



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 argentés 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 déployé 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.