

Les ruines fumantes

CAMPAGNE

12 OCTOBRE 1024

DUCHÉ DE BICOLLINE



Les ruines fumantes

Au retour de la grande bataille ayant opposé le Concordat d'Outre-mer à la Fédération argannaise, les champs de bataille laissés en ruines et encore fumants furent rapidement la cible de pillards et de mercantis avides. Ces derniers, attirés par la promesse d'un butin à moindre coût, erraient parmi les corps, ramassant tout ce qui pouvait avoir de la valeur : armes abandonnées, armures endommagées, et surtout les richesses des soldats tombés, qu'ils dépouillaient sans hésitation. Leur seule loi était celle du profit, leur unique morale, celle du gain.

Cependant, leurs activités ne se faisaient pas sans opposition. Au milieu des carcasses calcinées, des groupes de fanatiques religieux se mirent à surgir des coins sombres de la campagne. Pieds nus, vêtus de haillons, ces hommes et femmes, en transe, se flagellaient avec des chaînes de fer, considérant que les guerres incessantes étaient la manifestation de la fin des temps. Selon eux, les grandes batailles marquaient le prélude à l'arrivée de l'Innommable, une entité ancienne et terrifiante, dont les légendes racontaient qu'elle ramènerait les calamités de jadis. Ce n'était plus seulement un conflit entre royaumes, c'était une guerre spirituelle, une purification nécessaire pour préparer le monde à l'Apocalypse.

Les fanatiques, dans leur délire, voyaient les mercantis comme les agents du mal, des charognards aggravant la souillure du monde. Ils les attaquaient sans pitié, croyant qu'en les exterminant, ils purifieraient les champs de bataille des restes impies. Armés seulement de leur foi et de quelques armes rudimentaires, ils fonçaient sur ces pillards avec une furie aveugle, guidés par leur désir de voir la fin du monde se produire dans une pureté retrouvée.

Mais tous ne se laissaient pas abattre par ces conflits entre charognards et fanatiques. Plus haut, dans les collines et les vallées environnantes, six généraux, chacun à la tête de son propre contingent, avaient d'autres desseins. Refusant de rentrer chez eux les mains vides, ces hommes et femmes de guerre ne considéraient pas leur mission comme terminée. Ils s'étaient tournés vers une nouvelle entreprise : la recherche de trésors sur ces terres dévastées. Avec eux, de véritables petites armées étaient constituées, recrutées spécialement pour cette tâche. Il ne s'agissait pas simplement de chercher au hasard, mais de fouiller méthodiquement chaque recoin de la région dévastée, espérant y trouver des trésors enfouis, des richesses cachées ou des reliques oubliées.

Ils avaient entendu des rumeurs d'anciennes cachettes, de trésors légendaires perdus pendant les guerres précédentes, des richesses laissées par des civilisations anciennes. Chaque vallon, chaque forêt dense, chaque caverne obscure pouvait contenir des secrets que les soldats trop pressés d'achever la guerre avaient laissés derrière eux. Et eux, ces six généraux, étaient patients, et savaient que la véritable victoire ne résidait pas dans la gloire des batailles, mais dans les trésors qu'ils ramèneraient une fois la poussière retombée.





Les ruines fumantes

Modalités d'inscription

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 à l'adresse suivante (un compte utilisateur est requis):
<https://bicolline.online/event/192/>
- La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi 7 octobre 2024 à midi.
- La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 11 octobre 2024 à 17h00.

Tarifs

Membre: 75,00 \$CA + taxes (86.23 \$CA)

Régulier: 90,00 \$CA + taxes (103.48 \$CA)

- Le prix de l'activité n'inclut pas le dîner et le souper, mais il est possible d'acheter un forfait repas.
- L'inscription à la campagne inclut l'accès à la Ducasse qui suit. L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne pour la même activité. Il n'est pas possible de s'inscrire à la porte.

Forfait repas

Le traiteur retenu pour cet événement est Santé Taouk.

DÎNER: 15.85 \$CA+ taxes (18.22 \$CA)

Sandwich Falafel (végé) ou Sandwich Shish Taouk (poulet) ou Shawarma (boeuf-agneau) avec salade de fruits.

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

Souper : Assiette falafel (végé) avec salade ou assiette kefta avec salade.

Logement à l'Auberge

Pour réserver une chambre ou un lit au dortoir, veuillez écrire à **info@bicolline.org**.



Les ruines fumantes

Pour contacter un front

Pour vous inscrire, vous devez contacter les organisateurs du front souhaité :

- **Compagnie des Huit Voiles (JAUNE)**
Philippe B. Côté (yamel.pbc@gmail.com)
- **Ost du St-Reliquaire (BLEU)**
Louka Giroux Langlois (louka.giroux@gmail.com)
- **Tératos (ROUGE)**
Audrey Dufour (audreydufourenement@gmail.com)
- **Arcs Noirs (VERT)**
François Grondin (grondif01@gmail.com)
- **L'Hydre (MAUVE)**
Charles Brousseau (admin@dracolite.com)
- **Nephilim (ORANGE)**
Jean-Philippe Turcotte (jeanphilippe.turcotte@hotmail.fr)



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.



Déroulement de l'activité

Les ruines fumantes est une activité conçue pour les participants désirant vivre un événement de type campagne militaire opposant six fronts entre eux. La journée sera divisée en sept chapitres qui permettront aux fronts d'accumuler des points de victoires.

Les inscriptions seront ouvertes avec un minimum de soixante-quinze participants chacun. Lorsque les fronts seront complets, ils seront augmentés par incréments de cinq places automatiquement. Si les organisateurs de chaque front sont d'accord, il sera possible d'augmenter les fronts par incréments de plus de cinq places.

Un groupe de cinquante 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.

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.**

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 le combat.

Arrivée le vendredi et départ le dimanche

Les cessionnaires pourront arriver le vendredi et dormir sur le site. Les portes et l'accès au site ferment à **21h00** 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'évènement.



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'évènement lors de la Ducasse qui suit.

Exceptionnellement à cet évènement, les points de déploiements seront fixés d'avance.

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.

Exceptionnellement à cet évènement, les fronts ne pourront être rééquilibrés.

État-major

Il n'y a pas de mécanique impliquant d'état-major dans ce scénario.

Gains

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

La victoire: Le cumulatif des points de victoire de cette campagne détermine quel front sera déclaré vainqueur à la fin de la journée. Les **trois guildes** ayant obtenu le plus de points de victoire sont réputées gagnantes et obtiendront un **sceau récompense militaire**.

Les points de victoire: Les fronts auront la possibilité d'accumuler des points de victoire à chaque chapitre. Les points d'achats seront distribués en ratio des points de victoires accumulés lors de la campagne. Les gains totaliseront une valeur de 20 solars par participant à la campagne. Une liste secrète de gains et de prix sera dévoilée aux états-majors lors de la ducasse à la Banque de l'Hippocampe. Les états-majors pourront acheter les gains de leur choix en payant avec les points d'achats accumulés selon le ratio des points de victoires de la journée.

La notoriété: La guilde représentant chaque front recevra 1 point de notoriété et les **3 guildes** avec le plus de points de victoires recevront **1 point de notoriété additionnel**.

Les bourses de fronts: Les organisateurs des fronts recevront également une bourse par front équivalente à 2 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 à la Banque de l'Hippocampe.



Les ruines fumantes

Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent. Veuillez vous référer aux **Règles de combat**, **Rôles spéciaux** et à la **Foire aux questions (FAQ)**.

- **Armes autorisées:** Toutes les armes sont autorisées.
- **Protection:** Toutes les armures et tous les boucliers sont autorisés.
- **Machines de guerre:** Les machines de guerre ne sont pas autorisées lors de cette campagne.
- **La mort:** À moins d'avis contraire du chapitre courant, une fois mort, il vous suffit d'attendre un guérisseur ou de prendre la décision de rejoindre votre puits de guérison s'il n'y a plus de combat autour de vous ou si un maréchal vous l'autorise. Les morts ne parlent pas et se déplacent en marchant avec leur arme à l'envers en évitant le plus possible les zones de combat.
- **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.



Mort et guérison

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

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

Il est possible d'acheter un sablier pour la durée de la campagne au coût de 5 fiches campagne. Ces sabliers de guérison seront remis aux participants qui acquitteront les frais.

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



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 40 minutes sera réduit à 33 minutes s'il y a un retard accumulé de 7 minutes, ignorant les 7 dernières minutes du chapitre.



Les ruines fumantes

Varia

- Veuillez SVP rapporter le matériel jeu du Duché de Bicolline aux chapiteaux d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.
- En fonction de la température saisonnière, prenez note qu'il se pourrait que les points d'eau sur le terrain soient fermés lors de l'événement.

Horaire de la journée

Heure	Les ruines fumantes
8 h à 9 h 30	Arrivée, inscription et homologation
9 h 30 à 10 h	Déploiement
10 h à 10 h 10	Chapitre Intro – Le retour des mercantis
10 h 30 à 11 h 00	Chapitre Plaine – Fanatiques de la fin des temps
11 h 20 à 11 h 50	Chapitre Non-Dec – L'appât du gain
12 h 10 à 12 h 40	Chapitre Viking – Les charognards du champ de bataille
13 h 00 à 14 h 00	Chapitre D – Brouet et pain rassis
14 h 20 à 14 h 50	Chapitre Quartier Nord – En quête de richesse
15 h 10 à 15 h 40	Chapitre Vieille-Ville – L'armée de pillards
16 h 00 à 16 h 30	Chapitre Faubourg– La patience du vainqueur
16 h 50 à 17 h 00	Chapitre Extra – Trésor des guerres passées
17 h	Fin de la campagne et souper près de l'Auberge
17 h	Début de la Ducasse
19 h	Dévoilement de la liste d'achat de gains





Les ruines fumantes

Outre le chapitre 1 et le chapitre extra, les chapitres seront effectués en parallèle en paires de 3, avant-midi VS après-midi. Voici l'horaire des rotations:

AM	Chap. Plaine		Chap. Non-Dec		Chap. Viking	
Départ	D1	D2	D1	D2	D1	D2
10h30	Orange	Bleu	Vert	Jaune	Rouge	Mauve
11h20	Vert	Mauve	Orange	Rouge	Bleu	Jaune
12h10	Jaune	Rouge	Mauve	Bleu	Orange	Vert

PM	Chap. Quartier-Nord		Chap. Vieille-Ville		Chap. Faubourg	
Départ	D1	D2	D1	D2	D1	D2
14h20	Orange	Mauve	Bleu	Vert	Rouge	Jaune
15h10	Bleu	Rouge	Orange	Jaune	Vert	Mauve
16h00	Vert	Jaune	Rouge	Mauve	Orange	Bleu

Pour nous rejoindre

Courriels :

info@bicolline.org

Pour toute question générale et de logistique (inscriptions, accueil, logement, etc.)

maitredejeu@bicolline.org

Pour toute question spécifique (concours, programmation, règles des tournois, etc.)

Téléphone :

(819) 532-1755

Adresse du site:

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

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 ruines fumantes

Chapitre Intro – Le retour des mercantis

Des commerçants avides errent parmi les débris, cherchant des richesses à récupérer. Partout où l'on va, que ce soit dans la taverne d'un hameau ou la palissade d'un campement, la populace locale prétend qu'un trésor serait enfoui non loin. Seule l'armée la plus forte ou audacieuse pourra l'inspecter.

Déploiement

Dans la Plaine

D1: Vert

D2: Jaune

D3: Orange

D4: Rouge

D5: Bleu

D6: Mauve

Champ de bataille

La plaine.

Durée du chapitre

10 minutes.

Guérison

Aucune guérison.

Objectifs

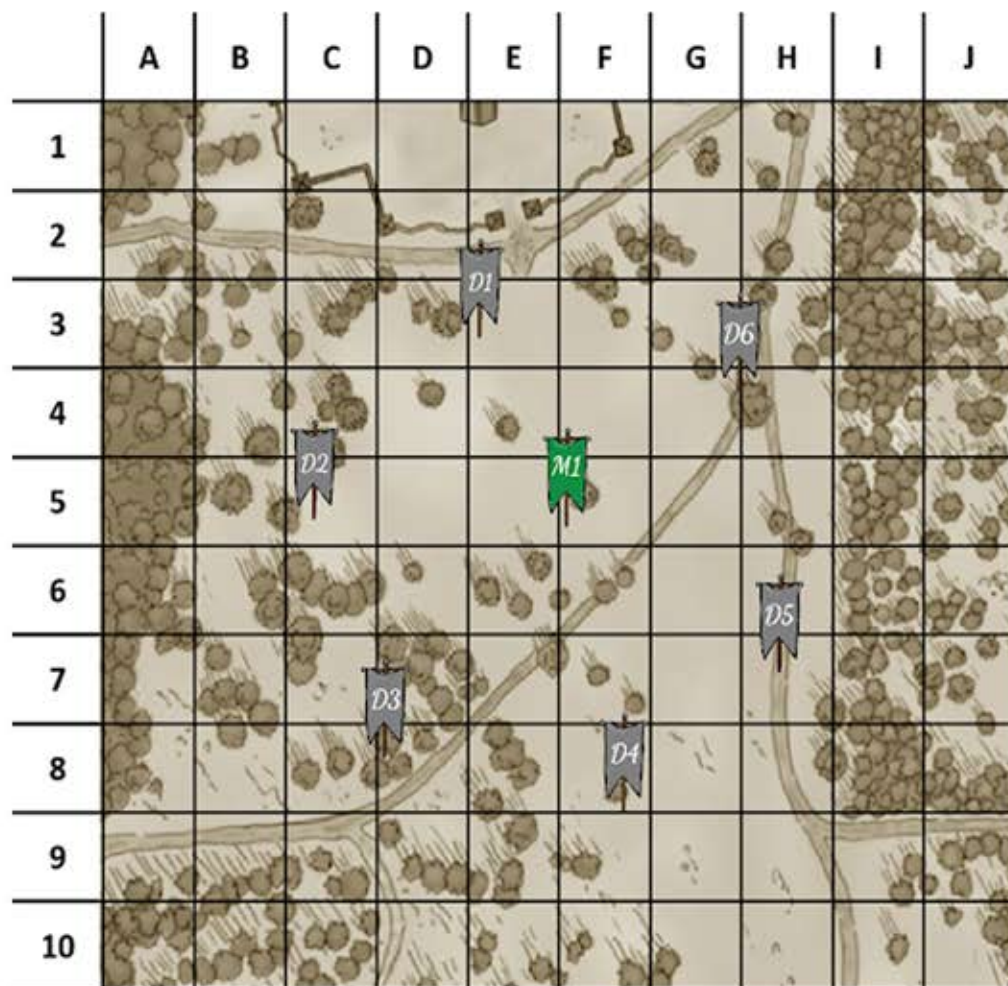
Objectif 1

- Élimination des 5 fronts adverses.
- S'il n'y a plus de mouvements évidents de la part des fronts dans la zone centrale de la plaine, le son de la corne de brume se fera entendre. Attention, un participant trop discret pourrait ne pas être repéré par les maréchaux.
- L'armée ayant le contrôle du maréchal au mât M1 à la fin de la période prévue sera déclarée gagnante.

Gains

Objectif 1

- 10 points de victoires au front victorieux.





Les ruines fumantes

Chapitre Plaine – *Fanatiques de la fin des temps*

Des religieux fanatiques émergent, croyant que la guerre est le signe de l'apocalypse imminente. Le chaos engendré par ces fous furieux déclenche une escarmouche entre deux armées campées non loin l'une de l'autre. L'armée gagnante pourra fouiller les fanatiques et récupérer leur breloque.

Déploiement

D1: Au nord de la Plaine.
D2: Au sud de la Plaine.

Champ de bataille

La Plaine.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

- Sabliers de guérison.
- 1 puits de guérison par front représenté par le chemin au complet où se trouve la ligne pointillée rouge.

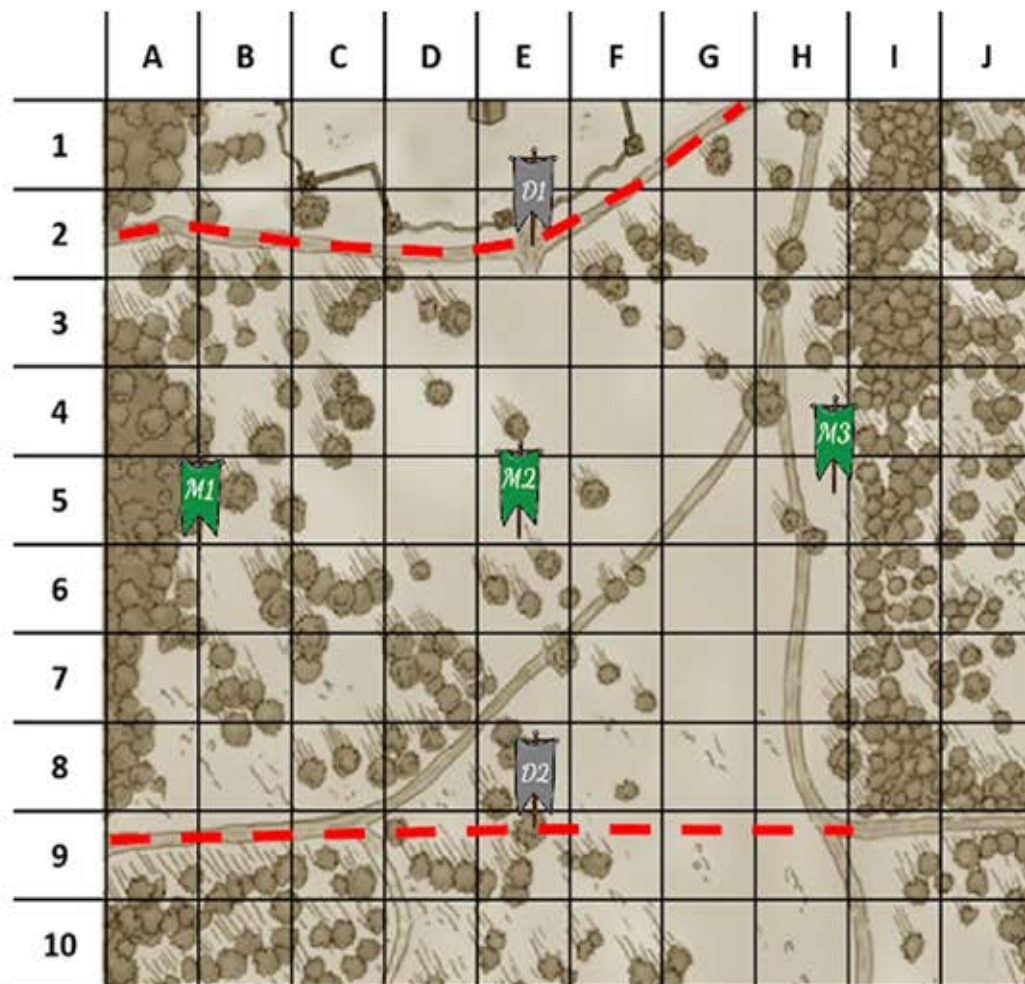
Objectifs

- *Objectif 1* – 3 mâts seront présents au point M1, M2 et M3. Ils seront relevés à chaque 3 minutes simultanément.

Gains

Objectif 1

- 1 point de victoire par relevé.



Les ruines fumantes

Chapitre Non-Dec – *L'appât du gain*

Cette forêt est réputée être hantée depuis la mort de milliers de combattants si près d'un Nexus. Que ce soit vrai ou non, des centaines d'armes et pièces d'armures sont à ramasser. Par crainte, les mercantis n'y sont pas encore entrés. Mais comme vous le redoutiez, vous n'êtes pas seul à braver la forêt.

Déploiement

D1: Au nord du camp non-décorum.

D2: Au sud du camp non-décorum.

Champ de bataille

Le camp non-décorum.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

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

Objectifs

Objectif 1 –

- Un maréchal porte-étendard sera présent au puits de chaque front.
- Il sera possible de l'escorter vers un des six (6) M au choix et lorsqu'atteint, de cumuler du temps.
- À n'importe quel moment, si le maréchal porte-étendard se retrouve seul, sans personne qui l'escorte, la cumulation du temps est remise à zéro et le maréchal retourne en marchant à son point de départ. Il n'est pas obligatoire qu'il atteigne son point de départ avant qu'une escorte commence à l'accompagner de nouveau. Il peut être intercepté en chemin.
- Lorsque le temps accumulé atteint quatre (4) minutes, le mâst est défendu.

Gains

Objectif 1

- Cinq (5) points de victoire par mâst défendu.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2								D1		
3										
4				M5		M4			M6	
5				M1		M3			M2	
6										
7										
8							D2			
9										
10										





Les ruines fumantes

Chapitre Viking – Les charognards du champs de bataille

Des charognards se sont rajoutés aux mercantis et aux fanatiques et ont commencé à dérober vos soldats tombés au combat. Comble de malheur, vos vivres ont été volés pendant que vous guerroyez. Toute cette population est affamée et la nourriture manque cruellement. Un des derniers dépôts de vivres se trouve ici et vous allez vous battre pour en prendre possession les premiers.

Déploiement

D1: À l'est du camp norse.

D2: À l'ouest du camp norse.

Champ de bataille

Le camp norse.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

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

Objectifs

Objectif 1 –

- Au début du chapitre, et à chaque 3 minutes subséquemment, un mousqueton sera disponible à chaque puits de guérison.
- Il est possible pour un joueur de mettre un mousqueton sur n'importe quel mât M, tant qu'il est encore en vie et possède au moins un bras.
- Lorsque placé, il est interdit de retirer les mousquetons.
- Les mousquetons ne sont pas volables.
- Si un joueur meurt en possession d'un mousqueton, il doit se faire guérir ou le garder et retourner à son puits pour revivre s'il désire le donner à quelqu'un d'autre.

Gains

Objectif 1

- 3 points de victoire pour chaque mousqueton de la couleur de son front placé sur un mât.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2						M3				
3										
4										D1
5			D2			M1				
6										
7						M2				
8										
9										
10										



Chapitre D – *Brouet et pain rassis*

Même en pleine guerre, il arrive un moment où les armes se taisent pour un instant de répit. Aux confins du champ de bataille, soldats épuisés, il est temps de prendre une pause et de casser la croûte. La nourriture, simple mais vitale, redonne force et courage.

Déploiement

Près de l'Auberge.

Durée du chapitre

Soixante (60) minutes.

- Le déploiement pour le prochain chapitre se fera à 14h00 pour être prêt à commencer à 14h20.

Objectifs

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

Condition de victoire

- Finir son assiette et remplir sa gourde. Les desserts valent le double.

Gains

- Satiété
- Potion contre la déshydratation
- Optionnel: une bonne conversation profonde sur le sens de la vie.



Les ruines fumantes

Chapitre Quartier Nord – En quête de richesse

En quête de richesse, les premiers trésors et butins ont été découverts, scintillant sous la lumière du jour. L'euphorie s'empare de vos troupes, mais le moment n'est pas à la célébration. Ces précieuses trouvailles doivent être sécurisées et transportées rapidement vers l'arrière-garde, où elles pourront être protégées. Cependant, un contingent ennemi approche, menaçant de renverser la situation. La tension monte, et le moindre faux pas pourrait vous coûter la victoire. Vos hommes se préparent à défendre ce butin durement acquis, car dans cette quête de richesse, seuls les plus déterminés en ressortiront victorieux.

		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
Déploiement											
D1: Au Phoenix.	1										
D2: Aux Gitans.	2										
	3										
Champ de bataille	4										
Le quartier nord.	5										
Il est possible de	6										
sortir du chemin.	7										
	8										
Durée du chapitre	9										
30 minutes.	10										
Guérison											
1 puits de guérison											
par front (D1 et D2).											

Objectifs

Objectif 1

- Un maréchal se retrouve au drapeau et se déplace uniquement sur le chemin entre I1 et I2.
- Il est possible d'escorter le maréchal jusqu'au point I2 si vous commencez à D1, ou I1 si vous commencez à D2.
- Le maréchal bouge si un front est présent uniquement autour de lui dans un rayon de 5 pieds. Si personne n'est présent, il retourne au centre.
- Lorsqu'il atteint I1 (s'il est escorté par le front D2) ou I2 (s'il est escorté par le front D1), il commencera à comptabiliser le temps pour le front qui l'a escorté jusqu'à ce point. Le décompte ne cesse que lorsqu'il atteint l'autre point I, moment auquel il comptabilisera maintenant du temps pour l'équipe adverse.
- Le temps est cumulatif et n'est pas perdu entre les aller-retours.
- Lorsque que le maréchal comptabilise activement du temps pour votre front, votre puits de guérison est désactivé et celui de l'ennemi est ouvert.
- Les puits des deux fronts commencent désactivés.

Gains

Objectif 1

- 30 points de victoire en ratio du temps cumulé.





Les ruines fumantes

Chapitre Vieille-Ville – L'armée de pillards

Au méandre d'une bourgade oubliée, votre contingent militaire se prépare à affronter une horde de pillards déchaînés. Le vent porte les cris de l'ennemi qui avance, armé de lames rouillées et d'une fureur sauvage. Vos soldats, épuisés par les marches incessantes, dressent leurs boucliers et resserrent les rangs. Le choc est imminent.

Déploiement

D1: La scène de la Vieille-Ville.

D2: Au camp des Sangliers.

Champ de bataille

Vieille-Ville.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

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

Objectifs

Objectif 1 – 3 boîtes à temps sont présentes aux point BT1, BT2 et BT3.

Gains

Objectif 1

- 30 points de victoire en ratio du temps total cumulé (arrondi à l'entier le plus près).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										





Les ruines fumantes

Chapitre Faubourg— *La patience du vainqueur*

La quête des trésors ne se limite pas à l'exploration et aux fouilles. Elle exige aussi de savoir dialoguer, interroger et convaincre la population locale. Les récents combats ont dispersé la majorité des ruffians, mais certains s'obstinent et refusent de quitter leurs foyers, coûte que coûte. Pour réussir, il faudra user de ruse, de diplomatie, et parfois de force, afin de dénicher les secrets enfouis. Les derniers résistants pourraient se montrer plus dangereux qu'ils ne le paraissent, mais leur connaissance des lieux est un atout précieux pour ceux qui sauront les amener à parler.

Déploiement

D1: Au nord du Faubourg.

D2: Au sud du Faubourg.

Champ de bataille

Faubourg.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

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

Objectifs

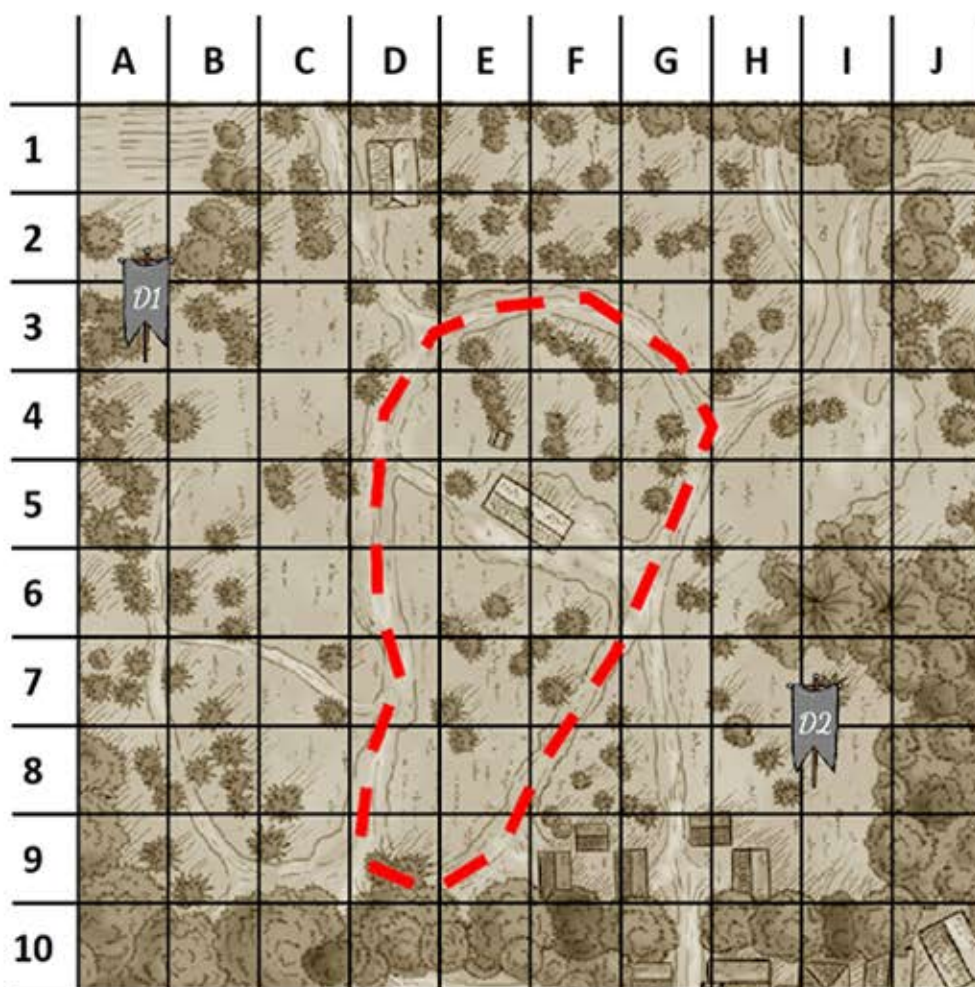
Objectif 1 –

- Un maréchal porte-étendard se déplace à pied sur la ligne pointillée rouge dans le sens horaire.
- Il sera possible pour un front de cumuler du temps en suivant le maréchal porte-étendard. Le temps est cumulé uniquement si un membre du front est présent à moins de 5 pieds du maréchal porte-étendard sans la présence d'un membre du front adverse. Si un membre de chaque front est présent à moins de 5 pieds, l'accumulation du temps est arrêtée.

Gains

Objectif 1

- 30 points de victoire en ratio du temps total cumulé (arrondi à l'entier le plus près).





Les ruines fumantes

Chapitre Extra – Trésor des guerres passées

Un dernier baroud d'honneur marquera la fin de ce conflit armé. Ce ne sera pas une simple bataille, mais un affrontement décisif où chaque coup d'épée et chaque tir d'arc portera le poids du désespoir et de l'honneur. Vos soldats, épuisés mais déterminés, savent que la victoire est incertaine, mais leur dignité leur interdit de céder. L'ennemi, tout aussi farouche, prépare son ultime assaut. Ce dernier combat ne sera pas celui de la gloire facile, mais celui du sacrifice et de la survie. Quel que soit le dénouement, il gravera à jamais la mémoire de ceux qui ont lutté.

Déploiement

À gauche de la ligne Rouge: L'équipe avec le plus bas pointage.

À droite de la ligne Bleue: L'équipe avec le deuxième plus bas pointage.

Champ de bataille

La Vielle-Ville.

Durée du chapitre

Dix (10) minutes.

Guérison

Sabliers de guérison.

Objectifs

Objectif 1 –

- Les organisateurs de chacune des 2 équipes qui sont approximativement au bas du pointage choisissent, tour à tour, une des quatre (4) autres équipes, en commençant par l'équipe avec le plus bas pointage. Ceci forme un 3 versus 3.
- Élimination du front adverse.
- L'armée ayant le plus de combattants en vie et encore debout à la fin de la période prévue sera déclarée gagnante. Les combattants agenouillés ne seront pas comptés.
- S'il n'y a plus de mouvements évidents de la part des fronts, le son de la corne de brume se fera entendre. Attention, un participant trop discret pourrait ne pas être repéré par les maréchaux.

Gains

Objectif 1

- 300 solars pour l'équipe victorieuse, à distribuer comme bon lui semble.

