

Le combat des héros

Ad novam aetatem : pugna heroum

GRANDE BATAILLE



DU 7 AU 14 AOÛT 1022



DUCHÉ DE BICOLLINE



La Grande Bataille 1022

Bataille 2022

Ad novam aetatem : pugna heroum

Les signes sont clairs : la grande épidémie s'estompe. Accompagnant cette bonne nouvelle arrive un symbole d'espoir additionnel. En effet, de nouveaux héros émergent de l'ombre afin de raviver les forces des peuples de ce continent écorché. Les récits qui circulent dévoilent des individus extraordinaires qui auraient tous en commun la conviction de détenir de grands secrets pouvant radicalement changer la fortune ou le progrès des nations. Même si le dénouement de leurs aventures n'est pas encore totalement figé, tous les divinateurs crédibles confirment qu'en cas de victoire, ces héros livreront ce qu'ils promettent.

Toutefois, ces héros ne sont présentement conscients que de quelques fragments, parmi l'ensemble des révélations enfouies profondément dans leur esprit... Ils en apprendront assurément davantage avec le passage du temps et l'accumulation de succès. Dans l'immédiat, ils ne possèdent qu'une conception large de certains bénéfices convoités et de la manière par laquelle ils parviendront à libérer l'information manquante afin d'accomplir leurs objectifs. Ils savent d'ores et déjà qu'ils seront forcés de s'engager sur des quêtes identiques, leurs trajectoires les menant inévitablement en collision les uns contre les autres. Ceux qui accompliront leur destinée condamneront simultanément leurs homologues à l'échec.

À la suite des festivités du Bal Pourpre, les participants ont manifesté leur appui envers certains héros. Les guildes désirant agir à titre d'état-major pour un héros pendant la semaine de la Grande Bataille doivent lui écrire d'ici le 17 juillet afin de le convaincre de leur conférer cette responsabilité (maitredejeu@bicolline.org ou par courrier ducal décorum lors de la campagne/ducasse du 17 juillet). Il va de soi que les gains des héros seront partagés avec eux! Dans les hautes sphères des experts de l'occulte, des rumeurs circulent déjà à l'effet que les Gardiens du Savoir seraient liés de près à ce conflit.



La Grande Bataille 1022

Dorénavant, **Ergor Gruk** et **Korban Ir** savent qu'ils lutteront pour les mêmes objectifs lors de la grande bataille du jeudi 11 août. Ces héros ont pour cible principale le contrôle des ruines d'Arta Morna. Ce lieu célèbre livrera enfin ses plus grands mystères et ses plus grands trésors, longtemps demeurés inaccessibles en vertu de la magie qui les dissimulait.



La Grande Bataille 1022

Il en va de même pour les héros **Lukr Bouclier-de-Feu** et **Sidille Rkakzik** lors de la grande bataille du samedi 13 août. Leur cible n'est rien de moins que le contrôle du nouveau monolithe, érigé pour remplacer celui de Tolternoth. Sa puissance étant encore à son summum, ses possibilités sont multiples et défient souvent l'imagination.





La Grande Bataille 1022

Horaire des batailles

Jour	Déploiement	Bataille	
Mardi	13h à 13h30	13h30 à 16h00	Ruée vers les vestiges
Jeudi	13h à 14h00	14h00 à 15h40	Les secrets d'Arta Morna
Samedi	13h à 14h00	14h00 à 16h00	Le nouveau monolithe

Horaire comptoir d'homologation

Jour	Heure	
Dimanche	13h à 18h	
Lundi	9h à 18h	Homologation des monstres et machines de guerre
Mardi	9h à 13h	
Mercredi	9h à 13h	Homologation des monstres et machines de guerre
Jeudi	9h à 13h	
Vendredi	13h à 18h	
Samedi	9h à 13h	

Résultat du vote

Samedi

- Lukr Bouclier-de-feu (nain) 136 votes
- Sidille Rkakzik (skaven) 132 votes

Jeudi

- Korban Ir (fée) 114 votes
- Ergor Gruk (orc) 74 votes

- Hommes-bêtes 58 votes
- Elfes noirs 45 votes
- Elfes vanille 8 votes
- Hommes-bleus 2 votes

Sabliers de guérison

Les sabliers de guérison de prêtre, grand-prêtre et guilde pourront être récupérés à la Banque de l'Hippocampe.



La Grande Bataille 1022

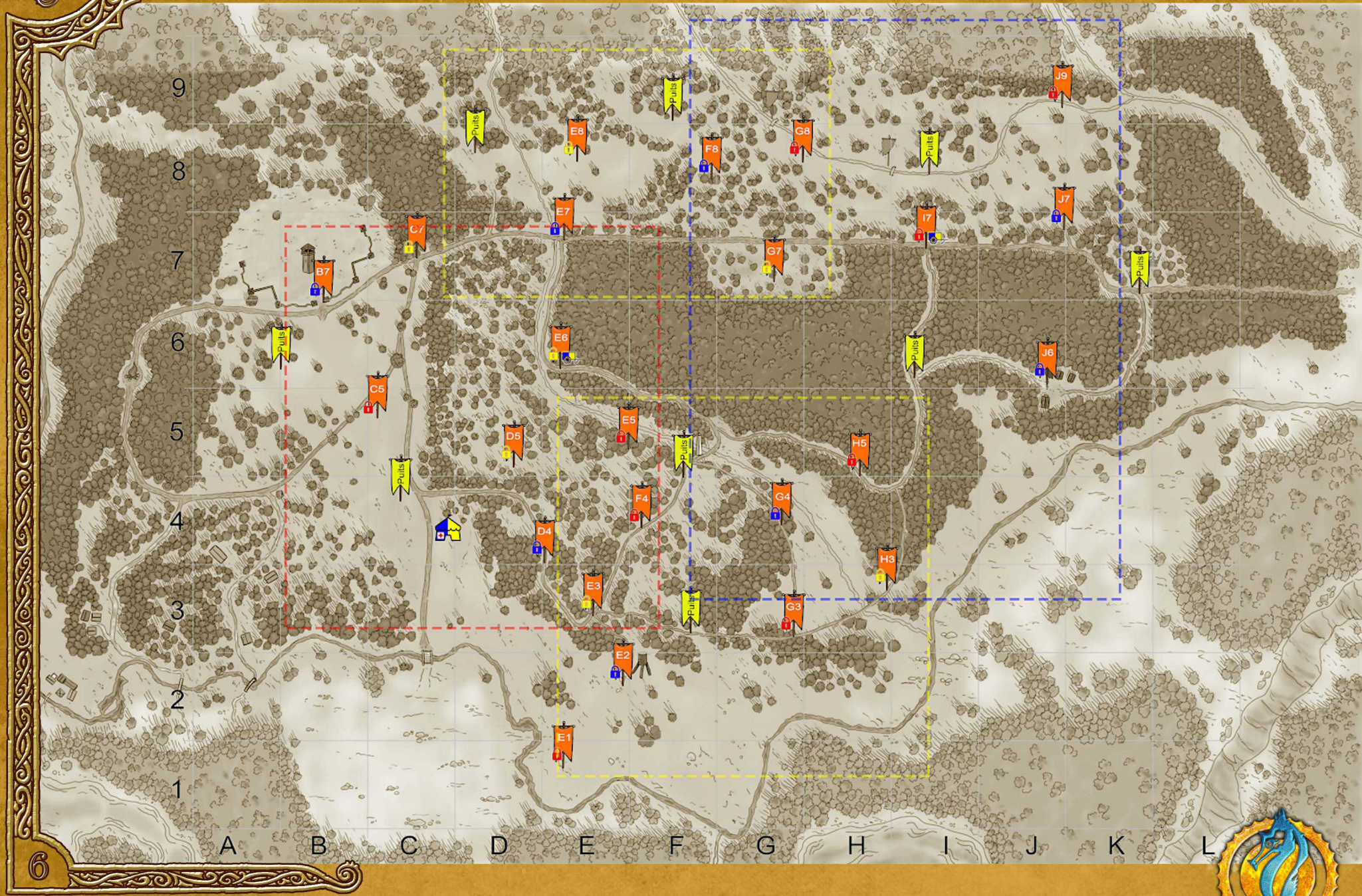
Mardi - Ruée vers les vestiges

Depuis environ neuf mille ans, le site d'Arta Morna a été le lieu pivotale des guerres opposant les elfes du nord aux elfes du sud. C'était aussi un haut-lieu regorgeant d'une puissance arcanique extraordinaire. Cependant, grâce aux nouveaux héros, de nouvelles révélations indiquent que les fortifications elfiques furent érigées sur la base de ruines prédatant ces conflits de plusieurs dizaines de milliers d'années. Des enchantements du premier flux conservèrent secrètes plusieurs structures et stèles, camouflées afin de sembler n'être que de vulgaires rochers. Mais tout récemment, alors que la magie d'Arta Morna s'étiolait, ses anciens vestiges se dévoilèrent. Quand cette information devint publique, toutes les guildes du monde de l'hippocampe y envoyèrent leurs meilleures troupes en espérant pouvoir s'approprier des trésors gisant ici et là.





La Grande Bataille 1022



La Grande Bataille 1022

Horaire

13h00 - Début du déploiement.
13h30 - Début des affrontements
au son de la corne de brume
16h00 - Fin des affrontements
au son de la corne de brume

Durée: 150 minutes en continu

Varia

Il est fortement recommandé de vous imprimer une carte du champ de bataille ou de mémoriser les coordonnées de la grille.

Il est recommandé d'apporter sa gourde d'eau. De l'eau potable sera disponible aux puits de guérison C4, I6 et K7 ainsi qu'au POI E7.


Il est possible de d'entrer et de quitter le champ de bataille à tout moment tout en conservant ses gains.

États-majors




Pour les affrontements en continu du mardi il n'y aura exceptionnellement aucun état-major.

Éléments de jeu

-Point d'intérêt (POI)

- Les POI sont des éléments de jeu multifonctionnel: ils peuvent donner des missions, être un point de dépôt pour un objectif ou encore simplement servir de marqueurs pour délimiter une zone d'intérêt. Le fonctionnement exact des POI est précisé dans les mécaniques et objectifs.
- Les POI sont représentés sur la carte par des drapeaux oranges (). Sur le champ de bataille, ils pourraient être des mâts de position en T ou des écus bleu et jaune vissés sur des arbres.


-Clés et cadenas

- Des cadenas de couleur seront verrouillés sur les POI. Il faut la clé de la même couleur pour l'ouvrir. Il est interdit de déverrouiller ces cadenas sans la clé appropriée.
- Les cadenas ne peuvent pas être volés une fois décrochés des POI et la clé doit rester dans le cadenas déverrouillé. Il est important de ne pas perdre la clé. Une clé ne peut ouvrir qu'un seul cadenas et ils doivent être remis ensemble pour obtenir la récompense associée..
- Les cadenas sont représentés sur la carte par des cadenas bleus, jaunes ou rouges (  ). Les clés ne sont pas représentées sur la carte.



La Grande Bataille 1022


-Charrette

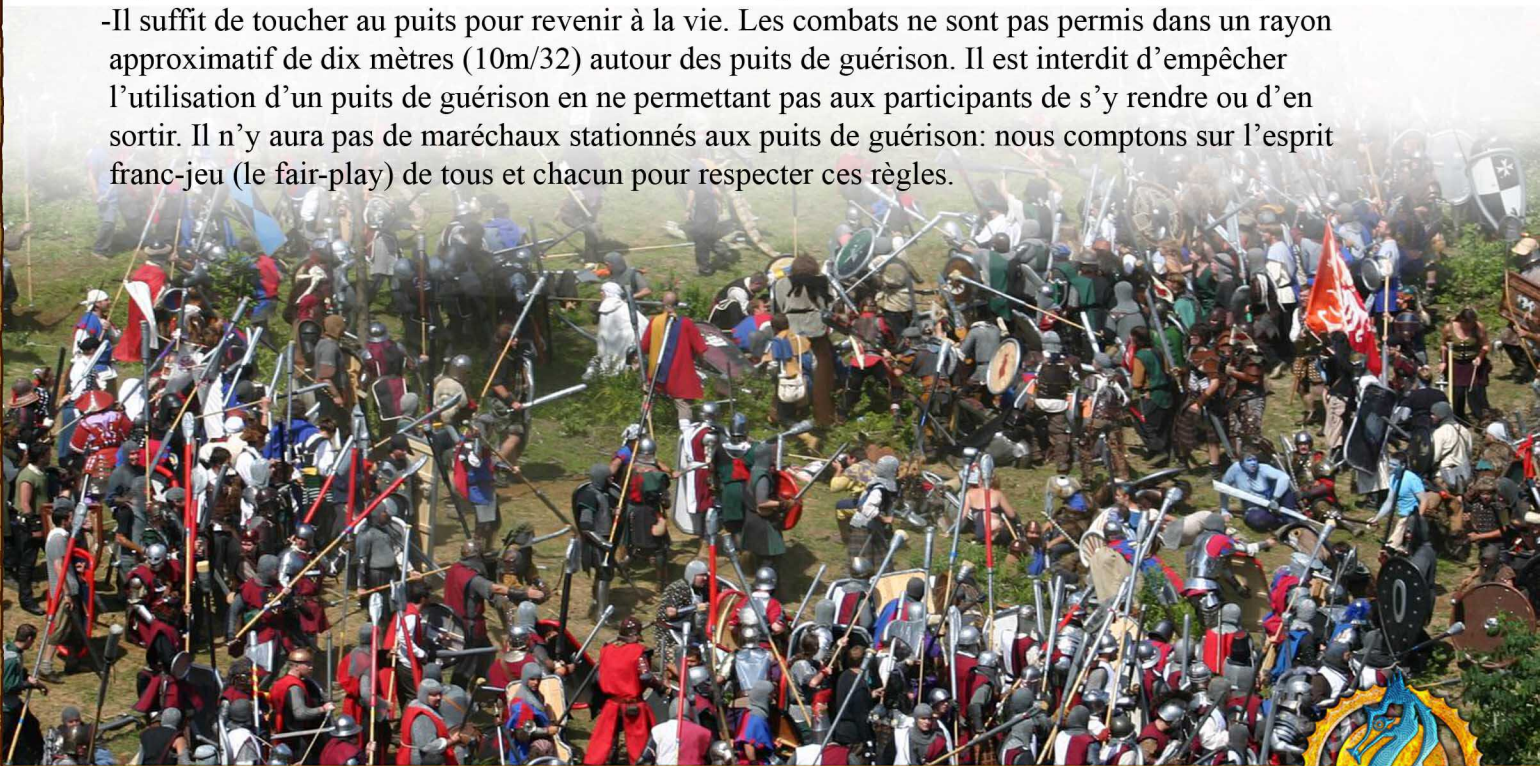
- Deux charrettes seront en jeu pour la durée des affrontements. Les charrettes suivent un tracé prédéfini et ne peuvent pas en sortir. Un ou deux participants peuvent conduire la charrette. Il est possible de courir avec la charrette.
- Les charrettes peuvent se déplacer sur le tracé à des moments prédéterminés connus des participants. En dehors de ces moments, elles seront verrouillées sur leur POI. La consigne est donc: si la charrette n'est pas verrouillée, c'est que vous pouvez la déplacer!
- Les points de départ des charrettes sont représentés sur la carte par des icônes de charrettes bleu et jaune ().

-Parchemins de victoire

- Les parchemins de victoire ont une valeur de un (1) à dix (10) points de victoire chacun. Ils pourront être échangés après les affrontements en continu auprès de certains personnages non-joueurs (PNJ) contre des récompenses jeu (solars, cartes, etc.). Voir la section gains pour plus de détails
- Les parchemins de victoire ne peuvent pas être volés une fois décrochés des POI.
- Ils ne sont pas représentés sur la carte. Sur le champ de bataille, les parchemins de victoire seront des parchemins portant le sceau du Duché de Bicolline.

-Puits de guérison

- Les puits de guérison permettent aux participants de revenir à la vie.
- Les puits de guérison sont représentés sur la carte par un drapeau jaune (). Sur le champ de bataille, ils seront identifiés par des écus suspendus à des mâts de position en L ou des écus bleu et jaune vissés sur des arbres. Une affiche "Puits de guérison" est installée sur un puit de guérison.
- Il suffit de toucher au puits pour revenir à la vie. Les combats ne sont pas permis dans un rayon approximatif de dix mètres (10m/32) autour des puits de guérison. Il est interdit d'empêcher l'utilisation d'un puits de guérison en ne permettant pas aux participants de s'y rendre ou d'en sortir. Il n'y aura pas de maréchaux stationnés aux puits de guérison: nous comptons sur l'esprit franc-jeu (le fair-play) de tous et chacun pour respecter ces règles.



La Grande Bataille 1022

Règles spéciales et guérison

- Les monstres ne sont pas autorisés pour les affrontements du mardi.
- Les machines de guerre ne sont pas autorisées pour les affrontements du mardi.
- Guérison
 - Sabliers de guérison
 - Parchemins de guérison
 - Puits de guérison ouverts à tous.

Mécaniques et objectifs

Sections

Le champ de bataille est immense. Afin de favoriser les rencontres, il a été découpé en trois (3) sections qui s'activent à tour de rôle (se référer à la carte pour les limites de chaque section).

Une seule couleur est active à la fois et elles s'activent dans cet ordre:

-15h30 à 14h30 bleu

-14h30 à 15h30 jaune

-15h30 à 16h00 rouge

Les POI dans toutes les sections distribuent des objectifs pendant toute la durée des affrontements et les puits de guérison de toutes les sections sont ouverts en tout temps. Cependant, les missions et parchemins de victoire de grande valeur sont distribués uniquement dans la section active.

L'heure d'ouverture de tous les objectifs est connue des participants et disponible en annexe 1.

Objectifs

Accumuler des parchemins de victoire

Les parchemins de victoire symbolisent divers trésors pouvant être capturés sur le terrain entourant Arta Morna. Éparpillés et dissimulés depuis des millénaires, il y a des objets de collection, des pierres précieuses, des focus de magie, etc.

- Pour accumuler des points de victoire, il suffit de décrocher le parchemin accroché à un POI. Une fois en possession d'un participant, il n'est pas possible de le voler.
- Les parchemins de victoire ont une valeur de un (1) lorsqu'ils apparaissent dans une zone inactive, de trois (3) lorsqu'ils apparaissent dans une zone active ou de cinq (5) lorsqu'ils se trouvent dans une zone jugée risquée.
- Les points de victoires de cet objectif sont de type trésor. Il y a un total de 320 points de type trésor en jeu.



La Grande Bataille 1022

Livrer un message

Des informations cruciales doivent être livrées aux nouveaux héros afin de leur permettre de connaître les prochaines étapes de leurs quêtes.

- Représenté par un maréchal portant un étendard sur le terrain, un messenger présent à un POI a un message d'une importance capitale à livrer. Il est cependant effarouché par les affrontements à proximité et ne quittera pas son POI tant qu'un participant n'a pas manifesté l'intention de l'escorter.
- Le messenger n'a les moyens de rémunérer qu'une seule personne. Si plusieurs manifestent leur intention de le protéger, il ne bougera pas tant qu'il n'y aura pas consensus à savoir qui le protégera et recevra la récompense.
- Une fois l'escorte déterminée, le messenger tentera d'utiliser le chemin présentant le moins de résistance pour se rendre à sa destination. Le messenger se déplace en marchant ou en courant et c'est lui qui donne le rythme.
- Si son protecteur est tué, le messenger ne bougera plus tant qu'un consensus n'aura pas établi qui sera le nouveau garde du corps du messenger et donc celui qui recevra la récompense si le message est livré à temps.
- Pour réussir la livraison, le message doit être livré au bon POI dans le temps alloué. Si la livraison du message est réussie, le garde du corps recevra un parchemin de victoire d'une valeur de dix (10) points.
- Les points de victoires de cet objectif sont de type information. Il y a un total de 200 points de type informations en jeu.

Escorter ou assassiner un Chroniqueur

Certains Ordres généralement plus discrets ont ressenti l'importance de ce qui est en train de se dérouler ici. Quelques chroniqueurs, historiens et archéologues de partout sur le continent tentent de documenter cet événement, mais espèrent surtout témoigner des vestiges du passé avant qu'ils ne soient altérés.

- Un PNJ incarnant un Chroniqueur pourrait approcher votre groupe afin de se faire escorter jusqu'à une destination de son choix.
- Contrairement aux messagers, ces Chroniqueurs ne sont pas particulièrement pressés de se rendre à leur destination et pourraient même vous faire faire des détours surprenants avant d'arriver à leur destination. Leur unique objectif: demeurer en vie afin de documenter les événements historiques qui sont en cours.
- Si le groupe protégeant le Chroniqueur est décimé, le Chroniqueur pourrait décider de faire affaire avec un nouveau groupe pour continuer sa route en toute sécurité! Cependant si le Chroniqueur est tué dans l'altercation et n'est pas ramené à la vie, le fouiller permettra de récupérer un parchemin de victoire d'une valeur de un (1) point de victoire.
- Le Chroniqueur n'est pas un héros et les sabliers de guérison de même que les puits de guérison sont sans effet sur lui: s'il meurt, il est possible de le ramener à la vie uniquement avec un parchemin de guérison.



La Grande Bataille 1022

- S'il se rend à destination tout en demeurant en vie, le PNJ remettra un parchemin de victoire d'une valeur de dix (10) points de victoire à un participant du groupe formant son escorte.
- Les points de victoires de cet objectif sont de type versatiles et peuvent donc être dépensés dans n'importe quelle table de conversion. Il y a un total de 1 à 200 points de victoire de type versatile associé à cet objectif.

Ravitailer les troupes

Les groupes souhaitant entreprendre une fouille plus exhaustive des lieux doivent établir leur campement militaire le plus rapidement possible. Ils doivent à cette fin assurer l'arrivée du matériel de camp, ainsi que les ravitaillements pour les troupes.

- La charrette 1 débute le jeu sur le POI E6 et doit faire le trajet E6-H5-I7-E7 en utilisant les chemins. La charrette 2 débute le jeu sur le POI I7 et doit faire le trajet I7-E7-E6-H5 en utilisant les chemins. Les charrettes peuvent uniquement être déplacées à des moments précis connus des participants: leur marchandise, de bien piètre valeur, doit être déchargée, puis un nouveau cargo chargé à chaque POI, ce qui explique les délais entre les départs.
- Passer d'un POI à un autre ne doit pas prendre plus de dix (10) minutes.
- Si la charrette arrive à sa destination en moins de dix (10) minutes, le maréchal sur place remettra un parchemin de victoire ravitaillement d'une valeur de dix (10) points de victoire.
- Les points de victoires de cet objectif sont de type ravitaillement. Il y a un total de 110 points de type ravitaillement en jeu.



Les caches

Des caches contiennent des renseignements qui avantageraient sans doute le héros auprès duquel vous les échangerez. Il n'y a qu'un seul problème: les emplacements des caches ont été révélés à tous! Il faudra donc non seulement trouver les clés des caches, mais aussi les récupérer sous le nez des troupes adverses!

- Des clés jaunes, bleues ou rouges seront accrochées à certains POI à des moments connus des participants (voir annexe 1 pour les heures, leur couleur demeure toutefois inconnue jusqu'à ce qu'elles soient distribuées). Ces clés permettent d'ouvrir un seul cadenas de pareille couleur.
- Lorsque échangées à un des héros, les caches, peu importe leur couleur, donnent l'équivalent de cinq (5) points de victoire.. Pour réclamer les points, chaque cadenas doit avoir sa clé. Plusieurs cadenas avec une seule clé ou un cadenas sans clé ne donnent pas de points de victoire.
- Les points de victoires de cet objectif sont de type versatiles et peuvent donc être dépensés dans n'importe quelle tableau de conversion. Il y a un total de 120 points de victoire de type versatiles associés à cet objectif.



La Grande Bataille 1022

Gains

Certains points de victoire sont associés à un tableau spécifique. En l'absence de précision indiquées ci-haut, les points peuvent être dépensés dans n'importe quelle table de conversion pour la bataille du mardi. Ces points de victoire pourront être échangés le mercredi 10 août au bâtiment de la Banque de l'hippocampe (cabane bleu, près de l'Accueil) pendant ses heures d'ouverture (la conversion sera faite par un maître de jeu ou un greffier/banquier attitré).

Tableaux de conversion des points de victoire

Points de victoire de type ravitaillement ou versatile:

Coût en PV	Description
1	Lot de cinq (5) victuailles
1	Lot de cinq (5) armements
10	Un (1) monstre pour la bataille du jeudi
10	Un (1) monstre pour la bataille du samedi
10	Une (1) machine de guerre pour la bataille du jeudi
10	Une (1) machine de guerre pour la bataille du samedi

Points de victoire de type trésors ou versatile:

Coût en PV	Description
1	Lot de deux (2) minerais d'argent
3	Lot de cinq (5) pierres précieuses
3	Un (1) butin
4	Un (1) objet de collection
5	Lot de cinq (5) minerais d'or
5	Une (1) composante occulte spécialisée (rare)
10	Un (1) objet de collection avec inscriptions (texte)
15	Cristaux magiques (lot de cinq (5) énergies magiques)*
25	Une (1) composante occulte inusitée (très rare)
50	Une (1) composante occulte légendaire (extrêmement rare)

Points de victoire de type informations ou versatile:

Coût en PV	Description
10	Renseignements pour les quêtes des nouveaux héros



La Grande Bataille 1022

Jeudi - Les secrets d'Arta Morna

C'est sans hésitation que tous ceux ayant déjà combattu aux pieds de l'imposante forteresse noire d'Arta Morna remarquèrent sa transformation. Elle, qui avait semblé avoir été construite sur le roc naturel, dévoile dorénavant ses fondations réelles. Un palais avait existé en ce lieu, bien longtemps avant que les elfes de Nasgaroth y posent la première brique noire. Bien qu'il ne reste plus grand-chose de ce palais, Ergor Gruk et Korban Ir, deux des nouveaux héros, savent maintenant que des couloirs souterrains scellés depuis des dizaines de millénaires peuvent être accédés à partir de portes au niveau des fondations. Pourtant, il ne suffit pas de prendre le contrôle de la fortification. Les entrées sont dissimulées et verrouillées par une multitude de techniques hautement sophistiquées. Les indices permettant d'accéder à ces souterrains furent judicieusement disposés aux alentours du palais par ses architectes.



La Grande Bataille 1022



La Grande Bataille 1022

Horaire

13h00 - Déploiement.
14h00 - Début des affrontements
au son de la corne de brume
15h40 - Fin des affrontements
au son de la corne de brume

Varia

Il est recommandé d'apporter sa gourde d'eau.
De l'eau potable sera disponible aux puits de guérison de la plaine.

États-majors

Héros A (jaune) - Ergor Gruk dit Pieds-Brun (orc)
-Représentant:
Héros B (bleu) - Korban Ir (fée)
-Représentant:

Éléments de jeu

-Points d'intérêt (POI)

-Les POI sont des éléments de jeu multifonctionnels: ils peuvent donner des missions, être des points de dépôt pour des objectifs ou encore simplement servir de marqueurs pour délimiter une zone d'intérêt. Le fonctionnement exact des POI est précisé dans les mécaniques et objectifs.

-Les POI sont représentés sur la carte par des drapeaux oranges (🚩). Sur le champ de bataille, ils pourraient être des mâts de position en T ou des écus bleu et jaune vissés sur des arbres.

-Mâts de position

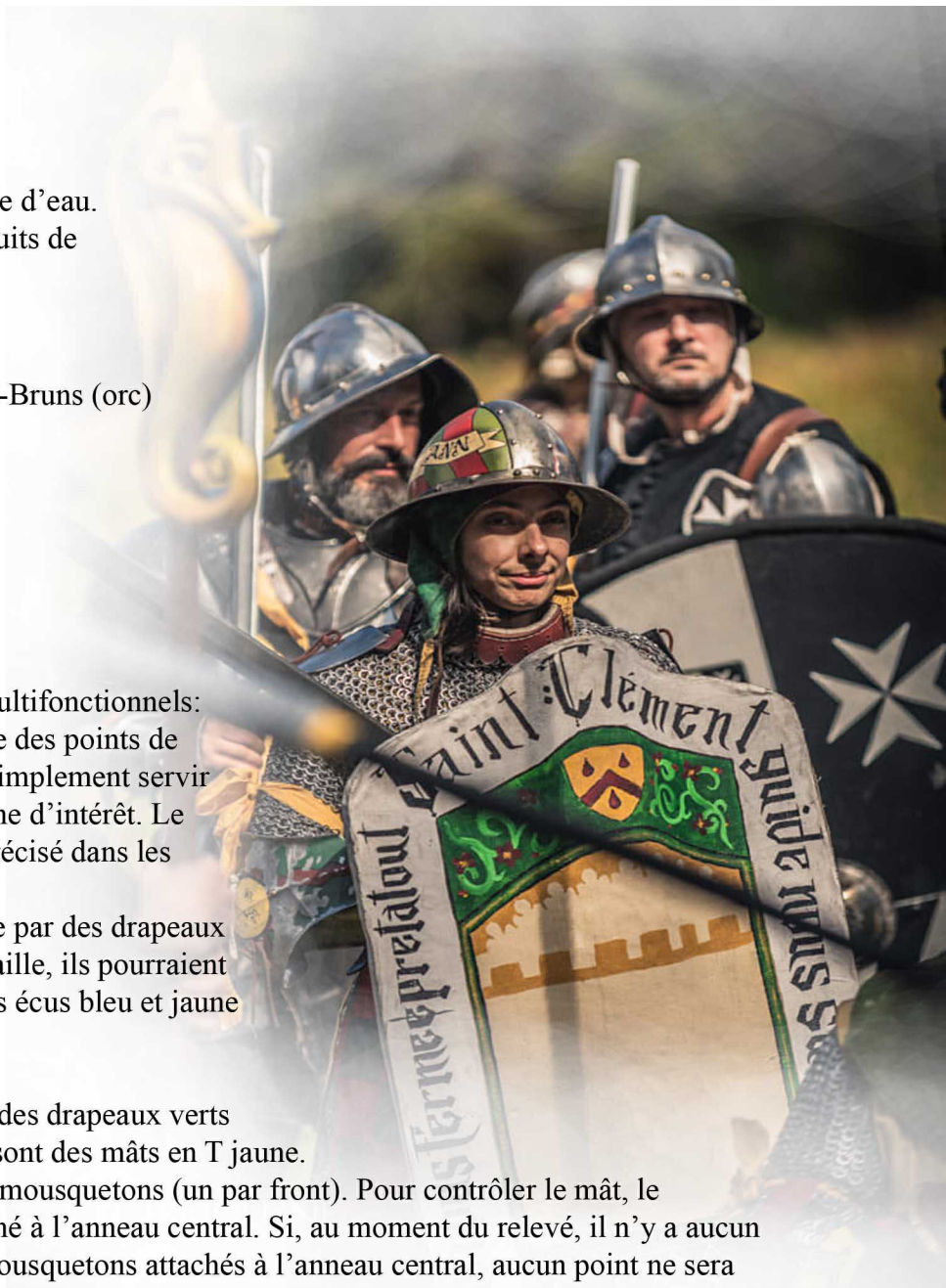
-Ils sont représentés sur la carte par des drapeaux verts (🚩). Sur le champ de bataille, ce sont des mâts en T jaune.

-Chaque mât est équipé de deux (2) mousquetons (un par front). Pour contrôler le mât, le mousqueton du front doit être attaché à l'anneau central. Si, au moment du relevé, il n'y a aucun mousqueton ou s'il y a plus d'un mousquetons attachés à l'anneau central, aucun point ne sera comptabilisé.

-Un participant ne peut pas cacher un mousqueton ou partir avec : les mousquetons doivent toujours être accrochés sur l'anneau central ou sur les anneaux du haut.


Déploiements

Les deux fronts se déploient au centre de la plaine de part et d'autre des mâts de position.




La Grande Bataille 1022

-Boîtes à temps (BT)

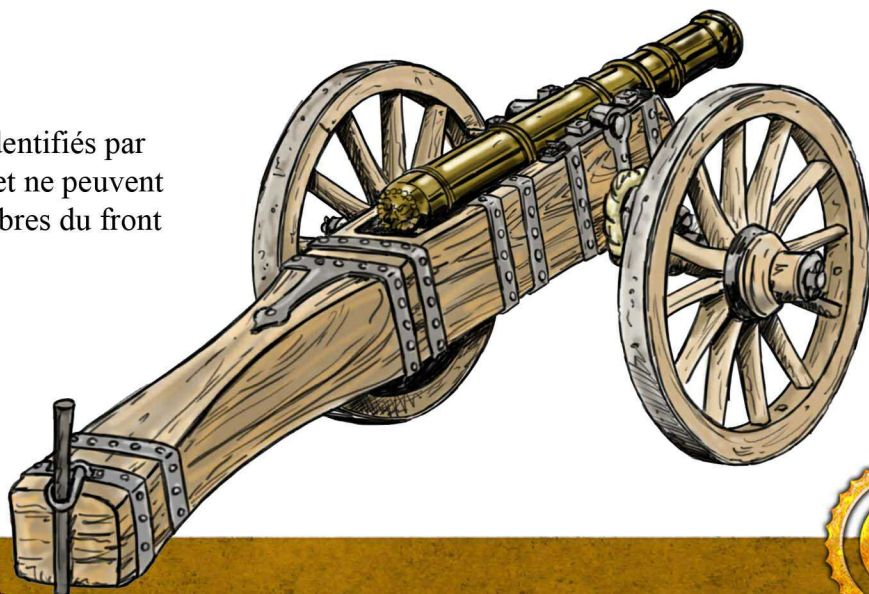
- Les boîtes à temps sont représentées sur la carte par des drapeaux rouges (). Sur le champ de bataille, les boîtes à temps sont protégées par des réceptacles de boîtes en bois jaune et bleu attachées à des arbres. À l'intérieur se trouve une minuterie de jeu d'échecs.
- Une boîte à temps possède quatre (4) éléments importants: deux (2) identifiants (un par front) et deux (2) boutons.
- Une boîte à temps peut avoir trois (3) états: neutre (les deux boutons sont à hauteurs égales), engagée à droite (le bouton de droite est enfoncé) et engagée à gauche (le bouton de gauche est enfoncé).
- Lorsque la boîte à temps est dans un état engagé, le front dont le nom apparaît sous le bouton engagé est celui qui accumule du temps.

-Puits de guérison

- Les puits de guérison permettent aux participants de revenir à la vie.
- Les puits de guérison sont représentés sur la carte par un drapeau jaune ou bleu (). Sur le champ de bataille, ils seront identifiés par des écus suspendus à des mâts de position en L ou des écus bleu et jaune vissés sur des arbres. Une affiche "Puits de guérison" est installée sur un puits de guérison.
- Il suffit de toucher au puits pour revenir à la vie. Les combats ne sont pas permis dans un rayon approximatif de dix mètres (10m/32') autour des puits de guérison. Il est interdit d'empêcher l'utilisation d'un puits de guérison en ne permettant pas aux participants de s'y rendre ou d'en sortir. Il n'y aura pas de maréchaux stationnés aux puits de guérison: nous comptons sur l'esprit franc-jeu (le fair-play) de tous et chacun pour respecter ces règles.

Règles spéciales et guérison

- Les monstres sont autorisés pour cette bataille. Ils sont limités à 3 par héros et ne peuvent être achetés que par des points de victoire de type ravitaillement obtenus lors de la bataille du mardi.
- Les machines de guerre sont autorisées pour cette bataille. Elles sont limitées à 3 par héros et ne peuvent être achetées que par des points de victoire de type ravitaillement obtenus lors de la bataille du mardi.
- Guérison
 - Sabliers de guérison
 - Parchemins de guérison
 - Les puits de guérison sont identifiés par une couleur (bleu ou jaune) et ne peuvent être utilisés que par les membres du front de la même couleur.



La Grande Bataille 1022

Mécaniques et objectifs

-La forêt

Les architectes originaux du palais (celui qui se tenait en ces lieux il y a plusieurs dizaines de millénaires) avaient laissé plusieurs informations concernant les moyens d'accéder aux voûtes souterraines. La végétation complique la localisation de ces indices, mais avec les pistes fournies par les héros, les éclaireurs de chaque front disposent d'une meilleure idée de ce qu'ils recherchent.

-Les POI dans la forêt distribuent des avantages:

-Des clés pour les boîtes à temps BT5 et BT6 (se référer à l'objectif Le fortin).

-Des cadenas (se référer aux objectifs Contrôle de la plaine et Les remparts). Les cadenas apparaissent déverrouillés et, une fois verrouillés sur un objectif, que ce soit de façon volontaire ou par inadvertance, ils ne peuvent plus être déverrouillés.

-Les clés et les cadenas sont accrochés au POI à des moments prédéterminés et connus des participants (voir annexe 2). Une fois décroché ces items ne peuvent plus être volés.

-Contrôle de la plaine

Le contrôle de la plaine constitue un élément important de ce combat car il facilitera les déplacements et le ravitaillement pour les troupes.

-Durant le chapitre, les trois (3) mâts de position sur le champ de bataille (M1 à M3) seront relevés plusieurs fois chacun à des moments connus des participants (voir annexe 3). Le front dont le mousqueton est sur l'anneau central au moment du relevé marquera des points de victoire.

-Il est aussi possible d'accrocher des cadenas sur les mâts. Les cadenas donnent des points de victoire supplémentaires au front de même couleur que le cadenas. Il est donc avantageux de mettre les cadenas de sa propre couleur sur les mâts.

-Le premier cadenas doit être barré sur l'anneau identifié avec un pictogramme de cadenas et les suivants doivent être cadénassés sur l'anse d'un cadenas déjà présent.

-Les remparts

Le front contrôlant les remparts sera ultimement celui qui parviendra à établir son emprise sur l'ensemble de la Forteresse Noire d'Arta Morna. Les troupes du front n'étant pas parvenues à en prendre le contrôle n'auront d'autre choix que de se replier à l'extérieur afin de survivre.

-Les boîtes à temps BT1, BT2, BT3 et BT4 représentent des sections de la forteresse. Contrôler ces sections en accumulant du temps sur les boîtes à temps accorde des points de victoire.

-Il est possible d'accrocher des cadenas sous ces quatre (4) boîtes à temps. Les cadenas retirent des minutes au front de même couleur que le cadenas. Il est donc **avantageux** de mettre les cadenas de **la couleur adverse** sur les **boîtes à temps**.

-Le premier cadenas doit être barré sur l'anneau identifié par un pictogramme de cadenas et les suivants doivent être cadénassés sur l'anse d'un cadenas déjà présent.



La Grande Bataille 1022

-Le fortin

C'est dans cette section que se trouvent les accès souterrains. L'ampleur du contrôle atteint par un front détermine la quantité de portes qu'il peut tenter d'ouvrir.

- Les boîtes à temps BT5 et BT6 représentent le fortin. Contrôler le fortin en accumulant du temps sur les boîtes à temps accorde des points de victoire.
- Les boîtes à temps du fortin sont verrouillées. Le front bleu débute avec la clé de la BT5 et le front jaune débute avec la clé de la BT6. Une clé perdue n'est pas remplacée. Il est possible de re-verrouiller une boîte après ouverture. Des clés supplémentaires seront distribuées par l'objectif La forêt.
- Il est possible d'accrocher des cadenas sous ces deux (2) boîtes à temps. Les cadenas retirent des minutes au front de même couleur que le cadenas. Il est donc avantageux de mettre les cadenas de la couleur adverse sur les boîtes à temps.
- Le premier cadenas doit être barré sur l'anneau identifié par un pictogramme de cadenas et les suivants doivent être cadenassés sur l'anse d'un cadenas déjà présent.

Condition de victoire

Le front qui aura accumulé le plus de temps total sur l'objectif *Les Remparts*, incluant les modifications de temps occasionnées par les cadenas, sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant accumulé le plus de points pour l'objectif Contrôle de la plaine, incluant les points bonus des cadenas, sera déclaré vainqueur. Advenant une deuxième égalité, le front ayant marqué le premier point sur le mât M3 sera déclaré vainqueur.

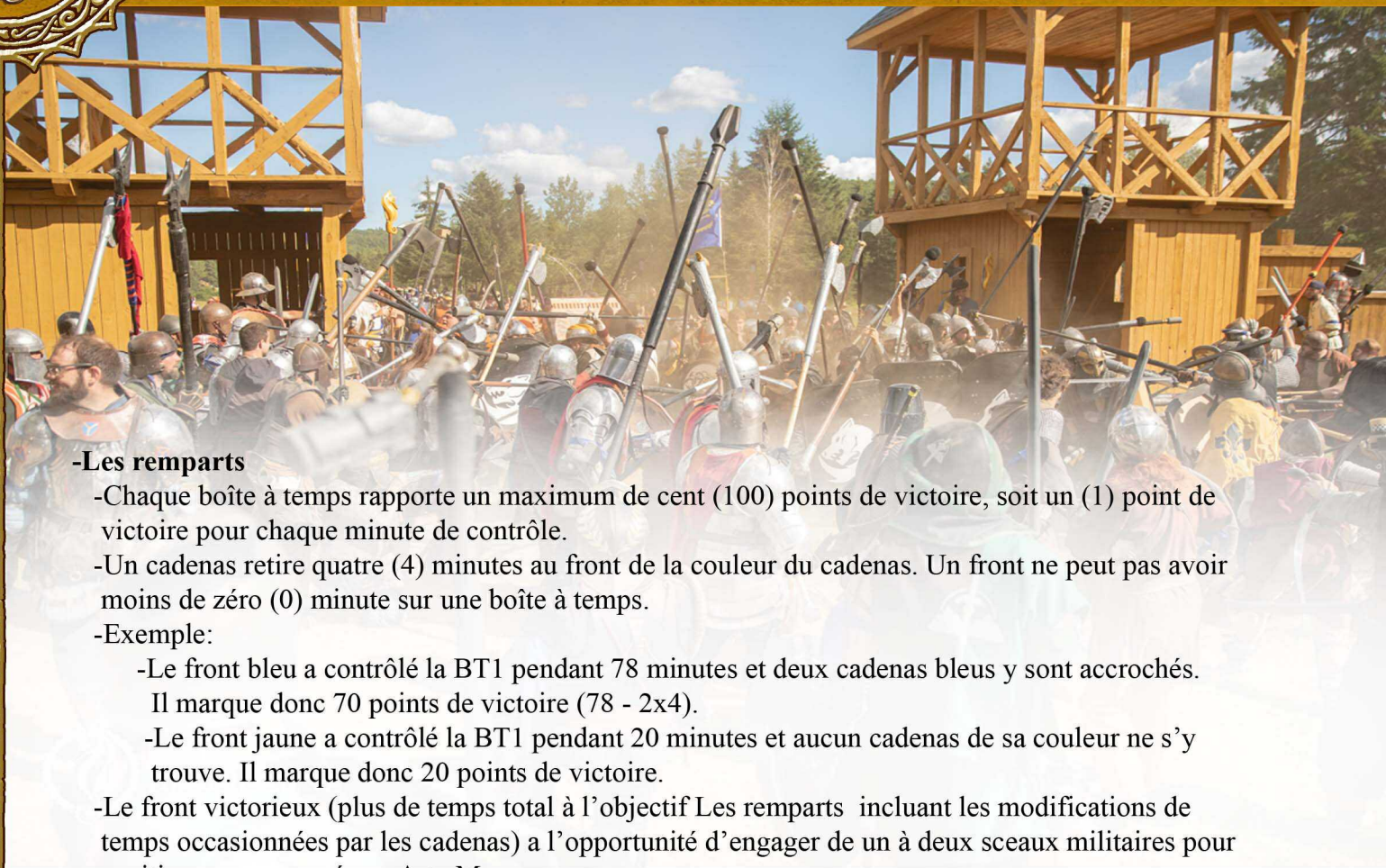
Gains

-Contrôle de la plaine

- M1 rapporte dix (10) points de victoire par relevé.
- M2 rapporte trois (3) points de victoire par relevé.
- M3 rapporte un (1) point de victoire par relevé.
- À la fin de la bataille, chaque cadenas rapporte dix (10) points de victoire au front de la couleur du cadenas, peu importe le mât sur lequel il est installé.
- Il y a un total de 135 points de victoire associé à cet objectif.



La Grande Bataille 1022



-Les remparts

- Chaque boîte à temps rapporte un maximum de cent (100) points de victoire, soit un (1) point de victoire pour chaque minute de contrôle.
- Un cadenas retire quatre (4) minutes au front de la couleur du cadenas. Un front ne peut pas avoir moins de zéro (0) minute sur une boîte à temps.
- Exemple:
 - Le front bleu a contrôlé la BT1 pendant 78 minutes et deux cadenas bleus y sont accrochés. Il marque donc 70 points de victoire ($78 - 2 \times 4$).
 - Le front jaune a contrôlé la BT1 pendant 20 minutes et aucun cadenas de sa couleur ne s'y trouve. Il marque donc 20 points de victoire.
- Le front victorieux (plus de temps total à l'objectif Les remparts incluant les modifications de temps occasionnées par les cadenas) a l'opportunité d'engager de un à deux sceaux militaires pour positionner une armée en Arta Morna.
- Il y a un total de 400 points de victoire associé à cet objectif.

-Le fortin

- Chaque boîte à temps rapporte un maximum de deux cent (200) points de victoire, soit deux (2) points de victoire pour chaque minute de contrôle.
- Les boîtes à temps BT5 et BT6 rapportent des accès aux voûtes souterraines. Le nombre de voûtes ainsi que leur contenu ne sera connu des états-majors qu'après la bataille. Sur la base des temps indiqués sur les boîtes BT5 et BT6, un pourcentage sera établi afin de répartir l'accès aux voûtes parmi les deux fronts. Par exemple, si le front A obtient 80 minutes à la BT5 et 70 minutes à la BT6 (total de 150 minutes sur un maximum de 200), alors le front A obtiendra 75% des voûtes et le front B en obtiendra 25% (arrondi vers le bas). Ces gains seront remis aux états-majors lors de la ducasse du 17 septembre.
- Il y a un total de 400 points de victoire associé à cet objectif.

-Victoire pour la bataille "Les secrets d'Arta Morna"

- L'état-major du front victorieux recevra des informations lui permettant de compléter les quêtes du héros qu'il appuie et d'obtenir les gains promis par ce dernier. Ces informations seront remises lors de la ducasse du 17 septembre.



La Grande Bataille 1022

Tableaux de conversion des points de victoire Artà Morna (jeudi) :

Ces points de victoire seront échangés lors de la ducasse du 17 septembre.

Points de victoire :

Des mécènes issus des quatre coins du monde de l'hippocampe ont voulu appuyer votre cause, vous permettant maintenant de récompenser vos troupes.

Coût en PV	Description
1	Un (1) point d'influence (région de l'état-major) (Maximum 100)
1	Vingt (20) solars
5	Cent (100) solars
10	Lot de vingt (20) minerais d'argent
20	Lot de vingt (20) minerais d'or



La Grande Bataille 1022

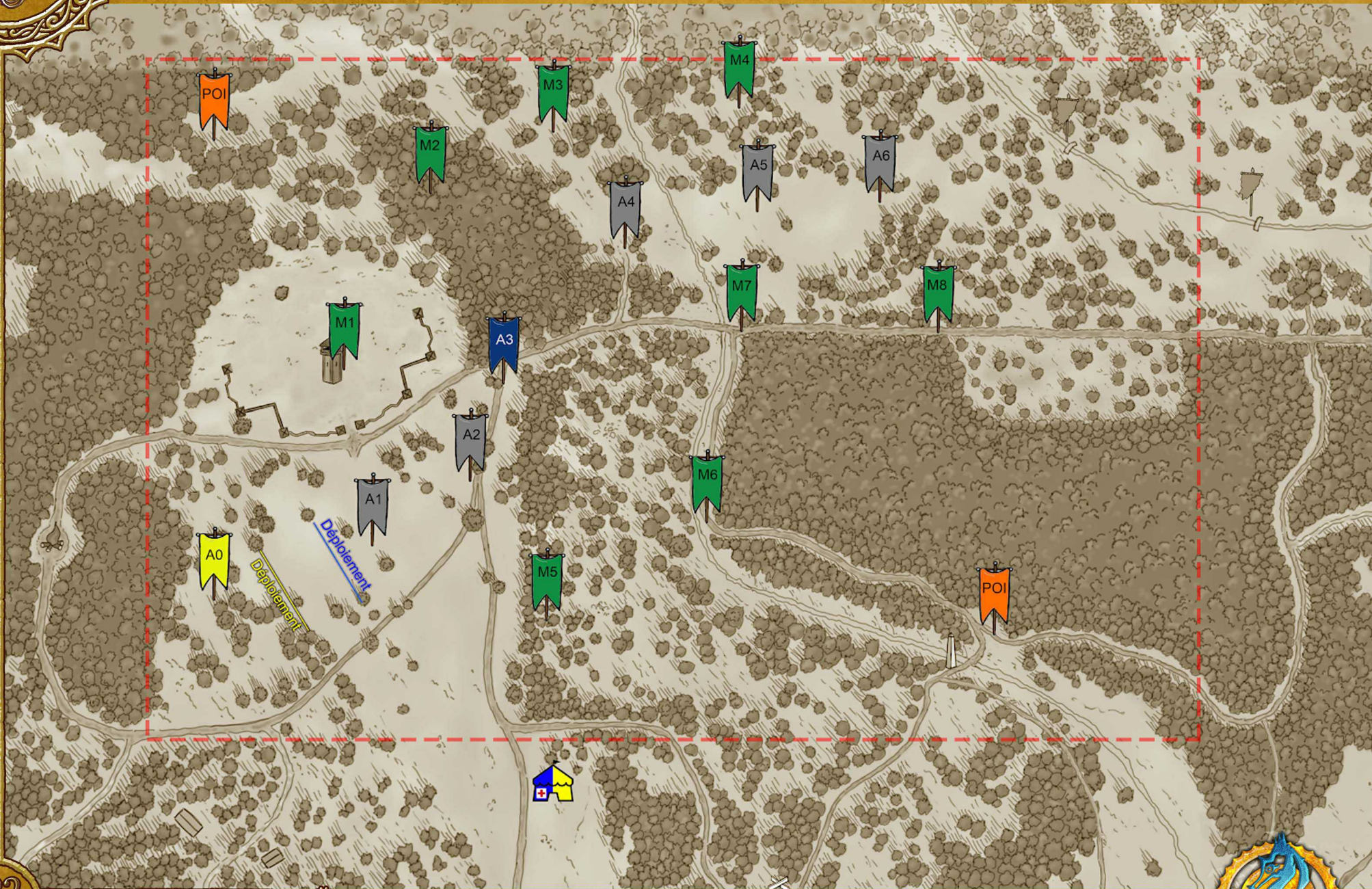
Samedi - Le nouveau monolithe

Afin de réparer le réseau des monolithes qui protègent le monde de l'hippocampe, les Gardiens du Savoir en érigèrent un nouveau. Sa puissance étant encore à son summum, plusieurs individus aux grandes ambitions souhaitent pouvoir en profiter. Les occultistes disent de ces monolithes qu'ils permettent d'accéder à d'autres dimensions, d'autres plans et d'autres mondes... mais qu'ils peuvent aussi influencer les forces surnaturelles en Mundus. Suivant les révélations obtenues par Lukr Bouclier-de-Feu et Sidille Rkazzik, un inévitable conflit pour le contrôle du monolithe se tiendra le 13 août prochain, puisque c'est en cette date qu'un grand alignement cosmique lui permettra d'atteindre son plein potentiel. Pour parvenir à l'utiliser, les intéressés devront de plus acquérir les clés de commandement ainsi que les outils d'activation.





La Grande Bataille 1022



La Grande Bataille 1022

Horaire

13h00 - Déploiement.
14h00 - Début des affrontements
au son de la corne de brume
16h45 - Fin des affrontements
au son de la corne de brume

Déploiements

Les deux fronts se déploient au centre de la plaine. Le front jaune se déploie à proximité du mât A0 et le front bleu se déploie à proximité du mât A1.
Les déploiements seront inversés après le premier affrontement

Varia

Il est recommandé d'apporter sa gourde d'eau. De l'eau potable sera disponible au fort et au mât M8.

États-majors

Le front ayant accumulé le plus de votes au Bal Pourpre 2022 débute en attaque.

Héros en attaque (jaune) - Lukr Bouclier-de-Feu (Nain)


-Représentants:

Héros en défense (bleu) - Sidille Rkakzik (Skaven)


-Représentants:

Éléments de jeu


-Points d'intérêt (POI)

- Les POI sont des éléments de jeu multifonctionnels: ils peuvent donner des missions, être des points de dépôt pour des objectifs ou encore simplement servir de marqueurs pour délimiter une zone d'intérêt. Le fonctionnement exact des POI est précisé dans les mécaniques et objectifs.
- Les POI sont représentés sur la carte par des drapeaux oranges (). Sur le champ de bataille, ils pourraient être des mâts de position en T ou des écus bleu et jaune vissés sur des arbres.

-Mâts de position

- Les mâts de position sont représentés sur la carte par des drapeaux verts (). Sur le champ de bataille ils seront des mâts en T jaunes.
- Chaque mât est équipé de deux (2) mousquetons (un par front). Pour contrôler le mât, le mousqueton du front doit être attaché à l'anneau central. Si, au moment du relevé, il n'y a aucun mousqueton ou s'il y a plus d'un mousquetons attachés à l'anneau central, aucun point ne sera comptabilisé.
- Un participant ne peut pas cacher un mousqueton ou partir avec : les mousquetons doivent toujours être accrochés sur l'anneau central ou sur les anneaux du haut.

-Puits de guérison

- Les puits de guérison permettent aux participants de revenir à la vie.
- Les puits de guérison sont représentés sur la carte par des drapeaux jaunes ou bleus (). Sur le champ de bataille, ils seront identifiés par des écus suspendus à des mâts de position en L ou des écus bleu et jaune vissés sur des arbres. Une affiche "Puits de guérison" est installée sur un puits de guérison.





La Grande Bataille 1022

-Il suffit de toucher au puits pour revenir à la vie. Les combats ne sont pas permis dans un rayon approximatif de dix mètres (10m) / trente pieds (30') autour des puits de guérison. Il est interdit d'empêcher l'utilisation d'un puits de guérison en ne permettant pas aux participants de s'y rendre ou d'en sortir. Il n'y aura pas de maréchaux stationnés aux puits de guérison: nous comptons sur l'esprit franc-jeu (le fair-play) de tous et chacun pour respecter ces règles.

Règles spéciales et guérison

- Les monstres sont autorisés pour cette bataille. Ils sont limités à 5 par héros et ne peuvent être achetés que par des points de victoire de type ravitaillement obtenus lors de la bataille du mardi.
- Les machines de guerre sont autorisées pour cette bataille. Elles sont limitées à 5 par héros et ne peuvent être achetées que par des points de victoire de type ravitaillement obtenus lors de la bataille du mardi.
- Guérison
 - Sabliers de guérison
 - Parchemins de guérison
 - Les puits de guérison sont identifiés par une couleur (bleu ou jaune) et ne peuvent être utilisés que par les membres du front de la même couleur.
 - Pour cette bataille, les puits de guérison se déplacent à mesure que progresse l'objectif La progression pour le contrôle du monolithe. Le puits de guérison jaune débute à A0 et le puits de guérison bleu débute à A3.

Mécaniques et objectifs

-Général

- Cette bataille est **jouée 2 fois**.
- Le front de Lukr Bouclier-de-Feu, qui a obtenu le plus de votes au Bal Pourpre, débute en attaque.
- L'affrontement prend fin lorsque l'objectif A5 est capturé par le front en attaque ou lorsque 60 minutes se sont écoulées.
- Il y aura une pause d'au moins 30 minutes entre les deux affrontements.

-La progression pour le contrôle du monolithe

- Pour utiliser un monolithe, un contrôle total est requis afin d'assurer le bon déroulement des procédures d'activation. Et seul son premier utilisateur pourra tirer bénéfice de sa puissance quand elle est à son maximum.
- Le front attaquant doit prendre possession des mâts A1 à A5.
- Le front en défense doit garder le contrôle des mâts A1 à A5.
- Pour prendre possession d'un mât: il faut le contrôler pendant six (6) minutes au total (le temps cumulé n'est jamais perdu) **et il faut être en contrôle du mât précédent**. Il est possible de prendre le contrôle d'un mât d'une de deux façons:
 - Un participant a une distance maximale d'un (1) mètre du mât indique clairement au maréchal qu'il prend le contrôle du mât.
 - Si aucun participant ne réclame le contrôle du mât, le maréchal décidera qui est en contrôle.



La Grande Bataille 1022

-Exemple: Le front jaune possède A0 et A1. Leur ligne de front se rend à A2 sans rencontrer de résistance et aucun participant n'indique vouloir prendre le contrôle du mât. Le maréchal considère qu'ils sont en contrôle et commence la comptabilisation du temps pour le front jaune. Après 3.5 minutes de contrôle, le front bleu repousse le front jaune. Le temps cumulé pour le front jaune s'arrête. Le front jaune revient à la charge et malgré des combats acharnés à proximité du mât, un participant du front jaune parvient à se stationner à moins d'un mètre du mât et indique au maréchal qu'il en prend le contrôle. La comptabilisation du temps pour le front jaune reprend à partir de 3.5 minutes. Après 2.5 minutes supplémentaires, le front jaune prend possession du mât puisque le front jaune a contrôlé le mât pour un minimum de six (6) minutes.

-Lorsque le front en attaque prend possession d'un mât, les deux puits de guérison avancent sur la ligne. Les puits de guérison restent actifs même pendant le déplacement.

-Exemple: Le front jaune prend le contrôle de A1. Le puit de guérison jaune avance de A0 à A1 et le puits de guérison bleu avance de A3 à A4.

-Si, à la 40e minute de jeu, le puits de guérison du défenseur est sur le mât A3, il sera automatiquement avancé à A4 et n'avancera pas la prochaine fois que le front en attaque prendra possession d'un mât.

-Les outils d'activation

Les mâts de position symbolisent les différentes clés de commandement et outils d'activation devant être acquis afin de permettre de faire usage de la puissance du monolithe.

-Seul le front en attaque marque des points de victoire avec cet objectif

-Durant le chapitre, les huit (8) mâts de position sur le champ de bataille (M1 à M8) seront relevés plusieurs fois, chacun à des moments qui sont connus des participants (voir annexe 4).

-Les mâts éloignés de A0 rapportent plus de points de victoire.

-Les quêtes des nouveaux héros

Tout au long de la semaine, les héros devaient accomplir différentes tâches afin de mener à terme leurs quêtes. Ceux qui ont aidé les héros toute la semaine sauront ce qu'il reste à faire sur ce champ de bataille.

-Des missions distribuées par les héros ou leurs représentants au courant de la semaine se résoudront sur le champ de bataille de samedi.

-Ces missions utiliseront les points d'intérêts (oranges sur la carte).



Duché de
RICOLLINE

Crastina die



La Grande Bataille 1022

Condition de victoire

Le front qui aura accumulé le plus de points de victoire sur l'objectif *La progression pour le contrôle du monolithe* sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le front ayant cumulé le plus de points de victoire sur l'objectif *Les outils d'activation* sera déclaré vainqueur. Advenant une deuxième égalité, le front ayant capturé le plus rapidement le mât A1 sera déclaré vainqueur.

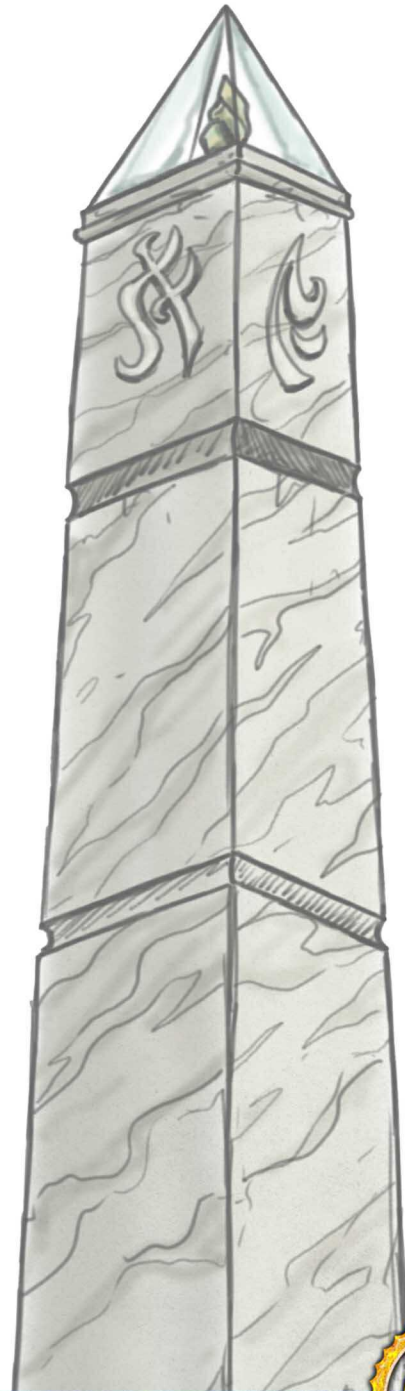
Gains

La progression pour le contrôle du monolithe

- Chaque mât de position contrôlé à la fin de la bataille rapporte un certain nombre de points de victoire.
- Front bleu (cumul entre parenthèse)
 - A5 rapporte 30 (30) points de victoire
 - A4 rapporte 50 (80) points de victoire
 - A3 rapporte 90 (170) points de victoire
 - A2 rapporte 130 (300) points de victoire
 - A1 rapporte 200 (500) points de victoire
- Front jaune (cumul entre parenthèse)
 - A1 rapporte 30 (30) points de victoire
 - A2 rapporte 50 (80) points de victoire
 - A3 rapporte 90 (170) points de victoire
 - A4 rapporte 130 (300) points de victoire
 - A5 rapporte 200 (500) points de victoire
- Les points de victoires de cet objectif sont de type standard. Il y a un total de 1000 (2x500) points de victoire associés à cet objectif.

Les outils d'activation

- Front en attaque
 - M1 et M5 rapportent 4 points de victoire par relevé
 - M2 et M6 rapportent 8 points de victoire par relevé
 - M3 et M7 rapportent 16 points de victoire par relevé
 - M4 et M8 rapportent 32 points de victoire par relevé
- Front en défense
 - Le front en défense ne remporte aucun point sur cet objectif
- Les points de victoire de cet objectif sont de type monolithe. Il y a un total potentiel de 960 (2x480) points de victoire associés à cet objectif.



La Grande Bataille 1022

-Victoire pour la bataille “Le nouveau monolithe”

-L'état-major du front victorieux se fera remettre des informations lui permettant de compléter les quêtes des héros et obtenir les gains promis par ces derniers. Ces informations seront remises lors de la ducasse du 17 septembre.

-Les quêtes des nouveaux héros

-Selon la quête.

Tableaux de conversion des points de victoire :

Ces points de victoire seront échangés lors de la ducasse du 17 septembre.

Points de victoire standards :

Des mécènes issus des quatre coins du monde de l'hippocampe ont voulu appuyer votre cause, vous permettant maintenant de récompenser vos troupes.

Coût en PV	Description
1	Un (1) point d'influence (région de l'état-major) (Maximum 100)
1	Vingt (20) solars
5	Cent (100) solars
10	Lot de vingt (20) minerais d'argent
20	Lot de vingt (20) minerais d'or

Points de victoire monolithe* :

Vous êtes parvenus à capturer un certain nombre de clés de commandement et/ou d'outils d'activation pour les monolithes

Coût en PV	Description
10	Pige aléatoire pour un (1) pouvoir mineur de monolithe
15	Outil d'activation mineur (permet d'activer un (1) pouvoir mineur)
30	Pige aléatoire pour un (1) pouvoir majeur de monolithe
45	Outil d'activation majeur (permet d'activer un (1) pouvoir majeur)

Exemples de pouvoirs mineurs pouvant être pigés (clés de commandement mineures):

- Vision en Mundus
- Vision sur une autre dimension, un autre plan ou un autre monde
- Vision temporelle



La Grande Bataille 1022

Exemples de pouvoirs **majeurs** pouvant être pigés (clés de commandement majeures):

- Mission d'exploration allé-retour en dehors de Mundus (à partir du monolithe)
- Augmentation d'un type d'énergie magique
- Augmentation de la connexion avec une dimension ou avec un plan

* L'utilisation des monolithes ne se fait pas directement à partir du jeu géopolitique. Plutôt, leur utilisation se fait dans le cadre de quêtes gérées par les maîtres de jeu. Les gains obtenus en échangeant des points de victoire dans ce tableau de conversion pourront être utilisés avec tous les monolithes du monde de l'hippocampe (Mundus), mais toujours dans le cadre d'une quête. Le front ayant gagné la bataille "Le nouveau monolithe" bénéficie temporairement d'une augmentation des effets (exemples : la vision affecte une superficie plus grande, la téléportation peut transporter une bannière de plus, etc.) en utilisant ce monolithe (la durée de ce bénéfice est inconnue). De plus, ce front bénéficie de deux activations mineures gratuites ou d'une activation majeure pour le coût d'une activation mineure (au choix). Davantage d'informations seront remises aux états-majors qui vont dépenser des points de victoire dans ce tableau de conversion.



La Grande Bataille 1022

Annexe 1 - Horaire des points d'intérêts Mardi

	B7	C5	C7	D4	D5	E1	E2	E3	E5	E6	E7	E8	F4	F8	G3	G4	G7	G8	H3	H5	I7	J6	J7	J9
13h30			1	1		1				Char	1			Mess		Mess		Mess			Char	Clé		Clé
13h35	1				1							1			1				Esco	Clé				
13h40		1			1			1						3		3	Clé					3	5	
13h45				1			1					1		Mess				3	3	Char				3
13h50			1	1				1		1	Char			3			Mess					Mess	Clé	
13h55	1												1		1							5		
14h00		1		1				1										3	5					
14h05					1					Char					1					3	Char			
14h10			1						1		1		1			Mess	5		Mess			Clé		Mess
14h15	1			1		1						1				3								Clé
14h20		1			1		1				Char			5						Char			Clé	
14h25										1			1		1			Mess			3	Mess		
14h30			1	1		3	Mess		5								3		3					1
14h35	1				1		3			Char					5						Char		1	
14h40		1									Clé		3			3	Clé			Clé				
14h45				1			Clé					Mess												1
14h50	Mess		1	1				5			Char			Clé	Mess	Clé				Char			1	
14h55	1								3				3		Clé						1			
15h00			1	1		3										Clé	5	Mess						1



La Grande Bataille 1022

	B7	C5	C7	D4	D5	E1	E2	E3	E5	E6	E7	E8	F4	F8	G3	G4	G7	G8	H3	H5	I7	J6	J7	J9
15h05		1			1		3			1					3			3			Char		Mess	
15h10				1				3	Clé		5		5			3		Clé		3				
15h15			1			Clé				1	3				Clé								1	1
15h20		1			1			3	3					Mess		Clé	Mess			3			1	
15h25			5							Clé		Clé	3		Mess				Clé		1			
15h30	3			3		1					1						1	1	1			1		1
15h35			3		3		1		3			1		1	1						1		1	
15h40		1						3					5	1		1						1		
15h45	3			5		1				3		1					1	1	1	1				1
15h50		1			5		1		3					1		1					1	1	1	
15h55	3					1				3	1		5		1			1		1				
16h00			3	3															1			1		1

Légende

- 1, 3 ou 5 = Accumuler des parchemins de victoire
- Char = Ravitailler les troupes
- Clé = Les caches
- Esco = Escorter ou assassiner un NPC (la majorité des escortes ne sont pas à l'horaire, trouvez les NPCs en jeu)
- Mess = Livrer un message





La Grande Bataille 1022

Annexe 2 - Horaire La Forêt Jeudi

	POI 1	POI 2	POI 3	POI 4
14h00	Clé BT5	Clé BT6	Cadenas jaune	Cadenas bleu
14h15	Clé BT6	Clé BT5	Cadenas bleu	Cadenas jaune
14h30	Cadenas bleu	Cadenas jaune	Clé BT6	Clé BT5
14h45	Cadenas jaune	Cadenas bleu	Clé BT5	Clé BT6
15h00	Cadenas bleu	Cadenas jaune	Cadenas bleu	Cadenas jaune
15h15	Cadenas jaune	Cadenas bleu	Cadenas jaune	Cadenas bleu
15h30	Cadenas jaune	Cadenas jaune	Cadenas bleu	Cadenas bleu

Annexe 3 - Horaire Contrôle des mâts Jeudi

	Mât 1	Mât 2	Mât 3
14h05	x		x
14h10		x	x
14h15	x		x
14h20			x
14h25	x		x
14h30		x	x
14h35	x		x
14h40			x
14h45	x		x
14h50		x	x
14h55	x		x
15h00			x
15h05	x		x
15h10		x	x
15h15	x		x
15h20			x
15h25	x		x
15h30		x	x
15h35	x		x
15h40			x





La Grande Bataille 1022

Annexe 4 - Horaire Outils d'Activation Samedi

	Mât 1	Mât 2	Mât 3	Mât 4	Mât 5	Mât 6	Mât 7	Mât 8
T+5 min*	x				x			
T+10 min	x		x		x		x	
T+15 min	x			x	x			x
T+20 min	x	x		x	x	x		x
T+25 min		x				x		
T+30 min		x				x		
T+35 min		x	x			x	x	
T+40 min			x				x	
T+45 min			x				x	
T+50 min				x				x
T+55 min				x				x

*T = heure de début de l'affrontement

