

Le mystère d'Antelyon

CAMPAGNE

22 JUIN 1024

DUCHÉ DE BICOLLINE



Le mystère d'Antelyon

Le mystère d'Antelyon

Fascinés par une "Flèche de Daë-Dolmed", un objet magique aussi puissant qu'un trait de baliste, la guilde des Élus de la Flèche décidèrent de l'étudier très sérieusement. C'est à la Grande Bibliothèque de Jabba-Hal qu'ils lancèrent leurs recherches. Après plusieurs mois décevants, un intendant leur présenta un vieux tome issu de la collection spéciale du Sultan. Cet ouvrage était recouvert d'un cuir très pâle et décoré d'images de feuilles d'arbres. Il avait été retrouvé en assez bon état dans le désert d'Al-Saour-Asif, dans un site en ruine, situé à quelques lieues au nord du célèbre sanctuaire. L'écriture qu'il contenait était assez similaire à celle qu'utilisent les elfes d'Irendille et des interprètes purent sans trop de difficulté établir une traduction du document. Ce tome s'intitulait le "Journal d'Antelyon" et relatait les péripéties vécues il y a plusieurs siècles de cela par l'elfe éponyme. L'intérêt essentiel du document étant ses références aux Flèches de Daë-Dolmed.

Avant d'immigrer dans les vastes forêts vierges qui auraient jadis occupé l'ouest de la région du Pays des Sables, Antelyon aurait initialement vécu dans la partie ouest d'Irendille. Ses parents auraient été des sages vivant dans la Cité de Daë-Dolmed et impliqués dans la production de flèches enchantées. Il y est raconté que ces dernières auraient été conçues afin d'apporter au peuple de Daë-Dolmed un moyen d'obtenir la supériorité pendant une guerre qui déchira le Royaume, autour de 3500 ans après le couronnement de la Reine Felmethia. Or, c'est dans l'extrême ouest d'Irendille qu'aurait été récolté l'ingrédient principal des flèches magiques, servant spécifiquement à produire la pointe de celles-ci. En effet, il y aurait au sud-ouest des Cavernes de la Tourbière un territoire maudit, renié des Irendillois à cause des erreurs du passé, mais qui aurait autrefois regorgé de ce rarissime ingrédient, tant prisé pour la production des flèches. Le journal mentionne la présence d'un avant-poste, mais aussi de ruines qui auraient déjà été abandonnées depuis quelques siècles à l'époque où Antelyon allait quérir en ces lieux la matière première pour les pointes des flèches.

Malheureusement, avant que l'étude du tome ne soit complétée, il disparut subitement. Après enquête, les Élus de la Flèche furent innocentés et totalement absolus de tout blâme ; les officiers de la Grande Bibliothèque iraient poursuivre d'autres pistes d'enquête. Entre temps, les Élus décidèrent qu'ils en avaient assez pour monter une expédition. Lors de leur escale en Derzat, ils purent mettre la main sur des informations permettant de se rendre dans la zone alléguée dans le Journal d'Antelyon. Il y aurait eu un hameau dans cette région il y a quelques années de cela, dit-on, mais les bucherons qui venaient jusqu'en Derzat y vendre leur bois n'ont pas été revus depuis la grande peste de l'an 1020.

Pendant que les Élus de la Flèche organisaient leur excursion à partir de Derzat, un groupe d'elfes vivant dans la cité centrale d'Orë recevait une visite surprenante. Des agents du Daëmedil approchèrent les dirigeants de la guilde du Cercle d'Or, dans l'espoir de pouvoir mandater ce groupe pour une mission militaire. Un groupe principalement composé d'humains s'approche d'Irendille avec pour intention de déterrer des traces d'un passé dont il serait préférable de ne rien ébruiter, expliquèrent-ils, et il vaut ainsi mieux les empêcher de découvrir quoi que ce soit. La guilde du Cercle d'Or accepta le mandat. Toutefois, elle le fit avant tout par curiosité à l'égard des mystères dissimulés, y voyant une opportunité d'apporter de la lumière sur un chapitre méconnu de l'histoire du Royaume d'Irendille.



Le mystère d'Antelyon

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/182/>
- La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi précédant la date de l'évènement, à midi.
- La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi précédant la date de l'évènement, 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)

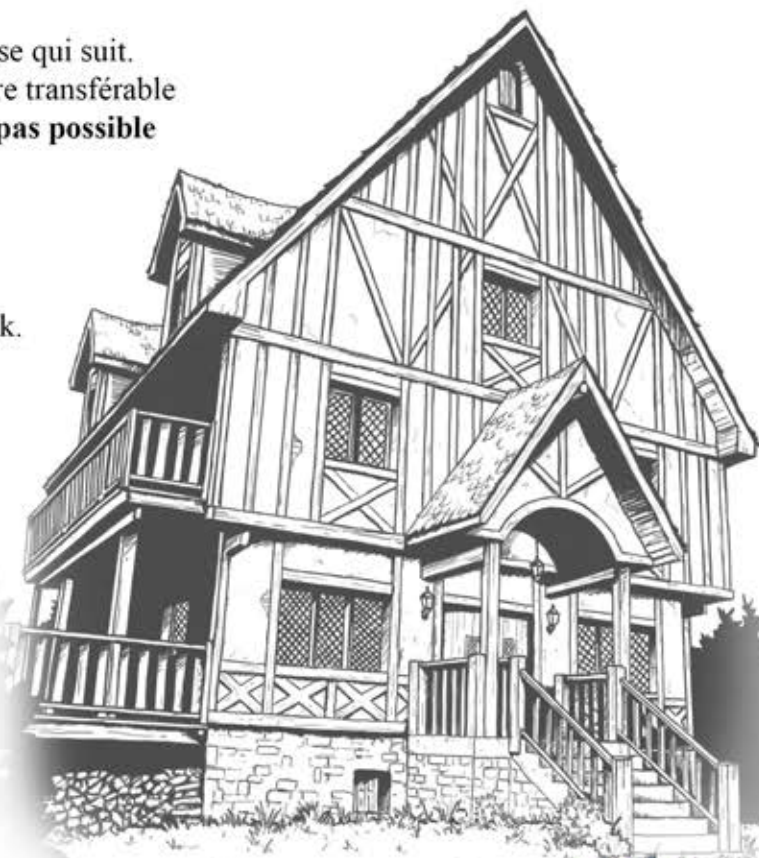
Burger végété ou Burger régulier avec jus fraise et banane.

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

Souper : Poutine (végé) ou Poutine Taouk.

Logement à l'Auberge

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



Le mystère d'Antelyon

Pour contacter un front

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

Cercle d'Or (JAUNE)

- Anthony Leduc (anthony.leduc@gmail.com)
- Gabriel Ghantous (gabrielghantous07@outlook.com)
- Étienne Ouimet (etienneouimet@hotmail.fr)

Élus de la Flèche (BLEU)

- Vincent Moureau (13880vincent@gmail.com)
- Bénédicte Robitaille (Benedicte.robitaille@hotmail.com)
- Kevin Brown (Narhaal@gmail.com)



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.





Le mystère d'Antelyon

Déroulement de l'activité

Cette activité est conçue pour les participants désirant vivre un événement de type campagne militaire opposant deux fronts. La journée sera divisée en six chapitres qui permettront aux fronts d'accumuler des points de victoires.

L'activité est conçue pour des fronts d'un minimum de cent cinquante 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 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.

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.



Le mystère d'Antelyon

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'événement lors de la Ducasse qui suit.

À moins d'une indication contraire dans la description d'un chapitre, le front ayant perdu le chapitre précédent choisit sa zone de déploiement.

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 rebalancement des fronts est souhaité par les deux belligérants, le front recevant des combattants doit concéder la victoire. Le front qui concède gardera les points de victoire déjà accumulés, mais ne fera plus aucun point de victoire dans les chapitres suivants. Une méthodologie différente pourrait être acceptée si les organisateurs de chacun des fronts s'entendent et que le maréchal responsable de la campagne approuve.

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.

- Pour cette campagne, le chapitre 6 requiert 10 franges d'état-major par front.

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 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 et obtiendra un sceau récompense militaire.

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 vingt solars par participant à la campagne. Une liste secrète de gains et de prix sera dévoilée aux états-majors lors de la ducasse (19h00 au deuxième étage de 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 sur quelques lots spéciaux.



Le mystère d'Antelyon

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.

Les bourses de fronts: Les organisateurs des fronts recevront également une bourse par front équivalente à deux 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.

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 es vivant ». Il est interdit pour un front d'être à moins de dix mètres du puits de guérison du front adverse (aucun campement des morts). Un maréchal se réserve le droit de déterminer les limites de celui-ci.

Les participants qui désirent obtenir un sablier de guérison pour cette campagne doivent rencontrer un des critères suivants:

- Être grand-prêtre d'une croyance officielle ou son clerc.
- Être prêtre d'une croyance officielle et déboursier un croyant.
- Être un délégué autorisé à réclamer le sablier de guilde
- En acheter un au coût de cinq fiches de population Campagne.

Il n'y a aucune limite de sablier par front. Les sabliers de guérison seront remis aux participants autorisés le matin de l'événement près de l'homologation. Lorsque cela s'applique, les frais devront être acquittés sur place avant de recevoir le sablier de guérison.





Le mystère d'Antelyon

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.

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.
- Les points d'eau sur le terrain sont ouverts.

Horaire de la journée

Début	Fin	Campagne juin
8h00	9h30	Arrivée, inscription et homologation
9h30	10h00	Déploiement
10h00	10h20	Chapitre 1 – Au nord de Lorraine
10h40	11h30	Chapitre 2 – Le hameau du transit
11h50	12h50	Chapitre D – Palabres
13h20	13h40	Chapitre 3 – Escale au hameau du voyageur
14h00	14h50	Chapitre 4 – À l'orée des vestiges
15h10	15h50	Chapitre 5 – Le chemin principal
16h15	16h45	Chapitre 6 – Les ruines
16h55	17h10	Chapitre E – La balade de El Scorpione
16h40		Fin de la campagne et souper près de l'Auberge
19h00		Début de la Ducasse



Le mystère d'Antelyon

Nous joindre

Pour nous joindre par courriel pour des questions concernant;

Le jeu: **maitredejeu@bicolline.org**

Pour des questions générales de logistique

(inscription, accueil, accès au terrain, etc.) : **info@bicolline.org**

Les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal : **activites@bicolline.org**

Pour nous joindre au téléphone: (819) 532-1755

Adresse du site:

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

Sur le Web: **<https://bicolline.org>**

Facebook: **<https://www.facebook.com/bicolline>**

Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre. L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.



Le mystère d'Antelyon

Chapitre 1 – Au nord de Lorraine

Les troupes des Élus de la Flèche avaient quitté la province de Derzat, puis franchi plusieurs lieues en ligne droite vers le nord. C'est au moment de croiser un premier hameau abandonné que l'avant-garde du Cercle d'Or vint leur barrer la route. Aucun des deux groupes n'était tout à fait prêt à une confrontation si tôt, forçant des troupes désorganisées à tenter de reformer leurs rangs et prendre le contrôle de la plaine.

Déploiement

D1-D3 : SE-NW de la plaine
D2-D4 : SW-NE de la plaine

Champ de bataille

La plaine.

Durée du chapitre

20 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et 2 puits de guérison par front (D1-D3 et D2-D4).

Objectif 1 – Prendre le contrôle de la plaine centrale du hameau du transit

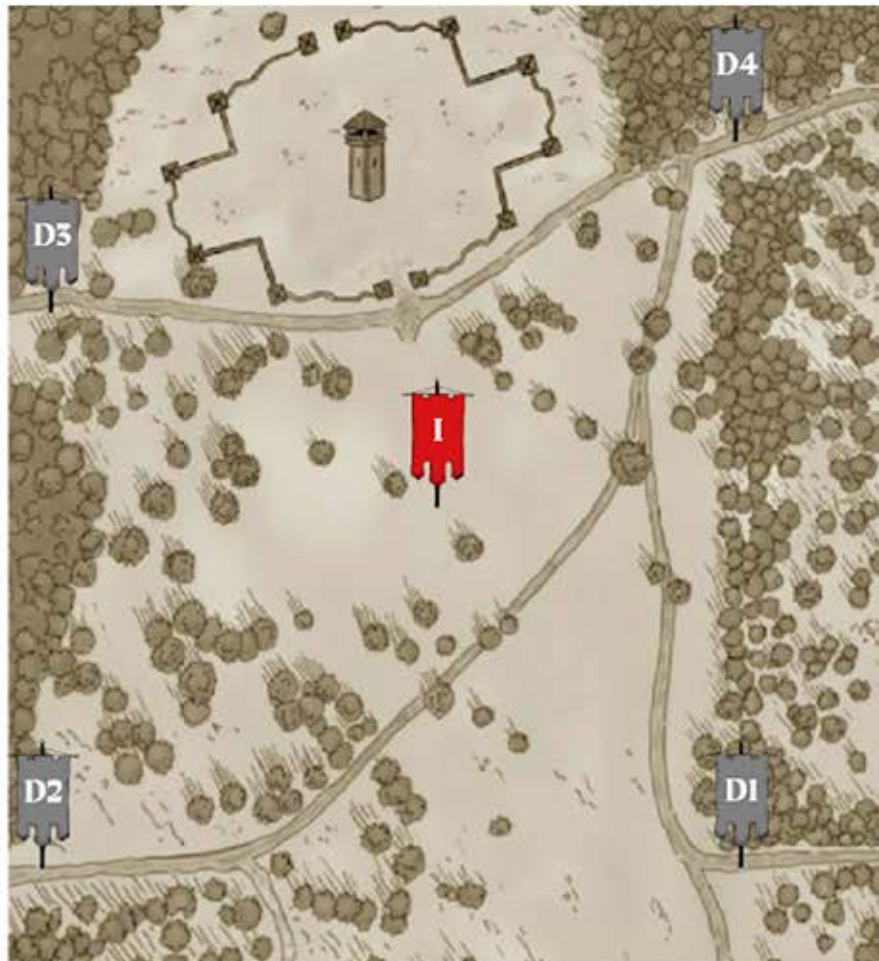
- Un maréchal sera présent au point I.
- Il sera possible pour un front de cumuler du temps auprès du maréchal.
 - Le temps est cumulé uniquement si un embre du front est présent à moins de 5 pieds du maréchal sans la présence d'un membre du front adverse.
 - Si un membre de chaque front est présent à moins de 5 pieds, l'accumulation du temps est arrêtée.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de temps sera déclaré vainqueur.

Gains

- Objectif 1
10 points de victoire en ratio du temps accumulé, arrondi.



Le mystère d'Antelyon

Chapitre 2 – *Le hameau du transit*

Le hameau du transit se situe à la croisée des chemins (zone 26,86). Certains empruntent la rivière vers le nord, d'autres tournent vers le chemin de l'est. L'endroit semble toutefois abandonné depuis quelques années. Quelques ressources d'intérêt ont été laissées sur place.

Déploiement

D1 : NE de la plaine

D2 : SE de la plaine

Champ de bataille

La plaine, le non-décorum et le Camp Norse.

Durée du chapitre

50 minutes.

Guérison

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

Objectif 1 – *Contrôler les jonctions du hameau*

- Un maréchal porte étendard se déplace sans s'arrêter sur la ligne pointillée rouge dans le sens horaire tout au long du chapitre.
- 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.

Objectif 2 – *Récupérer les ressources abandonnées*

- Deux objectifs spécifiques seront connus des organisateurs de chaque front avant l'évènement, mais inconnu du front adverse.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front aillant le plus de temps à l'objectif 1 sera déclaré vainqueur.

Gains

- Objectif 1
10 points de victoire en ratio du temps accumulé, arrondi.
- Objectif 2
Les gains sont écrits dans les enveloppes données au début de l'évènement aux organisateurs.



Le mystère d'Antelyon

Chapitre D – Palabres

Les premières altercations permirent de reconnaître des visages familiers au sein du front ennemi. Les états-majors des deux fronts s'entendent pour une courte trêve, permettant aux soldats de s'expliquer tout en adressant son respect à l'ennemi. Néanmoins, les positions de chaque front sont déjà bien campées et d'aucun ne compte reculer. La diplomatie aura tout au moins raison des instincts les plus violents et inspirera les combattants à des manœuvres plus prudentes.

Déploiement

- Près de l'Auberge.

Durée du chapitre

- 60 minutes.
- Le déploiement pour le prochain chapitre se fera à 13h20 pour être prêt à commencer à 13h40 derrière le fort.

Objectifs

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

Condition de victoire

- Avoir mangé et bu.
- Tenir une conversation profonde sur la nature du respect et de l'amitié.

Gains

- Satiété
- Hydratation
- Bonheur



Le mystère d'Antelyon

Chapitre 3 – Escale au hameau du voyageur

Les Élus de la Flèche, entêtés à se rendre à destination, parviennent à se rapprocher de leur objectif. Mais le Cercle d'or, déterminé à dissuader le front ennemi, monta une barricade (zone 30,84). Un combat honorable se déroulera aux pieds d'une vieille tour de guet, seul vestige laissé par un hameau presque entièrement emporté par le temps.

Déploiement

À 10 pieds au nord de la ligne pointillée.
À 10 pieds au sud la ligne pointillée.
Le déploiement se fera de telle sorte à ce que la ligne pointillée soit la plus occupé possible.

Champ de bataille

La cité, à gauche de la ligne pleine.

Durée du chapitre

20 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison.

Les morts se dirigeront de l'autre côté de la ligne rouge. Deux maréchaux leur indiqueront, à l'aide d'un drapeau jaune ou bleu, où se diriger pour revenir en vie, suivant la couleur de leur front. À chaque 4 minutes, pendant 1 minute, les morts pourront réintégrer le combat et revenir à la vie à partir des portes indiquées en gris. Les portes d'accès des puits de guérison s'inverseront ensuite.

Objectif 1 – Démontrer sa supériorité militaire

- Un maréchal sera présent au point II, I2 et I3.
- Il sera possible pour un front de cumuler du temps auprès du maréchal.
 - Le temps est cumulé uniquement si un membre du front est présent à moins de 5 pieds du maréchal 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.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de temps sera déclaré vainqueur.

Gains

- **Objectif 1**
12 points de victoire en ratio du temps total accumulé, arrondi.



Le mystère d'Antelyon

Chapitre 4 – À l'orée des ruines

Arrivés aux abords des ruines (zone 34,82), les deux fronts constatèrent rapidement que le contrôle des entrées constituera un enjeu stratégique de grande importance. Ils s'adonnèrent alors tous deux à plusieurs exercices tactiques afin d'obtenir un avantage notable sur leur adversaire.

Déploiement

D1: Au nord du Faubourg.
D2-D3: Au sud du Faubourg.

Champ de bataille

Le Faubourg.

Durée du chapitre

Deux fois 20 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison, 1 puits de guérison pour le front se déployant en D1 (D1) et 2 puits de guérisons pour le front se déployant en D2-D3 (D2 et D3).

Objectif 1 – Réussir son positionnement tactique pour contrôler un maximum d'accès aux ruines

- Un maréchal porte étendard sera présent au point I1, I2 et I3.
- Il sera possible pour un front se déployant en D2-D3 d'escorter le maréchal vers D2 ou D3.
 - Le maréchal porte étendard marche lentement.
 - Le maréchal porte étendard suit le front qui se déploie en D2-D3 uniquement si un membre du front est présent à moins de 5 pieds du maréchal sans la présence d'un membre du front adverse.
 - Dans tous les autres cas, le maréchal porte étendard revient à son point original. Il peut cependant être intercepté par un membre du front se déployant en D2-D3 avant d'être revenu à son point original.
- Si le maréchal porte étendard atteint D2 ou D3, une escorte est réussie.
 - Lorsqu'une escorte est réussie, le maréchal porte étendard peut être escorté de nouveau 4 minutes plus tard.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus d'escortes sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front aillant réussit la première escorte la plus rapidement sera déclaré vainqueur.

Gains

- **Objectif 1**
1 point de victoire par escorte réussie.



Le mystère d'Antelyon

Chapitre 5 – La partie Ouest des ruines

Les combats se poursuivent dorénavant à l'intérieur des ruines. Les deux fronts débutent par la section Ouest et tentent de prendre le contrôle de ses quartiers tout en débutant les fouilles.



Déploiement

D1: Brabancourt.
D2: Castenza.

Champ de bataille

Le Vieille-Ville et le Quartie-Nord.

Durée du chapitre

40 minutes.

Guérison

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

Le chemin du Quartier Nord agit comme puit de guérison mixte. Il est possible pour un joueur dans le Quartier-Nord de revivre en touchant le chemin indiqué par la ligne grise pleine. À noter, il est aussi possible de se déplacer sur le chemin lorsque mort sans se faire attaquer.





Le mystère d'Antelyon

Objectif 1 – *Contrôler les quartiers de l'Ouest des ruines*

- 3 boîtes à temps seront présentes aux points BT1, BT2 et BT3.
 - La boîte BT1 sera ouverte du début du chapitre jusqu'à la 20e minute du chapitre.
 - La boîte BT2 sera ouverte de la 10e minute du chapitre à la 30e minute du chapitre.
 - La boîte BT3 sera ouverte de la 20e minute du chapitre jusqu'à la fin du chapitre.

Objectif 2 – *Fouiller les lieux*

- Les mats M1, M2 et M3 seront relevés à chaque 4 minutes simultanément.
- Il n'est pas possible de traverser les lignes rouges.
- La zone bleue est une zone neutre sans combats, accessible par tous, même par un joueur mort.
 - Au début du chapitre et à chaque 5 minutes, il sera possible pour 10 joueurs par front de traverser la zone bleue vers le Quartier Nord. Ceci est cumulatif, offrant au maximum 80 joueurs par front dans le Quartier Nord à la toute fin du chapitre.
 - Un joueur peut passer par la zone bleue vers le Quartier Nord à n'importe quel moment, tant qu'il reste de la place, même s'il est mort. S'il est mort, il revient à la vie dès qu'il quitte le chemin principal.
 - Il n'est jamais possible pour un joueur, même mort, de traverser dans l'autre sens.

Condition de victoire

Le front ayant cumulé le plus de points de victoires sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, un duel sans armure se déroulera dans la zone bleue.

Gains

- **Objectif 1**
12 points de victoire en ratio du temps total accumulé, arrondi.
- **Objectif 2**
1 point de victoire pour chaque tranche de 2 relevés.



Le mystère d'Antelyon

Chapitre 6 – La partie Est des ruines

L'affrontement final se déroule dans la partie Est des ruines. Les deux fronts tentent à nouveau de prendre le contrôle des quartiers d'une partie des ruines. Mais les fouilles devront attendre cette fois-ci, car une opération pour éliminer l'état-major se voit placer en priorité afin d'interrompre la chaîne de commandement de l'adversaire.

Déploiement

D1-D3: Derrière l'auberge, devant l'ancien bateau.

D2-D4: Au sud du Cordonnier, proche du grand pont.

Champ de bataille

La Nouvelle-Ville

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et 2 puits de guérison par front (D1-D3 et D2-D4).

Objectif 1 – Contrôler les quartiers à l'est des ruines

- Un maréchal sera présent au point I1 et I2.
- Il sera possible pour un front de commencer à cumuler du temps auprès du maréchal.

- Le temps est cumulé uniquement si 4 joueurs ou plus avec des franges d'état-major du même front sont dans un rayon de 5 pieds du maréchal. Si un membre de chaque front est présent à moins de 5 pieds, l'accumulation du temps est arrêtée.

Objectif 2 – Éliminer l'état-major ennemi

- 10 franges de généraux seront données aux fronts avant le début du chapitre.
- Un joueur possédant une frange ne peut l'échanger.
- Un joueur possédant une frange ne peut se faire guérir par un sablier.
- Un joueur possédant une frange doit rester à l'intérieur de la zone délimitée par le pointillé rouge, sauf pour aller au puit de guérison de son choix et revenir.
- Lorsque mort, un joueur possédant une frange doit immédiatement aller à un de ses puits de guérisons.
- Les joueurs qui possèdent une frange seront comptés lorsqu'ils passent au puit de guérison.

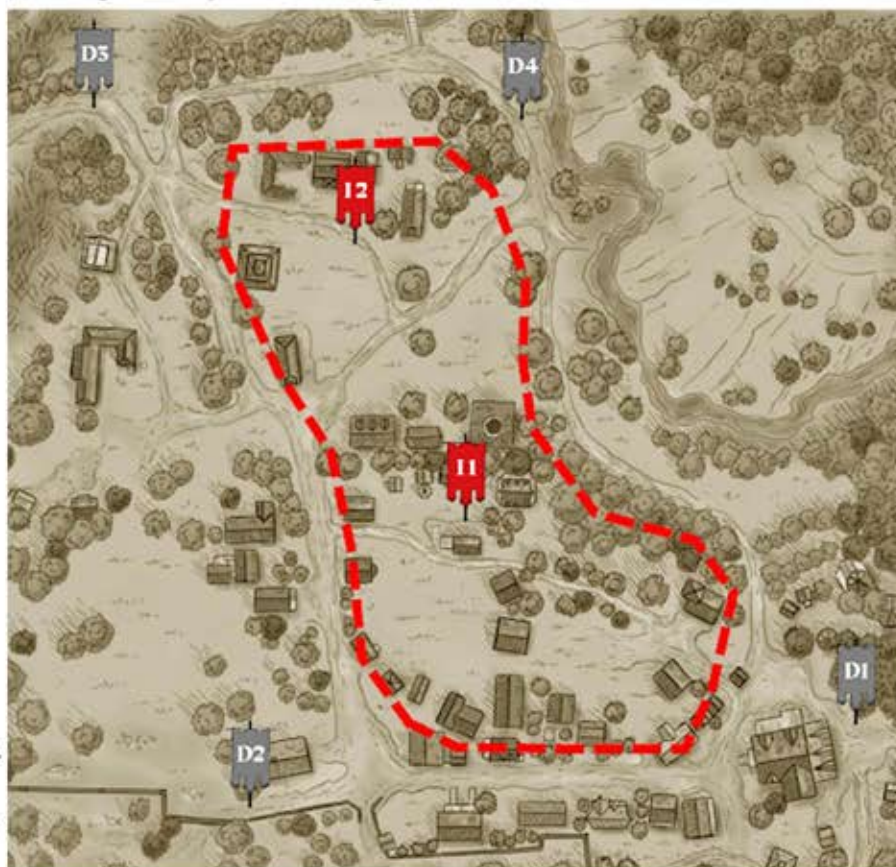
Gains

- Objectif 1

14 points de victoire en ratio du temps total accumulé, arrondi.

- Objectif 2

1 point de victoire par tranche de 3 morts ennemi comptabilisés, pour un maximum de 6 points de victoires.



Le mystère d'Antelyon

Chapitre E – La malédiction d'El Scorpione

La cause n'en était pas vraiment une que vous aviez à cœur. Heureusement, vous avez trouvé une carte ensanglantée sur le cadavre d'un pirate lors des affrontements, avec un large X rouge marquant un point dans une plaine à proximité des combats. Il vous faudrait un groupe loyal et un peu de temps déterrer le trésor. Impossible que quelqu'un d'autre ne soit au courant de ceci...

Déploiement

D1, D2 et D3.

Les joueurs seront séparés en 3 équipes approximativement égales. Ces équipes ne dépendent pas des fronts de la campagne.

Champ de bataille

Camps de l'ordo.

Durée du chapitre

Approximativement 15 minutes

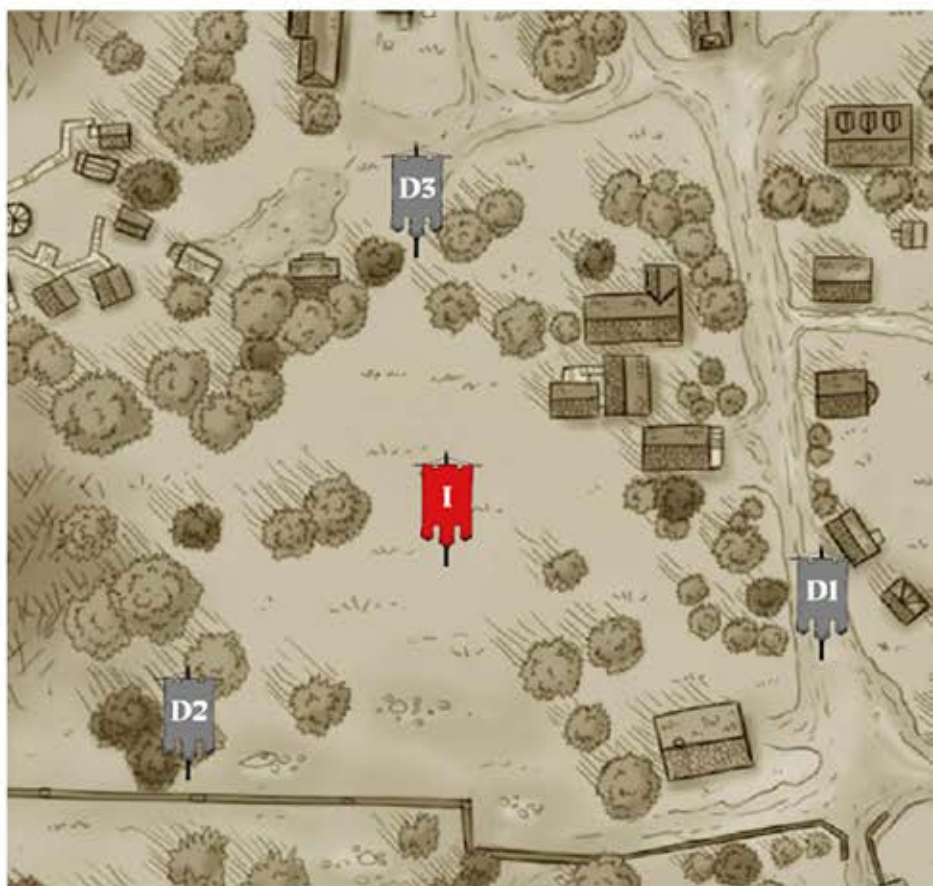
Guérison

1 puits de guérison par front (D1, D2 et D3).

Objectifs

Objectif 1 – Un trésor classique

- Un maréchal se retrouve au point I.
Il note qui le défend à chaque minute.



Gains

- Objectif 1

La cache est finalement déterrée. Vous y trouvez des pièces d'or avec un étrange symbole de scorpion. Elles sont en très bon état, comme si elles étaient neuves, mais vous ne reconnaissez pas le pays qui les auraient imprimées. Votre bras droit mentionne que les trésors de pirates viennent souvent avec une malédiction...

300 solars divisés proportionnellement en nombre de défenses. À moins que vous décidiez d'en laisser, pour ne pas subir la malédiction d'El Scorpione.