



COMBAT

Grande Bataille de Bicolline – Édition 1025
Version 1, Juillet 2025



Duché de
BICOLLINE





TABLE DES MATIÈRES

LA FORGE ET LA FOI	1
ÉQUIPE	2
ÉTAT DE CONSCIENCE.....	2
RÈGLES DE COMBAT	2
CARTE DES ZONES DE COMBAT	3
HOMOLOGATION.....	4
Règles et standards d'homologation.....	4
Horaire du Comptoir d'homologation.....	4
Sabliers de guérison	5
Homologation des Monstres.....	5
Homologation des machines de guerre.....	5
ESCARMOUCHES.....	6
Caravane marchande	8
Escarmouches au Boisé	9
Les archers en renfort	9
Soutien de mercenaires.....	9
Les escarmouches au Fort	10
Règlement de comptes !.....	10
Place au spectacle !	10
GRANDE BATAILLE DU MARDI – <i>PRÈS DU NEXUS DE L'OUBLI</i>	11
Horaire et déploiement	11
Carte.....	11
Objectifs et mécaniques.....	13
Objectif principal : Activation des points de contrôle.....	13
Objectif secondaire : Plaques à cadenas.....	14
Guérison autorisée.....	14
Monstres et machines de guerre.....	14
Conditions de victoire	14
Gains de la grande bataille du mardi	15



GRANDE BATAILLE DU JEUDI – <i>RETOUR AU BERCAIL</i>	16
Horaire et déploiement	16
Carte.....	16
Objectifs et mécaniques.....	18
Objectif principal : Mission d'escorte	18
Objectifs secondaires : Boîtes à temps et boîtes à cadenas	19
Guérison autorisée.....	19
Monstres et machines de guerre.....	20
Conditions de victoire	20
Gains de la grande bataille du jeudi	20
GRANDE BATAILLE DU SAMEDI – <i>CHAPITRE 1 : LA CHAMBRE SECRÈTE</i>	21
Horaire et déploiement	21
Carte.....	21
Objectif et mécaniques	23
Objectif principal : Prise du Fort.....	23
Mécaniques spéciales.....	23
Guérison autorisée.....	23
Monstres et machines de guerre.....	23
Conditions de victoire du Chapitre 1.....	24
GRANDE BATAILLE DU SAMEDI – <i>CHAPITRE 2 : MAIN BASSE SUR LA SYTASE</i>	25
Horaire et déploiement	25
Carte.....	25
Objectifs et mécaniques.....	27
Objectif principal : Relevés de mâts de position	27
Objectifs secondaires : Boîtes à position et plaques à cadenas	27
Guérison autorisée.....	28
Monstres et machines de guerre.....	28
Conditions de victoire du Chapitre 2.....	28
Conditions de victoire de la grande bataille du samedi	28
Gains de la grande bataille du samedi.....	29



LISTE DES FIGURES

Figure 1: Carte des zones de combat	3
Figure 2: Localisation des Caravanes marchandes au Vallon	8
Figure 3: Localisation des escarmouches dans la partie nord-est du Boisé	9
Figure 4: Localisation des escarmouches au Fort	10
Figure 5: Carte pour la grande bataille du mardi	12
Figure 6: Carte pour la grande bataille du jeudi	17
Figure 7: Carte pour la grande bataille du samedi (chapitre 1)	22
Figure 8: Carte pour la grande bataille du samedi (chapitre 2)	26

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1: Horaire du Comptoir d'homologation	4
Tableau 2: Horaire des escarmouches	7

Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre et inclusif.
L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.



LA FORGE ET LA FOI

Depuis les premiers frissons de l'Aube primordiale, la Sytase et la Vie s'influencent mutuellement, comme deux forces entremêlées dont nul ne saurait dire laquelle précéda l'autre. Les seuls témoignages que nous ayons sur l'origine de cette alliance mystérieuse nous viennent des Premiers qui, dans leur sagesse, forgèrent des orbes parfaits de Sytase et cherchèrent à les sceller aux quatre nexus du monde connu. Mais nul ne sait par quel dessein obscur, par suite de leur troisième tentative, ils prirent la mer à destination de Terra'Kana, laissant leur œuvre inachevée.

Il y a un peu plus d'un an, le Concordat d'Outre-Mer arma ses légions pour croiser le fer avec les bataillons de la Fédération argannaise. Mais tandis que les tambours de guerre grondaient, un Molorog se repaissait littéralement du nexus de Sytase niché dans le Territoire de l'Oubli. Ce festin sacrilège sema le chaos dans les entrailles du monde, remodelant le sous-sol en un tumulte de tunnels effondrés et de crevasses sans fond.

C'est dans ce bouleversement tellurique que deux êtres oubliés furent libérés de leur prison oubliée : Dabore et Ankor. Ce couple de nains, mariés devant l'Éternel depuis plus de 150 ans, s'était enfoncé dans les entrailles du monde il y a plus de trois millénaires, à la recherche du tombeau du dernier Roi Nain. Mais au lieu d'un sépulcre, ils découvrirent un gisement d'une pureté inégalée de Sytase. Fascinés par la puissance brute de cette matière, ils divergèrent rapidement dans leurs visions : là où Dabore voyait une arme, Ankor percevait une relique. Ils se livrèrent une joute philosophique si intense qu'elle engendra une stase temporelle, les figeant hors du temps jusqu'à leur récente libération.

Émergeant à la surface, hagards, ignorants des millénaires écoulés, ils crurent n'avoir disparu que quelques mois. Mais le monde avait changé. Les Humains, innombrables et envahissants, dominaient désormais la surface. L'héritage des Nains, lui, s'était effacé sous la poussière des âges.

« Je reviendrai, déclara Dabore. Avec des aventuriers, des marchands, des rois même ! Ils comprendront la valeur des armes de Sytase. »

« Je reviendrai, répondit Ankor, avec des clercs, des philosophes, des empereurs ! Ils verront le potentiel sacré de la Sytase. »

Et ainsi partirent-ils, main dans la main, toujours unis, mais profondément en désaccord, chacun en quête de ceux qui sauraient faire triompher sa vision, mais surtout, lui apporter fortune et gloire !



ÉQUIPE

La mise sur pied d'un événement d'une telle envergure est possible uniquement grâce à l'implication d'une équipe dédiée pour qui la réussite de l'événement prime. L'équipe de la Coordination Combat de l'édition 1025 de la Grande Bataille de Bicolline sont chacune composées d'un coordonnateur épaulé par un adjoint, des responsables, des chefs d'équipes et, bien évidemment, une équipe dévouée de volontaires.

combatGB@bicolline.org



Yanick Robert
Coordonnateur Combat



Eric D'Anjou
Adjoint Combat
Responsable Batailles



Simon Daoust
Chef d'équipe,
Escarmouches



François Héroux
Chef d'équipe,
Homologation

ÉTAT DE CONSCIENCE

Attention, toutes les activités de combat se doivent d'être jouées en pleine possession de ses moyens. **Aucun état d'ébriété ou second ne sera toléré.**

RÈGLES DE COMBAT

Les règles de combat sont disponibles ici : <https://bicolline.org/guide-participant/regles-de-combat/>.

RAPPELS :

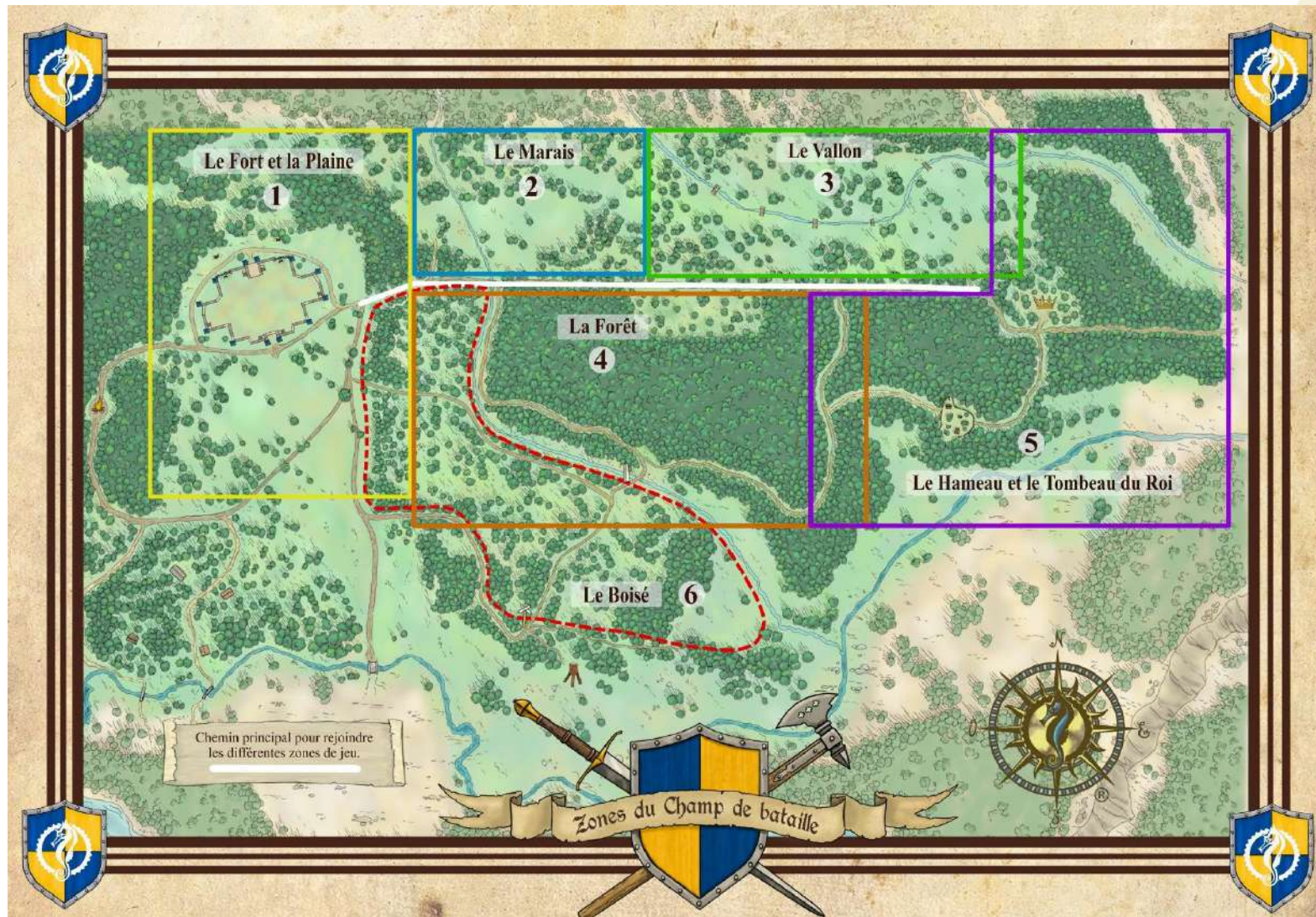
Il est strictement interdit de trahir son front.

Les boucliers sont à nouveau homologués depuis le début de la saison 1025.



CARTE DES ZONES DE COMBAT

Figure 1: Carte des zones de combat





HOMOLOGATION

RÈGLES ET STANDARDS D'HOMOLOGATION

Les règles et standards d'homologation sont disponibles ici : <https://bicolline.org/guide-participant/homologation/>

HORAIRE DU COMPTOIR D'HOMOLOGATION

Le Comptoir d'homologation se situe en Haute Ville près de l'Auberge.

Tableau 1: Horaire du Comptoir d'homologation

Journée	Plage horaire	Type d'homologation
Dimanche 10 août	13h00 à 17h00	Homologation mobile sur le terrain Homologation fixe au Comptoir
Lundi 11 août	9h00 à 10h00 9h00 à 17h00	Machines de guerre au Comptoir Homologation mobile sur le terrain Homologation fixe au Comptoir
Mardi 12 août	9h00 à 10h00 9h00 à 13h00	Machines de guerre au Comptoir Homologation fixe au Comptoir
Mercredi 13 août	9h00 à 13h00 10h00 à 11h30	Homologation fixe au Comptoir Machines de guerre au Comptoir
Jeudi 14 août	9h00 à 13h00	Homologation fixe au Comptoir
Vendredi 15 août	9h00 à 17h00	Homologation fixe au Comptoir
Samedi 16 août	9h00 à 13h00	Homologation fixe au Comptoir



SABLIERS DE GUÉRISON

Les participants désirant obtenir un sablier de guérison pour la durée de la Grande Bataille de Bicolline doivent rencontrer les critères suivants :

1. Être Grand-Prêtre d'une croyance officielle ou son Clerc.
2. Être Prêtre d'une croyance.
3. Être un délégué autorisé à réclamer le sablier de guilde entretenu au cout d'un (1) point de pouvoir ou cinq (5) énergies magiques de même catégorie.

Pour récupérer votre sablier, le cas échéant, vous pouvez vous présenter à la Banque de l'Hippocampe en suivant l'horaire d'ouverture disponible dans le document Jeu de la Grande Bataille de Bicolline (<https://bicolline.org/programmation-officielle/>). Une pièce d'identité pourrait vous être demandée.

HOMOLOGATION DES MONSTRES

Tous les monstres doivent s'enregistrer au Comptoir d'homologation en payant la somme de 300 solars. Ceci donne accès par défaut aux deux chapitres de la grande bataille du samedi.

Si un monstre désire participer aussi à la grande bataille du jeudi, le front pour lequel le monstre se bat doit remettre un sceau de n'importe quelle sphère pour que le monstre puisse accéder au champ de bataille. Le sceau doit être remis à la Banque de l'Hippocampe directement au plus tard à 12h00 (midi) le jour de la grande bataille. La Banque de l'Hippocampe remboursera alors au front le 300 solars remis au Comptoir d'homologation.

Limite de quatre monstres par front.

HOMOLOGATION DES MACHINES DE GUERRE

L'homologation des machines de guerre a lieu au Comptoir d'homologation selon l'horaire précisé au Tableau 1.

Toutes les machines de guerre doivent être enregistrées au Comptoir d'homologation en payant la somme de 300 solars pour pouvoir accéder au champ de bataille. Ceci donne accès par défaut aux deux chapitres de la grande bataille du samedi.

Si les artilleurs désirent aussi participer à la grande bataille du jeudi avec leur machine de guerre, le front pour lequel la machine de guerre se bat doit remettre un sceau de n'importe quelle sphère pour que la machine de guerre puisse accéder au champ de bataille. Le sceau



doit être remis à la Banque de l'Hippocampe directement au plus tard à 12h00 (midi) le jour de la grande bataille. La Banque de l'Hippocampe remboursera alors au front le 300 solars remis au Comptoir d'homologation.

Limite de quatre machines de guerre par front.

ESCARMOUCHES

Survenant en avant-garde des grandes batailles, les escarmouches sont des affrontements militaires de courte durée et d'ampleur limitée où au moins deux groupes restreints de combattants se défient. Souvent caractérisées par des combats rapides et sporadiques, les escarmouches représentent des affrontements aléatoires sans lien avec la thématique de la Grande Bataille de Bicolline ou encore des conflits où s'opposent les éléments avancés des armées des grandes batailles (éclaireurs, patrouilles, etc.).

Les inscriptions pour les escarmouches se font par courriel en écrivant à combatGB@bicolline.org (format « premier arrivé, premier servi »). Si un front ou une guilde ne se présente pas à son escarmouche, il perd la possibilité d'en demander une pour une période de deux ans.

Les escarmouches pour la Grande Bataille de Bicolline 1025 affichent complètes.



Tableau 2: Horaire des escarmouches

Horaire	Scénario	Lieu	Maximum	Restrictions	Fronts
Lundi 11 août 13h00 à 14h00	Caravane marchande	Vallon	75 caravaniers vs 200 brigands	Brigands : Aucune armure, aucune arme d'hast	
Lundi 11 août 14h30 à 16h00	Les archers en renfort	Boisé (partie nord-est)	50 vs 50	Armes de 110 cm et moins.	Deux fronts composés de deux guildes (quatre guildes au total)
Mercredi 13 août 13h00 à 14h00	Caravane marchande	Vallon	75 caravaniers vs 200 brigands	Brigands : Aucune armure, aucune arme d'hast	
Mercredi 13 août 14h30 à 16h00	Soutien de mercenaires	Boisé (partie nord-est)	50 vs 50	Mercenaires sans armes d'hast	Deux fronts composés de deux guildes (quatre guildes au total)
Vendredi 15 août 13h00 à 14h30	Règlement de comptes !	Fort	60 vs 60 Spectateurs autorisés	1 machine de guerre par front 1 monstre par front	Empire contre Terres d'Auquesse
Vendredi 15 août 14h30 à 16h00	Place au spectacle !	Nord du Fort	60 vs 60 Spectateurs autorisés	1 machine de guerre par front 1 monstre par front	Ragnarok contre Gaïa



CARAVANE MARCHANDE

Lundi et mercredi à 13h00 au Vallon.

Les caravaniers doivent escorter leur précieuse marchandise dans un convoi et survivre aux attaques des brigands. S'ils y parviennent, ils seront récompensés pour la marchandise qui se rendra à bon port!

Le front des brigands est ouvert à tous (format « premier arrivé, premier servi »), jusqu'à concurrence d'un maximum de 200 combattants. Il suffit de se présenter sur place avec son arme homologuée.

Les brigands n'ont pas droit à de l'armure et aucune arme d'hast.

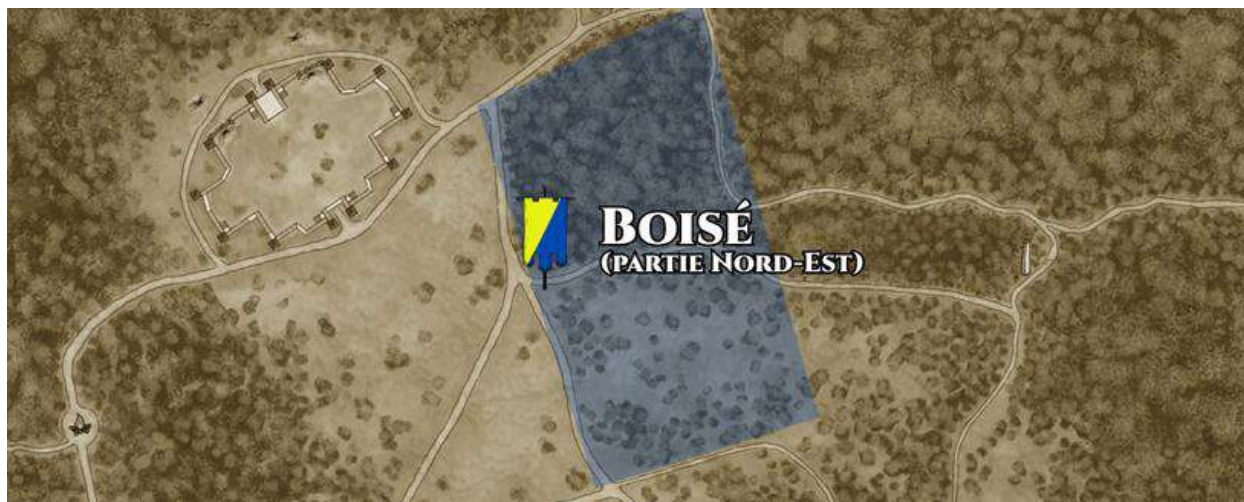
Figure 2: Localisation des Caravanes marchandes au Vallon





ESCARMOUCHES AU BOISÉ

Figure 3: Localisation des escarmouches dans la partie nord-est du Boisé



LES ARCHERS EN RENFORT

Lundi à 14h30 au Boisé.

Chaque front est composé de deux (2) guildes de 50 combattants (incluant dix [10] archers). L'objectif est de contrôler quatre (4) mâts de position. Dès qu'un front contrôle deux (2) mâts de position, les dix (10) archers arrivent en renfort. Le front qui contrôle tous les mâts de position est déclaré vainqueur.

Armes de 110 cm et moins seulement (sauf pour les archers).

SOUTIEN DE MERCENAIRES

Mercredi à 14h30 au Boisé.

Chaque front est composé de deux (2) guildes de 50 combattants (incluant dix [10] mercenaires). L'objectif est de contrôler quatre (4) mâts de position. Dès qu'un front contrôle deux (2) mâts de position, les dix (10) mercenaires arrivent en renfort. Le front qui contrôle tous les mâts de position est déclaré vainqueur.

Les mercenaires n'ont pas droit aux armes d'hast.



LES ESCARMOUCHES AU FORT

Figure 4: Localisation des escarmouches au Fort



RÈGLEMENT DE COMPTES !

Vendredi à 13h00 au Fort.

L'Empire et les Terres d'Auquesse règlent une vieille chicane. Les deux (2) fronts de 60 combattants chacun s'affronteront à l'intérieur du Fort. Pour les aider, chaque front pourra compter sur le soutien d'une machine de guerre et d'un monstre homologués.

C'est le moment parfait pour découvrir les escarmouches : bienvenue aux spectateurs !
(Les spectateurs ne peuvent pas participer à l'escarmouche).

PLACE AU SPECTACLE !

Vendredi à 14h30 au Fort.

Les deux belligérants de l'édition 1025 de la Grande Bataille de Bicolline, le Ragnarok et Gaïa, s'affronteront dans une escarmouche un peu spéciale... Les spectateurs qui le voudront pourront choisir leur front après un discours enflammé de chaque chef. Rejoignez la bataille et découvrez l'expérience de combat au Duché de Bicolline. Que le meilleur gagne !

Les spectateurs qui voudront se joindre à l'escarmouche doivent avoir 16 ans et plus et être en possession d'une arme homologuée.



GRANDE BATAILLE DU MARDI – *PRÈS DU NEXUS DE L'OUBLI*

Le Molorog, dévoreur d'énergie et de Sytase, a englouti le Nexus des Territoires de l'Oubli depuis plus d'un an déjà. Mais dans les entrailles du monde, une chambre oubliée a subsisté, non loin de ce lieu. Là où un couple de nains s'est querellé durant trois mille ans, hors du Temps. Maintenant, la stase est brisée et une course effrénée s'engage pour le contrôle de l'accès à un lieu capable de changer le destin du monde. Deux forces. Deux idéaux. La Voie de l'Épée, menée par Dabore la forgeronne et les terribles généraux du Ragnarok, affronte la Voix de la Foi, portée par le moine Ankor et les croyants de Gaïa.

Quand la guerre devient inévitable et que la Foi affronte le Fer, une seule question demeure : qui survivra pour écrire la suite de l'Histoire ?

HORAIRE ET DÉPLOIEMENT

Déploiement à 13h00 au Fort

Affrontements de 14h00 à 15h30

À leur arrivée dans la zone de déploiement, les combattants recevront un **brassard de tissu**. Tous les membres d'un front doivent porter ce brassard de façon visible sur un bras, entre le coude et l'épaule. À la fin du conflit, les brassards doivent être remis aux maréchaux.

■ ■ Front bleu : Ragnarok (Voie de l'Épée) ■ ■

■ ■ Front jaune : Gaïa (Voix de la Foi) ■ ■

CARTE

Légende

Écu jaune / Écu bleu :

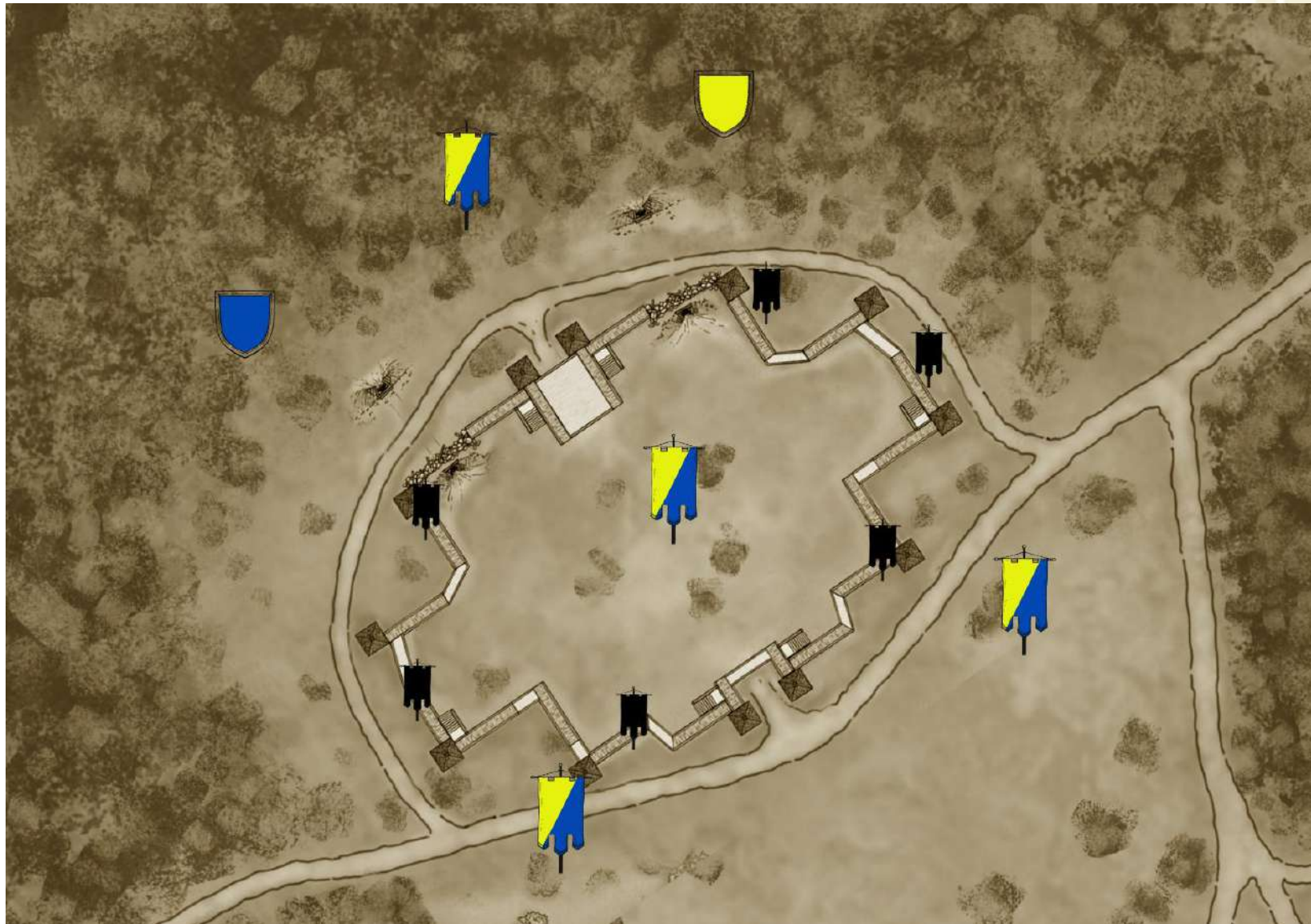
Points de déploiement qui agissent aussi à titre de puits de guérison pour chaque front

Étendards jaunes et bleus : Points de contrôle (maréchal)

Étendards noirs : Plaques à cadenas



Figure 5: Carte pour la grande bataille du mardi





OBJECTIFS ET MÉCANIQUES

Dabore (Ragnarok) et Ankor (Gaïa), les personnages non-joueur, ne peuvent pas être la cible d'attaques

OBJECTIF PRINCIPAL : ACTIVATION DES POINTS DE CONTRÔLE

Il y a quatre (4) points de contrôle (un [1] mobile et trois [3] fixes) qui sont représentés par les étendards bleu et jaune sur la carte et un maréchal tenant un étendard sur le terrain.

Lorsqu'un étendard est hissé, cela signifie que le point de contrôle est ouvert.

- Pour l'activer, un combattant doit escorter Dabore (Ragnarok) ou Ankor (Gaïa) jusqu'au maréchal tenant l'étendard. Celui-ci activera alors le point de contrôle et chronométrera la prise de contrôle. Si le point est contesté, aucun temps ne sera comptabilisé.
- Au début du scénario, seul le point de contrôle mobile situé à l'intérieur du Fort est ouvert. Ce point sera fermé après vingt (20) minutes de temps cumulé par un front ou trente (30) minutes de jeu, selon la première de ces conditions atteinte.
- Par la suite, les trois (3) points de contrôle situés à l'extérieur s'ouvriront pour une durée déterminée, mais tenue secrète.
- À partir de ce moment et jusqu'à la fin du scénario, tous les points de contrôle ouvriront.
- Un point de contrôle reste ouvert et activé tant qu'il n'est pas contesté par Dabore (Ragnarok) ou Ankor (Gaïa). Il est donc possible d'activer et de conserver plusieurs points de contrôle simultanément.
- Les points de victoire de la grande bataille du mardi seront attribués en fonction du total de minutes accumulées sur les points de contrôle.



OBJECTIF SECONDAIRE : PLAQUES À CADENAS

- Six (6) **plaques à cadenas** sont installées à l'extérieur du Fort.
 - Les cadenas peuvent être gagnés lors du Tournoi des nations et de la campagne de juillet et sont remis directement dans les coffres de guilde à la Banque de l'Hippocampe au début de la Grande Bataille de Bicolline.
 - Les plaques à cadenas sont relevées à des intervalles de dix (10) minutes.
 - Une personne peut y barrer des cadenas à la couleur de son front.
 - Il est possible d'apposer plusieurs cadenas sur une même plaque.
 - La valeur associée à chaque plaque n'est pas révélée avant les affrontements.

GUÉRISON AUTORISÉE

- Puits de guérison du type "tu touches, tu es vivant" :
 - Chaque front dispose de son propre puits de guérison.
 - Chaque puits est entouré d'une aura de non-agression d'un rayon de dix (10) mètres : **il est interdit de combattre dans ce rayon ou d'y attendre les combattants du front adverse (camper les morts).**
- Sabliers de guérison.

MONSTRES ET MACHINES DE GUERRE

- Les monstres ne sont pas autorisés.
- Les machines de guerre ne sont pas autorisées.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Afin de se mériter la victoire, un front doit accumuler le plus de temps sur l'ensemble des points de contrôle.
- En cas d'égalité, le front comptant le plus petit nombre de combattants (en valeur absolue) se verra accorder un point de victoire supplémentaire.



GAINS DE LA GRANDE BATAILLE DU MARDI

Les gains des grandes batailles pourront être réclamés lors de la Ducasse du 13 septembre à partir de listes d'achat particulière à chaque bataille (mardi, jeudi et samedi). Les points de victoire seront convertis en pouvoir d'achat que les fronts pourront dépenser à leur guise dans ce qui sera mis à leur disposition. Les deux fronts auront droit à une liste d'achat se rapportant à la sphère de jeu qu'ils auront défendue, comprenant un mélange de ressources de jeu déjà existantes et d'items uniques.



GRANDE BATAILLE DU JEUDI – *RETOUR AU BERCAIL*

Les armées de Gaïa et du Ragnarok sont face à face sur le sentier maudit menant à la chambre secrète d'Ankor et Dabore. La tension est palpable. Chaque regard, chaque pas, chaque souffle pourrait déclencher l'inévitable. Un bras de fer colossal s'engage, où chaque front tente de percer les lignes adverses pour offrir à son champion l'accès tant convoité. La vitesse est cruciale ; il faut avancer, coûte que coûte. Mais le moindre faux pas, la moindre perte de terrain, pourrait transformer l'élan en effondrement et le recul, en désastre. Car il ne s'agit pas ici seulement du combat pour un simple territoire, mais bien de la victoire d'une vision du monde.

Croire en sa propre lumière... ou frapper, vite et sans merci ? Inlassablement, jusqu'à l'épuisement, la lutte reprend, plus féroce et plus décisive.

HORAIRE ET DÉPLOIEMENT

Déploiement à 13h00 au Vallon

Affrontements de 14h00 à 15h30

À leur arrivée dans la zone de déploiement, les combattants recevront un **brassard de tissu**. Tous les membres d'un front doivent porter ce brassard de façon visible sur un bras, entre le coude et l'épaule. À la fin du conflit, les brassards doivent être remis aux maréchaux.

■ ■ Front bleu : Ragnarok (Voie de l'Épée) ■ ■

■ ■ Front jaune : Gaïa (Voix de la Foi) ■ ■

CARTE

Légende

Écu jaune / Écu bleu :

Points de déploiement qui agissent aussi à titre de puits de guérison pour chaque front

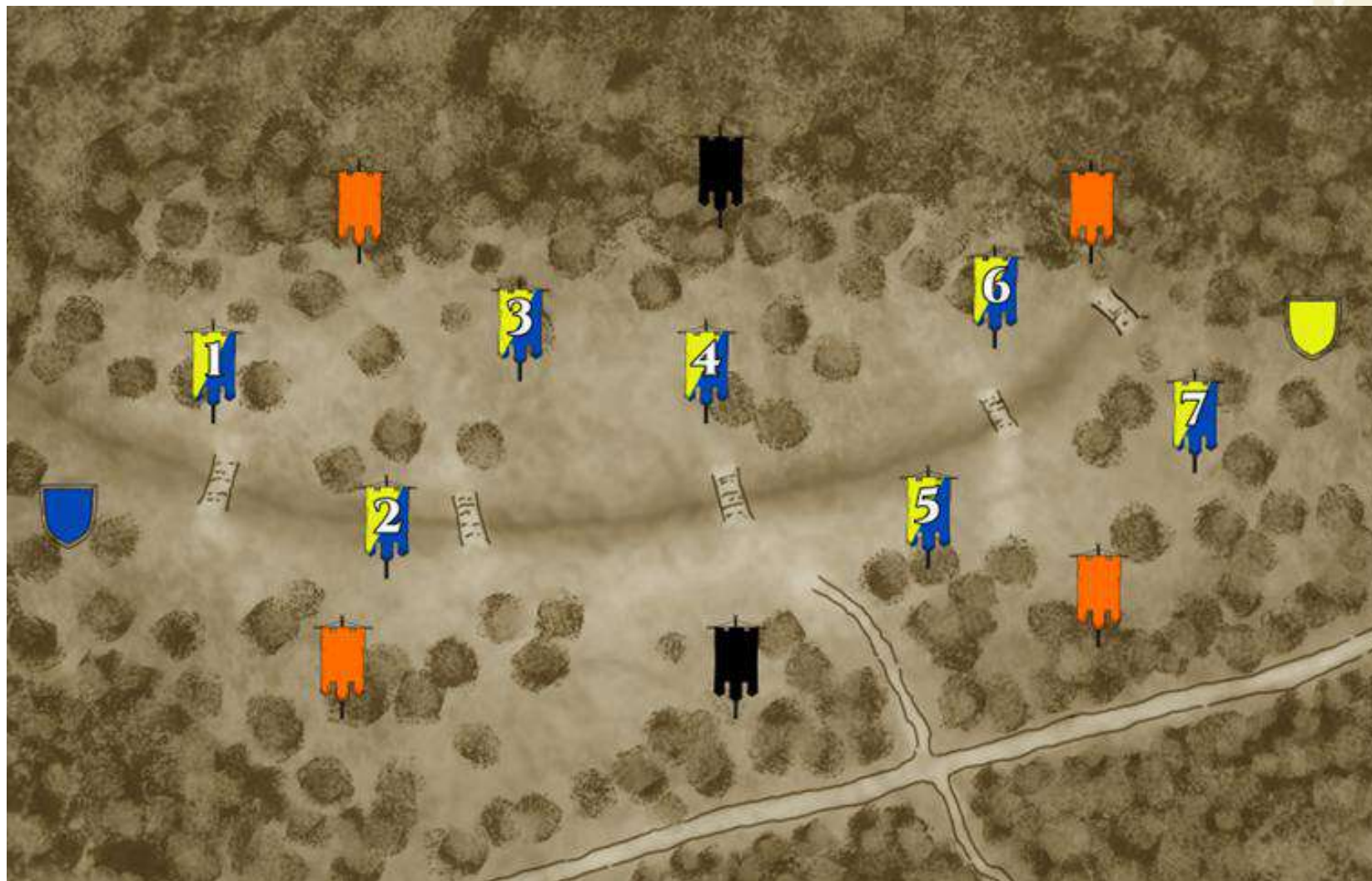
Étendards jaunes et bleus : Points de contrôle (socles)

Étendards orange : Boîtes à temps

Étendards noirs : Boîtes à cadenas



Figure 6: Carte pour la grande bataille du jeudi





OBJECTIFS ET MÉCANIQUES

Dabore (Ragnarok) et Ankor (Gaïa), les personnages non joueur, ne peuvent pas être la cible d'attaques

OBJECTIF PRINCIPAL : MISSION D'ESCORTE

Ce scénario met en scène une mission d'escorte : Dabore (Ragnarok) ou Ankor (Gaïa) doivent être protégés afin de prendre le contrôle du Sentier Maudit.

- Au début du scénario, chaque front doit rejoindre son personnage non-joueur :
 - Dabore (Ragnarok) au Socle 3; ou
 - Ankor (Gaïa) au point de Socle 5.
- Dabore (Ragnarok) ou Ankor (Gaïa) doivent ensuite être escortés jusqu'au puits de guérison de leur front.
 - Une escorte minimale de sept (7) combattants est requise en tout temps pour assurer son déplacement.
 - Dabore (Ragnarok) et Ankor (Gaïa) se déplacent uniquement en marchant.
 - Si le personnage non-joueur n'est pas récupéré par son front dans les dix (10) premières minutes du scénario, ce dernier commencera à se déplacer seul en direction puits de guérison de son front.
 - Une fois arrivé au puits de guérison de son front, le personnage non-joueur récupère un étendard et se rend au prochain socle disponible, selon l'ordre numérique.
 - Il y dépose son étendard.
 - Il retourne ensuite au puits de guérison pour récupérer un nouvel étendard.
 - Cette séquence se répète tant et aussi longtemps qu'un socle demeure disponible.
- Un combattant peut retirer d'un socle l'étendard du front ennemi qui y est déjà déposé.
 - L'étendard du front ennemi doit être retiré du socle et déposé au sol. Il s'agit de la seule action qu'un combattant peut effectuer avec l'étendard du front ennemi.
 - Il est interdit de transporter ou cacher un étendard d'un front ennemi.



- Si un point de contrôle déjà conquis ne possède plus d'étendard, le personnage non-joueur y dépose le sien, récupère l'étendard retiré qui se trouve au sol, retourne à son puits de guérison pour le réactiver, puis repart vers le prochain socle libre.
- Un point de contrôle avec un étendard vaut trois (3) points et les points seront relevés aux dix (10) minutes.

OBJECTIFS SECONDAIRES : BOÎTES À TEMPS ET BOÎTES À CADENAS

- Quatre (4) **boîtes à temps** sont disposées sur le champ de bataille.
 - Le temps de chaque front sera cumulé à la fin du scénario seulement.
 - Un (1) point sera donné par tranche de cinq (5) minutes sur chaque boîte à temps.
- Deux (2) **boîtes à cadenas** avec trois (3) œillets à l'intérieur sont disposées sur le champ de bataille.
 - Les cadenas peuvent être gagnés lors du Tournoi des nations et de la campagne de juillet et sont remis directement dans les coffres de guilde à la Banque de l'Hippocampe au début de la Grande Bataille de Bicolline.
 - Les combattants doivent barrer un cadenas à la couleur de son front sur l'un des œillets.
 - Les boîtes à cadenas ont un maximum de trois (3) cadenas par boîte et les deux fronts peuvent y mettre leurs cadenas pour récolter des points.
 - ♦ 1 cadenas = 10 points de victoire
 - ♦ 2 cadenas = 4 points de victoire chacun
 - ♦ 3 cadenas = 2 points de victoire chacun

GUÉRISON AUTORISÉE

- Puits de guérison de type "tu touches, tu es vivant" :
 - Chaque front dispose de son propre puits de guérison.
 - Chaque puits est entouré d'une aura de non-agression d'un rayon de dix (10) mètres : **il est interdit de combattre dans ce rayon ou d'y attendre les combattants du front adverse (camper les morts).**
- Sabliers de guérison.



MONSTRES ET MACHINES DE GUERRE

- Quatre monstres sont autorisés par front.
 - L'état-major doit payer un sceau de n'importe quelle sphère à la Banque de l'Hippocampe au plus tard à midi le jour de la grande bataille.
 - Les monstres doivent avoir été homologués.
- Quatre machines de guerre sont autorisées par front.
 - L'état-major doit payer un sceau de n'importe quelle sphère à la Banque de l'Hippocampe au plus tard à midi le jour de la grande bataille.
 - L'homologation des machines doit être faite selon l'horaire d'homologation des machines de guerre.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Afin de se mériter la victoire, un front doit comptabiliser le plus de points de victoire.
- En cas d'égalité, le front comptant le plus petit nombre de combattants (en valeur absolue) se verra accorder un point de victoire supplémentaire.

GAINS DE LA GRANDE BATAILLE DU JEUDI

Les gains des grandes batailles pourront être réclamés lors de la Ducasse du 13 septembre à partir de listes d'achat particulière à chaque bataille (mardi, jeudi et samedi). Les points de victoire seront convertis en pouvoir d'achat que les fronts pourront dépenser à leur guise dans ce qui sera mis à leur disposition. Les deux fronts auront droit à une liste d'achat se rapportant à la sphère de jeu qu'ils auront défendue, comprenant un mélange de ressources de jeu déjà existantes et d'items uniques.



GRANDE BATAILLE DU SAMEDI –

CHAPITRE 1 : LA CHAMBRE SECRÈTE

L'objectif est atteint. La chambre est ouverte. Le but des armées du Ragnarok et du front de Gaïa n'est plus un mystère. Ils veulent mettre la main sur la Sytase; ce matériau rare, pur, et instable, capable de plier le destin à la volonté de celui qui la maîtrise. Dispersées dans un espace étroit, presque étouffant, les informations précieuses pouvant mener aux gisements de Sytase se cachent. Les deux camps, pris dans un maelström de stratégie, doivent identifier et récolter ces informations avant qu'il ne soit trop tard et que l'ennemi ne leur tombe dessus. Car dans ce champ de bataille sacré, chaque seconde compte. Chaque erreur peut coûter une victoire. C'est plus qu'un affrontement. C'est la quête de l'essence même du pouvoir.

HORAIRE ET DÉPLOIEMENT

Déploiement à 12h30 au Fort

Affrontements de 13h30 à 14h20

- 1^{er} assaut : 13h30 à 13h40
- 2^e assaut : 14h00 à 14h10

À leur arrivée dans la zone de déploiement, les combattants recevront un **brassard de tissu**. Tous les membres d'un front doivent porter ce brassard de façon visible sur un bras, entre le coude et l'épaule. À la fin du conflit, les brassards doivent être remis aux maréchaux.

■ ■ Front bleu : Ragnarok (Voie de l'Épée) ■ ■

■ ■ Front jaune : Gaïa (Voix de la Foi) ■ ■

CARTE

Légende

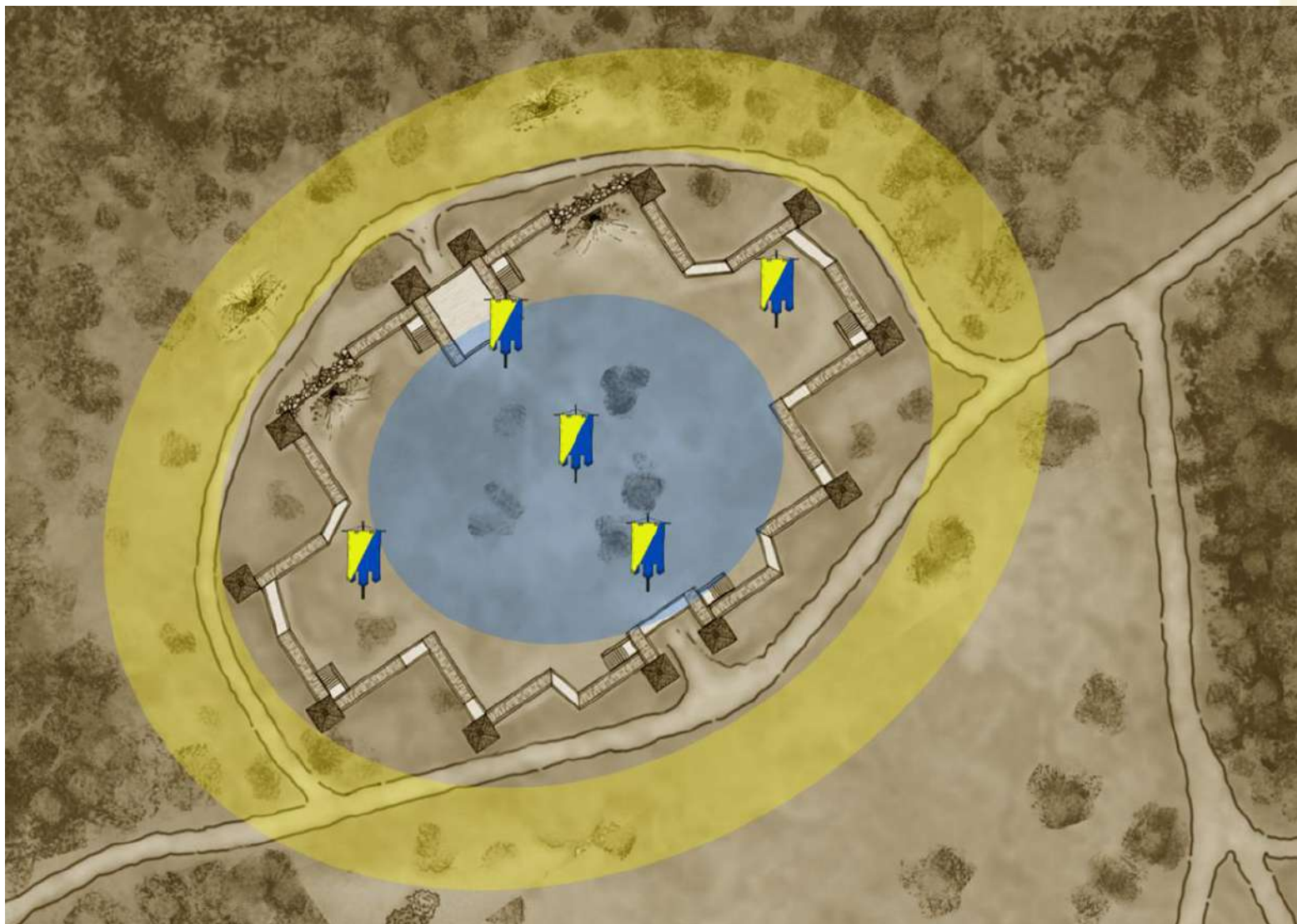
Zone bleue : Déploiement du front qui défend Fort

Zone jaune : Déploiement du front qui attaque le Fort

Étendards jaunes et bleus : Étendards à capturer en les déposant au sol



Figure 7: Carte pour la grande bataille du samedi (chapitre 1)





OBJECTIF ET MÉCANIQUES

OBJECTIF PRINCIPAL : PRISE DU FORT

Ce scénario se joue en deux assauts, avec inversion des zones de déploiement des fronts entre les deux assauts.

- Les combattants du front qui attaque le Fort doivent capturer les cinq (5) étendards à l'intérieur du Fort.
- Pour capturer un étendard, un combattant doit le déposer au sol.
- L'assaut prend fin lorsque tous les étendards ont été déposés au sol ou après dix (10) minutes.

MÉCANIQUES SPÉCIALES

- Un attaquant "mort" peut se faire guérir par un sablier de guérison.
- Un défenseur "mort" doit sortir du Fort sans nuire aux combats (aucun défenseur mort ne doit rester sur la ligne de front).

GUÉRISON AUTORISÉE

- Sabliers de guérison uniquement pour le front qui attaque le Fort.
- Aucune guérison pour le front qui défend le Fort.
- Aucun puits de guérison.

MONSTRES ET MACHINES DE GUERRE

- Les monstres sont autorisés (aucune limite).
 - Les monstres ayant participé à la grande bataille du jeudi sont autorisés d'office.
 - Les autres monstres doivent payer 300 solars au Comptoir d'homologation.



- Les machines de guerre sont autorisées (aucune limite).
 - Les machines de guerre ayant participé à la grande bataille du jeudi sont autorisées d'office.
 - Les autres machines de guerre doivent payer 300 solars au Comptoir d'homologation.

CONDITIONS DE VICTOIRE DU CHAPITRE 1

- Chaque étendard capturé octroie un ou plusieurs points de victoire au front qui attaque le Fort.
- Si les deux fronts capturent les cinq (5) étendards, cinq (5) points de victoire supplémentaires seront accordés au front qui les aura capturés le plus rapidement.
- Les points de victoire du Chapitre 1 seront ajoutés à ceux du Chapitre 2 pour déterminer le front vainqueur de la grande bataille du samedi.



GRANDE BATAILLE DU SAMEDI –

CHAPITRE 2 : MAIN BASSE SUR LA SYTASE

La bataille finale est sur le point d'éclater. Ici, le hasard n'a plus sa place. Il ne suffit plus d'être au bon endroit au bon moment. Il faut résister, tenir et dominer afin de pouvoir arracher à la chambre secrète tout ce qu'elle peut offrir : Sytase, reliques, et artefacts oubliés par le temps.

Mais au cœur de ce tumulte, la querelle opposant Dabore et Ankor brille d'un éclat singulier. Leurs objectifs vont au-delà des lignes de bataille. Chacun suit son propre dessein, dissimulé derrière les stratégies apparentes. Les fronts sont donc confrontés simultanément à leur propre survie, à la volonté mystérieuse de leur champion et à la course insatiable à la richesse et au pouvoir.

Mais dans l'ombre de ce dernier affrontement, peut-être que le plus grand combat n'est pas contre l'ennemi, mais contre soi-même...

HORAIRE ET DÉPLOIEMENT

Déploiement à 14h20 au Fort

Affrontements de 14h40 à 16h00

Les combattants auront déjà reçu leur **brassard de tissu** au déploiement du Chapitre 1.

■ ■ Front bleu : Ragnarok (Voie de l'Épée) ■ ■

■ ■ Front jaune : Gaïa (Voix de la Foi) ■ ■

CARTE

Légende

Écu jaune / Écu bleu :

Points de déploiement qui agissent aussi à titre de puits de guérison pour chaque front

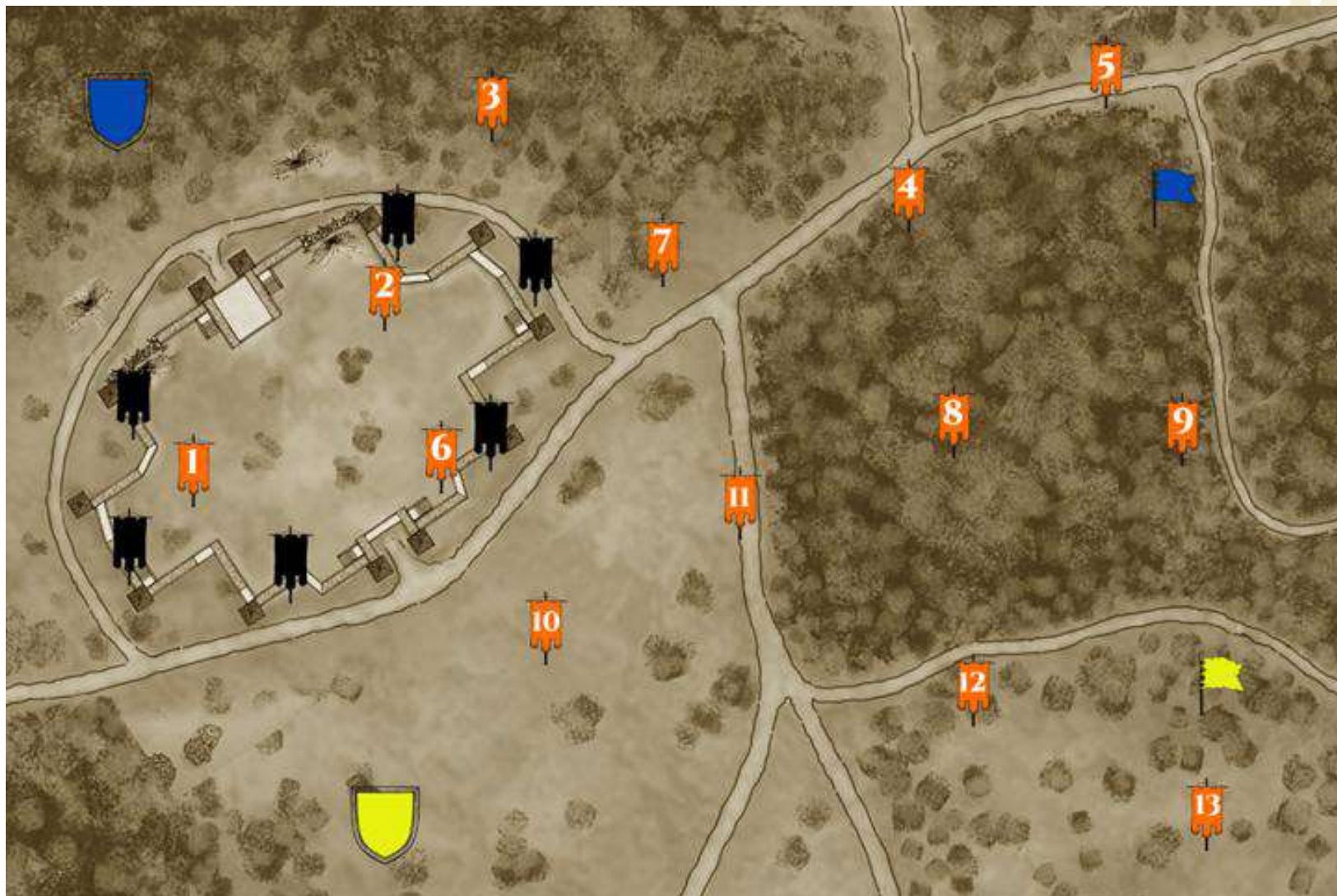
Étendards jaunes et bleus : Boîtes à position à huit (8) choix

Étendards orange : Mâts de position

Étendards noirs : Plaques à cadenas



Figure 8: Carte pour la grande bataille du samedi (chapitre 2)





OBJECTIFS ET MÉCANIQUES

OBJECTIF PRINCIPAL : RELEVÉS DE MÂTS DE POSITION

Treize (13) **mâts de position** (en forme de T) sont disposés sur le champ de bataille.

- Deux mousquetons (un bleu, un jaune) sont accrochés dans le haut du mât de position.
- Un combattant doit décrocher le mousqueton de la couleur de son front du haut du mât de position et le raccroche sur l'œillet central au milieu du mât de position.
 - Si le mousqueton du front ennemi est déjà sur l'œillet central du mât de position, le combattant doit le décrocher de l'œillet central et le raccrocher dans le haut du mât de position avant de pouvoir décrocher le sien.
 - Il est interdit de briser, cacher ou garder en sa possession le mousqueton d'un front ennemi.
- Les mâts de position seront relevés à des moments prédéterminés, mais inconnus des fronts et combattants.
 - Un relevé est comptabilisé pour le front qui a son mousqueton sur l'œillet central.
 - Pour qu'un relevé soit valide, il faut qu'il y ait un mousqueton accroché dans le haut du mât de position et un autre sur l'œillet central.

OBJECTIFS SECONDAIRES : BOÎTES À POSITION ET PLAQUES À CADENAS

- Deux (2) **boîtes à position** qui présentent huit (8) choix chacun sont disposés sur le champ de bataille.
 - Chaque boîte à position est relevée aux dix (10) minutes (lecture du choix effectué).
 - Chaque relevé a un effet différent décrit sur la boîte à position. Par exemple :
 - Six (6) **plaques à cadenas** sont installées à l'extérieur du Fort. Les plaques à cadenas sont relevées en fonction des relevés des boîtes à position.
 - Des quêtes pourraient être débloquées par les boîtes à position.
 - Des lectures supplémentaires de mât pourraient être prises.



GUÉRISON AUTORISÉE

- Puits de guérison de type "tu touches, tu es vivant" :
 - Chaque front dispose de son propre puits de guérison.
 - Chaque puits est entouré d'une aura de non-agression d'un rayon de dix (10) mètres : il est interdit de combattre dans ce rayon ou d'y attendre les combattants du front adverse (camper les morts).
- Sabliers de guérison.

MONSTRES ET MACHINES DE GUERRE

- Les monstres du Chapitre 1 sont autorisés.
- Les machines de guerre du Chapitre 1 sont autorisés.

CONDITIONS DE VICTOIRE DU CHAPITRE 2

- Chaque relevé de mât de position octroie un ou plusieurs points de victoire.
- Chaque relevé de plaque de cadenas octroie un ou plusieurs points de victoire.
- Les points de victoire du Chapitre 2 seront ajoutés à ceux du Chapitre 1 pour déterminer le front vainqueur de la grande bataille du samedi.

CONDITIONS DE VICTOIRE DE LA GRANDE BATAILLE DU SAMEDI

- Afin de se mériter la victoire, un front doit amasser le plus de points de victoire possible lors des Chapitres 1 et 2 (cumulatif des points).
- En cas d'égalité, le front comptant le plus petit nombre de combattants (en valeur absolue) se verra accorder un point de victoire supplémentaire.



GAINS DE LA GRANDE BATAILLE DU SAMEDI

Les gains des grandes batailles pourront être réclamés lors de la Ducasse du 13 septembre à partir de listes d'achat particulière à chaque bataille (mardi, jeudi et samedi). Les points de victoire seront convertis en pouvoir d'achat que les fronts pourront dépenser à leur guise dans ce qui sera mis à leur disposition. Les deux fronts auront droit à une liste d'achat se rapportant à la sphère de jeu qu'ils auront défendue, comprenant un mélange de ressources de jeu déjà existantes et d'items uniques.