



L'Odyssée des prophètes

Historique

Les temps sombres sont arrivés. Notre monde se déchaîne et les calamités frapperont sans relâche, un mal grandiose prêché et annoncé par ceux dont on ne connaît pas les noms. Les gardiens du savoir ont quitté notre monde apportant avec eux leur savoir et leur puissance symbiotique qui figeait notre réalité dans le temps et l'espace.

Les calamités ne sont que le début des grands changements qui bouleverseront les fondements même de notre monde. Les grandes vérités que nous, mortels, avons toujours prises comme acquises deviendront souvenirs que les ancêtres relateront aux plus jeunes. L'époque où l'eau pouvait éteindre un feu et la mort succéder à la vie est révolue.

Les gardiens du savoir ne nous auront pas quittés sans nous permettre de nous protéger contre les grands bouleversements qui nous guettent. Une pluie de lumière prenant sa source là où ils nous quittèrent et parsemant notre monde de fragments de leur puissance, transposa la possibilité à nous, mortels, de contrôler notre univers. Ceux qui furent illuminés commencèrent leur quête de connaissance permettant de manier la puissance des gardiens. Celle-ci fut enfermée dans les parcelles d'étoiles qui scintillèrent dans le ciel la nuit de leur départ. Laisant derrière eux leur identité, ils entamèrent leur long pèlerinage faisant d'eux des prophètes.

De tous ceux qui commencèrent leur quête d'illumination, six sont suffisamment exaltés pour influencer les calamités qui s'abattront sur nous. Mais bien que leur savoir et leur potentiel proviennent des gardiens, leurs pouvoirs sont liés à nous, mortels, qui croiront et décideront lequel nous suivrons et accepterons. Déjà, ceux qui les accompagnent peuvent relater de leurs nombreux miracles, toujours plus puissants au fur et à mesure que leur nombre de fidèles augmente. On ne peut qu'extrapoler sur leur véritable force et les possibilités qui s'offrent à leurs suivants...

L'implacable dessein, dicté par le départ des Gardiens, prend sa source dans un simple adage ô combien véridique, croyons et nous pourrons.



L'Odyssée des prophètes

La Bataille – Objectifs et enjeux

La Grande Bataille 1008 nous plongera dans une guerre totale où les pouvoirs et le savoir des prophètes deviendront l'enjeu principal. Les fronts, états-majors et généraux se décideront par les guildes qui peuplent l'univers de Bicolline.

Au conseil des guildes ont été 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 guilde ou organisation criminelle, bannière qui sera essentielle pour l'obtention d'un front.

Pour tenter d'obtenir un front vous devrez rassembler un minimum de 19 bannières spéciales, sur un total de 75 remises. Il y aura donc un maximum de 3 fronts. *L'obtention d'un front vous accordera des avantages listés plus bas dans le document.*

Lors de la Bataille, quatre types d'objectifs sont proposés. La bataille aura une durée approximative de 5 heures, la fin de la bataille est à 16h00 précise.

- 1- Les objectifs prophétiques, au nombre de 5, se gagnent grâce aux prophètes.
- 2- Les objectifs de temps, au nombre de 2, se gagnent à l'aide de boîtes à temps et de missions à heures fixes.
- 3- Les objectifs spécifiques, au nombre de 10, se gagnent à l'aide de cadenas de contrôle.
- 4- Les objectifs secondaires se gagnent en accomplissant des missions avant et pendant la Bataille.

1- Objectifs prophétiques

La quête du prophète

Les prophètes ont, pour une raison encore inexplicée, un lien particulier avec les gardiens du savoir, ce lien leur permet de prévoir quelle calamité arrivera, une façon de l'atténuer ou même de l'éviter complètement. Le chemin pour arriver à de tels pouvoirs est cependant parsemé d'embûches.

Le prophète, grâce à ses prémonitions, devra se rendre à un point désigné et se mettre en transe. Cette transe lui permettra de connaître le prochain point à aller prendre et ainsi de suite.

Règles

Le contrôle d'un point se fait grâce au prophète d'un front. Le prophète devra rester en transe sans être blessé pour une durée déterminée connue par tous.

Le premier point à contrôler sera dévoilé à la zone de déploiement d'un front. L'armée devra escorter son prophète jusqu'au point. Le prophète devra y rester 15 minutes en place sans être blessé pour gagner cet objectif. Une fois l'objectif gagné, le prophète dévoilera l'endroit du prochain point à prendre et le temps nécessaire à sa transe.



L'Odyssée des prophètes

Chaque prophète aura un total de cinq points à contrôler. Un seul prophète peut réussir à contrôler le cinquième et dernier point, activant par le fait même ses pouvoirs.

Les pouvoirs d'un prophète

Le pouvoir d'annihilation

Les pouvoirs du prophète, renforcés par ses nombreux suivants, permettent à celui-ci d'éliminer une des trois calamités déjà annoncées, soit : la montée des océans, la grande faille ou la pandémie. Cette calamité sera retirée et ne pourra plus faire partie du cycle des fléaux annoncés.

Le choix de la calamité sera décidé par le général vainqueur et crié lors du contrôle final du cinquième point prophétique.

Puissance du prophète

Chaque prophète a des pouvoirs **différents** décrits plus haut dans leur descriptif spécifique. La façon d'utiliser la puissance du prophète sera gérée par le général vainqueur.

Le pouvoir de prémonition

Le savoir du prophète enseigne à ses suivants la façon de se prémunir contre certains effets dommageables.

Si le prophète retrouve son bâton à la fin de la Bataille et que sa quête est complétée, toutes les guildes ayant rejoint le front victorieux recevront un pouvoir spécial en vue de se prémunir contre un type d'effets dommageables. Chaque prophète possède un champ d'expertise différent.

Dans tous les cas il faut construire un autel au coût de 10 *paysans* et 50 lots de *ressources*. L'autel est destructible en utilisant 1 *milice*.



L'Odyssée des prophètes

Les prophètes

Sin'Doreï, la Précurseur de la Mort.

Il est dit que parmi les différentes races peuplant les forêts de notre monde depuis des siècles, les elfes ont développé plus que quiconque une affinité particulière avec la vie les entourant. Sin'Doreï une elfe druide vivant en ermitage au sud de la cité de Yüla, reçu par une nuit étoilée un songe lui annonçant la venue imminente des calamités sur notre monde. La transe dura trois lunes au bout desquelles elle mourut, torturée par les images apocalyptiques qui hantaient ses visions. Pourtant, au matin, Sin'Doreï était libérée de la souffrance et embrassait ses visions, convaincue que la sauvegarde de la vie ne s'effectuera que par le contrôle de la mort. Sa foi inébranlable et stoïque lui permit de contrôler les pouvoirs transmis par les gardiens du savoir, faisant d'elle la véritable prophète de la mort.

Puissance du prophète

La Précurseur de la Mort a une emprise sur les morts, son pouvoir est assez puissant pour contrôler les légions d'outre-tombe de la calamité du retour des Damnés. Le contrôle des armées devra être remis à neuf guildes (bannières spéciales) différentes.

Pouvoir de prémonition

La Précurseur de la Mort permettra la construction d'un bâtiment de protection, l'autel de la mort. Un autel de la mort construit sur un domaine offre une résistance de 50% contre toutes attaques venant d'outre-tombe.

Pouvoir du bâton de Sin'Doreï

Un bâton de prophète permet de guérir les morts en récitant un quatrain. Dans les mains de son prophète il permet également de réduire de 3 minutes le temps de chaque transe concernant les objectifs prophétiques.

Capter le bâton de la Précurseur de la Mort peut avoir une utilité virtuelle. Placé sur une armée ou un navire, il prémunit contre les effets des calamités et de la Syta, positifs ou négatifs. Ce bâton peut être volé par une armée ou un navire, après que la défense ait été éliminée. Il est indestructible et procure une protection militaire de deux contre les unités morts-vivantes (à la défense comme à l'attaque). Un bâton de prophète utilisé virtuellement ne pourra plus revenir dans le jeu physique.



L'Odyssée des prophètes

Jonas Grünshtafen, le Donneur de Vie

Depuis maintenant trois générations la famille Grünshtafen tente sans grand succès de cultiver leurs terres infertiles situées dans le domaine d'Eisleck. Lorsque les terres rapportèrent pour une troisième saison consécutive moins d'argent que le minimum requis par la famille pour survivre, Jonas, le plus vieux des trois frères de la famille décida de quitter la ferme familiale afin de tenter sa chance dans les cités de Mariembourg. La veille de son départ, Jonas fût pris d'une terrible fièvre qui le cloua à son lit. Son père, qui veillait à son chevet, assista au premier d'une série de miracles que son fils allait perpétrer. Lorsqu'il tordit le linge utilisé pour éponger la sueur de son fils au dessus des terres infertiles, une végétation luxuriante poussa là où les gouttes avaient touché le sol. Suivant les indications données par son fils dans ses nombreux délires, le vieux Grünshtafen traîna son fils fiévreux à travers le monde répandant autour de lui la vie et la guérison à tous ceux qui le touchaient.

Puissance du prophète

Le Donneur de Vie a un pouvoir immense sur la vie, il peut ramener à la vie les morts récents (4 dernières saisons) de toute une zone d'influence. *(Les paysans seulement sont remis au propriétaire, l'équipement et l'armement sont perdus)*

Pouvoir de prémonition

Le Donneur de Vie permettra la construction d'un bâtiment de protection, l'autel de la vie. Un autel de la vie construit sur un domaine offre une guérison de 50% à toute unité vivante détruite par des unités militaires *(les paysans seulement sont remis au propriétaire, l'équipement et l'armement sont perdus)*.

Pouvoir du bâton de Jonas Grünshtafen

Un bâton de prophète permet de guérir les morts en récitant un quatrain. Dans les mains de son prophète il permet également de réduire de 3 minutes le temps de chaque transe concernant les objectifs prophétiques.

Capter le bâton du Donneur de Vie peut avoir une utilité virtuelle. Placé sur un domaine, dans une armée ou un navire, il prémunit contre les effets des calamités et de la Syta, positifs ou négatifs. Ce bâton peut être volé par un *tirailleur*, une armée ou un navire, après que la défense ait été éliminée. Il est indestructible et procure, à la fin d'une saison, une régénération de 50% des pertes des unités vivantes victorieuses. Un bâton de prophète utilisé virtuellement ne pourra plus revenir dans le jeu physique.



L'Odyssée des prophètes

Gruuk, le Sorcier Sanguinaire

Parmi les nombreuses tribus orques peuplant les Territoires de l'Oubli, celle du clan Ba Bou-Dou était de loin la plus terrifiante. De générations en générations les orques entraînaient les leurs au combat, et utilisant sans le savoir des méthodes eugéniques, tuaient à la naissance les plus faibles et permettaient aux plus forts de survivre. Gruuk était un orque petit et chétif, il lui fut permis de survivre car la tribu avait besoin à ce moment de soldats plus petits qui serviraient d'éclaireurs. Gruuk vécut toute sa vie au plus bas de l'échelon social de la tribu, incapable de se faire respecter des siens en raison de sa petite taille. Un soir, alors qu'il était embusqué depuis maintenant trois jours à surveiller les mouvements d'un clan rival, Gruuk sentit en lui monter une confiance absolue en ses moyens. Sautant de son arbre, il se rua sur la tribu rivale l'anéantissant dans un atroce bain de sang et de flammes. Gruuk, à son grand étonnement, était maintenant capable des plus grandes prouesses magiques jusqu'alors réservées seulement au shaman de sa tribu. Lorsque la calamité du retour des damnés s'abattit sur les territoires de l'oubli, Gruuk sût que son incommensurable pouvoir devait être utilisé afin de contrer ou contrôler de telles calamités. Il partit en guerre, tentant de créer une armée de mercenaires assoiffés de victoire et de gloire. Lorsque le combat fait rage et que le sang coule à flot, Gruuk sent en lui monter la puissance des gardiens du savoir et peut déchaîner et contrôler les énergies magiques comme personne ne l'a jamais fait. Lorsque tous auront été vaincus et que le monde sera à sa botte, il pourra décider à sa guise de son sort.

Puissance du prophète

Le Sorcier Sanguinaire est un maître de la magie sous toutes ses formes. Il a le pouvoir de doubler toutes les énergies magiques remises lors de la prochaine année. De plus, Gruuk érigera une tour de cristal qui générera chaque année au propriétaire du domaine une quantité incroyable d'énergie magique, soit 10% de toute l'énergie magique remise dans le monde de Bicolline. La tour de cristal doit être placée sur un domaine avec un bâtiment magique existant (tour de magie, lieu ancestral, dolmen et laboratoire).

Pouvoir de prémonition

Le Sorcier Sanguinaire permettra la construction d'un bâtiment de protection, l'autel tellurique. En temps normal, cet autel draine les effets néfastes de la magie mineure et majeure lancée sur un domaine (les 5 types de magie). Dans le cas où une calamité annulerait toute magie, les bâtiments magiques avec un autel tellurique sur leur domaine, continueront à générer de l'énergie magique, mais seuls les sorts mineurs et majeurs pourront être lancés.

Pouvoir du bâton de Gruuk

Un bâton de prophète permet de guérir les morts en récitant un quatrain. Dans les mains de son prophète il permet également de réduire de 3 minutes le temps de chaque transe concernant les objectifs prophétiques.

Capter le bâton du Sorcier Sanguinaire peut avoir une utilité virtuelle. Placé sur un domaine il prémunit contre les effets des calamités et de la Syta, positifs ou négatifs. Ce bâton peut être volé par un *tirailleur* après que la défense ait été éliminée. Il est indestructible et permet à un bâtiment magique de lancer des sortilèges pour la moitié du prix. Un bâton de prophète utilisé virtuellement ne pourra plus revenir dans le jeu physique.



L'Odyssée des prophètes

Halrathn Tolternoth, le Roi des Mers

Halrathn est connu dans le monde comme étant le plus puissant commandant de navires à avoir parcouru les océans de notre monde. L'elfe noir régnait en maître incontesté sur les mers depuis près de huit cents ans. Pillant et détruisant sans relâche les navires s'aventurant dans les eaux de Nasgaroth, Halrathn avait amassé une fortune considérable qu'il réinvestissait aussitôt dans sa flotte de navire toujours plus grande et puissante. Comme il avait quitté notre monde à la recherche de nouvelles conquêtes, sa flotte fût complètement engloutie par une violente tempête. Alors que le dernier de ses navires sombrait dans les abîmes glacés, Halrathn maudit le sort qui voulait que son armada soit détruite par un coup du destin. Regardant le ciel obscurci pour une dernière fois alors qu'il s'agrippait désespérément à un bout du grand mât, une parcelle de lumière fendit les nuages et le frappa de plein fouet. Aussitôt, la tempête cessa et il se retrouva bientôt nageant au milieu d'un océan redevenu calme comme un miroir. Nul ne sait comment Halrathn regagna le rivage et jamais on ne le revit en Nasgaroth. Il tente maintenant de rallier des suivants qui écouteront son incroyable récit et le suivront dans sa nouvelle quête car il affirme maintenant qu'il doit protéger le monde contre la fureur des océans.

Puissance du prophète

Du tréfonds des océans les épaves de la flotte de Nasgaroth, coulées lors de la guerre qui dura près de deux siècles au temps de l'Empereur Notger, referont surface. Cette flotte, commandé par les spectres d'antan compte au total 3 galères de guerre et 12 galions.

Notez que ces vaisseaux ne pourront pas capturer de navires ennemis, mais suivent les autres règles maritimes en tous points. Ces vaisseaux ont acquis une résistance incroyable et possèdent le double des points de structures, mais aucune amélioration ne pourra être effectuée. Ces navires n'ont pas besoin d'officiers mais requièrent néanmoins de l'équipage.

Pouvoir de prémonition

Le Roi des Mers permettra la construction d'un bâtiment de protection, l'autel des eaux. Un domaine avec un autel des eaux sera protégé contre tous les effets maritimes néfastes.

Pouvoir du bâton de Halrathn Tolternoth

Un bâton de prophète permet de guérir les morts en récitant un quatrain. Dans les mains de son prophète il permet également de réduire de 3 minutes le temps de chaque transe concernant les objectifs prophétiques.

Capter le bâton du Roi des Mers peut avoir une utilité virtuelle. Placé sur un navire, il prémunit contre les effets des calamités et de la Syta, positifs ou négatifs. Ce bâton peut être volé par un navire, après que la défense ait été éliminée. Il est indestructible ; il permet au navire et son escorte de voyager sous les mers et d'être invisible. Le navire sera néanmoins visible lors des moments de mouillage. Un bâton de prophète utilisé virtuellement ne pourra plus revenir dans le jeu physique.



L'Odyssée des prophètes

Louis d'Armand, Le Pestiféré

Il y a maintenant plusieurs années que Louis d'Armand, simple malfrat œuvrant dans la région de Kintzheim, fût enfermé dans les geôles de la cité de Bridier après avoir été capturé alors qu'il venait de détrousser un noble particulièrement influent de la région. Le temps, l'isolement et la malnutrition avaient déjà eu raison de sa santé mentale et physique lorsque la ville fut réduite à néant par le bris du calice de Syrn. Un soir, alors qu'il délirait, enchaîné aux murs crasseux de sa cellule, Louis entrevut dans un songe soudain notre monde déchiré et réduit en cendres. Accompagnant cette vision, il sentit sa force et sa vigueur renaître et il brisa, comme s'il ne s'agissait que de simples brindilles, ses chaînes et les murs de sa cellule. Alors qu'il luttait avec les soldats de la prison, son monde éclata en une énorme pluie de feu et de sang, Louis fût englouti avec les murs de sa geôle alors que Bridier cessait d'exister. Inconscient, il flotta jusqu'à la surface de la mer de sang et dériva parmi les corps en décomposition pendant huit semaines. Lorsqu'il revint à lui, Louis était en état de putréfaction avancé, suintant le sang et la bile, mais pourtant toujours vivant. Semant autours de lui ca gangrène et la maladie, Louis erra dans notre monde guidé par une volonté supérieure à la sienne, devenant malgré lui le prophète pestiféré.

Puissance du prophète

Le Pestiféré est presque immortel et pourrait survivre à n'importe quelle maladie. Son pouvoir offre aux populations du monde de Bicolline le choix de «vivre plus longtemps» ce qui leur permet de s'immuniser contre les effets néfastes de la prochaine pandémie (au niveau des fiches de population).

Pouvoir de prémonition

Le Pestiféré permettra la construction d'un bâtiment de protection, l'autel de la peste. Un domaine avec un autel de la peste offre une résistance à toutes formes de maladie. De plus la «population paysanne» travaillera dorénavant de façon infatigable (elle reste d'année en année!). Par contre, cette «population» générera deux fois moins de travail. Si l'autel de la peste est détruit, la «population paysanne» s'éteindra après la remise des revenus.

Pouvoir du bâton de Louis d'Armand

Un bâton de prophète permet de guérir les morts en récitant un quatrain. Dans les mains de son prophète il permet également de réduire de 3 minutes le temps de chaque transe concernant les objectifs prophétiques.

Capter le bâton du Pestiféré peut avoir une utilité virtuelle. Placé sur un domaine il prémunit contre les effets des calamités et de la Syta, positifs ou négatifs. Ce bâton peut être volé par un *tirailleur* après que la défense ait été éliminée. Il est indestructible et permet à 50% des paysans et esclaves travaillant sur le domaine de retourner au service du propriétaire sous forme de «populations paysannes» après avoir accompli leurs tâches. Un bâton de prophète utilisé virtuellement ne pourra plus revenir dans le jeu physique.



L'Odyssée des prophètes

Vork'Noshk, l'Avatar

Le démonologue Armano Del Turin tentait sans succès, depuis maintenant de longues années, de contrôler les pouvoirs octroyés par les dieux aux mortels. Il tenait sous son emprise Vork'Noshk un démon au savoir grandiose qu'il torturait et faisait chanter, dans l'espoir de lui faire cracher les secrets des dieux. Par un soir étoilé, Armano entendit dans sa tête les voix des dieux et connut alors leurs véritables desseins. L'extase et la transe accompagnant une telle révélation lui firent oublier le temps d'un instant la présence du démon enchaîné. Profitant de cette brève faille dans la concentration du démonologue, Vork'Noshk se rua sur son bourreau et le dévora alors que la transe l'habitait toujours. Les connaissances et le pouvoir des gardiens du savoir n'ayant pas encore été absorbés par l'homme, ceux-ci furent transférés par la chair au terrible démon. Vork'Noshk sert maintenant de messager divin, pouvant entendre, comprendre et transmettre les volontés des dieux de notre monde.

Puissance du prophète

L'Avatar a reçu la grâce de toutes les divinités; son pouvoir ramènerait tous les pouvoirs liés aux religions et aux pactes. Il sera possible de créer une nouvelle religion ou nommer un nouveau grand prêtre pour la moitié des coûts durant la saison Bataille 1008. Pour une durée d'un an, la génération de crânes sera doublée.

Pouvoir de prémonition

L'Avatar permettra la construction d'un bâtiment de protection, l'autel céleste. Cet autel draine tous les effets néfastes des pouvoirs de croyances et malédictions lancés sur un domaine.

Pouvoir du bâton de Vork'Noshk

Un bâton de prophète permet de guérir les morts en récitant un quatrain. Dans les mains de son prophète il permet également de réduire de 3 minutes le temps de chaque transe concernant les objectifs prophétiques.

Capter le bâton de l'Avatar peut avoir une utilité virtuelle. Placé sur un domaine, une armée ou un navire, il prémunit contre les effets des calamités et de la Syta, positifs ou négatifs. Ce bâton peut être volé par une armée ou un navire, après que la défense ait été éliminée. Il est indestructible et protège également l'hôte de la même façon qu'un temple. Un bâton de prophète utilisé virtuellement ne pourra plus revenir dans le jeu physique.



L'Odyssée des prophètes

2- Objectifs de temps

La caverne des songes

On dit que cette caverne fut l'un des derniers endroits où les gardiens du savoir furent aperçus. Rares sont ceux qui ont déjà entendu leur voix, mais dans la caverne des songes, à qui sait écouter, on dit qu'on peut encore les entendre, discutant entre eux...

La caverne des songes sera représentée sur le terrain par des boîtes à temps. Le front ayant cumulé le plus de temps aura accès à la caverne des songes. Son contenu reste à découvrir.

Visions du prophète

Les prophètes reçoivent périodiquement des visions qui les illuminent sur les événements en cours. Ceux qui prennent le temps de les écouter et d'interpréter leurs dires, bénéficient généralement d'avantages stratégiques.

Après un certain temps prédéfini les prophètes sur le champ de bataille auront des visions qu'ils partageront avec leur entourage immédiat. Ces visions amèneront à des quêtes, des objectifs ou des enjeux de bataille.

3- Objectifs spécifiques

Localisation des objectifs spécifiques

Les objectifs spécifiques devront être découverts par chacun. 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 détenteur de bannière spéciale. D'autres cadenas pourront être gagnés durant les activités de Bicolline.

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 08). Les informations seront remises au Conseil de Bataille.

Liste des objectifs spécifiques

Sanctuaire des gardiens

Les siècles passés ont vu nombre d'apparitions des gardiens du savoir. Élections, sacres, recherches historiques et magiques, sont des exemples de leurs manifestations. Leur passage a fait naître chez certains individus une âme de philosophe, de devin ou de prophète. Le respect, néanmoins, est la marque qu'ont léguée ces êtres sur le monde de Bicolline.



L'Odyssée des prophètes

Un sanctuaire des gardiens, placé sur un domaine, prémunit contre les effets des calamités et de la Syta, positifs ou négatifs. Ce sanctuaire ne peut pas être volé, ni déplacé. Il est indestructible et protège également le domaine hôte contre toute magie ou pouvoir quel qu'il soit.

Sanctuaire du savoir

Les lieux de savoir universel ont presque tous été détruits; le dernier reconnu se trouvait dans la province elfe noire de Morak An Graef. Celui-ci aurait été profané par des ennemis de la grande matrone Ractalrienne, une horde d'hommes démons, sous les ordres du démon Baldala'Orst, descendue des Terres des Brumes.

Un sanctuaire du savoir, placé sur un domaine, prémunit contre les effets des calamités et de la Syta, positifs ou négatifs. Ce sanctuaire peut être profané à l'aide d'un *tirailleur*, après que la défense ait été éliminée. Il est indestructible, ne peut pas être volé, ni déplacé. En temps normal, ces sanctuaires permettaient d'avoir un lien direct avec les gardiens du savoir. Il permet également à son propriétaire d'utiliser le pouvoir de vision (voir magie commune) gratuitement une fois par saison. Un sanctuaire du savoir profané peut être restauré à l'aide de 100 *paysans*!

Sanctuaire de vérité

Pour toutes les races, la quête de la vérité a toujours été présente. Autrefois, à la demande du doyen de la tribu, une requête ou une question, pouvait être envoyée aux gardiens du savoir. Plusieurs demeuraient sans réponse, mais pour celles auxquelles il avait été répondu, la réponse de celles-ci était pour tous, la vérité.

Un sanctuaire de vérité, placé sur un domaine, prémunit contre les effets des calamités et de la Syta, positifs ou négatifs. Il est indestructible, ne peut pas être volé, ni déplacé.

La voile du destin

On raconte que la voile du destin viendrait d'un navire ayant voyagé entre les mondes connus. Le lieu et les détails de sa confection restent un mystère. Anciennement légende des repaires maritimes, la voile est aujourd'hui bien réelle, annoncée par le prophète Halrathn Tolternoth.

La voile du destin, placée sur un navire, prémunit contre les effets des calamités et de la Syta, positifs ou négatifs. Cette voile peut être volée à l'aide d'un *marin* ou d'un *pirate*, après que la défense ait été éliminée. Cette voile protège également le navire hôte contre toute magie ou pouvoir.

Socle des tourments

Originnaire des temps immémoriaux, le socle des tourments est à l'origine de nombreux maux lorsque les épées des tourments, ces armes du premier flux, en furent retirées. Retrouver et déposer ces armes dans leur socle permet de protéger une grande étendue contre les calamités qui s'abattront sur le monde de Bicolline.

Le socle des tourments et les 3 épées des tourments doivent être placés sur un domaine pour ainsi protéger la province hôte des calamités et de la Syta, positifs ou négatifs. Le socle et chacune des épées peuvent être volés à l'aide d'un *tirailleur*, après que la défense ait été éliminée.



L'Odyssée des prophètes

Les écrits de Lord Franz Kruber

Avec la destruction de l'université impériale de Bridier, disparaissaient les archives d'ingénierie entreposées depuis l'époque de l'Empereur Notger. Aujourd'hui une poignée de maîtres-ingénieurs peuvent encore perpétuer ce savoir. Ils sont prêts à reconstruire une université gratuitement afin de s'assurer de la pérennité de leur art à celui qui ramènera les écrits de Lord Franz Kruber, en l'occurrence un manifeste complet ayant disparu depuis plusieurs siècles des archives.

Une vingtaine de maîtres-ingénieurs, venus de partout à travers le monde, viendront se mettre au service de la guilde propriétaire des écrits. Ils permettront également la construction gratuite d'une université sur un domaine de la guilde.

Les maîtres-ingénieurs sont indispensables à la construction d'une nouvelle université. Une université permet de former, moyennant certains frais, des *paysans* en maîtres-ingénieurs. Un nombre variable de maîtres-ingénieurs permet de diminuer la main-d'œuvre nécessaire à la construction d'un bâtiment de 50%.

La fleur de sang

Il est dit qu'une fleur de sang poussa à l'endroit même où le sang de la reine Akilam fut versé. Il est dit également qu'à chaque siècle une nouvelle pousse surgit. À l'aube d'une nouvelle ère, une de ces fleurs fut recueillie par les disciples de Lolth. Les attaques sur Nasgaroth, jumelées au retour des Damnés, ont passablement affaibli les protections entourant la fleur de sang, tant et si bien qu'elle fut dérobée. Les disciples disent offrir une bonne récompense pour le retour de la fleur.

La guilde ayant réussi cet objectif gagnera un sablier permanent. Le sablier permanent est un pouvoir spécial de guilde et ne peut être volé.

L'étendard du second souffle

La guerre prenait un tournant que le général n'avait pas anticipé. Le flanc droit venait d'être pris à revers et le moral des soldats baissait à vue d'œil. Il prit la décision d'y envoyer son bataillon d'élite pour gagner du temps et changer le cours des choses. Ses meilleurs combattants livrèrent un combat féroce, mais le nombre les submergea inexorablement.

Tandis que les batailles faisaient toujours rage plus loin, L'état major ennemi vint voir les restes des soldats d'élite. Sans crier gare, ils se relevèrent tous d'entre les morts et exterminèrent les différents gradés ennemis. La guerre prit alors un tout autre virage...

La guilde qui réussit cet objectif se verra remettre le pouvoir de l'étendard du second souffle permettant de se voir conférer un pouvoir de guérison lors de la grande bataille ou d'un scénario spécial.

Une fois mort, le porteur de l'étendard de la guilde pourra se relever en vie après avoir compté jusqu'à trente. Ensuite, il peut choisir jusqu'à vingt autres personnes près de lui et leur redonner la vie instantanément. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par année. L'étendard du second souffle est un pouvoir spécial de guilde et ne peut être volé.



L'Odyssée des prophètes

La tête de Talar Elmt

Dans les dédales de Seringot en Nasgaroth se trame plusieurs tractations obscures. Talar Elmt en a fait une de trop et doit être éliminé. Ramener sa tête aux bonnes personnes méritera une récompense digne de ce nom.

La guilde ayant réussi cet objectif se verra remettre 500 *solars* de récompense. Si l'objectif est réussi par une organisation criminelle, cette dernière devra contacter le Comité Jeu pour sa récompense.

L'Opale Céleste

Les origines du bouclier nommé l'opale céleste sont mystérieuses. Trouvé dernièrement au large des côtes de Trisen lors d'une expédition, personne ne sait d'où il vient. Les matériaux qui le composent, quasi-indestructibles, sont inconnus. Qui plus est, le bouclier semble absorber les énergies magiques l'entourant...

La guilde ayant réussi cet objectif se verra remettre l'utilisation de l'Opale Céleste. L'opale céleste est un bouclier qui peut être utilisé lors de scénarios spéciaux de Bicolline. Le porteur du bouclier est immunisé à la magie.

4 - Objectifs secondaires avant la bataille

Missions diverses

Ces missions sont accessibles à tous.

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

- Le jeudi matin, de 9h00 à 12h00
- Le vendredi matin de 10h00 à 12h00.
- Le samedi matin, de 11h00 à 12h00.

Ces missions, si réussies, procurent certains avantages qui seront expliqués lors de leur publication.

Les escarmouches

Les escarmouches sont accessibles à tous. Les règles de bataille s'appliquent.

Un groupe identifié doit recruter trois autres groupes pour réserver un front dans une escarmouche. Un groupe ne peut participer qu'à une seule escarmouche.

Une escarmouche est un scénario de combat vous permettant de gagner 1 **cadenas de contrôle** à l'effigie du groupe recruteur (*Nouvelle guilde incluse*). Elles 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*.

Les escarmouches servent aussi pour régler tous les différents barouds d'honneur demandés lors de la dernière année.

La quête de nuit

La quête de nuit est accessible à tous. Les règles et le déroulement de la quête se trouvent à la fin du document.



L'Odyssée des prophètes

4 - Objectifs secondaires durant la bataille

Assassinat d'un prophète

L'assassinat d'un prophète d'un front ennemi donnera 5 *mercenaires* à l'assassin et 5 points de renommée à la guilde dont fait partie l'assassin. **Chaque armée aura droit à un certain nombre d'assassins spécialement identifiés.**

Les prophètes 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 un pendentif, ce pendentif ne peut être volé ou transféré. Il permet à l'assassin de s'identifier en tant que tel aux prophètes.
- 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.

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 partie 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.

La formation des fronts

Rappel : Pour obtenir un front vous devrez rassembler un minimum de 19 bannières spéciales, sur un total de 75 remises. Il y aura donc un maximum de 3 fronts. Obtenir un front vous accordera les avantages suivants.(il est à noter que plus votre front aura de bannières, plus il aura de possibilités) :

Le général de front

Chaque front se doit d'avoir un général, le général servira de liaison entre l'organisation de Bicolline et son armée. Il aura pour tâches de recevoir et de distribuer tous les éléments relatifs à la bataille aux groupes concernés. Les 19 bannières minimum requises pour la **formation d'un front** ainsi que le nom du général doivent être remis au Comité Jeu le **vendredi midi au plus tard**. *Au Vieux Ruffian.*

Le vendredi après-midi, le Comité Jeu rendra public le nom des 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, samedi 14h, pour remettre leur bannière spéciale au général de leur choix.



L'Odyssée des prophètes

Avantages et acquis d'un front

- Chaque front aura accès à un prophète, élément essentiel pour contrôler les objectifs prophétiques. *Il s'agit d'un personnage non joueur de Bicolline. Le choix du prophète se fera au Conseil de Bataille, **le front le plus nombreux aura le premier choix.***
- Chaque bannière spéciale recevra un cadenas personnalisé lui permettant de contrôler un objectif spécifique. *Les cadenas seront remis lors du Conseil de Bataille au général de front. Chaque détenteur de bannière le réclamera à son général.*
- Chaque front possède un **puits de guérison** exclusif. Il ne peut pas être utilisé par les troupes d'un autre front. *La distribution des puits se fait lors du Conseil de Bataille, **le front le moins nombreux aura le premier choix.***
- Chaque front aura accès à 1 sablier par tranche de 5 bannières. *Les sabliers de guérison seront remis lors du Conseil de Bataille.*
- Chaque front aura accès à 1 monstre par tranche de 15 bannières. *Les monstres d'un front doivent être annoncés lors du Conseil de Bataille où leur sera remis leur pendentif.*
- Chaque front pourra avoir accès à 1 guerrier runique par tranche de 5 bannières. *Chaque guerrier runique doit être acheté par le général de front au coût de 50 solars chacun lors du Conseil de Bataille.*
- Chaque front aura accès à 1 machine de guerre par 5 bannières. *Le coût d'entretien doit être remis lors du Conseil de Bataille par le général, les machines doivent également avoir été homologuées. Les fanions rouges seront remis au général de front.*
- Chaque front aura accès à 1 assassin par 5 bannières, les cibles sont les prophètes des fronts adverses. *Ces assassins sont choisis par le général de front. Les pendentifs seront remis lors du Conseil de Bataille.*

La Bataille

Horaire

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

Déploiement et terrain de Bataille

Le terrain de bataille peut accommoder jusqu'à trois fronts. Une photo aérienne du terrain indiquera les limites du champ de bataille (en-jeu) et la division entre les fronts. Cette photo aérienne sera remise à chaque général une fois leur front officialisé.

Point de rassemblement et zone de déploiement :

- o Les fronts devront rejoindre leur zone de déploiement respectif indiquée lors du Conseil de Bataille.
- o Il n'y a pas de déploiement de tirailleurs.

L'équipement et les armes

- o Tous types d'armes sont autorisés.
- o Les armes magiques **doivent** être sur le terrain de bataille.
- o Les machines de guerre homologuées sont autorisées selon la limite permise par son front.
- o Les monstres homologués et faisant partie du Bestiaire avant la Bataille sont autorisés selon la limite permise par son front.



L'Odyssée des prophètes

Les Épées du Tourment

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

Règle

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

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. Des parchemins de guérison pourront de plus être utilisés.

La calamité le retour des Damnés empêche les prêtres des différentes croyances d'utiliser leurs propres moyens de guérison.

Il y aura également pour les soins des **puits de guérison**.

- o Une fois mort vous devez rester au sol au moins 5 minutes.
- o Les morts peuvent rejoindre les 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 puits de guérison est présentée 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 Les puits de guérison sont également une zone de ravitaillement en eau.

Les combattants indépendants

Les joueurs non affiliés à une guilde 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.
- o S'inscrire auprès de l'état-major du front choisi.

Ceci a pour but de 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.



L'Odyssée des prophètes

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 le terrain de bataille. Elles rejoignent les zones hors-jeu dès le rassemblement des troupes commencé.

Nous comptons sur tous pour respecter ces consignes pour ne pas gêner le bon déroulement de la bataille et surtout pour **ne pas briser la magie de la bataille** et le plaisir de ses 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.



L'Odyssée des prophètes

La quête de nuit

Les mortels ont choisi leur prophète, la guerre est imminente. Pour un des prophètes, son exclusion est intolérable et il veut vomir sa vengeance en invoquant sur notre monde une malédiction dévastatrice. Le zèle de ce prophète n'est pas toléré par ses rivaux et chacun d'eux incitera ses suivants à pourfendre le rebelle qui utilise la puissance des gardiens du savoir de manière égoïste. Sa cérémonie d'incantation est déjà commencée et bientôt d'épouvantables brisures sillonneront notre réalité s'il n'est pas arrêté à temps. Il serait naïf de croire que les prophètes n'utiliseront pas cette opportunité pour augmenter leur sphère d'influence en s'emparant du bâton du prophète rebelle. Faut-il craindre ou encourager un prophète à contrôler plusieurs bâtons? ...

La quête de nuit se déroulera sur la grande plaine le samedi soir de 21h00 à 22h00. Les différents fronts doivent se présenter à leur zone de déploiement respectif, au plus tard à 20h30.

Au Conseil de Bataille, le lieu de déploiement de votre front vous sera indiqué. Soit le pont de la basse ville, le pont derrière le fort ou le grand pont.

Le contrôle du lieu de cérémonie se fera par des boîtes à temps qui ne seront activées que 15 minutes après le début de la quête. Le front ayant accumulé le plus de temps sur sa boîte aura accès au prophète et à son bâton. De plus, la malédiction ne sera contrée que si, à la fin de l'évènement, le total du temps accumulé sur les boîtes atteint 30 minutes et ce, qu'il y ait 2 ou 3 fronts.

- Par exemple, s'il y a trois fronts à la grande bataille, que le front A contrôle son point pendant quinze minutes, le front B dix minutes et le C huit minutes, le front A contrôlera le prophète et son bâton et la malédiction sera empêchée car le total de temps aura atteint trente-trois minutes.
- Un front pourrait décider d'empêcher les autres fronts de contrôler leur boîte à temps pour tenter de faire passer la malédiction en bloquant l'accès à celle-ci.

Armes

Une arme de 90 cm et moins homologuée est permise.

Restrictions

Aucune armure ou bouclier. Aucune machine de guerre, monstre ou objet magique.

Soins

Les parchemins de guérison et les sabliers remis lors du Conseil de Bataille pourront être utilisés. Il n'y a aucun puits de guérison pour cette bataille. Les prêtres n'ont pas de pouvoir.

Le prophète

Capter le prophète vous donne une utilité virtuelle que vous pourrez placer sur un domaine, un navire ou une armée pour ainsi le protéger des calamités et de la Syta.

Le bâton du prophète

Capter un bâton donnera à votre front les avantages qui lui y sont reliés.



L'Odyssée des prophètes

Table des matières

Historique	1
La Bataille – Objectifs et enjeux	2
1- Objectifs prophétiques	2
La quête du prophète	2
Règles	2
Les pouvoirs d'un prophète	3
Le pouvoir d'annihilation	3
Puissance du prophète	3
Le pouvoir de prémonition	3
Les prophètes	4
Sin'Doreï, la Précurseur de la Mort	4
Puissance du prophète	4
Pouvoir de prémonition	4
Pouvoir du bâton de Sin'Doreï	4
Jonas Grünshtafen, le Donneur de Vie	5
Puissance du prophète	5
Pouvoir de prémonition	5
Pouvoir du bâton de Jonas Grünshtafen	5
Gruuk, le Sorcier Sanguinaire	6
Puissance du prophète	6
Pouvoir de prémonition	6
Pouvoir du bâton de Gruuk	6
Halrathn Tolternoth, le Roi des Mers	7
Puissance du prophète	7
Pouvoir de prémonition	7
Pouvoir du bâton de Halrathn Tolternoth	7
Louis d'Armand, Le Pestiféré	8
Puissance du prophète	8
Pouvoir de prémonition	8
Pouvoir du bâton de Louis d'Armand	8
Vork'Noshk, l'Avatar	9
Puissance du prophète	9
Pouvoir de prémonition	9
Pouvoir du bâton de Vork'Noshk	9
2- Objectifs de temps	10
La caverne des songes	10
Visions du prophète	10
3- Objectifs spécifiques	10
Localisation des objectifs spécifiques	10
Liste des objectifs spécifiques	10
Sanctuaire des gardiens	10
Sanctuaire du savoir	11
Sanctuaire de vérité	11



L'Odyssée des prophètes

La voile du destin.....	11
Socle des tourments.....	11
Les écrits de Lord Franz Kruber	12
La fleur de sang.....	12
L'étendard du second souffle.....	12
La tête de Talar Elmt.....	13
L'Opale Céleste.....	13
4 - Objectifs secondaires avant la bataille.....	13
Missions diverses.....	13
Les escarmouches	13
La quête de nuit.....	13
4 - Objectifs secondaires durant la bataille	14
Assassinat d'un prophète.....	14
Tuer des monstres	14
La formation des fronts	14
Le général de front.....	14
Avantages et acquis d'un front	15
La Bataille	15
Horaire.....	15
Déploiement et terrain de Bataille	15
L'équipement et les armes.....	15
Les Épées du Tourment.....	16
Règle.....	16
Les soins, la mort	16
Puits de guérison.....	16
Les combattants indépendants	16
Les joueurs non combattants, le ravitaillement et l'eau	16
Les personnes ne participant pas à la Bataille	17
La quête de nuit.....	18
Armes	18
Restrictions	18
Soins.....	18
Le prophète.....	18
Le bâton du prophète.....	18
Table des matières.....	19