



La Prophétie des Gardiens

L'Histoire

« Appelés ailleurs ils seront, et ce pour une période de 1725 nuits. Trois ils ont été, trois ils sont, trois ils seront pour livrer ce combat que nul autre ne peut. »

La prophétie des Gardiens du Savoir est arrivée, leur départ signifie que notre monde sera exposé à une menace qui dépasse de loin ce que nous avons connu ou imaginé. Peu importe votre allégeance, votre croyance, votre race, votre royaume, quand le soleil se couchera pour la 1725^{ème} fois après leur départ, soyez prêt car ceux qui nous guettent le seront.

Le grand sablier de la vie a été retourné, les jours sont dorénavant comptés et les ressources convoitées. Ce long compte à rebours va plonger notre monde dans le chaos le plus total, les conflits et les guerres vont éclore comme bourgeons au printemps, mais l'été qu'il annonce ne sera fait que de sang.

Peste et famine s'abattront, les terres cultivables deviendront des enjeux immenses et l'eau potable un bien précieux, les années qui nous attendent seront les plus terribles que notre ère aie connue. Il faudra s'organiser et combattre pour sa propre survie, aucun répit nous ne connaissons, jusqu'au retour des gardiens.

Mais par dessus tout, il faudra espérer, espérer que cela soit bien les Gardiens du Savoir qui reviennent, et non ceux qui nous guettent.

Le Rituel de Passage

La prophétie nous révèle que lorsque les Gardiens du Savoir quitteront notre dimension, ils seront accompagnés jusqu'au « Pont des Songes » par des milliers de personnes représentant tous les courants d'idées et de pensées de notre monde, riches et pauvres, croyants ou païens, défenseurs du bien ou du mal, guerriers et hommes de paix, tous y seront car de leur avenir il est question et d'un dernier soutien et souffle d'énergie les gardiens auront besoin.

Ce rituel de passage sera joué à la Bataille de Bicolline avec la complicité de toute la communauté, nous comptons sur tous les chefs de guildes et clans, ainsi que sur les représentants des croyances de notre monde pour accompagner les gardiens dans cette ultime quête.

Nous demandons à tous d'apporter une « chandelle de jardin », la procession débutera vendredi soir au coucher du soleil et traversera tout le village. Les Gardiens du Savoir en ouvriront la marche et inviteront tout le monde à les suivre jusqu'au « Pont des Songes » d'où ils quitteront notre dimension avec fracas.



La Prophétie des Gardiens

La Bataille – Objectifs et Enjeux

La Grande Bataille 1007 nous plongera dans une guerre totale où les ressources de notre monde deviendront l'enjeu principal. Les Fronts, États-majors et Généraux se décideront par vous, qui peuplez l'univers de Bicolline, guildes, clans, organisations criminelles ou religieuses.

Au Conseil des Guildes seront remis aux représentants présents tous les enjeux de ce grand conflit. Dans l'enveloppe d'état-major, vous trouverez une Bannière Spéciale à l'effigie de votre groupe, bannière qui sera essentielle pour l'obtention d'un Front.

Pour obtenir un Front vous devrez rassembler un minimum de 14 Bannières Spéciales, sur un total de 67 remises. Il y aura 4 fronts : Le Front Nord, le Front Sud, le Front Ouest et le Front Est. *L'obtention d'un front vous accordera les avantages listés page 8-9.*

Lors de la Bataille, quatre types d'objectifs sont proposés. La bataille aura une durée de 5 heures.

- 1- Les objectifs généraux au nombre de 2, qui se gagnent grâce à la Grande-Bannière.
- 2- Les objectifs de zone au nombre de 2, qui se gagnent à l'aide de doubles boîtes à temps.
- 3- Les objectifs spécifiques au nombre de 11, qui se gagnent à l'aide de cadenas de contrôle.
- 4- Les objectifs secondaires qui se gagnent en accomplissant des missions avant et pendant la Bataille.

1- Objectifs généraux

Les Mines du Centre

Les mines d'Ekengrad ont toujours fait frissonner, que ce soit en pensant aux pierres précieuses de grande valeur ou aux centaines d'esclaves y travaillant jusqu'à la mort. Depuis toujours, elles ont été exploitées par de grandes familles de Kintzheim, spécialement sous le règne de l'Empereur Gar III et de son cousin le Seigneur d'Ekengrad Ingull de Saqual. De nos jours, la plupart des mines de la région d'Ekengrad et particulièrement du fief des Éternels ont été désertées, on raconte que les esclaves qui y sont morts y marchent à nouveau, les mines seraient hantées.

Les mines de diamants, d'andalousites, de rubis et d'émeraudes ont été la principale source de revenu de la noblesse impériale du dernier centenaire, presque entièrement vendues aux Sultans qui se sont succédés dans la Cité des Sables. Ces pierres précieuses étaient échangées contre du minerai d'or. Le système tyrannique et despotique de la Cité des Sables a toujours su utiliser moins de monnaie qu'un empire commercial comme l'Empire.

Règle

Le contrôle de ces 5 **gisements** de pierres précieuses ne pourra se faire que grâce à la Grande Bannière d'un front. Situé au cœur des terres, ces mines resteront des enjeux important dans le futur. Les gisements suivent les règles de Gisements.



La Prophétie des Gardiens

Au centre des quatre zones de déploiement se trouve un socle, ce socle sera situé au milieu de la grande plaine. Votre Grande Bannière devra y rester 15 minutes en place sans être retirée du socle pour gagner cet objectif. Un maréchal sera en place pour contrôler le temps. *Voir carte d'état major (Point M).*

Descriptifs des mines

Mine de diamants d'Ekengrad

La mine de diamants du domaine de la Grande Crevasse est la seule encore exploitée jusqu'à tout récemment. La présence des armées de Tératos et du brigandage des dernières années a fait en sorte que la mine fut abandonnée.

- Chaque paysan extraira environ 4 Karas de diamants par année.

Gisement d'émeraudes d'Ekengrad

Le gisement d'émeraudes du domaine de Petit Orhon n'a plus été exploité depuis le tremblement de terre de l'an 844.

- Chaque paysan extraira environ 4 Karas d'émeraudes par année.

Gisement d'andalousites d'Ekengrad

Le gisement d'andalousites du domaine de Grande Rive a été inondé à plus d'une occasion, il est abandonné.

- Chaque paysan extraira environ 4 Karas d'andalousites par année.

Gisement de rubis d'Ekengrad

Le gisement de rubis du domaine de Fleurtesse est depuis longtemps un repaire de vermines. Des hommes rats et d'autres créatures avec d'étranges mutations y rôdent encore.

- Chaque paysan extraira environ 4 Karas de rubis par année.

Gisement de tourandes d'Harganeth

Le gisement de tourandes de Tenim Hoss a été abandonné il y a de cela plusieurs centaines d'années, l'Empereur Gar 1er et la Reine Malika avaient conclu de ne plus l'exploiter davantage, seule façon selon les deux dirigeants de mettre fin aux guerres incessantes qu'il y eut sur cette frontière, guerres qui durèrent près de vingt ans.

- Chaque paysan extraira environ 4 Karas de tourandes par année.

La Crypte des Milles Piques

*Aux temps de l'Empereur Notger, suite à la bataille des Milles Piques, qui marqua le commencement d'une guerre qui dura près de deux siècles et dont l'issue resta incertaine jusqu'à la toute fin, un fait unique se produisit. Les Hommes et les Elfes Noires de raison s'entendirent. « **Il ne faut pas que nos souverains respectifs utilisent cette Puissance, il est de notre devoir d'agir.** » À l'insu de leurs généraux, ils déposèrent ensemble dans une crypte ces objets ou Puissances Dévastatrices. Cette crypte, scellée par les deux protagonistes d'antan, est la seule action concertée sur laquelle ils s'entendirent. « **Ce que contient cette crypte a un tel potentiel de destruction, que peu importe quelle nation l'utiliserait en premier, tous souffriront de conséquences abominables.** »*



La Prophétie des Gardiens

Règle

Le front, qui en **fin de Bataille** aura sa Grande Bannière plantée dans le socle, aura accès au contenu de la Crypte des Milles Piques et en sera seule responsable. *Voir carte d'état major (point C).*

2- Objectifs de zone

Les sources de destruction

Il existe dans le monde des sources souterraines produisant de l'énergie néfaste, palpable. Les mystiques de diverses régions connaissant leur existence, ont appris au fil des siècles, à utiliser cette énergie. Les grottes de Skartopie de la région de Grands Fleuves en détiennent une. Au cœur des Territoires de l'Oubli, le Volcan de Tar-Ock-Doon en abrite une autre.

Les Grottes de Skartopie

Les Grottes de Skartopie seront représentées sur le terrain par 2 boîtes à temps placés dans le fort. Le front ayant cumulé le plus de temps gagnera le contrôle de cette source de destruction. Ces boîtes seront accessibles dès le début de la bataille et seront marquées au nom de chaque front et du général le représentant.

Règle

La source de destruction des Grottes de Skartopie permet à son occupant de transformer une quantité d'énergie néfaste en points de destruction.

- Chaque 10 paysans y travaillant générera 1 point de destruction par année, **cette source suit les règles des gisements** (*Voir règles plus bas*). Ces points de destruction ne sont pas cumulables au fil des ans et seront perdus si non utilisés. Ils devront être utilisés à l'occasion du Conseil des Guildes.

Ces points de destruction permettent de détruire des bâtiments, temple inclus. Toutes les combinaisons, pour un maximum de 10 points sont possibles. Le nombre de point de destruction nécessaire par bâtiment se trouve au bas des tableaux des coûts des bâtiments. *Fin du livret 1.*

Le total de ces points de destruction ne peut être utilisé que dans un rayon de 100 lieues autour du premier bâtiment détruit. Le premier bâtiment visé peut quand à lui être choisi n'importe où sur la carte.

Le Volcan de Tar-Ock-Doon

La région de Tar-Ock-Doon sera représentée sur le terrain par 2 boîtes à temps placées dans le camp barbare. Le front ayant cumulé le plus de temps gagnera le contrôle de cette source de destruction. Ces boîtes seront accessibles dès le début de la bataille et seront marquées au nom de chaque front et du général le représentant.

Règle

La source de destruction de Tar-Ock-Doon permet à son occupant de transformer une quantité d'énergie néfaste en points de destruction.



La Prophétie des Gardiens

- Chaque 50 paysans y travaillant générera assez d'énergie néfaste pour détruire un objet magique du registre (maximum 2 par année). **Cette source suit les règles des gisements** (Voir règles plus bas). Cette énergie n'est pas cumulable au fil des ans et sera perdue si non utilisée. Elle devra être utilisée au Conseil des Guildes.

3- Objectifs spécifiques

Localisation des objectifs spécifiques

Les objectifs spécifiques devront être découverts par chaque Front ou Pillards. L'envoi de *Tirailleurs* (ou de *Mercenaires*) divulguera l'endroit exact d'un objectif spécifique choisi. Vous devrez envoyer 2 unités de *Tirailleurs* pour chaque objectif spécifique. Chaque objectif spécifique ne pourra être contrôlé qu'à un certain moment durant la bataille. Le moment du contrôle de chaque objectif spécifique peut être découvert, mais pour cela, il faudra envoyer 10 *Tirailleurs* de plus. L'envoi de ces *Tirailleurs* indiquera à votre guilde dans quelle tranche d'heure vous pourrez contrôler cet objectif. Le contrôle d'un objectif spécifique se fait par un cadenas, 1 cadenas sera remis à chaque guilde, clan et organisation.

Règle : Tous les envois de *Tirailleurs*, pour le lieu ou le moment du contrôle d'un objectif spécifique, doivent être faits au plus tard à la fin de la saison d'été (30 juin 1007). Les informations seront remises au Conseil de Bataille.

Règle : Tous les objectifs spécifiques suivent les règles des gisements.

La Zone Tellurique de la Faille de Derzat

La faille de Derzat est connue par quelques individus du Pays de Kafe comme un endroit magique et dangereux, la presque totalité des tirailleurs envoyés ont été portés disparus. Les vents telluriques y sont très puissants et destructeurs, tenter de les contrôler sans l'aide de la magie est impensable.

Donne accès à toutes les sortes d'énergies magiques du monde de Bicolline. Une seule sorte peut être choisie par l'occupant et par année : « *Svir-Kala, Miguisse, Golhir, Souffle de Vie ou Manthora* ». La canalisation de cette énergie est obtenue grâce au travail de *paysans* ou *d'esclaves*.

- Chaque paysan générera 1 énergie magique par année.

Note spéciale : Les vents telluriques emporteront dans la mort 50% des paysans et esclaves y travaillant. De plus, les vents magiques détruiront chaque saison 1 unité militaire occupant ce gisement.

L'utilisation de la Faille de Derzat réactivera les 7 autres zones telluriques. Ces zones suivront les mêmes règles que ci-haut, à l'exception qu'un maximum de 20 paysans ou esclaves pourront y être envoyés. Note : Si aucun paysan ou esclave ne travaille dans la zone tellurique de la Faille de Derzat, toutes les autres zones perdent leurs avantages et inconvénients, les paysans se trouvant dans ces zones ne seront pas perdus.

Le Sanctuaire du désert d'Al Saour Asif

Le désert d'Al Saour Asif est l'un des endroits le plus aride et inhospitalier connu. C'est peut être pour cette raison que depuis plusieurs siècles des pèlerinages s'y rendent. À mi-chemin d'une des rares routes commerciales reliant Khadîdja et Tessali El Nail, se trouve un sanctuaire naturel où se sont rendus la plupart des pèlerinages. Ce sanctuaire est composé de plusieurs bâtiments religieux et de petits marchés. La totalité des



La Prophétie des Gardiens

caravanes tentant de traverser le désert doivent s'y arrêter. Les tribus Saoures ont depuis maintenant quelques années complètement balayé toutes les caravanes tentant de s'y rendre. Prendre le contrôle de ce sanctuaire assurera à la religion présente d'être reconnue à travers le monde.

Chaque paysan sera considéré comme 1 Praticquant d'une croyance choisie.

Note Spéciale : Les tribus Saoures ont l'habitude de faire des raids sur ce sanctuaire, une défense militaire est primordiale. À noter que ce sanctuaire est protégé de toute attaque occulte.

Mine de gemmes de Kadar

La mine de gemmes de Kadar en Kazarun a été le principal sujet de discussion entre le Seigneur Alabheim, autrefois Seigneur de Dalabheim et Gouverneur de Kazarun et l'Empire. Déjà à l'âge de vingt ans, Alabheim, fils d'une famille de marins, prétendait que Kazarun regorgeait de pierres précieuses. Après des années de discussion avec l'Empire et le refus toujours catégorique de celui-ci pour subventionner l'appropriation de Kazarun. Alabheim, devenu Seigneur d'un grand fief à l'est de Kintzheim nommé Dalabheim, subventionna lui-même le voyage et la pacification des tribus de Kazarun. Le Seigneur Alabheim fut assassiné en l'an 989 à Kadar, pendant plusieurs années la Haute Cour de l'Empire prétendu qu'il était toujours vivant. Quelques années plus tôt, en l'an 986, le Gouverneur de Kazarun aurait acheté la paix avec le jeune Sultan Nakkan Ossan de la Cité des Sables.

- Chaque paysan extraira environ 4 Karas de gemmes par année.

Gisement de démantoides de Gotwald

Le gisement de démantoides de Gotwald en Dulgaron n'est pas connu par la population locale, sa localisation exacte reste inconnue et des recherches s'avéreront nécessaires pour trouver l'ancienne entrée.

- Chaque paysan extraira environ 4 Karas de démantoides par année.

Les Cavernes de la Tourbière

Cet endroit regorge de saphirs, il est situé dans l'ouest du royaume des Elfes. Les montagnes d'Irendille, visibles depuis l'Empire et du Pays de Kafe abritent ce trésor qui n'a jamais été exploité. Les Elfes utilisent depuis toujours ces pierres à des fins médicinales.

- Chaque paysan extraira environ 4 Karas de saphirs par année.

Mine d'aigues-marines de Fayada Maas

La mine d'aigues-marines d'Al-Maas est située sur le mulk de Fayada Maas. La chaîne de montagne commençant sur la côte orientale est gorgée de minerais de toute sorte, dont l'aigue-marine, une pierre précieuse maintenant de peu de valeur pour la Cité des Sables.

- Chaque paysan extraira environ 4 Karas d'aigues-marines par année.

Mine d'opales de Tonnak Al Zahab

La mine d'opale de Zahabs, située sur le mulk de Tonnak Al Zahab, est une mine côtière. C'est au flanc d'une falaise escarpée donnant sur l'océan que cette mine fut aménagée. Toute la région côtière de Tonnak Al Zahab regorge de grottes et de falaises escarpées. Aucun port ne pourrait y être construit.

- Chaque paysan extraira environ 4 Karas d'opales par année.

Mine d'or du Territoire de l'Oubli

Le Mont Jabba fait parti d'une immense chaîne de montagne séparant la province de Jabba Nat des Territoires de l'Oubli. Ce mont, dans sa section sud, est particulièrement bien protégé par les milices du Sultan Nakkan Ossan et la forteresse de Jabba Hal. Ces mines d'or font la fierté du Sultan et grâce à elles sa richesse est devenue incommensurable. Le nord du Mont Jabba est par contre inexploité, ancré directement dans les Territoires de l'Oubli, son contrôle permettrait d'exploiter le gisement d'or qui se trouve dans ces montagnes.



La Prophétie des Gardiens

- Chaque paysan extraira 1 lot de minerai par année. Ce minerai d'or pourra servir à fabriquer un lingot d'or. Il faudra 500 lots de minerai d'or pour fabriquer 1 lingot d'or. (Valeur approximative de 5000 solars)

Mine d'argent des Yourou-Bha

L'argent est bien connu partout dans le monde, puisque le solar d'argent en est fait. Après l'épuisement de presque toutes les mines d'argent impériales et par la suite, l'épuisement de celle de l'or, l'Empereur Gar II envoya des prospecteurs dans toutes les contrées. Au nord du Pays de Kafe, en plein territoire Yourou-Bha se trouvait un gisement d'argent, les prospecteurs impériaux nommèrent l'argent de cet endroit : Le métal des morts, puisque personne n'a encore réussi à en ramener une quantité importante.

- Chaque paysan extraira 1 lot de minerai par année. Ce minerai d'argent pourra servir à fabriquer un lingot d'argent. Il faudra 100 lots de minerai pour fabriquer 1 lingot d'argent. (Valeur approximative de 1000 solars)

Les Terres Fertile du Sud

La pointe orientale du sud d'Irendille est un lieu encore vierge, aucune civilisation n'y a jamais élu domicile. Les elfes eux même ont délaissé cette grande terre préférant le couvert des grandes forêts d'Irendille situées plus au nord. Plusieurs nomades y chassent, que ce soient les peuplades Thougours venues d'Ozame ou de petites tribus de gobelins chassées d'Andore. L'arrivée du Chaos en Boistfort a vu s'installer plusieurs campements dans sa section nord, mais le sud reste abandonné. Cette pointe, située au sud-ouest, est très fertile et son habitat encore sauvage permet l'exploitation des ressources naturelles avec une très grande facilité.

- Ce grand domaine situé au sud d'Irendille et d'Andore est encore vierge et est considéré comme un gisement. Chaque paysan envoyé récoltera 2 lots de céréales, 2 de bétails et 2 de ressources par année.

Le Littoral d'Irendille

Le littoral de l'archipel du sud d'Irendille a depuis toujours été pour l'homme un lieu mythique où il était risqué de s'aventurer. Bien que les explorations terrestres aient été quasi nulles, l'exploration de ses côtes a été faite il y a bien des années par la flotte impériale. Le littoral du centre de ces îles abrite un bassin colossal de ressources maritimes. Sa navigation serait impraticable par des bateaux de pêche, mais les pêcheurs n'ont qu'à étendre de grands filets pour récupérer des quantités importantes de Ressources Maritimes.

- Son contrôle sera fait par 1 flotte de 1 flobart avec bannière et 20 Voiles de Guerre. (Remplace la bannière spéciale d'honneur et les 10 milices.) L'envoi de paysan rapportera 5 lots de Ressources Maritimes par année.

Note spéciale : Ce gisement se trouve dans la Zone 83 Secteur Sud-ouest



La Prophétie des Gardiens

4 - Objectifs secondaires

Avant-bataille

Ces missions vous apporteront des gains utilisables pour la bataille et/ou pour le jeu virtuel.

Missions diverses

Réservées aux 67 détenteurs de « bannière spéciale ».

Les missions diverses seront affichées les matins sur un tableau affiché au Vieux-Ruffian, aux heures suivantes :

- Le jeudi matin, de 10h00 à midi.
- Le vendredi matin de 10h00 à 11h00.
- Le samedi matin, de 10h00 à 10h30.

Les Escarmouches

Accessibles à tous.

Un minimum de 4 groupes devra s'allier ensemble pour réserver un front dans une escarmouche.

Une escarmouche est un scénario de combat vous permettant de gagner 1 **cadenas de contrôle** supplémentaire à l'effigie de votre groupe (*Nouvelle guildes incluse*).

Les escarmouches sont également des activités militaires récompensées par des points de Renommée et des *milices*. Il sera possible de vous inscrire à l'avance par courriel, les groupes inscrits et les informations seront publiés sur la page *Activités* du site de Bicolline, section *Escarmouches*.

Durant la bataille

Assassinats des généraux

L'assassinat d'un Général ennemi donnera 5 points de Renommée et 5 *milices* à la guildes dont fait parti l'assassin.

- Chaque armée aura droit à un certain nombre d'assassins.

Les Généraux auront chacun à leur cou un pendentif fourni par l'organisation, ils sont donc informés que leur vie est convoitée. Ce pendentif ne sera remis qu'à un assassin ayant réussi sa mission.

Les assassins doivent respecter les règles suivantes :

- Ils portent une Franche de couleur
- 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 armes utilisées par les assassins ne peuvent pas dépasser 90 cm.
- Note : Ils ne ramassent pas les pendentifs sur les morts, mais les prennent seulement sur les personnes qu'ils ont personnellement assassinées.



La Prophétie des Gardiens

Tuer des monstres

Être le premier à pourfendre un monstre ennemi au corps à corps donnera 3 points de Renommée et 3 milices à la guilde dont fait parti le tueur.

Les monstres auront chacun à leur cou un pendentif fourni par l'organisation, ils sont donc informés que leur vie est convoitée. Ce pendentif sera remis au tueur ayant réussi l'exploit.

- *Note : Le pendentif ne s'obtient qu'en tuant le monstre en corps à corps.*

Les Fronts

Rappel : Pour obtenir un front vous devrez rassembler un minimum de 14 Bannières Spéciales, sur un total de 67 remises. Il y aura 4 fronts : Le Front Nord, le Front Sud, le Front Ouest et le Front Est. Obtenir un front vous accordera les avantages suivants, il est à noter que plus votre front aura de bannières, plus de possibilités celui-ci aura.

Avantages et acquis

- Chaque front aura accès à 1 monstre par tranche de 10 bannières.
- Chaque front aura accès à 1 sablier de guérison par bannière. *Chaque détenteur de bannière le réclamera à son Général. Les sabliers de guérison seront remis lors du Conseil de Bataille.*
- Un Général de front pourra acquérir des Parchemins de Guérison au coût de 5 solars chacun, il pourra en acheter 4 par bannière. *C'est le Général qui fait les achats au Conseil de Bataille.*
- Chaque front pourra avoir accès à des guerriers runiques au coût de 50 solars. *C'est le Général qui fait les achats au Conseil de Bataille.*
- Chaque front aura accès à 1 machine de guerre par deux bannières. *Le coût d'entretien doit être remis lors du Conseil de Bataille par le Général, les machines doivent avoir été homologuées. Les fanions rouges seront remis au Général de Front.*
- Chaque front aura accès à une Grande Bannière de Front, essentiel pour contrôler les objectifs généraux. *Il s'agit d'un drapeau que Bicolline fournira le matin de la Bataille. Cette Grande Bannière ne peut en aucun cas être volée ou cachée. Elle est donc considérée comme une pièce d'équipement d'un joueur.*
- Chaque front possède un **puits de guérison** exclusif. Il ne peut être utilisé par les troupes d'un autre front, même s'il est allié. *Le front le moins nombreux aura le premier choix.*
- Chaque guilde, clan et organisation qui compose un front recevra un cadenas personnalisé lui permettant de contrôler un objectif spécifique. *Les cadenas seront remis lors du Conseil de Bataille. Chaque détenteur de bannière le réclamera à son Général.*
- Chaque front aura accès à 1 assassin par 4 bannières, les cibles sont les Généraux de Fronts adverses. *Ces assassins sont choisis par le Général de Front. Les franchises seront remises lors du Conseil de Bataille.*

Déploiement

Le Général du front le plus nombreux pourra choisir sa zone de déploiement en premier, et ainsi de suite avec les autres fronts moins nombreux. En cas d'égalité, un tirage au sort sera fait.

Le Général de Front

Chaque Front se doit d'avoir un général, le général servira de liaison entre l'organisation et son armée. Il aura pour tâches de recevoir et de distribuer tous les éléments relatifs de la bataille aux groupes concernés. Les 14 bannières minimum requises pour la **formation d'un front** ainsi que le nom du



La Prophétie des Gardiens

Général doivent être remis au Comité Jeu le **vendredi midi au plus tard**. *Au deuxième étage du Vieux Ruffian.*

Le vendredi après-midi, le Comité Jeu rendra public le nom des quatre Généraux et des groupes affiliés composant les fronts. Le panneau sera affiché sur le Vieux Ruffian à la vue de tous. Les groupes n'ayant pas rejoint de front auront jusqu'au Conseil de Bataille pour remettre leur Bannière Spéciale au Général de leur choix.

Les Épées du Tourment

Ces quatre épées furent forgées à l'aube de l'humanité, elles font partie des armes dites du premier flux.

L'histoire de ces armes et leur utilisation lorsqu'elles sont rassemblées seront l'enjeu d'une mission d'avant-bataille. *Page 7.*

- Chaque Général de Front recevra une Épée Magique. Ces épées seront facilement reconnaissables à leurs lames bleues garnies de runes d'or. *Elles seront remises au Conseil de Bataille.*

Règle

Une touche de cette arme tue automatiquement, qu'importe la partie touchée et l'armure portée, bouclier inclus.

Objectif secondaire

Le Général aura un pendentif le représentant, ce pendentif devra être remis à l'assassin (clairement identifié) advenant qu'il réussisse sa mission.

Les Avoirs

*Tous les avoirs relatifs à la bataille seront remis au Conseil de Bataille du samedi au Général de Front, qui en assurera la distribution.

Les Pillards

Si certains groupes ne veulent pas faire partie d'un front ou ne sont pas recrutés, ils représenteront les pillards qui sillonneront le champ de bataille pour pouvoir acquérir des objectifs à leur nom. Vous devrez vous présenter au Conseil de Bataille et remettre votre Bannière spéciale au comité jeu.

- Chaque bande de Pillards recevra un cadenas personnalisé lui permettant de contrôler un objectif spécifique.
- La bannière de Pillards donne le droit d'avoir un assassin.
- Le point de rassemblement pour les Pillards est devant le fort et ils pourront ensuite se déployer n'importe où sur le terrain à l'exception de la grande plaine.

*Tous les avoirs relatifs à la bataille seront remis au Conseil de Bataille du samedi.

- Les pillards peuvent utiliser un des 2 **camps des morts** mixtes.



La Prophétie des Gardiens

Règles géopolitiques du contrôle des gisements.

La guilde, le clan ou l'organisation qui gagnera le contrôle d'un « gisement » à la fin de la Bataille 1007, recevra dès la fin de la saison **Bataille**, une **Bannière d'armée spéciale d'Honneur** composée de 10 *milices* déployées directement sur le domaine du « gisement ». Cette **Bannière d'armée spéciale** ne sera pas remplacée si elle est détruite virtuellement. De plus, sa caractéristique d'être une *Bannière d'Honneur*, n'est valable que sur le domaine de son « gisement ». **Note : Bannière d'Honneur : +1 niveau de protection des 20 dernières unités. Voir page 8 du Livret 1.**

Tout « gisement » a une capacité d'exploitation de 100 paysans ou esclaves. (Seul le mot « paysan » sera utilisé dans la suite de ce texte, mais représente aussi les esclaves ou les nomades tels les Hommes Bleus.) Les paysans ne peuvent être placés sur un « gisement » que pendant la saison **Bataille**. **Les paysans travaillant dans un « gisement » ne sont pas perdus en fin de saison, ils y travailleront année après année.** Noter que les paysans peuvent être tués, libérés ou laissés en place par l'attaquant. Le fruit de leur travail sera toujours remis à l'occupant en place à la fin de la saison **Été**.

Exemple : Le Xaor gagne le contrôle d'une mine d'or à la Bataille et y place dans la saison Bataille 45 paysans pour l'exploiter. La saison d'après, le domaine abritant le gisement est attaqué par une armée ennemie qui détruit l'armée du Xaor, cette armée ennemie occupe le domaine et récoltera le fruit du travail des 45 paysans si elle n'est pas délogée avant la fin de la saison Été suivante.

L'exploitation d'un gisement implique un tirage de la Syta. Une pierre neutre indique qu'il ne s'est rien passé de spécial. Les effets possibles ne seront pas dévoilés, mais une pierre sombre E n'est jamais enviable. Le tirage se fera à chaque Conseil des Guildes.

Les Monstres

Les règles de leur utilisation seront publiées sur le site au courant de l'été. Une rencontre entre les joueurs incarnant les Monstres du Bestiaire et ceux qui en ont fait la demande est prévue avec l'organisation au début juin. Confirmez votre intérêt à comite.jeu@bicolline.org. Les sujets abordés seront l'uniformité des monstres en grande bataille versus les règles spécifiques.

Objets et Armes Magiques utilisables en Bataille.

Nous sommes au travail de l'uniformisation des armes magiques et des objets acceptés durant la Grande Bataille. Soyez attentif de la prochaine mise à jour du registre des objets magiques.

Horaire

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



La Prophétie des Gardiens

Déploiement et terrain de Bataille

Le terrain de bataille est divisé en quatre fronts. La photo du terrain indique les limites du terrain et la division entre les quatre fronts.

Point de rassemblement et zone de déploiement :

- o Les quatre Fronts devront rejoindre leur zone de déploiement dans la grande plaine du côté de leur front respectif, soit : Nord, Est, Ouest et Sud.
- o Il n'y a pas de déploiement de tirailleurs.
- o Le point de rassemblement pour les Pillards est devant le fort et pourront ensuite se déployer n'importe où sur le terrain à l'exception de la grande plaine.

L'équipement et les armes

- o Tout type d'arme est autorisé.
- o Les armes magiques doivent être sur le terrain de bataille.
- o Les machines de guerre sont autorisées selon la limite permise par son front.
- o Les monstres sont autorisés selon la limite permise par son front et l'accord de l'organisation.

Les soins, la mort

Les **soins** suivront les règles usuelles et le nombre de guérisseurs autorisés est représenté par les sabliers de guérison remis à chaque front. Les prêtres des différentes croyances peuvent utiliser leurs propres moyens de guérison, ainsi que les elfes. Des parchemins de guérisons pourront de plus être utilisés.

Il y aura également pour les soins des **puits de guérison** et deux **camps des morts** répartis sur le terrain :

- o Les morts rejoignent les camps des morts et puits de guérison en tenant leurs armes à l'envers et sans parler à quiconque et de quoi que ce soit!
- o La localisation des camps des morts et des puits de guérison sont présentés sur une carte d'état-major.

Puits de Guérison

- o Il y aura 1 puits de guérison par front.
- o Toucher son puits de guérison vous ramène à la vie immédiatement.
- o L'attribution des puits de guérison se fait par les Généraux. Le front possédant le moins de bannière, choisi en premier. Et ainsi de suite jusqu'au front le plus nombreux.

Camps des morts

- o Il y aura deux camps des morts neutres, les morts de chaque Front et les Pillards peuvent y séjourner.
- o Une horloge permettra à chacun de compter ses 15 minutes à partir de son arrivée au camp des morts.



La Prophétie des Gardiens

Les combattants indépendants

Les joueurs non affiliés à une guilde ou à un clan doivent indiquer le camp qu'ils rejoignent avant le Conseil de Bataille 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 front choisi
- o s'inscrire à l'organisation comme Pillards.

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.

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.

Elles 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 de ces 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.