



Les Invasions des Terres du Centre

Mai 2005 – Octobre 2005

Il s'agit de cinq scénarios intimement liés qui se dérouleront entre juin et octobre. Ces épisodes sont les points cruciaux des invasions des Terres du Centre. Tout au long de la saison les affrontements se feront à deux niveaux, sur le terrain, lors des 5 scénarios et virtuellement à l'échelle du monde au travers des règles géopolitiques.

Au cours de chaque scénario des reliques, artefacts et lieux importants seront mis en jeu. Ces objets et lieux sont réels, et sont autant de pièces indispensables pour l'aboutissement final du Chaos où de l'Ordre de Notre-Dame de la Rédemption. Les conquérir réellement sur le terrain sera une première étape, il faudra par la suite les placer sur la carte et les garder au risque de se les faire reprendre. Il s'agira de combiner au mieux vos ressources physiques et virtuelles tout au long de la saison qui se clôturera lors de la Guerre d'Oron en octobre.

1^{er} épisode : Les Invasions du Chaos et le Banquet de Garganesh

- Date : 17-18-19 juin 2005
- Région : Andore
- États-Major : Garganesh - Andore
- Nombre : 350 au total : 200 du côté Garganesh et 150 du côté d'Andore.
- Le vendredi 17 soir il y a le Banquet de Garganesh, réservé uniquement aux troupes du Chaos.

2^e épisode : Noctis Redemptio

- Date : 16-17 juillet 2005
- Région : Les Montagnes d'Ekengrad
- États-Major : Rédemption – Organisation&Figuration
- Nombre : 200 joueurs et plus, 60 du côté de la Rédemption, 140 ou plus du côté des joueurs figurants

3^e épisode : La Bataille de Bicolline, La Bataille du Centre des Terres

- Date : 17 au 21 août 2005
- Région : Centre de l'Empire
- États Majors : Guildes de l'Ordre de la Rédemption et de Tératos
- Nombre : Environ 2000 participants

4^e épisode : La Nuit de la Lune Rouge

- Date : 17 et 18 septembre 2005
- Région : La Capitale de Mariembourg
- États Majors : Autorités de Mariembourg –Orcs
- Nombre : 350 et plus. Un maximum de 150 impériaux et 200 ou plus pour la coalition menée par les orcs.

5^e épisode : La Guerre d'Oron

- Date : 15 Octobre 1005
- Région : Irendille
- États Majors : Irendille - Garganesh
- Nombre : Minimum 300, répartis également, mais pourra varier librement au dessus de ce nombre de base.

Le détail des scénarios, les modalités d'inscription seront annoncés sur le site Internet, 6 semaines avant les activités.



Les Invasions des Terres du Centre

Mai 2005 – Octobre 2005

La description des épisodes

Les Invasions du Chaos

Avec la prise de Vic sur Seille, lors de l'offensive de Boistfort en l'an 1004, le Grand Khan avait atteint son premier objectif, faire de la province de Boistfort la porte d'entrée par laquelle le Chaos se répandrait, tel de la vermine, dans tout le royaume d'Andore.

Moins d'un an après, Vic sur Seille est devenu une véritable place fortifiée où la construction d'un lieu de culte de Garganesh est planifiée pour ce printemps. La nouvelle de la destruction de son lieu de culte de Vent Léger et de l'éradication de ses deux déserts en Loren ont littéralement mis le Grand Khan hors de lui, il a ordonné en guise de représailles de brûler tous les villages de la province, de capturer leur population pour les envoyer rejoindre les esclaves de Garganesh.

Mais au delà de leur désir de vengeance, les troupes de la République et leurs mercenaires sont en Andore pour accomplir leur part dans la grande invasion des Terres du Centre telle que planifiée par Uskuada lors de leur rencontre en la cité de Syrn. Le Grand Khan a reçu comme mission de prendre possession de 4 régions bien précises qui serviront à l'activation de la brèche. Ces domaines sont des hauts lieux telluriques, l'un ce trouve à Boistfort, les deux autres dans les provinces voisines de Loren et Dinant et le dernier en territoire d'Irendille à l'est du fleuve Griffon.

L'offensive du Chaos en Boistfort est d'une telle ampleur que le roi Solar a donné ordre à l'armée régulière d'Andore de quitter la capitale et d'aller affronter les troupes de Garganesh, épaulée et commandée par de nombreux chevaliers d'Andore, elle fait marche vers le fief de Karenberg.

Du côté du royaume elfique, les frontaliers de toutes les cités d'Irendille, de Raca Turi à Oron en passant par Ostarie et Yula ont reçu l'ordre de traverser le fleuve du Griffon et d'ouvrir un front sud pour soutenir Andore mais également pour protéger Oron déjà fortement affaiblie suite à l'attaque des elfes noirs lors de la nuit de Ka Ba Oloth en 1004. Le royaume d'Irendille est entré en guerre pour venir soutenir le roi Solar et le royaume d'Andore tout comme celui-ci l'avait fait il y a de cela 365 ans.

La Bataille d'Andore sera sans nul doute un épisode décisif pour l'avenir des Terres du Centre et les générations futures.



Les Invasions des Terres du Centre

Mai 2005 – Octobre 2005

Noctis Redemptio

La Guilde de L'Ordre de Notre-Dame de la Rédemption a cherché longtemps pour localiser le Grand Mage Dan al Baram. Retrouver sa trace n'a pas été facile. De nombreuses années se sont écoulées depuis son enlèvement. Le Grand Mage Dan al Baram a toujours été un serviteur de la lumière, ses connaissances et ses pouvoirs ont toujours servi en ce sens. Les serviteurs du Grand Ténébreux et autres alliés de l'ombre ont souvent vus leur plans et machinations diaboliques déjoués et mis à mal par ce Grand Mage.

Vers la fin de l'année 997, ce dernier tomba dans un piège préparé avec soin par les serviteurs du Grand Ténébreux. Il leur fallait le vieil homme vivant, et ce impérativement, car il détenait la clef d'une énigme qui donnerait au Chaos un outil de destruction sans précédent.

Mais Dan al Baram ne dévoila rien, même quand il fut torturé par les Droséraphiles du Grand Ténébreux. Rendus à l'évidence qu'ils n'y parviendraient pas, les serviteurs de l'ombre l'ont transformé en véritable loque humaine et le condamnèrent à errer dans la vallée de Sartaviaire, parmi les mutants, les possédés et autres abominations du Chaos, tant et aussi longtemps qu'il ne dévoilerait pas ce qu'ils voulaient savoir.

L'Ordre de Notre-Dame de la Rédemption a déployé de nombreux efforts pour le retrouver et a décidé d'aller le chercher, tout en sachant qu'ils vont certainement en payer un lourd tribut. Ceci n'est pas dans l'unique but de poser un geste héroïque en délivrant le vieil homme, mais bien parce qu'ils sont à deux doigts de posséder un pouvoir, qui défie l'entendement, si Dan al Baram leur confie ce qu'il sait et ce de gré ou de force.

S'aventurer dans la vallée de Sartaviaire, trouver Dan al Baram et en ressortir avec lui sera tout un défi, l'Ordre de Notre-Dame de la Rédemption n'en est que trop consciente. Elle a fait appel à toutes ses forces pour cette expédition, car le seul témoignage retranscrit, par un homme ayant réussi à s'échapper de la vallée, reste gravé dans leur mémoire.

Extrait du témoignage de Yvan Bellechasse recueilli au printemps 1003 par l'Ordre et retranscrit par Jarl Von Helwasser.

«Nous avons certainement marché 6 ou 7 jours après avoir été capturé par ces hommes. Ils ont pris tout le monde, hommes, femmes, enfants et vieillards. En milieu de journée du 6^e ou du 7^e jour de marche, nous nous sommes tous arrêtés un long moment à l'orée d'une grande forêt. Nos ravisseurs attendaient quelque chose...

Après un très long moment d'attente un groupe d'hommes sortirent du bois et vinrent à notre rencontre. Ils parlèrent avec ceux qui nous avaient enlevés, la discussion était très animée. Ils finirent même par se disputer et nous avons crus qu'ils allaient se battre entre eux. Je me rappelle que le chef des hommes qui nous avaient enlevés leur à dit : 'Nous sommes payés pour vous apporter de la nourriture fraîche, mais il n'a jamais été question que l'on vous l'amène jusqu'au village de Sartaviaire'. Puis les choses se sont calmées, ils furent payés et partirent aussitôt nous laissant aux mains des autres hommes.



Les Invasions des Terres du Centre

Mai 2005 – Octobre 2005

Ceux-ci ne nous adressèrent aucune parole, ils ramassèrent la chaîne à laquelle nous étions tous attachés et nous emmenèrent dans les bois. Après plusieurs heures de marche, nous sommes arrivés dans un village désert. Tout avait l'air abandonné, ils nous conduisirent sur la place centrale au cœur du village. Là, un des hommes nous escorta, me détacha, me donna le bout de la chaîne qui nous reliait tous et me lança ces paroles : «Vas les détacher». Il me pointa du menton une grosse bûche située un peu plus loin sur la place où se trouvaient un marteau et un burin.

Ils partirent aussitôt, la nuit tombait et je mis donc tout de suite à briser les chaînes de mes amis. Après avoir délivrés quelques-uns de mes compagnons, nous nous sommes mis à nous relayer pour briser les chaînes des autres. Mais n'ayant qu'un seul marteau et burin, cela nous pris un certain temps. Nous étions une bonne centaine, la nuit allait tomber, un grand feu avait été allumé au centre du village, au bord duquel les enfants étaient venus se chauffer. Les maisons autour de la place étaient toutes abandonnées.

Nous étions en train de nous organiser pour aller explorer le reste du village, essayer de comprendre où nous étions et pourquoi on nous avait emmené ici, quand des gémissements et des plaintes se firent entendre. Les bruits venaient de partout autour de nous, la peur s'empara immédiatement de nous et par instinct nous nous regroupèrent autour du feu.

Moi par réflexe je couru, vers une maison dans l'espoir de trouver une hache ou un outil pour me défendre. Au même moment j'entendis les hurlements d'épouvantes de mes compagnons. En regardant à l'extérieur une vision cauchemardesque s'offrait à moi. De toutes les ruelles entourant la place, jaillissaient des gens possédés, aux yeux exorbités, se ruant sur mes compagnons pour les dévorer. Les enfants hurlaient, la terreur m'envahit complètement et je me suis sauvé dans les cris d'agonie des gens de mon village. Je ne sais pas comment je m'en suis sorti, il y avait des morts-vivants partout et des possédés courant et hurlant dans les rues en emportant avec eux des membres arrachés. Je ne sais pas comment je m'en suis sorti, j'ai couru, je ne sais plus...»

Cet extrait de témoignage les gens de l'Ordre l'ont lu et relu. Ils se préparent à partir pour Sartaviaire, car il le faut, pour eux, Pour La Dame!



Les Invasions des Terres du Centre

Mai 2005 – Octobre 2005

La Bataille du Centre des Terres

« Il n'y a plus de doutes ni de questions mais seulement une certitude, cauchemardesque certes mais néanmoins réelle. » C'est sur cette phrase que le concilium de l'Ordre Notre-Dame de la Rédemption a conclu le chapitre de la plus longue investigation et recherche de son histoire. Les forces du Chaos travaillent conjointement pour mettre en place un portail magique qui une fois établi créera un passage entre notre monde et une terre où le Chaos y est mettre, le Royaume de Gadarh-Hos. si le portail est établi notre monde sombrera peu à peu dans celui des ténèbres.

Les apôtres de Tératos y travaillent depuis des années en corrompant les hauts dignitaires des régions de notre monde qu'ils utiliseront au moment opportun

En l'an 1004 avant la bataille de Berkwald le Saint-Siège impérial avait mis en garde les gens à s'engager dans un conflit qui fracturerait l'Empire. Cette fracture aurait pour conséquence que plus rien dans ce monde ne pourrait freiner le Chaos grandissant qui guète et attend son heure avec impatience pour dévaster le monde connu. La fracture tant redoutée a belle et bien eu lieu et le Saint-Siège avait vu juste sur les conséquences chaotiques qui en découleraient mais personne n'aurait imaginé quelle serait l'ampleur de ce qui se prépare...

Pendant que les hommes s'entretuaient sur les terres de Berkwald, la cité de Syrn devenait l'hôte d'un rassemblement historique initié par la sombre et très redoutable Uksuada. Des émissaires de Garganesh, de Nasgaroth, des Territoires de l'Oubli ainsi que des Terres de Brumes et de nombreux alliés de l'ombre s'y retrouvèrent. Uksuada leur expliqua que le moment tant attendu de changer le cours de l'histoire était enfin arrivé. Les terres du centre sont à deux doigts de sombrer dans les Abysses de Gadarh-Hos le Royaume du Chaos.

Son plan est simple, une invasion générale des terres du centre avec toutes les forces en présence. Le Tenamuhc soutenu par le Grand Kahn et les troupes de Garganesh continueront leur avancée au cœur d'Andore. Les Elfes noirs et les tribus Orcs marcheront sur la capitale de Mariembourg. Quant à Uksuada et les fidèles du Grand Ténébreux ils anéantiront le centre de l'Empire, leur légions de morts-vivants sont prêtes à sortir de la cité de Syrn.

L'Ordre Notre-Dame de la Rédemption se prépare à une guerre sans merci, son implication sera sans précédent, reste à savoir si cela sera pour sauver le monde ou en prendre son contrôle.



Les Invasions des Terres du Centre

Mai 2005 – Octobre 2005

La Nuit de la Lune Rouge

Le son des tambours a repris au cœur des Territoires de l'Oubli, les représentants des 17 tribus et clans ont envoyé leurs porteurs de tambours pour entamer le chant de guerre tribal de la grande union. Le chant de la grande union n'a résonné que deux fois dans l'histoire des Territoires de l'Oubli. En 313 lors de la guerre d'Al-Maas-Zahab et au cours du terrible hiver 324 où le peuple des Morttouck avait rallié les tribus du nord pour coloniser les rives du fleuve des Milles Tourments. Et par deux fois au son du champ de l'union toutes les tribus et clans orc et gobelins s'unirent pour combattre un ennemi commun. Du plus profond des territoires les tribus affluèrent pour rejoindre la horde de guerre ; les Kwak-di-bi, les Long bras, les Dents Noires, en passant par les Tar-Ock-Donn, la tribu du Crapaud et des deux Tibias, elles étaient toutes venues rejoindre les grand clans guerriers; Bormack, Zardok et du Marais qui formaient l'ossature de la horde de guerre avec les Arakannes, les Dents Cassées et l'abominable clan de la Lave.

Cette fois-ci le chant tribal rallie la horde de guerre pour attaquer rien de moins que la capitale de Mariembourg, la ville fortifiée de Luttenback est leur objectif. Le seigneur Valmir Todbringer est devenu totalement obsédé par la pourfendeuse de Mariembourg. Elle l'obsède a un point tel que nombre de ses décisions sont totalement aveuglées par celle-ci et qu'elle lui fit commettre des actes irréfléchis et dangereux pour la province et la population.

Tombé dans les griffes de Tératos l'année dernière, le Seigneur Valmir Todbringer n'est plus tout à fait maître de ses actes. Le Chaos en profite et continue de perturber son esprit avec la Pourfendeuse ceci afin d'éloigner le plus possible de la capitale le gros de l'armée de Mariembourg. Car la prise de celle-ci est un point important dans la conquête des Terres du Centre mais surtout dans l'activation du portail.

Uskuada a confié le front ouest de son offensive aux tribus orcs à qui elle a promis la totalité du territoire de la province de Mariembourg en cas de victoire. L'offensive des tribus orcs sera soutenue par de nombreux assassins elfes noirs venus pour nettoyer la ville et ramener à Uskuada les archives de Luttenback tel que demandé.

La horde de guerre a commencé à se rassembler aux abords du fleuve Heldarnoth sur le territoire de la tribu des Anguilles et grossira jusqu'à la Lune Rouge où elle déferlera sur la capitale comme un loup affamé se jette sur une proie blessée.



Les Invasions des Terres du Centre

Mai 2005 – Octobre 2005

La Guerre d'Oron

La destruction de l'Ilma d'Oron, survenue au cours de la nuit de Ka-Ba-Oloth, avait été planifiée de longue date par Uksuada et les elfes noirs. La suite de son plan d'invasion des Terres du Centre dépendait de sa réussite ou non.

Le rayon de protection de la Cité d'Oron couvrait l'un des points telluriques majeurs nécessaire à l'activation du portail. Anéantir la protection magique de la Cité était donc une étape indispensable avant de se rendre au lieudit.

La cérémonie d'activation du portail doit être effectuée à partir de ce lieu précis et cela ne se fera pas sans difficultés, car tout le royaume d'Irendille et les hommes de bonne volonté entendent bien se mobiliser pour faire échouer celle-ci.

La région d'Oron est très sauvage couverte d'une forêt dense et traversée par de nombreuses rivières. Livrer bataille dans cet environnement ne sera pas facile surtout contre les frontaliers d'Irendille qui y ont grandi. Les troupes du Chaos le savent et s'y préparent. Leur armée sera épaulée par de nombreux trolls des forêt et gobelins.

La guerre d'Oron est encore loin il est difficile de savoir quelle tournure elle va prendre, comment les autres front auront combattu, s'ils ont dû s'incliner ou s'ils ont vaincu. Mais il faut se préparer, la seule chose certaine est que si la cérémonie a lieu le portail deviendra réalité, une réalité cauchemardesque, mais néanmoins la réalité.



Les Invasions des Terres du Centre

Mai 2005 – Octobre 2005

Les Informations générales

Voici les informations déjà connues et accessibles à tous à ce jour. Elles seront complétées au fur et à mesure de l'approche des scénarios.

Les États-Majors ont déjà reçu plusieurs éléments et informations qui entrent en jeu dès la saison de *Printemps*. Ils en géreront la diffusion et l'usage comme ils le souhaitent.

Les régiments spéciaux

La Légion d'Uskuada

Il s'agit d'un régiment de morts-vivants renommé pour la terreur qu'il provoque au combat. Il s'agit du régiment personnel de la grande nécromancienne. Ce dernier est venu pour écraser toutes celles et ceux qui se trouveront devant leurs rangs. Ce régiment répond aux règles spécifiques suivantes :

- La Légion d'Uskuada est insensible aux projectiles quels qu'ils soient (machines de guerre inclus).
- Ce bataillon n'utilise pas d'arme de jet, il ne combat qu'au corps à corps.
- Ce bataillon est lent, il ne peut en aucun cas se déplacer rapidement (aucune marche rapide ou course, il peut néanmoins de battre normalement).
- Ce bataillon est insensible aux armes qui ne sont pas argentées ou magiques. De plus les touches des armes magiques sont comptabilisées comme s'il s'agissait d'un combat normal (l'épée de feu ne tue pas instantanément un mort-vivant).
- La Légion d'Uskuada est un bataillon indivisible, il se déplace toujours groupé.
- Ce régiment est dirigé par quelques nécromants, fidèles lieutenants d'Uskuada, ce sont les seuls membres du régiments qui ont encore l'opportunité d'utiliser leur langue pour donner des ordres, les autres morts-vivants ne parlent pas! Les seuls sons parfois émis sont des plaintes ou des gémissements.
- Les morts-vivants de ce régiment ont la capacité de se relever. Pour se faire un mort-vivant abattu par une lame d'argent ou une arme magique compte jusqu'à trente. Une fois relevé il se doit de rejoindre son groupe si celui-ci s'est déplacé.
- La Légion d'Uskuada ne peut dépasser 200 personnes.
- Ce bataillon cause la peur. Son élément distinctif est un tabard de couleur vives, qui sera porté en évidence par tous les morts-vivants. [Fourni par l'organisation]
- La Peur :
 - Les unités ou individus qui causent la peur portent un élément de costume spécial qui les identifie
 - Toute personne qui n'est pas immunisé contre la peur ne peut engager le combat et tente toujours de fuir la source de peur. Cependant une fois acculés ils peuvent se défendre.
 - Sont immunisés à la peur : les porteurs de lames argentées ou magiques, les Répurgateurs.
- Le Rôle-Play
 - Les personnes composant ce bataillon sont tous des joueurs pour qui le fair-play et le plaisir de jouer prime avant tout.



Les Invasions des Terres du Centre

Mai 2005 – Octobre 2005

- Les joueurs composant ce bataillon se doivent d'être habillés de la façon la plus représentative de l'image que l'en s'en fait. Équipement disparate, costumes et tabards en lambeaux...
- La guilde des Peintres Mages au complet s'occupera des maquillages de ce bataillon.
- Nous encourageons fortement ceux qui veulent porter des masques ou des prothèses.
- N'oubliez pas, il s'agit de la légendaire légion d'Uskuada.

Les Répurgateurs Rédemptoristes

Les Répurgateurs sont des guerriers vétérans de l'Ordre de Notre-Dame de la Rédemption. Les expériences qu'ils ont vécu face aux forces obscures leur ont forgé une résistance et un caractère d'acier. Les sentiments et émotions n'ont pas place dans ce régiment, seul le but ultime dicté par la Dame importe. Ce régiment répond aux règles spécifiques suivantes :

- Ils sont immunisés aux effets de la peur, ils peuvent donc combattre les morts-vivants, mais ne pourront les blesser qu'en utilisant des lames d'argent.
- Ils peuvent affronter les monstres comme des combattants runiques et donc leur infliger des blessures.
- Les Répurgateurs n'ont qu'une chose en tête, combattre les forces obscures.
- Les Répurgateurs sont organisés en 2 Bataillons de 30 combattants, non divisibles, pour un maximum de 60 Répurgateurs.
- Les Répurgateurs sont équipés uniquement d'arme de corps à corps.
- Le Rôle-Play
 - Les personnes composant ce bataillon sont tous des joueurs pour qui le fair-play et le plaisir de jouer prime avant tout.
 - Des tabards spécifiques seront donnés à l'état-major de la Rédemption, ils sont portés visiblement. Ces tabard sont utilisés pour représenter leurs caractéristiques spécifiques.

Les Assassins

Chaque armée a à l'intérieur de ses rangs 10 assassins avec leur ordre de mission sur lequel sont listées les personnes à éliminer. Chaque état-major reçoit sa liste, et décide de la diffusion qu'il veut en faire au reste de ses troupes.

Les personnes listées ont chacune à leur cou un pendentif fourni par l'organisation, elles sont donc informées que leur vie est convoitée. Ce pendentif ne sera remis qu'à un assassin qui aura réussi à les tuer.

- Note : Leur mort non due à un assassin n'apporte pas le point de victoire associé à l'assassinat.

Les assassins doivent respecter les règles suivantes :

- Ils portent une Franche de couleur unique (symbolise leur Aura de détermination).
- Ils suivent toutes les règles de combat normal, et ils n'ont pas de capacité spéciale pour blesser.
- Ils sont les seuls à pouvoir ramener les trophées d'assassinat.
- Ils n'utilisent pas les armes de tir, ni les armes magiques.



Les Invasions des Terres du Centre

Mai 2005 – Octobre 2005

Les règles spéciales

Les Lames d'Argent

Les lames d'argent sont les seuls moyens pour affecter la Légion d'Uksuada. Il en existe déjà quelques unes en circulation. L'Indicium, chapitre occulte de l'Ordre de la Rédemption, a trouvé le moyen d'en fabriquer un certain nombre qui auront un pouvoir de durée limitée et réservé à leur porteur.

- Les porteurs de Lames d'Argent sont identifiés par une Franche, pièce de tissu argentée portée sur la poitrine.
- Note1 : Les 12 Lames d'Argent de la crypte d'Orapal Tamas suivent exactement les mêmes règles, avec les Franches. Mais ne sont utilisables que la nuit.
- Note 2 : L'Épée d'Argent, vendue aux enchères du Galion 1003, est quant à elle une arme magique, identifiée dans le registre des objets magiques, et qui en suit toutes les règles. Les morts-vivants sauront la reconnaître et y porter attention.

Les conséquences des vols d'âmes

Tous les joueurs qui ont eu leur âme volée par Tératos ces dernières années devront suivre les règles spéciales qui leur seront communiquées au fur et à mesure des épisodes des Invasions des Terres du Centre.

L'Aura du Chaos

Le Grand Ténébreux, dans un large élan de corruption, permet à ses disciples d'activer une Aura grâce à laquelle les monstres environnants viendront se battre à leur côté.

- Cette Aura demande de rassembler et de réaliser certaines choses.
- Cette Aura, si elle est activée modifie le comportement des monstres qui combattront seulement du côté de Tératos..
- Exception : Il n'existe qu'un monstre connu non affecté par l'Aura du Chaos : le Grand Ent d'Irendille.

Les guerriers runiques

Les guerriers runiques seront également un atout de taille contre les monstres durant la Bataille. Les peintres mages seront sur place et feront comme chaque année la cérémonie des maquillages runiques qui confèrent à leur porteur le pouvoir de combattre et de blesser les monstres.

- Pour faciliter le jeu, les guerriers runiques porteront en plus de leur maquillage une Franche runique de couleur vive. C'est le port de la Franche runique qui identifie le combattant runique. Elle ne se vole pas et ne peut être portée que par ceux ayant participé à la cérémonie. [Fournie par l'organisation].



Les Invasions des Terres du Centre

Mai 2005 – Octobre 2005

La Bataille du Centre des Terres

Cette année la grande Bataille sera un seul épisode continu, prévu et organisé pour durer 5 heures. Les deux états-majors auront à planifier la gestion de leur troupes pour un conflit de 5 heures, se déroulant sur un terrain très étendu et avec un déploiement des armées se faisant hors du champ de vision de l'ennemi.

Les éléments déjà connus sont précisés ci-dessous. Il est à noter que seront fournis ultérieurement :

- o Une carte détaillée du champ de bataille avec la localisation des objectifs
- o La liste finale des objectifs et missions ainsi que leur valeur
- o Les éléments de négociation supplémentaires, remis aux états-majors le mercredi soir de la Bataille

Horaire

La bataille débutera à 11h précise le dimanche et se terminera tout aussi précisément à 16h.

Déploiement et terrain de Bataille

Le terrain de bataille est divisé en deux fronts, le front Sud et le Front Nord. La photo ci-jointe indique les limites du terrain et la division entre les deux fronts, ainsi que la zone neutre inaccessible pendant le déploiement.

Deux points de rassemblement :

- o Le Fort pour le front Sud
- o La Lice pour le front Nord

Plusieurs zones de déploiement seront prévues.

- o Une pour le corps principal de chaque armée, le fond de la grande plaine pour le front Nord et le haut de la plaine du château pour le front Sud.
- o Deux zones pour les tirailleurs de chaque armée, qui seront laissées au choix des états-majors. Chaque groupe de tirailleurs sera composé de 50 combattants et sera accompagné par des maréchaux sur la zone choisie par l'état-major. Ces zones se trouvent à l'intérieur des limites autorisées pour chaque front. Les groupes de tirailleurs peuvent se regrouper et déployer sur une seule des zones.

Le **combat** pour le choix des fronts Nord et Sud est un combat **virtuel** qui s'amorce dès le début de la saison. Son système est simple, le choix du front ira à l'armée qui aura envoyé le plus d'unités de *Tirailleurs*.

Pour simuler l'arrivée des premières unités et les avantages de cette reconnaissance précoce du terrain, les unités envoyées dès le printemps auront plus de valeur que celles arrivant les saisons suivantes.

Le compte sera fait lors du conseil de guildes du samedi selon le tableau de valeurs ci-après.



Les Invasions des Terres du Centre

Mai 2005 – Octobre 2005

Saison d'envoi	Points par Unité de Tirailleurs
Printemps	3
Été	2
Bataille	1

Les cartes *Tirailleurs* qui sont remises doivent indiquer clairement pour qui elles agissent : RÉDEMPTION ou TÉRATOS. L'envoi des unités peut commencer dès la saison de **Printemps**.

Les conditions de Victoire

Le camp vainqueur de la Bataille sera déterminé en fonction des points de victoire obtenus pour les différents type d'objectifs.

Type Objectif	Modalité de contrôle	Nombre	Exemple et situations	Points par Objectif
Contrôle de Zone	Boites à Temps	6	Il y aura 6 boites à temps. Une zone est contrôlée par le camp qui a le temps le plus long sur la boite à temps.	4
Pôle d'Énergie	Inversion des Pôles d'Énergie	4	Il y aura 4 pôles, 2 dans chaque front. Il faudra garder ses pôles et essayer de changer les pôles adverse.	3
Prise de Points	Mat de Position à prise unique	6	Une demi douzaine de mats seront cachés sur le terrain. Il s'agira d'être le premier à ramener le fanion du mat à son état-major.	2
Missions	Exécuter la mission demandée	de 4 à 12	Porter un message au travers les lignes, Récupérer une arme magique, etc.	1
Contrat Assassins		Connu des États-Majors		1

La victoire de la Bataille du Centre des Terres apportera au camp vainqueur tout ou partie des éléments suivants, en fonction du nombre total de points obtenus.

- o Deux fragments de l'ouvrage d'Askhena Gadah Hos.
- o Le contrôle de 2 des zones telluriques nécessaires à l'activation du portail.
- o Les éléments virtuels associés aux missions
- o L'évolution des informations concernant l'activation du Portail.



Les Invasions des Terres du Centre

Mai 2005 – Octobre 2005

L'équipement et les armes

Tout type d'arme est autorisé.

Les armes magiques doivent être sur le terrain de bataille.

Les machines de guerre sont autorisées, sans limite de nombre.

Les monstres sont autorisés également, mais uniquement ceux du Bestiaire. Un maximum de 6 monstres pourra se trouver sur le champ de bataille. [Rappel : La répartition par camp pourra être modifiée par l'Aura du Chaos].

Les **Tirailleurs** : Ils n'auront aucune restriction d'armes ou d'équipement. Il peut y avoir des monstres déployés avec eux, il est alors compté comme un combattant.

Les soins, la mort

Les **soins** suivront les règles usuelles et le nombre de guérisseurs autorisés sera précisé ultérieurement. Les elfes, orcs et les croyances peuvent utiliser leurs propres moyens de guérison. Ils seront inclus dans les quotas autorisés.

Il y aura des **camps des morts** répartis sur le terrain.

- o Les morts devront y rester 15 minutes pour retourner au combat.
- o Les camps des morts sont neutres, les morts de chaque camp peuvent y séjourner.
- o Une horloge permettra à chacun de compter ses 15 minutes à partir de son arrivée au camp des morts.
- o Les morts rejoignent les camps des morts en tenant leurs armes à l'envers et sans parler à quiconque et de quoi que ce soit!

Le choix de son camp

Cette année il sera possible pour les combattants de déjà indiquer leur choix de camp sur le bulletin d'inscription de la Bataille : RÉDEMPTION ou TÉRATOS ou INDÉCIS. Le choix du camp définitif devra être fait avant le conseil des guildes du samedi à 14h.

Ce choix préalable est proposé compte tenu du scénario et pour communiquer aux états-majors le plus tôt possible un aperçu des troupes dont ils disposent.

Il n'y a pas et il n'y aura pas de troisième front pour cette bataille. L'idée est de proposer à tout le monde de s'investir cœur et âme dans une bataille fantastique.



Les Invasions des Terres du Centre

Mai 2005 – Octobre 2005

Les combattants indépendants

Les joueurs non affiliés à une guilde ou à un clan doivent indiquer le camp qu'il rejoint avant le conseil des guildes du samedi. Pour se faire ils peuvent :

- o s'inscrire auprès d'une guilde ou d'un clan
- o s'inscrire auprès de l'état-major du camp choisi

Ceci afin de pouvoir les inclure dans le compte de la répartition finale des troupes.

Les joueurs non combattants, le ravitaillement et l'eau

Les personnages non combattants sont des **joueurs**, qui incarnent des paysans et villageois suivant les armées avec les convois de ravitaillement. **Ils doivent suivre toutes les règles de bataille** (ils peuvent donc être touchés et tués). Lors du déploiement ils doivent se trouver dans la zone de rassemblement de leur armée.

Chaque armée disposera d'un convoi de ravitaillement avec des **fruits** et de **l'eau**. Il y aura des charrettes pour transporter l'eau pendant la bataille.

Rappel : Il faut avoir 16 ans pour pénétrer sur le champ de bataille, et ce même en tant que non-combattant à l'intérieur d'un convoi de ravitaillement.

Les personnes ne participant pas à la Bataille

Que cela soit à cause de l'âge (moins de 16 ans) ou par choix les personnes **ne jouant pas** lors de la Bataille doivent se trouver dans les zones marquées où elles sont autorisées : le village de Bicolline, le plateau devant l'auberge et les campements non décorum.

Elle ne peuvent pas aller sur terrain de bataille. Elles rejoignent les zones hors-jeu dès le rassemblement des troupes commencé.

Nous comptons sur tous pour respecter ces consignes afin de respecter le bon déroulement de la bataille et surtout pour **ne pas briser la magie de la bataille** et le plaisir des participants. Vu la progression des « observateurs » année après année nous insistons fortement sur ce point et demandons à tous de s'impliquer dans le respect de cette consigne.