



CHRONIQUE COURTE

5

UNE NOUVELLE CAPITALE

Le commandeur des patrouilleurs désire bâtir une nouvelle capitale dans votre région. Avant l'arrivée de la délégation des Patrouilleurs vous devez construire l'ensemble des bâtiments spéciaux (jardin, grand hall, donjon et temple) dans le fortin dont vous avez la charge. Cette tâche doit être effectuée en plus de votre Mission.

Le commandeur vous offre de quoi commencer les travaux. 



UN GÉANT

Lérogé par le bruit de vos travaux, un géant approche du fortin de fort mauvaise humeur ! Armé d'un tronc, il s'attaque à toutes les constructions qu'il rencontre.

Chaque tour si l'action temporaire ci-dessous est encore active et qu'elle n'est pas réalisée, le géant endommage un bâtiment au choix.

❖ ACTION TEMPORAIRE ❖

AU FORTIN · TANT QUE CETTE CARTE
CHRONIQUE N'EST PAS RECOUVERTE ET QUE
LE GÉANT EST PRÉSENT

Combattre le géant. 

Tout autre patrouilleur présent au fortin apporte son aide au combat : ajouter 1 dé de Métier par patrouilleur présent et cumuler les Réussites.

0 RÉUSSITE • -2  à un Patrouilleur présent.

1 RÉUSSITE • ce tour, pas de conséquence.

2 RÉUSSITES • Blessé, le géant fuit la satrapie. L'action temporaire n'est plus possible.



2

LA CARAVANE

Un émissaire annonce l'arrivée prochaine d'une caravane chargée de précieuses ressources pour vous aider à bâtir la capitale. Les jours passent et il faut vous rendre à l'évidence : la caravane s'est perdue. La satrapie est grande et vous allez devoir partir à sa recherche avant qu'elle ne soit attaquée.

❖ ACTION TEMPORAIRE ❖

HORS FORTIN - TANT QUE CETTE CARTE CHRONIQUE N'EST PAS RECOUVERTE - GÉRER CETTE ACTION COMME UN PROBLÈME

Chercher la caravane.

Cette action peut être effectuée plusieurs fois par tour.



RÉSOLUTION • Gagnez 3 🍌

La caravane est retrouvée lorsque 3 réussites sont cumulées. L'action n'est alors plus possible. Pas de gain si moins de 3 réussites cumulées.



3

ORNEMENTATIONS

Un délégué est arrivée dans la satrapie voisine. Elle en profite pour y faire une inspection surprise qui vous laisse un peu de répit. On vous informe que le délégué en est particulièrement sensible aux ornements aux couleurs des Patrouilleurs.

❖ ACTION IMMÉDIATE ❖

2 Patrouilleurs au choix doivent se déplacer au fortin pour orner vos bâtiments (métiers ou spéciaux). 2 🟢 sont un minimum pour satisfaire le délégué.

Un Patrouilleur doit trouver les plus beaux ornements, dépensez 1 🍌 pour ajouter une Réussite.



L'autre Patrouilleur doit les fabriquer. Dépensez 1 🍌 pour ajouter une Réussite. Il ne peut dépasser ni le nombre de Réussites totales du 1er Patrouilleur ni le nombre de bâtiments.



Ajoutez autant de 🟢 que de Réussites du second Patrouilleur.



VISITE OFFICIELLE

La délégation arrive. Chevauchant à côté du délégué, le commandeur en personne s'est déplacé pour admirer votre œuvre. Votre fortin est-il digne de devenir une des capitales du corps des Patrouilleurs ?

?

?

0 • DÉFAITE
0-1 • DÉFAITE

Chaque rempli en plus du 1^{er} octroie 1 .

Chaque obtenue en plus des deux 1^{ères} octroie 1 .

❖ ACTION TEMPORAIRE ❖

Impressionné par votre travail et les ornements déjà en place, le commandeur vous laisse un délai pour finir les constructions.

DÈS QUE LES 4 BÂTIMENTS SPÉCIAUX SONT CONSTRUITS • **VICTOIRE**

SI LE MARQUEUR ADVERSITÉ REVIENT SUR LA CASE CHRONIQUE • **DÉFAITE**



VICTOIRE

Qu'êtes-vous ? Le commandeur est fier de vous, vos réalisations sont dignes du corps des Patrouilleurs. Vous avez réalisé des prouesses sans négliger les habitants de la satrapie. Vous pouvez souffler et profiter de quelques semaines de repos avant qu'on ne vous assigne une nouvelle mission.



DÉFAITE

Le commandeur ne cache pas sa déception. Vous avez négligé vos devoirs et votre satrapie ne mérite pas qu'on y plante une capitale de région. Votre prochaine affectation risque bien d'être autrement plus pénible !

Fin

CHRONIQUE DE
DucIncAltum

MISE EN FORME
DucIncAltum

