

Le Cénotaphe des Derniers

CAMPAGNE

2 NOVEMBRE 1024



DUCHÉ DE BICOLLINE



Le Cénotaphe des Derniers

Le Cénotaphe des Derniers

Pendant des siècles, les meilleurs savants des terres du centre crurent que l'histoire de l'humanité commença il y a à peine mille ans ; qu'avant cette date, les humains furent soit absents de la surface du monde, ou tout au plus des tribus et peuplades barbares illettrées. Or, des dernières décennies, trouvailles et artefacts s'accumulent, suggérant que l'histoire humaine ne peut être restreinte aux derniers dix siècles. Que malgré une cassure nette des registres historiques, l'aventure mortelle couvrirait plusieurs millénaires...

Alors que les tambours de la guerre de l'Héritage des Premiers s'estompent, une certaine frénésie demeure par rapport à toute découverte qui pourrait provenir d'avant l'an zéro. Paradoxalement, en octobre de l'an mille vingt-quatre, ce fut un clan de peaux-vertes, Raktaar, qui redécouvrit un ouvrage attribuable à l'un de ces peuples oubliés : une stèle de pierre, couverte de mousse et à moitié enfoncée dans la boue dans une bande riveraine des Terres des Brumes.

Ne sachant pas trop ce qu'ils avaient sous la main et incapables de traduire les inscriptions, ils contactèrent receleurs et antiquaires, jusqu'à ce que de fil en aiguille, la guilde des Flibustiers réponde à l'appel et dépêche des agents sur place.

Une inspection scrupuleuse révéla que la stèle n'avait rien d'enchanté, mais comportait par contre plusieurs inscriptions et ce qui semblait être une carte, géographiquement vétuste, des terres du centre. Sur celle-ci étaient identifiés cinq lieux; cinq colonies perdues aux ravages du temps, éparpillées dans ce que sont maintenant des régions sauvages du monde. Aussi faible était la chance de trouver quoi que ce soit au bout d'une piste si datée, une expédition improbable, mais conjointe, fut lancée par les deux guildes.

Or, le réseau d'informateurs des Darashkov talonnait les Flibustiers depuis plusieurs mois, soucieux de contrer préventivement toute menace à leur royaume. La formation d'une force expéditionnaire armée ne pouvait être que l'une de ces menaces, à peine voilée. Sans trop savoir la raison réelle de l'apparition d'un tel détachement militaire, les Darashkov montèrent à la hâte leur propre force, et appelèrent en renfort la guilde des Inévitables. Ceux-ci se révélèrent enthousiastes à démontrer de nouveau leur savoir-faire martial, et de priver leurs rivaux d'un avantage quelconque.

C'est ainsi qu'au milieu de l'automne, deux armées se mirent en marche vers les ruines de cinq avant-postes oubliés...



Modalités d'inscription

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.

DÎNER: 15.85 SCA+ taxes (18.22 SCA)

Burger végé ou Burger régulier avec jus fraise et banane.

SOUPER: 26.40 SCA+ taxes (30.35 SCA)

Poutine (végé) ou Poutine Taouk.

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.

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/195/>

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi 28 octobre 2024, à midi. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 1er novembre 2024, à 17h00.

L'activité est conçue pour deux fronts d'un minimum de deux cents participants chacun. Lorsque les fronts seront complets, ils seront augmentés par incréments de dix places automatiquement. Si les organisateurs de chaque front sont d'accord, il sera possible d'augmenter les fronts ainsi que les incréments.

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.



Le Cénotaphe des Derniers

Pour la gestion des inscriptions, vous devez contacter les organisateurs de front :

Darashkov et Inévitables (JAUNE)

- Guillaume St-Amour (Stamourg07@gmail.com)
- Danny McCarthy (danny.r.mccarthy@gmail.com)
- Manuelle Barbeau (manuelle.barbeau@yahoo.com)



Raktaar et Flibustiers (BLEU)

- Sylvain Belleville (kartoon@bell.net)
- Jean-Sébastien Roy (vanguard_h@hotmail.com)
- David Gilbert (david.gilbert@live.ca)



Horaire

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 suivant l'évènement.



Le Cénotaphe des Derniers

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.

Exceptionnellement à cet événement, les points de déploiements seront fixés d'avance.

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.

Horaire de la journée

Début	Fin	Le Cénotaphe des Derniers
8h00	9h30	Arrivée, inscription et homologation
9h30	10h00	Déploiement
10h00	10h15	Chapitre 1 – Le rassemblement des forces
10h35	11h10	Chapitre 2 – L'approche des Brumes
11h20	11h35	Chapitre 3 – La reconquête – Terres des Brumes
11h45	12h00	Chapitre 4 – Hisser l'étendard – Terre des Brumes
12h20	13h20	Chapitre D – L'appétit vient en naviguant
13h30	14h05	Chapitre 5 – L'approche de Kafe
14h15	14h30	Chapitre 6 – La reconquête – Pays de Kafe
14h40	14h55	Chapitre 7 – Hisser l'étendard – Pays de Kafe
15h15	15h45	Chapitre 8 – L'approche de l'Oubli
15h55	16h10	Chapitre 9 – La reconquête - Territoire de l'Oubli
16h20	16h35	Chapitre 10 – Hisser l'étendard - Territoire de l'Oubli
16h45	17h00	Chapitre 11
17h15		Fin de la campagne et souper près de l'Auberge
18h00		Début de la Ducasse



Le Cénotaphe des Derniers

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.

Éléments jeux

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.

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.



Le Cénotaphe des Derniers

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 à 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.

Les Avant-postes: Cinq avant-postes situés dans les zones non développées de la carte géopolitique seront mis en jeu durant cet événement. Les titres de propriété pour trois d'entre eux seront remis aux vainqueurs globaux des groupes de chapitres suivants:

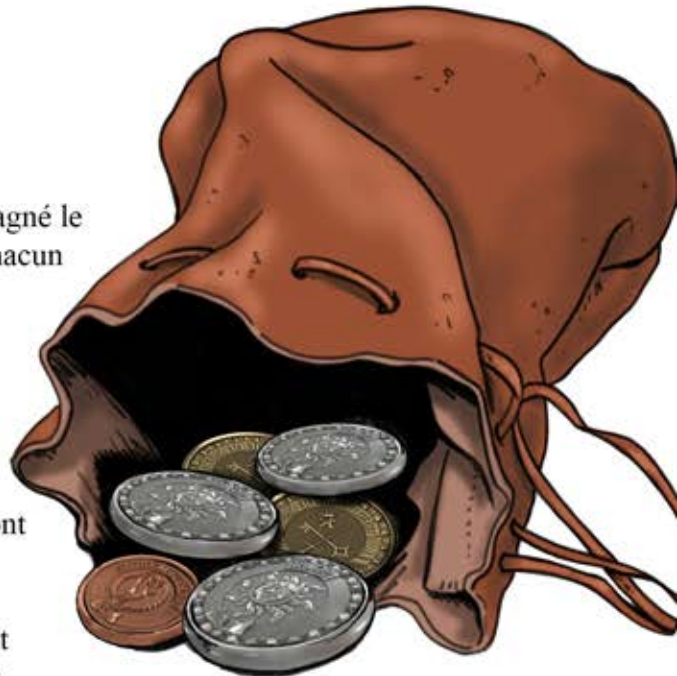
- A - Chapitres 2, 3 et 4: Terres des Brumes
- B - Chapitres 5, 6 et 7: Pays de Kafé
- C - Chapitres 8, 9 et 10: Territoire de l'Oubli

En cas d'égalités pour le groupe de chapitres, le front qui a gagné le chapitre 2, 5 et 10 feront la séparation des vainqueurs pour chacun de leur groupe respectif.

Les deux autres avant-postes, situés en Irendille et Terres du Sud, seront disponibles au tableau des points de victoire.

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.



Le Cénotaphe des Derniers

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**: Aucune machine de guerre n'est autorisée dans 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.

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 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.

Exceptionnellement à cet événement, la majorité des scénarios n'ont pas de puits de guérison.

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.

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, mais des bidons seront déployés à divers endroits stratégiques, veuillez prévoir vos gourdes en conséquence.



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.



Le Cénotaphe des Derniers

Chapitre 1 – *Le rassemblement des forces*

Peu après l'aube du 2 novembre, les Darashkov et les Inévitables entament les hostilités en surgissant de la forêt. Les armées assemblées se ruent sur le Cénotaphe, avides de tracer au fusain les gravures à sa surface, dans l'espoir que cette information leur permettra d'arriver en premier aux lieux indiqués sur sa surface usée.

Froid est le sommeil sous un lit de pierres.

Déploiement

N'importe où sur le chemin
(ligne pointillée rouge).

Champ de bataille

La Haute-Ville, à l'intérieur
de la ligne rouge pointillée.

Durée du chapitre

15 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison.

Il est possible pour n'importe quel joueur
de revivre en touchant le chemin indiqué
par la ligne rouge pointillée.

Objectif

- Une boîte à temps est présente sur le terrain au point BT1.

Condition de victoire

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

Gains

Objectif 1

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



Le Cénotaphe des Derniers

Chapitre 2 – L'approche des Brumes

Les archéologues mercenaires identifient rapidement la localisation probable de l'un des avant-postes oubliés, niché dans une baie sur la côte nord-est des Terres des Brumes. Dans ce fjord, l'air de la mer repousse les brumes, permettant aux humains de circuler sans craindre la folie ou la mort. Les armées s'affrontent pour sécuriser un lieu de débarquement adéquat afin d'approvisionner la nouvelle colonie.

Déploiement

Attaque: N'importe où sur le chemin (ligne pointillée rouge).

Défense: À l'intérieur des 4 mâts extérieurs (M1 à M4).

Champ de bataille

La plaine des mages.

Durée du chapitre

2 fois 15 minutes en inversant les rôles.

Le chapitre se termine immédiatement si les maréchaux identifient qu'un des deux fronts n'oppose aucune résistance.

Guérison

Sabliers de guérison.

Objectif 1

- Un maréchal est présent au point I et donne 5 mousquetons à n'importe quel joueur du front attaquant au début du chapitre.
 - Les mousquetons ne sont pas volables et peuvent être échangés entre joueurs en vie.
- 5 mâts sont présents aux points M1, M2, M3, M4 et M5.
- Il est possible pour les joueurs du front attaquant de placer un et un seul mousqueton sur chaque mât.
- Lorsque placé, le mousqueton ne peut plus être déplacé.
- Le chapitre se termine immédiatement si les 5 mâts sont équipés d'un mousqueton.

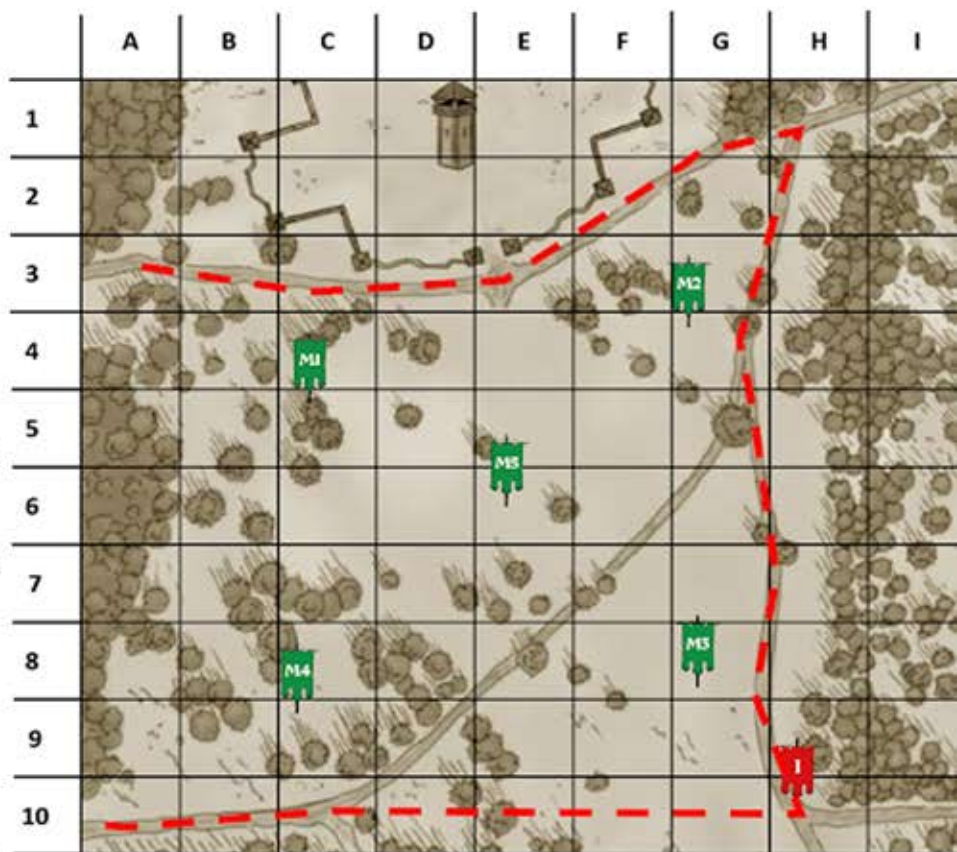
Condition de victoire

Le front ayant placé le plus de mousquetons est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant placé son *dernier* mousqueton *en premier* se voit déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 3 points de victoire par mousqueton placé.



Le Cénotaphe des Derniers

Chapitre 3 – La reconquête – Terres des Brumes

Des ruines sont découvertes parmi un îlot de conifères hardis, dont les racines lomboient entre les pierres broyées des édifices anciens. Pour la première fois depuis des siècles, le sang des hommes abreuvera à nouveau le sol couvert d'épines.

Déploiement

M2 et M5.

Champ de bataille

Le non-décorum.

Durée du chapitre

Maximum 15 minutes.

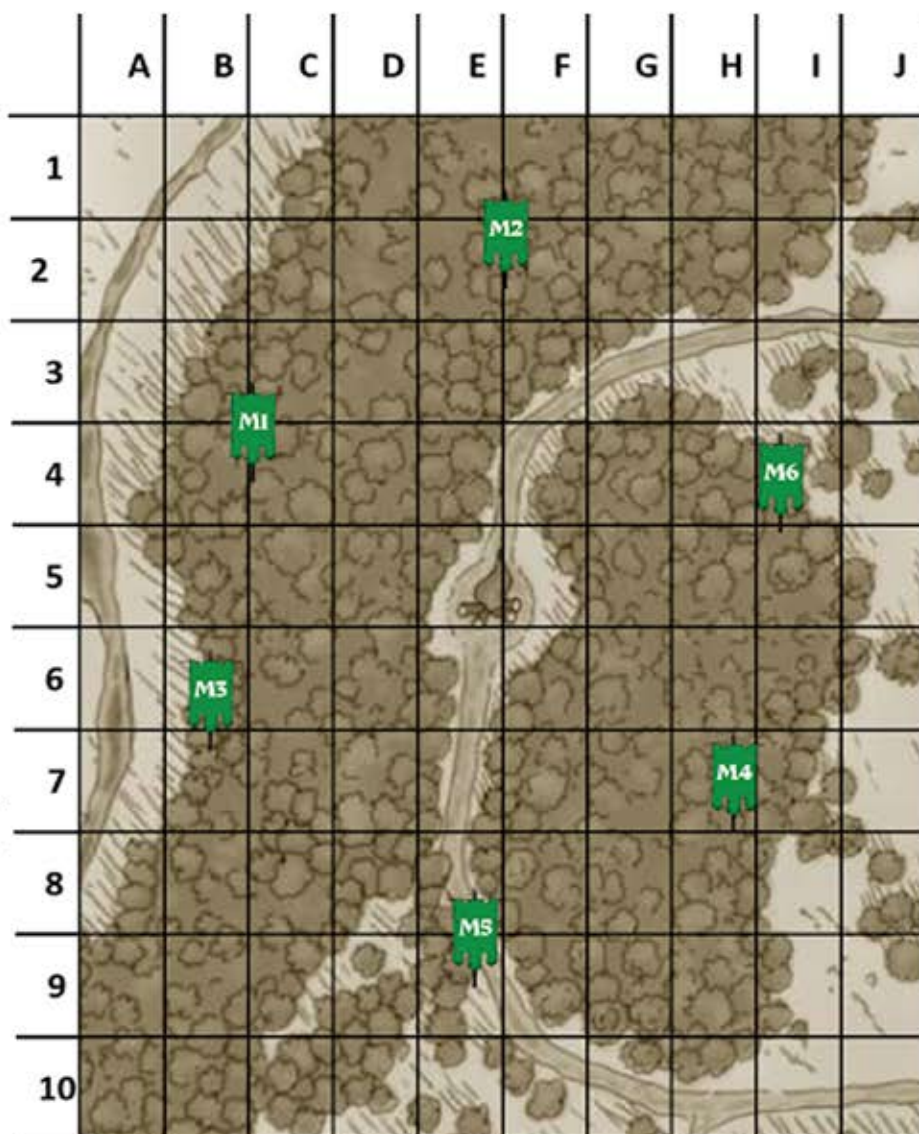
Le chapitre se termine immédiatement si les maréchaux identifient qu'un des deux fronts n'oppose aucune résistance.

Guérison

Sabliers de guérison.

Objectif 1

- 3 drapeaux sont présents de chaque côté du terrain dans des socles (aux points M1, M2 et M3 ainsi qu'aux points M4, M5 et M6).
- Il sera possible pour le front se déployant en M2 de rapporter les drapeaux des points M4, M5 et M6 au point M2.
 - Lorsqu'un joueur possède un drapeau, il ne peut plus se battre et doit garder le drapeau en position verticale.
 - Si le joueur porteur meurt, il doit immédiatement rapporter le drapeau au point de départ en marchant avant de revenir au point où il est mort et ensuite se déclarer mort.
 - Un porteur mort ne peut pas passer le drapeau à un autre joueur et un joueur vivant ne peut prendre le drapeau à un porteur mort!



Le Cénotaphe des Derniers

- Si le joueur porteur atteint le point M2, il doit donner le drapeau à son maréchal de front pour qu'il soit comptabilisé avant de retourner se battre.
- Le point M2 reste le point de capture du drapeau, même si le drapeau de M2 n'est plus présent.
- Ces indications sont applicables symétriquement pour le front se déployant en M5.
- Le scénario se termine immédiatement si les 6 drapeaux ont été rapportés.

Condition de victoire

Le front ayant rapporté le plus de drapeaux est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant rapporté un drapeau *en dernier* se voit déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 5 points de victoire pour chaque drapeau rapporté.



Le Cénotaphe des Derniers

Chapitre 4 – Hisser l'étendard – Terres des Brumes

Il n'est pas suffisant de défaire l'adversaire. L'étendard doit être hissé haut, que tous les habitants de la terre et des cieux reconnaissent la revendication légitime du vainqueur sur les lieux.

Déploiement

D1 et D2.

Champ de bataille

Le non-décorum.

Durée du chapitre

Maximum 15 minutes.

Le chapitre se termine immédiatement si les maréchaux identifient qu'un des deux fronts n'oppose aucune résistance.

Guérison

Sabliers de guérison.

Objectif 1

- Un maréchal porte-étendard est présent au point D1 et D2 et le front qui s'y déploie peut l'escorter en direction d'un des points M et le défendre pendant 30 secondes.
- 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 s'immobilise.
- Si la capture est réussie, le maréchal comptabilisera celle-ci et il ne sera plus possible de capturer ce point pour ce front. Toutefois, le front adverse a toujours la possibilité de capturer ce point si cela n'a pas déjà été fait.
- Le scénario se termine immédiatement dès qu'un front capture les 6 points.

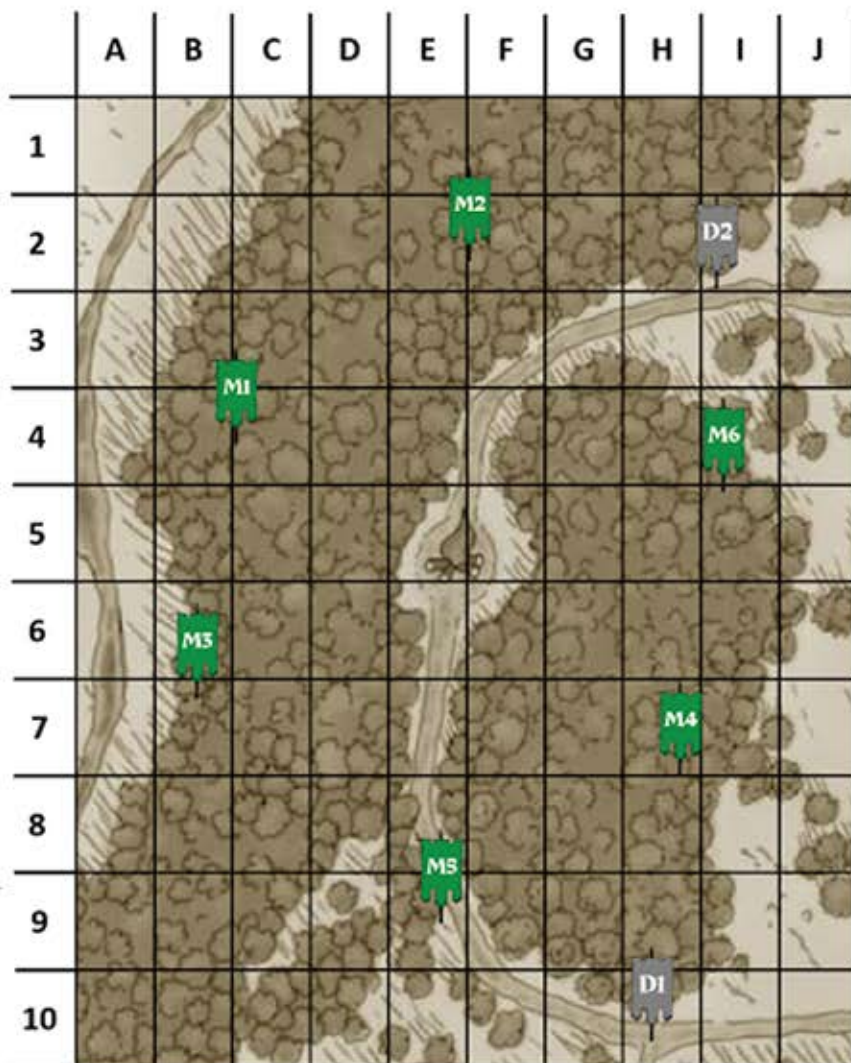
Condition de victoire

Le front ayant capturé le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant capturé un point en dernier se voit déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 3 points de victoire pour chaque capture.



Chapitre D – *L'appétit vient en naviguant*

Les cartes de la stèle indiquent que le prochain avant-poste est à plusieurs mois de voyage en navire. Les combattants auront donc moult occasions de se repaître et panser leurs blessures.

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 13h30.

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 désertier

Gains

- Satiété
- Hydratation
- BONUS: Belles discussions et sens de fraternité



Le Cénotaphe des Derniers

Chapitre 5 – L'approche de Kafé

Le second avant-poste se situe dans les terres sauvages du Pays de Kafé, non loin de la frontière avec Irendille. Des bâtiments abandonnés sont présents, laissant sous-entendre que les lieux auraient été occupés sporadiquement depuis la disparition du peuple ayant érigé la stèle. Étrangement, il semble y avoir une cité sœur de l'autre côté de la frontière. Ces deux avant-postes sont suspicieusement non loin du théâtre de l'affrontement des Élus de la Flèche et du Cercle d'or il y a quelques mois.

Déploiement

Attaque: N'importe où sur le chemin (ligne pointillée rouge).

Défense: À l'intérieur des 4 mâts extérieurs (M1 à M4).

Champ de bataille

Nouvelle ville.

Durée du chapitre

2 fois 15 minutes en inversant les rôles.

Le chapitre se termine immédiatement si les maréchaux identifient qu'un des deux fronts n'oppose aucune résistance.

Guérison

Sabliers de guérison.

Objectif 1

- Un maréchal est présent au point I et donne 5 mousquetons à n'importe quel joueur du front attaquant au début du chapitre.
 - Les mousquetons ne sont pas volables et peuvent être échangés entre joueurs en vie.
- 5 mâts sont présents aux points M1, M2, M3, M4 et M5.
 - Il est possible pour les joueurs du front attaquant de placer un et un seul mousqueton sur chaque mât.
 - Lorsque placé, le mousqueton ne peut plus être déplacé.
 - Le chapitre se termine immédiatement si les 5 mâts sont équipés d'un mousqueton.

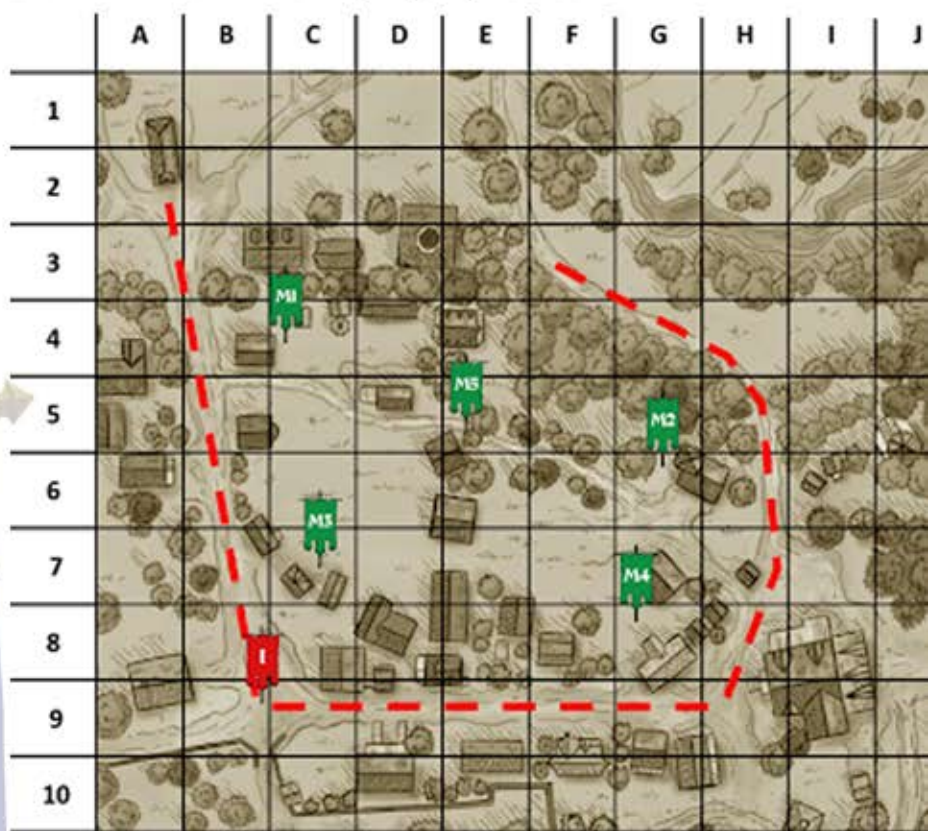
Condition de victoire

Le front ayant placé le plus de mousquetons est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant placé son *dernier* mousqueton *en premier* se voit déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 3 points de victoire par mousqueton placé.



Le Cénotaphe des Derniers

Chapitre 6 – La reconquête – Pays de Kafé

Tout porte à croire que les tribus barbares ont déserté cette région il y a des siècles, épuisés des raids incessants les opposant jadis entre elles. Cette animosité a pu être encouragée par des éclaireurs d'Irendille afin d'empêcher la montée d'un seigneur de guerre trop puissant. L'on comprend rapidement pourquoi les hommes d'antan ont choisi cet endroit pour ériger une colonie. Plusieurs collines facilement défendables se font face. Il faudra saisir l'acropole.

Déploiement

M2 et M5.

Champ de bataille

Nouvelle ville et environs.

Durée du chapitre

Maximum 15 minutes.

Le chapitre se termine immédiatement si les maréchaux identifient qu'un des deux fronts n'oppose aucune résistance.

Guérison

Sabliers de guérison.



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1							M2			
2										
3										
4					M1				M3	
5		M6								
6										
7							M4			
8				M5						
9										
10										



Le Cénotaphe des Derniers

Objectif 1

- 3 drapeaux sont présents de chaque côté du terrain dans des socles (aux points M1, M2 et M3 ainsi qu'aux points M4, M5 et M6).
- Il sera possible pour le front se déployant en M2 de rapporter les drapeaux des points M4, M5 et M6 au point M2.
 - Lorsqu'un joueur possède un drapeau, il ne peut plus se battre et doit garder le drapeau en position verticale.
 - Si le joueur porteur meurt, il doit immédiatement rapporter le drapeau au point de départ en marchant avant de revenir au point où il est mort et ensuite se déclarer mort.
 - Un porteur mort ne peut pas passer le drapeau à un autre joueur et un joueur vivant ne peut prendre le drapeau à un porteur mort!
 - Si le joueur porteur atteint le point M2, il doit donner le drapeau à son maréchal de front pour qu'il soit comptabilisé avant de retourner se battre.
 - Le point M2 reste le point de capture du drapeau, même si le drapeau de M2 n'est plus présent.
 - Ces indications sont applicables symétriquement pour le front se déployant en M5.
- Le scénario se termine immédiatement si les 6 drapeaux ont été rapportés.

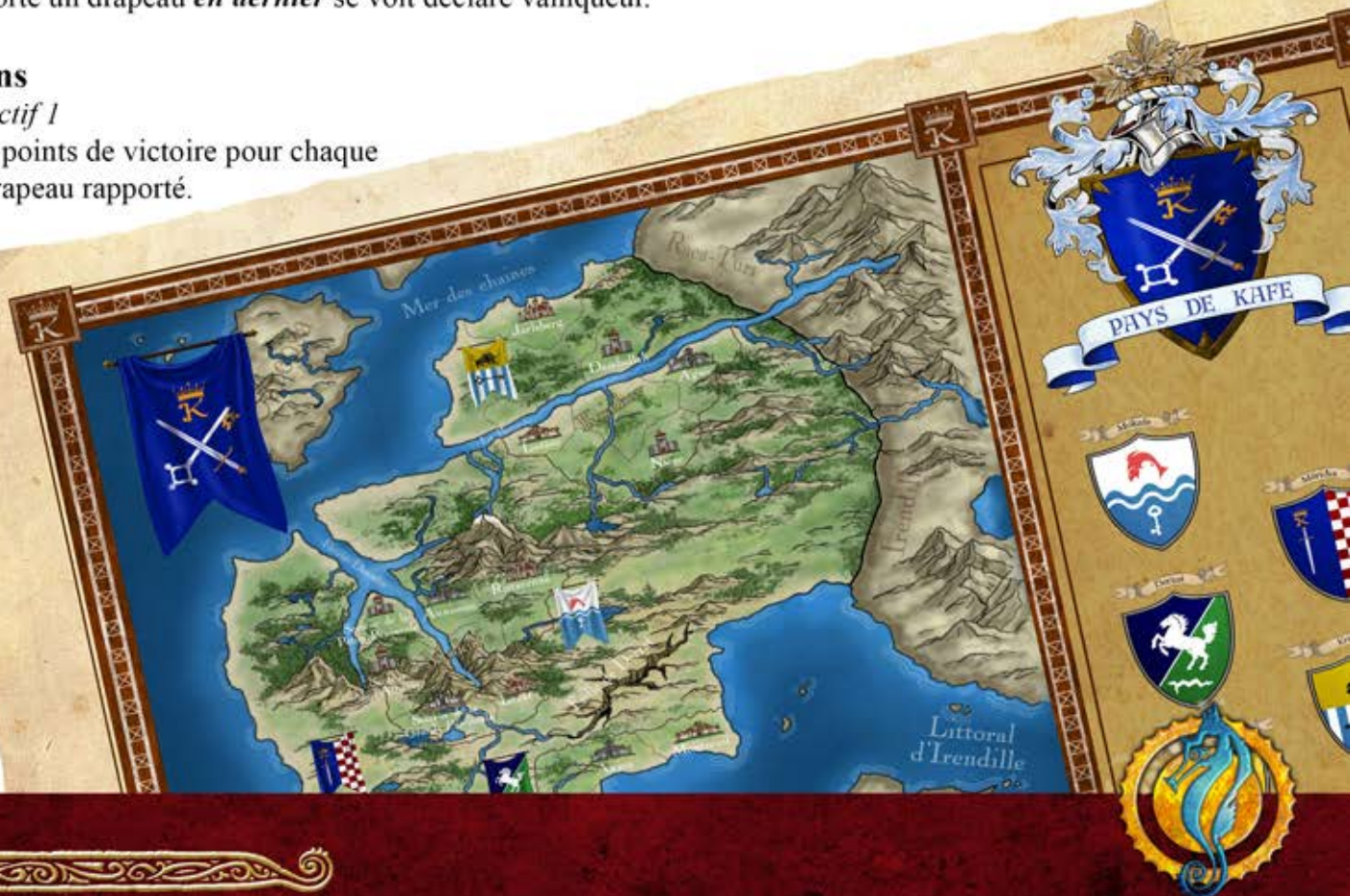
Condition de victoire

Le front ayant rapporté le plus de drapeaux est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant rapporté un drapeau *en dernier* se voit déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 5 points de victoire pour chaque drapeau rapporté.



Le Cénotaphe des Derniers

Chapitre 7 – Hisser l'étendard – Pays de Kafé

Il n'est pas suffisant de défaire l'adversaire. L'étendard doit être hissé haut, que tous les habitants de la terre et des cieux reconnaissent la revendication légitime du vainqueur sur les lieux.

Déploiement

D1 et D2.

Champ de bataille

Nouvelle ville et environs.

Durée du chapitre

Maximum 15 minutes.

Le chapitre se termine immédiatement si les maréchaux identifient qu'un des deux fronts n'oppose aucune résistance.

Guérison

Sabliers de guérison.

Objectif 1

- Un maréchal porte-étendard est présent au point D1 et D2 et le front qui s'y déploie peut l'escorter en direction d'un des points M et le défendre pendant 30 secondes.
- 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 s'immobilise.
- Si la capture est réussie, le maréchal comptabilisera celle-ci et il ne sera plus possible de capturer ce point pour ce front. Toutefois, le front adverse a toujours la possibilité de capturer ce point si cela n'a pas déjà été fait.
- Le scénario se termine immédiatement dès qu'un front capture les 6 points.

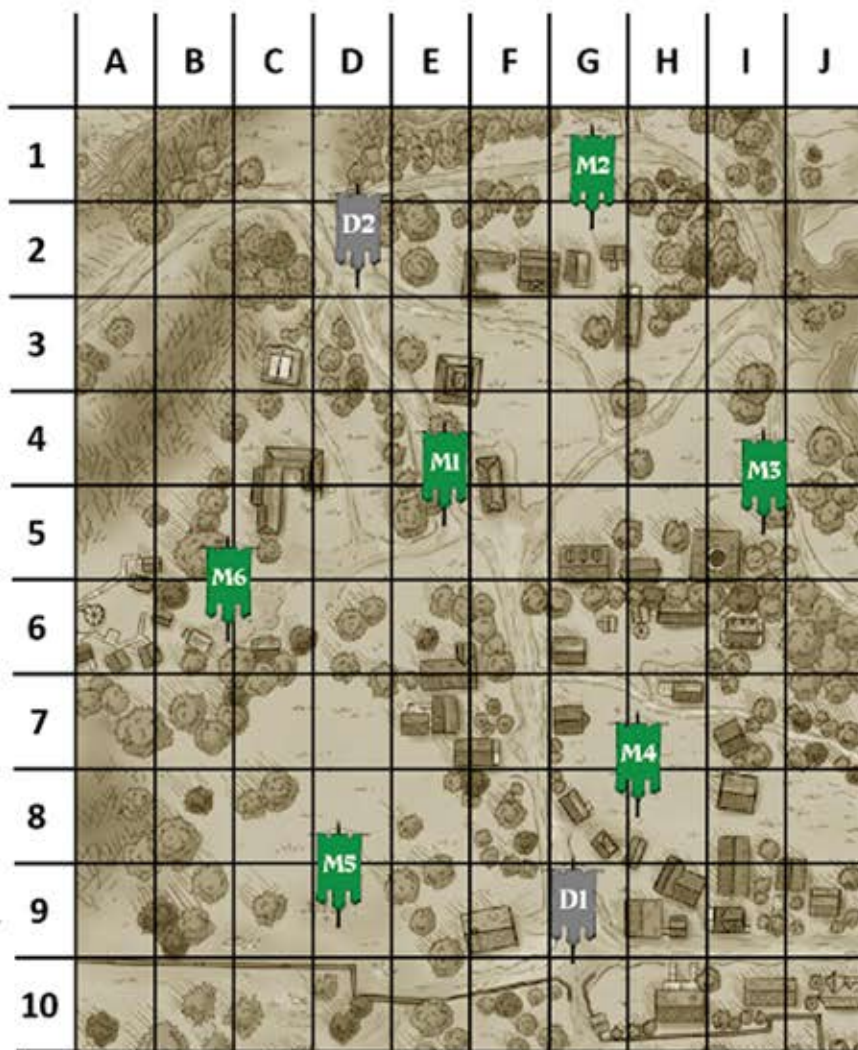
Condition de victoire

Le front ayant capturé le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant capturé un point *en dernier* se voit déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 3 points de victoire pour chaque capture.



Le Cénotaphe des Derniers

Chapitre 8 – L'approche de l'Oubli

Après de longs mois de voyage, les forces expéditionnaires débarquent au nord-ouest du Territoire de l'Oubli. Heureusement pour eux, la guerre d'août et les festivités sanglantes de la Nuit de la Lune Rouge ont su calmer les ardeurs des tribus. Les orcs du Raktaar sont les premiers sur le terrain et convainquent avec succès les gobelins locaux de ne pas immédiatement assaillir les peaux-roses. Cela dit, les hommes n'ont nul besoin de l'influence de l'inframonde pour en venir aux coups, et dès l'arrivée du deuxième front, le conflit pour le contrôle du site marqué sur la stèle reprend de plus belle.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1							M4			
2										
3			M3							
4	M2							M5		
5										
6										
7										
8						M6				
9				M1						
10										

Déploiement

M2 et M5.

Champ de bataille

Quartier Nord.

Durée du chapitre

Maximum 15 minutes.

Le chapitre se termine immédiatement si les maréchaux identifient qu'un des deux fronts n'oppose aucune résistance.

Guérison

Sabliers de guérison.



Le Cénotaphe des Derniers

Objectif 1

- 3 drapeaux sont présents de chaque côté du terrain dans des socles (aux points M1, M2 et M3 ainsi qu'aux points M4, M5 et M6).
- Il sera possible pour le front se déployant en M2 de rapporter les drapeaux des points M4, M5 et M6 au point M2.
 - Lorsqu'un joueur possède un drapeau, il ne peut plus se battre et doit garder le drapeau en position verticale.
 - Si le joueur porteur meurt, il doit immédiatement rapporter le drapeau au point de départ en marchant avant de revenir au point où il est mort et ensuite se déclarer mort.
 - Un porteur mort ne peut pas passer le drapeau à un autre joueur et un joueur vivant ne peut prendre le drapeau à un porteur mort!
 - Si le joueur porteur atteint le point M2, il doit donner le drapeau à son maréchal de front pour qu'il soit comptabilisé avant de retourner se battre.
 - Le point M2 reste le point de capture du drapeau, même si le drapeau de M2 n'est plus présent.
 - Ces indications sont applicables symétriquement pour le front se déployant en M5.
- Le scénario se termine immédiatement si les 6 drapeaux ont été rapportés.

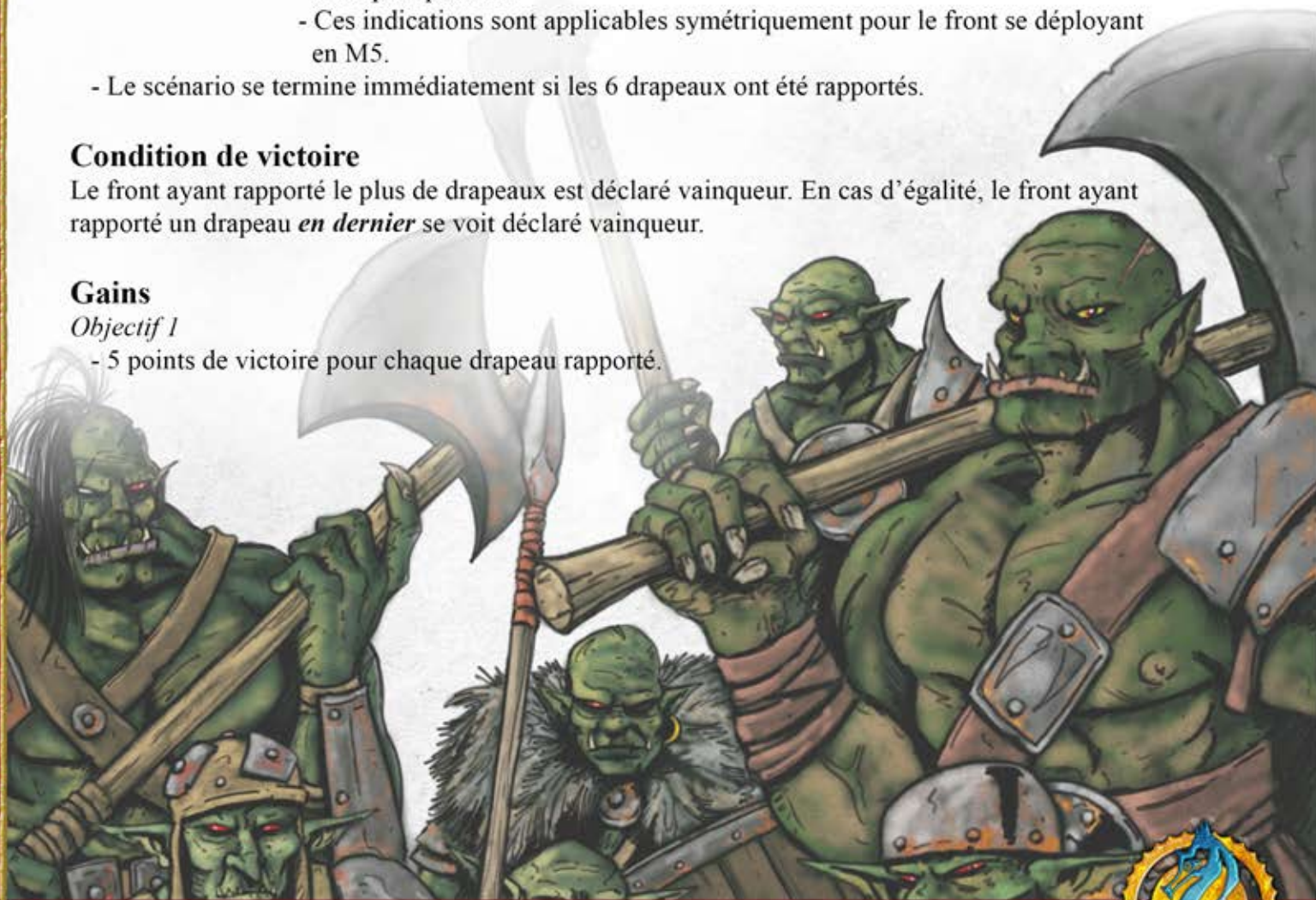
Condition de victoire

Le front ayant rapporté le plus de drapeaux est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant rapporté un drapeau *en dernier* se voit déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 5 points de victoire pour chaque drapeau rapporté.



Le Cénotaphe des Derniers

Chapitre 9 – La reconquête - Territoire de l'Oubli

Les ruines de l'avant-poste en Territoire de l'Oubli furent malmenées par le passage des millénaires et la désolante régularité des calamités qui frappent cette région du monde: guerres, éruptions du Tar-Ock-Doon et hordes galvanisées par des forces démoniaques. Jamais mal sans bien, les cendres volcaniques ont rendu les terres très fertiles; un camp de fortune et un champ de sépium abandonné par des contrebandiers sont présents non loin des ruines. Ce lieu pourrait redevenir stratégique.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1							M4			
2										
3			M3							
4	M2							M5		
5		D2				D1				
6										
7										
8						M6				
9				M1						
10										

Déploiement

D1 et D2.
Champ de bataille
Quartier Nord.

Durée du chapitre

Maximum 15 minutes.

Le chapitre se termine immédiatement si les maréchaux identifient qu'un des deux fronts n'oppose aucune résistance.

Guérison

Sabliers de guérison.



Le Cénotaphe des Derniers

Objectif 1

- Un maréchal porte-étendard est présent au point D1 et D2 et le front qui s'y déploie peut l'escorter en direction d'un des points M et le défendre pendant 30 secondes.
- 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 s'immobilise.
- Si la capture est réussie, le maréchal comptabilisera celle-ci et il ne sera plus possible de capturer ce point pour ce front. Toutefois, le front adverse a toujours la possibilité de capturer ce point si cela n'a pas déjà été fait.
- Le scénario se termine immédiatement dès qu'un front capture les 6 points.

Condition de victoire

Le front ayant capturé le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant capturé un point *en dernier* se voit déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 3 points de victoire pour chaque capture.



Le Cénotaphe des Derniers

Chapitre 10 – Hisser l'étendard - Territoire de l'Oubli

Il n'est pas suffisant de défaire l'adversaire. L'étendard doit être hissé haut, que tous les habitants de la terre et des cieux reconnaissent la revendication légitime du vainqueur sur les lieux.

Déploiement

Attaque: N'importe où sur le chemin (ligne pointillée rouge).

Défense: À l'intérieur des 4 mâts extérieurs (M1 à M4).

Champ de bataille

Vielle-Ville

Durée du chapitre

2 fois 15 minutes en inversant les rôles. Le chapitre se termine immédiatement si les maréchaux identifient qu'un des deux fronts n'oppose aucune résistance.

Guérison

Sabliers de guérison.

Objectif 1

- Un maréchal est présent au point I et donne 5 mousquetons à n'importe quel joueur du front attaquant au début du chapitre.

- Les mousquetons ne sont pas volables et peuvent être échangés entre joueurs en vie.
- 5 mâts sont présents aux points M1, M2, M3, M4 et M5.
- Il est possible pour les joueurs du front attaquant de placer un et un seul mousqueton sur chaque mât.
- Lorsque placé, le mousqueton ne peut plus être déplacé.
- Le chapitre se termine immédiatement si les 5 mâts sont équipés d'un mousqueton.

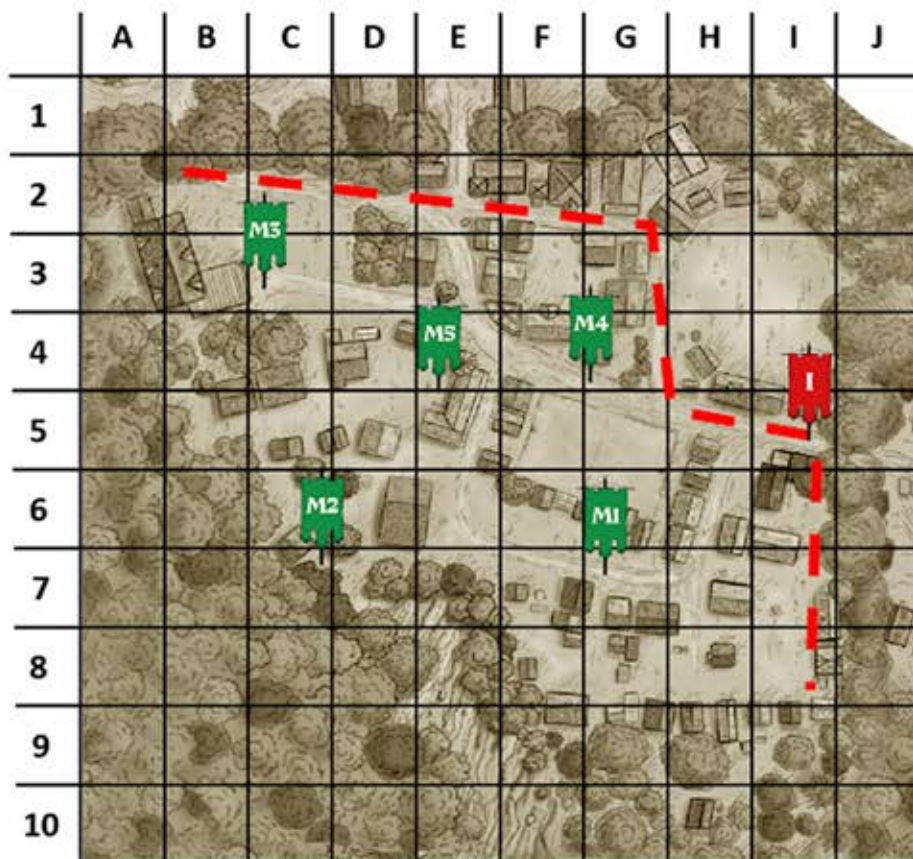
Condition de victoire

Le front ayant placé le plus de mousquetons est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant placé *son dernier* mousqueton *en premier* se voit déclaré vainqueur.

Gains

Objectif 1

- 3 points de victoire par mousqueton placé.



Le Cénotaphe des Derniers

Chapitre 11 – L'avancée finale

À la fin, chacun souhaite défaire l'ennemi totalement. Le moral à terre, alors seulement abandonnera-t-il la quête pour les deux derniers avant-postes du peuple de la Stèle, situés en ce que sont maintenant Irendille et les Terres du Sud.

Déploiement

D1 et D2.

Champ de bataille

La vieille ville.

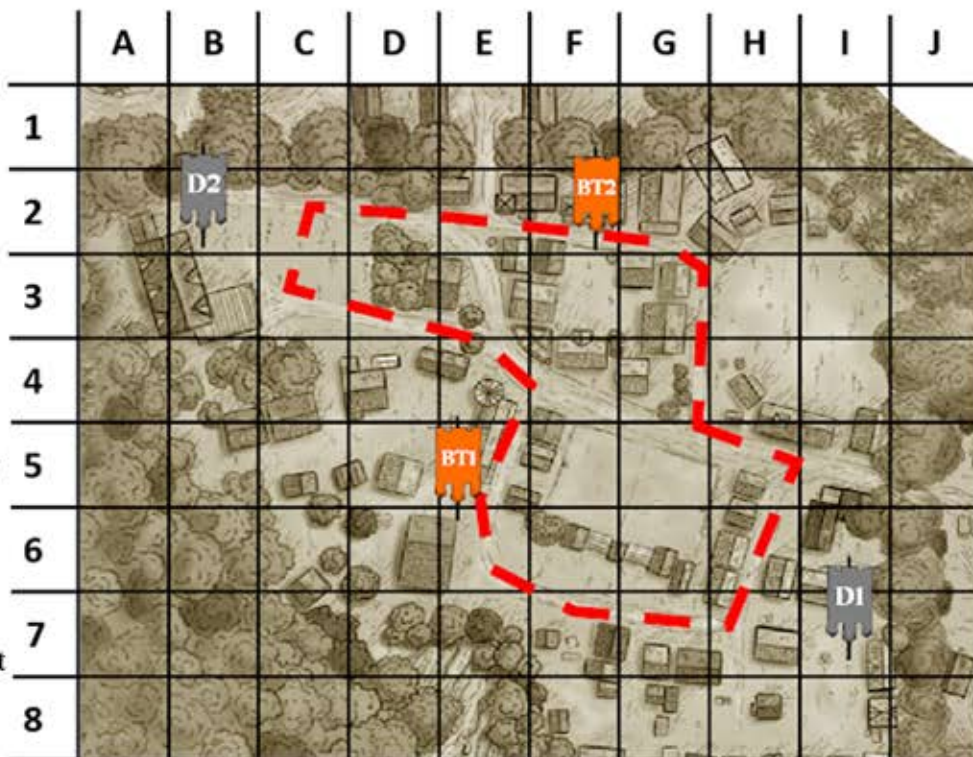
Durée du chapitre

De 0 à 45 minutes.

Dépendamment de l'horaire à ce stade de la journée, il est possible que ce scénario soit écourté, allongé ou retiré complètement.

Guérison

Sabliers de guérison et 1 puits de guérison par front (voir Déploiement pour lequel est associé à quel front) qui ouvre à chaque 3 minutes.



Objectif 1

- Un maréchal porte-étendard se déplace à pied sur la ligne pointillée rouge dans le sens horaire.
- Il sera possible pour un front de cumuler du temps en suivant le maréchal porte-étendard. Le temps est cumulé uniquement si un membre du front est présent à moins de 5 pieds du maréchal porte-étendard sans la présence d'un membre du front adverse. Si un membre de chaque front est présent à moins de 5 pieds, l'accumulation du temps est arrêtée.

Objectif 2

2 boîtes à temps sont présentes aux points BT1 et BT2.

Gains

Objectif 1

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

Objectif 2

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

