

Le Fortin oublié

CAMPAGNE



19 SEPTEMBRE 1026



DUCHÉ DE BICOLLINE



Le Fortin oublié

Le Fortin oublié

Lors du dernier Grand Conseil Impérial, la mission fut confiée aux guildes de la Haute-Garde et Comitatus de procéder au ravitaillement d'une garnison frontalière. À cheval entre l'Empire et le Territoire de l'Oubli, la garnison veillait sur un petit fortin délabré et éloigné des routes, rendant l'envoi de renforts pénibles. Avec la guerre qui faisait rage depuis déjà trop longtemps, les soldats de métier ne pouvaient compter désormais que sur leurs frères d'armes et le peu d'équipement n'ayant pas déjà été réquisitionné par le front plus au sud.

Au même moment, les fantassins du Nibu et des Loups de Niflheimr quittèrent leur campement de fortune avec pour objectif d'aller établir de nouveaux avant-postes dans le Territoire de l'Oubli. Leur espoir résidait en des informations parcellaires fournies par un scribe vieillissant croisé au hasard de la route qui leur avait promis des ressources en abondance. Mais les cartes reçues de la main tremblotante du scribe semblaient aussi désuètes et défraîchies que l'était leur porteur. Se croyant plus au nord en Berkwald, les aventuriers marchaient en réalité droit sur les terres de l'Empire.

Après un mois de patrouille pour les premiers et d'exploration pour les seconds, les deux armées tombèrent face à face. Épuisée par un terrain difficile et des forêts denses, aucune ne pouvait faire demi-tour. Perdu au milieu de nulle part, le fortin devint alors le seul refuge possible. Ses murs promettaient un avantage certain à qui saurait le prendre. Impériaux et Auquessois croisèrent le fer pour s'en emparer. Aucune politique, aucune alliance, il fallait simplement survivre.





Le Fortin oublié

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)
 - Cheeseburger ou Hot-dog végété
 - Crème de champignons
- **SOUPER:** 24.00 \$CA+ taxes (27.59 \$CA)
 - Fish and chips ou Kebbé 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, assurez-vous d'avoir en main votre code QR que vous aurez reçu par courriel lors du paiement ou 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 internet de Bicolline et un compte utilisateur est requis.

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi 14 septembre 2026, à midi. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 18 septembre 2026, à 17h00.

Les inscriptions ouvriront avec un nombre initial de 700 places disponibles, réparties également entre les deux fronts (350 combattants chacun). Un fois ce seuil atteint, des blocs additionnels de 100 places seront ouverts progressivement, jusqu'à concurrence de 1000 combattants au total.

Un groupe restreint de VIP sera réservé pour les organisateurs de chaque front. Le gestionnaire chargé de la campagne contactera les organisateurs de chaque front directement pour détailler la procédure exacte à suivre.



Le Fortin oublié

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

Comitatus

- Herménégilde Thiffault – flammenoir@hotmail.com
- Sébastien Besner – Sebastien.besner1@gmail.com

La Haute Garde

- Marc-André Denis – Marcoxandre@outlook.com
- Julien Grenier – Julien.grenier@mail.mcgill.ca

Le Nibu

- Pier-Luc St-Yves – pilstyves@gmail.com
- Philippe Blanchette – philippe.blanchette6@hotmail.com

Loups de Niflheimr

- Sacha Nahman-Lévesque – sachanahman@gmail.com
- Yann Ross – yannick.ross@outlook.be



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)
 - Cheeseburger ou Hot-dog végété
 - Crème de champignons
- **SOUPER:** 24.00 \$CA+ taxes (27.59 \$CA)
 - Fish and chips ou Kebbé végété

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.*



Le Fortin oublié

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 internet de Bicolline et un compte utilisateur est requis.

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi 14 septembre 2026, à midi. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 18 septembre 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.



Le Fortin oublié

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.





Le Fortin oublié

Horaire de la journée

Heure	Fin	Le Fortin oublié
8h00	9h30	Arrivée, inscription et homologation
9h30	10h30	Déploiement
10h30	12h55	Acte 1
10h30	10h50	Chapitre 1 – Le premier assaut
11h00	11h20	Chapitre 2 – Au-delà des murs
11h30	11h50	Chapitre 3 – Changement de stratégie
12h00	12h20	Chapitre 4 – Tenir le terrain
12h30	12h55	Chapitre 5 – La dernière bannière
13h15	14h15	L'arrivée des victuailles
14h35	17h00	Acte 2
14h35	14h55	Chapitre 1 – Le premier assaut
15h05	15h25	Chapitre 2 – Au-delà des murs
15h35	15h55	Chapitre 3 – Changement de stratégie
16h05	16h25	Chapitre 4 – Tenir le terrain
16h35	17h00	Chapitre 5 – La dernière bannière
17h00		Fin de la campagne et 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.



Le Fortin oublié

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 front qui remportera le chapitre 5 sera déclaré vainqueur de la campagne.

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 350 participants, chaque front se verra remettre 1000 solars de plus dans le tableau d'achat. Si les deux fronts atteignent 400 participants, le bonus de chaque front passera à 1500.

Bonus de brassards : Les brassards de chaque couleur seront comptés le dimanche suivant l'activité. Un bonus de 350 solars sera versé dans le coffre virtuel des guildes ayant rapporté 90% 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.



Le Fortin oublié

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.

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 ou des scores durant l'événement.

- Il y aura un maître d'armes pour chaque front qui pourra vous donner l'heure exact ainsi que le temps restant pour les chapitres durant cette campagne.

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 :** Les deux fronts ont droit à deux machines de guerre chacun. Lorsque les fronts atteindront plus de 350 combattants, une machine de guerre supplémentaire sera accordée.

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.



Le Fortin oublié

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.



Le Fortin oublié

Le Fortin oublié

Déploiement :

- À la défense : À l'intérieur du fort.
- À l'attaque: Devant le trébuchet.

Limites de terrain :

- Aucune.

Durée :

- 150 minutes maximum.
- Répété 2 fois.

À n'importe quel moment, il sera possible qu'une mécanique soit modifiée sans avertissement. Si elle est annulée dans le premier acte, elle ne sera pas réessayée dans le deuxième acte.

Guérison :

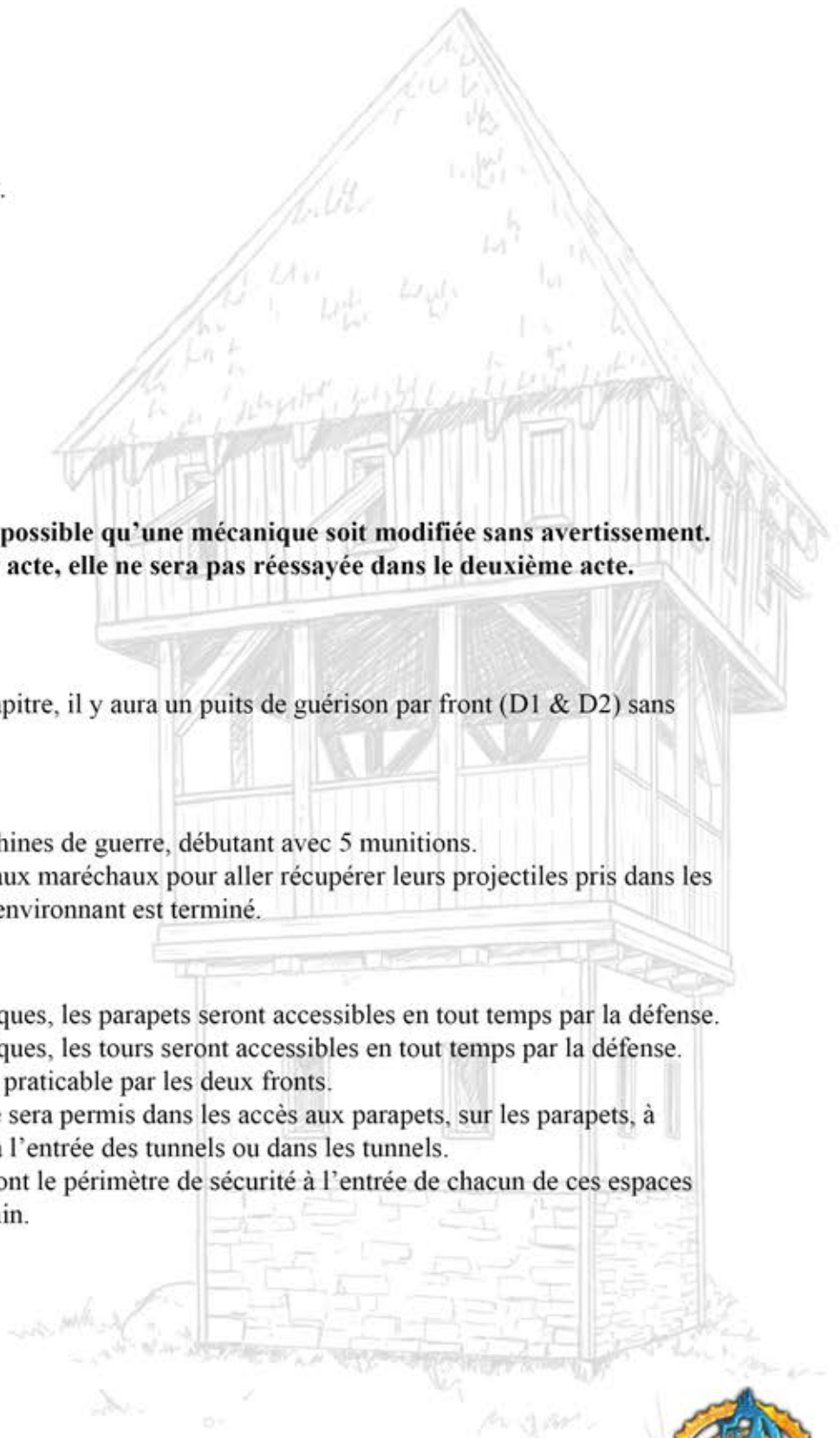
- Sabliers de guérison.
- Sauf avis contraire pendant un chapitre, il y aura un puits de guérison par front (D1 & D2) sans restriction.

Machines de guerre :

- Chaque front aura droit à des machines de guerre, débutant avec 5 munitions.
- Les artilleurs pourront demander aux maréchaux pour aller récupérer leurs projectiles pris dans les zones ennemis lorsque le combat environnant est terminé.

Tours, parapets et tunnels :

- À moins de contraintes de mécaniques, les parapets seront accessibles en tout temps par la défense.
- À moins de contraintes de mécaniques, les tours seront accessibles en tout temps par la défense.
- Si un tunnel n'est pas fermé, il est praticable par les deux fronts.
- Aucun combat au corps à corps ne sera permis dans les accès aux parapets, sur les parapets, à l'entrée des tours, dans les tours, à l'entrée des tunnels ou dans les tunnels.
 - Les maréchaux établiront le périmètre de sécurité à l'entrée de chacun de ces espaces directement sur le terrain.





Le Fortin oublié

Entrées du Fortin :

- L'entrée principale et l'entrée arrière seront toujours ouvertes.
- Il sera toujours possible pour le front en défense de demander à un maréchal d'ouvrir ou de fermer une des entrées du fort (excluant l'entrée principale et l'entrée arrière).
 - Afin de minimiser la confusion, ne pas nuire à la fluidité du combat ou pour des raisons de mécaniques, le maréchal pourrait refuser l'ouverture ou la fermeture.
- Les accès, qui ne sont pas une des 4 entrées principales ou des tunnels, seront nommés brèches.
- Un accès marqué par une corde rouge est fermé. Il est infranchissable : il est interdit d'y passer, de tirer des projectiles à travers ou de frapper à travers avec une arme de mêlée.

Notes :

- Le scénario de siège se compose d'un Acte d'une durée de 150 minutes, divisé en cinq chapitres avec chacun un horaire précis.
- Le front ayant été défenseur durant l'Acte 1 prendra le rôle d'attaquant pour l'Acte 2 et vice versa. Les mécaniques liées à D1 et D2 s'appliquent aux rôles joués pendant l'Acte en cours.
- Le début et la fin des chapitres 1 à 4 ne seront pas annoncés par un cor de brume.
- Le début du chapitre 5 sera annoncé par deux coups de cor de brume.
- Dû à la préparation nécessaire, il est possible que le chapitre 5 commence en retard.

Missions

- Les missions peuvent se faire n'importe quand pendant le Siège **avant le début du chapitre 5**.
- Chaque front aura accès à deux maréchaux de missions qui seront présents à leur campement.
- À n'importe quel moment avant le début du chapitre 5, s'ils sont disponibles, un des deux maréchaux pourra accompagner le front pour exécuter une mission.
- Le maréchal tentera de suivre le groupe du mieux qu'il peut et respectera les ordres donnés. Si jamais il se retrouve seul ou sans groupe, il retournera au camp de base le plus rapidement possible.

Mission 1: Convoi

- En présence du maréchal de mission, il est possible d'aller au tombeau du roi et de revenir par l'autoroute jusqu'à son camp de base.
- Si le groupe se fait éliminer, le maréchal de mission retourne au camp de base et le convoi échoue.

Mission 2 : Endommager les tours / Réparer les tours

- En présence du maréchal de mission, il est possible d'aller à l'extérieur d'une des 5 tours de la façade du fort.
- Pour le front en attaque :
 - Si le maréchal réussit à cumuler 5 minutes ininterrompues, il placera un mousqueton rouge sur celle-ci. Elle sera considérée endommagée.
 - Le maréchal de mission doit se faire escorter par au moins 5 joueurs.
 - L'espace proche du maréchal doit être clairement contrôlé par le front à l'attaque tout au long du processus (évalué par le maréchal).



Le Fortin oublié

- Pour le front en défense :
 - Si le maréchal réussit à cumuler 5 minutes ininterrompues, il retirera le mousqueton rouge sur celle-ci. Elle sera considérée réparée.
 - La défense ne peut faire ceci que si la tour est préalablement endommagée.
 - Le maréchal de mission doit se faire escorter par au moins 10 joueurs, dont 2 guérisseurs.

Mission 3 : Saboter les tunnels

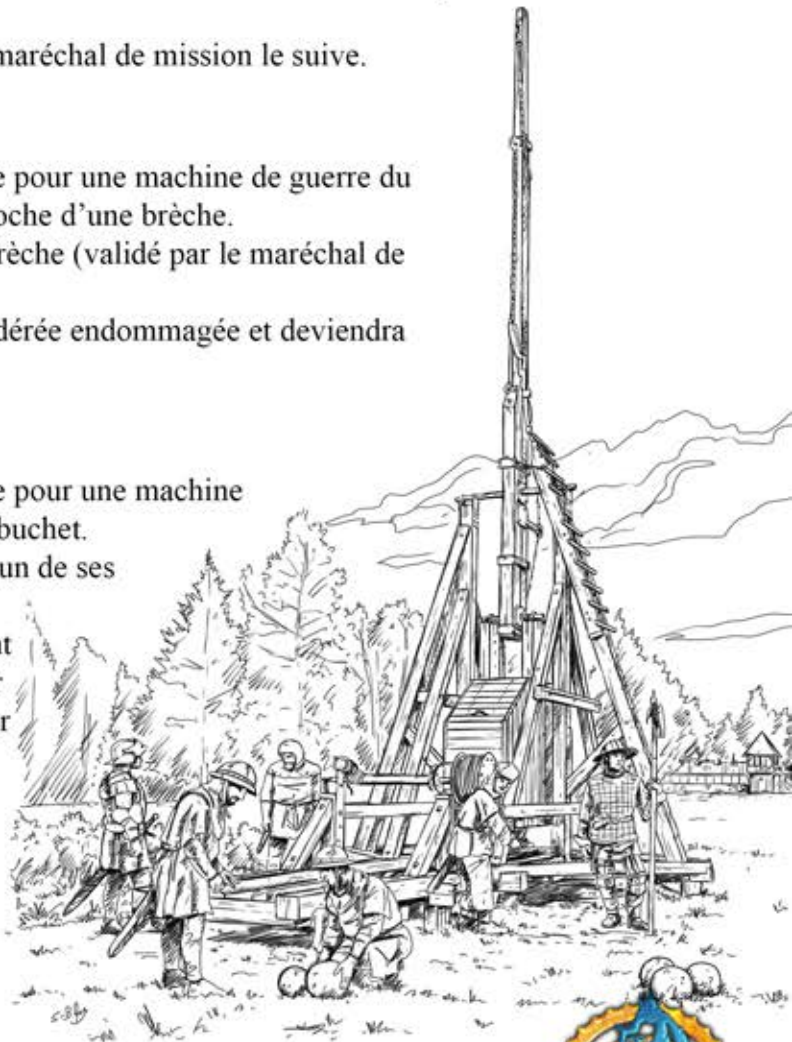
- Un joueur pourra ramasser 1 des 8 cadenas en possession de son maréchal de mission.
- Un joueur ne peut avoir qu'un seul cadenas en sa possession.
- Le cadenas n'est ni volable ni échangeable.
- Si le joueur retourne au puits de guérison en possession d'un cadenas, il doit le remettre au maréchal de mission qui le retirera du jeu.
- Un panneau avec un anneau sera présent à l'intérieur de chaque tunnel.
- Si un panneau cumule 3 cadenas ou plus, ce tunnel est considéré saboté et deviendra praticable au chapitre 5 seulement.
- Un joueur peut exécuter cette mission sans que le maréchal de mission le suive.

Mission 4 : Endommager les brèches

- En présence du maréchal de mission, il est possible pour une machine de guerre du front des attaquants de tirer sur les murs du fort proche d'une brèche.
- Si le projectile frappe suffisamment proche de la brèche (validé par le maréchal de mission), la brèche cumulera une touche.
 - À la suite de 10 touches, elle sera considérée endommagée et deviendra praticable au chapitre 5 seulement.

Mission 5 : Briser / Réparer le trébuchet.

- En présence du maréchal de mission, il est possible pour une machine de guerre du front des défenseurs de tirer sur le trébuchet.
- Si le projectile touche, le trébuchet se verra retirer un de ses deux drapeaux au choix du front défenseur.
- Il est possible pour un participant du front attaquant de prendre un des deux drapeaux retirés et de tenter d'exécuter une mission de convoi afin de le replacer sur le trébuchet.
- S'il réussit, au lieu du gain standard de convoi, le participant pourra replacer le drapeau dans le trébuchet.



Le Fortin oublié

Mission 6 : Empoisonnement

- Une cache sera associée à chaque front.
 - Pour l'attaque, elle sera présente proche du trébuchet.
 - Pour la défense, elle sera présente proche, mais à l'extérieur, du fort.
- Un joueur pourra ramasser une fiole de poison à son maréchal de mission et tenter d'aller la déposer dans la cache ennemie.
- Un joueur ne peut avoir qu'une seule fiole en sa possession.
 - La fiole n'est ni volable ni échangeable.
- Il est possible que le maréchal de mission puisse se retrouver momentanément sans aucune fiole en sa possession.
- Un joueur peut exécuter cette mission sans que le maréchal de mission le suive.



Mission 7 : Assassinats

- 3 joueurs de chaque front se feront donner des sashes.
- Lorsque remis, les sashes doivent être portés immédiatement et ne peuvent être échangés.
- Durant la partie, il est possible que votre maréchal de mission donne un sash à n'importe quel joueur de son front.
 - Elle doit être portée immédiatement et ne peut être refusée.
- Si un joueur avec un sash meurt, il doit la donner à un joueur du front ennemi le plus rapidement possible, sans nuire au combat.
- Un joueur se faisant donner un sash par un adversaire mort doit la rapporter le plus rapidement possible à son maréchal de mission.



Gains

Mission 1: Convoi

- Pour chaque convoi réussi :
 - Le front associé gagne 1 point (Max 6).
 - Le front associé gagne 5 munitions supplémentaires pour une de ses machines de guerre.

Mission 2 : Endommager les tours / Réparer les tours

- Pour chaque tour endommagée au début du chapitre 5:
 - Le front à l'attaque gagne 1 point (Max 3).
 - La tour devient inaccessible pour le chapitre 5.
 - Les parapets de chaque côté des tours deviennent inaccessibles pour le chapitre 5.



Le Fortin oublié

Mission 3 : Saboter les tunnels

- Pour chaque tunnel saboté au début du chapitre 5:
 - Le front à l'attaque gagne 2 points.
 - Le tunnel associé devient praticable pour le chapitre 5.

Mission 4 : Endommager les brèches

- Pour chaque brèche endommagée au début du chapitre 5:
 - Le front à l'attaque gagne 1 point (Max 3).
 - La brèche devient praticable pour le chapitre 5.

Mission 5 : Briser / Réparer le trébuchet.

- Si le drapeau jaune est retiré au début du chapitre 5:
 - La porte du fort du côté non-décorum est impraticable pour le chapitre 5.
- Si le drapeau bleu est retiré au début du chapitre 5:
 - La porte du fort du côté gouffre est impraticable pour le chapitre 5.
- 3 points pour chaque drapeau retiré au début du chapitre 5.
 - Ces points sont uniquement cumulables pour le front à la défense.

Mission 6 : Empoisonnement

- 4 points en ratio du nombre total d'empoisonnements réussis au début du chapitre 5.
 - Le ratio est calculé séparément pour l'acte 1 et l'acte 2, pour un total de 8 points dans la journée.

Mission 7 : Assassinats

- 4 points en ratio du nombre total de sashs rapportés.
 - Le ratio est calculé séparément pour l'acte 1 et l'acte 2, pour un total de 8 points dans la journée.



Le Fortin oublié

Chapitre 1 - La prise du fortin

Le fortin se dresse à la frontière de l'Empire et du Territoire de l'Oubli, loin des grandes routes et des renforts. Ses murs fatigués n'ont rien d'imprenable, mais celui qui les tient contrôle la région entière.

Une armée s'est installée derrière les palissades. L'autre débouche de la lisière et forme ses rangs. Les défenseurs comptent leurs flèches, les attaquants serrent les boucliers. Le premier assaut de la campagne va décider qui dormira derrière les remparts ce soir.



Le Fortin oublié

Limites de terrain

- Les lignes rouges sont infranchissables.
- Les lignes vertes sont franchissables.

Durée du chapitre

- 20 minutes.

Guérison

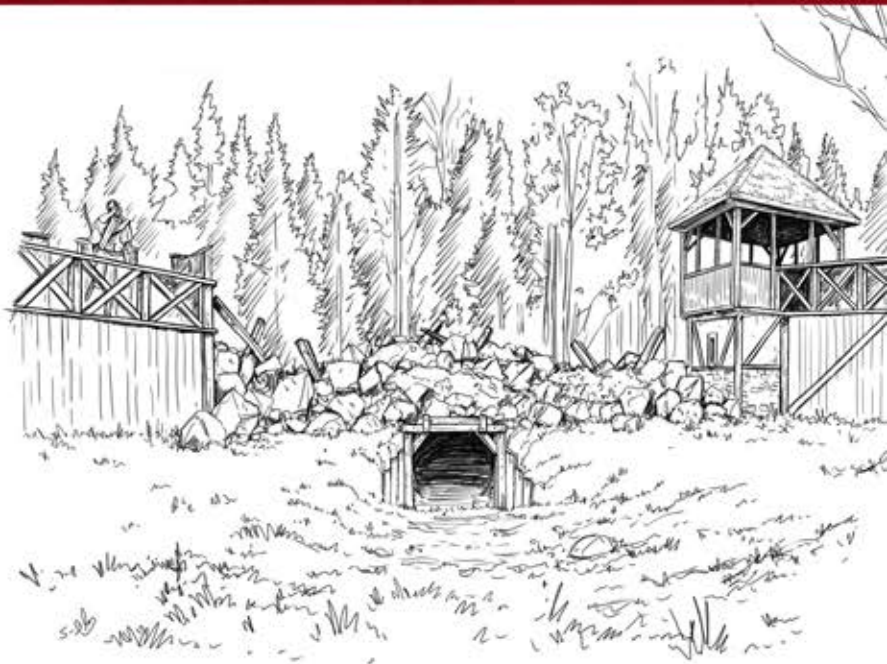
- Sabliers de guérisons.
- Un puits de guérison par front (D1 & D2).

Objectifs

- Le fort
 - Il est possible pour le front D1 de lever les drapeaux au centre du fort (I1).
 - Du temps est cumulé pour chaque drapeau hissé au maximum de sa hauteur.
- Les tours
 - Deux cibles seront présentes dans chaque tour à l'avant du fort (encerclées en vert sur la carte).
 - Elles ne peuvent être frappées que par des projectiles.
 - Lorsque frappées, elles sont détruites. Si les deux cibles sont détruites, la tour s'effondre.
 - Si la tour de chaque côté d'un parapet est détruite, le parapet est détruit.
 - Les joueurs présents sur un parapet adjacent à une tour effondrée doivent se rendre au puits de guérison et le parapet devient impraticable pour le reste du chapitre.
- La plaine
 - Deux mâts sont présents dans la plaine.
 - Ils sont relevés à chaque 5 minutes, incluant au début du scénario.
 - Un relevé réussi par la défense vaut le triple d'un relevé fait par l'attaque.

Gains

- Le fort
 - 1 point par tranche de 10 minutes de temps cumulé total.
 - Ces points sont uniquement cumulables pour le front à l'attaque.
- Les tours
 - 1 point par tour effondrée (Max 4).
 - Ces points sont uniquement cumulables pour le front à l'attaque.
- La plaine
 - 4 points en ratio du nombre total de relevés.
 - Le ratio est calculé séparément pour l'acte 1 et l'acte 2, pour un total de 8 points dans la journée.



Chapitre 2 – Au-delà des murs

Le fortin ne suffit plus. Les vivres manquent, les réserves fondent tandis que les blessés s'accumulent dans les deux camps. Chaque armée envoie ses détachements battre la campagne à la recherche d'eau, de gibier et de matériel.

Mais le Territoire de l'Oubli porte bien son nom. Les sentiers se perdent, les repères mentent et chaque patrouille risque de croiser l'ennemi au détour d'un vallon. Ceux qui reviendront les mains pleines donneront l'avantage à leur armée.

Limites de terrain

- Aucune.

Durée du chapitre

- 20 minutes.

Guérison

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

Objectif 1

- Trois mâts seront présents sur le terrain.
- Ils seront relevés à chaque 4 minutes.

Gains Objectif 1

- 21 points de victoire en fonction du ratio de relevés.
 - Le ratio est calculé séparément pour l'acte 1 et l'acte 2, pour un total de 42 points dans la journée.
- Si l'attaquant (D1) réussit plus de relevés que la défense (D2), le puits de guérison de la défense lors du chapitre 5 ouvrira 2.5 minutes plus tard.
- Si la défense (D2) réussit plus de relevés que l'attaque (D1), le puits de guérison de la défense lors du chapitre 5 ouvrira 2.5 minutes plus tôt.
- En cas d'égalité, l'attaquant remporte la victoire.



Chapitre 3 - Changement de stratégie

Le fortin a déjà coûté cher. Les brèches du premier assaut ont été colmatées à la hâte et le sol porte encore les traces des combats. Personne n'a oublié ce qui s'est passé sous ces murs.

Une armée tient la position. L'autre revient chercher ce qu'elle estime lui appartenir. Cette fois les deux camps connaissent le terrain, ses faiblesses et ses pièges. Si le fortin changera peut-être de mains, le prix à payer pour l'occuper demeurera le même.



Limites de terrain

- Les lignes rouges sont infranchissables.
- Les lignes vertes sont franchissables.

Durée du chapitre

- 20 minutes.

Guérison

- Sabliers de guérisons.
- Un puits de guérison par front (D1 & D2).
- Le puits D1 n'a pas de limitation de temps.
- Le puits D2 n'a pas de limitation de temps si 2 tours et moins sont effondrées.
 - Il ouvre à chaque 3 minutes si 2 tours ou plus sont effondrées.



Le Fortin oublié

Éléments spéciaux

- Le front D2 aura accès à de l'eau sur les parapets.
- Si un participant reçoit de l'eau, il meurt et doit aller à son puits de guérison attitré.

Objectifs

- Le fort
 - Il est possible pour le front D1 de lever les drapeaux au centre du fort (I1).
 - Du temps sera cumulé pour chaque drapeau hissé au maximum de sa hauteur.
- Les tours
 - Un maréchal sera affecté à chaque machine de guerre de l'attaque.
 - Les machines de guerre des attaquants pourront cibler les tours du devant du fort (encadrées en vert sur la carte).
 - Lorsque frappées franchement (évalué par le maréchal assigné), elles accumulent une touche.
 - Après 6 touches, la tour s'effondre.
 - Si les tours de chaque côté d'un parapet sont effondrées, le parapet est détruit.
 - Si une tour s'effondre, tous les participants présents à l'intérieur doivent aller à leur puits de guérison respectif.
- La plaine
 - Deux mâts sont présents dans la plaine.
 - Ils sont relevés à chaque 5 minutes, incluant au début du scénario.
 - Un relevé réussi par D2 vaut le triple d'un fait par D1.

Gains

- Le fort
 - 1 point par tranche de 6 minutes de temps cumulé total.
 - Ces points sont uniquement cumulables pour le front à l'attaque.
- Les tours
 - 1 point par tour détruite.
 - Ces points sont uniquement cumulables pour le front à l'attaque.
- La plaine
 - 6 points en ratio du nombre de relevés.
 - Le ratio est calculé séparément pour l'acte 1 et l'acte 2, pour un total de 12 points dans la journée.



Chapitre 4 - *Tenir le terrain*

Le fortin ne vaut rien sans les terres qui l'entourent. Les collines, les sentiers et les points d'eau du Territoire de l'Oubli sont devenus des positions à prendre et à garder. Celui qui contrôle la campagne étrangle l'autre derrière ses murs.

Les deux armées se déploient hors du fort. Chaque avant-poste conquis rapproche de la victoire, chaque position perdue affaiblit les lignes. Ici pas de remparts pour se cacher. Il faudra avancer, planter sa bannière et la défendre jusqu'au bout.

Limites de terrain

- Aucune.

Durée du chapitre

- 20 minutes.

Guérison

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

Objectif 1

- Cinq mats seront présents sur le terrain.
- Ils seront relevés à chaque 4 minutes.

Gains Objectif 1

- 14 points de victoire en fonction du ratio de relevés.
 - Le ratio est calculé séparément pour l'acte 1 et l'acte 2, pour un total de 28 points dans la journée.
- Si l'attaquant (D1) réussit plus de relevés que la défense (D2), le puits de guérison de la défense lors du chapitre 5 ouvrira 2.5 minutes plus lentement.
- Si la défense (D2) réussit plus de relevés que l'attaque (D1), le puits de guérison de la défense lors du chapitre 5 ouvrira 2.5 minutes plus rapidement.
- En cas d'égalité, l'attaquant gagne.



Chapitre 5 - La dernière bannière

Il n'y a plus rien à explorer, plus rien à négocier. Tout ce que les deux armées ont gagné, perdu et appris depuis le début de la campagne se joue maintenant sous les murs du fortin.

Une armée tient la position. L'autre marche sur elle avec tout ce qui lui reste. Les machines sont en place, les lames sont tirées et les ordres sont donnés. Quand le soleil se couchera sur le Territoire de l'Oubli, une seule bannière flottera sur le fort.



Limites de terrain

- La possibilité de franchir les éléments suivants dépend du résultat jusqu'à ce moment du scénario :
 - Les lignes grises
 - Les tours
 - Les parapets
 - Les tunnels

Durée du chapitre

- 25 minutes.



Le Fortin oublié

Guérison

- Sabliers de guérisons.
- Un puits de guérison pour le front D2.
 - Si la défense a gagné le chapitre 2 ET le chapitre 4, le puits n'a pas de restrictions.
 - Si la défense a gagné le chapitre 2 OU le chapitre 4, le puits ouvre au 5 minutes.
 - Si la défense a gagné ni le chapitre 2 ni le chapitre 4, le puits ouvre au 10 minutes.
- Trois puits de guérison pour le front D1 (D1, D3 et D4).
 - Le puits D1 sera toujours ouvert sans restriction.
 - Le puits D3 devient disponible à la minute 5, sans restriction.
 - Le puits D4 devient disponible à la minute 15, sans restriction.

Objectifs

- Le fort
 - Il est possible pour le front D1 de lever les drapeaux au centre du fort (I1).
 - Ils cumulent du temps pour chaque drapeau hissé au maximum de sa hauteur.
 - Lorsqu'au moins un des drapeaux cumule au moins 10 minutes, le scénario est terminé.
 - Une interruption ne nullifie pas le temps.
 - À la 10e minute, les deux entrées principales du côté ouvrent, indépendamment, de leur état au début du scénario.
 - À la 15e minute, les brèches ouvrent, indépendamment de leur état au début du scénario.
 - À la 20e minute, les tunnels deviennent praticables, indépendamment de leur état au début du scénario.

Gains

- Le fort
 - Le front qui termine ce chapitre le plus rapidement à l'attaque gagne la campagne.
 - En cas d'égalité, le front qui cumule le plus de temps total sur les trois mâts gagne la campagne.
 - En cas d'égalité, le front ayant le plus de points de victoires gagne la campagne.



L'arrivée des victuailles

Déploiement

- Resto de la Vieille ville.

Durée du chapitre

- 60 minutes.
- Le déploiement pour le prochain chapitre se fera à 13h50 pour être prêt à commencer à 14h10.

Objectifs

- Quérir son repas auprès du cuisinier.
- Se repaître.
- Utiliser les poubelles pour les déchets.
- Attraper les déserteurs.
- Remplir sa gourde.

Condition de victoire

- Avoir mangé et bu avant la mort imminente.
- Ne pas désert.

Gains

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

Points bonus

- Une carte Fait d'armes au participant qui réussira le premier la quête de la réglisse.
- La quête de la réglisse est interdite à toute personne arborant le bleu et jaune.

