



Les Invasions du Chaos - Description

Du samedi 16 juin au dimanche 17 juin 2007, au Duché de Bicolline

Le contexte

Resté dans l'ombre durant de nombreuses années, le Seigneur Ingul de Saqual est de retour et fin prêt à reprendre son trône. Caché au cœur de la Cité de Syrn durant toute cette période et mû par un insatiable désir de vengeance, le seigneur maudit réussit à prendre le contrôle de l'esprit d'Enguerrand de Savignac, ancien seigneur d'Ekengrad, jusqu'à que celui-ci en perde la raison et rejoigne la Voie du Chaos. Par la suite, il concentra tout son temps à l'élaboration de sa grande offensive. Les Chiens de guerre, guerriers maudits, servants du Grand Ténébreux, sont tous rassemblés et galvanisés à l'idée de se répandre au cœur de l'Empire, sous la bannière du seigneur maudit, maître de la Voie du sang.

Le Grand Nécromant, Samatsé, a rassemblé son armée de possédés et rejoint la grande armée du Chaos. Elle est en route et remonte la vallée de Sartaviaire pour venir combattre au côté du maître. D'autres alliées venant de l'ouest ont également répondu à l'Appel du seigneur maudit. La légion des damnés se trouve au porte de Quilakis et attends le signal pour le grand carnage.

Mais au travers de toute cette offensive se trame un cauchemar des plus incroyables. Le maître du sang, Ingul de Saqual, s'apprête à invoquer un être au pouvoir terrifiant à la gloire du dieu Tératos : l'Arakam, le mangeur d'âme.

S'il venait à réussir, ses rêves de conquête et de pouvoir pourraient bien devenir réalité.

Knoll Erst, récemment mandaté pour administrer Ekengrad, fait face à une offensive majeure du Chaos qui vient frapper de plein fouet le cœur de l'Empire. Il a fait appel aux différentes factions impériales pour qu'elles se rassemblent au plus vite sous une seule et même bannière afin de mettre un terme à l'offensive destructrice du Chaos et de mettre en échec la création du Mangeur d'âme qui aurait des conséquences apocalyptiques pour un Empire qui essaie de retrouver sa force et sa gloire d'antan.

L'avenir nous dira sous peu, de quel côté la balance à pencher pour cette grande province impériale.

L'esprit de l'activité

Le volet 1007 des Invasions du Chaos va nous transporter au centre de l'Empire, au cœur de la province d'Ekengrad. Elles s'adressent aux différentes guildes et factions impériales ainsi qu'à leurs alliés naturels afin qu'ils puissent vivre et écrire ensemble une partie de l'histoire de cette région tout en se battant sous une même bannière et pour une cause commune.

Ce scénario permet également aux factions chaotiques de s'unir et d'étendre leurs pouvoirs en fonction des actions posées sur le terrain. Et enfin, il permet à tout autre joueur ne se sentant pas directement concerné par l'enjeu, de rejoindre l'un ou l'autre des fronts pour le plaisir d'un 24 heures de combats et de stratégie au grand air.

Il s'agit d'une activité de jeu de rôle pour joueurs confirmés qui propose 24 heures de jeu continu jour et nuit. Il n'y a pas de maréchaux de combat, mais des maréchaux de terrain pour veiller au bon déroulement des missions, des objectifs et de la logistique.

Pour cette activité le fairplay et le roleplay sont essentiels pour notre plaisir à tous.

Nos cuisiniers seront aussi des joueurs à part entière, qui participeront à la vie de chaque camp et cuisineront en jeu.

Nous demandons à tous de porter une attention particulière au décorum. Une attention toute particulière à vos costumes et notamment ceux de rechange. Pour dormir ou vous reposer prévoir des couvertures décorum, des peaux ou des fourrures. Votre matériel de base doit comporter en dehors de votre équipement de combat, vos ustensiles de cuisine (assiette, chope, couverts) et les accessoires qui vous seront utiles (gourde, corde, besace, ...).



Les Invasions du Chaos - Description

Du samedi 16 juin au dimanche 17 juin 2007, au Duché de Bicolline

Les règles de base sont celles de la Bataille de Bicolline, avec des ajouts spécifiques qui ne sont valables que pour les Invasions du Chaos. Ces règles sont précisées dans les pages suivantes. Le jour de l'activité les états-majors du Chaos et de l'Empire recevront une photo aérienne du terrain avec les principaux objectifs localisés, les limites du terrain de jeu clairement identifiées, ainsi que les premières enveloppes contenant leurs missions spécifiques.

Des précisions sur l'activité seront encore publiées une semaine avant sa tenue si nécessaire.

Les états-majors

Les généraux devront à choisir 10 membres d'état major. Commander 15 combattants vous assure d'être membre de l'état major. Les états major doivent se présenter à leur général au début du scénario.

Les généraux

Armée du Chaos

Ingul de Saqual, général de la Légion des Sans-âme, offre à chacun des combattants qui viendra soutenir son front un esclave qui se mettra à son service. Les membres de l'état major se verront récompenser par Ingul de Saqual en cas de victoire en répartissant les avoirs gagnés durant les Invasions.

Armée Impériale

Knoll Erst, gouverneur d'Ekengrad et général du front impérial, offre à chaque conscrit et soldat de l'Empire une prime de 5 solars. Les membres de l'état major de l'Empire se verront récompensés par le gouverneur d'Ekengrad.

Pour les campements :

Les troupes impériales seront installées au fort.

Le camp de Marstenne est leur camp principal. Si vous désirez un abri pour dormir amenez vos tentes et pavillons décorum. Les joueurs qui le désirent peuvent venir installer leurs camps la veille au soir le vendredi 15 juin. Les camps doivent être montés au plus tard le samedi midi. Il y aura également un chapiteau monté dans le fort qui servira de réfectoire et de dortoir la nuit pour les troupes impériales.

Les chapiteaux cuisines et réfectoires sont hors-jeu lors d'une attaque de camp, aucun joueur n'y pénètre et aucun joueur ne s'y cache lors d'une attaque. Si vous vous trouvez à l'intérieur lors d'une attaque vous devez en sortir immédiatement.

Les portes avant, arrières, ainsi que l'une des brèches seront ouvertes en tout temps durant le scénario (considérez les portes comme n'existant pas). Les entrées du camp ne peuvent être bouchées et obstruées d'aucune manière. Elles se défendent en combattant.

Les troupes du Chaos seront installées au camp barbare :

Il s'agit de leur camp principal. Il est érigé en forêt. Les joueurs qui le désirent peuvent venir préparer le camp la veille le vendredi 15 juin. Les camps doivent être montés au plus tard le samedi midi. Il y aura également un chapiteau monté dans le camp principal qui servira de réfectoire et de dortoir la nuit pour les troupes du Chaos. La grande yourte du camp barbare peut abriter environ 50 personnes mais vous pouvez amener un pavillon ou une tente décorum.



Les Invasions du Chaos - Description

Du samedi 16 juin au dimanche 17 juin 2007, au Duché de Bicolline

Les chapiteaux cuisines et réfectoires sont hors-jeu lors d'une attaque de camp. Aucun joueur n'y pénètre et aucun joueur ne s'y cache lors d'une attaque. Si vous vous trouvez à l'intérieur lors d'une attaque vous devez en sortir immédiatement.

Les entrées du camp ne peuvent être bouchées et obstruées d'aucune manière. Elles se défendent en combattant.

Si vous prévoyez arriver le vendredi 15 juin, il est **obligatoire** de nous confirmer votre venue en nous écrivant à inscription@bicolline.org.

Deux dates sont réservées pour le montage et l'arrangement des camps :

☐ : Dimanche 10 Juin 2007, toute la journée ☐ : Vendredi 15 Juin 2007 à partir de 18 heure.

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour.**
- Être prêt à se plonger dans 24 heures non stop de jeu de rôle, conçues pour des joueurs confirmés.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant dans la section téléchargement du site internet.
- Choisir son camp :
 - Les troupes du Chaos peuvent recruter jusqu'à 150 joueurs.
 - Les troupes impériales peuvent recruter jusqu'à 150 joueurs.
- Payer le montant de l'inscription qui est de **85\$can, pour les membres**, 95\$can pour les non-membres payable par mandat postal ou par chèque au nom de Bicolline. Ce montant comprend :
 - L'entrée sur le site, la participation à l'activité et les taxes TPS et TVQ.
 - La nourriture pour toute la durée du scénario (samedi soir, dimanche matin et dimanche midi lors d'un banquet commun pour tous les joueurs).
 - Des cordes de bois seront disponibles sur chaque camp pour les feux
 - Tous les Membres du Duché, inscrits (paiement reçu) avant la date limite, se verront de plus octroyé une **Fiche de Population** sur place, fiches qu'ils leurs permettront de diversifier ou faire fructifier leur champ d'action virtuel
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X-1N0
 - La date limite d'inscription est **le vendredi 8 juin 2007**.
- Le point de rendez-vous et d'accueil pour les 2 camps est sur le débarcadère et le nouveau stationnement adjacent. Les troupes impériales laisseront leur véhicule à ce stationnement. Les troupes du Chaos (après avoir débarqué leur matériel) iront se stationner sur un autre stationnement indiqué par l'organisation.
- Horaire de l'activité : Début le samedi vers 13hr et se termine le dimanche vers 14 hr.



Les Invasions du Chaos - Description

Du samedi 16 juin au dimanche 17 juin 2007, au Duché de Bicolline

Les objectifs

1. L'Arakam

Extrait des Mémoires d'Ingul de Saqual

Cité de Syrn,

Écoutez les paroles qui me sont données par les livres. Entendez les cris qui s'éveillent au loin. J'arrive maintenant au terme de mes recherches car mon Dieu m'éclaire de sa force et de son ineffable perfection. Contemplez la puissante beauté prête à éclore, blottie depuis des siècles entre ces murs.

Et dire que les pierres d'âmes étaient à ma portée depuis tout ce temps. Sous peu, j'aurai en main les derniers éléments pour que bientôt renaisse celui qui fût trop longtemps oublié.

L'Arakam, le Mangeur d'âme, l'Arbre des morts, se déploiera sous peu au-dessus de Syrn. Puisant dans les tréfonds de la Cité maudite, ses racines creuseront la terre, fouillant et traquant, lieu après lieu, la moindre parcelle de vie. Elles s'étendront de par le monde pour qu'une fois de plus, Il puisse embrasser ses enfants à naître. Ses branches s'élanceront vers le ciel et son ombre s'abattra sur les terres avoisinantes, puisant sa force dans une sève qui sera de sang.

Ni hommes, ni femmes n'y survivront. Atteints dans leurs sommeils, vidés jusqu'au dernier souffle, attrapés, capturés, ils viendront assouvir, ne serait-ce qu'un instant, l'insatiable soif du Grand Ténébreux. Et enfin, ne laissant derrière eux que des corps vides, exsangues et mortifiés, pourront-ils renaître dans toute leur splendeur parmi les nôtres. Ils embrasseront la venue d'une ère nouvelle où notre puissance et notre grandeur sera une fois de plus exposée au regard de tous ces êtres de chairs, créatures faibles à la mémoire si courte.

Ainsi parlent les livres, ainsi s'exprime la volonté de celui par qui nous vivons. Que ceux qui ont des oreilles pour entendre écoutent.

Ingul de Saqual

Les pierres d'âmes

Secret longuement enfoui dans la bibliothèque de Syrn, la création de l'Arakam, le Mangeur d'âmes, constituait depuis des lunes une obsession pour l'ancien seigneur. Au terme de recherches incessantes, il découvrit l'existence de pierres magiques qui, une fois rassemblées dans des conditions adéquates, permettraient la création d'une telle ignominie.

Fonctionnant comme de puissants focaliseurs d'énergies magiques, ces pierres offrent la possibilité, pour qui sait les utiliser, d'agir sur le royaume des morts et des esprits. Si les plans d'Ingul de Saqual concernant les pierres venaient à échouer et que celles-ci tombaient entre les mains de Knoll Erst, elles pourraient pour sûr aider les forces impériales à combattre les hordes de Sans-âmes à la solde du seigneur maudit.



Les Invasions du Chaos - Description

Du samedi 16 juin au dimanche 17 juin 2007, au Duché de Bicolline

Points de règles :

- Les pierres seront de couleur noire et rouge. À leur seule vision vous voudrez les ramener à votre camp.
- 10 pierres d'âme seront réparties sur le terrain, dont une dans chaque camp, résultat de leurs recherches respectives. Chaque État-major se verra remettre le jour de l'évènement une carte du terrain avec les emplacements approximatifs de la majorité des pierres.

Note : Les pierres sont volables en tout temps, qu'elles soient dans votre camp ou non.

Note : Les pierres, ayant été ramenées à votre camp, ne pourront plus être déplacées par vous que pour aller rejoindre le lieu de cérémonie.

Attention : Les pierres, si elles sont volées ou trouvées, doivent être obligatoirement ramenées dans son camp et déposées au piédestal. Un joueur trouvant ou volant une pierre voit ses mains collés à celle-ci et ne pourra plus s'en détacher qu'une fois revenu à son camp.

Utilisation par le Chaos : Les pierres d'âmes et l'Arakam

- L'armée du Chaos aura jusqu'à dimanche 13hr pour compléter la cérémonie à la gloire du Grand Ténébreux.

Précision : Après 13hr, il ne sera plus possible d'activer la cérémonie.

- Pour activer cette cérémonie 50 personnes devront être présente. Un minimum de 6 pierres est nécessaire pour l'entreprendre et l'activation dure 10 minutes. Une fois activé, les individus y assistant sont libre de tous mouvements. À chaque pierre supplémentaire le pouvoir de l'Arakam augmente.
- De nuit, la cérémonie dégagera une telle énergie qu'elle illuminera d'une lueur rouge les cieux et ce, pour toute la durée de celle-ci.
- Cette cérémonie, d'une **durée minimale de 60 minutes**, devra se dérouler en présence d'Ingul de Saqual, avec l'aide d'au moins un représentant de Tératos par pierre accumulée. Elle devra avoir lieu au centre du Plateau des Éternelles (Plaine du Totem). Une fois que les pierres seront mises en place et que la cérémonie sera engagée, les pierres ne pourront plus être déplacées par qui que ce soit sous peine d'interrompre la cérémonie. Si la cérémonie venait à être complétée, l'Arakam s'activerait autour du domaine de Sherme, dans le fief des Éternels.

Note : Si jamais la cérémonie est interrompue, elle peut être recommencée, mais devra durer à nouveau 60 minutes. L'armée impériale peut en tout temps interrompre la cérémonie en volant une ou plusieurs des pierres.

Précisions : Le lieu de la cérémonie est situé géographiquement sur le domaine de Sherme

Les effets : Point de règle

Avec 6 pierres utilisées, les effets sont : Dans un rayon de 200 lieux, et pour quatre saisons, les habitants des domaines atteints décéderont (*Fiches de population et paysans*). Ce faisant, leurs âmes seront récupérées par le champ de magie du Mangeur d'âmes et saisies par le Grand Ténébreux.

Note : Seules les fiches de population (domiciliations) seront comptabilisées pour le nombre d'âmes volées. Toutefois, les paysans sur les terres affectées mourront eux aussi. Les joueurs dont les fiches de population seront atteintes ne verront pas leur personnage corrompu par Tératos.



Les Invasions du Chaos - Description

Du samedi 16 juin au dimanche 17 juin 2007, au Duché de Bicolline

Avec 8 pierres utilisées, les effets sont : En plus des effets de base acquis avec 6 pierres, le rayon augmente de 50 lieux et la durée du pouvoir de l'Arakam augmente de deux saisons (six saisons en tout).

Avec 10 pierres utilisées, les effets sont : En plus des effets de base acquis avec 6 et 8 pierres, la zone d'effet reste à 250 lieux mais la durée du pouvoir de l'Arakam augmente encore de deux saisons (8 saisons en tout). Et de plus, à chaque saison, tout domaine touché possédant des unités virtuelles en perdra une par saison.

Utilisation par l'Empire des pierres d'âme :

Les pierres d'âmes et la libération des morts

- L'armée impériale aura jusqu'à dimanche 13hr pour compléter la cérémonie qui leur permettra de frapper en plein cœur des pouvoirs chaotiques. L'utilisation de ces pierres est le fruit de plus de 10 ans de recherches de l'Ordre de Notre-Dame de la Rédemption.
- Pour activer cette cérémonie 50 personnes devront être présente. Un minimum de 7 pierres est nécessaire pour l'entreprendre et l'activation dure 10 minutes. Une fois activé, les individus y assistant sont libre de tous mouvements.
- De nuit, la cérémonie dégage une telle énergie qu'elle illuminera d'une lueur rouge les cieux et ce, pour toute la durée de celle-ci.
- Cette cérémonie, d'une **durée minimale de 90 minutes**, devra se dérouler, en plus des 50 personnes requises, en présence d'au moins un représentant religieux de la Vrai Foi ainsi que d'un membre de l'Ordre de Notre-Dame de la Rédemption. Elle devra avoir lieu en contrebat du Fort sur la petite plaine longeant la rivière. Une fois que les pierres seront mises en place et que la cérémonie sera engagée, les pierres ne pourront plus être déplacées sous peine d'interrompre la cérémonie.

Note : Si jamais la cérémonie est interrompue, elle peut être recommencée, mais devra durer à nouveau 90 minutes. Le Chaos peut en tout temps interrompre la cérémonie en volant une ou plusieurs des pierres.

Précisions : Le lieu de la cérémonie est situé géographiquement sur le domaine de Sherme.

Les effets : Point de règle

Avec 7 pierres utilisées les effets sont : L'apparition d'une aura de protection dans un rayon de 200 lieux et pour une durée de 4 saisons. Toute armée chaotique y pénétrant ou s'y trouvant perd 3 milices par saisons.

Liste des bannières d'armées affectées : Toutes bannières elfes noires, de Teratos, de Daolok, des Sombres-Lames, de Garganesh, de la Légion Infernale, du Samatsé, des Territoires de l'Oublis et toutes autres armées de mort-vivants.

Avec 9 pierres utilisées les effets sont : L'aura de protection augmente de 50 lieux et affecte les armées chaotiques pour une durée de 6 saisons. Toute armée chaotique y pénétrant ou s'y trouvant perd 5 milices par saisons.

Avec 10 pierres utilisées les effets sont : Procura les mêmes effets acquis avec 9 pierres. En plus d'annihiler les protections magiques dont bénéficient Sartaviaire et la Cité de Syrn pour une période de 6 saisons. De plus l'aura de protection protégera la zone de toutes attaques occultes pour une période de 8 saisons.



Les Invasions du Chaos - Description

Du samedi 16 juin au dimanche 17 juin 2007, au Duché de Bicolline

2. Le Fief d'Erdenet

Son contrôle s'obtient à l'aide d'une boîte à temps fermée. Cette boîte sera fermée avec un cadenas dont la clé se trouve sur la grande bannière de votre armée (voir Grande bannière).

Pour le Chaos, le contrôle d'Erdenet signifie :

- La prise de possession de ses quatre domaines avec toute leur production et population. Si des unités virtuelles se trouvaient déployées sur les domaines elles sont anéanties.
- Le déploiement d'une armée constituée de 1 *unité de mort-vivants* par tranche de 15 minutes supplémentaires à l'adversaire. L'armée sera remise à Ingul de Saqual.

Pour l'Empire, garder le contrôle d'Erdenet signifie :

- L'envoi de renfort de 1 *unité de milices* par tranche de 15 minutes supplémentaires à l'adversaire. L'armée sera remise à Knol Erst.
- La construction d'un *donjon* sur un des quatre domaines du fief.
- L'installation d'un avant-poste en Inth'Ve'Uk avec la construction d'un *fortin* sur celui-ci.

3. Le fief d'Orhon

Son contrôle s'obtient à l'aide d'une boîte à temps fermée. Ces boîtes sont fermées avec un cadenas dont la clé se trouve sur la grande bannière de votre armée (voir Grande bannière).

Pour le Chaos, le contrôle d'Orhon signifie :

- La prise de possession de ses quatre domaines avec toute leur production et population. Si des unités virtuelles se trouvaient déployées sur les domaines elles sont anéanties.
- Le renfort de l'Armée du Samatsé de 1 *unité de mort-vivants* par tranche de 15 minutes supplémentaires à l'adversaire qui rejoindront sa bannière.

Pour l'Empire, garder le contrôle d'Orhon signifie :

- L'extermination des troupes du Samatsé et de sa *bannière*. Sa poursuite jusqu'au porte de Sartaviaire qu'il ne pourra plus quitter pour les deux prochaines années (8 saisons de jeu virtuel)
- L'envoi de renfort de 1 *unité de milices* par tranche de 15 minutes supplémentaires à l'adversaire. L'armée sera remise à Knol Erst.

4. Le fief des Éternels

Son contrôle s'obtient à l'aide de 2 boîtes à temps cumulées.

Pour le Chaos, le contrôle du fief des Éternels signifie :

- La prise de possession de ses 8 domaines, avec toute leur production et population. Si des unités virtuelles se trouvaient déployées sur les domaines elles sont anéanties.
- La démonstration et la détermination de leur force avec la construction d'une *tourelle* qui sera effective dès la saison suivante.
- L'envoi de 1 *unité de mort-vivants* par tranche de 15 minutes supplémentaires à l'adversaire.



Les Invasions du Chaos - Description

Du samedi 16 juin au dimanche 17 juin 2007, au Duché de Bicolline

Pour l'Empire, garder le contrôle du fief des Éternels signifie :

- Une victoire sévère sur les troupes d'Ingul de Saqual et la destruction de son armée (*bannière + 50 milices*)
- La prise de possession de ses 8 domaines avec toute leur production et population.
- Le déploiement d'une armée composée 1 *unité de milices* par tranche de 15 minutes supplémentaires à l'adversaire et d'une *bannière d'armée*.

5. Les objectifs de camps :

Chaque camp détient un artefact de valeur jalousement gardé sur un piédestal. Chaque camp essaiera de dérober l'artefact ennemi tout en assurant la garde du sien.

Le chaos détient : Une carte pour pénétrer en Syrn sans être soumis à la protection de la Cité (utilité virtuelle)

L'empire détient : Un manuscrit qu'Ingul de Saqual n'a pu emmener lors de sa fuite. Se manuscrit détient de nombreuses malédictions (utilité virtuelle) qu'il aimerait récupérer.

Note : Les objets ne peuvent quitter le piédestal sauf pour être dérobés par l'armée adverse.

Note : Advenant que l'objet volé est récupéré en chemin, il doit être rapporté au plus vite sur son piédestal d'origine.

Note : Pour que la mission soit réussit, il faut que l'objet adverse soit ramené à son général (Ingul de Saqual ou Knoll Erst). Une fois en leur possession, il ne peut plus être repris.

6. Les duels d'états-majors :

Chaque état-major sera constitué de 10 joueurs auxquels sera remis une **frange** (rouge et noire pour le chaos, blanche et noire pour l'Empire) qu'ils devront **porter de façon visible**. Elles servent à identifier les états-majors des armées respectives. Chaque membre d'état-major portera de plus sur lui un collier. Chaque collier pourra être prit si le porteur est tué par un membre de l'état-major adverse **ayant lui-même son collier**. Les colliers, une fois volés, devront être gardé par le joueur les ayant acquit, ce dernier pouvant lui-même se les faire reprendre si à son tour il est tué par un membre de l'état-major adverse. Le joueur possédant le plus de colliers à la fin de la campagne se verra attribuer un point de renommé et un *butin* par collier récolté.

Note : Si vous vous faites tuer et voler votre collier, vous n'avez plus d'utilité à porter la frange et devez la ramener à votre général

7. Les missions spécifiques

Au cours du scénario, les généraux remettront à leurs hommes des missions spécifiques à effectuer sur le terrain. Ces missions, en cas de réussite, rapporte des gains à votre clan, guildes ou groupe de joueurs. Des avoirs aussi divers que de la marchandise, des solars, des parchemins, des gains virtuels, etc.

Attention, si certaines missions d'importance capitale venaient à échouer, le groupe ayant prit la responsabilité de les mener à bien pourrait se voir dans l'obligation de dédommager leur général d'une manière ou d'une autre et d'en assurer toutes les conséquences.

Il y a entre 8 et 10 missions spécifiques qui seront distribuées en cours de jeu.



Les Invasions du Chaos - Description

Du samedi 16 juin au dimanche 17 juin 2007, au Duché de Bicolline

Règles et règles spéciales :

La Grande Bannière :

Chaque camp aura en sa possession une Grande bannière sur laquelle sera fixée une clé (pour ouvrir les boîtes représentant Erdenet et Orhon) ainsi que 10 anneaux. Chaque fois que le porteur de la Grande Bannière est tué, il doit donner un anneau à celui qui l'a éliminé (une fois que le combat est totalement gagné bien évidemment).

Les anneaux ont deux utilités :

1. En fin de scénario les anneaux restant sur la bannière rapportent des mercenaires. Chaque anneau représente 5 *unités de mercenaires* qui pourront être remis au général.
2. Les anneaux que vous volez sur la bannière ennemie doivent être ramenés au général de votre armée (Ingul de Saqual ou Knoll Erst). Chaque anneau ramené influencera le temps cumulé sur les boîtes à temps. Chaque anneau représente une tranche de 15 minutes qui pourra être rajouté à votre temps final.

Note : Le joueur ramenant un anneau à son général pourra, à la fin du scénario, décider sur lequel des trois fiefs (objectifs 2 à 4) il appliquera le bonus de temps. Pour ce faire, le général tiendra à jour un livre de camp où il notera le nom des combattants lui ramenant les anneaux.

La Grande bannière **ne se vole pas** et ne peut être touché par l'ennemi. Tout le monde peut être porteur de la Grande bannière au sein de son armée. C'est au porteur du moment que revient la responsabilité de remettre un anneau en cas de mort. La clé **ne peut en aucun cas être détachée** de la bannière. Le porteur qui détient la bannière à la fin du scénario dimanche a le devoir de rejoindre son général dans les plus brefs délais.

Boîtes à Temps :

Dans une Boîte à Temps se trouve une double horloge, marquée du nom des armées s'affrontant (Chaos/Empire). Pour marquer la possession de la zone contrôlée, il faut appuyer sur le bouton représentant son armée. Le temps de contrôle est alors lancé. Si l'ennemi reprend la zone à contrôler, il appuiera sur son bouton, stoppant le temps de son adversaire et débutant le sien. A la fin du scénario le temps exact d'occupation sera vérifié et la zone à contrôler ira à l'armée l'ayant occupée le plus longtemps (de nuit deux « stick-light » seront fixés aux boîtes).

Note : Le temps pourra être influencé à la fin du scénario en fonction des anneaux ramenés aux généraux.

La mort :

Une fois tué, il vous suffit d'attendre un guérisseur ou prendre la décision de rejoindre votre puits de guérison. Une fois mort, il faut attendre 5 minutes ou que les combats environnants soient terminés avant d'aller rejoindre votre puits de guérison.

Note : Un mort ne parle à personne durant son trajet. Il prend le trajet le plus court. Son attitude n'est pas ambiguë, il tient ses armes par la lame pommeau dirigé vers le haut. Et à son arrivée il ne raconte pas ce qu'il a vu en étant mort!

Note : Le «Fair Play» de tous est bien sûr indispensable pour la bonne dynamique du jeu.



Les Invasions du Chaos - Description

Du samedi 16 juin au dimanche 17 juin 2007, au Duché de Bicolline

Les soins :

- Chaque armée dispose d'un puits de guérison situé dans son camp. À son seul contact vous revenez à la vie.
- Les pouvoirs de guérison des prêtres officiels sont en jeu.

Précision pour Teratos : Les adversaires transformées en mort-vivants par les prêtresses ne le sont que pour une durée de 20 minutes

- Il y aura des parchemins de guérison et des sabliers de guérison en vente au début du scénario :

Note : Les quantités doivent nous être communiquées une semaine avant le scénario au comite.jeu@bicolline.org et le tout devra être payé sur place.

Parchemins de guérison : 7 solars

Sabliers de guérison : 250 solars

Les **sabliers de guérison ne se volent pas**. Et ils sont remis à l'organisation à la fin du scénario a. Le sablier symbolise la capacité de celui qui le porte à vous soigner.

Les prêtresses de Tératos avec leurs sabliers relèvent les morts de chaque camp en morts-vivants. Rappel : (Cf Livret 2 – Tératos, 2006)

- o Tout comme les autres prêtres et prêtresses, les prêtresses de Tératos ont le pouvoir de ramener à la vie tout être mort. Cependant, vu la nature du Grand Ténébreux, les âmes sont plutôt utilisées pour réanimer le corps du défunt en mort-vivant.
- o Point de règle : Le temps nécessaire pour animer un mort-vivant est régi par un sablier de guérison. La personne devenant un mort-vivant peut toujours refuser son nouveau statut, mais verra, le cas échéant, son âme prise par le Grand Ténébreux (Fiche de population). Ce type de mort-vivant peut être réanimé normalement par un sablier de guérison.
- o Les morts-vivants ne courent pas, ne parlent pas et obéissent aveuglément aux ordres des prêtresses.
- o La durée de l'envoûtement dure 20 minutes. À la fin de ce délai, le joueur n'est plus sous l'envoûtement et peut retourner à son puits de guérison

Note : Un cadavre approché par une prêtresse ne se lève pas tout d'un coup pour aller au camp des morts, pensez au fair-play!

Uzgurl la bête et sa horde

Il est le seul monstre autorisé durant les Invasions. Uzgurl la bête et sa horde sont indépendants sur le terrain. Ils seront hostiles à tout groupe. Leur contrôle est toutefois possible avec la réussite de missions spécifiques.

Les règles concernant Uzgurl seront remises aux états-majors au début des Invasions. Des précisions seront prochainement publiées sur le bestiaire.



Les Invasions du Chaos - Description

Du samedi 16 juin au dimanche 17 juin 2007, au Duché de Bicolline

Samatsé le Nécromant :

Une fois le soleil couché, il peut invoquer l'envoûtement de Sartaviaire. Ce qui donne à ses hommes le pouvoir de régénération. Il est capable d'en envoûter entre 60 et 80. Chaque combattant envoûté se verra remettre un stick light vert pour indiquer clairement son statut à l'ennemi.

Régénération : Tout combattant doté de ce pouvoir revient à la vie après 5 minutes, où qu'il soit. L'envoûtement dure jusqu'au lever du soleil. Attention, les combattants envoûtés peuvent être victime des Vade Retro des prêtres de la Vraie Foi (voir **Prêtres de la Vraie Foi**).

Prêtres de la Vraie Foi :

Les prêtres de la Vraie Foi sont identifiés avec un stick light rouge afin d'indiquer clairement leur statut à l'ennemis et portent une croix bénite.

Lors des Invasions du Chaos, le pouvoir Vade Retro affecte les troupes envoûtées du Nécromant Samatsé.

Pour lancer le Vade Retro, le prêtre pointe sa victime avec sa main, de l'autre il **tient sa croix et il récite finalement son quatrain**. Après son énoncé, l'envoûté s'effondre et enlève son stick light qu'il dépose au sol et reprend le jeu de façon normal une fois revenu au combat.

Note : Le sort Vade Retro nécessite un point de pouvoir par prêtre pour être activer durant le scénario. Pendant l'activité, il s'utilise alors autant de fois que le prêtre le désire.

Les stick lights laissés au sol ne peuvent être ramassés que par les prêtres de la Vraie Foi qui les ramèneront à leur général. Ce faisant, ils se verront remettre à la fin du scénario un parchemin de guérison par stick light ramené ou un point de prêtrise (à venir : Livret II, 2007)

L'équipement et les armes

Tout type d'armes est autorisé.

Les machines de guerre sont autorisées, sans limite de nombre. Vous devrez payer les frais d'entretien (20 solars ou 1 *forgeron*). Une machine de guerre détruite (ruban rouge enlevé) peut être réparée en la ramenant à son puits de guérison.

Concernant les objets magiques :

Tous les objets magiques du registre sont potentiellement en jeu mais le comité jeu devra être préalablement averti de ceux qui seront mis en jeu lors des Invasions afin de faire une mise à jour de précisions qui sera publiée une semaine avant l'activité.

La liste des objets utilisés doit nous parvenir avant le 1^{er} juin. Après cette date, il sera trop tard.



Les Invasions du Chaos - Description

Du samedi 16 juin au dimanche 17 juin 2007, au Duché de Bicolline

La sécurité

Au son du cor qui marque le début du scénario, la consommation d'alcool n'est plus permise sur le site, et ce jusqu'à la fin du scénario. Les chefs d'états-majors de l'Empire et des troupes du Chaos auront la responsabilité de veiller au respect de cette consigne pour la sécurité de tous. Les joueurs ne respectant pas cette consigne devront quitter le terrain.

La nuit, les arcs et les arbalètes ne seront pas utilisés. Ils reprendront du service au petit matin.
Seules les machines de guerres peuvent être utilisées de nuit (sauf trébuchet et catapulte).

Le décorum

Les briquets, les cigarettes à filtre, les montres, les cellulaires, les appareils photos sont des exemples d'accessoires inutiles dans la région et ils ne seront pas autorisés sur le site.

Pour toute précision, information ou clarification les états-majors de l'Empire et du Chaos peuvent nous écrire. Une dernière mise à jour sera publiée une semaine avant l'événement, pour répondre le plus précisément aux questions soulevées.

Pour nous joindre

E-mail : inscription@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone : Jeu et administration : (819) 532-1074

Auberge : (819) 532-1755

Le courrier : Bicolline, 1440 chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X-1N0

Pour venir au Duché de Bicolline

L'entrée du site est située au : 1480 chemin Principal à St Mathieu du Parc (En Mauricie, près de Shawinigan)
Autoroute 40 jusqu'à la jonction avec l'autoroute 55 (près de Trois Rivières)
Puis Autoroute 55 Nord jusqu'à la sortie 217 – Shawinigan, St Mathieu du Parc
Puis route 351 vers Saint Mathieu du Parc (env. 16 km depuis la sortie de la 55)
L'entrée du site est située 1,5 km avant le centre du village de St Mathieu du Parc.