

# Les Éclats de la Colère

CAMPAGNE



17 MAI 1025



DUCHÉ DE BICOLLINE





# Les Éclats de la Colère

## Les Éclats de la Colère

*Dans les eaux vastes et menaçantes de la Mer des Chaînes, la famille Mayol naviguait sur les territoires maritimes appartenant à Carcosa. Respectés et craints, leurs navires fendillaient les vagues, garants du maintien d'un ordre strict et inébranlable. Mais cet équilibre se révéla précaire et se mit à vaciller lorsqu'une silhouette imprévue apparut à l'horizon.*

*Une imposante frégate impériale, arborant fièrement l'étendard des Hellequins, voguait impunément dans les eaux sacrées des Mayols. Arrogante et délibérément provocante, elle avançait sans la moindre invitation ni autorisation. Le regard dur, Chico Mayol, chef intrépide et visionnaire du clan, observait cette intrusion comme une gifle à son autorité. Des images de Vasily Von Krinkov, le meneur impertinent des Hellequins, esquissant un sourire narquois en défiant ouvertement les lois des flots, se fracassaient dans son esprit.*

*« Il est temps d'écraser leur insupportable impertinence », murmura Chico entre ses dents serrées. Sa sentence fut immédiate, implacable et sans appel : dans un cri retentissant, il ordonna à sa flotte de frapper. Sous une pluie de boulets de canon, la bataille éclata dans un chaos de feu et de fumée. Alors que des boulets lancés par un canon à chaînes pulvérisaient le mât de misaine de la frégate ennemie, fragilisant sévèrement sa structure et l'immobilisant du même coup, le matelot perché dans la vigie hurlait désespérément : « Mayols à tribord ! »*

*De son côté, Vasily émergea calmement de sa cabine, une tasse de café à la main, juste à temps pour observer son navire sombrer dans un vacarme de destruction. Le choc d'un second boulet perça la coque, envoyant valser plusieurs membres d'équipage Hellequins à la mer, tandis que les Mayols exultaient, hurlant leur triomphe.*

*Chico Mayol, les yeux ardents de détermination, fixa Vasily Von Krinkov flottant parmi les débris. Il leva la voix, son cri vibrant d'une autorité absolue :*

*« Pas de permis, pas de passage ! »*

Mer  
des Chaînes



## Modalités d'inscription pour combattants

### Tarifs

- Membre: 80,00 SCA + taxes (91.98 SCA)
- Régulier: 95,00 SCA + taxes (109.23 SCA)

Le prix de l'activité n'inclut pas le dîner et le souper, mais il est possible d'acheter un forfait repas.

- **DÎNER:** 15.85 SCA+ taxes (18.22 SCA)  
Sandwich viande ou végé (falafel) avec salade de fruits
- **SOUPER:** 26.40 SCA+ taxes (30.35 SCA)  
Assiette mix de viande avec salade.

L'inscription à la campagne inclut l'accès à la Ducasse qui suit ainsi qu'une fiche de population Campagne pour les membres et 5 solars. L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne jusqu'au jour de l'activité. Il n'est pas possible de s'inscrire à la porte.

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



## Pour vous inscrire

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

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi 12 mai 2025, à midi. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 16 mai 2025, à 17h00.

L'activité est conçue pour deux fronts d'un minimum de 250 participants chacun. Lorsque les fronts seront complets, ils seront augmentés par incréments de 50 places automatiquement jusqu'à un maximum de 350 par front. Si les organisateurs de chaque front sont d'accord, il sera possible d'augmenter les fronts ainsi que les incréments plus tôt que les augmentations automatiques.

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.

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

### Hellequins (JAUNE)

- Dominic Hallé ([dominic.halle@gmail.com](mailto:dominic.halle@gmail.com))
- Luc Morais ([Ivan.ouliyanov@gmail.com](mailto:Ivan.ouliyanov@gmail.com))
- Hugo Lavoie ([hlav4158@gmail.com](mailto:hlav4158@gmail.com))



### Mayols (BLEU)

- Frederic Ayala-Pereira ([f.a.pereira@hotmail.ca](mailto:f.a.pereira@hotmail.ca))
- Francois Lord ([francois.lord@prdistribution.ca](mailto:francois.lord@prdistribution.ca))
- Alexandre Richard ([mackenzie-rich@hotmail.com](mailto:mackenzie-rich@hotmail.com))



## Modalités d'inscription pour non-combattants

### Front Blanc

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. Pour le samedi 17 mai 2025, 100 places seront disponibles pour le Front Blanc sous la formule premier arrivé, premier servi.

### Tarifs

- Membre: 70.00 SCA + taxes (80.48 SCA)
- Régulier: 85.00 SCA + taxes (97.73 SCA)

Le prix de l'activité n'inclut pas le dîner et le souper, mais il est possible d'acheter un forfait repas.

- **DÎNER:** 15.85 SCA+ taxes (18.22 SCA)  
Sandwich viande ou végété (falafel) avec salade de fruits
- **SOUPER:** 26.40 SCA+ taxes (30.35 SCA)  
Assiette mix de viande avec salade.

L'inscription en tant que non-combattant 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.



## Pour vous inscrire

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

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi 12 mai 2025, à midi. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 16 mai 2025, à 17h00.

En s'inscrivant dans le Front Blanc, un non-combattant s'engage à respecter les règles suivantes sous peine d'expulsion :

- Entrer à l'intérieur de leur cabane si des combats sont prévus dans leur secteur (ils peuvent assister au combat d'un balcon à l'étage le cas échéant);
- Être costumé avant d'entrer sur le terrain
- 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;
- Ne pas traverser la rivière;

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

*Il s'agit ici d'une première. Si l'expérience se déroule bien et que les non-combattants respectent les consignes, la formule pourra être répétée. Si au contraire l'ajout d'un front blanc nuit au bon déroulement de la campagne ou que les non-combattants ne respectent pas les consignes, il n'y aura plus de front blanc lors des campagnes subséquentes.*



## Horaire

### Arrivée des participants

#### Le jour de l'activité

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

Les retardataires devront se joindre à l'activité en cours après être passés à l'homologation. Il est de la responsabilité d'un retardataire de trouver un maréchal qui pourra homologuer ses armes avant de rejoindre le combat.





# Les Éclats de la Colère

## Arrivée des non-combattants

Les non-combattants 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-combattants 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-combattants 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-combattants) 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 au stationnement 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.

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 membre du CTA.



# Les Éclats de la Colère

## Horaire de la journée

Heure	Fin	Les Éclats de la Colère
8h00	9h30	Arrivée, inscription et homologation
9h30	10h00	Déploiement
10h00		Début de l'accueil des non-combattants
10h00	10h20	Prologue – Le nœud du problème
10h40	11h10	Chapitre 1 – Cargaisons à l'horizon
11h30	12h00	Chapitre 2 – Lancer l'alarme
12h20	12h50	Chapitre 3 – Compte à rebours
13h10	14h10	Intermède – Sandwich pas de croûte !
14h30	15h10	Chapitre 4 – Par le chat d'une aiguille
15h30	15h50	Chapitre 5 – Formation Opossum
16h10	16h40	Chapitre 6 – La cache
17h00	17h15	Scène cachée – El Scorpionne Izzbak
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 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 de Bicolline.

Pour le respect de tous et la sécurité des incendies, il est interdit de fumer ou de vapoter lors d'un chapitre de combat.



# Les Éclats de la Colère

## 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 sera également remise aux participants préinscrits à l'activité qui sont membres du Duché de Bicolline. Seul le participant peut récupérer sa propre solde et sa fiche de population à l'Accueil.
- **La victoire :** Le cumulatif des points de victoire de cette campagne détermine quel front sera déclaré vainqueur à la fin de la journée. La guilde ayant obtenu le plus de points de victoire est réputée gagnante.
- **Sceau de guilde :** Afin de récupérer ses gains, les guildes choisies devront utiliser un sceau la journée même de la campagne. Un front doit donc se garder un sceau en main si la campagne a lieu après la fin de la saison. Un sceau de n'importe quelle sphère peut être utilisé.
- **Les bourses de généraux :** Les organisateurs des fronts recevront une bourse équivalente à 10 solars par participant recruté (inscrit) afin d'avoir un trésor de guerre pour commencer à prendre des ententes de paiement pour le recrutement. Cette bourse sera remise pendant la Ducasse à un des organisateurs de chaque front qui devra se présenter en personne à la Banque de l'Hippocampe.
- **Bonus de recrutement :** Si les deux fronts atteignent les 300 participants, chaque front se verra remettre 1000 solars de plus dans le tableau d'achat. En cas de campagne complète, soit 350 participants par front, le bonus passe à 1500 solars par front.
- **Les points de victoire :** Les fronts auront la possibilité d'accumuler des points de victoire à chaque chapitre. Les points de récompense seront distribués en ratio des points de victoires accumulés lors de la campagne. Les gains totaliseront une valeur de 15 solars par participant à la campagne. Une liste secrète de gains et de prix sera dévoilée aux états-majors lors de la ducasse directement à la Banque de l'Hippocampe. Les états-majors pourront acheter les gains de leur choix en payant avec les points de récompense. Le front vainqueur pourrait avoir le premier choix en cas de lots spéciaux.
- **Gains spéciaux :** Les fronts ayant convenu de mettre en gage des lots, navires, domaines ou autres biens pour les remettre au front vainqueur pourraient bénéficier d'une bonification spéciale.
- **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 Éclats de la Colère

## 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.

## 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.

## 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](mailto:info@bicolline.org).

Pour nous joindre par courriel pour des questions concernant;

Le jeu: [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)

Pour des questions générales de logistique  
(inscription, accueil, accès au terrain, etc.) : [info@bicolline.org](mailto:info@bicolline.org)

Les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal : [activites@bicolline.org](mailto: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.





# Les Éclats de la Colère

## Chapitre 1 – Cargaisons à l’horizon

Après un moment, les Hellequins et les Mayols, épuisés et haletants, durent interrompre leur affrontement pour reprendre leur souffle. Sous une tension palpable, leurs regards se tournèrent vers les débris jonchant le sol, où les restes éparpillés de cargaisons précieuses gisaient parmi les éclats de bois et les résidus de la bataille précédente. Pris par un mélange de panique et de calcul stratégique, les deux clans comprirent que ces ressources pourraient revêtir une importance capitale sur le cours de la guerre. Sans hésitation, une nouvelle course effrénée débuta. Les guerriers des deux fronts se précipitèrent vers les caisses, les armes et les provisions, saisissant tout ce qui pourrait renforcer leurs forces ou priver l’ennemi d’un avantage crucial. Le chaos reprit au milieu de ce champ de ruines : les cris, les bousculades et les armes brandies transformèrent la récupération en un nouvel affrontement. Chaque fragment, chaque objet arraché devenait un infime pas vers la victoire dans ce combat où chaque seconde comptait.

### Déploiement

D1 et D2.

### Limites de terrain

Aucune.

### Durée du chapitre

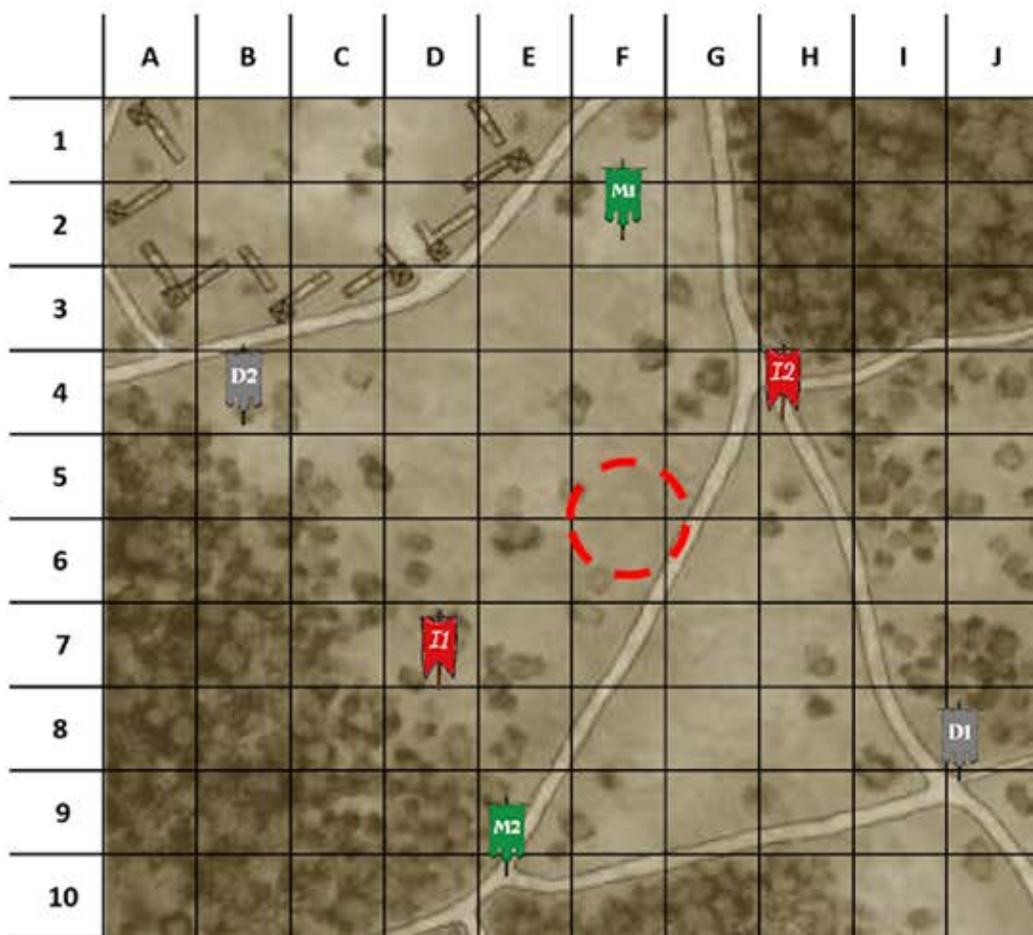
30 minutes.

### Guérison

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

### Objectif 1

- Des sacs seront présents dans le cercle pointillé au début du chapitre.
- Il est possible pour les participants de ramasser les sacs à l’extérieur du cercle et de les ramener dans leur dépôt associé à leur puits de guérison (I1 pour D1 et I2 pour D2).
- À chaque 3 minutes, un maréchal fera le décompte du nombre de sacs dans chaque dépôt.
- Tous les sacs sont volables, même s’ils sont présents dans un dépôt, et doivent être lâchés au sol lorsque leur porteur meurt.
- Les maréchaux rajouteront des sacs aléatoirement à l’extérieur du cercle au courant du chapitre à des moments inconnus des joueurs.



# Les Éclats de la Colère

## Objectif 2

- Il est possible de venir placer le mousqueton de la couleur de son front au crochet au centre des mâts.
- Les mâts M1 et M2 seront relevés à chaque 6 minutes simultanément.

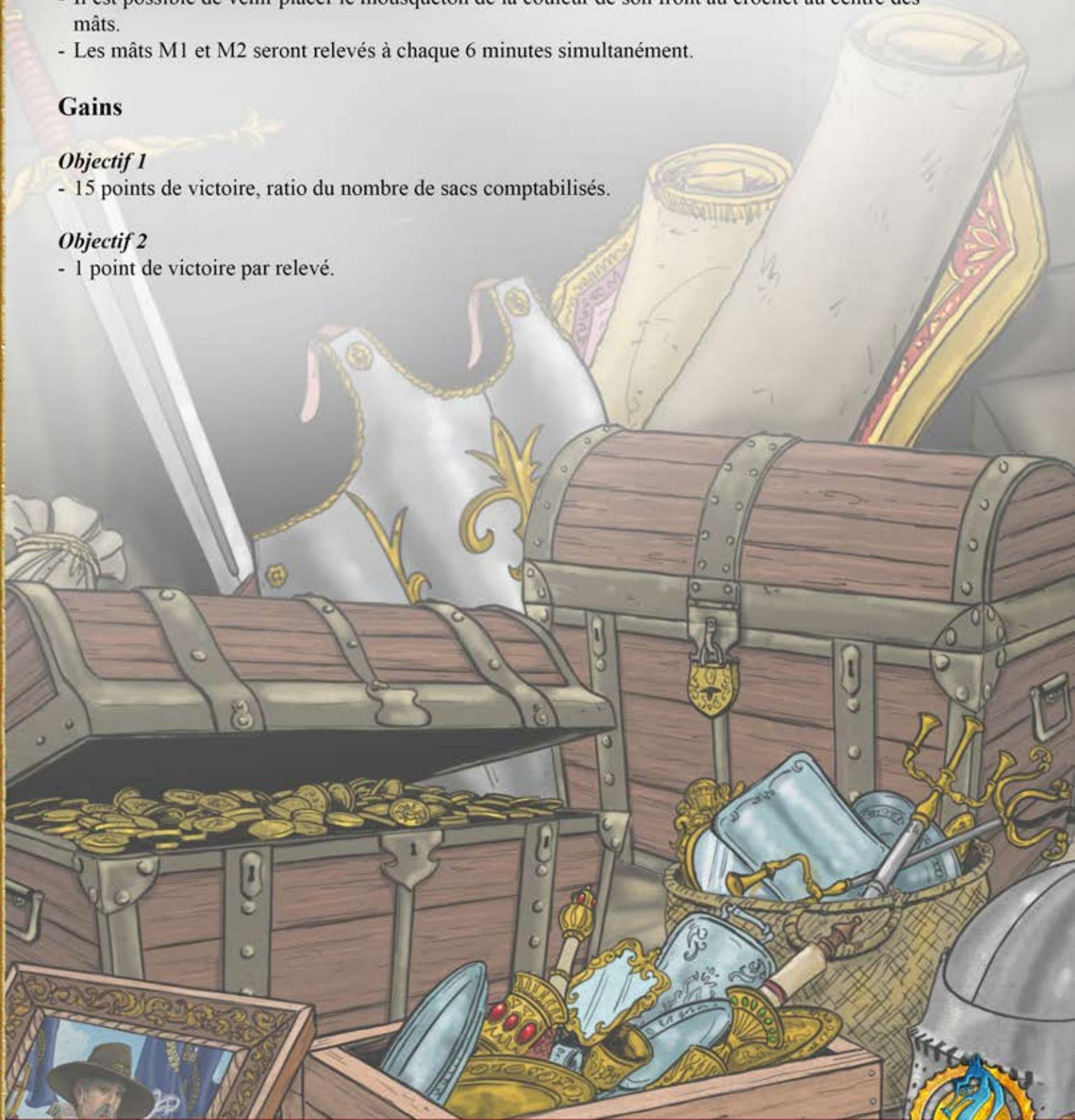
## Gains

### Objectif 1

- 15 points de victoire, ratio du nombre de sacs comptabilisés.

### Objectif 2

- 1 point de victoire par relevé.





# Les Éclats de la Colère

## Objectif 2

- Un maréchal se trouve au point I2 avec un drapeau.
- Il est possible pour un participant de se présenter au maréchal et prendre possession du drapeau.
  - Ce participant doit brandir le drapeau pour 4 minutes.
  - Ce participant ne peut plus se battre tant qu'il porte le drapeau.
  - Ce participant ne peut plus se déplacer tant qu'il brandit le drapeau.
  - Il ne peut y avoir qu'un seul participant avec le drapeau à la fois.
  - Le temps est remis à 0 si ce participant meurt.

## Objectif 3

- Un groupe de maréchaux se trouvent au carré rouge.
- 5 minutes après le début du scénario et à chaque 5 minutes subséquentes, un combat de style "Taktika : Kill Count 5V5" se déroulera pendant 3 minutes.
  - Il est possible pour un front d'envoyer 5 joueurs, même morts, se présenter pour la joute.
  - Si une équipe n'est pas présente lors du début d'une joute, la victoire est automatiquement donnée au front présent.
  - Lorsque la joute est terminée, les 10 participants sont déclarés morts et doivent revenir à leur puits de guérison respectif pour continuer le chapitre.
  - Il n'est pas possible pour un participant de participer à plus d'une joute durant le chapitre.

## Gains

### Objectif 1

- 8 points de victoire en ratio du nombre de fois que la cloche a été sonnée.

### Objectif 2

- 1 point de victoire pour chaque défense réussie.

### Objectif 3

- 2 points de victoire pour chaque joute gagnée.



# Les Éclats de la Colère

## Chapitre 3 – Compte à rebours

À bout de force, mais toujours résolu, Mayols et Hellequins trouvèrent, au centre de l'île, une clairière idéale pour un campement. Cet espace, crucial pour soigner leurs blessés et se réorganiser, devint aussitôt l'objet d'une nouvelle confrontation. Trop précieux pour être partagé, il déclencha un violent affrontement. Le fracas des armes et les cris désespérés donnèrent naissance à un tumulte au milieu duquel les deux clans se battirent avec férocité, déterminé à s'approprier ce refuge vital.

### Déploiement

D1 et D2.

### Limites de terrain

Le nord de D2 et le sud de D1.

Il uniquement possible pour un participant de changer de zone lorsqu'il part du puits (Zone de gauche : BT1/BT2/BT3. Zone de droite : BT4/BT5/BT6).

Aucun combat dans la section entre les deux zones, représentée par le carré rouge.

### Durée du chapitre

30 minutes.

### Guérison

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

### Objectif 1

- 3 boîtes à temps seront présentes dans chaque zone.

### Gains

#### Objectif 1

- 24 points de victoire en ratio du temps complet cumulé.

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



## Intermède – Sandwich pas de croûte!

*Les hurlements des guerriers furent remplacés par le grondement impérieux et bien plus redoutable de celui de leurs estomacs affamés. Même les plus braves ne pouvaient lutter contre cette menace interne. Une trêve aussi inattendue qu'inéluctable s'imposa. Deux cuisiniers, un Mayol au tablier taché et un Hellequin, visiblement énervé par sa propre faim, s'avancèrent pour clamer d'une voix solennelle : « C'est l'heure du thé ! ». Aussitôt, les deux clans, toujours méfiants, convergèrent vers leur goûter, tels des croyants lors d'une cérémonie. Les Mayols inspectaient leurs biscuits comme s'il s'agissait de trésors, tandis que les Hellequins goûtaient leur thé avec une prudence exagérée, s'attendant à un piège. Tout en se repaissant, ils ne se quittaient pas des yeux, leurs regards empreints d'un mélange de défi et de paranoïa. Après tout, partager une pause goûter avec son pire ennemi n'était-il pas plus risqué que le combat lui-même ?*

### Déploiement.

- Au restaurant de la vieille ville

### Durée du chapitre

- 60 minutes.
- Le déploiement pour le prochain chapitre se fera à 13h20 pour être prêt à commencer à 13h30.

### Objectifs

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

### Condition de victoire

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

### Gains

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



# Les Éclats de la Colère

## Chapitre 4 – Par le chat d’une aiguille

Dans les hauteurs escarpées de l’île, les Mayols aperçurent un sentier étroit serpentant à travers la montagne; une voie promettant de les mener vers un avantage stratégique. Chico Mayol, vigilant, mais pressé par un sentiment d’urgence, guida son clan à travers les rochers, le bruit des bottes se répercutant contre les parois de plus en plus rapprochées. À mesure qu’ils avançaient, une tension grandissait dans l’air, au point de devenir palpable. Au détour du col étroit, une clairière apparue, et avec elle, le piège : les Hellequins surgissaient des hauteurs, armés et prêts à frapper. Vasily Von Krinkov, dissimulé derrière un pic rocheux, observait le chaos avec une satisfaction calculée. Pris en embuscade, les Mayols tentèrent de réagir, mais les flèches ennemies pleuvaient déjà depuis les hauteurs de la souricière.



### Déploiement

D1 et D2.

### Limites de terrain

Il est interdit de croiser la ligne rouge autre que part la zone du carré bleu.

### Durée du chapitre

40 minutes.

### Guérison

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



# Les Éclats de la Colère

## Objectif 1

- 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 mâts 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, accessibles par tous, même par un joueur mort.
  - Au début du chapitre et à chaque 5 minutes, il sera possible pour 15 joueurs par front de traverser la zone bleue vers le Quartier Nord. Ceci est cumulatif, offrant au maximum 120 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.

## Gains

### Objectif 1

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

### Objectif 1

- 2 points de victoire pour chaque tranche de 3 relevés.



# Les Éclats de la Colère

## Chapitre 5 – Formation Opossum!

La clairière résonnait des échos des insultes lancées par Chico Mayol et Vasily Von Krinkov, chacun alimentant la rivalité avec un mélange de colère et d'épuisement. Les troupes, aux prises avec leurs dernières bribes d'énergie, écoutaient distraitement, leurs corps alourdis par la fatigue. Ce qu'ils ne donneraient pas pour quelques minutes de répit ! Puis, soudain, un coup de théâtre : l'un des guerriers, les yeux clos dans une mise en scène exagérée, s'écroula au sol dans un gémissement théâtral avant de se mettre à ronfler bruyamment. Stupéfaits, les deux clans marquèrent une pause, regardant le dormeur avec un mélange d'envie et de perplexité. L'idée fit son chemin dans les esprits exténués. Malgré la paranoïa omniprésente, un à un, les guerriers des deux camps s'allongèrent à même le sol, imitant leur camarade audacieux. Les ronflements remplacèrent les cris, et la clairière devint un dortoir improvisé. Chico et Vasily, complètement absorbés par leur joute verbale, continuaient de s'insulter avec passion, totalement indifférents au fait que leurs troupes s'étaient toutes allongées autour d'eux.

### Déploiement

Les guérisseurs se déploient à D1 et D2.

Les non-guérisseurs doivent se placer au sol, morts, n'importe où à l'intérieur du cercle pointillé rouge.

### Limites de terrain

Aucune.

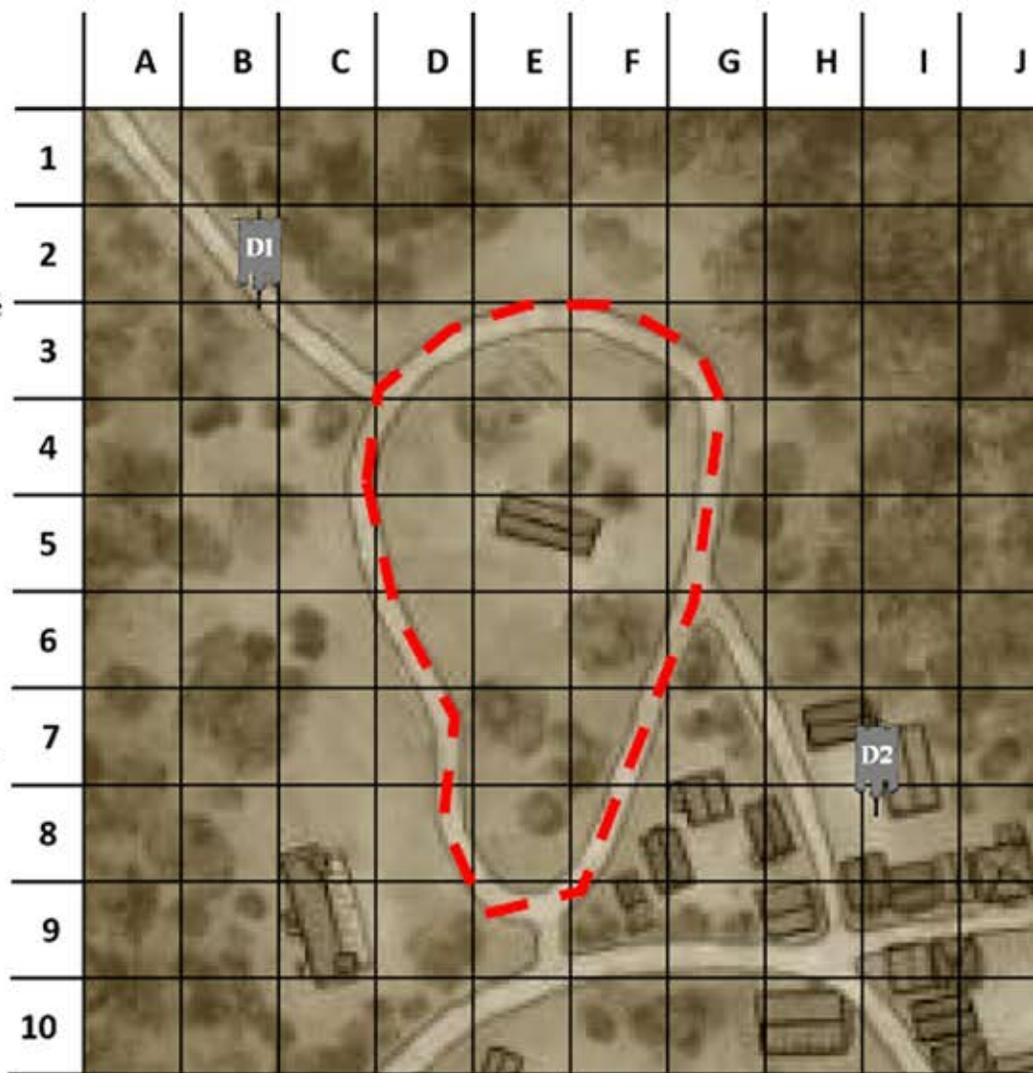
### Durée du chapitre

20 minutes.

### Guérison

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

Les puits de guérison ouvrent à partir de la 3e minute, mais seulement le temps que ceux qui s'y trouvent soient guéris. À la suite de quoi ils ouvriront ponctuellement à chaque 2 minutes. Un mort qui atteint le puits fermé doit attendre que celui-ci ouvre pour revivre.



# Les Éclats de la Colère

## Objectif 1

- 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

- Tout joueur en vie peut venir se déclarer mort à son puits de guérison pendant les 3 premières minutes du chapitre.
- À la 3e minute du scénario, tous les participants encore morts reviennent à la vie où ils se trouvent. À la suite de quoi, les règles standards de guérison s'appliquent.

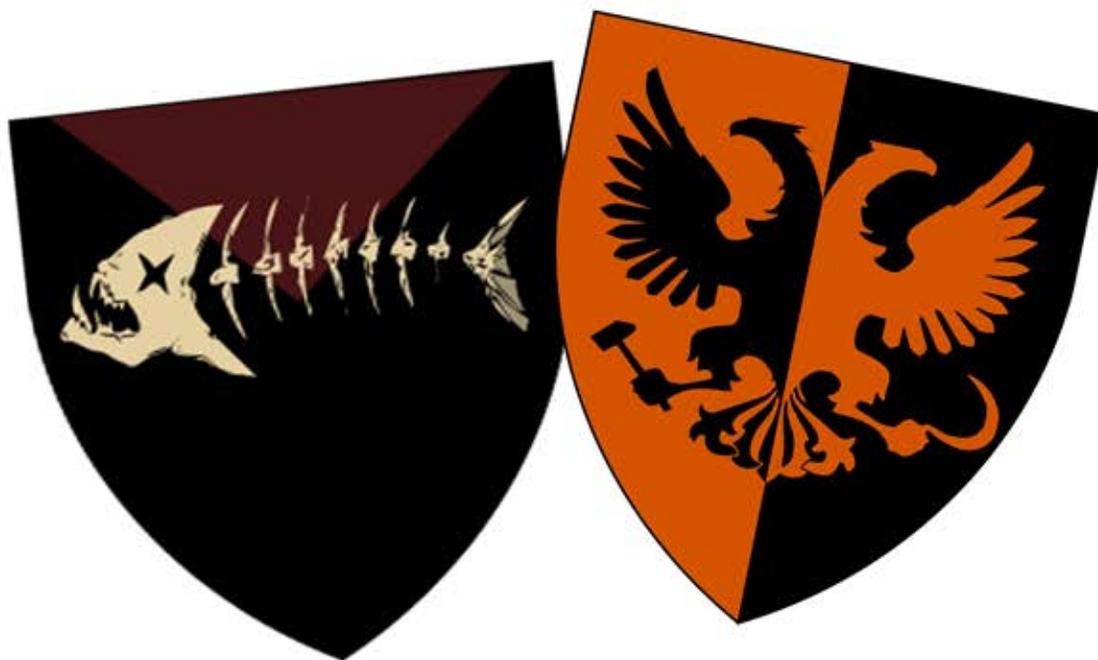
## Gains

### Objectif 1

- 16 points de victoire en ratio du temps cumulé.

### Objectif 2

- 1 point de victoire par tranche de 10 joueurs étant venus se déclarer morts, pour un maximum de 8.

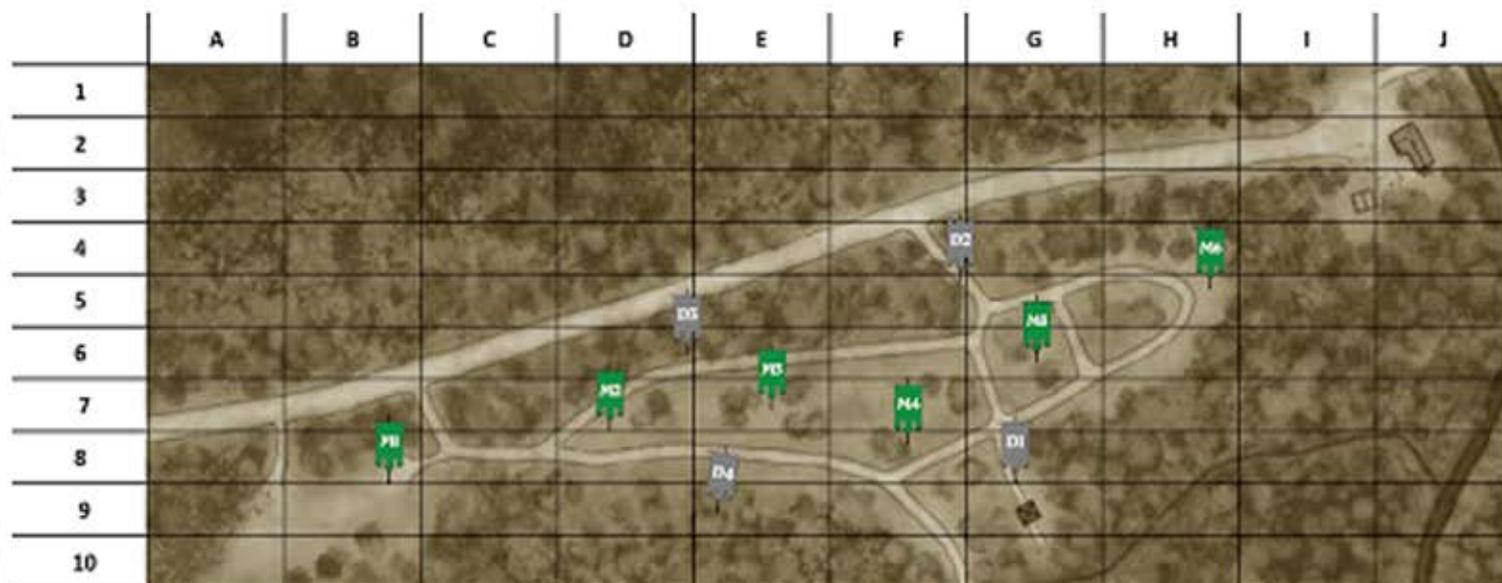


# Les Éclats de la Colère

## Chapitre 6 – La cache

*Dans l'obscurité d'un boisé fraîchement découvert, les Mayols et les Hellequins se faisaient face, leurs regards enflammés par une détermination sans faille. Chico Mayol, les yeux rivés sur Vasily Von Krinkov, brisa le silence : « J'en ai assez vu. C'est ici et maintenant que tout se termine ! Que le plus fort l'emporte ! » Vasily, un sourire défiant aux lèvres, rétorqua : « Alors viens, Mayol. Montrons à ces arbres de quel bois on se chauffe ! ».*

*L'adrénaline envahit chaque guerrier comme un torrent irrépressible. Le boisé, d'apparence paisible, se transforma en champ de bataille brutal. Branches, pierres et terrain accidenté se muèrent en alliés ou en obstacles, ajoutant à l'intensité de ce dernier affrontement. Dans cet ultime combat, plus de stratégie, plus de pitié : la victoire serait le seul trophée digne de ce duel final.*



### Déploiement

D1 et D2.

### Limites de terrain

Aucune.

### Durée du chapitre

30 minutes.

### Guérison

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



# Les Éclats de la Colère

## Objectif 1

- Les 6 mâts M seront relevés à chaque 2 minutes simultanément.

## Objectif 2

- À chaque 5 minutes, incluant au début du chapitre, un signal sonore indiquera l'ouverture d'une cache.
  - La cache sera indiquée par une bombe fumigène.
  - La cache restera ouverte pendant 5 minutes.
  - La cache peut-être n'importe où dans la cité et les environs, incluant des positions lointaines.
- Le premier participant en vie à atteindre une cache ouverte se fera donner une enveloppe.
  - L'enveloppe indique lesquels des 2 mâts sont les mâts qui sont valides pour les 5 minutes suivant la fermeture de la cache.
  - Un mât invalide sera relevé, mais ne sera pas comptabilisé pour le pointage.
  - L'enveloppe n'est pas volable.

## Gains

### Objectif 1

- 1 point de victoire pour chaque relevé valide.

### Objectif 2

- Il est possible que certaines informations supplémentaires soient présentes dans l'enveloppe...



# Les Éclats de la Colère

## Scène cachée – *El Scorpionne Izzbak*

*L'hiver fut particulièrement rude pour la populace du monde connu. Un environnement propice pour faire un peu de profit sur le dos des riches et autres mécréants grâce à l'ingrédient secret de toutes les activités d'El Scorpionne: le Crime ! Heureusement, El Scorpionne connaît un receleur bien placé dans les hautes sphères clandestines, du nom de Izzbak, auquel il prévoit vendre tous les objets qu'il a recueillis, avec différents degrés de légalité. Durant vos activités héroïques de la journée, vous avez entendu des rumeurs que le receleur serait présent dans la ville, présumément les poches pleines de solars, n'attendant que l'arrivée d'El Scorpionne. D'autant plus, on dit qu'Izzbak ne connaît le pirate que de nom ! Si vous aviez un moyen de lui prouver que votre nom est bien El Scorpionne, vous pourriez lui soutirer sa bourse sans trop étirer la définition d'héroïsme...*

### Déploiement

Les fronts seront dissous et séparés en 3 nouveaux groupes qui devront se déployer aléatoirement dans la zone rouge.

### Limites de terrain

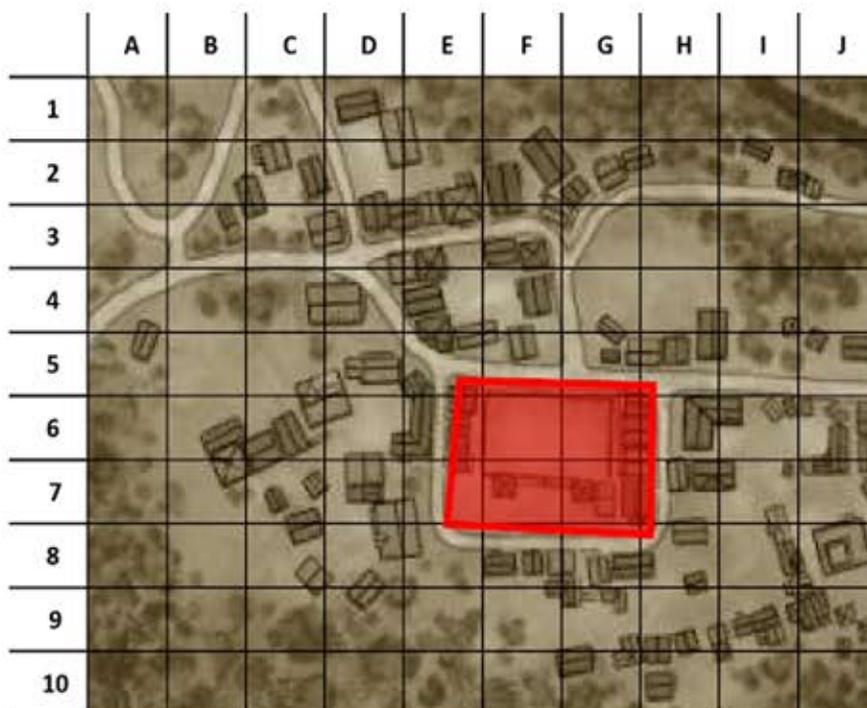
Aucune.

### Durée du chapitre

15 minutes.

### Guérison

Sabliers de guérison ainsi que la scène principale et le quai de la coque rouge agissent comme puits de guérison mixte.



### Objectif 1

- Le receleur d'El Scorpionne se cache dans la ville. Un groupe s'identifiant clairement à celui-ci recevra sa confiance chaque minute.
  - Le receleur est particulièrement épeuré. Il est possible qu'il fuie à n'importe quel moment.
  - On dit que le receleur porte un chapeau brun mou particulièrement vieux ainsi qu'un pardessus jaune et bleu.

### Objectif 1

Certaines méthodes existent pour convaincre Izzbak que vous êtes bien "El Scorpionne". Peut-être que si vous réussissez à le convaincre, vous pourrez lui soutirer d'autres gains.

