

Terres Inconnues

CAMPAGNE



1 NOVEMBRE 1025



DUCHÉ DE BICOLLINE



Terres Inconnues

Chaque guilde porte en elle ses ambitions propres et des rêves de conquête.

« Nous tiendrons la ligne avec honneur ! » hurlent les Mek Dyude en soulevant leur bannière en ce mois d'octobre 1025. Enclavées sur les îles de Tara et Dalryada, les troupes d'Ainmeil Mek Dyude sentent l'appel du vent du large. Ils ne laisseront nul ni personne se mettre en travers de leur destin qui est de fouler de nouveaux territoires, et peut-être même de fouler le sol mythique du Tír na nÓg, la Terre de l'Éternelle Jeunesse, berceau des peuples celtes.

Comme son nom le souffle, la guilde du Mistral parcourt Mundus comme un vent sec et froid. Sous la gouverne d'Ildir, ils sont à la recherche de fragments du passé, de vestiges oubliés et de tout ce qui est susceptible d'approfondir leurs connaissances. Maîtres dans l'art de la parole, ils savent pourtant manier la lame lorsque les mots ne suffisent plus. Solidement enracinés en Irendille, ils cherchent toutefois à étendre leurs branches sur l'ensemble des Terres du Centre.

L'ascension de Gunthar Ashendorf au trône d'Andorre du Nord fut une aventure pour le moins coûteuse. Et si les coffres de la guilde de Brabancourt ne sont pas encore vides, on commence par contre à en distinguer le fond. Les années à venir en seront de vaches maigres si Morenzee et sa suite ne découvrent pas de nouveaux filons à exploiter. C'est une question de survie : les coffres de la guilde doivent être renfloués, de gré ou de force.

Bien connus pour leur caractère intempestif, les Gaurydrim ne passent jamais inaperçus. Leurs dernières festivités lors du grand rassemblement estival les ont d'ailleurs laissés sur la paille ! À court de tout, tant de solars que de cervoise, c'est sans hésitation qu'ils ont accepté la mission d'un mécène tout aussi riche qu'anonyme : parcourir les terres sauvages de l'Hippocampe pour y établir un avant-poste digne de leur nom.

Mais lorsque tant de guerriers foulent les mêmes espaces sauvages, peu importe leurs motivations, ils finissent inévitablement par croiser le fer. Que ce soit parce qu'ils se croyaient les premiers arrivés ou encore parce qu'ils étaient sous l'impression de s'être fait marcher sur les pieds, le résultat est identique : le sang va couler sur ces Terres encore inconnues.



Modalités d'inscription

Tarifs

Membre: 80,00 \$CA + taxes (91.98 \$CA)

Régulier: 95,00 \$CA + taxes (109.23 \$CA)

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 \$CA+ taxes (18.22 \$CA)

- Soupe aux lentilles accompagnée d'un sandwich de viande mix ou végété

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

- Couscous de viandes mix ou végété

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.



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 27 octobre 2025, à midi. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 31 octobre 2025, à 17h00.

L'activité est conçue pour quatre fronts d'un minimum de 125 participants chacun. Lorsque les fronts seront complets, ils seront augmentés par incréments de 25 places automatiquement jusqu'à un maximum de 175 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 :

Gaurydrim (BLEU)

- Jessen Gillis (azalis1984@gmail.com)
- Elie Perreault-Labbe (Perreault12@gmail.com)

Brabancourt (ROUGE)

- Ézéchiél Martin (ezechiel.m10@gmail.com)
- Marc-Antoine Lemay (marcantoinelou@hotmail.com)

Mek Dyude (JAUNE)

- Patrick Gagnon (patrick_gagnon@hotmail.com)
- Daniel Gagnon (teth.ieran@gmail.com)

Mistral (VERT)

- François Noël (seikidokan7@gmail.com)
- Émile Grondin (grondiemile@gmail.com)





Terres Inconnues

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 inscrits à l'activité pourront arriver le vendredi et dormir sur le site. Veuillez noter que les portes de l'accueil ouvrent à **17h00**, que l'enregistrement des participants doit se faire avant **21h00** et que l'accès au site se termine peu avant **22h00**. Par conséquent 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 **22h00**. Aucun stationnement n'est permis sur le débarcadère.

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 quatre fronts, aucune concession ne sera acceptée pour cette campagne.





Terres Inconnues

Horaire de la journée

Heure	Terres Inconnues
8 h à 9 h 30	Arrivée, inscription et homologation
9 h 30 à 10 h	Déploiement
10 h à 10 h 10	Mêlée générale - Chapitre introduction
10 h 30 à 11 h 00	Premier affrontement – Chapitres Plaine du Fort et Non-Dec
11 h 20 à 11 h 50	Deuxième affrontement – Chapitres Plaine du Fort et Non-Dec
12 h 10 à 12 h 40	Troisième affrontement – Chapitres Vieille-Ville et Faubourg
13 h 00 à 14 h 00	Dîner en Vieille-Ville
14 h 20 à 14 h 50	Quatrième affrontement – Chapitres Vieille-Ville et Faubourg
15 h 10 à 15 h 40	Cinquième affrontement – Chapitres Plaine des Tournois et Haute-Ville
16 h 00 à 16 h 30	Sixième affrontement – Chapitres Plaine des Tournois et Haute-Ville
16 h 50 à 17 h 00	Affrontement facultatif - Chapitre Extra
17 h	Fin de la campagne et souper en Vieille-Ville
18 h	Début de la Ducasse
19 h	Dévoilement de la liste d'achat de gains

Mis à part le chapitre d'Introduction et le chapitre Extra, tous les affrontements se feront en parallèle sur deux plateaux pour accommoder quatre fronts. Voici l'horaire des rotations :

	D1	D2		D1	D2
	Chapitre Plaine du Fort			Chapitre Non-Dec	
10h30	Rouge	Bleu		Vert	Jaune
11h20	Vert	Jaune		Rouge	Bleu
	Chapitre Vieille-Ville			Chapitre Faubourg	
12h10	Vert	Rouge		Jaune	Bleu
14h20	Jaune	Bleu		Vert	Rouge
	Chapitre Plaine des Tournois			Chapitre Haute-Ville	
15h10	Bleu	Vert		Rouge	Jaune
16h00	Rouge	Jaune		Bleu	Vert



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.



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 **deux 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 375 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.



Terres Inconnues

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.



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.

Les points d'eau sur le terrain seront fermés. Des bidons d'eau seront disponibles près des plateaux de combat.



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.





Terres Inconnues

Chapitre Intro – Une personne d'intérêt

Toute conquête apporte son lot d'épreuves. Les terres sauvages ne sont jamais sans gardiens. Il faut imposer sa force aux ennemis, tout en gagnant le respect des peuples qui les habitent. Car seul celui qui triomphe par la lame et la loyauté mérite d'y faire flotter son étendard.

Déploiement

Dans la Plaine

D1: Vert

D2: Jaune

D3: Rouge

D4: Bleu

Champ de bataille

La plaine du Fort.

Durée du chapitre

10 minutes.

Guérison

- Sabliers de guérison.
- 1 puits de guérison par front représenté (D1 à D4).

Objectifs

Objectif 1

- Chaque front possède un maréchal porte-étendard qui débute à leur déploiement, et qui ne peut que marcher.
 - Il sera possible de l'escorter vers le point I 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 interrompue et il revient en marchant vers le puits de guérison de son front. Il n'est pas obligé de retourner à son puits avant d'être raccompagné et peut être intercepté en chemin.

Gains

- Objectif 1

- 10 points de victoires en ratio du temps cumulé total.





Terres Inconnues

Chapitre Plaine du Fort – *Des échanges tumultueux*

Une fois l'oreille du chef local conquise, encore faut-il disposer du temps nécessaire pour le rallier à votre cause avant que les troupes ennemies ne troublent l'entretien. Trop de voix autour de la table font vite perdre leur sens aux pourparlers. Et si les autochtones persistent à refuser l'entente... il reste toujours la voie des armes pour faire entendre raison.

Déploiement

D1 et D2

Limites du terrain

Le Non-Décorum n'est pas accessible.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison.

1 puits de guérison par front (D1 et D2) qui ouvre à chaque 2 minutes.

Objectifs

Objectif 1

- 2 mâts seront présents au point M1 et M2. Ils seront relevés à chaque 2 minutes simultanément.

Objectif 2

- Un maréchal porte-étendard se déplace à pied sur la ligne pointillée rouge, en allez-retours.
- 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.

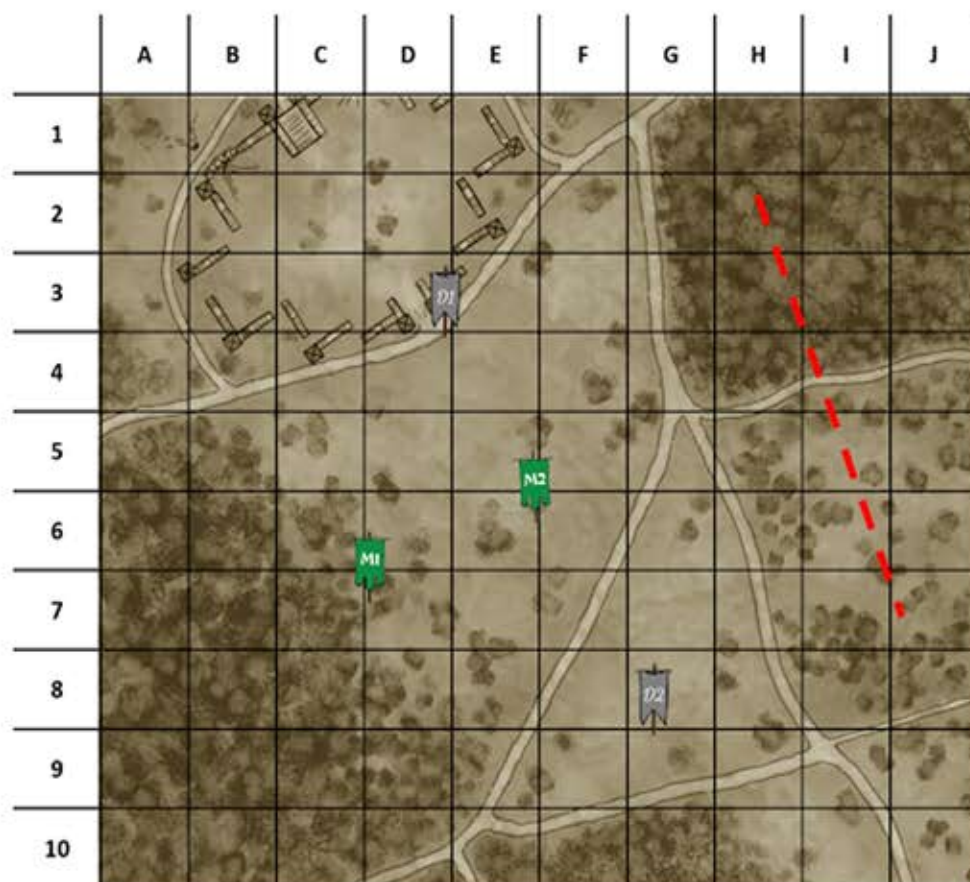
Gains

Objectif 1

- 1 point de victoire pour chaque 2 relevés.

Objectif 2

- 15 points de victoires en ratio du temps cumulé total, arrondi.





Terres Inconnues

Chapitre Non-Dec – La multiplication des chefs

Certains territoires se révèlent plus ardues à soumettre, car plusieurs factions s'y disputent déjà le pouvoir. Pour espérer régner sur cette forêt, les guildes devront se scinder et manœuvrer avec discernement. La victoire reviendra aux généraux capables de déployer ses forces sur les points névralgiques sans s'exposer à tout perdre d'un seul coup.

Déploiement

D1 et D2.

Limites du terrain

Le camp non-décorum.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

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



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2				D1						
3										
4			Z1				Z2			
5				I		Z				
6			Z3				Z4			
7										
8								D2		
9										
10										



Objectifs

Objectif 1

- Un maréchal se trouve à l'entrée de la coulée au point I1.
- Il est possible pour un participant de se présenter au maréchal et d'aller toucher le pont au bas de la coulée.
 - Ce participant est invincible lorsqu'il part de la position de maréchal jusqu'à ce qu'il revienne.
 - Ce participant ne peut pas se battre.
 - Ce participant doit rester sur le chemin et revenir aussi vite que possible. Un maréchal pourrait invalider la course si le joueur n'exécute pas correctement le trajet dans les bons temps.
 - Il ne peut avoir qu'un seul participant dans la coulée à la fois.

Objectif 2

- Un maréchal se trouve au point Z.
- Il sera possible pour un front de cumuler du temps auprès du maréchal. Le temps est cumulé uniquement si un membre du front est présent à moins de 5 pieds du maréchal sans la présence d'un membre du front adverse. Si un membre de chaque front est présent à moins de 5 pieds, l'accumulation du temps est arrêtée.
- Deux maréchaux porte-étendard se trouvent au point Z1 et Z4 au début du chapitre.
 - 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.
 - À chaque 5 minutes, le maréchal à Z1 se déplace à Z2 et le maréchal à Z4 se déplace à Z3, et inversement, jusqu'à la fin du chapitre.

Gains

Objectif 1

- 7 points de victoires en ratio du nombre de fois que les aller-retour ont été effectués.

Objectif 2

- 21 points de victoires en ratio du temps total cumulé, arrondi.





Terres Inconnues

Chapitre Vieille-Ville – L'emplacement, l'emplacement, l'emplacement!

Lorsque les terres sont arides et dénuées d'âmes, c'est leur relief même qui en fait leur richesse. Plus vaste est le domaine, plus nombreux sont les points stratégiques à conquérir. Il faut donc y établir une base d'où déployer des éclaireurs et des bataillons, tout en préservant l'équilibre des lignes. Car un seul faux pas des généraux au front peut transformer un plan savamment calculé en une cuisante défaite.

Déploiement

D1 et D2.

Limites du terrain

Le faubourg n'est pas accessible.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

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



Objectifs

Objectif 1

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

Objectif 2

- Les mâts M1, M2 et M3 seront relevés à chaque 3 minutes simultanément.
- Il n'est pas possible de traverser les lignes rouges pleines.
- La zone bleue est une zone neutre sans combats, accessibles par tous, même par un joueur mort.
 - Au début du chapitre et à chaque 5 minutes, il sera possible pour 15 joueurs par front de traverser la zone bleue vers le Quartier Nord. Ceci est cumulatif, offrant au maximum 90 joueurs par front dans le Quartier Nord à la toute fin du chapitre.
 - Un joueur peut passer par la zone bleue vers le Quartier Nord à n'importe quel moment, tant qu'il reste de la place, même s'il est mort. S'il est mort, il revient à la vie dès qu'il quitte le chemin principal.
 - Il n'est jamais possible pour un joueur, même mort, de traverser dans l'autre sens.

Gains

Objectif 1

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

Objectif 2

- 1 point de victoire pour chaque 2 relevés.





Terres Inconnues

Chapitre Faubourg – Pillage en règle

Lorsque la diplomatie pèse moins que le butin, la lame parle plus vite que les palabres. Une des Terres inconnues convoitées n'abrite qu'une tribu formée de quelques individus. Leurs ressources seules valent plus que le temps qui pourrait être investi à négocier. La décision est donc prise : il faut piller les lieux tout en détournant l'attention du chef de clan.

Déploiement

D2 et D2.

Limites du terrain

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 sans s'arrêter sur la ligne pointillée rouge dans le sens horaire tout au long du chapitre.
- 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

- Des maréchaux partiront avec un sac en mains du foyer et s'arrêteront à leur discrétion quelque part sur le terrain.
- Après 1 minute d'arrêt, les maréchaux relâcheront leur sac qui pourra être récupéré par les joueurs.
- Il est possible pour les participants de rapporter les sacs à leur puits de guérison (D1 et D2).
- Tous les sacs sont volables tant qu'ils ne sont pas au puits et doivent être lâchés au sol lorsque leur porteur meurt.

Gains

Objectif 1

- 20 points de victoire en ratio du temps total cumulé, arrondi.

Objectif 2

- 10 points de victoire en ratio du total de sacs rapportés au puits, arrondi.





Terres Inconnues

Chapitre Plaine des Tournois – *Prouver sa valeur*

Un chef de tribu au tempérament chaotique semble vouloir se divertir aux dépens des nouveaux venus sur ses terres. Tandis qu'il mène des négociations dénuées de sens, il dépêche ses suivants pour jauger la valeur des prétendus conquérants. Car avant d'accorder son respect, il veut voir si leurs lames sont à la hauteur de leurs ambitions.

Déploiement

D1 et D2.

Limites du terrain

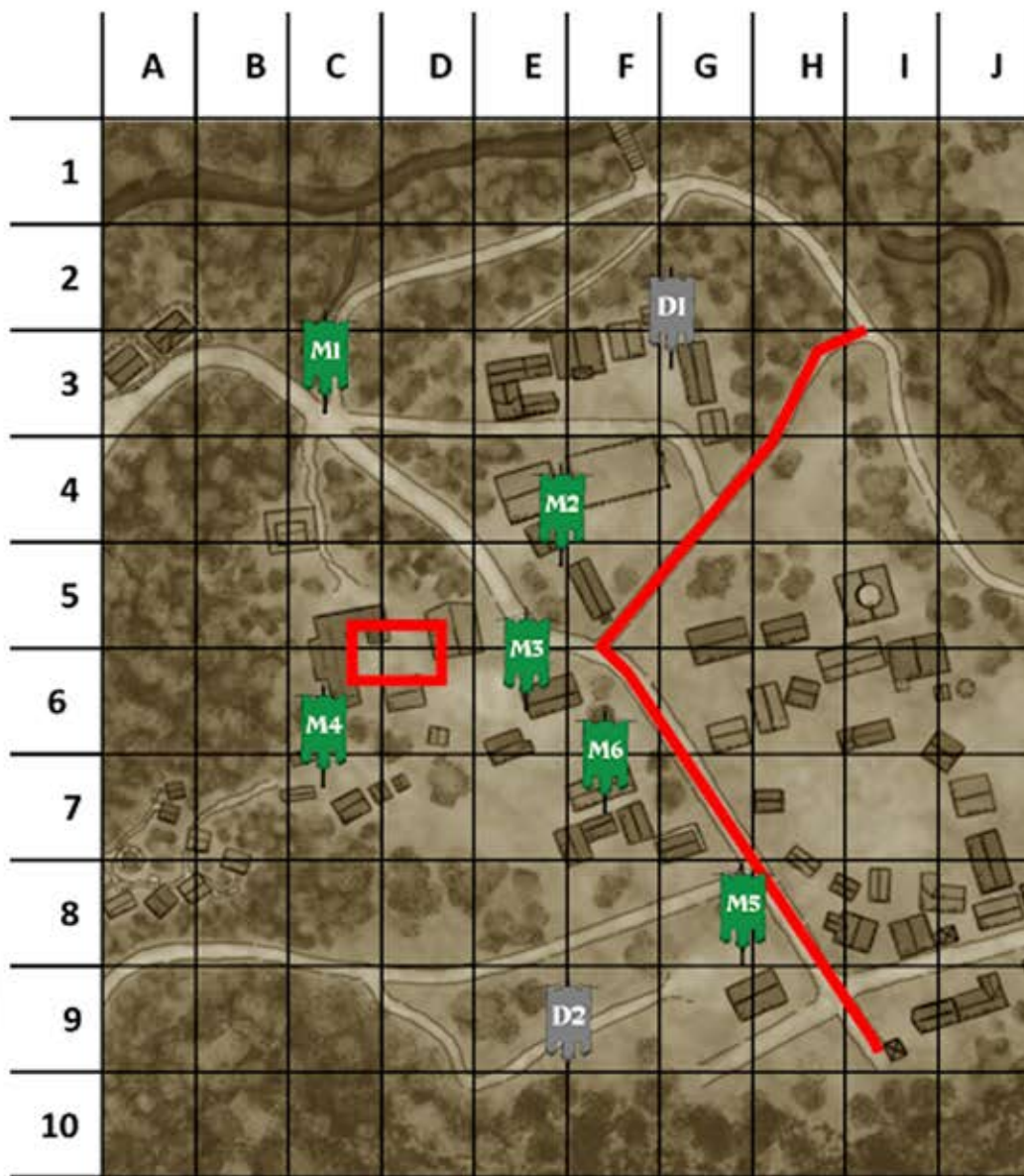
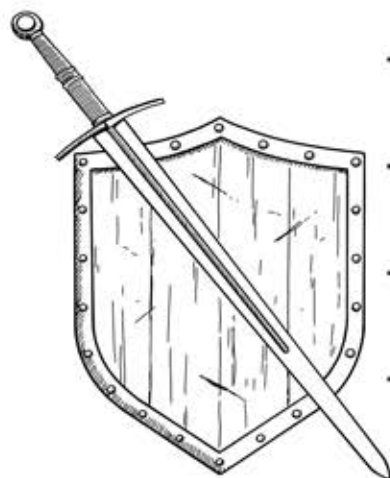
La section à droite de la ligne rouge pleine est inaccessible.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

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



Terres Inconnues

Objectifs

Objectif 1

- Un maréchal avec un sash de runique est caché quelque part sur le terrain.
- Il est possible pour un front de le trouver et de le protéger pour qu'il se rende à un des 6 M.
 - Le maréchal restera 1 minute à son point.
 - Lorsque le point atteint, le temps coule même si le maréchal n'est plus protégé.
 - Le maréchal notera quel front est à ses côtés à la fin de la minute.
- Le maréchal n'indique que le prochain point où il désire se rendre.
- Si le maréchal se retrouve en danger, il fige sur place jusqu'à ce qu'il soit protégé de nouveau.
- Le maréchal doit faire les 6 M avant de refaire un nouveau M, mais peut les choisir aléatoirement.

Objectif 2

- Un groupe de maréchaux se trouve au carré rouge.
- 5 minutes après le début du scénario et à chaque 5 minutes subséquentes, un combat de style "Taktika : Kill Count (20) 3V3" se déroulera pendant 3 minutes.
 - Il est possible pour un front d'envoyer 3 joueurs, même morts, se présenter pour la joute.
 - Si une équipe n'est pas présente lors du début d'une joute, la victoire est automatiquement donnée au front présent.
 - Lorsque la joute est terminée, les 6 participants sont déclarés morts et doivent revenir à leur puits de guérison respectif pour continuer le chapitre.
 - Il n'est pas possible pour un participant de participer à plus d'une joute durant le chapitre.

Gains

Objectif 1

- 24 points de victoire en ratio du nombre de protections du maréchal, arrondi.

Objectif 2

- 1 point de victoire par joute gagnée.





Terres Inconnues

Chapitre Haute-Ville – Forger des alliances

Certains chefs autochtones sont là pour rester. Il est donc important de forger des alliances durables avec eux. Des factions ennemies font toutefois le même constat que vous. Il vous faut donc combattre vos ennemis en même temps que vous négociez une alliance durable. Serez-vous capable de combattre sur deux fronts simultanément pour atteindre votre objectif de conquête ?

Déploiement

D1 et D2.

Limites du terrain

La section à gauche de la ligne rouge pleine est inaccessible.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

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

Objectifs

Objectif 1

- Un maréchal est présent aux points I1 et I2.
- Il sera possible pour un front de cumuler du temps auprès du maréchal dans la zone appropriée. Le temps est cumulé uniquement si un membre du front est présent à moins de 5 pieds du maréchal sans la présence d'un membre du front adverse. Si un membre de chaque front est présent à moins de 5 pieds, l'accumulation du temps est arrêtée.
- La zone appropriée pour le front D1 est I1 et pour D2 et I2.

Objectif 2

- Chaque front reçoit 3 cadenas au début du chapitre.
- Il est possible d'aller placer le cadenas sur les points Z1 et Z2.
- Le front doit cadenasser l'œillet si aucun autre cadenas n'est présent ou cadenasser le dernier cadenas présent autrement.
- À chaque 10 minutes, un maréchal notera quel cadenas est le dernier dans la chaîne sur chacun de points Z.

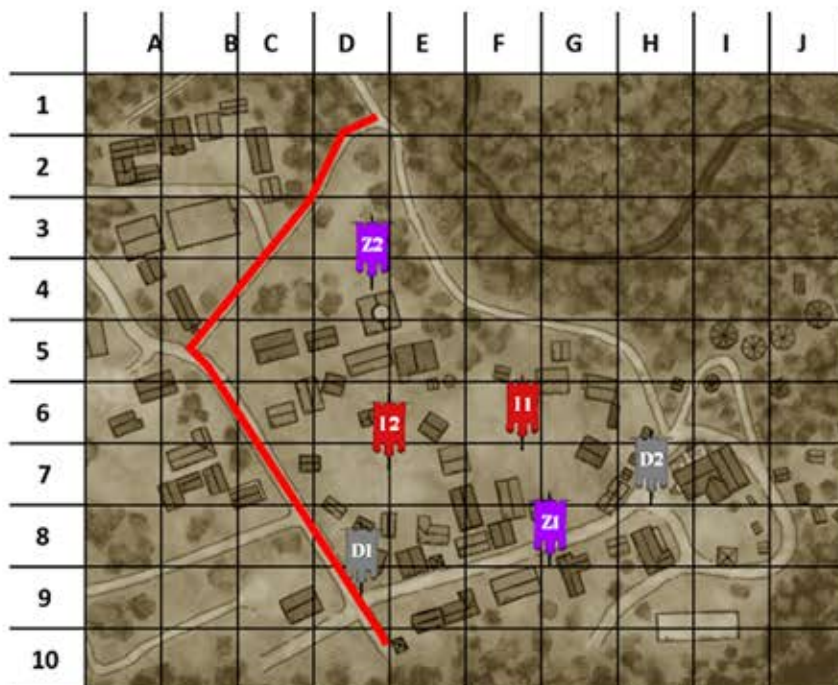
Gains

Objectif 1

- 18 points de victoire en ratio du temps total cumulé, arrondi.

Objectif 2

- 2 points de victoire pour chaque relevé de point Z.





Terres Inconnues

Chapitre Extra – La tragédie de Mr Scorpionne

Lors de vos multiples déploiements, vous avez eu la chance de rencontrer une panoplie de personnages différents. Un de ceux-ci a capté votre curiosité : un honnête marchand du nom d'El Scorpionne. Veuf et dernier d'une fratrie brisée, il cherche des reliques familiales, trésors n'ayant qu'une valeur sentimentale, et promet une maigre récompense si vous en retrouvez une.

Pendant le chaos du combat, vous décidez donc de jeter un coup d'œil, en toute légalité, au coffre des conquêtes de votre général, mais sans succès. Rien. Peut-être serait-il possible de jeter un coup d'œil, en toute légalité également, au coffre ennemi en se faisant passer comme l'un des leurs ? Question de rendre service à un pauvre marchand esseulé...

Déploiement

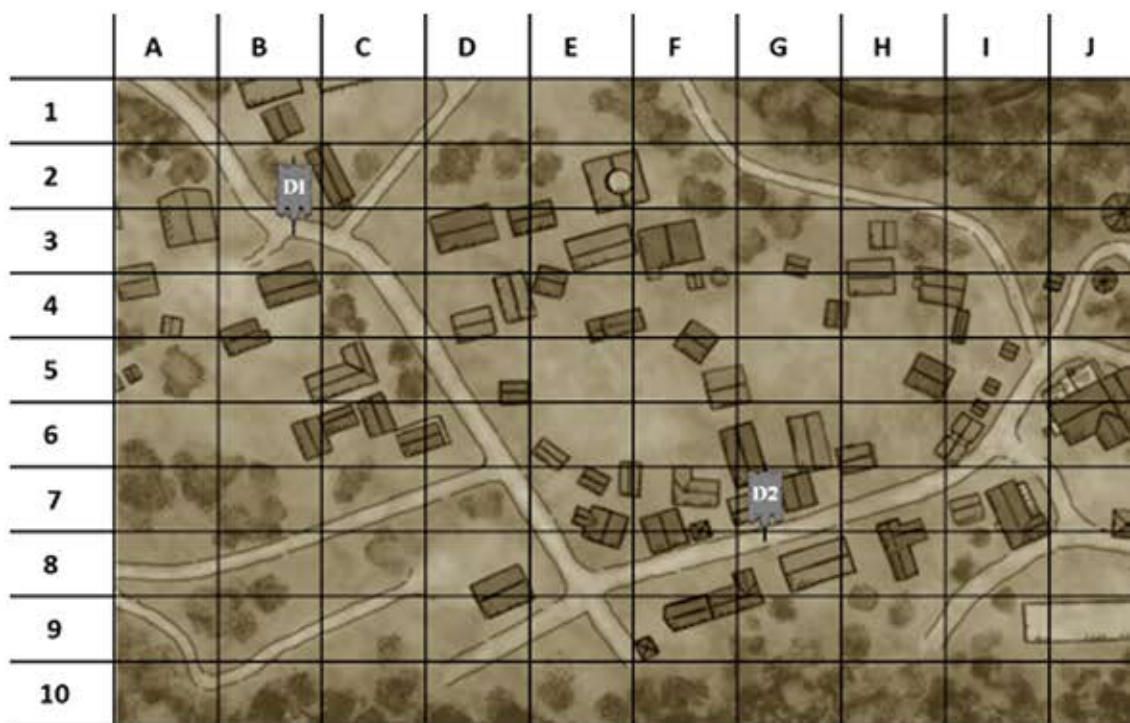
- D1: L'équipe avec le plus bas pointage.
- D2: L'équipe avec le deuxième plus bas pointage.

Limite de terrain

Aucune.

Durée du chapitre

5 à 15 minutes. À répéter si le désir s'y prête.



Guérison

- Sabliers de guérison et 1 puits de guérison par front (D1 et D2).
- Si vous décidez de retourner au puits de guérison, vous devez retourner au puits de l'équipe contre qui vous vous battiez lorsque vous êtes mort. Vous revidez donc comme joueur de l'autre équipe jusqu'à la prochaine fois que vous décidez de retourner à un puits de guérison. Seul le représentant de chaque front reste dans son équipe originale.



Objectifs

Objectif 1

- Les organisateurs de chacune des 2 équipes qui sont approximativement au bas du pointage choisissent, tour à tour, une des 2 autres équipes, en commençant par l'équipe avec le plus bas pointage.
 - Ceci forme un 2 versus 2.
- 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. Divisible si le scénario se répète.

