



Bataille 1015 - Les Grands Bouleversements

Synopsis

La prophétie des gardiens touche à sa fin. Les Terres du Centre ont survécu aux calamités, aux glaciations, aux pestes sombres et même les ravages de l'innommable ne semblent plus être qu'un ancien cauchemar...

Les immenses étendues de glace recouvrant les mers se sont dissipées peu à peu, libérant les océans et laissant place à nouveau à la vie, à l'espoir et aux rêves de grandes conquêtes maritimes. Mais les érudits savent que le cycle n'est pas complété. La prophétie des gardiens nous avaient avertis du dernier choc : Celui qui plongerait les nations du monde dans une guerre totale et sans merci, aveuglées par la peur de tout perdre, face à un ennemi qu'ils ne peuvent contrer.

Alors que les Dieux semblent si distants et que la magie est devenue imprévisible, les royaumes et régions se préparent avec leurs moyens, pour protéger leurs acquis et population. Les grandes alliances d'antan se sont très vite retrouvées caduques, car les moyens de protection sont limités et le monde entier les convoite.

Les Grands Bouleversements s'abattaient finalement sur le monde des hommes, et seuls ceux qui parviendraient à exercer une dominance absolue sur terres et mers réussiraient à éviter le pire.



Lundi à vendredi : Le comptoir des généraux

Dans le chaos des grandes désolations les alliances ne sont plus sûres... Le tumulte et l'incertitude planent sur les terres de l'hippocampe. Lorsque vient le temps de choisir, la loi du chacun pour soi prévaut et cela peut causer de nombreuses surprises...

Fonctionnement

Le comptoir des généraux est situé près de l'auberge et de l'homologation.

Chaque participant à la Grande Bataille se voit remettre à son inscription une carte de vote. Tout au long de la semaine il vous est possible d'aller voter pour élire ou supporter un général déjà élu aux comptoirs des généraux. Il faut un minimum de 100 cartes de vote pour nommer un général et ainsi officialiser un front.

Lorsqu'un général décide d'officialiser son front il doit de plus avoir le support de trois Seigneurs de province. Ce support peut être donné en personne ou par écrit officiel. Les Seigneurs non-joueurs (NPC) peuvent également donner leur appui selon les relations diplomatiques en cours.

Lorsqu'un général est nommé une photo est prise ainsi que ses coordonnées (nom et guildes). La photo, les coordonnées du général et les Seigneurs qui le supportent sont ensuite affichés sur le tableau des généraux avec les votes qui lui ont été attribués. Chaque vote subséquent sera comptabilisé et affiché à tous en temps réel par la suite.

Il vous est tout à fait possible de vous présenter au comptoir avec plusieurs cartes de vote que vous avez ramassées au fil de vos négociations. Chaque vote compte!

Le comptoir des généraux est également l'endroit pour vous procurer sabliers, armes magiques, franges de runiques et homologuer une machine de guerre ou un monstre.

Horaire

L'horaire de ce comptoir est très important, car **il y a trois moments clés** qui détermineront qui va affronter qui sur le champ de bataille. Une horloge est accrochée à la vue de tous au comptoir et c'est elle qui fait office de règle.

- Lundi 9h00 à 17h00. **Lorsque le comptoir ferme, les 2 généraux ayant le plus de votes forment les fronts des batailles du mardi.**
- Mardi 9h00 à 17h00.
 - *Note : Les votes comptabilisés le mardi ne comptent pas pour les batailles du mardi.*
 - *De 11h30 à 17h00 il n'y aura pas de Maître de Jeu disponible pour les sabliers, runiques, monstres et machines de guerre.*
- Mercredi 9h00 à 17h00. **Lorsque le comptoir ferme, les 4 généraux ayant le plus de votes forment les fronts des batailles du jeudi.**
- Jeudi 9h00 à 17h00.
 - *Note : Les votes comptabilisés le jeudi ne comptent pas pour les batailles du jeudi.*
 - *De 11h30 à 17h00 il n'y aura pas de Maître de Jeu disponible pour les sabliers, runiques, monstres et machines de guerre.*
- Vendredi 9h00 à 17h00. **Lorsque le comptoir ferme, les 6 généraux ayant le plus de votes forment les fronts des batailles du samedi.**



Les sabliers de guérison

Les sabliers de guérison seront disponibles au comptoir des généraux. Il y a trois façons de se procurer un sablier de guérison :

1. Être un grand prêtre ou une grande prêtresse d'une croyance de Bicolline (il n'y a pas de procuration, le sablier est remis en personne).
 - Avant de recevoir un sablier, un grand prêtre **doit décider** pour quel général ce sablier ira se battre. Cette information est publique et est publiée sur le tableau des généraux.
2. Être le chef d'une guilde qui possède un sablier permanent.
 - Avant de recevoir un sablier, un chef de guilde **doit décider** pour quel général ce sablier ira se battre. Cette information est publique et est publiée sur le tableau des généraux.
3. Être un général de front.
 - Les cinq premiers sabliers d'un général de front sont gratuits.
 - Il lui est possible d'acheter des sabliers subséquents au coût de 200 Solars. Le Maître de Jeu au comptoir des généraux se réserve le droit de refuser l'achat d'un sablier s'il juge que le front a atteint son quota.
 - Le nombre de sabliers qu'un général de front possède est une information publique et est publiée sur le tableau des généraux.

Les combattants runique

Un **général de front du samedi** peut se procurer au comptoir des généraux un maximum de 7 franges de combattants runiques le samedi matin à la rencontre des généraux. Le général a deux façons de se procurer une frange de runique :

1. Payer 100 Solars par frange.
2. Amener une liste de noms de personnages (maximum de 7) qui se battront pour lui et qui, de par leur historique, sont réputés runiques (St-Augustin, Vorador, etc.).

Les franges de runiques qu'un général de front possède est une information publique et est publiée le samedi sur le tableau des généraux.

Les monstres et machines de guerre

Pour homologuer votre machine de guerre ou votre monstre, prenez rendez-vous au comptoir des généraux avec un Maître de Jeu.

Pour qu'un monstre ou une machine de guerre homologuée puisse accéder au champ de bataille, un général de front doit l'avoir acheté au coût de 200 Solars. Les monstres et machines qu'un général de front possède est une information publique et est publiée sur le tableau des généraux.

Les armes magiques

Les armes magiques seront disponibles pour leur propriétaire au comptoir des généraux le samedi matin de 9h00 à 12h00. Une arme magique non-réclamée sera mise aléatoirement sur le champ de bataille. Il faut redonner les armes magiques à un maréchal de pont à la fin d'un conflit.

Note : Les armes magiques ont changé de vocation, **elles ne tuent plus au toucher**. Le porteur d'une arme magique est considéré comme un combattant runique.



Les quêtes des temps sombres

L'avènement des temps sombres amenèrent avec eux leur lot de douleur et de maux partout dans les terres de Bicolline. Fort heureusement, divers groupes se démarquèrent de leurs pairs, chacun dans leurs régions respectives, réussissant à aider la populace locale, à nuire à leurs ennemis jurés, ou tout simplement à tirer leur épingle du jeu malgré cette ère difficile!

Tout au long de la semaine des quêtes seront en cours. Certaines en lien direct avec la bataille, d'autres en lien avec la trame narrative. Plusieurs figurants sont là pour vous faire vivre des moments de jeu inoubliables.

Les Maîtres de Jeu Philippe et Jean-François seront installés au sous-sol de l'auberge pour gérer ces quêtes. Surveillez les annonces et restez prêts si participer aux rouages et intrigues de notre jeu vous intéresse! À chaque matin de la Grande Bataille, à partir de 10h00, une série de quêtes ouvertes au public seront affichées près de l'auberge de Bicolline.

Avec le 20^{ème} anniversaire de Bicolline qui bat son plein, les guildes ayant fait leur marque dans le monde depuis les deux dernières décennies auront une place d'honneur! Certaines quêtes s'adresseront à des guildes particulières, alors que d'autres seront ouvertes au grand public! Restez aux aguets!

De plus, des quêtes pour les nouveaux joueurs ou joueurs plus novices au métier d'aventurier sont prévues chaque jour! Les joueurs n'ont qu'à se présenter à la Basse-Ville, entre 9h00 et 11h00, au campement de Gaïa, pour y débiter leurs aventures. Jocelyn Beausoleil, alias Winzod, les y attend à sa cabane. Il se fera un plaisir de les initier. Merci de guider et renseigner les nouveaux participants à ce sujet.



Mardi : Les fortifications de la Baie des Oursins

Avec la disparition successive des glaces et la navigation à nouveau possible dans de nombreux secteurs maritimes, il n'aura pas fallu attendre longtemps pour que le contrôle des côtes devienne le sujet de nombreux conseils de région. L'accès aux mers est capital pour certains royaumes ou régions et les conflits pour leur contrôle sont déjà commencés dans de nombreuses villes côtières. La plupart des fortifications en bordure de mer sont renforcées ou attaquées par des coalitions voulant s'assurer de leur avenir.

Rencontre des généraux

Les 2 généraux ayant été choisis la veille par le vote populaire sont attendus avec leur état-major au comptoir des généraux à 10h00 pour un briefing avec les maréchaux. C'est le moment pour vos questions et toute autre demande concernant le conflit à venir. Le choix des zones de déploiement par les généraux sera fait à ce moment par ordre décroissant du nombre de votes obtenus. En cas d'égalité il y aura tirage au sort.

Horaire

Le premier affrontement est prévu pour 14h00, il y aura ensuite une inversion des déploiements pour le deuxième affrontement. Le début et la fin de chaque affrontement 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

Dès 13h00, tous les combattants doivent se rendre à leur zone de déploiement sur la grande plaine (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 et machines de guerre (maximum de 4 pour cette bataille) devront être homologués et seront vérifiés par les maréchaux en place. Un front se déploiera dans le fort, tandis que le second sera à l'extérieur au centre de la plaine.

Civils et enfants!

Comme le scénario se déroule dans un espace bien clair et qu'il s'agit de notre 20^e anniversaire, il y aura pour une première fois la possibilité de laisser des civils voir ce conflit. Les civils seront à l'orée du bois à droite du fort lorsqu'on y fait face (la zone est identifiée sur la carte d'état-major). Une corde passera d'arbre en arbre et des maréchaux s'assureront qu'aucun civil ne gagne le champ de bataille. Ce sera l'occasion pour toutes ceux et celles qui n'ont jamais vu de grande bataille d'y assister et il y a fort à parier que de très nombreux enfants seront impressionnés!

Attention : Tout enfant pénétrant sur le champ de bataille doit être accompagné d'un parent (qui ne participera pas à la bataille).

Note : Cette expérience sera répétée au premier épisode de samedi (les civils seront alors dans le fort). Par contre pour les batailles de jeudi et le deuxième épisode de samedi le terrain de bataille ne sera accessible qu'aux combattants.



Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées, **sauf** les armes magiques. Il n'y a pas de monstre. Les machines de guerre homologuées sont **acceptées** durant ce conflit. Pour homologuer votre machine de guerre, prenez rendez-vous durant la semaine au comptoir des généraux.

Le front attaquant le fort aura droit à quatre machines de guerre, tandis que le front le défendant aura droit à deux. Chaque front peut donc amener quatre machines de guerre sur le champ de bataille puisque le scénario est joué 2 fois et que chaque front devra défendre et attaquer le fort.

La mort et les soins

Une fois mort, vous devez vous coucher au sol.

Si vous êtes dans le front qui défend le fort vous n'avez qu'une option, soit celle d'attendre des soins par sablier de guérison.

Si vous êtes dans le front qui attaque le fort vous n'avez qu'une option, soit de vous relever et de vous diriger armes à l'envers en marchant à votre de puits de guérison situé au grand monolithe qui est au centre de la plaine. **Le front attaquant n'a donc pas le droit d'utiliser ses sabliers de guérison.**

Objectifs

Le front défenseur doit défendre le fort pendant 45 minutes ou jusqu'à ce que la totalité des douze objectifs (voir carte d'état-major à la fin) à défendre soient détruits.

Les objectifs sont des parties du fort à «détruire». Pour symboliser la destruction le front attaquant doit dénouer un bout de tissu rouge attaché à un anneau de métal et le laisser au sol.

Une fois le premier affrontement terminé il y aura une courte pause puis les fronts se redéploieront en inversant les zones de déploiement pour un second affrontement qui suivra la même mécanique.

Le début et la fin de l'affrontement seront signifiés par le son d'un «cor de brume».

Note importante : Il n'est pas possible de contourner le fort, la seule façon d'entrer dans le fort est par les sept brèches prévues à cet effet dans les palissades. Des maréchaux seront sur place pour vous le rappeler le cas échéant.

Combats sur le fort

Les tours et les murs ne peuvent être escaladés (l'expulsion d'un joueur fautif sera immédiate) pour des raisons évidentes de sécurité. Les sept possibilités pour pénétrer dans le fort sont divisées en quatre zones distinctes :

- L'entrée étant le passage le plus adapté et large situé au centre du fort;
- Les deux éboulis, passages légèrement obstrués;
- Les deux failles, passages restreints à enjamber;
- Les deux passages, espaces de plain-pied, mais étroits.

Toutes ces zones ne peuvent être conservées que par le combat. Aucun élément les obstruant ne sera permis.



Gains de scénario

Chaque objectif détruit rapporte des points au front attaquant. Chaque objectif préservé rapporte des points au front défenseur. La valeur en points de chaque objectif n'est pas connue d'avance et sera dévoilée à tous à la fin du conflit directement aux états-majors, puis affichée au comptoir des généraux. Chaque objectif compte !

Gagner un affrontement (en défense ou à l'attaque) donne 30 points de domination.



Jeudi : La bataille des gorges de l'estuaire

Alors que les villes côtières sont en proie à de très violents conflits armés pour leur contrôle, le chaos et la guerre s'étendent le long des grands fleuves. Les embouchures et estuaires les plus importants sont à leur tour le théâtre de batailles épiques pour leur contrôle. D'importants contingents d'armées aux allégeances diverses se battent pour l'accès de ces voies maritimes intérieures...

Rencontre des généraux

Les 4 généraux ayant été choisis la veille par le vote populaire sont attendus avec leur état-major au comptoir des généraux à 10h00 pour un briefing avec les maréchaux. C'est le moment pour vos questions et toute autre demande concernant le conflit à venir. Le choix des zones de déploiement par les généraux sera fait à ce moment par ordre décroissant du nombre de votes obtenus. En cas d'égalité il y aura tirage au sort.

Horaire

Activité d'une durée d'environ 3 heures, en trois épisodes de 45 minutes et de deux pauses d'environ 20 minutes, de 14h00 à 17h00. 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 à la vallée des monolithes (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 et sabliers de guérison guerre devront être homologués et seront vérifiés par les maréchaux en place.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Il **n'y a pas** d'armes magiques. Les monstres et machines de guerre homologuées ne sont **pas acceptés** durant ce conflit.



La mort et les soins

Les sabliers de guérison sont autorisés. Il y a un puits de guérison près de votre zone de déploiement (voir carte d'état-major à la fin du document).

Une fois mort, vous devez vous coucher au sol.

Vous avez ensuite deux options :

1. Attendre des soins par sabliers de guérison.
2. Vous relever et vous diriger en marchant, armes à l'envers vers votre puits de guérison en évitant le plus possible les zones de conflits.

Objectifs

À votre zone de déploiement il y a un grand cercle tracé au sol dans lequel se trouvent deux poteaux en métal avec des palettes articulées. Tant que ces palettes sont élevées elles vous génèrent des points, si elles venaient à être abaissées, vous perdez des points. Dans le cercle se trouve également un sceptre avec une coquille d'œuf. Tant que la coquille d'œuf est intacte le sceptre génère des points, si elle venait à être brisée ou renversée au sol vous perdez des points.

Si un combattant pénètre dans le cercle il meurt instantanément. La seule façon de faire tomber une palette ou de briser la coquille d'œuf du sceptre est à l'aide d'une flèche provenant d'un tir d'arc ou d'un carreau provenant d'un tir d'arbalète.

Note : Un maréchal sera dans le cercle pour s'assurer du bon fonctionnement de cet objectif.

Dans la coulée des monolithes se trouvent également cinq mats de position. Sur chacun des mats il y a un mousqueton identifié à votre zone de déploiement (1-2-3-4). Pour prendre possession du mat vous devez accrocher votre mousqueton (celui qui correspond à votre zone de déploiement) au centre du mat et attacher celui qui s'y trouvait précédemment en haut du mat. Les mats de position seront relevés plusieurs fois durant l'évènement par un maréchal et génèrent également des points.

Après 45 minutes de jeu, s'il y a égalité de points entre 2 ou plusieurs fronts il y aura une prolongation qui se terminera dès qu'un front aura une supériorité de points.

Lorsqu'un des jeux se termine, les fronts se redéploient sur des zones de déploiements différentes. L'ordre des déploiements sera remis aux généraux à 10h00 lors de la rencontre des généraux.

Gains de scénario

Chaque palette non tombée génère des points. Chaque coquille d'œuf du sceptre non brisée génère des points. Chaque mat de position pris génère des points. La valeur en points de chaque objectif n'est pas connue d'avance et sera dévoilée directement aux états-majors, puis affichée au comptoir des généraux. Chaque objectif compte !

Gagner un affrontement donne 30 points de domination. Il y a trois affrontements.



Samedi – Les Grands Bouleversements

La Prophétie des Gardiens nous avait avertis du jour où les peuplades se retourneraient les unes contre les autres, où les cieus se couvriraient et où la noirceur couvrirait les terres et le monde serait consumé dans les flammes.

Les plus optimistes ou inconscients de ce monde ne portèrent que peu ou pas d'attention aux signes précurseurs qui tranquillement devenaient réalité et pavaient le chemin vers ce moment fatidique alors que les pragmatiques ou paranoïaques emmagasinèrent ressources et avoirs, fortifiant leurs acquis au détriment des populaces afin d'être prêts quand le moment viendrait.

Toutes les nations du monde combattront pour leur survie au cœur de ces Grands Bouleversements en espérant mettre la main sur les pouvoirs qui leur permettront de protéger leurs avoirs.

Rencontre des généraux

Les 6 généraux ayant été choisis la veille par le vote populaire sont attendus avec leur état-major au comptoir des généraux à 10h00 pour un briefing avec les maréchaux. C'est le moment pour vos questions et toute autre demande concernant le conflit à venir. Le choix des zones de déploiement par les généraux sera fait à ce moment par ordre décroissant du nombre de votes obtenus. En cas d'égalité il y aura tirage au sort.

Épisode 1 : La bataille du Plateau de Baddh

Vaste étendue sillonnée par des failles et ravagée par la guerre récente opposant les forces du Berkwald aux hordes du Tenamuahc, le plateau de Baddh est devenu le centre de tous les enjeux. Un monolithe millénaire en jaillit en son centre depuis la nuit des temps et, tout dernièrement, la communauté des érudits s'est à nouveau penchée sur son origine, pressée par leurs Seigneurs de trouver le moyen de se protéger de la fameuse menace imminente dont parle la prophétie des Gardiens, le dernier choc. En effet, d'après de nombreux écrits, la puissance qui émane du monolithe est incontestable et réussir à la canaliser permettrait de se protéger contre les pires calamités...

Horaire

Activité débutant à 14h00 et se terminant à 14h45. 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 sur la grande plaine (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.



Civils et enfants!

Tout comme mardi il sera possible d'avoir des civils lors de l'épisode 1. Cette fois-ci par contre, les civils seront confinés à l'intérieur du fort.

Note : À la fin de l'épisode 1 les civils sont invités à quitter le champ de bataille. L'épisode 2 se déroulera sans civils.

Attention : Tout enfant pénétrant sur le champ de bataille doit être accompagné d'un parent (qui ne participera pas à la bataille).

Armes autorisées

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

Les armes magiques seront disponibles au comptoir des généraux le samedi matin de 9h00 à 12h00. Une arme magique non-réclamée sera mise en plein centre du champ de bataille et disponible à tous.

Note : Les armes magiques ont changé de vocation, **elles ne tuent plus au toucher**. Le porteur d'une arme magique est considéré comme un combattant runique.

Lorsqu'un affrontement est terminé (cor de brume), le porteur d'une arme magique doit la garder pour débiter le prochain affrontement avec. Il est interdit de cacher une arme magique. À la fin de l'épisode 2 les armes magiques devront être remises aux maréchaux de pont.

La mort et les soins

Les sabliers de guérison sont autorisés. Il y a un puits de guérison qui est votre panneau de zone de déploiement (voir carte d'état-major à la fin du document).

Une fois mort, vous devez vous coucher au sol.

Vous avez ensuite deux options :

1. Attendre des soins par sabliers de guérison.
2. Vous relever et vous diriger en marchant, armes à l'envers vers votre puits de guérison en évitant le plus possible les zones de conflits.



Objectifs

Prendre le contrôle du centre de la plaine!

Au centre de la plaine se trouve le grand monolithe, lequel est lui-même situé au milieu d'un grand cercle tracé au sol.

Chaque général de front aura un porte-étendard qui est joué par un maréchal de Bicolle :

- Le porte étendard est un maréchal, il ne participe pas aux combats.
- Le porte étendard suit le général, mais ne court pas. Si à un moment il ne sait plus où est le général il retourne au puits de guérison pour l'attendre.
- Tant que le général est vivant et en vue du maréchal le porte-étendard montre clairement son drapeau à tous sur le champ de bataille.
- Si le général meurt ou n'est plus en vue du maréchal, le porte étendard descend son drapeau et l'enroule grossièrement sur sa perche.

Lorsqu'un général vivant et son porte-étendard sont dans le cercle il y a deux possibilités :

1. Il n'y a pas d'autre général vivant avec son porte-étendard dans le cercle.
 - Dans ce cas le temps passé par le général dans le cercle est comptabilisé.
 - Si le général venait à mourir, ce temps est gardé en compte et cumulé avec toute autre future intrusion. Chaque seconde compte!
2. Il y a au moins un autre général vivant avec son porte-étendard dans le cercle.
 - Dans ce cas aucun temps n'est calculé.

Au terme des 45 minutes de jeu, le général qui aura passé le plus de temps vivant dans le cercle gagnera l'affrontement.

Gains de scénario

Gagner cet affrontement donne 30 points de domination.

Épisode 2 : Le contrôle des passages

Le contrôle de l'accès au plateau de Baddh mobilise de très nombreux contingents d'hommes d'armes et mercenaires ayant eu le difficile mandat d'en contrôler les plus importants points de passage. Les affrontements qui s'y préparent vont être décisifs pour l'avenir de plusieurs régions de notre monde.

Horaire

Activité d'une durée d'environ 2 heures, en trois épisodes de 30 minutes et de deux pauses d'environ 15 minutes, de 15h00 à 17h00. Le début et la fin de chaque épisode 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 redéplient respectivement sur 6 zones de déploiement (voir carte d'état-major) selon ce qui a été décidé à la rencontre des généraux de 10h00. De l'eau vous attendra sur vos nouvelles zones de déploiement.

Armes autorisées

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

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. Lorsqu'un affrontement est terminé (cor de brume), le porteur d'une arme magique doit la garder pour débiter le prochain affrontement avec.

Il est interdit de cacher une arme magique. À la fin des affrontements les armes magiques doivent être remises aux maréchaux de pont.

La mort et les soins

Les sabliers de guérison sont autorisés. Il y a un puits de guérison qui est votre panneau de zone de déploiement (voir carte d'état-major à la fin du document).

Une fois mort, vous devez vous coucher au sol.

Vous avez ensuite deux options :

1. Attendre des soins par sabliers de guérison.
2. Vous relever et vous diriger en marchant, armes à l'envers vers votre puits de guérison en évitant le plus possible les zones de conflits.

Objectifs

Un objectif spécifique pour le premier affrontement sera remis aux généraux sur place. Ensuite avant chaque affrontement un nouvel objectif est remis aux généraux. Pour un total de trois objectifs spécifiques.

Sur le champ de bataille se trouvent également six mats de position. Sur chacun des mats il y a un mousqueton identifié à votre zone de déploiement (1-2-3-4-5-6). Pour prendre possession du mat vous devez accrocher votre mousqueton (celui qui correspond à votre zone de déploiement) au centre du mat et attacher celui qui s'y trouvait précédemment en haut du mat. Les mats de position seront relevés plusieurs fois durant l'évènement par un maréchal et génèrent également des points.

Après 30 minutes de jeu, s'il y a égalité de points entre 2 ou plusieurs fronts il y aura une prolongation qui se terminera dès qu'un front aura une supériorité de points.

Lorsqu'un des jeux se termine les fronts se redéplient sur des zones de déploiement différentes. L'ordre des déploiements sera remis aux généraux à 10h00 lors de la rencontre des généraux.



Gains de scénario

Chaque objectif spécifique génère des points. Chaque mat de position pris génère des points. La valeur en points de chaque objectif n'est pas connue d'avance et sera dévoilée directement aux états-majors, puis affichée au comptoir des généraux. Chaque objectif compte !

Gagner un affrontement donne 40 points de domination Il y a trois affrontements.

Points de domination

Dans les temps sombres, les grandes nations des Terres de Bicolline doivent être dirigées avec force et assurance afin de protéger leurs frontières des incursions ennemies et mener en sécurité la populace face au cataclysme imminent.

Ce n'est qu'en exerçant une domination absolue sur leur territoire que ces nations pourront survivre aux temps sombres! Au fil des différents conflits marquant les Grands Bouleversements, les dirigeants des nations auront la chance d'accumuler cette précieuse influence qui fera de leur Royaume celui qui aura survécu aux temps sombres indemne.

Il y a un total de 9 conflits durant la semaine. Chacun de ces conflits ne peut être gagné que par un général et son front. Lorsqu'un général et son front gagnent un conflit, ils gagnent également des points de domination.

Les points de domination de chaque front sont affichés en temps réel au comptoir des généraux.

Il y a en tout 300 points de domination disponibles.

Le samedi 19 septembre prochain, dès 19h00, les généraux sont invités (gratuitement) à l'auberge de Bicolline pour l'utilisation de leurs points de domination. Si un général ne peut pas se présenter il peut donner l'utilisation de ses points de domination à un de ses membres d'état-major (avisez les maîtres de jeu d'avance le cas échéant).

Le général ayant le plus de points de domination commence par dépenser ses points et ainsi de suite jusqu'au dernier qui en a le moins et qui termine. Il est conseillé aux généraux d'arriver préparés sans quoi le maître de jeu pourrait imposer des limites de temps aux décisions.



La Comète de Butasard

Tous les signes précurseurs l'avaient annoncée et ceux qui s'y étaient préparés en gagnant les affrontements construisirent leur défense en conséquence...

La comète de Butasard, détectée il y a des millénaires par les elfes de Nasgaroth et leur art avancé de l'astronomie, on la croyait un phénomène certes merveilleux, mais sans réel danger...Jusqu'à tout récemment.

Marquant la fin des temps sombres, la comète était ce choc final prophétisé, ce terrible cataclysme qui allait marquer les Grands Bouversements de notre ère. Nul ne serait épargné, et seuls les dirigeants les plus rusés et prévoyants parviendraient à engranger assez de vivres et à préparer des refuges pour la population apeurée.

Les Grands Bouversements étaient enfin sur nous, et à l'issue de ce conflit, la face même de notre monde serait changée.

Protéger la population

Tous les domaines de notre monde (la carte est redécoupée en domaines, il n'y a pas d'endroits habités qui ne soit pas un domaine) recevront un fragment de la comète. Ce fragment occasionne 4 points de structure de dégâts à tous les bâtiments du domaine.

Tous les navires redonnés en carte jeu et lettre de change recevront également un fragment de la comète. Ce fragment occasionnera 8 points de structure de dégâts aux navires. Il est donc possible qu'une carte jeu de navire et sa lettre de change soit refusée d'être redéployée ultérieurement si un fragment de comète a détruit le navire.

Un général de front peut utiliser 1 point de domination pour protéger un domaine des effets de la comète. **Les domaines protégés doivent faire partie d'une des trois provinces sous la protection du Général.** Le général remettra au maître de jeu la liste de domaines qu'il protège.

Un général de front peut utiliser 1 point de domination pour protéger un navire des effets de la comète. Le général remettra au maître de jeu la liste des navires qu'il protège.

Note importante : Au fil des intrigues et du jeu il est possible que des individus ou des groupes aient acquis une autre façon de se protéger contre les effets destructeurs de la comète. Dans ce cas il faut remettre ce moyen à un général qui l'utilisera avec ses points de domination (sous approbation du maître de jeu) **sans quoi ce moyen sera inefficace.**



Les provinces maritimes

Lorsque la poussière des cataclysmes retomba, les plus résilients se remirent tout de suite à contrôler les eaux de notre monde afin de rebâtir les routes commerciales détruites par la comète de Butasard en assurant leur dominance sur les secteurs côtiers touchant leurs Royaumes et ceux de leurs rivaux...

Un général de front peut utiliser 15 points de domination pour nommer de façon arbitraire un seigneur maritime dans une des 14 provinces maritimes (voir chapitre maritime des règles de jeu virtuel). Lorsqu'une province maritime est prise elle n'est plus disponible pour le prochain général.

Valeur d'une province maritime

Les marins les plus aguerris ayant mis la main sur une province maritime se mirent tout de suite à l'exploiter, parvenant ainsi à y extraire les richesses de la mer, tout en augmentant les échanges commerciaux et le trafic maritime sur ce nouveau territoire. Les richesses potentielles de ces nouvelles provinces maritimes en valaient le coup et bien fou aurait été celui qui n'aurait pas envoyé sa flotte les exploiter !

Un général de front peut utiliser 1 point de domination pour augmenter de 1 la valeur d'une province maritime (voir chapitre maritime des règles de jeu virtuel) qui a été précédemment attribuée par un général de front.

Les tours de garde côtière

Alors que certains se mirent actifs sur les eaux, d'autres décidèrent d'ériger des défenses maritimes contre leurs ennemis. En effet, l'ouverture de ces nouveaux territoires maritimes signifiait un danger potentiel pour les nations côtoyant les mers infestées de pirates et de navires ennemis! En construisant rapidement des tours de garde sur la côte des mers, les nations prévoyantes pourraient efficacement se défendre contre les envahisseurs!

Un général de front peut utiliser 10 points de domination pour construire une tour de garde côtière (voir chapitre maritime des règles de jeu virtuel) sur un hexagone de son choix.

Les pilliers des temps sombres

Profitant des mouvements de paniques causées par la comète de Butasard certains généraux sans scrupule en profitent pour piller les ruines des endroits dévastés, ordonnant à leurs osts d'entrer dans les chaumières de la campagne et les maisons des villes pour piller or, bijoux et richesses ! Dans ces temps sombres, c'était l'or qui paverait le chemin du futur !

Un général de front peut utiliser 1 point de domination pour se procurer 60 Solars sonnants. Un maximum de 12000 Solars sera donné de cette façon entre tous les généraux.

S'il n'y a plus de Solar disponible rendu au tour d'un général il doit faire un autre choix.



Carte d'état-major - Bataille du Mardi - Déploiement

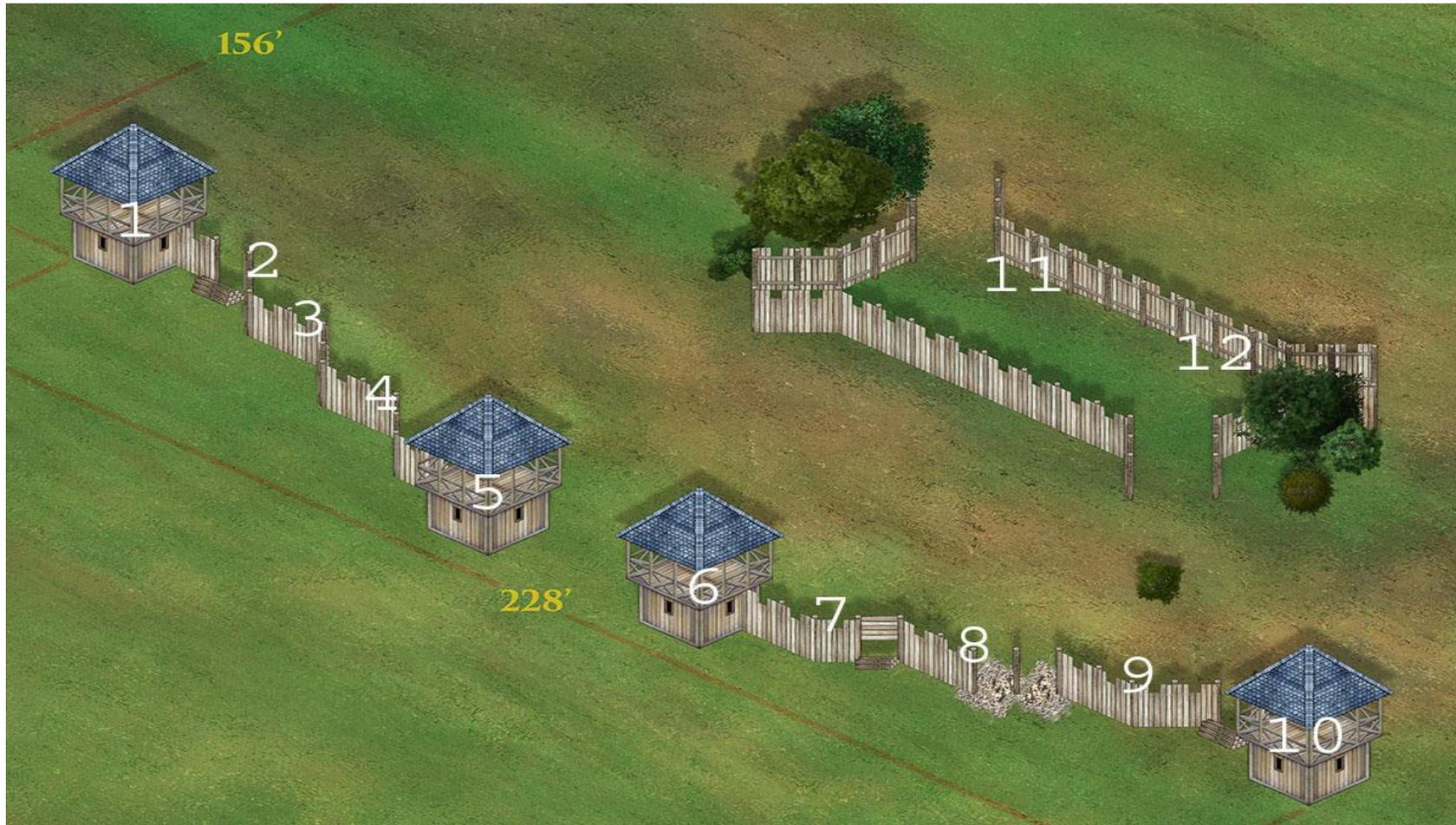


Légende :

- PG : Puits de guérison du front attaquant
- CIVILS : Zones des civils et des parents avec enfants
- FORT : Le fort



Carte d'état-major - Bataille du Mardi - Objectifs

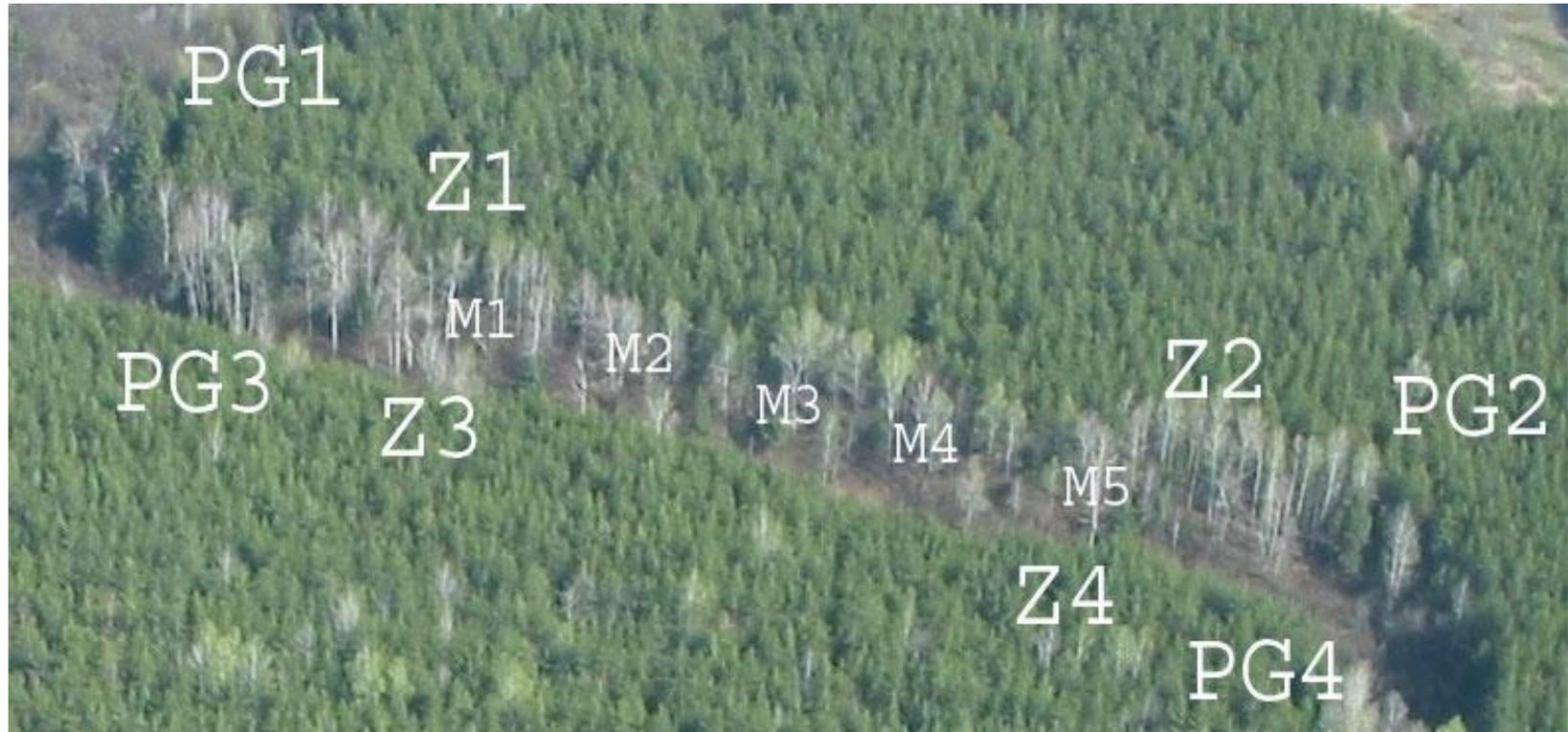


Légende :

- 1-5-6-10 : Objectifs à détruire dans les tours (fanion rouge à dénouer sur œillet de métal)
- 2-3-4-7-8-9 : Objectifs à détruire à l'intérieur des palissades (fanion rouge à dénouer sur œillet de métal)
- 11-12 : Objectifs à détruire à l'intérieur du dernier retranchement (fanion rouge à dénouer sur œillet de métal)



Carte d'état-major - Bataille du Jeudi



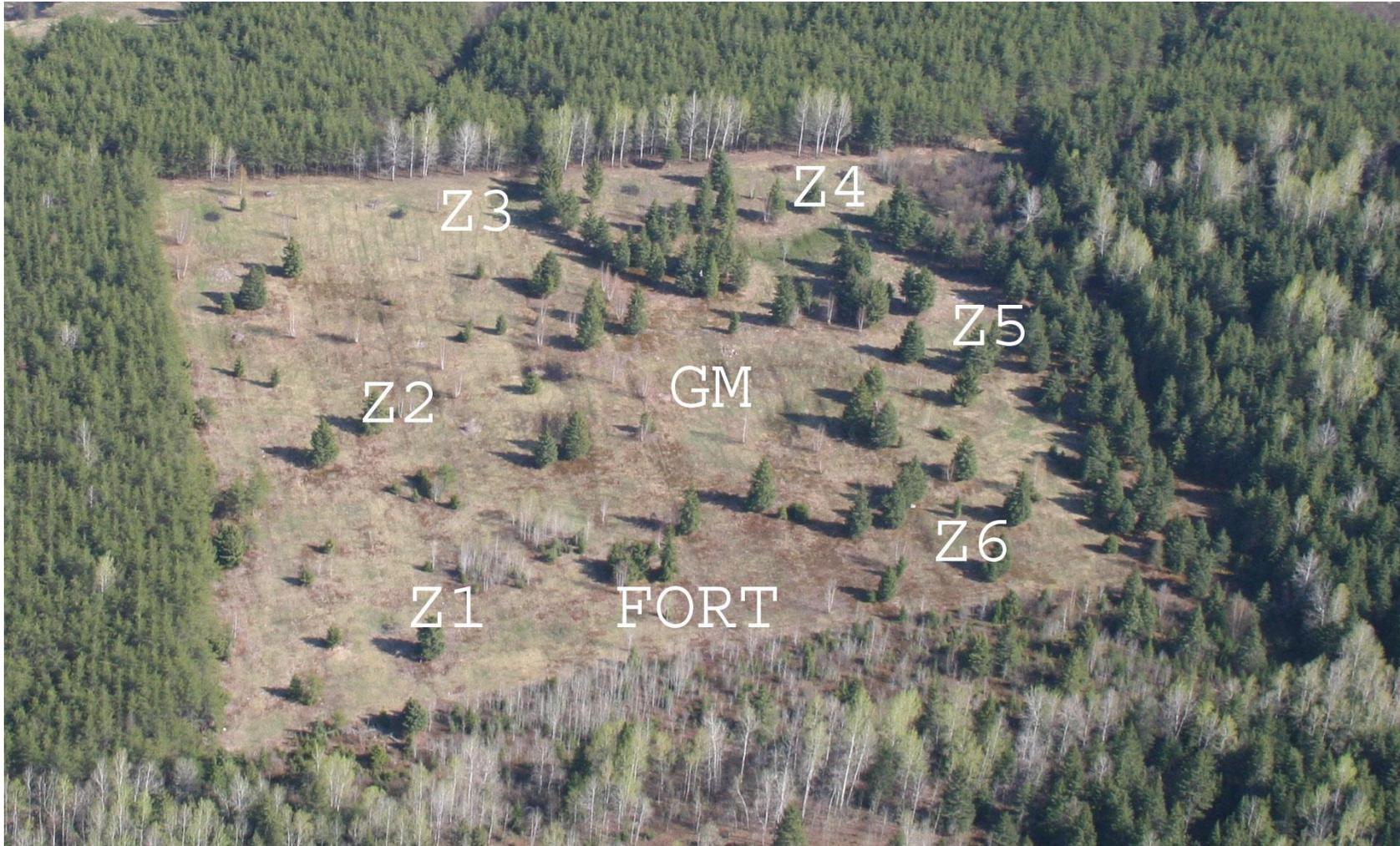
Légende :

- PG1 à PG4 : Puits de guérison associés à une zone de déploiement
- Z1 à Z4 : Zones de déploiement (où sont également situées les deux palettes articulées et le sceptre à défendre)
- M1 à M5 : Mats de position

Note : Pour se situer le M3 est près du passage du monolithe de béton. Les zones 1 et 2 sont du côté de l'auberge.



Carte d'état-major - Samedi Épisode 1



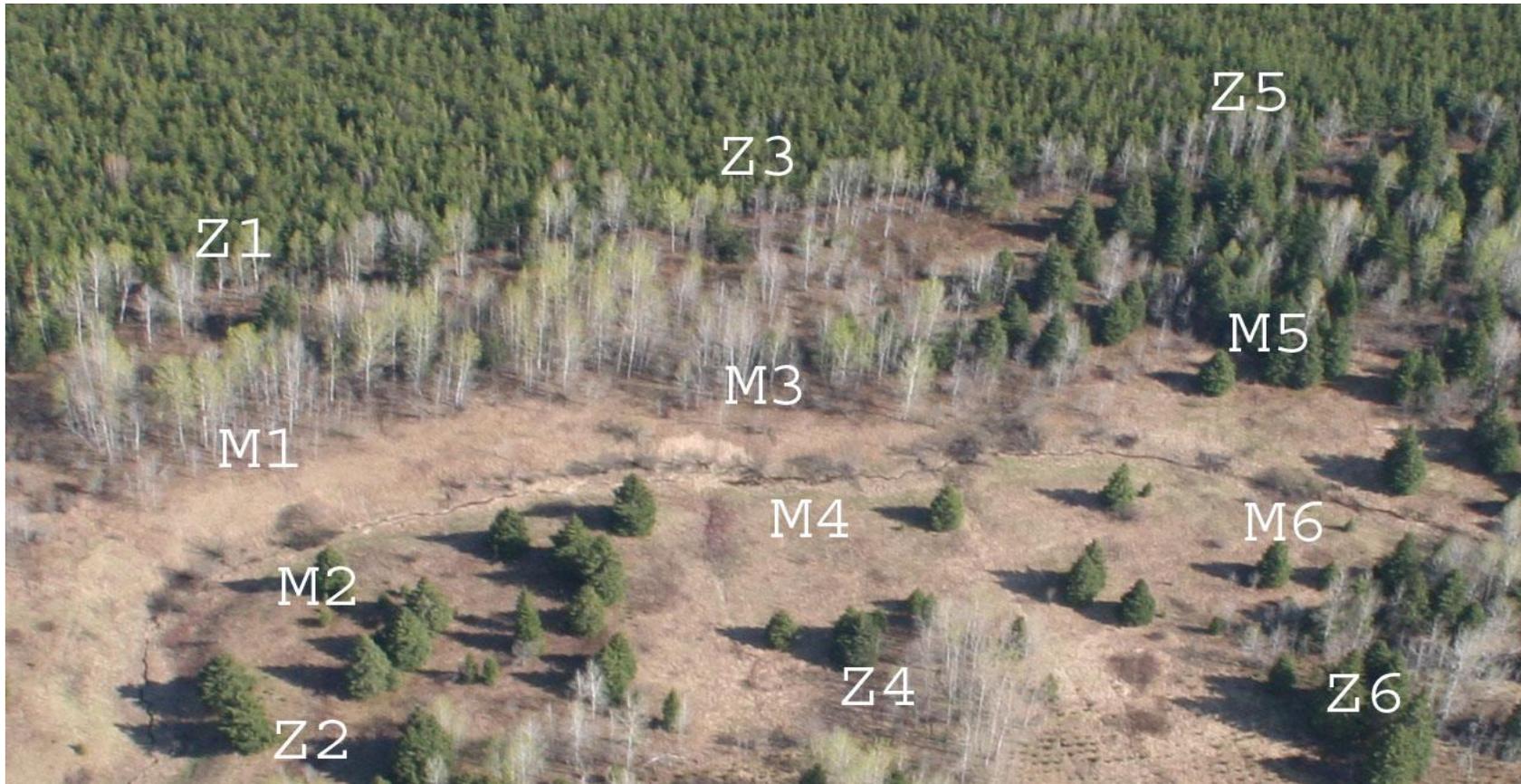
Légende :

- Z1 à Z6: Zones de déploiement qui servent également de puits de guérison
- GM : Grand monolithe, il y aura également un grand cercle au sol autour
- FORT : Le fort, les civils et les parents avec enfants y sont logés pour observer les combats

20



Carte d'état-major - Samedi Épisode 2



Légende :

- Z1 à Z6: Zones de déploiement qui servent également de puits de guérison
- M1 à M6 : Mats de position

Notes : Pour se situer, les zones 1, 3 et 5 sont sur le grand chemin. Z1 est très près du tombeau du roi et Z5 est à moitié chemin entre le tombeau du roi et la grande plaine. Les zones 2, 4 et 6 sont sur les nouveaux terrains. Il va y avoir des ponceaux entre les mats de positions qui se trouvent de part et d'autre d'une petite coulée.



Sommaire

Bataille 1015 - Les Grands Bouleversements	1
Synopsis	1
Lundi à vendredi : Le comptoir des généraux	2
Fonctionnement.....	2
Horaire	2
Les sabliers de guérison	3
Les combattants runique	3
Les monstres et machines de guerre.....	3
Les armes magiques	3
Les quêtes des temps sombres.....	4
Mardi : Les fortifications de la Baie des Oursins	5
Rencontre des généraux	5
Horaire	5
L'état de conscience.....	5
Déploiement.....	5
Civils et enfants!	5
Armes autorisées.....	6
La mort et les soins	6
Objectifs.....	6
Combats sur le fort.....	6
Gains de scénario	7
Jeudi : La bataille des gorges de l'estuaire	8
Rencontre des généraux	8
Horaire	8
L'état de conscience.....	8
Déploiement.....	8
Armes autorisées.....	8
La mort et les soins	9
Objectifs.....	9
Gains de scénario	9
Samedi – Les Grands Bouleversements	10
Rencontre des généraux	10
Épisode 1 : La bataille du Plateau de Baddh	10
Horaire	10
L'état de conscience.....	10
Déploiement.....	10
Civils et enfants!	11
Armes autorisées.....	11
La mort et les soins	11
Objectifs.....	12
Gains de scénario	12
Épisode 2 : Le contrôle des passages.....	12
Horaire	12
L'état de conscience.....	12
Déploiement.....	13
Armes autorisées.....	13
La mort et les soins	13
Objectifs.....	13
Gains de scénario	14
Points de domination	14
La Comète de Butasard	15
Protéger la population	15
Les provinces maritimes	16
Valeur d'une province maritime	16
Les tours de garde côtière	16
Les pillleurs des temps sombres.....	16
Carte d'état-major - Bataille du Mardi - Déploiement.....	17
Carte d'état-major - Bataille du Mardi - Objectifs	18
Carte d'état-major - Bataille du Jeudi.....	19
Carte d'état-major - Samedi Épisode 1.....	20
Carte d'état-major - Samedi Épisode 2.....	21
Sommaire	22