

La Fureur des Six

CAMPAGNE



11 OCTOBRE 1025



DUCHÉ DE BICOLLINE



La Fureur des Six

La Fureur des Six

L'ombre de l'Armée des Morts plane encore sur Terra'Kana. Bien que repoussée dans les marécages et les ruines de l'Empire d'Or, sa menace persiste, alimentée par les rumeurs de rituels sombres. Des rumeurs inquiétantes circulent, des nécromanciens en fuite prépareraient de nouveaux rituels, et certains villages aux abords de Rougecogne jurent avoir entendu les tambours funèbres des revenants au crépuscule. La peur s'installe, sourde et rampante, et chacun sait qu'une seule erreur pourrait rouvrir les portes de l'enfer.

C'est dans ce climat d'incertitude que s'élève une initiative hors du commun. Édouard d'Orléans, Seigneur de Méridia, mécène avisé et stratège visionnaire, convoque en Aquitaine de grandes manœuvres militaires. Avide d'accroître ses échanges avec Rougecogne et Bragance, il n'en demeure pas moins préoccupé par l'avenir : la rumeur d'une arrivée massive des morts le pousse à tester les forces vives du continent avant qu'il ne soit trop tard.

Six guildes, parmi les plus célèbres et redoutées, répondent à son appel. Chacune arbore fièrement ses couleurs et ses devises, mais derrière les étendards se cache des ambitions divergentes : prestige, argent, gloire militaire, ou volonté farouche d'obtenir l'avantage que n'accordent ni la diplomatie ni les traités. La rivalité est palpable, car le mécène a promis que seuls les plus dignes seront appelés à ses côtés.

Les épreuves annoncées se distinguent par une dureté implacable. Les batailles rangées verront se dresser une reconstitution monstrueuse de l'Armée des Morts, où la discipline seule pourra l'emporter sur la peur. Les déploiements tactiques conduiront les combattants à travers bois, ruines et marécages, des terrains conçus pour englober les hésitants et magnifier l'audace des plus résolus. Viennent ensuite les épreuves de commandement, où la clairvoyance d'un meneur pourra sauver une armée entière ou la précipiter vers l'anéantissement. Enfin surgiront les escarmouches, brutales et imprévisibles, frappant comme la foudre afin de mettre à nu la cohésion des troupes dans le tumulte du chaos.

Ces manœuvres ne sont pas un simple divertissement. Elles préparent les guerres de demain. Les guildes victorieuses se verront attribuer des récompenses colossales, mais surtout des contrats exclusifs : sécuriser les routes, escorter des caravanes à travers des terres hantées, défendre les villages en première ligne contre les revenants. Pour Édouard d'Orléans, il ne s'agit pas seulement de spectacle, mais de préparer le monde vivant face à l'assaut inévitable des morts.



Modalités d'inscription

Tarifs

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.

DÎNER: 15.85 SCA+ taxes (18.22 SCA)

Burger avec smoothie aux fraises

SOUPER: 26.40 SCA+ taxes (30.35 SCA)

Assiette de Kafta

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.



La Fureur des Six

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 de Bicolline et un compte utilisateur est requis.

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi 6 octobre 2025, à midi. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 10 octobre 2025, à 17h00.

L'activité est conçue pour six fronts d'un minimum de 80 participants chacun. Lorsque les fronts seront complets, ils seront augmentés par incréments de 20 places automatiquement jusqu'à un maximum de 120 par front. Si les organisateurs de chaque front sont d'accord, il sera possible d'augmenter les fronts ainsi que les incréments plus tôt que les augmentations automatiques.

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.

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

Compagnie des Huit voiles (Mauve)

Philippe B. Côté (yamel.pbc@gmail.com)

St-Sépulcre (Bleu)

Yanick Bouchard (Lancelot.31@hotmail.com)

Flamants (Rouge)

Benoit St-Hilaire (benoitsthilaire1@gmail.com)

Legio Mortem (Blanc)

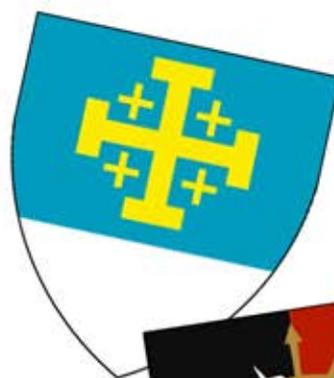
Patrick Simard (psimardx6@gmail.com)

Hyperion (Jaune)

Pierre-Olivier Gamache (p-olivier.gamache@hotmail.com)

Association du Libre Condor (Vert)

Jérémie Lahaie (lahaiejeremie@gmail.com)



La Fureur des Six

Horaire

Arrivée

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.**

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 **22h00** et tous les véhicules devront avoir été ramenés au stationnement P1 de l'autre côté de la rue ou au stationnement 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.

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.

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.

Due à la nature des plateaux tournants avec six fronts, aucune concession ne sera acceptée pour cette campagne.



La Fureur des Six

Horaire de la journée

Heure	La Fureur des Six
8 h à 9 h 30	Arrivée, inscription et homologation
9 h 30 à 10 h	Déploiement
10 h à 10 h 10	Chapitre Intro – La Rencontre des Six
10 h 30 à 11 h 00	Chapitre Plaine – Le Duel des Bannières
11 h 20 à 11 h 50	Chapitre Non-Dec – La marche des Étendards
12 h 10 à 12 h 40	Chapitre Viking – La Forêt d'Aquitaine
13 h 00 à 14 h 00	Intermède – La Tablee d'Orléans
14 h 20 à 14 h 50	Chapitre Quartier Nord – Le Défilé
15 h 10 à 15 h 40	Chapitre Vieille-Ville – Les Granges d'Aquitaine
16 h 00 à 16 h 30	Chapitre Faubourg – La Porte d'Aquitaine
16 h 50 à 17 h 00	Chapitre Caché – L'Ordalie d'Aquitaine
17 h	Fin de la campagne
18 h	Début de la Ducasse
19 h	Dévoilement de la liste d'achat de gains

Outre le chapitre 1 et le chapitre caché, les chapitres seront effectués en parallèle en paires de 3, avant-midi VS après-midi. Voici l'horaire des rotations :

AM	Chap. Plaine		Chap. Non-Dec		Chap. Norse	
Départ	D1	D2	D1	D2	D1	D2
10h30	Blanc	Bleu	Vert	Jaune	Rouge	Mauve
11h20	Vert	Mauve	Blanc	Rouge	Bleu	Jaune
12h10	Jaune	Rouge	Mauve	Bleu	Blanc	Vert
PM	Chap. Quartier-Nord		Chap. Vieille-Ville		Chap. Faubourg	
Départ	D1	D2	D1	D2	D1	D2
14h20	Blanc	Mauve	Bleu	Vert	Rouge	Jaune
15h10	Bleu	Rouge	Blanc	Jaune	Vert	Mauve
16h00	Vert	Jaune	Rouge	Mauve	Blanc	Bleu



La Fureur des Six

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 de Bicolline.

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.



La Fureur des Six

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. Les **trois guildes** ayant obtenu le plus de points de victoire sont réputées gagnantes.

Sceau de guilde : Afin de récupérer ses gains, les guildes choisies devront utiliser un sceau leur appartenant la journée même de la campagne. Un front doit donc se garder un sceau en main si la campagne a lieu après la fin de la saison. Un sceau de n'importe quelle sphère peut être utilisé.

Les bourses de généraux : Les organisateurs des fronts recevront une bourse équivalente à 10 solars par participant confirmé présent à la campagne par l'accueil afin d'avoir un trésor de guerre pour commencer à prendre des ententes de paiement pour le recrutement. 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.

Bonus de recrutement : Si les six fronts atteignent les 100 participants inscrits, chaque front se verra remettre 350 solars de plus dans le tableau d'achat. En cas de campagne complète, soit 120 participants inscrits par front, le bonus passe à 500 solars par front.

Bonus de brassards : Les brassards de chaque couleur seront comptés le dimanche suivant l'activité. Un bonus de 250 solars sera versé dans le coffre virtuel des guildes ayant rapporté 95% ou plus des brassards distribués à leurs participants. Les brassards peuvent être remis aux maréchaux à la fin de la campagne, ou encore déposés dans le bac à cet effet à la sortie près de l'accueil.

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 15 solars par participant confirmé présent à la campagne par l'accueil. Une liste secrète de gains et de prix sera dévoilée aux états-majors lors de la ducasse directement à la Banque de l'Hippocampe. Les organisateurs pourront acheter les gains de leur choix en payant avec les points de récompense.

La notoriété : Chacune des guildes formant l'état-major des fronts recevra un point de notoriété et les guildes victorieuses recevront un point de notoriété additionnel.

Décompte des points : L'organisation de Bicolline ne communiquera aucun décompte des points, des scores ou du temps restant au cours de la campagne, sauf en cas d'abandon.



La Fureur des Six

Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent. Pour plus de précisions, veuillez vous référer aux Règles de combat présentes sur le site internet du Duché de Bicolline.

- **Armes autorisées** : Toutes les armes sont autorisées.
- **Protection** : Toutes les armures et tous les boucliers sont autorisés.
- **Brassards** : Les brassards doivent être attachés de manière à être visibles soit sur le bras ou encore près de l'épaule sur le tronc.



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.

Les participants qui ont droit d'utiliser un sablier de guérison peuvent le faire.

Il n'y a aucune limite de sablier par front.



Varia

Veuillez SVP rapporter le matériel jeu du Duché de Bicolline au chapiteau d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.

Un bac spécialement conçu à cet effet sera à la sortie près de l'accueil pour recueillir les brassards des participants dès le début de la campagne jusqu'au dimanche à 14h00.

Sauf avis contraire, les points d'eau sur le terrain seront ouverts.



Nous joindre

Logement à l'Auberge

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

Pour nous joindre par courriel pour des questions concernant;

Le jeu: maitredejeu@bicolline.org

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

Les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal : activites@bicolline.org

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

Adresse du site:

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

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

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

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



La Fureur des Six

Chapitre Intro – La Rencontre des Six

On raconte que la plaine au nord d'Aquitaine, à la frontière des Terres Sauvages du Pays de Kafe, vaste et nue sous le ciel, a vu jadis l'affrontement de rois oubliés dont les bannières se sont consumées dans le vent. Aujourd'hui encore, le sol y garde la mémoire du sang versé et résonne des échos de batailles passées. C'est là que les six fronts s'alignent, chacun portant sa couleur comme un défi jeté à l'autre. Aucun soin ne viendra sauver les blessés, car la Plaine exige des combattants qu'ils se dressent ou qu'ils tombent. Seule l'armée qui tiendra le mât du maréchal au terme de l'épreuve pourra prétendre à la victoire et inscrire son nom dans la mémoire des champs stériles où les vivants mesurent leur valeur contre l'oubli.

Déploiement

Dans la Plaine

- D1: Vert
- D2: Jaune
- D3: Blanc
- D4: Rouge
- D5: Bleu
- D6: Mauve

Champ de bataille

La plaine

Durée du chapitre

10 minutes

Guérison

Aucune guérison

Objectifs

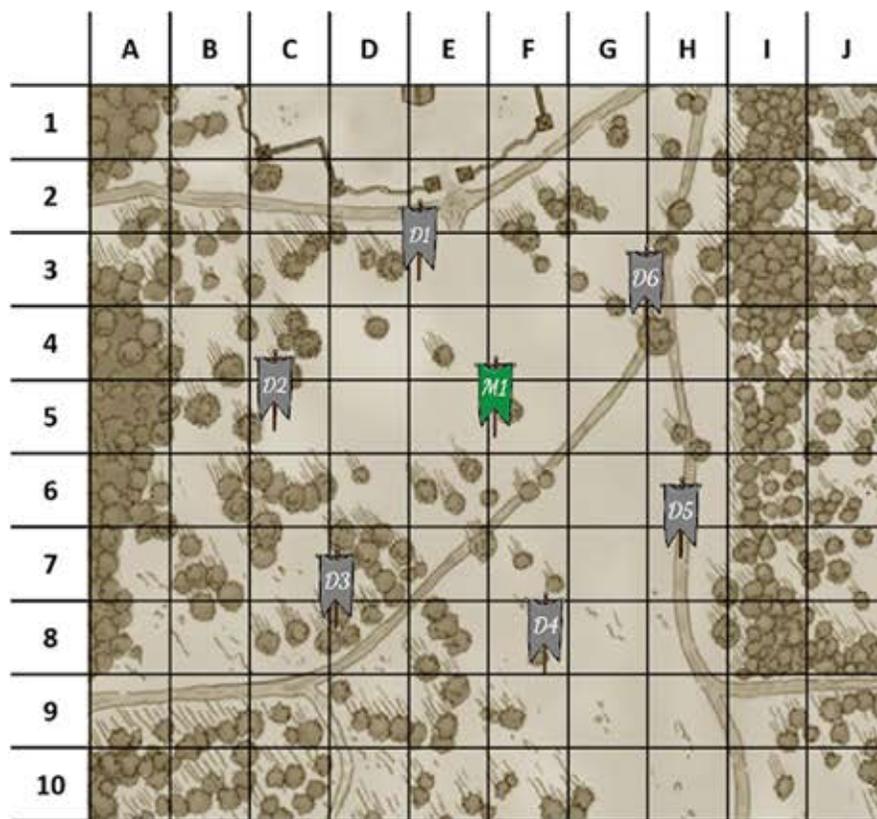
Objectif 1

- Élimination des 5 fronts adverses
 - S'il n'y a plus de mouvements évidents de la part des fronts dans la zone centrale de la plaine, le son de la corne de brume se fera entendre. Attention, un participant trop discret pourrait ne pas être repéré par les maréchaux.
- L'armée ayant le contrôle du maréchal au mât M1 à la fin de la période prévue sera déclarée gagnante.

Gains

Objectif 1

- 10 points de victoires au front victorieux



La Fureur des Six

Chapitre Plaine – *Le Duel des Bannières*

Lorsque le tumulte de la Rencontre des Six s'apaise, la Plaine ne s'offre plus qu'à deux armées face à face. Ici, il n'est plus question de foule ni de confusion, mais d'un affrontement pur, clair et tranchant. Chaque front porte sa bannière comme un serment, et chaque pas résonne dans la poussière lourde de l'histoire. La Plaine, indifférente, contemple sans pitié ces rivaux qui s'avancent l'un vers l'autre, décidés à inscrire leur couleur sur le sol des anciens rois.

Déploiement

D1: Au nord de la Plaine
D2: Au sud de la Plaine

Champ de bataille

La Plaine

Durée du chapitre

30 minutes

Guérison

Sabliers de guérison.

1 puits de guérison par front représenté par le chemin au complet où se trouve la ligne pointillée rouge.

Objectifs

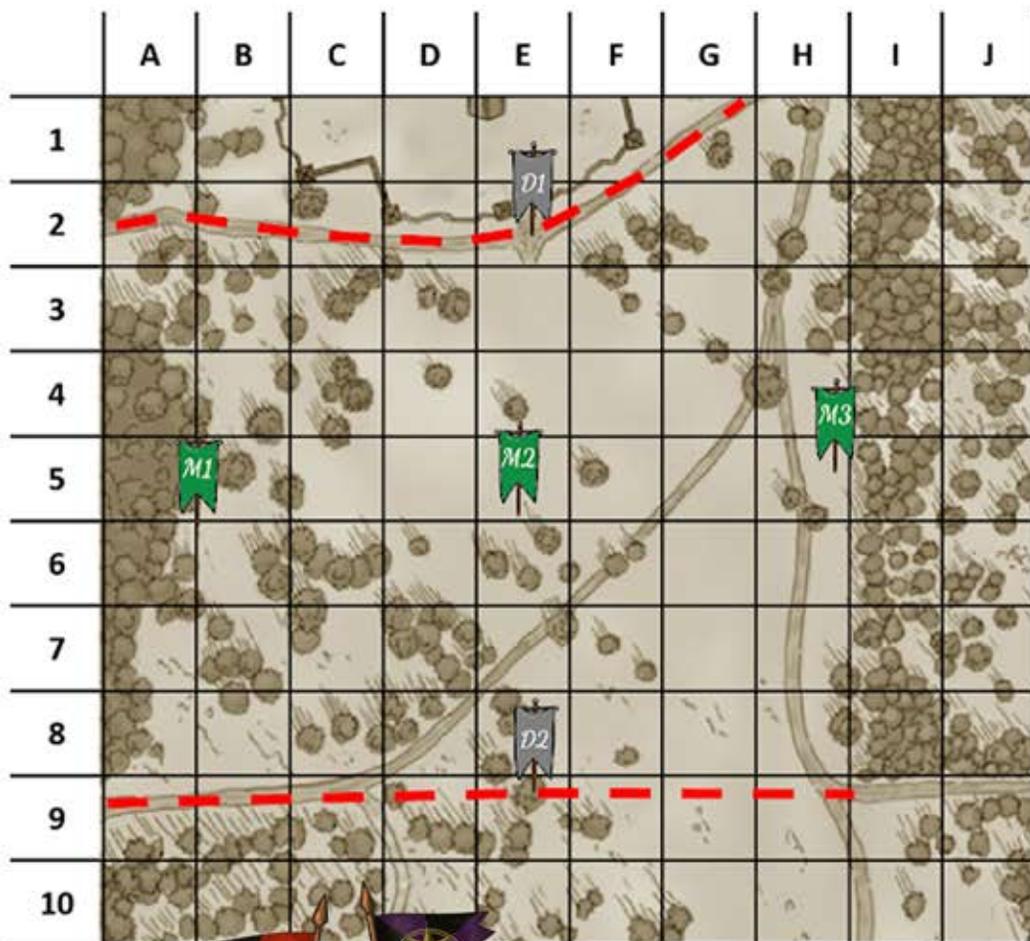
Objectif 1

- 3 mâts seront présents au point M1, M2 et M3.
- Ils seront relevés à chaque 3 minutes simultanément.

Gains

Objectif 1

- 1 point de victoire par relevé.



La Fureur des Six

Chapitre Non-Dec – La Marche des Étendards

Le camp de chasse, dressé à la lisière des terres sauvages, est depuis toujours un lieu de passage, un carrefour où se croisent les caravanes, les soldats et les nomades. Ses palissades fragiles ne sont que façade, car sous les tentes et les feux vacillants, ce sol a vu plus d'intrigues et de trahisons qu'aucune forteresse. Aujourd'hui, il devient champ de guerre.

Deux fronts s'y affrontent, chacun portant en son cœur un porte-étendard. Ces hommes et ces femmes, choisis parmi les plus fidèles, portent bien plus qu'un emblème : ils incarnent la mémoire de leur bannière. Escortés dans la tempête, ils avancent pas à pas, car chaque mât conquis grave un nouveau serment dans la poussière des siècles.

Déploiement

D1: Au nord du camp non-décorum

D2: Au sud du camp non-décorum

Champ de bataille

Le camp non-décorum

Durée du chapitre

30 minutes

Guérison

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

Objectifs

Objectif 1

- Un maréchal porte-étendard sera présent au puits de chaque front.
- Il sera possible de l'escorter vers un des six (6) mâts (M1 à M6) au choix et lorsqu'atteint, de cumuler du temps.
 - À n'importe quel moment, si le maréchal porte-étendard se retrouve seul avec aucun membre du front, la cumulation du temps est remise à zéro et il revient en marchant au puits de guérison de son front. Il n'est pas obligé de retourner à son puits avant d'être accompagné de nouveau et peut être intercepté en chemin.
 - Lorsque le temps accumulé atteint quatre (4) minutes, le mât est défendu.

Gains

Objectif 1

- Cinq (5) points de victoire par mât défendu.

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



La Fureur des Six

Chapitre Viking – La Forêt d'Aquitaine

Dans la forêt d'Aquitaine, à seulement un lieu de la mer, se dresse un ancien campement norse, ce dernier devient le théâtre de nouvelles manœuvres. Deux fronts s'y affrontent, non pour la conquête du territoire, mais pour prouver leur valeur.

Au centre, le grand mât dresse ses branches comme un défi. Chaque mousqueton saisi, chaque pas gagné, devient un signe de discipline et de courage. Ces prises ne sont pas de simples trophées, elles sont les preuves que les vivants apprennent, qu'ils se forgent en prévision de l'assaut à venir.

Déploiement

- D1: À l'est du camp norse
- D2: À l'ouest du camp norse

Champ de bataille

Le camp norse.

Durée du chapitre

30 minutes.

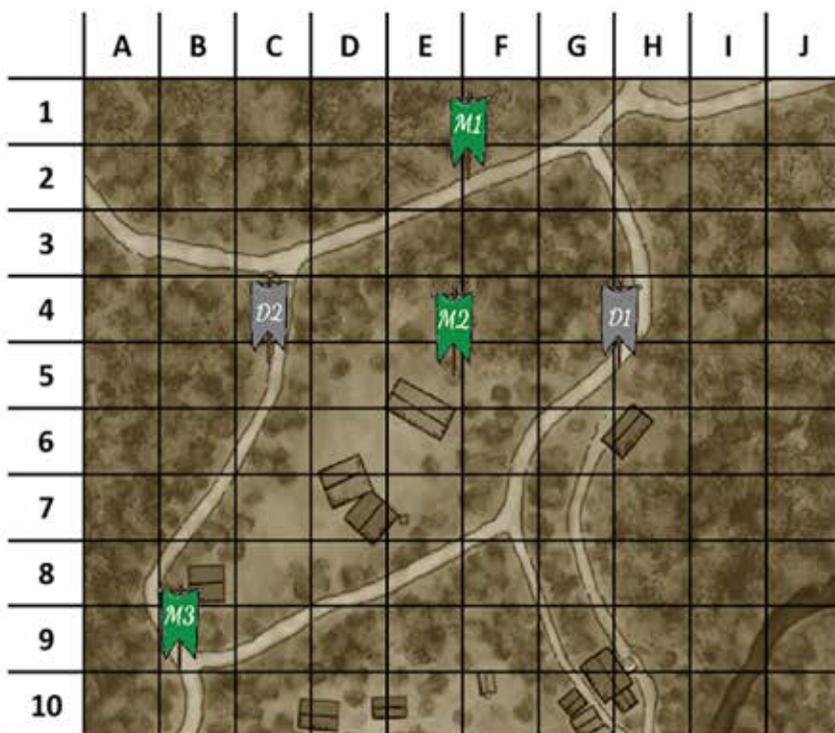
Guérison

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

Objectifs

Objectif 1

- Au début du chapitre, et à chaque 3 minutes subséquemment, un mousqueton sera placé sur chaque branche du mât (pour chaque front) si un mousqueton ne s'y trouve pas déjà.
 - Chaque mât aura une branche associée à votre couleur.
- Il est possible pour un joueur de prendre un mousqueton sur une branche de sa couleur tant qu'il est encore en vie et possède au moins un bras.
 - Vous ne pouvez interagir avec la branche (et le mousqueton) de la couleur de votre adversaire.
- Les mousquetons ne sont pas volables.
- Les mousquetons ne sont pas transférables à un autre joueur.
- Un joueur doit le rapporter à son puits de guérison et doit le donner à son maréchal de front tout en étant en vie.
 - Si un joueur meurt en possession d'un mousqueton, il doit se faire guérir, il ne peut retourner à son puits pour revivre.



Gains

Objectif 1

- 1 point de victoire pour chaque mousqueton rapporté au maréchal avant la fin du scénario.



Intermède – La Tablee d’Orléans

Quand sonnent les cloches de midi, les armes se taisent et les fronts s’apaisent. Dans la grande cour, Édouard d’Orléans convie guerriers et compagnons à sa table dressée en faste. Le vin coule, le pain se rompt, et les couleurs des guildes se mêlent comme un manteau de paix éphémère. C’est l’heure du répit, la halte des vivants, avant que ne reprenne le tumulte des manœuvres et le long chemin vers la guerre des Morts.

Déploiement

- Au restaurant de la vieille ville

Durée du chapitre

- 60 minutes.
- Le déploiement pour le prochain chapitre se fera à 14h00 pour être prêt à commencer à 14h20.

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 fraternelles sur le sens de la vie malgré la paranoïa

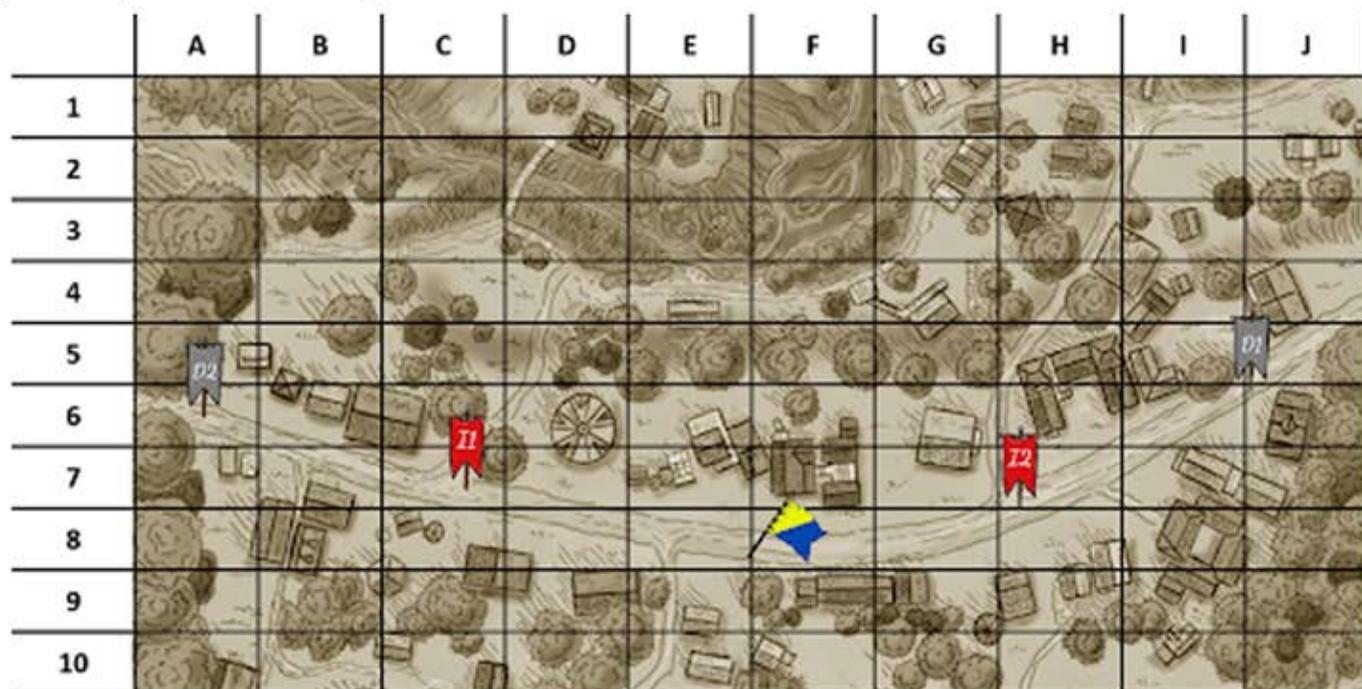


La Fureur des Six

Chapitre Quartier Nord – Le Défilé

À travers le domaine d'Aquitaine, du nord au sud, un long cortège s'avance. Ce n'est pas une guerre véritable, mais une manœuvre solennelle, une épreuve où les fronts défilent sous le regard des seigneurs et des témoins, pour démontrer leur discipline et leur constance avant l'inévitable affrontement contre l'Empire des Morts.

Tous savent que dans ce défilé, le temps lui-même est la véritable arme. Chaque minute conquise au chemin résonne comme un serment : celui de tenir, d'avancer malgré la fatigue et la perte. Et lorsque sonnera l'heure des revenants, seules les bannières qui auront prouvé leur endurance ici pourront prétendre mener la guerre des vivants.



Déploiement

- D1: Au Phoenix
- D2: Aux Gitans

Champ de bataille

- Le quartier nord.
- Il est possible de sortir du chemin.

Durée du chapitre

- 30 minutes

Guérison

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



La Fureur des Six

Objectifs

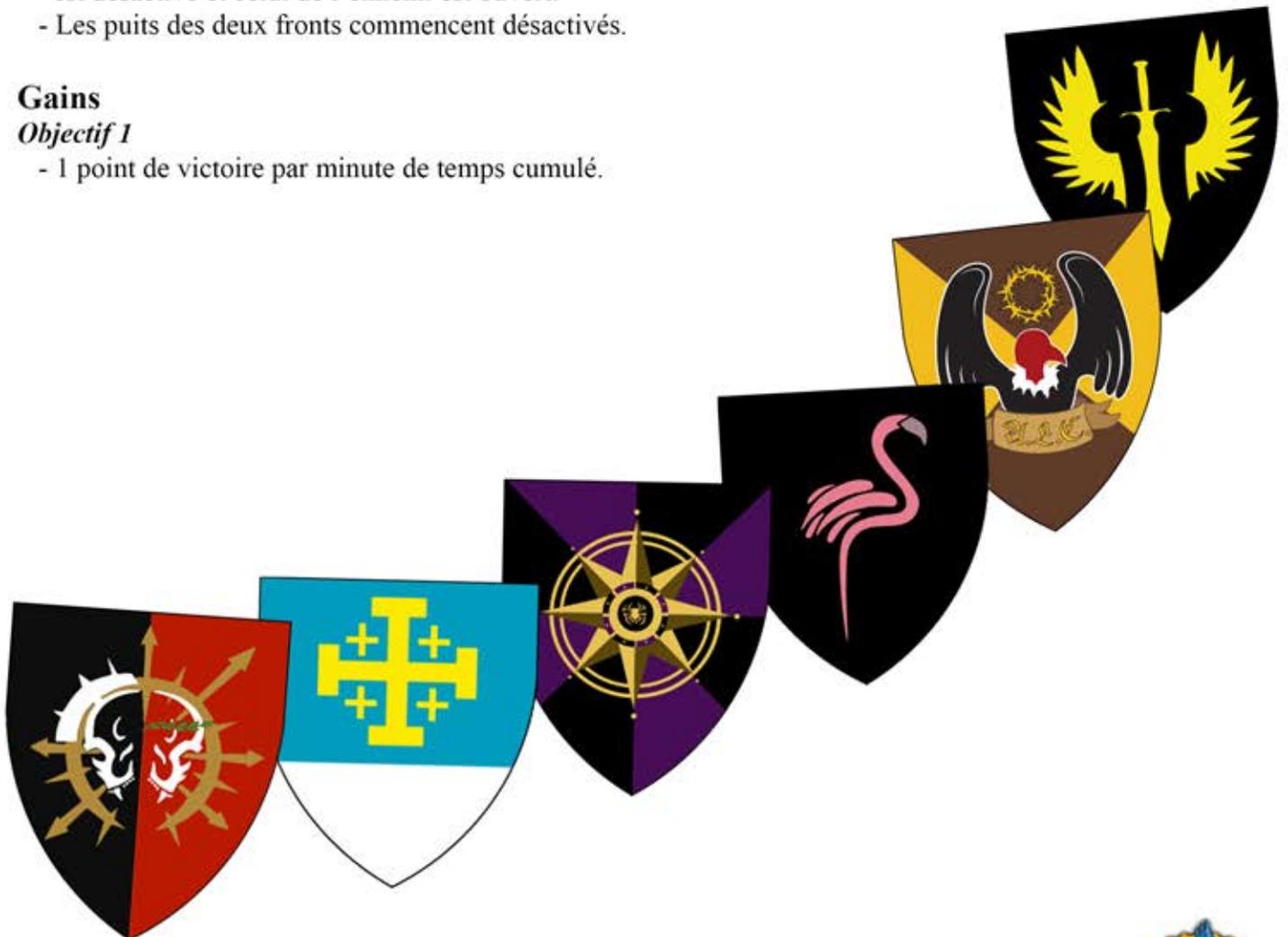
Objectif 1

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

Gains

Objectif 1

- 1 point de victoire par minute de temps cumulé.



Chapitre Vieille-Ville – Les Granges d’Aquitaine

Sous les pierres usées d’Aquitaine, les siècles pèsent encore. Normalement haut lieu de foire et de festival, elle est aujourd’hui livrée aux manœuvres militaires. Les fronts s’y affrontent, autour du hameau, résidences et granges s’entremêlant, et chacun cherche à inscrire sa bannière dans les ruelles chargées de mémoire.

Le hameau observe en silence. Il a vu régner des rois, tomber des royaumes, et sait que ces manœuvres ne sont qu’un prélude. Mais chaque seconde défendue, chaque souffle arraché au temps, prépare les vivants à l’ultime guerre, celle qu’ils mèneront bientôt contre l’Empire des Morts.

Déploiement

D1: La scène de la Vieille-Ville
D2: Au camp des Sangliers

Champ de bataille

Vieille-Ville

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

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

Objectifs

Objectif 1

- 3 boîtes à temps sont présentes aux points BT1, BT2 et BT3.

Gains

Objectif 1

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

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



La Fureur des Six

Chapitre Faubourg – La Porte d'Aquitaine

Aux portes d'Aquitaine, derrière la protection de son fortin, les rues qui jadis accueillait marchés et commerçants s'ouvrent désormais à une manœuvre décisive. Du nord au sud, les fronts se déploient, prêts à s'affronter dans le labyrinthe des venelles et des maisons disséminées.

Au centre de l'épreuve progresse un porte-étendard, avançant d'un pas mesuré le long du parcours tracé. Sa marche impose silence et tension, car ce n'est ni la brutalité ni le nombre qui scelleront l'issue, mais la discipline patiente de ceux qui sauront rester à ses côtés. Chaque souffle gagné auprès de lui devient une victoire, chaque relâchement un abandon irrémédiable.

Déploiement

D1: Au nord du Faubourg
D2: Au sud du Faubourg

Champ de bataille

Faubourg.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

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

Objectifs

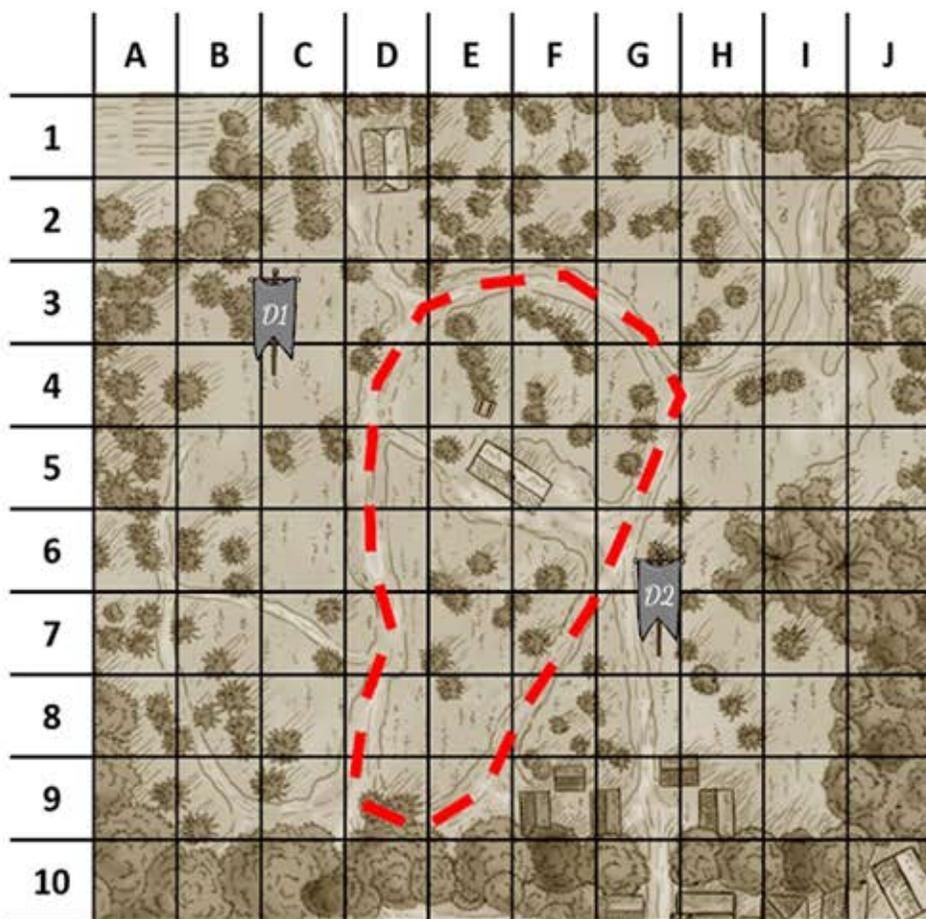
Objectif 1

- 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.

Gains

Objectif 1

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



La Fureur des Six

Chapitre Caché – L'Ordalie d'Aquitaine

Sous les arches et les pavés usés d'Aquitaine, les siècles semblent peser comme un juge silencieux. Lieu de fêtes et de foires, elle devient aujourd'hui l'arène d'une ordalie cruelle où les plus faibles doivent prouver qu'ils méritent encore de marcher aux côtés des vivants.

Déploiement

- À gauche de la ligne Rouge:
L'équipe avec le plus bas pointage.
- À droite de la ligne Bleu: L'équipe avec le deuxième plus bas pointage.

Champ de bataille

La Vielle-Ville

Durée du chapitre

10 minutes

Guérison

Sabliers de guérison

Objectifs

Objectif 1

- Les organisateurs de chacune des 2 équipes qui sont approximativement au bas du pointage choisissent, tour à tour, une des quatre (4) autres équipes, en commençant par l'équipe avec le plus bas pointage.
 - Ceci forme un 3 versus 3.
- Élimination du front adverse.
- L'armée ayant le plus de combattants en vie et encore debout à la fin de la période prévue sera déclarée gagnante. Les combattants agenouillés ne seront pas comptés.
 - S'il n'y a plus de mouvements évidents de la part des fronts, le son de la corne de brume se fera entendre. Attention, un participant trop discret pourrait ne pas être repéré par les maréchaux.

Gains

Objectif 1

- 300 solars pour l'équipe victorieuse, à distribuer comme bon lui semble.

