

L'HÉRITAGE DU GOUFFRE DE TOLTERNOTH

Depuis quelques années, notre monde traverse de terribles épreuves. Certains y voient la réalisation de prophéties et la manifestation de leur dieu. Pour d'autres, il s'agit simplement d'un mauvais destin qu'il nous incombe de subir. Sombre est notre époque, incessantes sont les guerres dans le monde des Hommes. Sur terre comme sur mer, les conflits se succèdent et le retour des Gardiens semble aussi lointain qu'incertain.

C'est dans tout ce tumulte que la décision du Haut Conseil de Tolimarth a été prise de quitter ce monde, sans regret, en laissant derrière lui des millénaires d'histoire. Les Hauts Sages de Morak An Graef et de Tolimarth ont appelés le peuple elfe noir à un exode total de Nasgaroth. Cet appel a été entendu de Muswaral à Seringot, jusqu'au fin fond des terres des ombres de Veldrin. Les uns après les autres, les cités et domaines se sont désertés et c'est par dizaine de milliers que les elfes noirs marchent vers le Gouffre de Tolternoth, désigné comme point de ralliement où la nation doit se rassembler. Leurs sages leur ont promis un Nouveau Monde : « Ce que notre peuple avait à accomplir et apprendre sur les Terres du Centre est derrière nous, Ce monde que nous quittons est devenu une terre de perdition, c'est devenu la terre des Hommes. Longtemps avons-nous pris à l'accepter, mais il en est désormais ainsi. Ailleurs est le destin qui appelle notre nation. »

Mais en quittant notre monde, les elfes noirs désertent un savoir et un dispositif aux répercussions incalculables pour l'avenir; le Portail du Gouffre de Tolternoth! Installé là depuis des millénaires, il a toujours été sagement gardé et utilisé avec grande parcimonie. Quand l'activation ultime de ce voyage sans retour aura été enclenchée, le dispositif du portail sera tout simplement abandonné. Il deviendra, dès lors, l'enjeu des peuplades de toutes les régions du monde.

Et de nombreuses voix s'élèvent déjà pour revendiquer ce dispositif millénariste. Que cela soit pour son utilisation ou, au contraire, afin de le sceller à tout jamais, l'ardeur des débats gagne le cœur de chacun et les passions se mobilisent quant à l'utilisation du Portail du Gouffre de Tolternoth. Les grandes tribus du Nord s'unissent et le revendiquent, y voyant la clef pour atteindre la terre promise par leur divinité. Les elfes d'Irendille, quant à eux, ont envoyés de nombreux représentants pour exhorter les Hommes à condamner ce Portail. Car concernant « l'Héritage du Portail », ce sont voix et opinions divergentes qui résonnent par toutes les régions du monde connu.

Et que nulle illusion ne berce les esprits; le contrôle du Portail du Gouffre de Tolternoth passera par les armes et s'annonce, sans doute aucun, comme le plus grand conflit armé qui frappera les terres de Bicolline depuis ses quinze dernières années!





LA BATAILLE – OBJECTIFS ET ENJEUX

Les fronts

La Grande Bataille 1010 nous plongera en pleine guerre de contrôle d'un artéfact millénaire. Les clans, guildes et organisations criminelles décideront des états-majors et généraux qui dirigeront leur front durant la bataille. Au conseil des guildes 2010 ont été remis aux représentants présents tous les enjeux généraux de ce grand conflit. Chacun des nombreux clans, guildes et organisations criminelles auront l'opportunité de monter leur front à l'aide des points d'influence qui leur seront remis sur une « bannière spéciale » en même temps que la remise de leurs revenus à la Bataille 1010. Chaque front a été associé à une couleur à des fins de logistique. Les fronts possibles sont : **Activation (bleu)**, **Condamnation (jaune)**.

Chaque général aura également la possibilité d'acquérir des avantages pour son front avec l'obtention de **points d'influence**. Les clans, guildes et organisations criminelles entretenus lors de la Bataille 1009 se verront remettre une bannière spéciale représentant leurs points d'influence. D'autres bannières spéciales pourront être gagnées lors des quêtes avant la bataille.

Les étapes chronologiques de ce grand conflit

Horaire	Activité	Enjeu
Mardi 17 août 21h30	La nuit de Veldrin	Les cristaux de Veldrin.
Jeudi 19 août 14h00	La Bataille d'Harganeth	Le choix des zones de déploiement de la Bataille du Gouffre de Tolternoth, des gains de guildes et l'Épée de Nasgaroth.
Vendredi 20 août 14h00	Conseil de Bataille	Révélation des fronts et des états-majors. Remise des rapports des généraux.
Samedi 21 août 13h00	La Bataille du gouffre de Tolternoth	Le contrôle du portail de Tolternoth et des gains de front. Cette bataille se déroulera en 3 épisodes.

Les recueils ancestraux

Une étape importante de la destinée de notre monde sera franchie à la fin de ce conflit, dont les répercussions se feront sentir assurément. Car la condamnation ou l'activation du portail de Tolternoth par les hommes aura un impact sur notre réalité. Ces conséquences sont encore connues de quelques peuples dont le savoir ancestral s'est transmis de génération en génération sans subir trop de distorsion. La nation elfique installée le long du majestueux fleuve d'Argent en fait parti, tout comme les robustes peuples du Nord et bien sûr, les très rares elfes noirs ayant décidés de rester sur les Terres du Centre.

Pour représenter ceci, les guildes suivantes se verront remettre un recueil avec leurs connaissances ancestrales concernant le portail. Pour les peuples du Nord; les guildes de la Meute, du Xaor et de Tchakalouï. Pour la nation elfique; les guildes des Frontaliers d'Irendille, du Cercle d'Or et de l'Aurore Blanche. Concernant les derniers elfes noirs, Syrtar le Sombre et la matrone Isaaracneida les rencontreront pour leur remettre en main propre l'héritage du savoir de Nasgaroth. Si vous voulez savoir pour quelle destinée vous êtes prêts à donner votre vie, vous savez où trouver les réponses. **Ces recueils seront disponibles pour les guildes auprès du comité jeu dès le lundi 16 août 2010.**

Bannières spéciales et points d'influence

Chaque guildes, clan et organisation criminelle recevra une bannière spéciale représentant leurs points d'influence. Les organisations criminelles recevront une bannière spéciale avec 20 points d'influence. Ces bannières seront disponibles auprès du comité jeu et auront trois utilités:

- L'acquisition de **cadenas de contrôle** utiles lors de la Bataille d'Harganeth. Il faudra échanger **12** points d'influence pour obtenir un cadenas de contrôle. À noter que chaque Confrérie recevra un cadenas de contrôle personnalisé gratuitement;
- L'acquisition de **guerriers runiques** pour la Bataille d'Harganeth et la Bataille du Gouffre de Tolternoth. Il faudra échanger **18** points d'influence pour obtenir un guerrier runique;
- **Appuyer un général voulant monter un front**. Les points d'influence serviront au général de front à garantir leur zone de déploiement, à l'acquisition de guerriers runiques, de guérisseurs, d'étendard d'annulation, de cristaux de Veldrin, de montres et de machines de guerre.

Le général de front

Chaque front se doit d'avoir un général, il servira de liaison entre l'organisation de Bicolline et son armée. Le général aura pour tâche de recevoir et de distribuer tous les éléments relatifs à la bataille aux groupes concernés. Pour devenir général de front, il faudra réunir le plus grand nombre de points d'influence. Les généraux doivent remettre les points d'influence en vue de leur nomination au comité jeu avant le **vendredi 11h00 au plus tard**.



Les rapports des généraux

Les deux généraux qui auront été désignés pour défendre l'une ou l'autre cause recevront un rapport d'information concernant les conséquences et les gains en lien avec le front pour lequel ils mèneront leur armée en bataille. Seuls les généraux connaîtront l'utilisation des points de victoire qu'ils pourront utiliser par la suite. **Les rapports des généraux seront remis lors du Conseil de Bataille le vendredi 20 août 2010.**

Panneau d'affichage d'état-major

Le comité jeu annoncera sur un panneau d'affichage les généraux et leurs alliés ayant remis un minimum de 100 points d'influence pour l'obtention possible d'un front. Ce panneau se veut une aide et une propagande pour encourager les groupes indécis.

Les groupes n'ayant pas rejoint de front auront jusqu'au Conseil de Bataille, vendredi 14h00, pour prêter allégeance et remettre leurs points d'influence au front de leur choix. Chaque général pourra dès lors échanger leurs points d'influence pour l'acquisition d'avantages pour leur front.

Quêtes avant la Grande 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 lundi matin, de 9h00 à 12h00;

Le mardi matin de 10h00 à 12h00;

Le mercredi matin, de 11h00 à 12h00.

Ces missions, si réussies, procurent certains avantages qui seront expliqués lors de leurs publications et auront des effets directs sur la bataille.

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. Lors de ce scénario de combat, vous pourrez gagner **1 cadenas de contrôle** servant à prendre le contrôle d'un objectif spécifique lors de la Bataille d'Harganeth. Les escarmouches sont également des activités militaires récompensées par différents lots et unités virtuelles. Elles servent aussi à régler les différents barouds d'honneur demandés lors de la dernière année.

LA NUIT DE VELDRIN

Mardi 21h30 – Durée 1h30

Ce premier affrontement nocturne vous amènera dans les grandes forêts de Kazalkine, à l'ouest du gouffre de Tolternoth. C'est dans cette partie isolée du royaume de Nasgaroth, que les Hauts Mages de Tolimarth se procuraient les cristaux nécessaires à leurs recherches. Quelques nuits par année, certains cristaux diffusent une lumière bleutée, c'est le signe que ces cristaux détiennent suffisamment d'énergie pour influencer le portail de Tolternoth. Ils ont été baptisés cristaux de Veldrin. L'information les concernant ne tarda pas à cheminer jusqu'aux hommes, et ces derniers dépêchèrent de nombreux tirailleurs pour se les approprier. Forts de savoir que ces cristaux sont la clef de l'activation ou de la condamnation du portail, ils sont devenus des enjeux incontournables dans ce conflit et en posséder vous dote d'un pouvoir de négociation considérable.



La forêt de Kazalkine entoure complètement le marais des Sangs-Froids. C'est dans la forêt que se trouvent les cristaux de Veldrin. Quant au marais, celui-ci a toujours été évité par les elfes noirs et ce, à juste titre; les créatures qui y vivent sont de redoutables prédateurs! À noter que ces créatures sont insensibles aux armes normales, ce qui ne vous laissera que peu de chance...

Horaire : Mardi 17 août 2010

Activité d'une durée de 1 heure 30 minutes, de 21h30 à 23h00. La fin de l'activité sera signifiée par le son d'un «cor de brume».

L'alcool

Attention, il s'agit d'un scénario de combat, aucun état d'ébriété ou second ne sera toléré. Il faut être en pleine possession de ses moyens.

Déploiement

La forêt de Kazalkine s'étend au-delà de la rivière, les trois ponts d'accès sont les suivants: Le pont de la basse ville, le pont du centre et le grand pont. Pour accéder à la nuit de Veldrin, vos armes devront être homologuées et seront vérifiées par les maréchaux en place. Une fois le périmètre des ponts franchis, vous êtes en jeu.





Armes autorisées

Seules les armes de 90cm et moins sont autorisées.

Restrictions

Aucune armure, bouclier, projectile et arme de plus de 90 cm. Aucun monstre ou machine de guerre. Aucun soin, aucun objet ou arme magique. **La seule exception sera les parchemins de guérison!**

Rappel : Les parchemins de guérison ne peuvent pas être volés.

La mort

Une fois mort, vous avez 2 options:

Demeurer au sol un minimum de 5 minutes, puis quitter par la suite le champ de bataille, silencieusement les armes à l'envers, par le pont le plus proche;

Rester au sol et attendre des soins (parchemin de guérison).

Les Sangs-Froids

Les Sangs-Froids sont des créatures incarnées par des figurants, ceux-ci ne circuleront que dans le marais (la plaine). De près, vous pourrez les identifier aux « light sticks » rouges qu'ils portent. À noter, ces créatures seront insensibles à vos attaques lors de cet épisode.

Objectif : Les cristaux de Veldrin

Les cristaux recherchés font 2 pieds de long et une lueur bleuâtre s'en dégage. Une fois en possession d'un cristal, vous devez vous arranger pour le garder jusqu'à la fin du scénario. Les cristaux sont volables durant toute la durée de l'épisode et doivent demeurer visibles en tout temps. À la fin de l'épisode, quand vous repasserez le pont, signalez votre possession d'un cristal à un maréchal en poste en remettant votre nom et votre guilde. Vous pourrez ensuite garder le cristal. Les maréchaux seront facilement identifiables, ils porteront des « light sticks » verts.

Il est interdit de cacher les cristaux, que se soit dans un sac, votre manteau ou sous des feuilles.

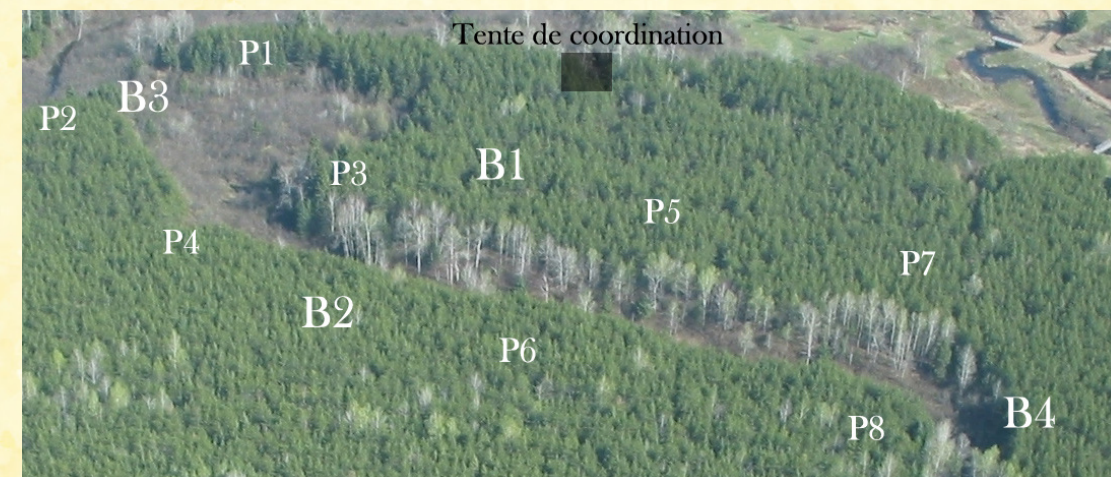
LA BATAILLE D'HARGANETH

Jeudi 14h00 - Durée 2 heures

La Bataille d'Harganeth fera rage aux abords des points stratégiques du gouffre de Tolternoth, ce sera l'occasion de consolider vos positions et alliances et d'acquérir de puissants artefacts qui vous aideront lors du conflit final.

Les crêtes dominant le gouffre de Tolternoth ont été des enjeux décisifs au cours des batailles qui façonnèrent l'histoire de la nation elfes noirs. Véritables remparts naturels, elles furent un mur infranchissable, où par milliers jadis, les orques de Tar-Ock-Doon vinrent y périr sous les haies de lances des armées de Mokak Harilhtin durant le troisième millénaire du calendrier de Tolimarth. Position défensive imprenable pour toutes attaques venant du nord et n'ayant jamais été contredit au cours de l'histoire, le contrôle des crêtes du gouffre de Tolternoth est la fondation de toute édification menant vers la victoire.

Mais cette fois-ci, les enjeux se trouvent dans le creux de sa vallée, faisant du versant nord, une des positions les plus menaçantes pour déferler sur les monolithes. Vous l'aurez compris, le contrôle géographique du gouffre de Tolternoth sera d'une importance cruciale pour la confrontation finale.



B : Boîtes à temps

P: Mâts de position

Objectifs de temps et fixes

	B1	B2	B3	B4	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
Front Activer												
Front Condamner												

Objectifs spécifiques - Cadenas de contrôle

	Épée de Nasgaroth	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16
Nom du groupe																	

S : Panneau d'objectif spécifique





Horaire : Jeudi 19 août 2010

Activité d'une durée de 2 heures, de 14h00 à 16h00. La fin de l'activité sera signifiée par le son d'un «cor de brume».

L'alcool

Attention, il s'agit d'un scénario de combat, aucun état d'ébriété ou second ne sera toléré. Il faut être en pleine possession de ses moyens.

Déploiement

Le terrain de bataille s'étend au-delà de la rivière, les trois ponts d'accès sont les suivants; Le pont de la basse ville, le pont du centre et le grand pont. Pour accéder à la Bataille d'Harganeth, vos armes, sabliers de guérison et machines de guerre devront être homologués et seront vérifiés par les maréchaux en place.

Armes autorisées

Toutes les armes et machines de guerre homologuées sont autorisées.

Restrictions

Aucun monstre joueur, seuls les soins par sabliers de guérison sont autorisés.

Mort

Une fois mort, vous n'avez qu'une seule option; demeurer au sol et attendre des soins par sablier de guérison ou la fin de l'épisode.

Armes magiques

Toutes les armes magiques **devront** être en jeu, il n'est pas possible de quitter le champ de bataille avant la fin de l'épisode. Celles-ci devront être rapportées à la tente de coordination à la fin de l'épisode et remises en main propre à l'un des maîtres de jeu suivants; Sébastien Lefebvre, Olivier Renard ou David Huneault. Il est interdit de cacher une arme magique.

Daldenesses – Les ogres des montagnes

Les Daldenesses sont des créatures incarnées par des figurants. Tenter de les affronter sans arme magique, guerrier runique ou machine de guerre est peine perdue.

1- Objectif d'épisode - Quête de l'Épée de Nasgaroth

L'Épée de Nasgaroth, surnommée l'épée tueuse de monstres, fut forgée dans les montagnes de Zardok, en l'an 6000 de l'ancienne ère par le maître Dalarioth-Os-Gor. L'Épée de Nasgaroth fut conçue pour affronter les Daldenesses, les ogres des montagnes. Elle fut offerte par la suite à Staleck Moroth pour sceller l'alliance de l'an 814 de la première ère avec les tribus du Fleuve Noir. L'objet réapparut aux alentours de l'an 1000 lors du siège de Pamoisard. On dit que l'épée est maintenant dans les mains de maraudeurs elfes noirs dirigeant une horde de Daldenesses...

Pour participer à la quête de l'Épée de Nasgaroth, il vaut mieux vous procurer des guerriers runiques. Si quelqu'un parvient à récupérer l'Épée de Nasgaroth, celle-ci, comme toutes les autres armes magiques, devra être remise à l'un des maîtres de jeu à la tente de coordination.

2- Les objectifs de temps

Les objectifs de temps seront représentés par des boîtes à temps. Le général du front cumulant le plus de temps sur les boîtes 1 et 2 cumulées se verra remettre au choix: 80 points d'influence ne pouvant être utilisés que pour le choix de la zone de déploiement du premier épisode de la Bataille du Gouffre de Tolternoth ou 40 points d'influence répartis au choix par le général de front.

Le général du front cumulant le plus de temps sur les boîtes 3 et 4 cumulées se verra remettre au choix: 100 points d'influence ne pouvant être utilisés que pour le choix de la zone de déploiement du premier épisode de la Bataille du gouffre de Tolternoth ou 50 points d'influence répartis au choix par le général de front.

Notez que pour activer une boîte à temps, vous devez appuyer sur le bouton identifié au nom de votre front. Des maréchaux comptabiliseront les temps cumulés à la fin de l'épisode.

3- Les objectifs fixes

Dans cet épisode, les objectifs fixes seront représentés par des mâts de position possédant deux fanions. Un bleu pour le front voulant activer le portail et un jaune pour le front voulant le sceller. Pour contrôler le mât, il suffit de glisser dans l'anneau le fanion correspondant à votre front. Lors du passage des maréchaux aux temps donnés, le front contrôlant le mât obtiendra les gains détaillés dans le tableau.

Les mâts de position rapportent 2 fois; la première fois à un temps indéterminé, la seconde à la fin de l'épisode. Les généraux des fronts capturant des mâts de position se verront remettre au choix: 20 points d'influence utilisables que pour le choix de la zone de déploiement du troisième épisode de la Bataille du gouffre de Tolternoth ou 10 points d'influence répartis au choix par le général de front.

4- Les objectifs spécifiques

Les objectifs spécifiques, au nombre de 16, se gagnent à l'aide de cadenas de contrôle. Ils ne pourront être contrôlés qu'à un certain moment durant la bataille. Les objectifs spécifiques devront être découverts, certaines quêtes permettent de connaître l'emplacement et l'heure de contrôle d'un objectif. Attention, utiliser vos points d'influence pour recevoir un cadenas de contrôle ne vous permettra plus de l'utiliser dans la formation d'un front.

Détails des gains que procurent les panneaux d'objectifs spécifiques

# de l'objectif	Gains
1 -2 -3	3 guerriers runiques, utilisables lors des 3 épisodes de la Bataille du Gouffre de Tolternoth
4-5	1 étendard d'annulation, utilisable lors du second épisode de la Bataille du Gouffre de Tolternoth
6	50 esclaves
7	10 lots de butins
8	200 Karas de pierres précieuses de type Tourandes
9	50 lots d'armements
10	50 lots d'équipements
11	5 cartes trébuchets, les cartes trébuchets auront une utilisation spéciale
12-13-14-15-16	1 sablier de guérison « Hippocampe », ce sablier de guérison peut être volé lors des batailles





CONSEIL DE BATAILLE

Horaire : Vendredi 20 août 2010, de 14h00 à 16h00.

Cette rencontre est réservée aux représentants de guildes, clans, croyances et organisations criminelles. Lors du conseil, tous les gains de la Bataille d'Harganeth et des quêtes seront remis aux groupes concernés.

Lieu :

Le Conseil de Bataille a lieu au sous-sol de l'auberge.

Officialisation des généraux - Avantages et acquis d'un front

Lors de cette rencontre, le comité jeu annoncera officiellement les deux généraux. Tous les points d'influence recueillie par les autres candidats seront remis au général du front pour lequel il se présentait. Les rapports des généraux leur seront remis et ils auront dès lors toute l'information concernant les gains et les conséquences de leur bataille en cas de victoire. Ils leur incombent également la responsabilité d'annoncer l'utilisation de leur points d'influence, et ce dans l'ordre suivant:

CHOIX DES ZONES DE DÉPLOIEMENT

Chaque général remettra au comité jeu trois enveloppes contenant des bannières spéciales, représentant les points d'influence, qu'il veut investir pour gagner le choix de la zone de déploiement des trois épisodes. Le général ayant investi le plus de points par épisode, gagnera le choix de sa zone de déploiement.

CRISTAUX DE VELDRIN – ÉPISODE 1

Chaque général peut se procurer des cristaux de Veldrin pour l'épisode 1.

Nombre de cristaux	1. Coût
Acheter 1 cristal	10 points d'influence et 1 tirailleur
Acheter 2 cristaux	25 points d'influence et 2 tirailleurs
Acheter 3 cristaux	45 points d'influence et 3 tirailleurs
Acheter 4 cristaux	70 points d'influence et 4 tirailleurs
Acheter 5 cristaux	100 points d'influence et 5 tirailleurs

ÉTENDARD D'ANNULATION – ÉPISODE 2

Chaque général recevra un étendard d'annulation gratuitement pour l'épisode 2. À cet étendard s'ajoutera celui ou ceux gagnés par ses alliés lors de la Bataille d'Harganeth. Un front ne possédant qu'un ou deux étendards, pourra s'en procurer jusqu'à un maximum de 3 au coût de 40 points d'influence chacun.

CRISTAUX DE VELDRIN – ÉPISODE 3

Chaque général peut se procurer des cristaux pour l'épisode 3 au même coût que lors de l'épisode 1.

SABLIER DE GUÉRISON

Chaque général pourra échanger 30 points d'influence contre 1 sablier de guérison.

MONSTRE

Lors de l'épisode 1, de la Bataille du gouffre de Tolternoth, les généraux de front pourront recruter autant de monstres qu'ils le peuvent. Les monstres doivent être homologués auprès du comité jeu avant de pouvoir négocier leur place dans un front, ils seront annoncés lors du conseil.

Chaque général pourra échanger 60 points d'influence pour acquérir 1 monstre consentant pour le deuxième épisode. En échange de 100 points d'influence, ce monstre pourra participer aux trois épisodes.

GUERRIER RUNIQUE

Chaque général pourra échanger 15 points d'influence contre 1 guerrier runique valide pour les 3 épisodes.

MACHINE DE GUERRE

Lors de l'épisode 1, de la Bataille du gouffre de Tolternoth, les généraux de front pourront recruter autant de machines de guerre qu'ils le peuvent. Les machines de guerre doivent être homologuées, elles seront annoncées lors du conseil.

Chaque général pourra échanger 20 points d'influence pour acquérir 1 machine de guerre pour le deuxième épisode. En échange de 35 points d'influence, une machine de guerre pourra participer aux trois épisodes.

Points de victoire

Les points victoires cumulés à la fin des trois épisodes de bataille détermineront le front vainqueur. Les points de victoire **totaux** serviront également à l'obtention d'une multitude de gains personnalisés à votre front. Ces gains seront détaillés dans les deux rapports remis aux généraux.



La Bataille du gouffre de Tolternoth

C'est dans ce gouffre millénaire, au pied des grands monolithes, que les armées s'affronteront ultimement pour imposer leur vision de ce qu'il faut faire de « l'héritage » du portail de Tolternoth. Cette crevasse deviendra le tombeau de milliers d'hommes, car nulle illusion ne berce les esprits, c'est dans le sang que s'écrit la destinée de notre monde, et ce, depuis toujours.

Horaire : Samedi 21 août 2010, de 13h00 à 17h00.

L'acte final, la Bataille du gouffre de Tolternoth, sera divisée en trois épisodes. «L'affrontement du gouffre» débutera le samedi à 13h00 et durera 45 minutes, «Le couloir de la mort» débutera à 14h15 et durera 75 minutes et «Le portail de Tolternoth» débutera à 16h00 et se terminera à 17h00 précise.

Trois types d'objectifs sont proposés et répartis durant les épisodes :

Les objectifs d'épisodes se gagnent grâce aux cristaux de Veldrin;

Les objectifs fixes se gagnent à l'aide de mâts de position et de fanions;

Les objectifs de temps se gagnent à l'aide d'une boîte à temps, de palanquins et d'étendards d'annulation.

Le choix de la zone de déploiement

Deux zones de déploiement figurent sur les cartes d'état-major, le front ayant investi le plus grand nombre de points d'influence aura le premier choix. Ces zones ont été annoncées lors du Conseil de Bataille.

Les monolithes

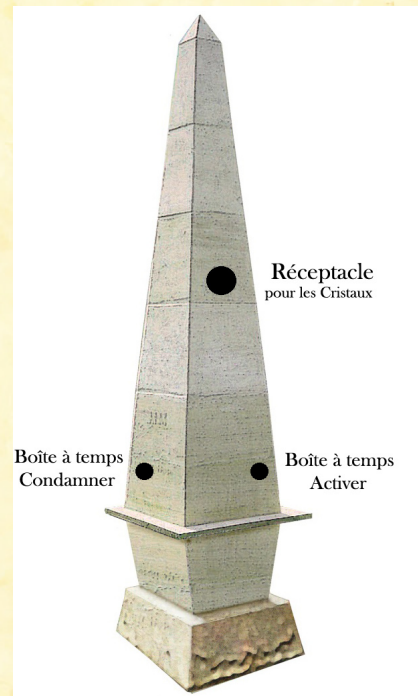
Lors de la Bataille de Tolternoth, sept monolithes se retrouveront dans le gouffre, ceux-ci seront l'enjeu majeur des épisodes 1 et 2. Le réceptacle sera utilisé lors de l'épisode 1 et servira à y insérer un cristal de Veldrin. Chaque monolithe possédera aussi deux boîtes à temps cadencées, celles-ci ne seront utilisées que lors de l'épisode 2.

Le grand monolithe

À l'extrémité Est du gouffre de Tolternoth se trouve un grand monolithe, celui-ci est doté de sept réceptacles et ne servira qu'à l'épisode 3.

Les cristaux de Veldrin

Ces cristaux ont été gagnés lors de la nuit de Veldrin ou récupérés à l'aide de tirailleurs et de points d'influence. Les cristaux de Veldrin serviront lors des épisodes 1 et 3. À la fin de l'épisode 3, les cristaux doivent être ramenés à la tente de coordination. Votre nom et votre guilde seront pris en note, pour une utilisation future.



Armes, monstres et machines de guerre

Tous les types d'armes sont autorisés;

Les machines de guerre homologuées sont autorisées selon la limite permise par leur front;

Les monstres homologués sont autorisés selon la limite permise par leur front.

À noter que lors de l'épisode 1, de la Bataille du gouffre de Tolternoth, les généraux de front pourront recruter autant de monstres et de machines de guerre qu'ils le peuvent. Ceux-ci devront bien sûr être homologués.

Les armes magiques

Les armes ci-dessous doivent être sur le champ de bataille;

Les trois Épées du Tourment

L'Épée de Feu

Le Marteau des 5 Tribus

La Lance de Roderik

L'Épée des Dieux

L'Épée de Nasgaroth

L'Épée de Tocaryon

Les soins, la mort

Aucun puits de guérison, ni de camp des morts ne sera accessible cette année. Ce qui signifie que si vous êtes tué, vous devez simuler votre mort, tant et aussi longtemps que vous n'aurez pas été soigné.

Seuls les sabliers de guérison peuvent être utilisés. Tous les pouvoirs spécifiques octroyant des pouvoirs de guérison ou l'équivalent seront traités et uniformisés par l'obtention d'un sablier de Guérison. Lors de l'épisode 2, le guérisseur du palanquin pourra vous guérir grâce à un court quatrain.

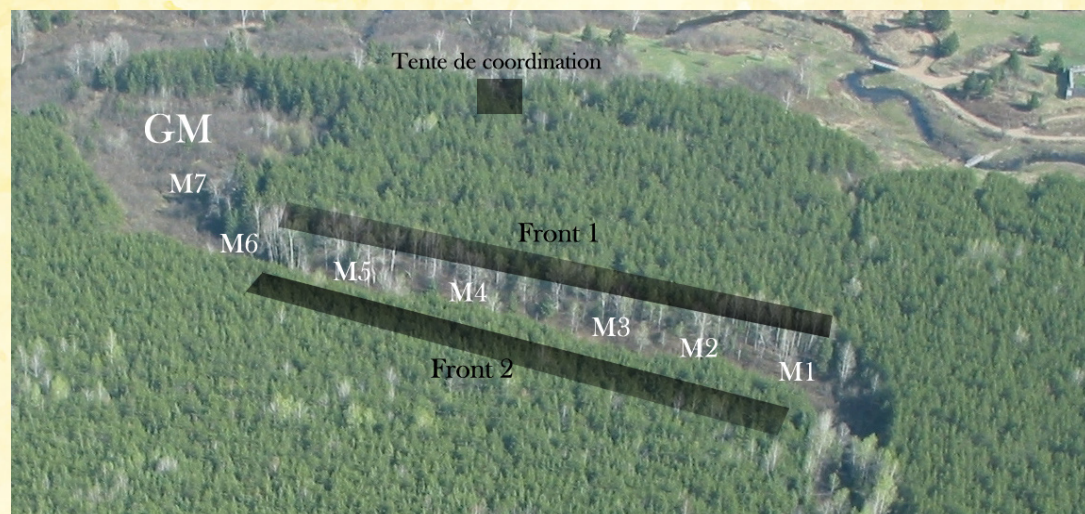
L'alcool

Attention, il s'agit d'un scénario de combat, aucun état d'ébriété ou second ne sera toléré. Il faut être en pleine possession de ses moyens.



L'AFFRONTMENT DU GOUFFRE

Épisode 1 - Samedi 13h00 - Durée 45 minutes



GM : Grand monolithe

M : Monolithe

	Points de victoire	Monolithe 1	Monolithe 2	Monolithe 3	Monolithe 4	Monolithe 5	Monolithe 6	Monolithe 7
Temps Activer								
Temps Condamner								

Note : À la fin de cet épisode, les maréchaux affectés aux monolithes donneront les temps de contrôle de chaque monolithe au maréchal en chef et ramèneront les cristaux s'y trouvant à la tente de coordination.

1- Objectifs d'épisode

Prendre le contrôle des 7 monolithes. Pour prendre leur contrôle, vous devez insérer un cristal de Veldrin dans le réceptacle aménagé à cet effet sur le monolithe. Si vous vous battez pour activer le portail, insérez la partie bleue du cristal dans le monolithe. Si au contraire, vous vous battez pour le condamner, insérez la partie jaune. Des maréchaux seront en place à chacun des 7 monolithes, leur fonction sera de garder le compte exact du temps que chaque côté de cristal a passé dans le monolithe. 1 point de victoire sera remis par minute de contrôle passée dans le réceptacle. Un monolithe peut rapporter un maximum de 45 points.

2- Objectifs fixes

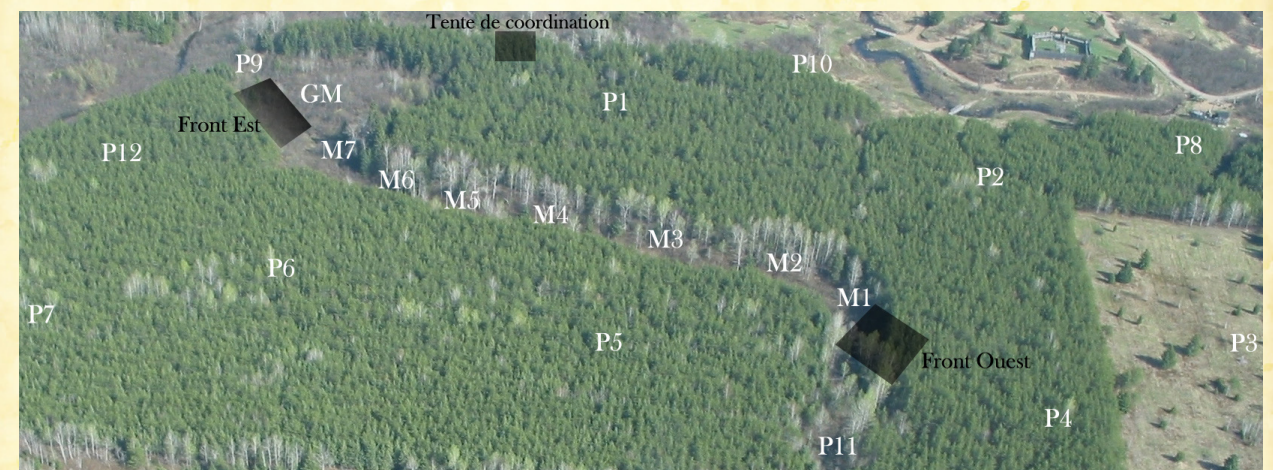
Il n'y a pas d'objectifs fixes dans cet épisode.

3- Objectifs de temps

Il n'y a pas d'objectifs de temps dans cet épisode.

LE COULOIR DE LA MORT

Épisode 2 - 14h15 - Durée 75 minutes



GM : Grand monolithe

M : Monolithe

P : Mât de position

	Points de victoire	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
Front Activer																				
Front Condamner																				

1- Objectif d'épisode

Il n'y a pas d'objectifs d'épisode dans cet épisode.

2- Les objectifs de temps

Toutes les boîtes à temps se trouvent sur les monolithes, une boîte à temps servant à activer le portail et l'autre servant à le condamner. Chaque boîte à temps est cadenassée et devra être ouverte soit par la clef se trouvant sur les palanquins ou sur les étendards d'annulation pour pouvoir arrêter les boîtes à temps du front ennemi.

Un monolithe contrôlé lors de l'épisode 1 imposera une pénalité de 10 minutes sur la boîte à temps du front ennemi lors de cet épisode. **Chaque monolithe rapportera 1 point de victoire par minute contrôlé lors de cet épisode.**

Notez que pour activer une boîte à temps, vous devez appuyer sur le bouton identifié au nom de votre front. Pour arrêter les boîtes à temps d'un front ennemi, appuyer sur le bouton « Arrêt ». Une équipe de maréchaux comptabilisera les temps totaux à la fin de l'épisode.



3- Les objectifs fixes

Dans cet épisode, les objectifs fixes seront représentés par des mâts de position possédant deux fanions. Un bleu pour le front voulant activer le portail et un jaune pour le front voulant le sceller. Pour contrôler le mât, il suffit de glisser dans l'anneau le fanion correspondant à votre front. Les mâts rapporteront 2 fois; la première à un temps indéterminé et la seconde à la fin de l'épisode. Le contrôle d'un mât de position rapporte des gains, soit l'annexion de domaines et de milices. Lors de cet épisode, il y aura un total de 12 mâts de position répartis sur le terrain de bataille. *Notez que l'accomplissement d'objectifs secondaires avant la Bataille vous permettra de connaître l'heure de ramassage de certains mâts de position.*

# du mât	Contrôle durant l'épisode	Contrôle à la fin
1	30 lots de ressources et 1 butin	Domaine de <i>Ganai-Koz</i>
2	50 lots de ressources	Domaine de <i>Dog-Netha</i>
3	15 lots de céréales et 20 lots de victuailles	Domaine de <i>Ragna-Oteth</i>
4	25 lots de céréales et 15 lots de victuailles	Domaine de <i>Kazalkine</i>
5	4 butins	Domaine d' <i>Amadesse</i>
6	50 lots de ressources	Domaine de <i>Tilinu-Tom</i>
7	100 Karas de pierres précieuses de type Tourandes	Domaine de <i>Tenim Hoss</i>
8	50 lots d'armements	Domaine de <i>Perdu</i>
9	30 lots de bétails et 10 lots de victuailles	Domaine de <i>Sable Noir</i>
10	50 lots d'équipements	Domaine de <i>Suma</i>
11	30 lots de bétails et 10 lots de victuailles	Domaine de <i>Euol</i>
12	50 lots d'armements et 1 trébuchet	Domaine de <i>Faerz'undus</i>

Tous les domaines seront annexés et protégés par 1 milice.

4- Règles spéciales : Les Palanquins et étendards d'annulation

Ces objets ne seront utilisés que lors de l'épisode 2. Les états-majors de chaque front devront se les procurer à la tente de coordination à l'aide de 4 porteurs, pour ce qui est des palanquins, et de 1 à 3 porteurs pour les étendards. Les palanquins et les étendards d'annulation ne peuvent être utilisés ou déplacés, en aucun cas, par l'ennemi.

Les palanquins

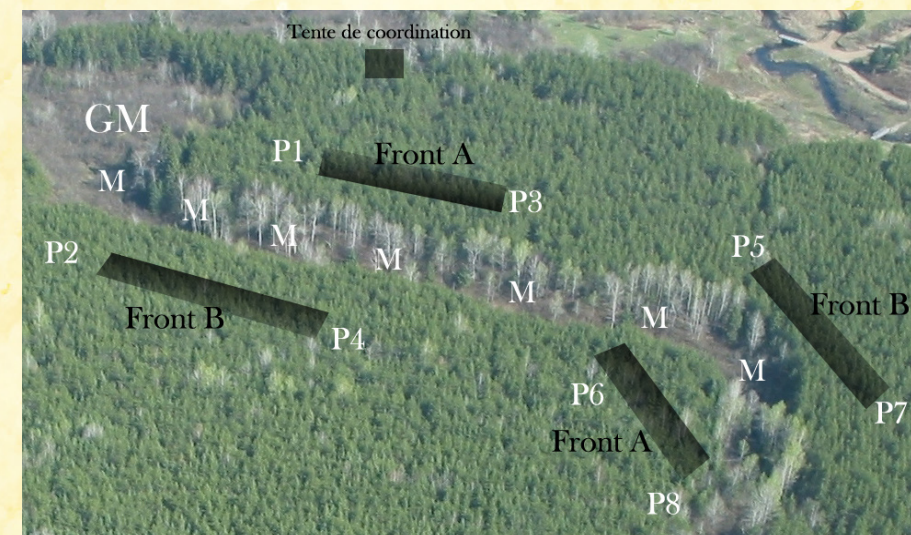
Chaque front recevra un palanquin qu'il devra utiliser lors de cet épisode. Les palanquins servent principalement à déverrouiller l'accès à vos boîtes à temps se trouvant dans chacun des 7 monolithes. Le palanquin doit être déplacé en tout temps par 4 personnes. Une cinquième personne, choisie par le général de front, sera « enchaînée » au palanquin. Ce personnage sera, pour la durée de l'épisode, un guérisseur qui aura le pouvoir de soigner les blessés au touché, le temps de réciter un court quatrain affiché sur le palanquin.

Les étendards d'annulation

Chaque front recevra de 1 à 3 étendards d'annulation. Les étendards d'annulation sont affublés d'une clef qui sert à contrer la vocation du palanquin adverse en permettant d'arrêter les boîtes à temps de l'ennemi situé dans les monolithes.

LE PORTAIL DE TOLTERNOTH

Épisode 3 –16h00 – Durée 1 heure



GM : Grand Monolithe

M : Monolithe

P: Mât de position

	Points de victoire	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Points de victoire totaux
Front Activer																	
Front Condamner																	

Note : «R» signifie réceptacle du grand monolithe.

1- Objectif d'épisode

Pour prendre le contrôle du grand monolithe, il faudra y introduire le plus grand nombre de cristaux. Le grand monolithe peut en accueillir 7. Mais attention, il ne pourra recevoir qu'un seul cristal à la fois, un délai de 8 minutes sera requis avant de pouvoir en insérer un autre. **Une fois placés, ces cristaux ne pourront plus être retirés.** Une minute avant la fin de l'épisode, le maréchal en poste annoncera que deux derniers cristaux pourront être placés simultanément dans le grand monolithe, ce qui annoncera la fin de la Grande Bataille. Chaque cristal s'y trouvant rapportera 100 points de victoire.

2- Les objectifs fixes

Dans cet épisode, les objectifs fixes seront représentés par des mâts de position possédant deux fanions. Un bleu pour le front voulant activer le portail et un jaune pour le front voulant le sceller. Pour contrôler le mât, il suffit de glisser dans l'anneau le fanion correspondant à votre front. Les mâts rapporteront 2 fois; la première à un temps indéterminé et la seconde à la fin de l'épisode. Le contrôle d'un mât de position rapporte des gains, soit l'annexion de domaines et de milices. Lors de cet épisode, il y aura un total de 8 mâts de position répartis sur le terrain de bataille.



15^{ème}
Anniversaire



# du mât	Contrôle après 30 minutes	Contrôle à la fin
1	30 lots de bétails, 2 butins et 10 esclaves	Domaine de <i>Takadessa</i>
2	30 lots de bétails, 2 butins et 10 esclaves	Domaine de <i>Sartille</i>
3	30 lots de ressources, 2 butins et 10 esclaves	Domaine de <i>Masukarth</i>
4	30 lots de ressources, 2 butins et 10 esclaves	Domaine de <i>Zata-Koz</i>
5	30 lots de bétails, 2 butins et 10 esclaves	Domaine de <i>Noirelle</i>
6	30 lots de bétails, 2 butins et 10 esclaves	Domaine de <i>Khemri</i>
7	30 lots de céréales, 2 butins et 10 esclaves	Domaine de <i>Moratille</i>
8	30 lots de céréales, 2 butins et 10 esclaves	Domaine de <i>Numas</i>

Tous les domaines seront annexés et protégés par 3 milices

4- Les objectifs de temps

Il n'y a pas d'objectifs de temps dans cet épisode.

Informations complémentaires

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 blessés 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 du côté village de la rivière. Nous comptons sur tous pour respecter ces consignes pour ne pas gêner le bon déroulement de la bataille.

Conclusion

À l'occasion du quinzième anniversaire de Bicolline, l'événement se poursuivra exceptionnellement après la Bataille. Une série de festivités et de surprises ont été programmées pour souligner le 15^{ème} en grand et faire la fête jusqu'aux petites heures. Le site ne sera accessible aux véhicules que le dimanche le 22 août, de 9h00 à 17h00, pour le départ. Merci à tous et bon 15^{ème} !!!

L'équipe du Duché de Bicolline

©Bicolline 2002-2010

pour toutes informations et explications sur l'événement.

www.bicolline.org



BICOLLINE



Pour nous écrire ou nous téléphoner

Duché de Bicolline,
1480 Chemin Principal,
St Mathieu du Parc (Québec)
Canada G0X-1N0

Téléphone Administration : (819) 532-1074
Téléphone Auberge : (819) 532-1755

Pour nous joindre par courriel

Duche@bicolline.org

Informations Générales Pour tout sujet qui n'est pas décrit dans les lignes ci-dessous

Inscription@bicolline.org

Adresse à utiliser pour s'inscrire à une activité, à une soirée, réserver une chambre à l'auberge ou pour le suivi d'une inscription ou d'un paiement fait à Bicolline.

Comite.jeu@bicolline.org

Tout courrier ayant rapport avec le jeu, y compris les demandes concernant les règles ou l'homologation. Mais pour joindre les personnages du monde de Bicolline utilisez les nouvelles règles du courrier ducal.

Constructions@bicolline.org

Pour adresser les demandes de constructions, les demandes de campements, les demandes d'avis sur l'aspect décorum d'une tente... En n'oubliant pas d'y joindre les plans et les photos.

Adresse@bicolline.org

Pour vous inscrire dans notre base de contact, ou pour nous faire part de vos changements d'adresse.

Webmestre@bicolline.org

Pour toute demande de mise à jour du site internet, soit pour un changement, soit pour une correction. C'est ici que vous pouvez soumettre une demande de lien, envoyer un logo de guilde, etc...



BICOLLINE