

Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Synopsis

Le changement. Il commence habituellement par une simple idée, un rêve de jours meilleurs qui germe tranquillement dans l'esprit des hommes jusqu'à ce qu'il jaillisse enfin dans un coup d'éclat, un cri de liberté et de renouveau.

Certains craignent le changement cependant, car il brise l'ordre établi. Il a le pouvoir de transformer les idéologies, menace d'amener le chaos et l'incompréhension...

Léon de Bourgogne, dirigeant de la cité de Derzat, a déclaré sécession complète et immédiate du Pays de Kafé. L'ancien régent de la cité et maréchal de Kafé, Darlin Greenleaf, a été chassé des palissades et renvoyé à Mokafe, où le Roi monte son armée afin de ramener à l'ordre cette cité rebelle. Derrière les palissades de Derzat, la populace s'équipe et se prépare. Des milices populaires sont formées par les anciens chevaliers de Fontenay, et les rations sont comptées méticuleusement pour les jours de siège à venir.

Déjà, l'armée de la Flamme Noire assiège les murs de la cité, et bientôt les forces de Mokafe suivront afin de venir mettre fin à cet outrage. Suite à cette prise de position radicale du Royaume, les cités de Hullsbourg, Méridia et Vigo s'insurgèrent lors du Bal Pourpre : La Guerre Civile avait bel et bien frappé le Pays de Kafé.

Des appels ont été lancés aux quatre coins des Terres du Centre par Léon de Bourgogne au nom de la Cité de Derzat. La Guerre est aux portes de la Cité, qui n'exige rien d'autre que son indépendance du Royaume de Kafé. Un appel est envoyé à tous ceux et celles qui disent défendre la liberté et qui s'opposent à la Tyrannie! Derzat a grand besoin d'aide, et ceux qui viendront lui porter main forte dans ces temps troubles s'en verront récompensés au centuple!

De son côté, Gabriel Lunelame, Roi de Kafé, a rassemblé à lui son conseil de guerre afin de mettre fin une fois pour toute à la révolte de Derzat. Il est impossible de diriger correctement une jeune nation pleine de promesses comme le Pays de Kafé tout en ayant une épine dans le pied et des révolutionnaires dans sa cour arrière! Il est temps que l'ordre soit rétabli au Pays de Kafé : Il est temps que Derzat rentre dans les rangs. Le Roi dépêcha des messagers partout sur le continent afin d'appeler à lui le support des grands de ce monde et promettant forte récompense pour toute aide apportée contre les sécessionnistes qui menacent la stabilité de la région toute entière!

Le conflit, et son issue, changeront la face de la région pour les années à venir : Un Pays de Kafé uni ressortira-t-il plus fort du conflit? Ou bien est-ce que la liberté de Derzat sera enfin gagnée, semant l'idée de révolution et de changement dans le cœur des peuples des nations voisine?

Les vents du changement se sont levés, et seul le conflit révélera la forme que prendra ce changement...



Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Mardi : La Grande Tourbière

Les Steppes de Kafé, situées au Nord de la Faille de Derzat, ont comme frontière orientale une immense tourbière qui marque la fin des steppes et le début des grandes forêts elfiques d'Irendille. Malgré les beautés naturelles pouvant être trouvées si près des terres des elfes des bois, les dangers de la Tourbière ne sont pas négligeables, et peu osent s'y aventurer malgré les richesses qui y sont cachées.

Avec une proximité déconcertante des campements Kadoum et Yourou-Bha, sans compter le danger de croiser une créature mythiques d'Irendille dans les marais, l'endroit est généralement évité par les explorateurs qui tiennent à leur vie. Avec la guerre civile qui a éclaté au sein du Pays de Kafé cependant, les tribus barbares sont largement occupées à l'ouest, et ainsi se présente la chance d'explorer cet endroit généralement inaccessible.

Il existe en effet une caverne au sein de la Tourbière d'où les elfes des bois tirent leurs saphirs tant prisés par les terres des hommes. Une fois l'an, les eaux des fontes de neige font monter le niveau d'eau de la tourbière et la caverne s'en voit presque entièrement inondée, permettant au courants des rivières d'amener avec eux de larges quantités de saphirs. Ces saphirs se déposent ensuite dans les limons de la tourbière et, lorsque les eaux redescendent, peuvent être enfin collectés par ceux qui bravent les marécages.

Avec les récents vents telluriques surchargés par la Ziggourat au large de Vigo, ainsi que la proximité entre la Grande Tourbière et la Faille de Derzat, les saphirs de la tourbière se sont vus chargés d'une vague d'énergie tellurique, leur permettant de briller la nuit d'un bleu quasi irréel. Ces saphirs sont d'une valeur inestimable chez les collectionneurs, et les grands marchés du monde sont avidement prêts à échanger ceux-ci contre des Solars sonnants...

Horaire

Activité d'une durée de 1 heure, de 21h30 à 22h30. Le début et la fin de l'activité seront signifiés 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

Le Grand Pont sera ouvert dès 21h00 pour vous déployer en forêt (le pont de la Basse-Ville sera barré par des maréchaux). Tout le terrain de l'autre côté de la rivière est en jeu.

Pour accéder au champ de bataille, vos armes devront être homologuées et seront vérifiées par les maréchaux en place aux ponts.



Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Armes et restrictions

Seules les armes homologuées de 1m10 et moins sont autorisées (armes à une main seulement). Aucune armure, armes de tir, monstre, arme magique ou machine de guerre. **Il n'y a aucun soin.** Bref, le seul matériel autorisé est les armes à une main.

Note : Il est possible de porter de l'armure (ex : casque) mais elle ne compte pas.

Maréchaux

Les maréchaux seront identifiés par un Stick Light jaune et un bleu. Ils se tiendront près de l'action, en cas d'interrogations ou d'urgence référez-vous à eux.

La mort

Une fois mort, vous devez vous coucher au sol et y déposer **clairement** les *Saphirs Telluriques* (voir objectif principal ci-bas) que vous avez trouvés. Ensuite de quoi vous devez quitter le champ de bataille, par le pont le plus proche (il est possible de sortir par la Basse-Ville).

Objectif Principal

Sur le champ de Bataille se trouve des *Saphirs Telluriques* clairement identifiés par des Stick Light bleu. L'objectif principal est de les récupérer et de les garder jusqu'à la fin de l'évènement. À partir du mercredi matin chaque *Saphir Tellurique* pourra être échangé au bureau du Comité Jeu. Il est également possible que les *Saphirs Telluriques* aient d'autres utilités jusqu'encore inconnues dans notre univers...

Note : Il n'est pas possible de quitter le champ de bataille avec des *Saphirs Telluriques* avant la fin de l'évènement (son du cor de Brume vers 22h30).

Les Barbares du Nord

Des Kadoum et Yourou-Bha, ces cannibales sanguinaires des tribus du nord de Kafé, sont également dans les environs. Grâce à la magie shamanique des Yourou-Bha, les tribus du nord ont donné une force colossale à leurs meilleurs guerriers! Les Kadoum et Yourou-Bha portant **2 Stick Light rouge** (fournit sur approbation des maîtres de jeu seulement) ont **4 points de vie, ignorent les coups ne provenant pas de lames argentées (stick light jaune) et tuent au toucher peu importe la localisation touchée.**

Note : Les joueurs désirant incarner les Barbares Kadoum et Yourou-Bha peuvent venir signifier leur désir de jouer dans l'équipe de figurants auprès des Maîtres de Jeu. Ils seront sous la supervision des figurants personnifiant les Shamans Yourou-Bha et devront suivre leurs consignes.



Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Les Dryades

La Grande Tourbière marque la fin des plaines de Kafé et le début des grandes forêts elfiques d'Irendille. Il n'est donc pas rare de voir des créatures sylvestres y rodant. Deux dryades ont effectivement été vues se promenant dans les terres marécageuses de la Tourbière, et les aventuriers qui désireraient les capturer ou les chasser n'auraient donc pas à s'enfoncer dans les dangereuses forêts des elfes des bois pour ce faire.

Les mages et alchimistes de ce monde connaissent certains processus afin d'extraire l'essence des Dryades d'Irendille, leur permettant ainsi de créer de puissants sortilèges et concoctions alchimiques de soins, fort prisées dans ces temps de guerre.

Les dryades ne sont pas reconnues être des créatures violentes, mais sauront se défendre si elles se sentent menacées.

Les Dryades sont facilement identifiables par leur aura verte (Stick Light vert). Elles ont **5 points de vie, ignorent les coups ne provenant pas de lames argentées (stick light jaune) et tuent au toucher peu importe la localisation touchée.**

Les Lames Argentées

Il est possible de se procurer dès lundi matin des Lames Argentées (Stick Light jaune identifiés) au bureau du Comité Jeu contre 2 ingrédients et 10 minerais d'argent. Attention, il y a une limite de lame argentées qui peut-être mise en jeu. Chaque Général de front aura également 3 lames argentées gratuitement.

Objectifs Secondaires

Chaque état-major recevra également une mission spéciale qui aura une incidence sur le conflit (incidence qui ne sera pas des points de victoires).

Gains de scénario

- Chaque tranche de 2 *Saphir Tellurique* ramenés au comptoir du comité jeu pourra être échangée contre une valeur de 20 solars.
- Chaque *Dryade* capturée vivante par un groupe et ramenée en sécurité au Camp Barbare (où se trouvera un maréchal en permanence) pourra se présenter au comité jeu le lendemain et se verra remettre trois sabliers de guérisons spéciaux. Les porteurs de ceux-ci devront aller s'identifier au comité jeu, et pourront utiliser ces sabliers supplémentaires lors de la bataille du jeudi ainsi que lors des batailles du samedi.



Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Mercredi: 1^{er} Conseil de Bataille

Lieu

Le Conseil de Bataille du mercredi aura lieu à la Vieille Taverne.

Horaire

Le Conseil aura lieu de 14h00 à 16h00.

États-major

Les états-major de chaque front devront être au Conseil de Bataille.

Le Conseil

Durant ce conseil les détails de la Bataille du Jeudi seront expliqués, c'est l'occasion d'amener vos questionnements afin que toutes zones grises soient clarifiées.

Le choix de la première zone de déploiement de la Bataille du jeudi sera donné par commun accord ou par tirage au sort.

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

Les Barbares du Nord

Malgré leurs mœurs cannibales questionnables, les barbares Kadoum et Yourou-Bha sont une force non négligeable de par leur connaissance inégalée des steppes de Kafé et de leur soif de guerre. Tout au long de la semaine, des quêtes seront présentées aux deux états-majors afin de recruter les tribus barbares de leur côté au cœur du conflit de Kafé.

Ceux menant à bien les quêtes qui leurs seront présentées, et parvenant à convaincre les barbares de se joindre à leur cause auront ces alliés inespérés lors des grands conflits du Jeudi et Samedi.

Note : Les joueurs désirant incarner les Barbares Kadoum et Yourou-Bha durant les batailles de Jeudi et Samedi peuvent venir signifier leur désir de jouer dans l'équipe de figurants auprès des Maîtres de Jeu.



Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Jeudi : Le Tracé de Derzat

On nomme la grande route qui traverse les steppes séparant Hullsbourg de Mokafe le «Tracé de Derzat». Cette route est la seule voie praticable par les caravanes et machines de guerres, le terrain escarpé et rocailleux des steppes ainsi que les tribus barbares qui rôdent constamment dans les étendues rendant le déplacement difficile à ceux n'empruntant pas le Tracé.

Il va sans dire que le contrôle de la route qui divise le Pays de Kafe en son plein cœur est essentiel pour toute armée désirant faire acheminer des convois de vivres à ses hommes, ou encore pour saboter le commerce et les ravitaillements de ses ennemis.

Avec la venue des Iles de Vigo, de la cité de Méridia et de la Cité d'Hullsbourg dans le camp des forces sécessionnistes, le théâtre de guerre a rapidement changé de portrait, et du simple siège de Derzat qui était à l'origine du conflit, le Tracé s'est vu prendre une place d'importance dans la guerre civile en Kafe. Quiconque contrôlera le Tracé de Derzat contrôlera le commerce, les vivres, et encore plus important : Le moral des troupes.

Horaire

Activité d'une durée de 2 heures, en deux épisodes de 45 minutes et une pause de 30 minutes, de 14h00 à 16h00. Le début et la fin de chaque épisode 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 leur zone de déploiement (le coin de la plaine ou près du tombeau du Roi) décidée la veille au Conseil de Bataille (voir carte d'état-major à la fin du document). Tous les combattants doivent passer par le Grand Pont (le pont de la Basse-Ville sera barré).

Pour accéder à la Bataille vos armes devront être homologuées et seront vérifiées par les maréchaux en place.



Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Il **n'y a pas** d'armes magiques. Les monstres et machines de guerre homologuées sont **acceptés** durant ce conflit. Pour homologuer votre machine ou votre monstre, prenez rendez-vous durant la semaine au bureau du Comité Jeu.

En ce qui concerne les combattants runiques :

- Il y aura trois combattants runiques par monstre homologué pour le front adverse.
- Les franges seront réservées pour les états-major et pourront être donné à n'importe qui par la suite.
- Les pouvoirs spéciaux, tel que pouvoir de guilde, pouvoir de religion, etc, **ne génèreront pas** de combattant runique lors de ce conflit (ils le feront samedi, les franges seront données le vendredi pour éviter de la confusion).

Les soins

Il y a un puits de guérison à chaque zone de déploiement, une limite sera tracée et surveiller par des maréchaux pour empêcher le «campage» des puits.

Les soins par sabliers de guérison sont également autorisés. Il y aura un maximum théorique de sabliers de guérisons sur le terrain qui est le même pour chaque front. Les sabliers seront accessibles tout au long de la semaine au bureau du Comité Jeu.

- Un certain nombre de sabliers sera réservé pour les états-major et pourra être donné à n'importe qui par la suite.
- Les autres sabliers **doivent** provenir de pouvoirs spéciaux, tel que la prêtrise, sablier permanent, etc.
- Les sabliers gagnés lors de la bataille de Mardi soir seront permis lors de ce conflit.

La mort

Une fois mort, vous avez deux options; demeurer au sol et attendre des soins par sablier de guérison ou, une fois l'action autour de vous s'étant estompée, vous diriger avec vos armes à l'envers silencieusement vers votre puits de guérison.

Note : Vous pouvez également quitter le champ de Bataille en tout temps.



Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Objectifs

Au centre du chemin se trouve un socle. Chaque armée devra désigner un porte étendard. Le porte étendard peut porter une armure mais n'a pas le droit aux armes, ni aux boucliers. L'étendard ne se vole pas. Lorsque l'étendard d'une armée flotte dans le socle, celle-ci accumule des points à chaque tranche complète de 5 minutes.

De part et d'autres du chemin principal se trouve également 6 mats de position. Mettre le fanion **bleu** signifiera que le mât est contrôlé par **Mokafe**, mettre le **jaune** signifiera **Derzat**. À tous les 10 minutes un maréchal mettra hors fonction un des mats de position en relevant qui le contrôle puis en lui enlevant ses fanions (une affiche sera également mise pour identifier clairement que le mat n'est plus en fonction).

Une fois le premier affrontement terminé, les troupes inversent leur zone de déploiement pour le deuxième qui suit exactement la même mécanique. Une pause de 30 minutes sépare les deux épisodes.

Note : Tout le terrain de l'autre côté des ponts est en jeu.

Gains de scénario

- Chaque mat de position contrôlé vaut 1 point de victoire.
- Chaque tranche complète de 5 minutes passée par une Bannière dans le socle vaut également 1 point de victoire.



Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Vendredi : 2^e Conseil de Bataille

Lieu

Le Conseil de Bataille du vendredi aura lieu à la Vieille Taverne.

Horaire

Le Conseil aura lieu de 14h00 à 16h00.

États-major

Les états-major de chaque front devront être au Conseil de Bataille.

Le Conseil

Durant ce conseil les détails des Batailles du samedi seront expliqués, c'est l'occasion d'amener vos questionnements afin que toutes zones grises soient clarifiées.

Le choix de la première zone de déploiement de l'épisode 1 sera donné par commun accord ou par tirage au sort. Le front ayant perdu la Bataille de Jeudi choisira ensuite ses zones de déploiement (1 et 2 ou 3 et 4) pour l'épisode 2 (voir carte d'état-major à la fin du document).

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

Les Barbares du Nord

Malgré leurs mœurs cannibales questionnables, les barbares Kadoum et Yourou-Bha sont une force non négligeable de par leur connaissance inégalée des steppes de Kafé et de leur soif de guerre. Tout au long de la semaine, des quêtes seront présentées aux deux états-majors afin de recruter les tribus barbares de leur côté au cœur du conflit de Kafé.

Ceux menant à bien les quêtes qui leurs seront présentées, et parvenant à convaincre les barbares de se joindre à leur cause auront ces alliés inespérés lors des grands conflits du Jeudi et Samedi.

Note : Les joueurs désirant incarner les Barbares Kadoum et Yourou-Bha durant les batailles de Jeudi et Samedi peuvent venir signifier leur désir de jouer dans l'équipe de figurants auprès des Maîtres de Jeu.



Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Samedi 13h00 à Fin – Les Vents du Changement

Épisode 1 : L'Assaut de la Vallée d'Ambre

Les forces disciplinées des Loyalistes de la Couronne de Kafé ont tendu une embuscade aux forces sécessionnistes, feignant une retraite vers Mokafe mais les attirant plutôt dans les terres fertiles de la Vallée d'Ambre, afin de refermer l'étau sur ces traitres à la Couronne!

C'est au sein des vignobles de la Vallée d'Ambre que les deux osts préparent leur assaut. Un seul front pourra sortir vivant de cet affrontement, et s'en suivra le combat final pour le futur du Pays de Kafé.

Horaire

Activité débutant à 13h00 et se terminant à une heure variable (voir descriptif). Le déploiement sera ouvert dès 12h00 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 12h00, tous les combattants doivent se rendre à leur zone de déploiement sur la grande plaine (décidée la veille au Conseil de Bataille, voir carte d'état-major à la fin du document). Tous les combattants passent par le Grand Pont (le pont de la Basse-Ville sera barré). 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 guerres homologuées, les combattants runiques et les monstres homologués sont autorisés. Pour homologuer votre machine ou votre monstre, prenez rendez-vous durant la semaine au bureau du Comité Jeu.

En ce qui concerne les combattants runiques :

- Il y aura un maximum théorique de combattant runique qui est le même pour chaque front.
- Un certain nombre de franges sera réservé pour les états-major et pourra être donné à n'importe qui par la suite.
- Les autres franges **doivent** provenir de pouvoirs spéciaux, tel que pouvoir de guilde, pouvoir de religion, etc.



Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

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 des 2 épisodes. Lorsque l'épisode 1 est terminé, le porteur d'une arme magique doit la garder pour débiter l'épisode 2 avec. Il est interdit de cacher une arme magique.

Note importante : Les armes magiques sont disponibles pour leur propriétaire samedi matin au bureau du Comité Jeu entre 9h30 et 11h30. **Les armes non-réclamées seront mises aléatoirement sur le champ de Bataille (dans la zone tampon).**

Les soins

Seuls les soins par sabliers de guérison sont autorisés. Il y aura un maximum théorique de sabliers de guérisons sur le terrain qui est le même pour chaque front. Les sabliers seront accessibles tout au long de la semaine au bureau du Comité Jeu.

- Un certain nombre de sabliers sera réservé pour les états-major et pourra être donné à n'importe qui par la suite.
- Les autres sabliers **doivent** provenir de pouvoirs spéciaux, tel que la prêtrise, sablier permanent, etc.

Note : Il n'y a pas de puits de guérison lors de cet épisode.

La mort

Une fois mort demeurez au sol et attendez des soins par sablier de guérison ou la fin de l'épisode.

Objectif

Éliminer le front adverse!

Lorsque les maréchaux jugeront de façon sûre qu'un front **domine la Grande Plaine** le cor de brume sera sonné pour signifier la fin du premier affrontement. Une pause d'environ 20 minutes est prévue entre les affrontements.

Les zones de déploiements sont inversées pour le deuxième affrontement qui fonctionne exactement comme le premier. Le premier front qui gagne deux affrontements gagne l'épisode, il est donc possible qu'il y ait trois affrontements.

Gains de scénario

Le front remportant l'épisode 1 de samedi se verra octroyé 25 points de victoire.



Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Épisode 2 : Le Plateau de Norimane

Situé au centre des cités composant Kafe, pavée d'une route d'échanges et de commerce, c'est le plateau de Norimane qui sera le théâtre du sanglant combat qui scellera le destin du Royaume. Du nord, descendant de Mokafe la Grande, l'armée étincelante des Royalistes, ayant à sa tête le Roi Gabriel Lunelame et le Seigneur Vohnrick marche plein sud vers l'Affrontement ultime.

Ayant vogué depuis son Ile de Vigo, battant pavillon rouge et noir, le Seigneur de Beauchesne et sa flotte rejoignirent les forces de Jeanne de Chalon en Méridia pour faire route commune vers le champ de bataille. Le triumvirat de Derzat composé de Léon de Bourgogne, de Gaspar de Chalon et de Reneï de Pontigny suivi de l'Armée des Douze Salopards, viennent en découdre une fois pour toute avec l'ennemi. Enfin, du sud, les fiers Hullsbourgeois escortés par le réputé Bataillon des Dodus ne désirent qu'une chose : Ne faire qu'une bouchée des armées royales!

Pendant que le métal des armées s'entrechoque, les cieux au-delà du champ de bataille s'assombrissent et l'on peut entrevoir des éclairs menaçants qui semblent déchirer le ciel tout entier. Les vents telluriques, ces courants de magie de notre monde, sont hors de contrôle, et le champ de bataille de Kafe n'est que le premier qui subira ses effets...

Horaire

Activité d'une durée de 90 minutes. Le début et la fin de l'activité seront signifiés 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 les fronts se redéployent respectivement sur 4 zones de déploiement (voir carte d'état-major) selon ce qui a été décidé au conseil de bataille du vendredi. Chaque armée à une zone où elle peut déployer un maximum de 150 combattants (2 et 4) et une autre sans limite (1 et 3). C'est dans la zone de 150 combattants que doit se trouver le porte étendard du front.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Les machines de guerres homologuées, les combattants runiques et les monstres homologués sont autorisés.



Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

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. À la fin de l'épisode les armes magiques devront être remises en main propre à l'un des Coordonateurs ou Maîtres de Jeu. Il est interdit de cacher une arme magique.

Les soins

Les soins par sabliers de guérison sont autorisés.

Il y aura également des puits de guérison sur chaque zone de déploiement qui fonctionnent selon le système des «*vents telluriques*». À la 10^{ème}, 30^{ème}, 50^{ème} et la 70^{ème} minute de jeu des artificiers feront exploser une pièce d'artifice qui fera un bruit retentissant que tout le terrain de Bataille entendra, c'est à ce moment (**et pas avant ni après, prenez votre décision à l'explosion**) que vous pouvez vous diriger avec vos armes à l'envers silencieusement vers un de vos 2 puits de guérison (en utilisant le chemin le plus court) et y revenir à la vie instantanément. Il y aura donc 4 vagues de retour aux puits de guérison.

Un Palanquin de guérison sera également accessible durant l'épisode. Le Palanquin débute dans la zone de déploiement qui est sans limite de nombre (contrairement au porte étendard).

Fonctionnement du Palanquin :

- Le Palanquin ne peut se déplacer que si 4 porteurs le manipulent.
- Un Maréchal suit le Palanquin et s'assure du respect des règles l'entourant.
- Le Palanquin est volable mais indestructible.
- Lorsqu'on veut utiliser le Palanquin, les porteurs le dépose au sol, un guérisseur (possédant un sablier) saisit la corde (de 30 pieds) qui est fixé en son sommet, tend la corde et décrit un cercle avec celle-ci. À l'intérieur de ce cercle, toute personne **de votre front** qui est morte peut se relever immédiatement.

La mort

Une fois mort, vous avez trois options : Demeurer au sol et attendre des soins par sablier de guérison, attendre qu'un palanquin se stationne près de vous et s'active ou lorsque vous entendez le signal des «*vents telluriques*», vous diriger avec vos armes à l'envers silencieusement vers un de vos 2 puits de guérison de front. **Note :** Si vous quitter le champ de Bataille vous ne pouvez pas y revenir.

Objectifs principaux

Cinq socles numérotés de 1 à 5 sont disposés sur le champ de bataille (voir carte d'état-major). Le porte étendard de l'armée est suivi par un maréchal et s'il met sa bannière pendant 5 minutes dans un socle celui-ci est considéré comme pris (la bannière ennemie ne pourra plus le prendre).



Bataille 1014 - Les vents du changement « *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Important : Les socles 1 à 4 sont disponibles dès le début de l'affrontement, tandis que le socle final ne le sera que lorsque les 4 premiers auront été pris (par un front ou l'autre). Pour prendre le socle final il faudra par contre y consacrer 10 minutes. Le porte étendard peut porter l'armure mais n'a pas le droit aux armes et aux boucliers. L'étendard ne se vole pas.

Cinq boîtes à temps aux temps cachés sont également déployées en forêt (voir carte d'état-major à la fin du document) et seront accessibles durant toute la durée du conflit, elles seront identifiées : Mokafe ou Derzat. Chaque boîte à temps est individuelle et les temps de contrôle relevés à la fin de l'épisode détermineront qui a contrôlé quelles boîtes à temps.

Objectifs secondaires

À la 30^e minute et à la 60^e minute de jeu une mission spéciale sera donnée aux états-major à leurs zones de déploiement (les 2) par un maréchal. **Note** : Tout le terrain de l'autre côté des ponts est en jeu.

Gains de scénario

- Boîtes à temps = 5 points de victoire seront remis aux fronts contrôlant une boîte à temps.
- Socles = Les 4 premiers socles valent 5 points de victoires chacun, le dernier 10.
- Les gains des missions spéciales sont spécifiés dans la mission. Gains qui ne seront pas des points de victoires.

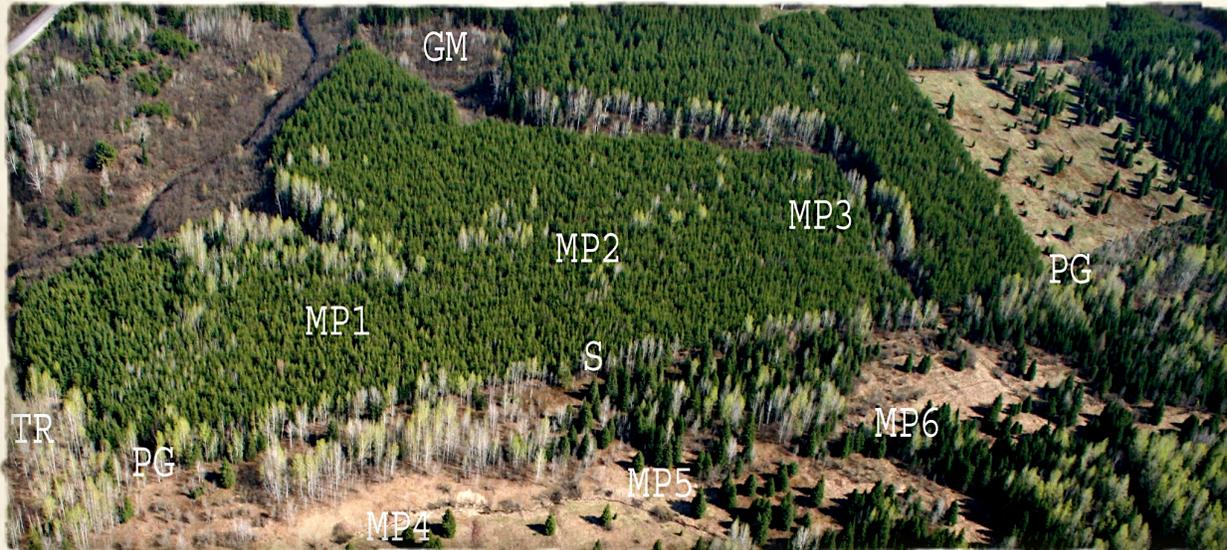


Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Carte d'état-major – Bataille du Jeudi



Légende :

- PG : Puits de guérison
- S : Socle
- MP : Mat de position (bleu Mokafe, jaune Derzat)
- TR : Tombeau du Roi (pour se localiser)
- GM : Grand Monolithe (pour se localiser)



Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Carte d'état-major- Samedi Épisode 1



Légende:

- ZD: Zone de déploiement

Notes: Des cordes jaunes (- - -) seront installées pour délimiter la zone tampon. Avant le son du cor de brume elles seront enlevées.

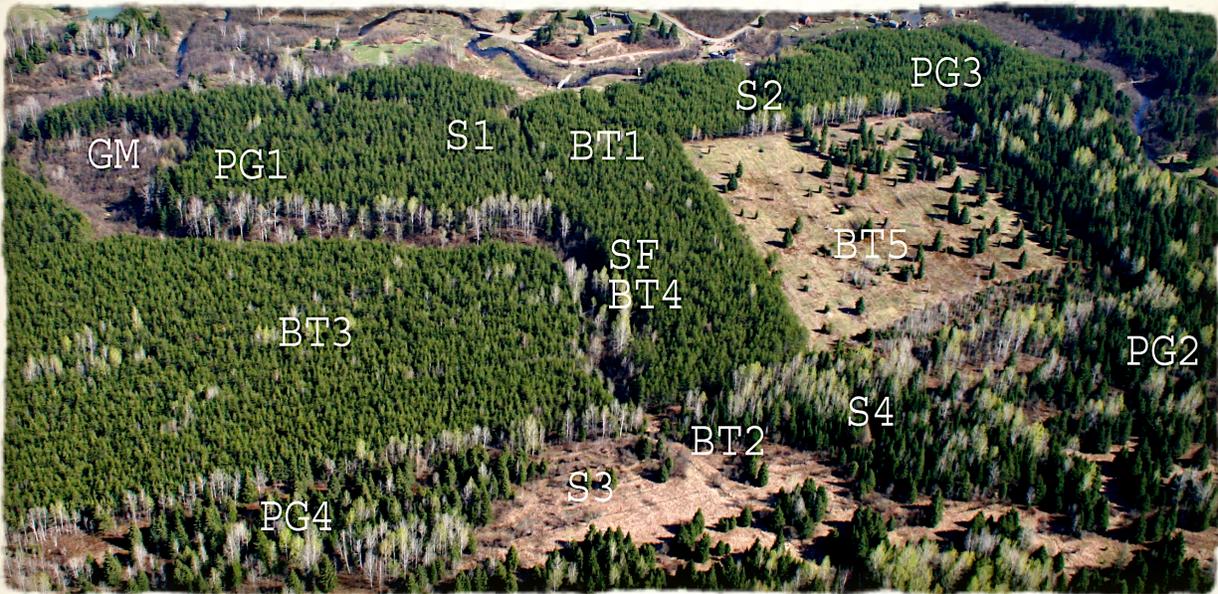


Bataille 1014 - Les vents du changement

« *Ubi est, cras filii vestri somnia eum* »

du 10 au 17 Août 2014, au Duché de Bicolline

Carte d'état-major – Samedi Épisode 2



Légende:

- PG : Puits de guérison (2 et 4 max 150 combattants et porte-étendard)
- S : Socle
- SF : Socle final
- BT : Boîte à temps
- GM : Grand Monolithe (pour se localiser)

