------------------|----------------|--|
| Lingots             | 3, 5 ou 10     | Donne autant de crédits que le montant indiqué sur le parchemin attaché au lingot. |
| Kiosques            | 50             | Récompense Kiosques 1 à 6  |
| Écharpe d'un pirate | 100            | Écharpe que portent les pirates  |
| Épreuves planifiées | Entre 0 et 300 | Dépend de la performance de votre équipe à l'épreuve planifiée 1, 2, 3 ou 4        |
| Autres              | Variable       | D'autres missions ou épreuves pourraient valoir des récompenses en crédit...       |





# Les Trésors de Vent Noir

## Section 1 – Épreuves en continu

### Éliminer la racaille de Vent Noir

Les bandes de forbans de Vent Noir rôdent encore sur l'île, pillant, brailant et foutant la pagaille partout où leurs bottes passent. Montés en tension, ces coupe-jarrets cherchent noise à quiconque semble un peu trop curieux ou bien équipé. Ils n'aiment pas les rassemblements, sauf quand c'est eux qui les provoquent pour rançonner les badauds.

La consigne est simple : si vous croisez une escouade de ces racailles et que vous parvenez à les faire plier, fouillez leur chef — quand ils en ont un — et mettez la main sur son écharpe. Ramenez-la aux autorités du port : ils en font collection et paient comptant. Tous les groupes n'ont pas un meneur désigné, mais ceux qui en ont sont bien plus féroces... et bien plus payants.

### Les lingots oubliés

Les pirates à la solde de Vent Noir ne savent plus que faire de tous les trésors qu'ils accumulent! Pour passer le temps, ils s'amuseent souvent à les cacher aux endroits les plus inusités jusqu'à ce que quelqu'un d'autre les retrouve... et le jeu recommence! Des lingots de bois avec un parchemin de crédits attaché dessus seront éparpillés un peu partout et seront redistribués au courant de la journée. Rapportez ces "lingots" aux autorités du Port pour obtenir des crédits.

### Les coutumes locales

Comme tout bon patelin, l'Île de Vent Noir possède ses coutumes locales. Vous pourriez certainement vous enrichir si vous prenez le temps de vous y intéresser.

### Le secret du Capitaine

Nul ne sait à quoi ressemble vraiment Karvass Vent Noir. On dit qu'il change d'apparence comme de marée, qu'il se glisse parmi les siens pour mieux écouter ou manipuler. Mais sa dissimulation n'est pas qu'un jeu ou une ruse : elle est le prix d'un secret. Un secret qu'il garde seul, car il permet à son île de demeurer à l'abri des nuisances – ces fléaux qui rongent tout ce qu'ils touchent. Aujourd'hui, il se cache parmi les équipages, vêtu comme un autre, jouant son rôle avec prudence. Tous prétendent être lui. Tous ont un détail, un regard, un mot qui pourrait trahir la vérité... ou vous égarer. Ouvrez l'œil, tendez l'oreille, et démasquez le véritable Karvass. Car celui qui le reconnaît gagne plus qu'un jeu : il entre dans la confiance du capitaine lui-même.



# Les Trésors de Vent Noir

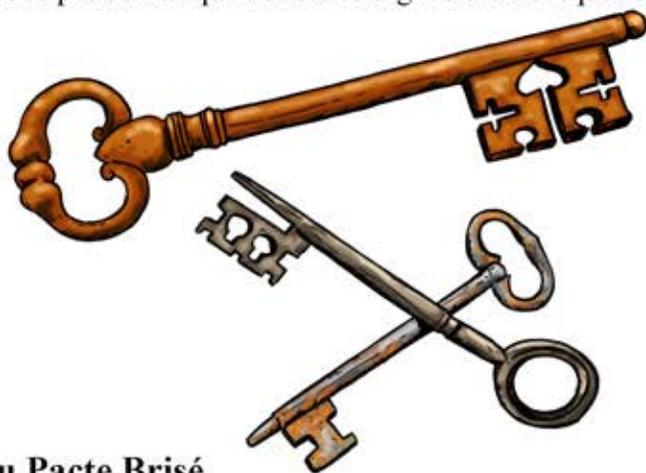
## Les Dés de la Destinée

Sur le coin d'une caisse ou dans l'ombre d'une voile, trois figures de Vent Noir vous invitent à tenter votre chance aux dés. Chacun propose un jeu différent, avec ses règles, ses pièges... et ses récompenses. À vous de choisir votre adversaire — ou d'en affronter plusieurs si la chance vous sourit. Choisissez bien, car à Vent Noir, la chance sourit rarement deux fois... et jamais aux distraits.

## Les Liens de Vent Noir

Karvass n'a jamais fait confiance aux cartes, il ne jure que par le cordage. Il disait que chaque nœud bien fait valait un serment, un secret, ou une trahison bien placée. Aujourd'hui, dix de ses nœuds légendaires ont été dissimulés sur le terrain, chacun porteur d'un message ancien.

Votre guilda devra recréer la corde complète, celle qui les rassemble tous. Mais attention : certains nœuds sont bien cachés, d'autres jalousement gardés. Rapportez la corde entière, avec ses dix liens bien réalisés, et vous prouverez que vous êtes dignes d'embarquer sous la bannière de Vent Noir.



## Les Coffres du Pacte Brisé

Cinq coffres, cinq cadenas sur chacun. Vingt-cinq clés éparpillées parmi les équipages. Chaque groupe n'en détient qu'une seule... et aucun ne peut ouvrir un coffre à lui seul. Il faudra combiner, marchander, espionner ou trahir. Les coffres sont lourds et vieux. Leur contenu ? Mystère total. Un trésor, un piège, un pacte ancien, qui sait ? Certains offriront leur clé en échange d'une part. D'autres attendront que tous soient rassemblés. Quelques-uns tenteront d'en bloquer l'accès. Et vous ?

Ferez-vous confiance... ou forgerez-vous vos propres chaînes ?



# Les Trésors de Vent Noir

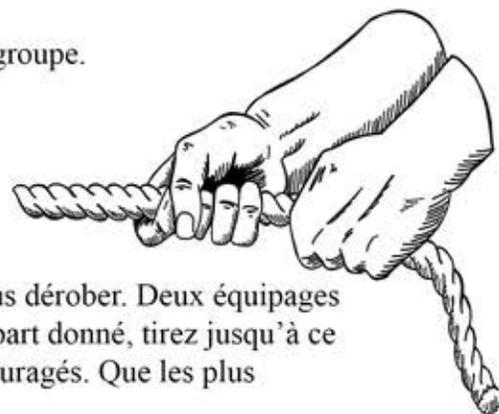
## KIOSQUES

Tous les kiosques sont situés dans les zones d'épreuves en continu, attendez-vous à des interruptions, des provocations, ou même des coups de sabre mal placés.

Un groupe qui gagne une épreuve à un kiosque se verra remettre un objet identifié à son groupe, qu'il pourra échanger aux marchands du Port contre un bon d'achat.

Il n'y a qu'un seul objet par épreuve pour chaque groupe, donc si vous voulez refaire l'épreuve vous devez l'échanger aux marchands du Port le plus rapidement possible et ceux-ci s'assureront que les objets retournent au kiosque à l'intérieur d'un délai raisonnable.

Il n'est pas possible pour un groupe d'effectuer l'épreuve pour un autre groupe.



### KIOSQUE #1 Souque à la corde

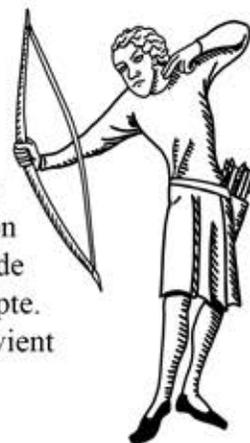
Accrochez-vous à la corde comme si c'était un trésor qu'on voudrait vous dérober. Deux équipages de cinq de chaque côté, dont un seul ressortira vainqueur. Une fois le départ donné, tirez jusqu'à ce que votre adversaire trébuche. Grognements, insultes et jurons sont encouragés. Que les plus hargneux l'emportent, et que les autres mordent la poussière!

### KIOSQUE #2 Aveuglés dans le poulailler

Ici, il va vous falloir traverser le pont à l'aveugle, sans vous mettre les pieds dans les plats ! Trois matelots par équipe, les yeux bandés, doivent traverser le terrain sans marcher sur des nids d'oiseau. Leur vigie, postée sur le côté, les guide uniquement à l'aide de sa voix. Mais attention : au moindre nid écrasé, le joueur fautif retourne au début de son parcours. La première équipe à faire traverser ses trois marins remporte la manche.

### KIOSQUE #3 L'œil du quartier-maître

Un membre de votre équipage doit servir d'archer. Fixé à sa marque, il ne peut sortir de son cercle et possède un maximum de douze flèches dans son carquois. Il dispose de trois minutes pour atteindre des cibles de tailles et de formes variées, chacune marquée d'un pointage différent. Chaque tir compte. L'épreuve n'est pas seulement d'adresse, mais de nerfs; car si un ennemi vient le faucher en pleine concentration, il tombe, et tout est à recommencer.



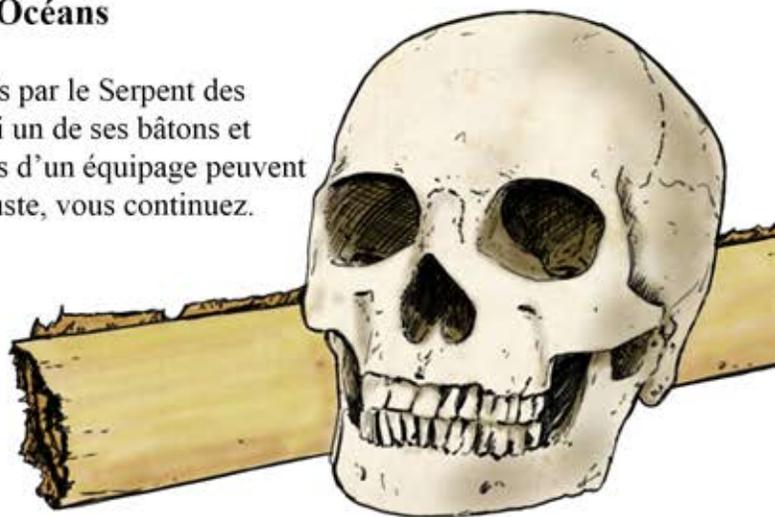
# Les Trésors de Vent Noir

## KIOSQUE #4 Le code du Capitaine

Un ancien pirate a laissé derrière lui un code bien corsé, caché parmi des bouteilles de rhum aux étiquettes trompeuses. À vous de trouver la bonne combinaison, en testant, tâtonnant, et déduisant sous la pression des autres flibustiers. Chaque tentative vous rapproche... ou vous ridiculise. Le premier équipage à découvrir l'ordre exact décroche la victoire.

## KIOSQUE #5 Les énigmes du Serpent des Océans

Un peu partout dans la zone, des bâtons ont été cachés par le Serpent des Océans, une flibustière des plus fourbes. Ramenez-lui un de ses bâtons et elle vous récompensera d'une énigme. Deux membres d'un équipage peuvent tenter leur chance à la fois. Tant que vous répondez juste, vous continuez. Trois énigmes résolues d'affilée, 50 crédits.



## KIOSQUE #6 Faites le mort

Le sol est jonché de dalles maudites, vestiges d'un ancien rituel de piraterie. Vous devez placer un membre de votre équipage sur chacune d'elles, sans bouger, pendant cinq longues minutes. Le moindre pas, le plus petit vacillement... et le sablier repart du début. Patience, nerfs d'acier et jambes solides seront vos seules armes. Saurez-vous rester figés comme des figures de proue ?



## Section 2 – Épreuves planifiées (COMBATS)

### Épreuve 1 – Une île paradisiaque qu'ils disaient

*Vous réalisez rapidement que l'île sur laquelle vous avez atterri est loin d'être particulièrement hospitalière. Les histoires parlant de se nourrir de noix de coco et de leur eau étaient malheureusement trop réalistes : cela semble être la seule chose comestible sur l'île. Sachant que vous n'êtes sûrement pas les seuls, vous vous organisez rapidement pour faire le tour des arbres et ramasser le plus possible de ce maudit fruit. La faim arrive plus vite que le scorbut après tout.*

- **Heure de début:** 11h00
- **Champ de bataille:** Quartier Nord et environs
- **Durée du chapitre:** Une heure
- **Guérison:** Le puits de guérison général dans la Basse-Ville

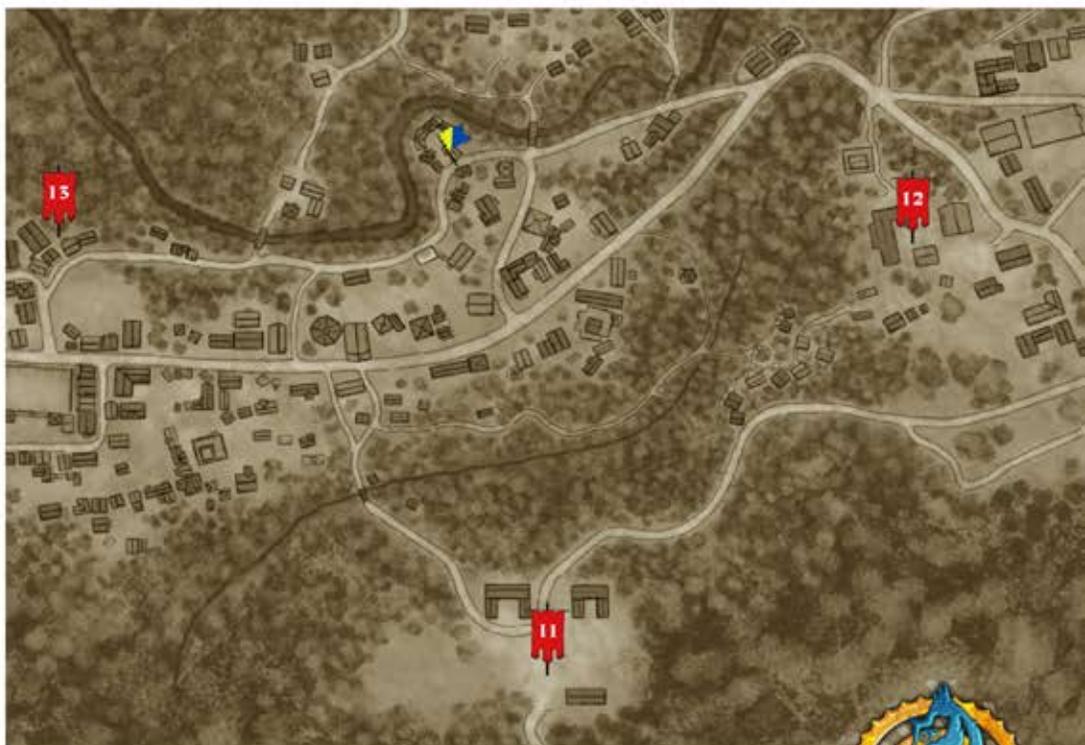
#### - Objectifs

Une charrette sera présente au quai de la coque rouge.

- Trois (3) cadenas représentant les points d'intérêts I1, I2 et I3 (un par point) seront verrouillés sur la charrette dans une de ses deux sections, "Ouvert" ou "Fermé".
- Il est possible d'escorter la charrette à un des points d'intérêt dont le cadenas associé est verrouillé dans la section "Ouvert" de la charrette.
- Lorsqu'une escorte est réussie, le maréchal présent changera les cadenas de section.

#### - Gains

Le décompte des crédits sera comptabilisé à la fin de l'épreuve, pour un total de 300 crédits en ratio du nombre total d'escortes réussies.



# Les Trésors de Vent Noir

## Épreuve 2 – Les camps de base

*Vous vous rendez rapidement compte que votre temps sur cette île sera plus long que prévu. Ni les ressources que vous avez apportées ni les maudites noix de coco ne seront suffisantes si vous voulez rester aussi longtemps que possible. Heureusement, les autres groupes de pirates n'ont pas été particulièrement furtifs lorsqu'ils ont installé leur camp, et vous avez pu produire une carte approximative de leur position sur l'île. Vous pourriez sûrement leur prendre quelques victuailles... sans avoir besoin de leur demander, évidemment.*

- **Heure de début:** 12h30
- **Champ de bataille:** Plaine des mages
- **Durée du chapitre:** Une heure
- **Guérison:** L'intérieur du Fort agit comme puits de guérison

### - Objectifs

Des sacs apparaîtront dans la plaine des mages à partir de 12h30. Il est possible pour les joueurs de récupérer ses sacs et les apporter dans un des cinq (5) dépôts représentés par les points I1 à I5.

À chacun des points de dépôt, cinq (5) équipes sont identifiées. Toutes les cinq (5) minutes, un décompte du nombre de sacs sera fait à chacun des dépôts. L'ensemble des équipes associé à chaque dépôt marquera les points correspondant à celui-ci.

### - Gains

Le décompte des crédits sera comptabilisé à la fin de l'épreuve, pour un total de 300 crédits en ratio du total de sacs comptabilisé

1. Aile Noire, Cavaliers du Bouc, MacRae, Nains-Généieurs, Némésis
2. Arcs Noirs, Codex, Confrérie, Fidèles, Kik'wa'ju
3. Bélier, Coalition Sylvestre, Conkistadores, Famille Cordelian, Ratatosk
4. Chasseurs de Helheim, Griffon, Hibou d'Argent, Minerval, Mistral
5. Eik Visir, Garde Immergee, Insoumis, Realms Embassy, Très Saintes Vinières



# Les Trésors de Vent Noir

## Épreuve 3 – Les trésors de Vent Noir

Votre équipage a fait la connaissance de quelques matelots qui se disent membres de l'équipage de Karvass. À force de discuter, sous les flots de rhum et d'eau de coco qui commencent sincèrement à vous lever le cœur, vous réussissez à extraire les endroits où Karvass aurait enterré ses trésors. Vous n'avez malheureusement qu'une seule pelle... Si vous aviez su...

- **Heure de début:** 14h00
- **Champ de bataille:** Vieille Ville
- **Durée du chapitre:** Une heure
- **Guérison:** Un puits de guérison au Quai de la Coque Rouge

### Objectifs

Au début de l'activité, à l'emplacement du puits de guérison, chaque groupe reçoit un mousqueton identifié avec cinq (5) guildes au puits de guérison : la sienne et quatre (4) choisies aléatoirement. Les quatre (4) autres guildes reçoivent un mousqueton identique.

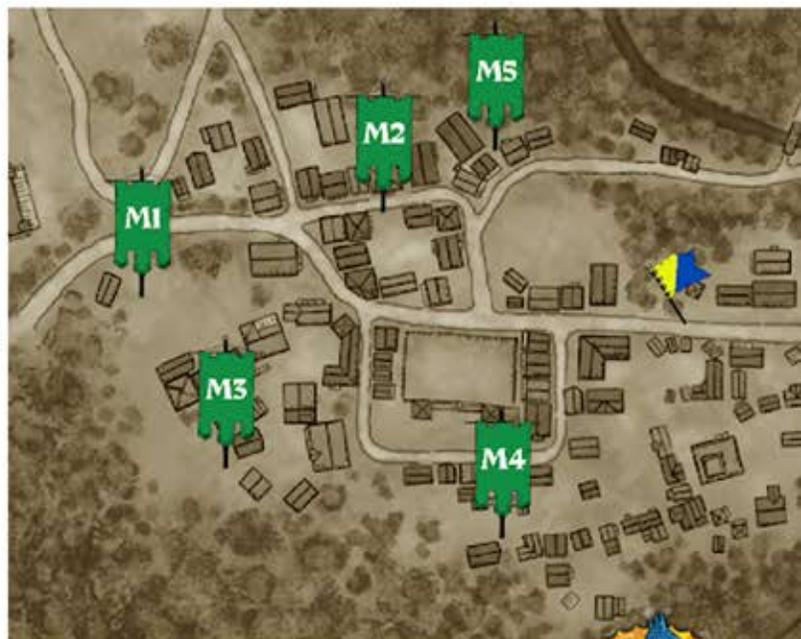
- Cinq (5) mâts numérotés 1 à 5 seront présents dans la Vieille Ville.
  - N'importe quel joueur peut contrôler un mât grâce à son mousqueton.
  - Pour contrôler le mât, le mousqueton doit être attaché à l'anneau central. Si au moment du relevé il n'y a aucun mousqueton ou plus d'un mousqueton attaché à l'anneau central, aucun point ne sera comptabilisé.
- Les cinq (5) mâts se feront relever simultanément toutes les cinq (5) minutes.

### Gains

Le décompte des crédits sera comptabilisé à la fin de l'épreuve, pour un total de 300 crédits en ratio du total de relevés accordés.

### Groupes

- 1- Aile Noire, Cavaliers du Bouc, Coalition Sylvestre, Griffon, Hibou d'Argent
- 2- Arcs Noirs, Codex, Garde Immergée, Insoumis, Némésis
- 3- Bélier, Confrérie, Eik Visir, Famille Cordelian, Ratatosk
- 4- Chasseurs de Helheim, Fidèles, Nains-Généieurs, Realms Embassy, Très Saintes Vinières
- 5- Conkistadores, Kik'wa'ju, MacRae, Minerval, Mistral



## Épreuve 4 – Le grand départ

*Manque de nourriture et d'eau potable, chassé par les moustiques, vomissements dus à la consommation excessive de noix de coco... c'est le début de la fin. Il faut commencer à remplir vos bateaux pour partir, mais vous aviez eu la brillante idée de tout déballer en arrivant. Ça va prendre plus de temps que prévu. Au moins, vous, contrairement aux autres groupes, êtes responsables et partez dans les temps. Personne ne devrait vous déranger pendant que vous monopolisez l'une des rares plages où les bateaux sont accessibles.*

- **Heure de début:** 15h30
- **Champ de bataille:** Haute Ville
- **Durée du chapitre:** Une heure
- **Guérison:** Un puits de guérison à l'Auberge et un puits de guérison à la Halte de l'ancien bateau pirate.

### Objectifs

Cinq (5) boîtes à temps seront présentes dans la Haute Ville et les environs.

Le nom de chaque équipe sera inscrit sur deux (2) boîtes à temps, en groupe avec quatre (4) autres équipes. Ce regroupement diffèrera d'une boîte à temps à l'autre, ce qui signifie qu'il sera possible d'être du même côté sur une boîte à temps et adversaire sur une autre.

### Gains

Le décompte des crédits sera comptabilisé à la fin de l'épreuve, pour un total de 300 crédits en ratio du total de temps cumulé.



# Les Trésors de Vent Noir

## Groupes (Gauche et Droite des boîtes à temps)

### BT1

- Aile Noire, Cavaliers du Bouc, Confrérie, Ratatosk, Realms Embassy
- Bélier, Famille Cordelian, Minerval, Mistral, Nains-Généieurs

### BT2

- Arcs Noirs, Fidèles, Griffon, Hibou d'Argent, Mistral
- Aile Noire, Cavaliers du Bouc, Codex, Kik'wa'ju, Némésis

### BT3

- Bélier, Chasseurs de Helheim, Garde Immergée, Nains-Généieurs, Très Saintes Vinières
- Arcs Noirs, Conkistadores, Griffon, Hibou d'Argent, Ratatosk

### BT4

- Coalition Sylvestre, Codex, Conkistadores, Eik Visir, Famille Cordelian
- Chasseurs de Helheim, Confrérie, Garde Immergée, Insoumis, Mac Rae

### BT5

- Insoumis, Kik'wa'ju, MacRae, Minerval, Némésis
- Coalition Sylvestre, Eik Visir, Fidèles, Realms Embassy, Très Saintes Vinières



## Section 3 – Missions spécialisées

Jusqu'à 13h00, il sera possible de se procurer une mission spécialisée auprès des autorités du Port au coût de 50 crédits chacune. Chaque mission spécialisée se rapporte à une sphère précise de jeu, à l'exception des sphères d'exploration, maritime et militaire. Il y aura six (6) exemplaires de missions spécialisées disponibles par sphère de jeu. Chaque équipe pourra acheter autant de missions qu'elle le désire, mais une seule seulement par sphère de jeu.

Il y aura donc un maximum de six (6) équipes en compétition les unes contre les autres pour chacune des sphères de jeu :

- Artistique
- Clandestin
- Commerce
- Croyance
- Magie
- Occultisme
- Politique

*Chacune des épreuves des missions spécialisées sera en relation directe avec la sphère concernée. Par exemple il se peut fort bien qu'on vous demande de dessiner ou de rédiger un poème pour la sphère artistique ou encore de faire un cambriolage ou du recel pour la sphère clandestine.*

