

La Guerre des Bêtes

CAMPAGNE



13 SEPTEMBRE 1025



DUCHÉ DE BICOLLINE



La Guerre des Bêtes

Les rivalités clandestines sont rarement apparentes. Elles se trament plutôt par le biais de guerres intestines, là où la lumière du jour ne paraît jamais, ce qui nuit au transit des affaires illicites. Ces dissensions secrètes ont rarement les affaires de solars ou de commerce comme point d'origine de dispute. La plupart du temps elles naissent dans ce que l'homme a de plus précieux : l'honneur.

C'est le cas dans la querelle qui nous préoccupe, déclenché par une partie de pêche enfantine! En effet, les marmots des Oiseaux du Crépuscule s'amusaient à pêcher du pont du navire qui traversait le Détroit de Damahur au large de Tolimarth lorsqu'ils firent une prise inusitée. Un malchanceux marmouset vit sa ligne se courber, mais résista de son mieux pour finalement extirper de l'eau un énorme poisson chat du nom de Bernard. Bien sûr la barbotte ne parlait pas, mais portait fièrement une bague d'or autour du cou indiquant son nom ainsi que celui de son propriétaire : Varka Blackwell, chef de guilde de la Confrérie. Il n'en fallut pas plus à Avery Lockhart pour déceler ici un signe de bonne fortune et prendre la décision d'enfermer Bernard dans un bocal afin d'y décorer la salle commune de son repaire.

Mais les Oiseaux du crépuscule n'en restèrent pas là. Rajoutant l'insulte à l'injure, ils mirent Khermit le Bourbier de la Confrérie au courant de toute l'histoire, question de narguer un peu les membres de cette guilde, qui jusqu'alors n'étaient pas vraiment des ennemis. Il n'en fallait pas plus pour mettre le feu aux poudres! La Confrérie, profitant du fait que leurs ennemis étaient des fêtards, s'infiltra dans le quartier des malfrats afin de remettre Bernard la Barbotte en liberté, croyant ainsi régler la chose.

Outré et l'orgueil piqué au vif que son sanctuaire fut ainsi visité sans vergogne, Avery Lockhart monta une escouade pour se venger. Les Oiseaux du Crépuscule rendirent la monnaie de leur pièce à la Confrérie en kidnappant sournoisement Francis la grenouille à son propriétaire, Khermit le Bourbier.

Une demande de rançon en alcool de contrebande a été envoyée à la Confrérie pour le retour de la grenouille intacte, menaçant de commencer par déguster ses cuisses si leur demande restait sans réponse. La seule communication à ce jour fut celle des cris de désespoir de Khermit qui, appuyé de toute sa guilde, jure de se venger.

Il ne semble pas y avoir de solution à ce conflit bestial, sinon un affrontement armé...



Modalités d'inscription pour combattants

Tarifs

- Membre: 80,00 \$CA + taxes (91.98 \$CA)
- Régulier: 95,00 \$CA + taxes (109.23 \$CA)

- 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 \$CA+ taxes (18.22 \$CA)
Sandwich berger avec smoothie aux fraises
 - **SOUPER:** 26.40 \$CA+ taxes (30.35 \$CA)
Choix de poutine poulet / viande / végé

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 8 septembre 2025, à midi. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 12 septembre 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.



La Guerre des Bêtes

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

Confrérie (JAUNE)

- Ludovik Letellier à ludovick_letellier@hotmail.com
- Sebastien Besner à Sebastien.besner1@gmail.com
- Frederique Roussel à frederique.rsl@gmail.com

Oiseaux du Crépuscule (BLEU)

- Samuel-Alexandre Boivin-Poirier à samuel.a.boivin@gmail.com
- Herménégilde Thiffault à flammenoir@hotmail.com
- Mike Ethier à mike.ethier82@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 13 septembre 2025, 100 places seront disponibles pour le Front Blanc sous la formule premier arrivé, premier servi.

Tarifs

- Membre: 70,00 \$CA + taxes (80.48 \$CA)
- Régulier: 85,00 \$CA + taxes (97.73 \$CA)
- Le prix de l'activité n'inclut pas le dîner et le souper, mais il est possible d'acheter un forfait repas.
 - **DÎNER:** 15.85 \$CA+ taxes (18.22 \$CA)
Sandwich berger avec smoothie aux fraises
 - **SOUPER:** 26.40 \$CA+ taxes (30.35 \$CA)
Choix de poutine poulet / viande / végé

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.



La Guerre des Bêtes

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 8 septembre 2025, à midi. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi 12 septembre 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) ;
- N'allumez 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'un privilège. 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.





La Guerre des Bêtes

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.

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 **22h00** et tous les véhicules devront avoir été ramenés au stationnement P1 de l'autre côté de la rue, ou au stationnement de cession le cas échéant, avant cette heure.

Les cessionnaires peuvent 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.



La Guerre des Bêtes

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.

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.

Horaire de la journée

Début	Fin	La Guerre des Bêtes
8h00	9h30	Arrivée, inscription et homologation
9h30	10h00	Déploiement
10h00	10h30	Prologue – Un loup dans la bergerie
10h50	11h20	Chapitre 1 – Qui va à la chasse perd sa place
11h40	12h10	Chapitre 2 – Convaincre les rats
12h30	13h30	Intermède – Une faim de loup!
13h50	14h00	Chapitre 3 – Les accès à la tanière – ** Pas de Dague
14h20	15h20	Chapitre 4 – Un front de bœuf!
15h40	15h55	Chapitre 5 – La fuite de la proie A
16h05	16h20	Chapitre 5 – La fuite de la proie B
16h40	17h00	Chapitre caché – Trafic animalier
17h00		Fin de la campagne et souper près de l'Auberge
19h00		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.

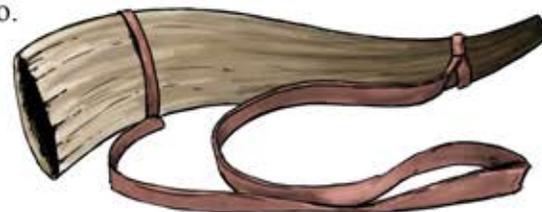
Pour le respect de tous et la sécurité des incendies, il est interdit de fumer ou de vapoter lors d'un chapitre de combat.

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 leur appartenant la journée même de la campagne. Un front doit donc se garder un sceau en main si la campagne a lieu après la fin de la saison. Un sceau de n'importe quelle sphère peut être utilisé.



La Guerre des Bêtes

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.

La notoriété : Chacune des guildes formant l'état-major des fronts recevra un point de notoriété et la guilde en chef du front vainqueur recevra un point de notoriété additionnelle.

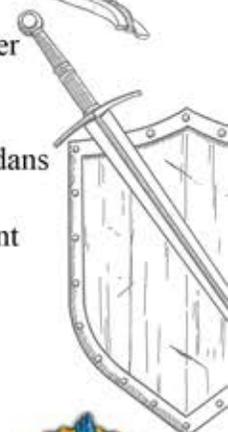
L'abandon : Si un front souhaite déclarer forfait, abandonner ou concéder la victoire, il doit en informer l'autre front ainsi que l'organisation de Bicolline. Si l'organisation de Bicolline et le front adverse acceptent cette décision, le front adverse sera considéré comme le gagnant de la campagne et obtiendra les récompenses attribuées à ce titre. Quant à la distribution des points restants, elle se fera selon le ratio des points déjà remportés.

Décompte des points : L'organisation de Bicolline ne communiquera aucun décompte des points, des scores ou du temps restant au cours de la campagne, sauf en cas d'abandon.

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, mais des restrictions seront en vigueur dans les chapitres 3 et 4.
- **Protection :** Toutes les armures et tous les boucliers sont autorisés, mais des restrictions seront en vigueur dans le chapitre 3.
- **Chapitre 3 :** Seules les dagues et armures sont permises. Aucun bouclier.
- **Chapitre 4 :** Certaines armes auront des zones restreintes (voir détails dans la description du chapitre).



La Guerre des Bêtes

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 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.

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.



La Guerre des Bêtes

Prologue – *Un loup dans la bergerie*

Les Oiseaux du Crépuscule et la Confrérie jouent au chat et à la souris. Ils quittent leur camp respectif question d'aller espionner l'ennemi afin de savoir quand il faut frapper. La zizanie éclate et le chaos se met de la partie lorsqu'ils s'aperçoivent mutuellement qu'ils partagent la même stratégie...

Déploiement

À vos puits de guérison respectifs (D1 & D2).

Les retardataires arrivent en jeu mort.

Limites de terrain

À l'intérieur de la ligne rouge

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

1x puits de guérison par front (D1 & D2).

Objectif 1

- Deux boîtes à temps (BT1 & BT2) qui seront présentes sur le terrain. Chaque front pourra y accumuler du temps indépendamment.

Objectif 2

- Chaque fois qu'un combattant touchera un puits de guérison, il sera comptabilisé dans le dénombrement des morts.

Gains

- *Objectif 1*

- 60 points de victoire en ratio du temps total des boîtes à temps.

- *Objectif 2*

- 40 points de victoire en ratio inverse du nombre de morts.



La Guerre des Bêtes

Chapitre 1 – *Qui va à la chasse perd sa place*

Se préoccupant plus de comment s'en prendre à l'autre que de leurs affaires courantes, autant la Confrérie que Les Oiseaux du Crépuscule négligent leur routine habituelle. Les pertes de l'un font alors le profit de l'autre et chacun en profite pour s'enrichir en extorquant le territoire ennemi.

Déploiement

À vos puits de guérison respectifs (D1 & D2).

Limites de terrain

À l'intérieur de la ligne rouge.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

Sabliers de guérison

1x puits de guérison par front (D1 & D2).



Objectif

- Des sacs seront présents à l'intérieur de la zone délimitée par la ligne rouge au début du chapitre.
- Il est possible pour les participants de ramasser un sac à la fois et de le ramener dans leur dépôt associé à leur puits de guérison.
- Tous les sacs sont volables, sauf s'ils sont présents à un puits de guérison, et doivent être lâchés au sol lorsque leur porteur meurt.
- Les maréchaux rajouteront des sacs aléatoirement dans la zone au courant du chapitre à des moments inconnus des joueurs. Pour placer des sacs, le maréchal va lever sa main et attendre environ 30 secondes avant de déposer les sacs.
- Un joueur ne peut que transporter un sac à la fois.

Gains

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



La Guerre des Bêtes

Chapitre 2 – Convaincre les rats

Le meilleur espion est toujours l'ami de notre ennemi : le délateur ! Une fois la vermine trouvée, il faut aussi avoir la langue bien pendue pour que le rat nous prête une oreille attentive assez longtemps pour pouvoir y pisser du vinaigre. Lorsque l'on réussit, il se met alors à chanter comme un canari.

Déploiement

À vos puits de guérison respectifs (D1 & D2).

Limites de terrain

À l'intérieur de la ligne rouge.

Durée du chapitre

30 minutes.

Guérison

- Sabliers de guérison
- 2 x puits de guérison par front (D1 & D2).

Objectif

- Au début du scénario, il y aura un maréchal (porte-étendard) à l'étendard A et un autre à l'étendard B.
- Quand un joueur sera à côté d'un porte-étendard, celui-ci se déplacera en ligne droite vers son objectif.
- S'il n'y a plus de joueur à côté du porte-étendard, celui-ci reste immobile.
- Quand le porte-étendard arrive à son objectif, le front avec le joueur le plus proche de celui-ci fait une relevée.
- Advenant que le joueur le plus proche ne soit pas évident pour le porte-étendard, Le Porte-étendard va attendre, le temps qu'il puisse en identifier un clairement.
- Une fois l'objectif atteint et la relevée déterminée, le porte-étendard retourne à son point de départ selon le même principe de déplacement.
- Quand le porte-étendard arrive à son point de départ, le front avec le joueur le plus proche de celui-ci marque une relevée.
- Les porte-étendard recommencent les étapes jusqu'à la fin du scénario.

Gains

- 150 points de victoire en ratio du nombre de relevés complétés.



Intermède – Une faim de loup!

Des miettes d'informations. Des restants de contrat négligés. Tout cela ne remplit pas la panse de loups affamés. Il est temps de regrouper la bande et de mettre en commun le fruit de la chasse du matin.

Déploiement.

Au restaurant de la vieille ville

Durée du chapitre

- 60 minutes.
- Le déploiement pour le prochain chapitre se fera à 13h30 pour être prêt à commencer à 13h50.

Objectifs

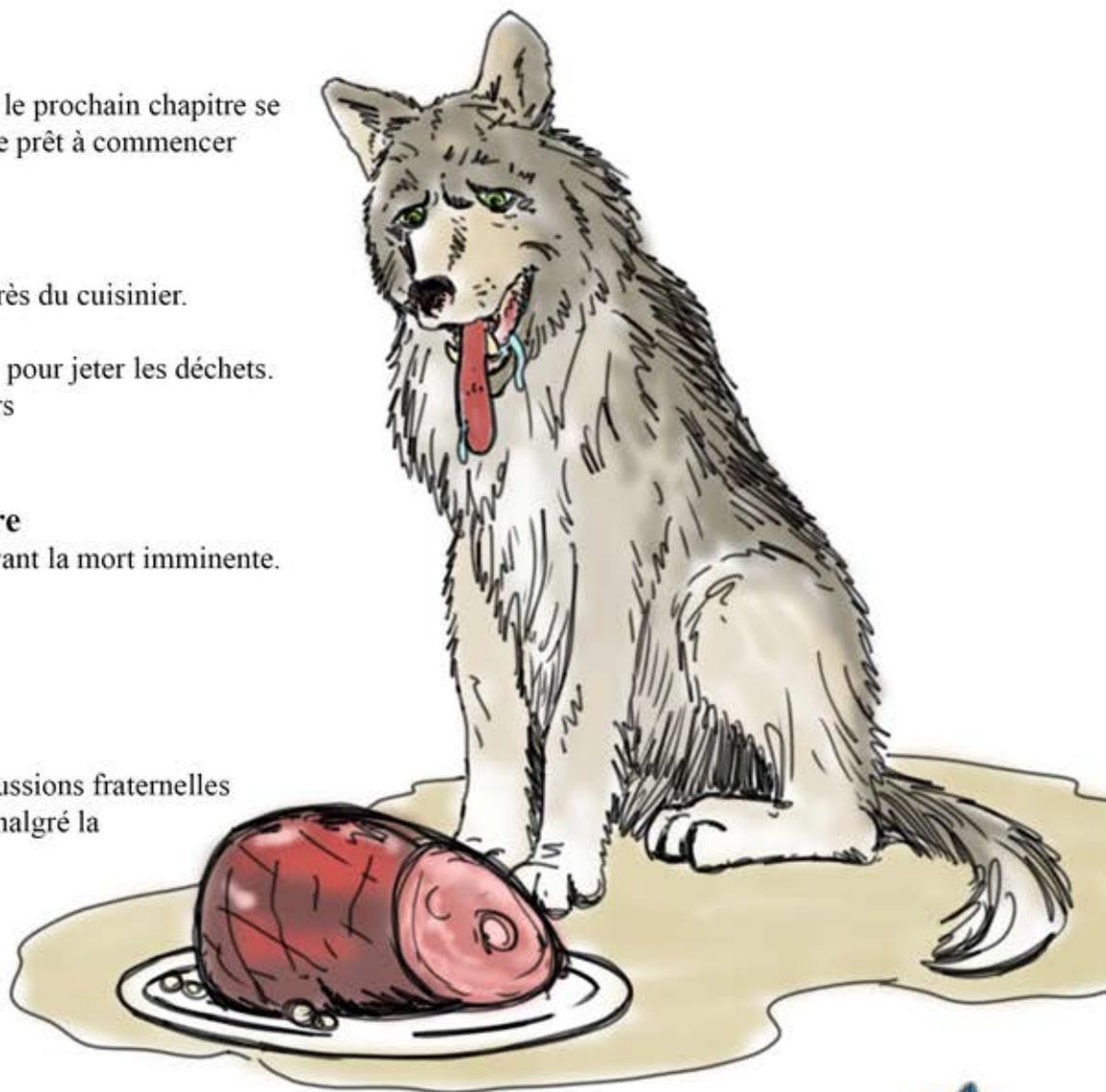
- Quérir son repas auprès du cuisinier.
- Se repaître.
- Utiliser les poubelles pour jeter les déchets.
- Attraper les déserteurs
- Remplir sa gourde.

Condition de victoire

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

Gains

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



La Guerre des Bêtes

Chapitre 3 – Les accès à la tanière

Maintenant que l'on sait tout ou presque sur où se terre l'ennemi, il est temps d'en contrôler l'accès. Tout cela doit se faire discrètement, à pas de loups, en combat rapproché. On ne voudrait surtout pas réveiller la bête avant le temps. L'heure d'être sournois à somer!

Déploiement

À vos puits de guérison respectifs (D1 & D2).

Limites de terrain

Aucune.

Durée du chapitre

10 minutes.

Restriction

- Seules les dagues (armes de moins de 40 cm) sont permises – rien d'autre.
- L'armure compte.

Guérison

- Sabliers de guérison
- 2 x puits de guérison par front (D1 & D2).



Objectif 1

- Il y a quatre mâts de position (M1, M2, M3 & M4), Chaque front peut en prendre le contrôle en plaçant le mousqueton de la couleur de son front au centre du mat.
- À chaque minute (cloche) le contrôle des mâts de position sera relevé simultanément par des maréchaux

Gains

- 100 points de victoire en ratio des relevés cumulés.



Chapitre 4 – *Un front de bœuf!*

Finis la subtilité, il est temps de faire savoir à votre adversaire que vous n'êtes pas une poule mouillée! Tout en conservant le contrôle des accès, il vous faut maintenant pénétrer au cœur du territoire adverse qui fourmille d'ennemis. Votre objectif : une razzia complète.

Déploiement

À vos puits de guérison respectifs (D1 & D2). au SUD de la rivière.

Limites de terrain

Aucune.

Durée du chapitre

60 minutes.

Restriction

- Seuls les armes à une main (moins de 112 cm), les arcs et les boucliers sont autorisés au NORD de la rivière.
- Aucun combat ne peut avoir lieu sur les ponts et à 3 mètres de ceux-ci. On ne peut entraver le passage de ceux-ci. Vous pouvez vous croiser sur les ponts.

Guérison

- 2 x puits de guérison par front (D1 & D2).
- Sabliers de guérison

Objectif 1

- Cinq boîtes à temps (BT1, BT2, BT3, BT4 & BT5) qui seront présentes sur le terrain. Chaque front pourra y accumuler du temps indépendamment...

Objectif 2 – Récolte de Sacs

- Des sacs seront présents au point R.
 - Il est possible pour les participants de ramasser un sac à la fois et de le ramener à leur puits de guérison au SUD de la rivière.
 - Tous les sacs sont volables, sauf s'ils sont présents à un puits de guérison, et doivent être lâchés au sol lorsque leur porteur meurt.
 - Les maréchaux rajouteront des sacs de façon aléatoirement au point R durant le chapitre à des moments inconnus des joueurs.
 - Un joueur ne peut que transporter un sac à la fois.





La Guerre des Bêtes



Gains

- *Objectif 1*
 - 175 points de victoire en ratio du temps total accumulé.
- *Objectif 2*
 - 175 points de victoire en ratio des sacs accumulés.



La Guerre des Bêtes

Chapitre 5 – La fuite de la proie

Il semblerait que l'ennemi ait réussi à se sauver avec ce qu'il y avait de plus précieux dans son repaire : leur mascotte animale ! Y tenant comme la prunelle de leurs yeux, ils assurent son transport par palanquin. Vous ne disposez que de très peu de temps pour contrecarrer ses plans. Si vous échouez, votre cible disparaîtra dans la nature à tout jamais, tel un caméléon.

Déploiement

- À votre puits de guérisons respectif quand vous êtes en possession du palanquin.
- Entre la ligne de départ du palanquin et la ligne d'arrivée si vous êtes en défense.
- Pour le deuxième déploiement, on inverse les rôles.

Limites de terrain

Aucune.

Durée du chapitre

2x 15 minutes maximum.

Guérison

- Pour le front avec le palanquin
 - Sablier de guérison
 - 1x puits de guérison par front (D1 & D2).
- Pour le front sans palanquin
 - Aucune guérison

Objectif

- Un palanquin doit être transporté jusqu'à la zone d'arrivée.
- Il ne peut être que porté que par les 4 membres, identifiés par un sash fourni par l'organisation.
- Les 4 membres doivent transporter à l'unisson le palanquin.
- Le palanquin doit respecter le trajet prédéterminé.
- Les morts doivent se tasser pour laisser le passage au palanquin.

Gains

- 200 points de victoire en ratio du temps de défense cumulé.



La Guerre des Bêtes

Chapitre caché – Trafic animalier

Engagez-vous, rengagez-vous qu'ils disaient... Aussitôt engagé, vous vous retrouvez dans une guerre où tout le monde se bat pour une grenouille et possiblement une barbotte ? Personnellement, vous en avez déjà plein les bottes...

Vous avez entendu qu'un certain El Scorpionne, pirate moins que notoire au jumeau maléfique, paye bien pour des animaux qui ont une valeur sentimentale pour les hauts dirigeants de ce monde. Vous ramassez une poignée de vos plus proches frères, qui semblent avoir les bottes aussi pleines que vous de ce conflit, et décidez de dénicher un animal que vous pourriez faire passer comme important à El Scorpionne. Après tout, les rumeurs veulent qu'il soit particulièrement aveugle, n'importe quel batracien fera l'affaire. Et même s'il découvre votre subterfuge a posteriori, ce n'est pas comme si les pirates étaient reconnus pour être rancuniers.

Déploiement

Sur le chemin, identifié en mauve.
Les fronts ne comptent plus.
Formation d'équipe de 10 personnes maximum.

Limites de terrain

À l'intérieur de la ligne mauve.

Durée du chapitre

3x 7 minutes

Restriction

- Les armes de plus de 6 pieds ainsi que les projectiles sont interdits.
- Les points d'armure ne comptent pas.
- Les fronts ne comptent plus et les équipes de plus de 10 personnes et/ou qui coopère seront éliminés sans préavis.

Guérison

- Aucune.

Objectif

- Être le dernier sur le point A après 7 minutes.

Gains

- 3x 100 Solars (100 solars par scénario).

