

LA QUÊTE DU SAVOIR

Ignorantia Arma um Duces...

Synopsis

La recherche du savoir est une quête interminable.

Un seul être ne peut prétendre être capable de rassembler la totalité des connaissances de notre monde et ce, même si il possédait l'éternité devant lui. Les races mortelles ont créés leur lot de grands penseurs, de philosophes, de mages et autres sommités intellectuelles qui cherchent depuis toujours les réponses aux plus grandes questions de notre monde.

La recherche du savoir est une quête astreignante.

Autant le soldat de métier devra endurcir son bras et affiner ses techniques martiales, autant l'érudit devra se dédier en entier à sa recherche de connaissances. Il n'existe pas de demi-mesure dans la quête du savoir. Se contenter de demie-vérité c'est assumer sa faiblesse d'esprit et se complaire dans l'éclat de réponses incomplètes.

La recherche du savoir est une quête qui affermit l'esprit.

L'érudit doit assumer que ce qu'il croit n'est pas nécessairement la vérité absolue. Il doit se questionner sans arrêt et remettre en cause les faits établis avant lui. Il doit former son esprit à la réflexion, à la déduction et être prêt à reconsidérer ce qu'il croit connaître sous un œil nouveau. De cette façon seulement le savoir universel pourra progresser et les races mortelles pourront se rapprocher de la connaissance absolue.

Les érudits de notre monde seront tous d'accord pour affirmer que nul savoir peut se transmettre autrement que par la persévérance et le travail acharné de celui qui désire connaître et apprendre. Mais pourtant...

Peu après le vote qui décida quelle calamité allait nous frapper, plusieurs penseurs et chercheurs établis dans tous les coins de notre monde connurent l'éclat de génie. Cette flamme de connaissance vive qui irradie soudainement l'obscurité de l'ignorance dans laquelle sont plongés nos esprits. Le mage créa le sortilège lui permettant de comprendre l'incompréhensible. L'alchimiste créa l'élixir du savoir universel. Le prêtre eut sa vision. Le shaman reçut en lui la présence de grands esprits ancestraux.

Tous sont unanimes. Ils savent où et comment trouver les réponses aux grandes questions qui troublent nos esprits depuis si longtemps. Le savoir universel au bout des doigts! Les certitudes desquelles découleront tous les courants de pensée et de recherche des prochains siècles. Mais paradoxalement, entrevoir ces connaissances soulève également son lot de questions. Est-ce dû au hasard que l'éclat de génie frappe tant de gens au même moment? D'où provient ce savoir absolu? Qui le possédait et pourquoi ce désir de nous le transmettre.

Il faut être naïf pour prétendre que le savoir n'est pas une arme puissante qui doit être contrôlée, transmise ou encore étouffée. Des civilisations entières sont tombées sous le courroux de races plus évoluées. Des dynasties de plusieurs générations ont régnées en contrôlant la transmission du savoir. Ce que nous nous apprêtons à découvrir changera à jamais notre perception de la vie. De grands faits établis devront être remis en questions. Vaut-il mieux transmettre ce savoir absolu ou encore le conserver précieusement afin de filtrer qui pourra y avoir accès. Peut-être que dans certains cas la vérité sera si brutale qu'il sera préférable de détruire ces connaissances et prétendre ne jamais les avoir possédées...

Chronologie de La Bataille 1011

Cette Bataille, à l'aube du retour des Gardiens du savoir, se veut une guerre d'information où la vérité pourra s'avérer cruelle, voire même décisive dans l'avenir de certaines régions de notre monde. Ces informations, se traduiront par la prise physique d'objectifs sur le terrain de bataille qui scelleront le Destin des uns et des autres.

Lundi 15 Août 1011

Pour les guildes

Remise d'informations sous enveloppe dès 9h00 à **tous les chefs de guilde** au bureau des Maîtres de Jeu (**Rez-de-chaussée** du Vieux Ruffian). Les enveloppes contiennent de l'information sur les objectifs et des cartes d'état-major.

Ce que contient l'enveloppe :

- Le présent document.
- Informations personnalisées à chaque guilde. Ces informations concernent les objectifs de la bataille que vous trouverez listés à la fin du document.
- Possibilité d'avoir un érudit ou non. Si une guilde à un érudit (spécifié dans l'enveloppe ou gagné lors de la bataille de mardi) elle doit désigner un de ses membres comme tel et l'envoyer s'identifier formellement (prise de photo) au bureau des Maîtres de Jeu (Rez-de-chaussée du Vieux Ruffian) au plus tard pour le Mercredi 17 août à 18h00.
 - **Important :** Les érudits sont essentiels pour l'acquisition d'objectifs lors des Batailles de Jeudi et Samedi.
 - Le jeudi matin les érudits seront affichés au Vieux Ruffian.
- Quatre cartes d'état-major détaillées (identiques pour chaque guilde), soit une pour la bataille de nuit du mardi, une pour la grande bataille de jeudi et deux dernières pour les batailles du samedi. Sur ces cartes se trouvent les zones de déploiement et les objectifs.
 - Attention! Les objectifs terrains sont codés, voire non mentionnés. Leur signification se trouve dans les différentes informations remises aux guildes le lundi.
 - Pour décoder ou trouver un objectif, il vous faudra analyser plusieurs sources d'informations (guilde). Aucune enveloppe ne contient l'information directe d'un objectif.
 - Les 5 zones de déploiement privées du samedi sont soumises à un encan non-public. Si vous désirez faire une offre (cachée, en solars), venez la déposer au bureau des Maîtres de Jeu. Vous avez **jusqu'à vendredi à midi** pour ce faire. Au conseil de bataille du vendredi, les acquéreurs des zones de déploiement privées seront dévoilés.

Homologation des monstres et machines de guerres

Prenez note que l'homologation des monstres et des machines de guerres aura lieu au bureau des Maîtres de Jeu (**Rez-de-chaussée du Vieux Ruffian**) du lundi au vendredi en journée. La fosse aux monstres et le concours d'artillerie seront des activités jeu, mais ne serviront plus de moment d'homologation.

Mardi 16 Août 1011 : Le crépuscule du Savoir

Horaire

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'état de conscience

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

Les trois ponts d'accès pour la bataille sont les suivants: Le pont de la basse ville, le pont du centre et le grand pont. Pour accéder au champ de bataille, 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 et restrictions

Seules les armes homologuées de 90 cm et moins sont autorisées (aucune limite de nombre). Aucune armure, bouclier, projectile et arme de plus de 90 cm. Aucun monstre, arme magique ou machine de guerre. Aucun soin autre que le puits de guérison qui sera situé au fond de la Grande Plaine. Bref, le seul matériel autorisé est les armes de 90 cm et moins.

La mort

Une fois mort, vous devez demeurer au sol un minimum de 5 minutes, puis aller, silencieusement les armes clairement à l'envers, vers le puits de guérison situé au fond de la Grande Plaine où vous revenez instantanément à la vie. **Note :** En tout temps vous pouvez quitter le champ de bataille, par le pont le plus proche.

Objectif principal

La Bataille du Crépuscule du Savoir mettra en jeu un des thèmes énumérés à la fin du document. Pour découvrir de quel thème il s'agit, la façon d'acquérir cette connaissance et où elle se trouve, vous devrez assembler des informations en discutant avec d'autres guildes des informations qu'elles ont reçues (dès le lundi dans leur enveloppe). **Aucune guildes n'a toute l'information à elle seule.**

Objectif secondaire : La quête des érudits

Deux « Maîtres » attendent ceux désirant devenir des érudits à un ancien campement (Camp Barbare). Ils sont prêts à former dix nouveaux érudits, mais ces derniers devront prouver leurs connaissances dans une série d'épreuves mentales. En tout temps les maîtres ne toléreront que dix individus dans leur campement et leur présence ne pourra pas être de longue durée...

Règles spéciales : Aucun combat à l'intérieur du camp barbare lui-même (la tente). Les deux issus seront gardés par des maréchaux. L'extérieur de la tente elle-même reste complètement en zone de combat avec toutes les règles s'y rattachant (voir ci-haut).

Le mercredi matin, les noms des dix nouveaux érudits choisis par les « Maîtres » seront affichés au Vieux Ruffian. Ces derniers devront venir s'identifier formellement (prise de photo) au bureau des Maîtres de Jeu (Rez-de-chaussée du Vieux Ruffian) au plus tard pour 18h00 la même journée.

Rappel :

- Les érudits sont essentiels pour l'acquisition d'objectifs lors des Batailles de Jeudi et Samedi.
- Le jeudi matin les érudits seront affichés au Vieux Ruffian.

Mercredi 17 Août 1011 : 1^{er} Conseil de bataille

Lieu

Cette année les Conseils de Bataille auront lieu à la **Vieille Taverne**.

Horaire

Le Conseil aura lieu de 14h00 à 16h00.

Le Conseil

Durant ce conseil les détails publiques de la Bataille du jeudi seront expliqués, il sera également possible de faire l'achat (en solars) des monstres homologués, machines de guerre homologuées, combattants runiques et sabliers de guérison. Ces achats seront valides pour les Batailles de Jeudi et Samedi.

Note : Pour faciliter la tenue du conseil, veuillez vous limiter à un représentant par guilde.

Jeudi 18 Août 1011 : La bataille des vérités

Horaire

Activité d'une durée de 2 heures, de 14h00 à 16h00. Le début et la fin de l'activité seront signifiés par le son d'un « cor de brume ». Le déploiement sera ouvert dès 13h00 pour un début à 14h00.

L'état de conscience

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

Dès 13h00, tous les combattants doivent se rendre **à la grande plaine** et se déployer n'importe où sur celle-ci (pas dans les bois) avant le début de l'activité. Le terrain de bataille s'étend au-delà de la rivière jusqu'au « chemin municipal », 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, vos armes, sabliers de guérison, monstres et machines de guerre devront être homologués et seront vérifiés par les maréchaux en place.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Les machines de guerre homologuées, les combattants runiques et les monstres homologués payés la veille au Conseil de Bataille (du mercredi) sont autorisés.

Les soins

Les soins par sabliers de guérison sont autorisés. Il y a un camp des morts dans l'espace dégagé de l'autre côté du grand pont.

La mort

Une fois mort, vous avez deux options; demeurer au sol et attendre des soins par sablier de guérison ou attendre 5 minutes au sol et ensuite vous diriger silencieusement les armes clairement à l'envers vers le camp des morts où vous revenez instantanément à la vie.

Note : En tout temps vous pouvez quitter le champ de bataille, par le pont le plus proche.

Armes magiques

Toutes les armes magiques devront être en jeu, il n'est pas possible pour les armes magiques de quitter le champ de bataille avant la fin de la bataille. Celles-ci devront être rapportées à la tente de coordination (camp barbare) à la fin de la bataille et / ou remises en main propre à l'un des maîtres de jeu suivants; Sébastien Lefebvre, Olivier Renard, Jean-Marc Bélanger, Philippe Desmarais ou Sylvain Trudel. Il est interdit de cacher une arme magique.

Objectifs principaux

La Bataille des Vérités mettra en jeu deux des thèmes énumérés à la fin du document. Pour découvrir de quel thème il s'agit, la façon d'acquérir cette connaissance et où elle se trouve, vous devrez assembler des informations en discutant avec d'autres guildes des informations qu'elles ont reçues (dès le lundi dans leur enveloppe). **Aucune guilde n'a toute l'information à elle seule. Les érudits seront essentiels pour l'obtention des deux objectifs principaux.**

Objectifs secondaires : Les richesses du savoir

Dans tout le tumulte de la guerre du savoir s'est glissé des trésors oubliés. Loin t'intéresser les érudits, ces sources de richesses attirent néanmoins les groupes avides de notre monde...

Sur le terrain de Bataille se trouve deux mats de localisation (information publique). Trois fois durant l'activité un maréchal passera pour répertorier quel groupe (il ne peut y en avoir qu'un) contrôle les mats. Pour contrôler un mat il suffit de s'y trouver en vie et de dire au maréchal pour quel groupe vous le contrôlez. Si plusieurs groupes réclament le mat lorsque le maréchal passe il devra y avoir consensus pour un seul, sans quoi le maréchal ne donnera le point à personne.

Un groupe ayant contrôlé un mat recevra du maréchal 1000 solars de lettre d'actif échangeable dans le tableau d'achat (voir en annexe à la fin du document).

Vendredi 19 Août 1011 : 2^e Conseil de bataille

Lieu et horaire

Cette année les Conseils de Bataille auront lieu à la Vieille Taverne de 14h00 à 16h00.

Le Conseil

Durant ce conseil les détails publics des Batailles du samedi seront expliqués, il sera également possible de faire l'achat (en solars) des monstres homologués, machines de guerre homologuées, combattants runiques et sabliers de guérison. Ces achats seront valides pour les Batailles de Samedi.

Rappel : Les achats effectués au premier conseil le mercredi, sont toujours valides. Par exemple un combattant runique acheté le mercredi peut faire les batailles de jeudi et de samedi.

Note : Pour faciliter la tenue du conseil, veuillez vous limiter à un représentant par guilde.

Encan des zones de déploiement

C'est également durant ce conseil que seront dévoilés les acquéreurs des zones de déploiement privées pour les batailles du samedi.

Rappel : Vous avez jusqu'au vendredi à midi pour faire des offres.

Samedi 20 Août 1011 : La Bataille des Savoirs oubliés

Épisode 1 : L'aube du savoir

Horaire

Activité d'une durée de 2 heures et 30 minutes, de 13h00 à 15h30. Le début et la fin de l'épisode seront signifiés par le son d'un «cor de brume». À la fin de l'épisode, retournez à votre zone de déploiement pour l'épisode 2. Le déploiement sera ouvert dès 11h30 pour un début à 13h00.

L'état de conscience

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

Dès 11h30, tous les combattants doivent se rendre à leur zone de déploiement avant le début de l'activité. **À défaut d'avoir acheté une zone de déploiement privée, les joueurs doivent se déployer à la zone 6.**

- Pour les zones 1 et 2 : Passez par le pont de la basse-ville.
- Pour les zones 3, 4 et 5 : Passez par le pont du centre.
- Pour la zone 6 : Passez par le grand pont.

Pour accéder à la Bataille, vos armes, sabliers de guérison, monstres et machines de guerre devront être homologués et seront vérifiés par les maréchaux en place.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Les machines de guerre homologuées, les combattants runiques et les monstres homologués payés aux Conseils de Bataille sont autorisés.

Les soins

Les soins par sabliers de guérison sont autorisés. Il y a un camp des morts dans chacune des zones de déploiement. **Le seul camp des morts que vous pouvez utiliser est celui de votre zone de déploiement.**

La mort

Une fois mort, vous avez deux options; demeurer au sol et attendre des soins par sablier de guérison ou attendre 5 minutes au sol et ensuite vous diriger silencieusement les armes clairement à l'envers vers votre camp des morts où vous revenez instantanément à la vie.

Note : En tout temps vous pouvez quitter le champ de bataille, par le pont le plus proche.

Armes magiques

Toutes les armes magiques **devront** être en jeu, il n'est pas possible pour les armes magiques de quitter le champ de bataille avant la fin de la bataille. Celles-ci devront être rapportées à la tente de coordination (camp barbare) à la fin de l'épisode et / ou remises en main propre à l'un des maîtres de jeu suivants; Sébastien Lefebvre, Olivier Renard, Jean-Marc Bélanger, Philippe Desmarais ou Sylvain Trudel. Il est interdit de cacher une arme magique.

Objectifs principaux

La Bataille de l'aube du savoir mettra en jeu **trois** des thèmes énumérés à la fin du document. Pour découvrir de quel thème il s'agit, la façon d'acquérir cette connaissance et où elle se trouve, vous devrez assembler des informations en discutant avec d'autres guildes des informations qu'elles ont reçues (dès le lundi dans leur enveloppe). **Aucune guilde n'a toute l'information à elle seule. Les érudits seront essentiels pour l'obtention des trois objectifs principaux.**

Objectifs secondaires : Les richesses du savoir

Dans tout le tumulte de la guerre du savoir s'est glissé des trésors oubliés. Loin t'intéresser les érudits, ces sources de richesses attirent néanmoins les groupes avides de notre monde...

Sur le terrain de Bataille se trouve deux mats de localisation (information publique). Trois fois durant l'activité un maréchal passera pour répertorier quel groupe (il ne peut y en avoir qu'un) contrôle les mats. Pour contrôler un mat il suffit de s'y trouver en vie et de dire au maréchal pour quel groupe vous le contrôlez. Si plusieurs groupes réclament le mat lorsque le maréchal passe, il devra y avoir consensus pour un seul, sans quoi le maréchal ne donnera le point à personne.

Un groupe ayant contrôlé un mat recevra du maréchal 1000 solars de lettre d'actif échangeable dans le tableau d'achat (voir en annexe à la fin du document).

Épisode 2 : Le dernier souffle...

Horaire

Activité d'une durée de 1 heure, de 16h30 à 17h30. La fin de l'activité sera signifiée par le son d'un «cor de brume».

L'état de conscience

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

À la fin de l'épisode 1 retournez à votre zone de déploiement initiale, prenez une pause et attendez le départ de l'épisode 2.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Aucune machine de guerre, aucun combattant runique et aucun monstre.

Les soins

Aucun soin.

La mort

Une fois mort, vous devez évacuer le champ de bataille. Vous vous dirigez alors, silencieusement les armes clairement à l'envers, vers le pont le plus près pour sortir du terrain de bataille.

Note : En tout temps vous pouvez quitter le champ de bataille, par le pont le plus proche.

Armes magiques

Aucune arme magique. Ce qui signifie que la personne en possession d'une arme magique à la fin de l'épisode 1 en reste le détenteur légitime (bien qu'elle ait été ramenée aux maîtres de jeu).

Objectifs principaux

La Bataille du dernier souffle mettra en jeu **deux** des thèmes énumérés à la fin du document. Pour découvrir de quel thème il s'agit, la façon d'acquérir cette connaissance et où elle se trouve, vous devrez assembler des informations en discutant avec d'autres guildes des informations qu'elles ont reçues (dès le lundi dans leur enveloppe). **Aucune guilde n'a toute l'information à elle seule. Les érudits seront essentiels pour l'obtention des deux objectifs principaux.**

Objectifs secondaires

Aucun

Tableau d'achat (pour objectifs secondaires)

Type de marchandise	Prix	Type de marchandise	Prix
Céréales	5	Chevalier	400
Bétails	5	Mercenaire	150
Ressources	5	Maître artilleur	350
Ressources maritimes	6	Trébuchet	250
Victuailles	6	Combattant embarqué	165
Équipement	6	Flobart	250
Armement	6	Voiles de guerre	330
Marin	15	Brigand	135
Esclave	15	Pirate	135
Homme-Bleu	60	Maître assassin	250
Maître forgeron	50	Sépium	30
Maître charpentier	50	Butin	85
Maître maçon	50	Laborantin	60
Maître ingénieur	75	Minerai argent	10
Tirailleur	135	Minerai d'or	25
Milice	165	Pierres précieuses	15
Soldat de métier	250		

Les grands thèmes et enjeux de la Bataille 1011 (objectifs principaux)

Les objectifs de bataille (informations) vont toucher les thèmes suivants :

L'Innommable

- Quel sera sa prochaine saison d'action?
- Quels seront ses dégâts?
- Comment protéger vos terres? Quels seront les parties du monde touchées?
- Son origine?

Les Portails

- L'utilisation des portails et des cristaux.
- Leur localisation dans le monde.
- Leur nombre.
- Les tablettes, leur influence et contrôle.
- Leur origine.

Les Gardiens du Savoir

- Nuire ou les aider à revenir dans notre monde.
- Les conséquences du retour ou non.
- Qui sont-ils et où sont-ils allés?

Les Prophètes

- Leurs messages et leurs prophéties.
- Les Calamités.

La cité du Grand Ténébreux

- Syrn et ses ramifications.
- Les archives cartographiques de la cité.
- Sa Genèse.

Askhena Gadah Hos

- Le livre qui les unit.
- Les pouvoirs de l'ombre.
- Les invocations.

Les zones telluriques

- Oron, Dinant, Boisfort, Loren, Ekengrad, Reikwald et Mariembourg.
- Leur raison d'être?

Grimoire d'Orapal Tomas

- Informations importantes concernant le Grimoire, mais qui ne pourra être utilisé que par les deux porteurs.
- Apparition de la magie dans notre monde.
- Qui en est l'auteur et quel en est son message?

Le Nouveau Monde

- Sa localisation et comment l'atteindre?
- Qui sont ses habitants?