

Les Légions Démoniaques

CAMPAGNE

23 MAI 1026



DUCHÉ DE BICOLLINE



Les Légions Démoniaques

Les Légions Démoniaques

Les guerres et les assauts incessants ont laissé de profondes cicatrices en Empire qui traverse présentement une période sombre. Les Von Shlaffenmark, accueillant jadis les délégations étrangères à bras ouverts, scrutent désormais chaque visiteur d'un œil méfiant.

C'est dans ce climat de lourdeur que Kronin Sargasse Aemili, accompagné de sa Legio Praetoria, débarque en Mariembourg dans le cadre d'une mission diplomatique visant à consolider ses liens avec l'empereur Karl Ier.

Les deux factions partagent une longue histoire forgée par des campagnes menées côte à côte ainsi que des traités scellés par le sang. Pourtant, cette visite diplomatique, qui se voulait à la base courtoise, est sur le point de tourner à la discorde puisque l'empereur est convaincu que Kronin a ramené avec lui des hordes de démons en plus de ses légions.

Est-ce son esprit qui lui joue des tours? Peu importe, puisque l'empereur y croit !

Pour les Von Shlaffenmark, la menace est donc bien réelle et doit être éradiquée sans plus attendre. Le joyau impérial qu'est Mariembourg a déjà trop souffert des cellules de cultistes qui prolifèrent en marge de l'Empire. Et l'arrière-goût laissé par le passage récent d'un démon semant le chaos dans les rangs des armées impériales n'a pas encore eu le temps de s'estomper.

Les soldats de Bryas, quant à eux, ont une réalité tout autre. Le Tenamuahe, puissance tutélaire profondément enracinée dans les traditions des Terres d'Auquesse, impose sa volonté d'une main de fer. Pour les légionnaires de Kronin, s'attaquer aux cultistes qui servent le Grand Khan et le Tenamuahe, c'est risquer de provoquer leurs courroux respectifs. Le chancelier auquessois se retrouve ainsi en porte-à-faux, tiraillé entre l'honneur de respecter un pacte et les croyances qui enchaînent ses propres hommes.

La diplomatie tiendra-t-elle le coup si elle doit subir un choc démoniaque ?



Modalités d'inscription pour combattants

Tarifs

- Membre: 85,00 \$CA + taxes (97.73 \$CA)
- Régulier: 100,00 \$CA + taxes (114.98 \$CA)

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 \$CA+ taxes (25.29 \$CA)
 - Grilled cheese avec jambon / Grilled Cheese
 - Soupe aux lentilles
- **SOUPER:** 24.00 \$CA+ taxes (27.59 \$CA)
 - Poutine Poulet ou Viande / Poutine

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 18 mai 2026, à midi. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 22 mai 2026, à 17h00.

L'activité est conçue pour deux fronts de 350 participants chacun.

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.



Les Légions Démoniaques

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

- Von Shlaffenmark (**JAUNE**)
 - Simon Daoust à simon_daoust@hotmail.com
 - Didier Berard à didierberard@gmail.com
 - Dominic Hallé à dominic.halle@gmail.com
- Legio Prétorica (**BLEU**)
 - Loïc Piché à loicpiche@gmail.com
 - Audrey Dufour à akiyomiwaka@gmail.com
 - François Magny à francoismagny381@hotmail.com



Modalités d'inscription pour non-participants

Il est possible de vous inscrire à la campagne afin de venir profiter de vos installations de guilde durant la journée et d'assister à la Ducasse du soir. 100 places seront disponibles pour les non-participants sous la formule premier arrivé, premier servi.

Tarifs

Membre: 70,00 \$CA + taxes (80.48 \$CA)

Régulier: 85,00 \$CA + taxes (97.73 \$CA)

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 \$CA+ taxes (25.29 \$CA)
 - Grilled cheese avec jambon / Grilled Cheese
 - Soupe aux lentilles
- **SOUPER**: 24.00 \$CA+ taxes (27.59 \$CA)
 - Poutine Poulet ou Viande / Poutine

L'inscription en tant que non-participant inclut l'accès à la Ducasse du soir, une fiche de population Ducasse pour les membres et 5 solars. L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne jusqu'au jour de l'activité. Il n'est pas possible de s'inscrire à la porte.

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



Les Légions Démoniaques

Pour vous inscrire

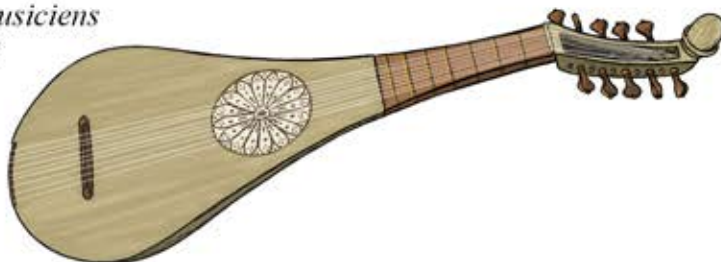
Tous les non-participants doivent être âgés d'au moins 16 ans et 1 jour. L'inscription s'effectue sur le site Web de Bicolline et un compte utilisateur est requis.

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi 18 mai 2026, à midi. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 22 mai 2026, à 17h00.

En s'inscrivant, un non-participant s'engage à respecter les règles suivantes sous peine d'expulsion :

- Entrer à l'intérieur de sa cabane si des combats sont prévus dans le secteur (il est permis d'assister au combat d'un balcon à l'étage le cas échéant) ;
- N'allumer aucun feu avant d'en avoir reçu l'autorisation ;
- Ne se mêler d'aucune façon aux combats ;
- Ne pas prendre la place d'un combattant qui abandonne ou qui se blesse.

Il est à noter que les porteurs d'eau ainsi que les musiciens sur le champ de bataille SONT des PARTICIPANTS et doivent s'inscrire en tant que tel.



Horaire

Arrivée des participants

Le jour de l'activité

Les participants sont attendus au débarcadère de l'Auberge de Bicolline **dès 8h00** le samedi matin. Il est demandé de se stationner dans le stationnement P1 de l'autre côté de la rue, à l'exception des propriétaires de stationnements de cession. **Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité.**

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.



Les Légions Démoniaques

Arrivée des non-participants

Les non-participants sont attendus au débarcadère de l'Auberge de Bicolline à **partir de 10h00** 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.**

Une fois l'inscription faite, les non-participants doivent se diriger vers leur bâtiment de guilde. Si un chapitre de scénario se déroule près de leur campement lors de leur arrivée, les non-participants doivent attendre la fin des hostilités avant de se diriger vers leur cabane.

Arrivée le vendredi et départ le dimanche

Les cessionnaires (participants et non-participants) 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 également 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'activité 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.

Si un balancement des fronts est souhaité par un des deux belligérants, le front recevant des combattants doit concéder la victoire. Le front qui concède gardera les points de victoire déjà accumulés et les points subséquents seront distribués au ratio des points accumulés au moment de la concession. Pour éviter les abus, la concession doit être approuvée par un représentant de l'équipe campagne de Bicolline.



Les Légions Démoniaques

Horaire de la journée

Heure	Fin	Les Légions Démoniaques
8h00	9h30	Arrivée, inscription et homologation
9h30	10h00	Déploiement
10h00	10h20	Prologue – L'arrivée des légions
10h40	10h50	Briefing aux fronts
10h50	11h30	Chapitre 1 – Le premier affront
11h50	12h50	Chapitre 2 – Traquer les cultistes
13h10	14h10	Intermède – À la soupe
14h30	15h15	Chapitre 3 – Les deux visages d'un conflit (Acte 1)
15h35	16h20	Chapitre 3 – Les deux visages d'un conflit (Acte 2)
16h40	16h55	Chapitre 4 – L'ombre de la déroute
16h55	17h00	Retour des brassards
17h00		Fin de la campagne
19h00		Début de la Ducasse



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. 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.





Les Légions Démoniaques

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 Campagne sera également remise aux participants préinscrits à l'activité qui sont membres du Duché de Bicolline. Seul le participant peut récupérer sa propre solde et sa fiche de population à l'accueil.

La victoire : Le cumulatif des points de victoire de cette campagne détermine quel front sera déclaré vainqueur à la fin de la journée. La guilde ayant obtenu le plus de points de victoire est réputée gagnante.

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 recruté (inscrit) 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 deux fronts atteignent les 300 participants, chaque front se verra remettre 1000 solars de plus dans le tableau d'achat. En cas de campagne complète, soit 350 participants par front, le bonus passe à 1500 solars par front.

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 à la campagne. 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 états-majors pourront acheter les gains de leur choix en payant avec les points de récompense. Le front vainqueur pourrait avoir le premier choix en cas de lots spéciaux.



Les Légions Démoniaques

La notoriété : Chacune des guildes formant l'état-major des fronts recevra un point de notoriété et la guilde en chef du front vainqueur recevra un point de notoriété additionnelle.

L'abandon : Si un front souhaite déclarer forfait, abandonner ou concéder la victoire, il doit en informer l'autre front ainsi que l'organisation de Bicolline. Si l'organisation de Bicolline et le front adverse acceptent cette décision, le front adverse sera considéré comme le gagnant de la campagne et obtiendra les récompenses attribuées à ce titre. Quant à la distribution des points restants, elle se fera selon le ratio des points déjà remportés.

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.

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.
- **Machines de guerre** : Pour les chapitres 2 et 3, deux machines de guerre par front.

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.

Rappel : L'autoguérison est interdite.

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.
- 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.



Autres

Courriels:

- Pour des questions en lien avec le jeu : maitredejeu@bicolline.org
- Pour des questions générales de logistique (inscription, accueil, accès au terrain, etc.) : info@bicolline.org
- Pour des questions en lien avec les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal : activites@bicolline.org

Téléphone : (819) 532-1755

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

Site Internet : bicolline.org

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.



Les Légions Démoniaques

Prologue – *L'arrivée des légions*

Les routes de Mariembourg résonnent du bruit des armures et des pas lourds des légions de Bryas. Sous leurs bannières, les légionnaires avancent en rangs serrés. Personne ne vient en conquérant. Personne ne vient en paix non plus. Les hommes se regardent avec méfiance, conscients de la fragilité des serments échangés. Le pacte tient encore, mais les tensions commencent à le ronger.

Déploiement

- À vos puits de guérison respectifs (D1 & D2).
- Les retardataires entrent en jeu mort.

Limites de terrain

- À l'intérieur de la ligne rouge.

Durée du chapitre

- 20 minutes.

Guérison

- Un puits de guérison par front (D1 & D2).

Objectif 1

- Trois boîtes à temps (BT1, BT2 & BT3) seront présentes sur le terrain.
- Chaque front pourra y accumuler du temps indépendamment.

Gains Objectif 1

- 100 points de victoire (10 %) en fonction du ratio du temps total accumulé dans les boîtes à temps.



Les Légions Démoniaques

Chapitre 1 – *Le premier affront*

Au centre de la plaine, le ton monte. L'empereur Karl Von Shlaffenmark accuse ouvertement Kronin Sargasse Aemili d'être venu accompagner de démons qui se cacheraient parmi ses hommes. Kronin se défend, invoque l'honneur relié au pacte et tente d'apaiser les esprits, mais chaque mot alimente la méfiance de l'empereur, déjà bien installée.

Puis, sans prévenir, un répurateur de la Rédemption s'avance, porté par une foi inébranlable. Devant tous, il abat un homme qu'il prétend être une créature démoniaque. Le geste sidère l'assemblée. Après un court instant de stupeur silencieuse, les cris éclatent, les armes se lèvent et le sang commence à couler. Le premier affront vient d'être lancé.

Déploiement

- Derrière vos lignes de déploiement, représentées par les lignes pointillées aux couleurs de votre front. Les jaunes au nord-ouest du pointillé jaune et les bleus au sud-est du pointillé bleu.

Limites de terrain

- Aucune.

Durée du chapitre

- On joue le scénario deux fois, en inversant les zones de départ.
- Chaque scénario se poursuit jusqu'à l'élimination de l'un des deux fronts.

Guérison

- Aucune.

Objectif 1

- Élimination du front adverse.

Gains Objectif 1

- 50 points de victoire (5%) par victoire.



Les Légions Démoniaques

Chapitre 2 – Traquer les cultistes

Des caches de cultistes seraient dissimulées partout dans les ruines et les zones oubliées de Mariembourg. Pour l'Empire, l'hérésie doit être traquée et anéantie sans délai. À l'inverse, les légions auquessoises, craignent que réveiller l'eau qui dort ne soit perçu comme une offense.

Les adversaires se déploient tout de même, fouillant les environs à la recherche du moindre indice. Mais à mesure que les caches sont découvertes, le doute s'installe ; la menace est bien réelle... et peut-être plus proche qu'ils ne le pensaient.



Déploiement

- À vos puits de guérison respectifs (D1 & D2).

Limites de terrain

- Aucune.

Durée du chapitre

- 60 minutes.

Guérison

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

Restriction

- 2 machines de guerre par front.



Les Légions Démoniaques

Objectif -1

- Trois (3) boîtes à temps (BT1, BT2 & BT3) seront présentes sur le terrain.
- Chaque front pourra y accumuler du temps indépendamment.

Objectif -2

- **Huit (8) missions** durant le scénario (voir : Fonctionnement des missions).
- Deux (2) missions (1 pour chaque front) seront distribuées **après 10, 20, 30 et 40 minutes** de scénario.

Fonctionnement des missions

- Il y aura **dix (10) enveloppes**, contenant les mêmes missions pour chaque front.
- Les enveloppes seront remises en main propre aux états-majors à leur puits de guérison respectif (D1 & D2).
- Chaque enveloppe est cachetée. Il est donc impossible de connaître la mission avant de l'ouvrir.
- Lorsqu'une mission devient disponible, l'état-major doit choisir **une enveloppe parmi celles restantes** et l'ouvrir.
- Pour accomplir une mission, le joueur doit avoir **l'énoncé de la mission en main** et remplir **tous les critères indiqués**.

Exemple Mission :

- Apporter une machine de guerre au M1.
- Pour compléter cette mission, le joueur doit :
 - se rendre au maréchal au M1,
 - apporter une machine de guerre,
 - remettre la lettre de mission au maréchal.
- Le maréchal remettra ensuite la récompense de la mission, ou la prochaine étape, selon le cas.

Gains Objectif -1

- 175 points de victoire (17.5%) en fonction du ratio du temps accumulé sur l'ensemble des boîtes à temps.

Gains Objectif -2

- 175 points de victoire (17.5%) en fonction des missions complétées.



Intermède – À la soupe!

Un affront mal placé. Des miettes de cultistes dissimulés. Tout cela ne remplit pas la panse de légionnaires affamés. Il est temps de regrouper les troupes et de passer à table pour éviter de se faire passer à tabac.

Déploiement.

À déterminer.

Durée du chapitre

60 minutes.

Le déploiement pour le prochain chapitre se fera à 14h10 pour être prêt à commencer à 14h30.

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 désertir.

Gains

- Satiété.
- Hydratation.
- BONUS: belles discussions fraternelles sur le sens de la vie malgré la paranoïa.

Points bonus

- La personne qui réussit la quête secrète de la réglisse se verra remettre une carte "fait d'armes".



Les Légions Démoniaques

Chapitre 3 – Les deux visages d'un conflit

Acte 1 - Les Von Shlaffenmark marchent sans hésitation vers les repaires révélés. Leur objectif est clair : détruire chaque cache, purifier chaque trace démoniaque et ne rien laisser subsister de la menace qui ronge l'Empire.

Acte 2 - La Legio Praetoria attaque avec détermination. Plutôt que de défendre les repaires, elle choisit de frapper les forces impériales en s'attaquant à leurs baraquements, cherchant à briser leur élan et à empêcher la destruction des positions ciblées.

Déploiement

Acte 1 : Le front attaquant se déploie au point D1.

Acte 2 : Le front attaquant se déploie au point D2.

Le front défenseur se déploie au point B et/ou à une boîte à temps.

Limites de terrain

Aucune.

Durée du chapitre

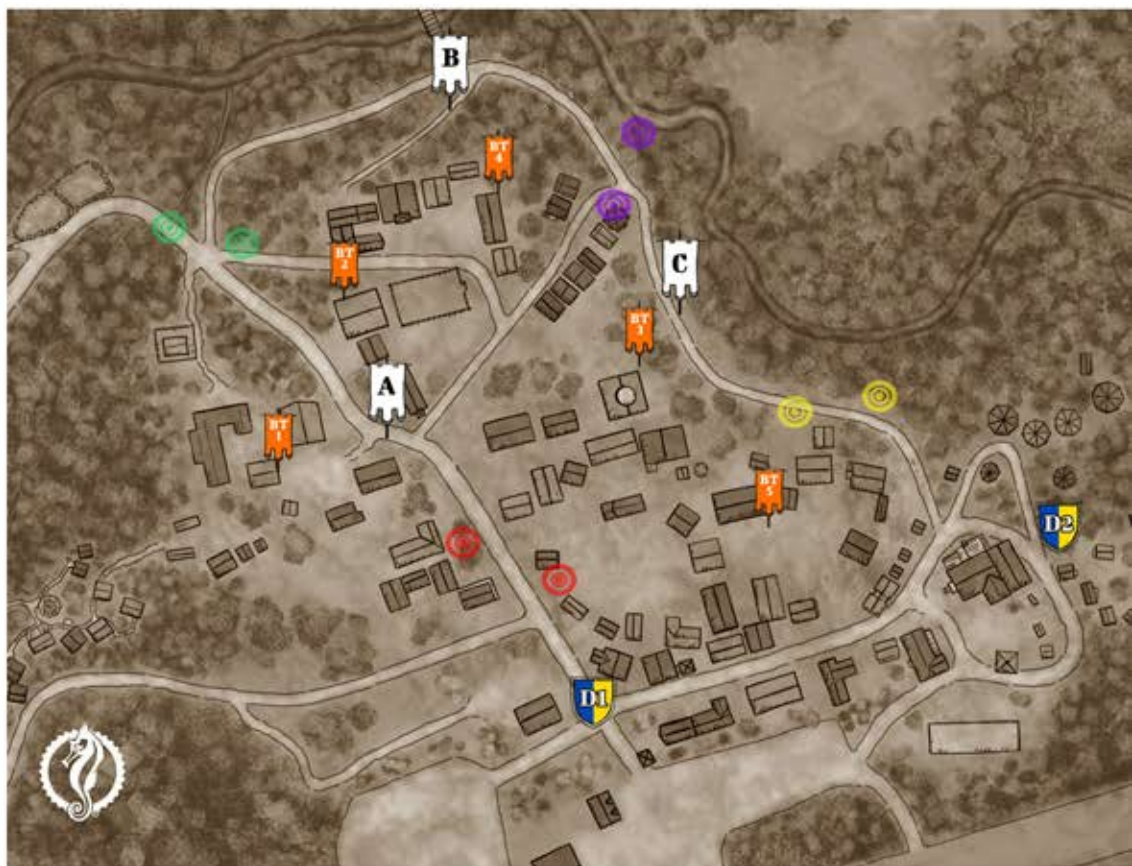
- Ce scénario se déroule en deux actes (Acte 1 & Acte 2).
- 45 minutes maximum par acte.
- Prends fin quand toutes les cibles sont détruites ou que 45 minutes se sont écoulées.

Restriction

- 2 machines de guerre pour le front attaquant.

Guérison

- Sabliers de guérison.
- Puits de guérison.



Les Légions Démoniaques

Gestion des puits de guérison

Acte 1

- Le front attaquant commence au puits de guérison D1.
- Le front défenseur commence au puits de guérison B (ou aux différentes boîtes à temps).
- Lorsque les cibles identifiées en rouge sont détruites, le puits du front défenseur se déplace du point B vers le point A.
- Lorsqu'une machine de guerre rejoint le point C. Le puits du front attaquant se déplace du point D1 vers le point C.
- Lorsque les cibles identifiées en vert sont détruites, le puits du front défenseur se déplace du point A vers le point D2.
- Lorsqu'une machine de guerre rejoint le point B. Le puits du front attaquant se déplace du point C vers point B.

Acte 2

- Le front attaquant commence au puits de guérison D2.
- Le front défenseur commence au puits de guérison B (ou aux différentes boîtes à temps).
- Lorsque les cibles identifiées en jaune sont détruites, le puits du front défenseur se déplace du point B vers le point C.
- Lorsqu'une machine de guerre rejoint le point A. Le puits du front attaquant se déplace du point D2 vers le point A.
- Lorsque les cibles identifiées en mauve sont détruits, le puits du front défenseur se déplace du point C vers le point D1.
- Lorsqu'une machine de guerre rejoint le point B. Le puits du front attaquant se déplace du point A vers le point B.

Objectif 1

- Cinq boîtes à temps (BT1, BT2, BT3, BT4 & BT5) seront présentes sur le terrain.
- Seul le front défenseur peut accumuler du temps.

Gains Objectif 1

- 350 points de victoire (35%) en fonction du ratio de temps cumulés.

Objectif 2

- Détruire les cibles identifiées
 - Pour ce faire, celui-ci doit recevoir 5 projectiles de machines de guerre.
- Quand toutes les cibles d'une zone sont détruites, on avance les puits de guérison (voir mécanique de gestion des puits de guérison).
- **Rappel : Les machines de guerre doivent effectuer des tirs directs.**

Gains Objectif 2

- X points de victoire en ratio des cibles détruites.



Chapitre 4 – L'ombre de la déroute

Les derniers affrontements ont semé la panique. La ligne cède.

Sous la pression des assauts et le fracas des machines de guerre, une armée vacille, puis rompt. Au loin, impossible encore de distinguer laquelle des deux forces bat en retraite. Est-ce les troupes impériales des Von Shlaffenmark qui tentent de rejoindre les fortifications pour un dernier retranchement ? Ou bien les légionnaires de la Legio Praetoria qui se dirigent vers les galions auquessois amarrés au port ? C'est l'heure de la fuite...

Peu importe le vainqueur, ce dernier affrontement laissera des traces profondes sur toute tentative diplomatique future

Déploiement

- Le front attaquant se déploie au puits D1.
- Le front défenseur se déploie au point #1.

Le front perdant du chapitre 3 sera désigné comme le front attaquant pour ce chapitre.

Limites de terrain

- Aucune.

Durée du chapitre

- 15 minutes maximum.

Restriction

- Le front défenseur ne peut pas se guérir.





Les Légions Démoniaques

Guérison

- 1 puits de guérison pour le front attaquant.
- Sabliers de guérison pour le front attaquant.

Objectif 1

Le front attaquant doit escorter le général jusqu'au point #1 en moins de 15 minutes.
Si le général meurt, il peut être guéri.

Gains

Si l'escorte est réussie en moins de 10 minutes :

- 100 (10%) points de victoire pour le front attaquant.
- 0 point de victoire pour le front défenseur.

Si l'escorte est réussie entre 10 et 15 minutes :

- 75 (7,5%) points de victoire pour le front attaquant.
- 25 (2,5%) points de victoire pour le front défenseur.

Si l'escorte est échouée :

- 0 point de victoire pour le front attaquant.
- 100 (10%) points de victoire pour le front défenseur.

