

L'héritage du baron

CAMPAGNE



17 OCTOBRE 1026



DUCHÉ DE BICOLLINE



L'héritage du baron

L'héritage du baron

En 1015, un très riche baron de l'Haldorf qui fit fortune dans l'exploitation minière était sur le point de trépasser sans héritier à qui léguer sa fortune. Avec son piètre état de santé, la guerre qui faisait rage et la comète de Butasard sur le point de s'écraser, l'espoir l'avait abandonné de même que le peu de confiance qui lui restait en la génération actuelle. Il fit donc cacher ses réserves de minerais et de pierres précieuses dans les endroits les plus insolites et inhabités. Selon ses dernières volontés, la localisation de chacune des caches n'a été dévoilée qu'à la lecture de son testament à des guildes bien précises. Exactement onze ans après son décès, l'heure a maintenant sonné pour ces guildes de se livrer une lutte acharnée pour mettre la main sur la fortune cachée du baron.

Six factions s'élancent donc dans cette course effrénée, possédant chacune ses propres motivations. Le Bélier, une bande de corsaires loufoques, n'ont eu besoin que du mot trésor pour lever l'ancre. Le Fhain, qui voit là une opportunité trop belle pour la laisser filer, tout comme le Fer de Lance, qui a flairé l'affaire depuis le début, ont comme seul objectif en tête le profit. Puis viennent les Rangers, connaissant ces terres mieux que quiconque; les recoins où le baron a caché sa fortune étant ceux qu'ils parcourent depuis toujours. La Trésorerie impériale, quant à elle, se moque éperdument des légendes. Elle vient simplement percevoir les taxes dues n'ayant cure que le riche baron haldorfien soit mort ou vif. Finalement, seul le Lotus No Chi ne recherche ni or ni pierres précieuses, préférant l'honneur à l'enrichissement. Six fronts, six raisons de courir, pour une seule fortune à découvrir.



Modalités d'inscription pour combattants

Tarifs

- Membre: 85,00 \$CA + taxes (97.73 \$CA)
- Régulier: 100,00 \$CA + taxes (114.98 \$CA)

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

- **DÎNER:** 22.00 \$CA+ taxes (25.29 \$CA)
 - Pizza pepperoni ou végété
 - Potage de potiron
- **SOUPER:** 24.00 \$CA+ taxes (27.59 \$CA)
 - Pâté chinois à la viande ou végété

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, assurez-vous d'avoir en main votre code QR que vous aurez reçu par courriel lors du paiement ou une pièce d'identité avec photo. Les combattants 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 internet de Bicolline et un compte utilisateur est requis.

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi précédant l'événement, soit le 12 octobre 2026, à midi. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi précédant l'événement, soit le 16 octobre 2026, à 17 h 00.

L'activité est conçue pour six fronts d'un minimum de 125 participants chacun.

Un groupe de 50 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.



L'héritage du baron

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

Lotus No Chi (**Mauve**)

- Julien Rivard (julienrivardy8@gmail.com)

Trésorerie Impériale (**Bleu**)

- Jérémie Darrieu (jeremie.darrieu@gmail.com)

Bélier (**Rouge**)

- Mélissa Verreault (Melissaverreault8@gmail.com)

Rangers (Blanc)

- Steven John Kirouac (bicoesteban@gmail.com)

Fer de Lance (**Jaune**)

- Chantale Lessard (Cless062@hotmail.com)

Fhain (**Vert**)

- JC Ulrich Desservettaz (Morkollos7435@gmail.com)

Modalités d'inscription pour non-participants

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. 100 places seront disponibles pour les non-participants 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:** 22.00 \$CA+ taxes (25.29 \$CA)
 - Pizza pepperoni ou végété
 - Potage de potiron
- **SOUPER:** 24.00 \$CA+ taxes (27.59 \$CA)
 - Pâté chinois à la viande ou végété

L'inscription en tant que non-participant 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, assurez-vous 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 non-participants ne pouvant présenter l'un de ces deux documents ne seront pas admis

L'héritage du baron

Pour vous inscrire

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

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le lundi précédant l'événement, soit le 12 octobre 2026, à midi. La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le vendredi précédant l'événement, soit le 16 octobre 2026, à 17 h 00.

En s'inscrivant, un non-participant s'engage à respecter les règles suivantes sous peine d'expulsion :

- Entrer à l'intérieur de sa cabane si des combats sont prévus dans le secteur (il est permis d'assister au combat d'un balcon à l'étage le cas échéant) ;
- 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.

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



Horaire

Arrivée des combattants

Le jour de l'activité

Les combattants 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.



L'héritage du baron

Arrivée des non-participants

Les non-participants 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-participants 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-participants doivent attendre la fin des hostilités avant de se diriger vers leur cabane.

Arrivée le vendredi et départ le dimanche

Les cessionnaires (combattants et non-participants) pourront arriver le vendredi à partir de **17h00** pour dormir sur le site. L'Accueil sera ouvert pour l'enregistrement de **17h00 à 21h00** — les enregistrements devront impérativement être complétés avant cette heure. Les portes et l'accès au site fermeront à **22h00**; tous les véhicules devront être 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 également 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'événement.

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.

Due à la nature des plateaux tournants avec six fronts, aucune concession ne sera acceptée pour cette campagne.





L'héritage du baron

Horaire de la journée

Heure	L'héritage du baron
8 h 00 à 9 h 30	Arrivée, inscription et homologation
9 h 30 à 10 h 00	Déploiement
10 h 00 à 10 h 10	Chapitre Intro – Le face-à-face
10 h 30 à 11 h 00	Chapitre Plaine – La plaine maudite
11 h 20 à 11 h 50	Chapitre Non-Dec – À l'ombre du boisé
12 h 10 à 12 h 40	Chapitre Fort – Cachée et fortifiée
13 h 00 à 14 h 00	Chapitre D – À la soupe !
14 h 20 à 14 h 50	Chapitre Quartier Nord – Le chemin du minéral
15 h 10 à 15 h 40	Chapitre Vieille-Ville – Le dernier village
16 h 00 à 16 h 30	Chapitre Faubourg – Le quartier des tanneurs
16 h 50 à 17 h 00	Chapitre Extra – Les fonds du coffre
17 h 00	Fin de la campagne et souper
18 h 00	Début de la Ducasse
19 h	Dévoilement de la liste d'achat de gains

À l'exception du chapitre 1 et du chapitre extra, les chapitres seront effectués en parallèle par paires de 3. Voici l'horaire des rotations :

AM	Chapitre Plaine		Chapitre Non-Dec		Chapitre Fort	
Départ	D1	D2	D1	D2	D1	D2
10h30	Blanc	Bleu	Vert	Jaune	Rouge	Mauve
11h20	Vert	Mauve	Blanc	Rouge	Bleu	Jaune
12h10	Jaune	Rouge	Mauve	Bleu	Blanc	Vert
PM	Chapitre. Quartier-Nord		Chapitre Vieille-Ville		Chapitre Faubourg	
Départ	D1	D2	D1	D2	D1	D2
14h20	Blanc	Mauve	Bleu	Vert	Rouge	Jaune
15h10	Bleu	Rouge	Blanc	Jaune	Vert	Mauve
16h00	Vert	Jaune	Rouge	Mauve	Blanc	Bleu



L'héritage du baron

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 personne inscrite à l'activité recevra cinq solars lors de son enregistrement. Une fiche de population sera également remise aux membres du Duché de Bicolline (Fiche Campagne pour les combattants, Fiche Ducasse pour les non-participants). Seule la personne concernée peut récupérer sa solde et sa fiche de population à l'Accueil, lors de son propre enregistrement.



L'héritage du baron

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.

Sceau de gilde : Afin de récupérer ses gains, les guildes choisies devront remettre un sceau leur appartenant à la Banque de l'Hippocampe 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 combattant confirmé présent à la campagne par l'Accueil 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 brassards : Les brassards de chaque couleur seront comptés le dimanche suivant l'activité. Un bonus de 100 solars sera versé dans le coffre virtuel des guildes ayant rapporté 90% ou plus des brassards distribués à leurs participants. Les brassards peuvent être remis aux maréchaux à la fin de la campagne, ou encore déposés dans le bac à cet effet à la sortie près de l'Accueil.

Bonus de recrutement : Si les six fronts atteignent les 100 participants inscrits, chaque front se verra remettre 350 solars de plus dans le tableau d'achat. En cas de campagne complète, soit 125 participants inscrits par front, le bonus passe à 500 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 combattant confirmé présent à la campagne par l'Accueil. 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 organisateurs pourront acheter les gains de leur choix en payant avec les points de récompense.

La notoriété : Chacune des guildes formant l'état-major des fronts recevra un point de notoriété et les guildes victorieuses recevront un point de notoriété additionnelle.

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.



L'héritage du baron

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 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.



Autres

Courriels:

- Pour des questions en lien avec le jeu : maitredejeu@bicolline.org
- Pour des questions générales de logistique (inscription, accueil, accès au terrain, etc.) : info@bicolline.org
- Pour des questions en lien avec les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal : activites@bicolline.org

Téléphone : (819) 532-1755

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

Site Internet : bicolline.org

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.



L'héritage du baron

Chapitre Intro – *Le face-à-face*

Tous ayant reçu la même information, les six factions convergent au même endroit. C'est la première fois qu'elles se retrouvent toutes réunies, et personne n'a l'intention de céder sa place. La tension monte tandis que chacune jauge ses adversaires avant que la véritable course ne commence. Qui prendra une longueur d'avance ?

Déploiement

- Dans la Plaine

- D1: Vert
- D2: Jaune
- D3: Blanc
- D4: Rouge
- D5: Bleu
- D6: Mauve

Limite du Terrain

- Aucune.

Durée du chapitre

- Dix (10) minutes.

Guérison

- Aucune guérison.

Objectifs

- *Objectif 1*
- Élimination des cinq (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*
- Dix (10) points de victoires au front victorieux.



Chapitre Plaine – *La plaine maudite*

Un vaste champ borde les terres du baron, sans le moindre couvert où se dissimuler. On raconte qu'il y aurait enfoui l'une de ses réserves sous une vieille borne de pierre, à la vue de tous et pourtant introuvable. Une seule guilde tiendra le terrain jusqu'au bout, l'autre mordra la poussière.



Déploiement

- D1 et D2.

Limite du Terrain

- La Plaine.

Durée du chapitre

- Trente (30) minutes.

Guérison

- Sabliers de guérison.

Objectifs

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

Gains

- *Objectif 1*
 - Un (1) point de victoire par relevé.



Chapitre Non-Dec – À l'ombre du boisé

Plus loin dans la baronnie, un bois dense engloutit une partie du domaine, ses sentiers connus des seuls habitués. Une cache serait dissimulée dans le creux d'un arbre mort, quelque part à l'ombre des fourrés. Deux guildes s'y croiseront, mais une seule en ressortira avec la localisation.

Déploiement

- D1 et D2.

Limite du Terrain

- Le camp non-décorum.

Durée du chapitre

- Trente (30) minutes.

Guérison

- Sabliers de guérison et un (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 avec aucun membre du front, la cumulation du temps est remise à zéro (0) et il revient en marchant vers le puits de guérison de son front. Il n'est pas obligé de retourner à son puits avant d'être réaccompagné et peut être intercepté en chemin.
 - Lorsque le temps accumulé atteint quatre (4) minutes, le mat est défendu.

Gains

- *Objectif 1*
- Cinq (5) points de victoire par mât défendu.



Chapitre Fort – Cachée et fortifiée

Le fort du baron domine toujours la région, malgré des murs qui s'effritent depuis sa mort. Une cache serait scellée quelque part dans ses fondations, protégée par des pierres que le temps n'a pas réussi à percer. Prendre le fort est le seul moyen d'accéder à cette cache bien gardée.

Déploiement

- D1 et D3.
- D2 et D4.

Limite du Terrain

- Le Fort. Les morts peuvent sortir du fort.

Durée du chapitre

- Trente (30) minutes.

Guérison

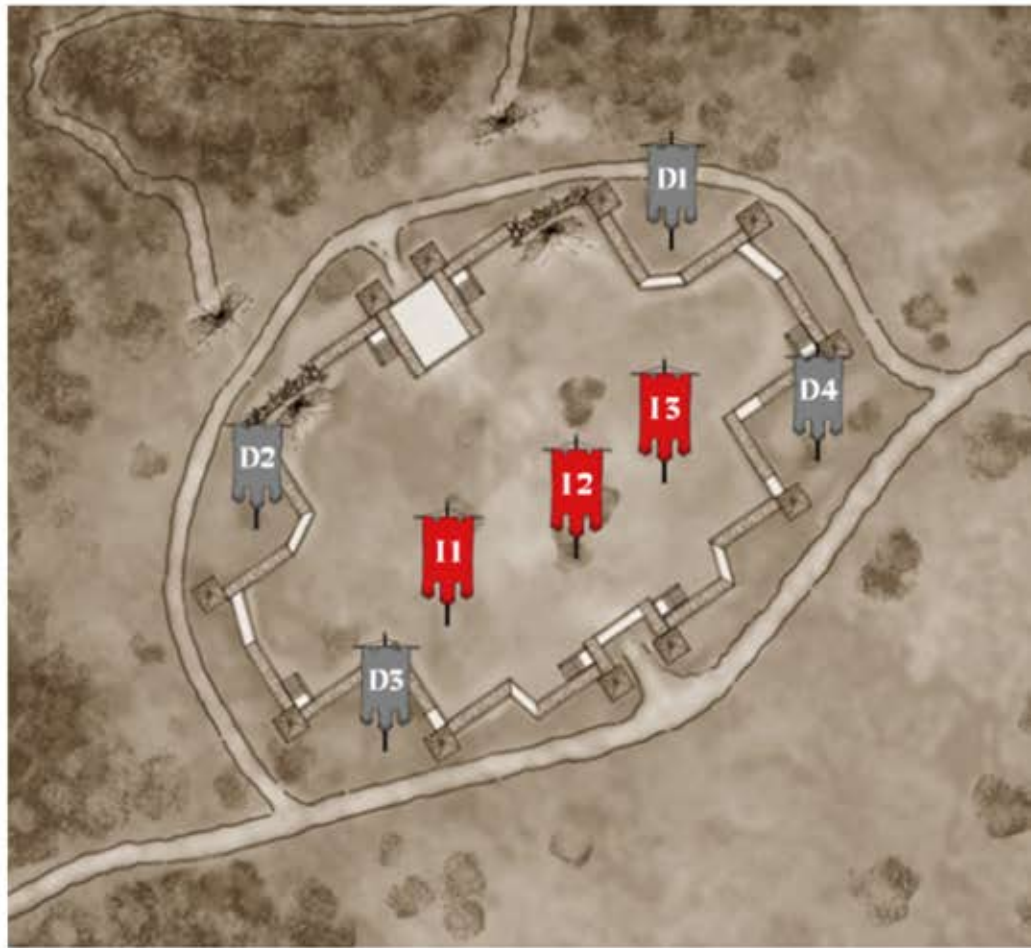
- Sabliers de guérison et deux (2) puits de guérison par front (D1-D3 et D2-D4).
- Les puits ouvrent à chaque trois (3) minutes.
- Les morts doivent sortir du fort pour utiliser leur puits de guérison.

Objectifs

- *Objectif 1*
- À chaque trois (3) minutes, un maréchal notera quel drapeau est hissé complètement en haut de son poteau (I1, I2 et I3).

Gains

- *Objectif 1*
- Un (1) point de victoire pour drapeau hissé complètement.



Chapitre Quartier Nord – *Le chemin du minerais*

Cette route servait autrefois à transporter le minerais des mines jusqu'au marché. Une cache aurait été enterrée le long du tracé, à l'abri des regards et de la mémoire des hommes. Le passage est étroit et une seule guilde aura le privilège de l'emprunter en premier, l'autre devra chercher ailleurs.

Déploiement

- D1 et D2.

Limite du Terrain

- Le quartier nord.
- Il est possible de sortir du chemin.

Durée du chapitre

- Trente (30) minutes.

Guérison

- Un (1) puits de guérison par front (D1 et D2).
- Les puits des deux (2) fronts commencent désactivés.
- Pas de sabliers de guérison.

Objectifs

- *Objectif 1*
- Un (1) maréchal se retrouve au I1 et ne se déplace pas.
- Si le maréchal n'a pas de drapeau hissé et est touché par un membre d'un front, il hissera le drapeau associé au front.
- Si le maréchal à un drapeau hissé et est défendu par le front qui n'est pas associé au drapeau hissé pendant deux (2) minutes consécutives, il descendra le drapeau et hissera le drapeau du front qui le défend à la fin des deux (2) minutes.
- Le front dont le drapeau est hissé cumule du temps, même s'il est défendu par le front ennemi.
- Si aucun drapeau n'est hissé par le maréchal, les puits des deux (2) fronts sont désactivés.
- Si un drapeau est hissé par le maréchal, le puits du front dont le drapeau N'EST PAS hissé est activé et le puits du front dont le drapeau EST hissé est désactivé.

Gains

- *Objectif 1*
- Un (1) point de victoire par minute de temps cumulé.



L'héritage du baron

Chapitre Vieille-Ville – *Le dernier village*

Le village qui vivait de l'exploitation minière du baron s'est vidé depuis sa mort, laissant ses rues au silence et à la poussière. Une cache s'y trouverait encore, dissimulée dans les décombres d'une maison ou sous le puits du village. Une seule faction repartira avec ce qu'elle cherche.



Déploiement

- D1: La scène de la Vieille-Ville.
- D2: Au camp des Sangliers.

Limite du Terrain

- Vieille-Ville.

Durée du chapitre

- Trente (30) minutes.

Guérison

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

Objectifs

- *Objectif 1*
- Trois (3) boîtes à temps sont présentes aux points BT1, BT2 et BT3.

Gains

- *Objectif 1*
- Trente (30) points de victoire en ratio du temps total cumulé (arrondi à l'entier le plus près).



L'héritage du baron

Chapitre Faubourg – *Le quartier des tanneurs*

En bordure de la ville, ce faubourg autrefois animé par les artisans du cuir n'est plus aujourd'hui qu'un dédale silencieux d'échoppes désertées. Une cache y serait dissimulée dans l'un des ateliers abandonnés, entre les outils rouillés et les peaux oubliées. La confrontation qui s'y jouera décidera qui met la main dessus.

Déploiement

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

Limite du Terrain

- Faubourg.

Durée du chapitre

- Trente (30) minutes.

Guérison

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

Objectifs

- *Objectif 1*
- Un (1) maréchal porte-étendard fait des allers-retours à pied, restant approximativement sur la ligne rouge.
- Le maréchal fera des pauses d'un temps indéterminé à chaque extrémité du parcours.
- 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 cinq (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 cinq (5) pieds, l'accumulation du temps est arrêtée.

Gains

- *Objectif 1*
- Trente (30) points de victoire en ratio du temps total cumulé (arrondi à l'entier le plus près).



Chapitre Extra – Les fonds du coffre

Alors que la journée touche à sa fin, une rumeur circule encore parmi les belligérants : quelques solars auraient échappé aux recherches, oubliées dans la précipitation des affrontements. Pour celles qui repartent les mains vides, c'est une dernière occasion de ne pas rentrer complètement bredouille.

Déploiement

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

Limite du Terrain

- La Vieille-Ville.

Durée du chapitre

- Dix (10) minutes.

Guérison

Sabliers de guérison.

Objectifs

- *Objectif 1*
- Les organisateurs de chacune des deux (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.



L'héritage du baron

Chapitre D – À la soupe !

Déploiement

- Resto de la Vieille-Ville.

Durée du chapitre

- Soizante (60) minutes.
- Le déploiement pour le prochain chapitre se fera à 13h50 pour être prêt à commencer à 14h10.

Objectifs

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

Condition de victoire

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

Gains

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

