

La désolation de Crottoy

CAMPAGNE



18 JUILLET 1026

DUCHÉ DE BICOLLINE



S. Bly

La désolation de Crottoy

La désolation de Crottoy

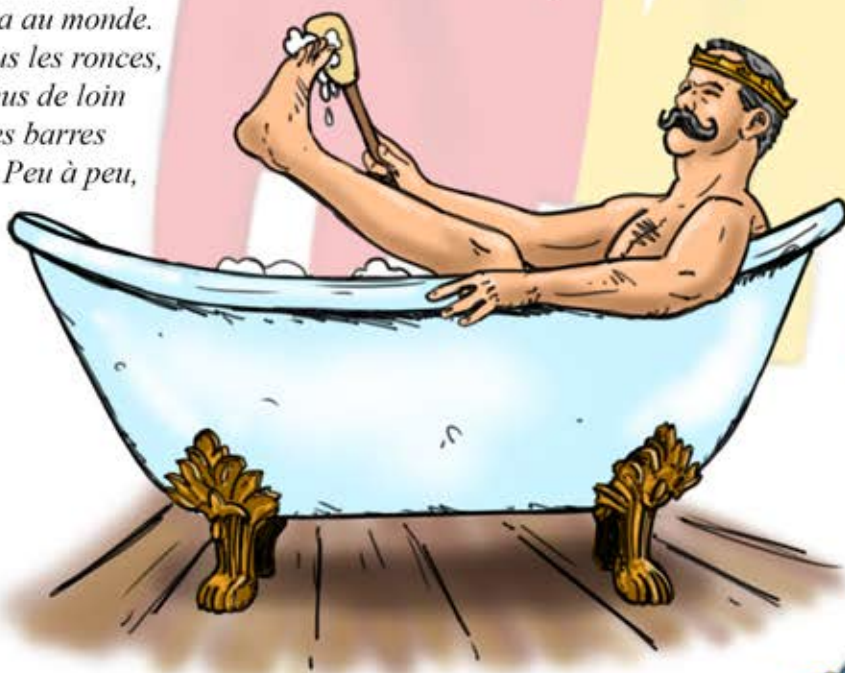
Il fut un temps, et les anciens s'en souviennent encore en larmoyant, où le Val de Crottoy était la couronne du domaine d'Itre-sur-Somme. On y vivait dans une paix que même les enviaient. Mais surtout, surtout, on y fabriquait, à l'aide d'un ingrédient secret, le meilleur savon de toute l'Andore. Ces précieuses barres voyageaient aux quatre vents, traversant mers et montagnes. Les plus grands nobles du monde connu, lors de leurs trop rares toilettes, ne consentaient qu'à se frotter qu'avec le savon du Crottoy.

L'Art, aussi, y régnait en maître. Dans chaque hameau, chaque mesure, on tissait, on chantait, on dansait, on peignait. Le soir venu, les tavernes débordaient de contes et de poèmes. Et, la nuit tombée, un musicien veillait autour de chaque feu.

Puis vint un vent de discorde.

Les chroniqueurs de l'époque n'ont point consigné l'étincelle de la querelle, ou s'ils l'ont fait, ces pages ont disparu avec la quiétude du Val. La seule certitude, c'est que le conflit s'abattit sur ses habitants de manière brutale et sans merci, comme une tempête hivernale. L'ordre bucolique s'effondra pour laisser place au règne du tourment. La guilde des savonniers elle-même fut déchirée. On prit position. D'abord par commérages, puis par regards assassins, et jusque par défis lancés sur la place publique. On en vint aux coups. Aux couteaux, dit-on.

Lentement, le Val de Crottoy se ferma au monde. Les pistes et sentiers se perdirent sous les ronces, faute d'entretien. Les marchands venus de loin pour s'approvisionner des précieuses barres repartaient bredouilles et perplexes. Peu à peu, le Val sombra dans l'oubli, englouti dans sa propre misère.



La désolation de Crottoy

Contre toute attente, de ce chaos émergèrent deux familles.

D'un côté, les Van Propp : orgueilleux et fiers comme des paons, ils sont convaincus de détenir LA recette originale du Grand Savon, et n'ont de cesse d'exiger la capitulation totale et inconditionnelle de leurs ennemis.

De l'autre, Les De Sal : obstiné et têtus comme des ânes, ils réfutent avec une vigueur admirable jusqu'à l'existence même de ladite recette et ont choisi, en signe de protestation, de ne plus se laver. Du tout.

Pris au cœur de cette ménagerie, les autres habitants du Val vivent, écrasés sous le poids d'une querelle qui dépasse depuis longtemps leur entendement.

Mais l'espoir, peut-être, approche. De hardis explorateurs ont retrouvé les vieux sentiers montagnards, franchi les cols oubliés, et posé le pied dans cette vallée maudite. Parviendront-ils à trancher là où les générations ont échoué? Peut-être rétabliront-ils l'Ordre, et rendront-ils au Val de Crottoy sa bulle de gloire perdue ?

Mais pour cela il leur faudra d'abord répondre, une fois pour toutes, à l'ultime question, celle qui hante ces terres depuis l'origine du conflit, celle que l'on n'ose plus prononcer qu'en chuchotant : Qui, mais qui, a volé la vache à Mayotte ?



Modalités d'inscription

POUR VOUS INSCRIRE – JOUEURS

Vous devez contacter le chef d'une guilde invitée afin qu'il vous autorise à rejoindre son équipe et vous donne ainsi accès à l'inscription de son front.

Une fois cela fait, votre inscription s'effectue sur le site web à l'adresse que le chef de guilde vous aura fournie.

1 - La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi 13 juillet 2026 à 12h00 (midi).

2 - La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 17 juillet 2026 à 17h00.

3 - Les participants à la campagne doivent être âgés d'au moins seize (16) ans et un (1) jour.

Les participants à la Ducasse suivant la campagne doivent être âgés d'au moins dix-huit (18) ans et un (1) jour.

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

- Aile Noire
- Arrachés
- Cordelian, Famille
- Garde immergée
- Griffon
- Hibou d'Argent
- Hyde
- Kik'wa'ju
- Lotus No Chi
- Minerval
- Montfort
- Nephilim
- Nibu
- Oeil du Vâhana
- Pelt
- Ratatosk
- Realms Embassy
- Saintes Vinières, Très
- St-Sépulcre
- Valraven
- Nains-Génieurs
- Association du libre condor
- Hypérion





La désolation de Crottoy

Tarifs

- **Membre: 85,00 SCA + taxes (97.73 SCA)**
- **Régulier: 100,00 SCA + taxes (114.98 SCA)**

Le prix de l'activité n'inclut pas le dîner et le souper, mais il est possible d'acheter un forfait repas.

- **DÎNER: 22.00 SCA+ taxes (25.29 SCA)**
 - Poké bols (poulet, crevettes ou tofu)
 - Smoothie
- **SOUPER: 24.00 SCA+ taxes (27.59 SCA)**
 - Tacos à la viande / Tacos végé

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 – PERSONNAGES NON-JOUEURS


Villageois et skavens

40 places sont disponibles pour des participants PNJ :

- **25 places pour un rôle de baston.** Vous devez être en mesure de vous présenter avec une allure d'homme-rat inspirée des Skavens et avec le désir d'incarner une présence imprévisible et dangereuse. Les Skavens ne cherchent ni à conquérir le territoire ni à gouverner qui que ce soit : ils vivent selon leurs propres impulsions, entre opportunisme, querelles internes et violence soudaine. Leur objectif premier est de créer du désordre, de perturber les activités des participants et d'incarner une menace constante dans les endroits qu'ils fréquentent.
- **16 places pour un rôle d'animation.** Vous devez être en mesure de vous présenter avec une allure de représentant de l'une des factions familiales du village. Très propre sur soi comme un bourgeois, ou au contraire bien négligent voir malpropre. Une courte description des préférences sera demandée lors de l'inscription.

Si vous désirez incarner un PNJ, vous devez contacter le maître de jeu artistique (philip.morgan@bicolline.org) afin qu'il vous autorise à joindre l'équipe et vous donne ainsi accès à l'inscription de ce front. Une fois cela fait, il vous fournira un lien pour votre inscription.





La désolation de Crottoy

Tarifs

- **Membre: 30,00 SCA + taxes (34.49 SCA)**
- **Régulier: 35,00 SCA + taxes (40.24 SCA)**

Le prix de l'activité n'inclut pas le dîner et le souper, mais il est possible d'acheter un forfait repas.

- **DÎNER: 22.00 SCA+ taxes (25.29 SCA)**
 - Poké bols (poulet, crevettes ou tofu)
 - Smoothie
- **SOUPER: 24.00 SCA+ taxes (27.59 SCA)**
 - Tacos à la viande / Tacos 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.

LOGEMENT À L'AUBERGE

Pour réserver une chambre ou un lit au dortoir, veuillez écrire à info@bicolline.org. Notez que même si vous louez une chambre, l'accès à l'Auberge ne peut se faire avant 17h00.

LA SÉCURITÉ

Nous sommes tous responsables de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent (physique ou psychologique) ni aucun état second ne seront tolérés durant l'événement sous peine d'expulsion. Le plaisir de tous passe par la responsabilité individuelle de chacun. Les joueurs contrevenant à ces règlements peuvent faire l'objet d'une expulsion.

Le port de protection adéquate est recommandé pour toutes les activités de combat du Duché.

Pour le respect de tous et la sécurité des incendies, il est interdit de fumer ou de vapoter lors d'un chapitre de combat.



Nous joindre

Pour nous joindre par courriel pour des questions concernant;

- Le jeu: **vanessa.aubin@bicolline.org** et **philip.morgan@bicolline.org**
- L'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 désolation de Crottoy

Déroulement de l'activité

La désolation de Crottoy est une activité conçue pour les participants désirant vivre un événement de type campagne d'exploration et artistique scénarisée mettant en scène plusieurs groupes d'aventuriers. La journée est une activité en continu qui permet aux équipes d'accumuler des points de victoires

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

Arrivée des participants

Le jour de l'activité

Les participants sont attendus au débarcadère de l'Auberge de Bicolline **dès 8 h** le samedi matin. Il est demandé de se stationner dans le stationnement **P1** de l'autre côté de la rue à l'exception des propriétaires de stationnements de cession. L'homologation sera effectuée devant la Banque de l'Hippocampe. **Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité.**

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

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

Arrivée le vendredi et départ le dimanche

Les cessionnaires pourront arriver à partir de **16h00** le vendredi et dormir sur le site. L'inscription pour la campagne pourra se faire de **16h00 à 20h00**. Les portes et l'accès au site ferment à **22h00** et tous les véhicules devront avoir été ramenés au stationnement P1 de l'autre côté de la rue, ou aux stationnements de cession le cas échéant, avant cette heure.

Les cessionnaires peuvent dormir sur le site après l'activité. Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité, mais l'accès sera possible le lendemain matin. Les cessionnaires doivent quitter le site au plus tard à **14h00** le dimanche suivant l'événement.



La désolation de Crottoy

Déroulement de la journée

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

Gains

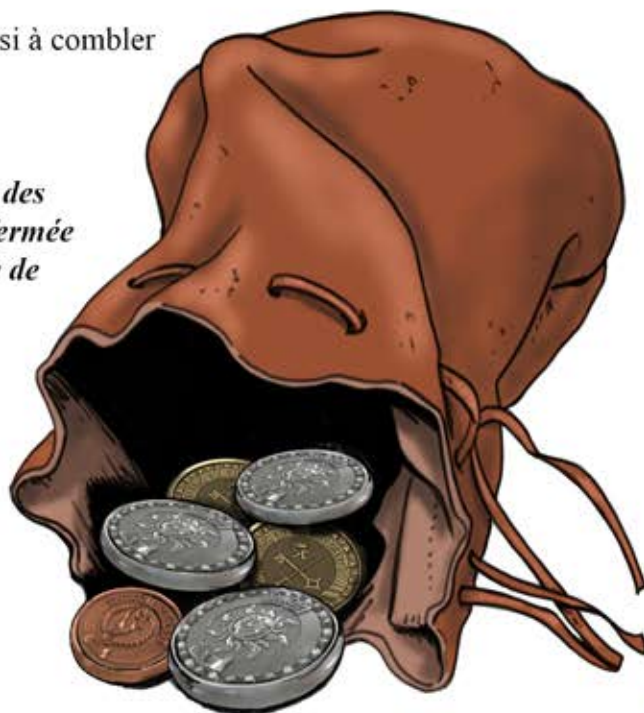
La solde: Chaque participant à l'activité recevra cinq (5) solars peu importe son équipe. Une fiche de population sera également remise aux participants préinscrits à l'activité qui sont membres du Duché de Bicolline. Seul le participant peut récupérer sa propre solde et sa fiche de population à l'Accueil.

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 pour cette occasion lors de cette saison. Un sceau de n'importe quelle sphère peut être utilisé.

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

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

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



La désolation de Crottoy

Règles

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

- **Armes autorisées :**
 - Armes de 112 cm maximum.
 - Armes de jet autorisées.
- **Protection :**
 - Seulement l'armure du casque sera autorisée.
 - Les boucliers sont autorisés.
- **Machines de guerre:** Les machines de guerre ne sont pas autorisées lors de cette campagne.
- **La mort :** Une fois mort, il vous suffit d'attendre un guérisseur ou de prendre la décision de rejoindre le puits de guérison le plus proche. Les morts ne parlent pas et se déplacent avec leur arme à l'envers en évitant le plus possible les zones de combat. Lorsque vous mourrez, tous les objets volables que vous avez sur vous doivent être déposés au sol.
- **Les bâtiments :** Il est possible de se battre sur les plateformes, définies comme une construction horizontale qui n'a aucune structure verticale s'y reposant. Les coups portés à travers les espaces d'une structure verticale sont valides. Par contre, il est strictement interdit de se battre sur ou dans un bâtiment, incluant les balcons.
- **Les règles d'armes et de protection ne s'appliquent pas aux skavens du Val de Crottoy.**



Mort et guérison

À moins d'indication contraire dans la description d'un chapitre, un puits de guérison fonctionne selon le principe « tu touches, tu es vivant ». Il est interdit pour un front d'être à moins de dix mètres du puits de guérison du front adverse (aucun campement des morts). Un maréchal se réserve le droit de déterminer les limites de celui-ci.

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

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

Divers

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



La désolation de Crottoy

Horaire de la journée

	Horaire	Description
Remise des sceaux	8h00 à 10h00	Obligatoire pour recevoir des gains
Épreuves en continu	10h00 à 16h30	Cibler les rongeurs L'épreuve des bâtisseurs Les stratèges du Crottoy L'Agonie des savonniers L'Adoubement du Val Passez le gros poulet
Épreuves planifiées	10h30 à 11h30 12h00 à 13h00 13h30 à 14h30 15h00 à 16h00	La grande récolte Querelle de clôtures L'ouverture des défilés Le crépuscule de la Vache
Missions spécialisées	13h00 à 16h30	Missions spécialisées par sphère de jeu
Récupération des gains	18h00 à 19h00	Selon les points de victoire accumulés au cours de la journée



Informations complémentaires

Composition d'une équipe

- Chaque équipe peut avoir un maximum de vingt-cinq (25) participants. L'activité est conçue pour que les groupes se séparent en sous-groupes.
- **Votre groupe d'aventuriers devrait avoir du matériel de dessin et de calligraphie.**

Objets volables et fouiller un cadavre

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

- Tuer le propriétaire des objets et les récupérer sur la dépouille. Si vous êtes morts et que quelqu'un vous dit "je te fouille" (ou un équivalent), vous devez remettre tous vos items volables.

Zone sans combat

Le chemin qui relie le Quartier Nord vers la Haute-Ville est une zone sans combat (du Phoenix jusqu'au Ratatosk).

Cette zone sans combat agit également à titre de puits de guérison, donc un participant mort qui entre dans la zone de combat revient immédiatement à la vie.


Les autorités du Val

Vous ne voudrez probablement pas vous trimballer toute la journée avec des points de victoire qui risquent de se faire voler. Heureusement, vous aurez l'occasion de dépenser ces points tout au long de l'activité au marché situé sur la terrasse sur le chemin reliant le quartier nord à la Haute-Ville (ancien bateau pirate).

Les transactions seront permises jusqu'à 16h45. Les points de victoire non utilisés à la fin de l'activité sont automatiquement convertis en points de récompense.

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






La désolation de Crottoy

Le Marché - À vendre

Nom	Coût	Description
Brassards pour l'épreuve planifiée <i>Le crépuscule de la Vache</i>	10	<p>Les autorités du Val vous remettent un nombre aléatoire de brassards (allant de 1 à 12) de la couleur de votre choix (bleu ou jaune).</p> <p>Un groupe ne peut choisir qu'une seule couleur de brassard pour la durée de l'activité.</p> <p>Le nombre de brassards remis à un groupe ne peut excéder le nombre de participants inscrits pour ce groupe.</p>
Infos épreuves en continu	25	<p>Les autorités du Val vous remettent un document contenant des informations pertinentes par rapport aux épreuves en continu</p> <p>Ce produit ne sera plus disponible à partir de 13h00</p>
Infos épreuves planifiées	50	<p>Les autorités du Val vous remettent un document contenant des informations pertinentes par rapport aux épreuves planifiées</p> <p>Ce produit ne sera plus disponible à partir de 13h00</p>
Ordre de mission spécialisée	50	<p>Les autorités du Val vous remettent une mission spécialisée de la sphère de votre choix parmi les options toujours disponibles.</p> <p>Ce produit ne sera plus disponible à partir de 13h00</p>
Infos mission spécialisée	50	<p>Les autorités du Val vous remettent un document contenant des informations pertinentes en rapport avec une épreuve de spécialisation</p> <p>Ce produit sera disponible à partir de 13h00 – un maximum d'une info par mission spécialisée sera en vente</p>





La désolation de Crottoy

Le Marché - À vendre

Nom	Coût	Description
Sauf-conduit	50	<p>Le chef du Clan skaven a laissé un certain nombre de sauf-conduits aux villageois. Si vous donnez ce sauf-conduit aux skavens, ils vous laisseront vaguer à vos occupations sans vous importuner.</p> <p>L'objet est perdu après utilisation.</p> <p>Les quantités sont limitées</p>
Contrat de protection	125	<p>Le chef du Clan Skaven a laissé un certain nombre de contrats de protections aux villageois. Si vous donnez ce contrat aux skavens, ces derniers vous aideront/protégeront pendant une courte durée.</p> <p>L'objet est perdu après utilisation.</p> <p>Ce produit n'est disponible qu'une fois par heure.</p>
Je n'ai pas lu les termes du contrat	200	<p>Les autorités du Val vous remettent un ensemble de dessin OU un ensemble de calligraphie.</p> <p>Chaque produit n'est disponible qu'une seule fois.</p>
Infos GB	350	<p>Les autorités du Val vous remettent une info pratique pour la GB du mardi.</p> <p>Limite d'un par guilde – nombre limité.</p>
1 point de notoriété	4000	<p>Les autorités du Val vous octroient un point de notoriété.</p> <p>2 disponibles, max 1 par guilde/groupe.</p>



La désolation de Crottoy

Le Marché - *On achète!*

Nom	Valeur	Description
Savons	3, 5 ou 10	Donne autant de points de victoire que le montant indiqué sur le parchemin attaché au savon.
Récompense Kiosques 1 à 6	25	Pour chaque accomplissement de kiosque
Mise à prix de skaven	3	Rapporter la preuve que l'on a tué un skaven
Récompense épreuves planifiées	Entre 0 et 1000	Dépend de la performance de votre équipe à l'épreuve planifiée <i>La grande récolte</i>
Récompense épreuves planifiées	Entre 0 et 1000	Dépend de la performance de votre équipe à l'épreuve planifiée <i>Querelle de clôtures</i>
Récompense épreuves planifiées	Entre 0 et 1000	Dépend de la performance de votre équipe à l'épreuve planifiée <i>L'ouverture des défilés</i>
Récompense épreuves planifiées	Entre 0 et 2000	Dépend de la performance de votre équipe à l'épreuve planifiée <i>Le crépuscule de la Vache</i>
Récompense de mission spécialisée	Entre 75 et 250	Dépend de la performance de l'équipe pour la mission spécialisée

Après la campagne, les points de victoire restants seront transférés en point de récompense qui seront répartis comme suit : 20% en solars, 40% en renommée artistique et 40% en prestige.



La désolation de Crottoy

Section 1 – *Épreuves en continu*

Sortir les rats de la vallée - tuer les skaven

La présence des hommes-rats dans la région n'est plus tolérée. Trop de réserves pillées, trop de voyageurs attaqués, trop de marchandises disparues.

La consigne est simple : si vous croisez une bande de ces racailles et que vous parvenez à les faire plier, fouillez-les et mettez la main sur votre trophée de chasse. Rapportez-le aux autorités du Val. Elles paieront une récompense pour chaque preuve rapportée. Notez toutefois que toute attaque sur un skaven mettra immédiatement fin à l'effet d'un sauf-conduit ou d'un mandat de protection que vous auriez utilisé auprès de ceux-ci.



Les vieux savons – ramasser les “lingots”

Il arrive encore, de temps à autre, qu'un ancien savon refasse surface. Durcis par les années, ces vestiges sont parfois si secs qu'on les croirait taillés dans le bois. Certains sont retrouvés sous une planche oubliée, au fond d'un coffre, dans une vieille cabane ou soigneusement dissimulés comme un trésor familial.

Les anciens prétendent qu'ils proviennent de l'âge d'or de la savonnerie locale, avant la grande querelle des savonniers.

Rapportez-les aux autorités du Val afin de les faire estimer et obtenir les points de victoire qui leur correspondent.

Les coutumes locales - quêtes roleplay

La vallée possède ses traditions, ses querelles et ses personnages hauts en couleur. Certains habitants recherchent de l'aide, d'autres souhaitent simplement raconter leur version des événements.

Prenez le temps de discuter avec les habitants, les prêtres, les artisans, les paysans et les voyageurs. Plusieurs d'entre eux proposeront des services, des défis ou des quêtes permettant de découvrir les usages locaux tout en obtenant diverses récompenses.

Qui sait ? Peut-être réussirez-vous à démêler quelques-uns des mystères qui agitent la vallée depuis des générations.



La désolation de Crottoy

Qui a volé la vache à Mayotte

Du temps de Mayotte l'Aïeul, fer de lance de la florissante et parfumée industrie savonnaire du Val, tout semblait sourire aux habitants. Les ateliers tournaient à plein régime, les recettes se multipliaient et la renommée des savons locaux dépassait largement les frontières de la région. Puis survint le drame.

La célèbre vache à Mayotte disparut.

Volée, vendue, échangée, ensorcelée ou simplement enfuie, personne ne s'entend sur ce qui s'est réellement passé. Une chose demeure certaine : après sa disparition, l'industrie savonnaire connut un éclatement dont elle ne se releva jamais complètement, la méfiance engouffrant le village dans un repli sur soi extrême.

Depuis, les opinions les plus tenaces s'affrontent dans les chaumières. Chacun possède sa théorie, un témoin ou encore la conviction de détenir la vérité!

Menez l'enquête auprès des habitants du Val et tentez de découvrir lequel des frères Mayotte fut responsable de cet événement qui changea à jamais l'histoire locale.



Les larcins des savonniers

Les savonniers du Val entretiennent depuis des générations une curieuse tradition. Nul ne semble en connaître l'origine exacte, mais il est de coutume pour plusieurs d'entre eux de conserver sur eux un petit casse-tête.

Selon certains, il s'agissait autrefois d'un test destiné aux apprentis. Selon d'autres, c'est simplement une vieille habitude devenue folklore. Certains les exhibent fièrement, d'autres les abandonnent négligemment sur une table ou dans un coin d'atelier.

Les plus habiles pourront tenter de s'en emparer discrètement. Toutefois, il ne suffit pas de mettre la main dessus : encore faut-il réussir à le résoudre sans se faire surprendre par son propriétaire.

Si votre larcin passe inaperçu et que vous parvenez à défaire le casse-tête, une récompense pourrait bien vous attendre.

Après tout, dans le Val, les meilleurs savonniers ont toujours eu les doigts agiles.



La désolation de Crottoy

La quête des composants ancestraux

À l'âge d'or de la savonnerie, chaque famille du Val possédait sa propre recette. Certaines étaient réputées pour leur parfum, d'autres pour leur mousse abondante ou leur longévité. Malgré leurs différences, toutes partageaient un élément commun : un mystérieux ingrédient propre au Val, aujourd'hui disparu des ateliers.

Lorsque cet ingrédient vint à manquer, les recettes perdirent peu à peu leur éclat et l'industrie savonnaire entra dans une longue période de déclin. Plusieurs familles cachèrent alors leurs secrets, convaincues qu'un jour quelqu'un parviendrait à restaurer leur savoir-faire.

De nos jours, certaines de ces recettes seraient encore dissimulées dans d'anciennes cachettes familiales. Les habitants du Val évitent généralement de fouiller dans les affaires de leurs ancêtres, mais les aventuriers n'ont pas à se soucier de telles conventions.

Munis d'indices qui vous seront confiés, partez à la recherche des recettes oubliées des anciens maîtres savonniers.



KIOSQUES

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

Un groupe qui gagne une épreuve à un kiosque se verra remettre une carte identifiée à son groupe, qu'il pourra échanger aux autorités du Val contre des points de victoire.

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

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



La désolation de Crottoy

KIOSQUE #1 Cibler les rongeurs

Au Val de Crottoy, la vermine pullule depuis que les sentiers sont à l'abandon. Le chasseur du village, las de combattre seul cette plaie, vous convie à une épreuve de tir fort particulière. Des "skavens" serviront de cibles mouvantes. Gardez votre sang-froid : ils n'hésiteront pas à railler, provoquer et insulter pour déstabiliser votre visée.



KIOSQUE #2 L'épreuve des bâtisseurs

Il fut un temps où les tours de granit du Val de Crottoy perçaient les nuages, sentinelles fières veillant sur les troupeaux et guidant les marchands vers ses portes prospères. Puis vint la tourmente. Une à une, faute de mains pour les entretenir, les tours s'effondrèrent. Leurs pierres gisent encore dans les herbes folles, témoins muets d'une gloire engloutie. Saurez-vous prouver aux maçons que vous pourriez leur permettre de retrouver les gloires d'antan?



KIOSQUE #3 Les stratèges du Crottoy

Jadis, pendant que le savon prenait dans ses moules, les anciens du Val s'affrontaient au jeu des rois. Cinq minutes, pas une de plus. Le temps exact qu'il fallait pour qu'une barre du précieux Crottoy soit prête. Ces joutes brèves et féroces rythmaient les journées du Val comme les cloches rythmaient les prières. Depuis la tourmente, les parties se font rares.

Certains ancêtres y jouent encore. Peut-être le plaisir de retrouver ces affrontements ludiques sera-t-il récompensé...



La désolation de Crottoy

KIOSQUE #4 L'agonie des savonniers

Une ancienne et étrange coutume du Val était d'imaginer ce à quoi les affrontements martiaux pouvaient ressembler. Sans guerre, comment illustrer les héros? Les villageois avaient donc élaboré des concours de "mort héroïque" qu'il fallait illustrer sur le champ. Les meilleures esquisses tapissaient les murs des tavernes. Retrouvez l'espace d'un instant les gloires ancestrales et vivez vos heures les plus héroïques!

KIOSQUE #5 L'adoubement du Val

Les habitants du Val de Crottoy se proclamaient volontiers défenseurs de leurs terres contre des menaces qui, fort heureusement, ne se manifestèrent jamais. Peu enclins au maniement de l'épée ou de la lance, ils trouvèrent néanmoins dans les quelques armures des premiers Van Propp et De Sal un divertissement de choix. Qui revêtirait le plus promptement ces reliques d'acier? La question devint affaire d'honneur, de fierté, et de nombreuses soirées animées.

*Ces armures attendent toujours. Saurez-vous les porter dignement?
Ou du moins... rapidement?*



KIOSQUE #6 Passez le gros poulet

Tandis que le Val semblait dans la querelle et l'oubli, une créature prospéra là où tout dépérissait : le poulet du Crottoy. Choyées, engraisées, protégées comme des reliques, ces volailles atteignirent des proportions que nul éleveur n'avait osé imaginer. Aujourd'hui, les fermiers peinent à soulever leurs propres bêtes. C'est là votre fardeau. Tenez-le à bout de bras aussi longtemps que vos forces le permettront, puis passez-le à votre compagnon d'infortune. La gratitude des fermiers du Crottoy vous sera acquise. Ce qui, dans ce val maudit, n'est pas rien.



La désolation de Crottoy

Section 2 – Épreuves planifiées

La grande récolte

Votre arrivée dans le Val a semé le trouble. Puis, lentement, quelque chose s'est réveillé dans les regards. Et si l'enfermement touchait à sa fin ? Et si les querelles pouvaient enfin se résoudre ? Les habitants osent à peine le formuler, mais le mot circule de mesure en mesure : la production de savon pourrait reprendre.

Mais l'espoir a ses fièvres. Pris d'un vent de panique, chacun se souvient que les herbes et composantes ancestrales ont été laissées trop longtemps à l'abandon. Le premier à s'en emparer tiendra entre ses mains la longueur d'avance qui changera tout.

Les gens du Crottoy récompensent généreusement qui les sert bien. La récolte commence, ne tardez pas.

Horaire: 10h30 à 11h30

Durée du chapitre: Une heure.

Guérison: Un puits sera présent au centre du fort, actif pour la période de cette épreuve.

Objectifs

Des sacs seront dans la plaine des mages à partir de 10h00. Il est possible pour les joueurs de récupérer ses sacs et les apporter dans un des quatre (4) dépôts représentés par les points I1 à I4.

À chaque cinq (5) minutes, incluant à 10h30, un décompte du nombre de sacs sera fait à chaque dépôt, et sera accordé à l'équipe la plus dominante au dépôt à ce moment précis. En cas de confusion (évalué par le maréchal présent), aucun décompte ne sera fait.

Gains

Le décompte des points de victoire sera comptabilisé à la fin de l'épreuve, pour un total de 1000 points de victoire en ratio du total de sacs comptabilisé.



La désolation de Crottoy

Querelle de clôtures

Même au sommet de sa gloire, le Val de Crottoy ne fut jamais exempt des petites noirceurs de l'âme humaine. Comme partout où la terre nourrit les hommes, il arrivait qu'un marqueur de champ soit "accidentellement" déplacé de quelques pieds à l'avantage d'un voisin complaisant. Hélas, les lignes de propriété n'existent plus que dans les mémoires, et les mémoires du Crottoy sont partiales.

Il faut donc redessiner les lignes de propriété. Mais qui a besoin d'arpenteurs coûteux quand des explorateurs aguerris peuvent effectuer le travail?

Horaire: 12h00 à 13h00

Guérison: Un puits sera présent au centre du fort, actif pour la période de cette épreuve.

Objectifs

Au début de l'activité, chaque groupe reçoit deux (2) mousquetons identifiés au nom de leur guilde.

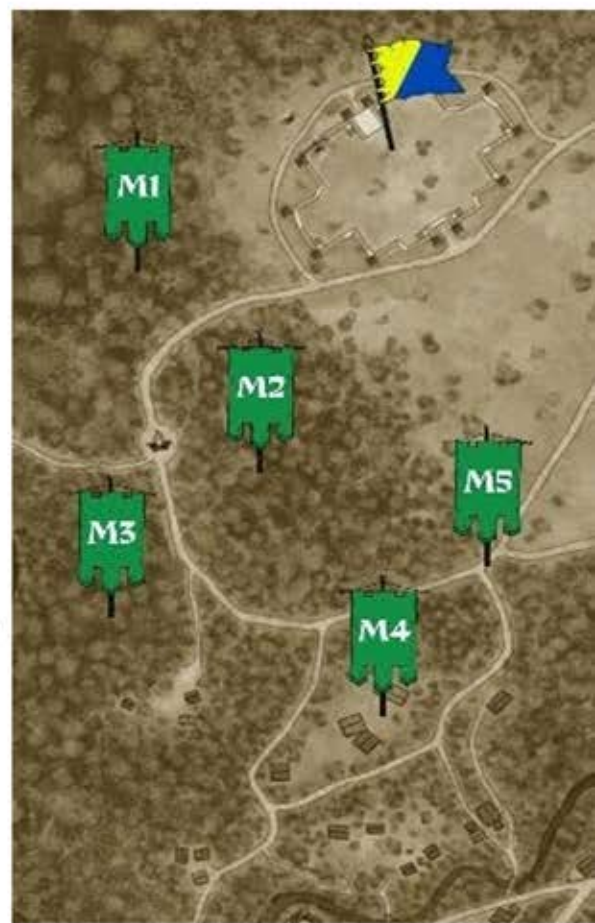
Cinq (5) mâts numérotés M1 à M5 seront présents dans le Camp Norse et le Non-Décorum.

- N'importe quel joueur peut contrôler un mât grâce à un de ses mousquetons.
 - Pour contrôler le mât, le mousqueton doit être attaché à l'anneau central. Si au moment du relevé il n'y a aucun mousqueton ou plus d'un mousqueton attaché à l'anneau central, aucun relevé ne sera accordé.
 - Un joueur désirant remplacer un mousqueton adverse en place pour y mettre le sien doit d'abord déplacer le mousqueton adverse sur un des anneaux prévues à cet effet sur les branches transversales du mât.
 - Une guilde peut récupérer son mousqueton à tous moments, même si ses participants sont morts.

Les cinq (5) mâts se feront relever à chaque cinq (5) minutes simultanément.

Gains

Le décompte des points de victoire sera comptabilisé à la fin de l'épreuve, pour un total de 1000 points de victoire en ratio du total de relevés accordés.



La désolation de Crottoy

L'ouverture des défilés

Les habitants du Val de Crottoy commencent peu à peu à envisager l'idée de renouer avec le monde extérieur. Après tout, les routes commerciales pourraient un jour s'ouvrir à nouveau, et avec elles reviendraient les marchandises, les nouvelles... et même le précieux commerce du savon. Pourtant, les passages sont demeurés fermés durant tant d'années que nul ne sait réellement ce qui les attend au-delà.

Mais les esprits entreprenants ne sauraient rester inactifs éternellement. Munis de solides charrettes et d'une détermination à toute épreuve, vous vous préparez à défricher les anciens chemins et à rouvrir la voie. Prenez toutefois garde : tous ne partagent pas votre enthousiasme. Certains pourraient voir d'un mauvais œil le retour des échanges et feront tout ce qui est en leur pouvoir pour vous barrer la route.

Champ de bataille: Quartier Nord et Environs.

Horaire: 13h30 à 14h30

Guérison: Des puits de guérison seront présente à Z1 et Z2, actif pour la période de cette épreuve.

Objectifs

Deux (2) charrettes seront présentes sur le terrain, à Z1 et Z2.

- Trois (3) cadenas représentant les points d'intérêts I1, I2 et I3 (un par point) seront cadenasés sur la charrette dans une de ses deux sections, "Ouvert" ou "Fermé".
- Il est possible d'escorter la charrette à un des points d'intérêt dont le cadenas associé est cadenasé dans la section "Ouvert" de la charrette. À l'arrivée, le maréchal présent au point d'intérêt déplacera le cadenas associé à son point d'intérêt de la section "Ouvert" à "Fermé" et notera le groupe qui a réussi l'escorte.
- Il est toujours possible d'apporter une charrette à Z1 ou Z2, pour que le maréchal présent déplace tous les cadenas présents dans la section "Fermé" à la section "Ouvert". Aucune escorte réussie n'est accordée pour cette action.



Gains

Le décompte des points de victoire sera comptabilisé à la fin de l'épreuve, pour un total de 1000 points de victoire en ratio du nombre total d'escortes réussies.



La désolation de Crottoy

Le crépuscule de la Vache

Voici l'heure venue. Les camps sont dessinés. Les opposants, convaincus de leur bon droit, se font face au cœur même du village. C'est ici que tout se règlera une fois pour toutes.

Armés de tout ce qui peut leur tomber sous la main, les habitants du Crottoy s'apprêtent à vider leurs querelles d'antan.

Chaque représentant grand et fier mènera ses gens dans la bataille, protégez-le jusqu'au soleil couchant s'il le faut. Certains tomberont. D'autres tiendront. L'histoire donne raison aux vainqueurs, et le dernier debout sera couronné.

Voici votre chance d'entrer dans la légende du Crottoy et de faire triompher, une fois pour toutes, la vérité sur la vache à Mayotte.

Horaire: 15h00 à 16h00

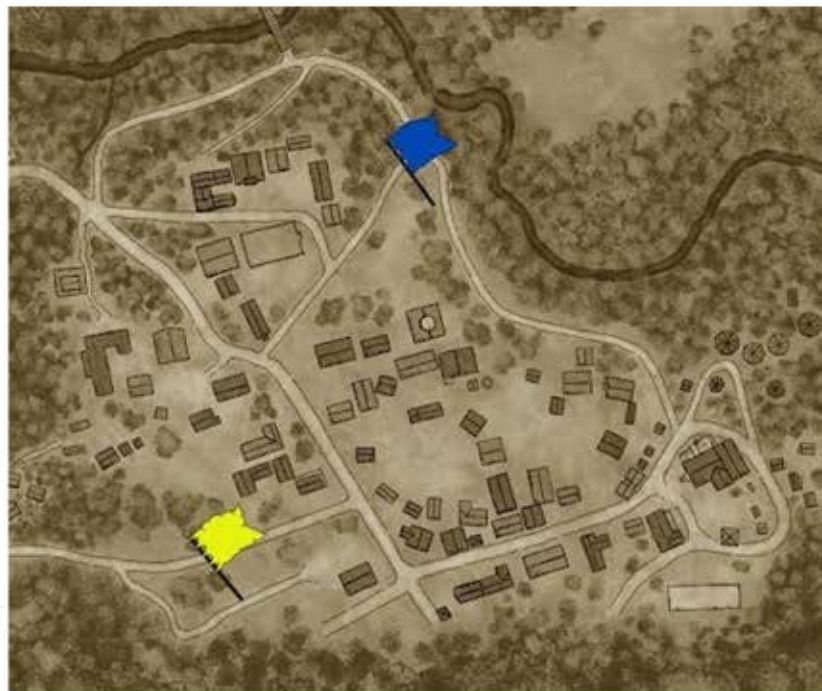
Guérison: La faction Bleue aura un point de guérison fixe au sud de la Ruelle. La faction Jaune aura un point de guérison fixe à gauche de l'entrée principale.

Objectifs

- Deux (2) porte-étendards représentant chacun leur faction associée seront présents à leur puits de guérison respectif à 15h00.
- Chaque chef de faction se déplacera durant l'épreuve à sa propre guise.
 - Le chef de faction sera identifiable par le drapeau qui le suivra, mais le puits de guérison reste fixe.
- Si le chef de faction est bien défendu par des participants de sa propre faction, celle-ci cumule du temps.
- Si le chef de faction se retrouve entre les mains de la faction ennemie, le temps est arrêté.

Gains

Le décompte des points de victoire sera comptabilisé à la fin de l'épreuve. La faction avec le plus de temps cumulé se partagera 2000 points de victoire. La répartition se fera par guilde, selon le nombre de brassards qu'elles se seront procurés auprès des autorités du Val.



Section 3 – Missions spécialisées

Jusqu'à 13h00, il sera possible de se procurer une mission spécialisée auprès des autorités du Vil au coût de 50 points de victoire chacune. Chaque mission spécialisée se rapporte à une sphère précise de jeu, à l'exception des sphères d'exploration, artistique et militaire. Il y aura cinq (5) exemplaires de missions spécialisées disponibles par sphère de jeu. Chaque équipe pourra acheter autant de missions qu'elle le désire, mais une seule seulement par sphère de jeu.

Il y aura donc un maximum de cinq (5) équipes en compétition les unes contre les autres pour chacune des sphères de jeu :

- **Clandestin**
- **Commerce**
- **Croyance**
- **Magie**
- **Maritime**
- **Occultisme**
- **Politique**

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

