



L'Haldorf, ancienne province impériale située entre l'Empire et l'Andore, avait participé à plusieurs combats depuis sa fondation en l'an 712. Le peuple du centre était réputé pour sa résilience. Jamais il ne baissera les bras devant une épreuve

qu'elle soit politique ou sur le champ de bataille. Seigneur de la province depuis l'an 1006, Hubert d'Haldorf laissa cette fonction et sire Auguste fut nommé seigneur par acclamation. Profitant des festivités entourant cette nomination, le Haut Roy Hubert d'Haldorf déclara que le temps était venu de faire la guerre à l'Andore. Levant les Osts, c'est avec ses armées qu'il marcha vers le Sud avec détermination.

Planifié en secret depuis longtemps, l'attaque éclair de grande envergure de l'Empire sur la province d'Haldorf fit en sorte de clore abruptement les festivités du couronnement. C'est sans trop grande résistance que la machine de guerre impériale marcha vers le cœur même de la Fédération arganaise, celle-ci laissée quasiment sans défense par les nobles partis à la guerre. L'avant-garde avait mis la table pour la suite des événements, la deuxième vague d'attaques sera confrontée aux défenses du Haut Roy Hubert et seul Dieu et l'Empereur en connaissent peut-être le dénouement...

Le Conseil des Guildes

Au Conseil des Guildes du samedi 21 avril dernier, l'essentiel de la mécanique des conflits de la Grande Bataille a été annoncé. Cependant les informations concernant les gains de Grande Bataille auront été déterminé subséquemment une fois que les fronts auront été choisis.

Le choix des fronts – Décidé en mai

À la fin de la saison de jeu virtuelle du Bal Pourpre un portrait géopolitique de notre monde s'est dessiné. De nombreux conflits émergent... Les Maîtres de jeu en ont retenu quelques-uns qui pouvaient se traduire par un enjeu de Grande Bataille et en ont fait une liste par ordre de priorité.

Ils ont ensuite contacté les joueurs concernés **en commençant par les premiers de la liste** jusqu'au moment où deux fronts prirent la Grande Bataille. Les participants avaient alors le choix de transposer leur conflit sur le champ de bataille ou de refuser de le faire. **Dans tous les cas l'accord, le refus et les conséquences furent d'ordre publique.**

Conséquences si les deux belligérants contactés n'acceptent pas d'aller sur le champ de bataille

C'est le pire scénario! Ce sera désagréable au niveau du jeu pour les deux protagonistes. Des conséquences graves se feront sentir dans leur sphère de jeu respective.

Par exemple, un combat entre deux religions devrait se traduire par un enjeu de Grande Bataille et les deux religions refusent d'aller sur le champ de bataille. Une conséquence jeu pourrait être la perte de confiance de leur Dieu respectif avec tout ce que cela peut entraîner...

Conséquences si les deux belligérants contactés acceptent d'aller sur le champ de bataille

C'est le meilleur scénario! Une rencontre est organisée rapidement entre les maîtres de jeu et les protagonistes pour décider des gains de Grande Bataille.

Par exemple, un combat entre deux mages devrait se traduire par un enjeu de Grande Bataille et les deux mages acceptent d'aller sur le champ de bataille. Les gains de Grande Bataille pourraient être pécuniers (exemple : Énergies magiques) pour gonfler leur conflit où directs (exemple : destruction de leurs bâtiments magiques) pour faire mal à son ennemi.

Tout est possible et négociable! Cependant les Maîtres de Jeu ont un « budget » jeu et devront le respecter. De plus, les 3 batailles de la semaine représenteront environs un tiers des enjeux chacune.

Conséquences si un des deux belligérants contactés accepte d'aller sur le champ de bataille, mais l'autre non

C'est un scénario désagréable pour celui qui a refusé... Des conséquences graves au niveau du jeu se feront ressentir pour celui qui n'a pas voulu amener son conflit sur le terrain.

Par exemple, un Seigneur envahit militairement la province d'un autre et les Maîtres de jeu jugent qu'il s'agit d'un conflit de Grande Bataille. Celui qui se fait envahir refuse d'aller sur le champ de bataille. Une conséquence jeu pourrait être la défection de ses troupes avec tout ce que cela peut entraîner...

Dimanche : Arrivée des participants

Lors de l'arrivée des participants, le dimanche d'accueil, il sera possible d'obtenir une copie papier de ce document pour chaque chef de groupe (il y en aura de plus de disponible au Comptoir de Bataille par la suite).

Le Comptoir de Bataille

Fonctionnement

Le Comptoir de Bataille est situé près de l'auberge et du comptoir d'homologation. Si vous avez des questions concernant les batailles et l'homologation, c'est l'endroit! Le Comptoir de Bataille est également l'endroit pour vous procurer sabliers de guérison et homologuer une machine de guerre ou un monstre.

Horaire

- Lundi 9h00 à 18h00
- Mardi 9h00 à 14h00. Les généraux sont convoqués avec leur état-major à 12h30
- Mercredi 9h00 à 18h00
- Jeudi 9h00 à 11h00. Les généraux sont convoqués avec leur état-major à 9h30
- Vendredi 9h00 à 18h00
- Samedi 9h00 à 11h00. Les généraux sont convoqués avec leur état-major à 9h30

Les résultats des batailles seront affichés au comptoir en fin de journées après compilation des résultats.

Les sabliers de guérison

Les sabliers de guérison seront disponibles au Comptoir de Bataille. Il y a trois façons de se procurer un sablier de guérison :

1. Être un grand prêtre, un prêtre, une grande prêtresse ou une prêtresse d'une croyance de Bicolline (il n'y a pas de procuration, le sablier est remis en personne).
2. Être le chef d'une guilde qui possède un sablier permanent. **Ce dernier doit être entretenu au coût de 1 point de pouvoir ou 5 énergies magiques du même type depuis 1016.**
3. Payer 200 Solars. **N'importe qui peut se procurer un sablier de cette façon.**

Les sabliers donnés sont une information publique. Il vous est possible de demander qui a reçu un sablier au Comptoir de Bataille.

Les monstres et machines de guerre

Pour homologuer votre machine de guerre ou votre monstre, prenez un rendez-vous au Comptoir de Bataille avec un Maître de Jeu.

Lorsqu'un monstre ou une machine est homologué une photo est prise ainsi que ses coordonnées (nom et guilde). La photo et les coordonnées du monstre ou de la machine sont une information publique.

Pour qu'un monstre ou qu'une machine de guerre homologuée puisse accéder au champ de bataille, un coût de 200 Solars doit être déboursé.

Les monstres et machines ont la liberté de rejoindre le général de leur choix et de lui rester fidèle toute la durée du conflit (trahir son front est de la triche).

Par contre il y aura certains quotas, tout dépendant des scénarios, et c'est le général qui décidera quels monstres et machines il autorisera.

Important: Un monstre doit participer à la fosse aux monstres du vendredi soir pour pouvoir aller sur le champs de bataille le samedi. Entrez en contact avec le coordonnateur de la vie du Duché pour organiser votre présence à la fosse aux monstres.

Homologation

L'homologation est située près de l'auberge et du Comptoir de Bataille dans la Haute-Ville. C'est l'endroit pour faire homologuer vos armes. Une équipe mobile sera également à l'œuvre.

Horaire

Lundi	9h à 18h
Mardi	9h à 16h00
Mercredi	9h à 18h
Jeudi	9h à 13h00
Vendredi	9h à 18h
Samedi	9h à 13h00

Mardi : La vallée de Segura

Les machines de guerre bien alignées sur les crêtes de la vallée, les deux armées se tenaient face à face au cœur de Ségura. La tension montait à vue d'œil et les états-majors criaient les ordres nerveusement. Les combattants étaient bien conscients que cette vallée pourrait bientôt devenir un des plus grands tombeaux à ciel ouvert jamais vu. C'est au son des cors et des tambours de guerre que les armées s'élançèrent, dévalant la pente pour enfin remplacer la peur par le courage et prendre ce pourquoi ils étaient venus.

Rencontre des généraux

Les 2 généraux sont attendus avec leur état-major au Comptoir de Bataille vers 12h30 pour un briefing avec les maréchaux. C'est le moment pour vos questions et toute autre demande concernant le conflit à venir. Les franges d'états-majors seront données à ce moment.

Important : Le choix des zones de déploiement par les généraux sera décidé avant le conflit par une enchère secrète. Lors de la soirée taverne du 7 juillet, le général ayant remis le plus de cartes tirailleurs (minimum imposé de 10 cartes) choisira sa zone de déploiement. La géographie du terrain n'étant pas égale, ce choix s'avère d'une importance stratégique. En cas d'égalité un tirage au sort sera effectué.

Horaire

Bataille d'une durée de 60 minutes de 17h00 à 18h00. Le début et la fin de l'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 16h00, tous les combattants doivent se rendre au point de vérification, en l'occurrence le grand pont situé derrière le monastère de Marmara. **Apportez vos gourdes, car le terrain de bataille est éloigné de source d'eau potable.**

Pour accéder à la Bataille, vos armes devront être homologuées et seront vérifiées par les maréchaux en place. Une fois le point de vérification passé, vous devez vous déployer à une des deux zones de déploiement, en l'occurrence celle de votre général (voir carte d'état-major à la fin du document) qui se trouve de part et d'autre de la vallée de l'ancien grand monolithe.

Brassards de front

Lorsque les combattants atteindront leur zone de déploiement un brassard de tissu leur sera donné. Tous les membres d'un front **doivent porter visiblement** ce brassard sur un de leur bras entre le coude et l'épaule. À la fin du conflit les brassards seront récupérés par les maréchaux. **Rappel : Il est interdit de trahir son front.**

États-majors

Le général d'un front ainsi que 4 de ses membres d'états-majors **devront porter visiblement** une frange les identifiant. Ces 10 personnes sont **essentiels** pour réussir les objectifs du conflit.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Un maximum de **3** machines de guerre homologuées par front sera autorisé. Il n'y a pas de monstre lors de ce conflit.

La mort et les soins

Une fois mort, vous devez vous coucher au sol. Vous avez ensuite deux options :

- Attendre des soins par sablier de guérison.
- Attendre que l'action s'estompe autour de vous, vous relever et vous diriger en marchant, armes à l'envers, vers un de vos 2 puits de guérison où vous reviendrez instantanément à la vie en évitant le plus possible les zones de conflits.

Des maréchaux seront aux puits de guérison, il est interdit pour un le front adverse de « camper » un puits. Les puits sont réservés aux combattants du front s'y étant déployé.

Terrain de jeu

Le terrain de jeu est délimité par les 4 puits de guérison. L'action se passera dans la vallée et **toute manœuvre de contournement sera interdite.** Des maréchaux veilleront à ce que cette consigne soit respectée.

Objectifs

Deux objectifs seront en jeu pour ce conflit. La prise de contrôle des positions ennemies pendant un maximum de temps, et la conquête de la crête de l'autre front. **Dans les deux cas il faudra utiliser les membres d'états-majors clairement identifiés pour accomplir les objectifs.**

La prise de contrôle

Dans la vallée se trouve 6 mats de position. Le but d'un front est de défendre les 3 mats de son côté tout en tentant de prendre les 3 mats du côté adverse.

À chacun des mats se trouve un maréchal avec en sa possession un drapeau bleu, un drapeau jaune et un chronomètre. Au début du conflit les drapeaux jaunes flotteront d'un côté et les bleus de l'autre. À chaque front sera associé une couleur de drapeau.

Pour prendre un mat, qui n'est pas de la couleur de son front, un membre d'état-major doit **clairement** aviser le maréchal qu'il est là pour ça. Après **une** minute passée sur place à contrôler le point le maréchal changera la couleur du drapeau en place.

Chaque tranche complète de 5 minutes à contrôler un des 3 mats ennemis confère 1 point au front. Garder le contrôle de ses 3 mats de départ ne confère aucun point, mais n'en donne pas à l'ennemi.

Les crêtes

Au sommet de chaque crête, entre les 2 puits de guérison, se trouve un mat de position. Le but d'un front est de défendre ce mat tout en tentant d'aller prendre l'autre.

À chacun de ces deux mats se trouve un maréchal avec en sa possession un drapeau bleu **ou** un drapeau jaune et un chronomètre. Au début du conflit le drapeau jaune flottera d'un côté de la vallée et le bleu de l'autre.

Pour prendre ce mat un membre d'état-major ennemi doit **clairement** aviser le maréchal qu'il est là pour ça. Après **deux** minutes passées sur place à contrôler le point le maréchal enlèvera le drapeau en place et l'objectif ne sera plus en jeu. Une fois cet objectif réussi, les troupes ennemies sont invitées à redescendre dans la vallée pour la fluidité du jeu.

Prendre la crête ennemie confère 15 points au front. Garder le contrôle de sa crête ne confère aucun point, mais n'en donne pas à l'ennemi.

Gains de scénario

À la fin du conflit chaque front aura comptabilisé un certain nombre de points. Le front ayant le plus de points sera déclaré vainqueur de l'affrontement. **En cas d'égalité**, quoique improbable, **le front gagnant le scénario sera celui qui aura remporté l'enchère de déploiement**. Le gagnant du conflit est une information publique et sera publiée sur le tableau des généraux au Comptoir de Bataille.

Les fronts se verront octroyer des points de victoire selon le nombre de points qu'ils auront fait lors du conflit, un tiers des points de victoire seront donnés lors de ce conflit. La génération des points de victoire et leur utilisation est expliqué en fin de document.

Jeudi : Les forêts de Nupe

C'est d'un pas décidé que les forces impériales se faisaient un chemin dans la province. Les routes étaient désertes, personne pour leur barrer la route jusqu'à ce que les forêts de Nupe apparaissent. C'est à cet endroit que la Fédération arganaise préparait sa contre-attaque depuis un certain temps. L'attente avait été longue et les troupes du Haut Roy attendaient de pied ferme les envahisseurs. C'est dans les forêts de Nupe, à l'abri des regards que naîtrons des héros!

Rencontre des généraux

Les 2 généraux sont attendus avec leur état-major au Comptoir de Bataille vers 9h30 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, **le vainqueur de la bataille de mardi aura le premier choix.**

Horaire

Activité d'une durée de 2 heures de 14h00 à 16h00. Le début et la fin 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 au point de vérification, en l'occurrence le grand pont situé derrière le monastère de Marmara.

Pour accéder à la Bataille, vos armes devront être homologuées et seront vérifiées par les maréchaux en place. Une fois le point de vérification passé, vous devez vous déployer à une des deux zones de déploiement, en l'occurrence celle de votre général (voir carte d'état-major à la fin du document) qui se trouve de part et d'autre du grand chemin entre le fort et le tombeau du Roi.

Brassards de front

Lorsque les combattants atteindront leur zone de déploiement un brassard de tissu leur sera donné. Tous les membres d'un front **doivent porter visiblement** ce brassard sur un de leur bras entre le coude et l'épaule. À la fin du conflit les brassards seront récupérés par les maréchaux. **Rappel : Il est interdit de trahir son front.**

États-majors

Le général d'un front ainsi que 4 de ses membres d'états-majors **devront porter visiblement** une frange les identifiant. Ces 10 personnes sont **essentiels** pour réussir les objectifs du conflit.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Un maximum de **3** monstres homologués par front sera autorisé. Il n'y a pas de machines de guerre lors de ce conflit.

La mort et les soins

Une fois mort, vous devez vous coucher au sol. Vous avez ensuite trois options :

- Attendre des soins par sablier de guérison.
- Attendre que l'action s'estompe autour de vous, vous relever et vous diriger en marchant, armes à l'envers, vers votre puits de guérison où vous reviendrez instantanément à la vie en évitant le plus possible les zones de conflits. Des maréchaux seront aux puits de guérison, il est interdit pour le front adverse de « camper » un puits. Les puits sont réservés aux combattants du front s'y étant déployé.
- Attendre des soins par le palanquin de guérison de son front, voir détails ci-bas.

Fonctionnement du palanquin de guérison

- Chaque front aura en sa possession un palanquin de guérison.
- Un animateur de Bicolline l'accompagnera en jeu en tout temps. L'animateur ne peut pas modifier son équipement et ne portera pas d'armes et d'armure.
- Le palanquin doit être porté par 4 combattants de son front. **S'il n'est pas porté par 4 personnes il n'est pas utilisable ou déplaçable.**
- Il n'est pas volable, déplaçable ou camouflable par l'autre front.
- Si le palanquin est porté dans une zone où il y a des morts de son front au sol, **mais hors du combat**, il est possible de donner des « fils de vie » attachés au palanquin aux cadavres des alentours. L'animateur récitera alors un quatrain **à voix haute** et tous les cadavres tenant un « fils de vie » reviendront à la vie à la fin du quatrain.
- Les porteurs et l'animateur sont des combattants comme les autres et peuvent être tués au combat. Si l'animateur venait à mourir, il restera près du palanquin et reprendra vie dès que le palanquin sera porté à nouveau par 4 membres de son front.
- Un joueur mort se dirigeant vers son puits de guérison ne peut pas décider d'utiliser le palanquin.

Objectifs

Le but de ce scénario est essentiellement de prendre le contrôle de 6 boîtes à temps. Cependant des **boîtes à position utilisables par l'état-major** viendront changer la donne en cours de route et ne seront pas à négliger.

Les points stratégiques

6 boîtes à temps, aux compteurs cachés, sont disposées de part et d'autre du terrain de bataille. Tous les combattants peuvent utiliser les boîtes à temps. Un maréchal avec un chronomètre se trouve près de la boîte et il est possible que celui-ci la mette au neutre et la ferme pour 5 minutes, il avisera les joueurs sur place le cas échéant.

C'est la somme du temps sur l'ensemble des 6 boîtes qui compte pour déterminer le vainqueur du scénario. À la fin de l'affrontement, le front ayant cumulé le plus de temps gagne.

Les changeurs

En plein centre du conflit, de chaque côté du chemin, se trouve deux boîtes à position qui viennent influencer les boîtes à temps. Bien que tous les combattants puissent manipuler les boîtes à position, **il sera important qu'un membre d'état-major soit sur place à toutes les 15 minutes de jeu.**

Un maréchal se trouvera à chaque boîte à position et demandera à voix haute de voir un membre d'état-major à toutes les 15 minutes de jeu pour confirmer que le choix sur la boîte prenne effet. Si aucun membre d'état-major n'est présent lorsque le maréchal fait son appel, aucun effet ne se fera ressentir.

Il y aura 7 effets possibles sur chacune des deux boîtes à position : Mettre au neutre une des six boîtes à temps pendant 5 minutes ou mettre aucun effet.

Gains de scénario

À la fin du conflit chaque front aura comptabilisé du temps sur les boîtes à temps. Le front ayant le plus de temps sur l'ensemble des boîtes à temps sera déclaré vainqueur de l'affrontement. Les compteurs étant précis à la minute près, l'égalité n'est pas envisagée. Le gagnant du conflit est une information publique et sera publiée sur le tableau des généraux au Comptoir de Bataille.

Les fronts se verront octroyer des points de victoire selon le temps gagné sur les boîtes à temps lors du conflit, un tiers des points de victoire seront donnés lors de ce conflit. La génération des points de victoire et leur utilisation est expliqué en fin de document.

Samedi : Le siège de Nuur

Coincé entre les fleuves Bonaguil et le Zimbe, entre les provinces de Reikwald et de Claircastel, Nuur se tenait droit et fier depuis longtemps. Du haut de la tourelle, les guetteurs scrutaient le nuage de poussière qui grandissait à l'horizon et c'est au matin que les étendards prirent place autour des fortifications, un siège était installé.

Contre toute attente, l'armée impériale s'était rendue jusqu'au bout de la pointe Est de l'Haldorf. Les portes de Nuur tiendront-elles devant les troupes ennemies?

Rencontre des généraux

Les 2 généraux sont attendus avec leur état-major au Comptoir de Bataille vers 9h30 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, **le vainqueur de la bataille de jeudi aura le choix de commencer dans le fort ou dans la plaine.**

Horaire

Activité d'une durée approximative de 3 heures et 30 minutes, composée de deux épisodes de 90 minutes et d'une pause d'environ 30 minutes. Le début et la fin de chaque épisode seront signifiés par le son **en continu** d'un cor de brume (***attention le cor de brume sera utilisé par petits coups en cours de scénario sans mettre fin à l'épisode, voir ci-bas dans les objectifs***). 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.

Civils!

Comme le scénario se déroule dans un espace bien conscrit, il y aura la possibilité de laisser des civils regarder ce conflit. Ces derniers 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 seront impressionnés!

Attention : Il est alors exceptionnellement possible d'amener son enfant sur le champ de bataille dans cette zone seulement, mais il doit être accompagné d'un de ses parents en tout temps (ce dernier ne participera évidemment pas à la bataille).

Déploiement

Dès 13h00, tous les combattants doivent se rendre au point de vérification, en l'occurrence le grand pont situé derrière le monastère de Marmara.

Pour accéder à la Bataille, vos armes devront être homologuées et seront vérifiées par les maréchaux en place. Une fois le point de vérification passé, vous devez vous déployer à une des deux zones de déploiement, en l'occurrence celle de votre général (voir carte d'état-major à la fin du document) qui se trouve à être soit le fort ou la plaine.

Brassards de front

Lorsque les combattants atteindront leur zone de déploiement un brassard de tissu leur sera donné. Tous les membres d'un front **doivent porter visiblement** ce brassard sur un de leur bras entre le coude et l'épaule. À la fin du conflit les brassards seront récupérés par les maréchaux. **Rappel : Il est interdit de trahir son front.**

États-majors

Le général d'un front ainsi que 4 de ses membres d'états-majors **devront porter visiblement** une frange les identifiant. Ces 10 personnes sont **essentiels** pour réussir les objectifs du conflit.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Un maximum de **4** monstres homologués et de **6** machines de guerre par front seront autorisés.

Important: Un monstre **doit** participer à la fosse aux monstres du vendredi soir pour pouvoir aller sur le champs de bataille **le samedi**. Entrez en contact avec le coordonnateur de la vie du Duché pour organiser votre présence à la fosse aux monstres.

La mort et les soins

Une fois mort, vous devez vous coucher au sol. Vous avez ensuite deux options :

- Attendre des soins par sablier de guérison.
- Attendre que l'action s'estompe autour de vous, vous relever et vous diriger en marchant, armes à l'envers, vers votre puits de guérison où vous reviendrez instantanément à la vie en évitant le plus possible les zones de conflits. Des maréchaux seront aux puits de guérison, il est interdit pour le front adverse de « camper » un puits. Les puits sont réservés aux combattants du front s'y étant déployé.
 - Un combattant mort désirant se rendre à son puits peut passer par les côtés du fort et le bois derrière celui-ci, malgré les limitations ci-bas.

Les portes bannières

Trois portes bannières seront joués par des maréchaux de Bicolline :

- Le maréchal ne participe pas aux combats.
- Il montre clairement son étendard à tous les participants.
- Il suit les ordres de mouvements d'un des 10 membres d'état-major, mais ne court pas. Si à un moment il ne reçoit plus d'ordre d'un membre d'état-major ou n'en a plus en visuel il reste sur place jusqu'à nouvel ordre.
- Il n'acceptera pas de quitter le champ de bataille. Essentiellement (on peut comprendre certains détours) il devrait se promener entre son socle du fort et ceux de la plaine tout dépendant du front qu'il suit à ce moment.
- Il a un chronomètre qu'il fera fonctionner lorsque sa bannière est dans son socle au fort.

Combats au fort

Voici quelques points importants concernant les combats au fort :

- **Il est interdit pour le front de la plaine de contourner les entrées du fort**, sauf si vous êtes mort à l'intérieur de celui-ci et que cela s'avère être la meilleure route pour éviter les zones de conflits et vous rendre à votre puits de guérison. Il y aura un maréchal de chaque côté du fort pour veiller à ce règlement.
- **Le front de la plaine** ne pourra aller plus loin dans le fort qu'aux deux entrées du dernier retranchement pour laisser une zone tampon aux défenseurs du fort.
- **Le front du fort PEUT contourner les entrées du fort** en passant par le bois de chaque côté.

Les tours et les murs ne peuvent pas être escaladés pour des raisons évidentes de sécurité (l'expulsion d'un joueur fautif sera immédiate). 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.

Note : Les tours et leurs fenêtres seront pleinement en jeu. Rappel : Pour des raisons de sécurité les coups à l'aveuglette dans les portes et fenêtres sont formellement interdits. L'équipe médicale et la gestion de la bataille seront assumées près du grand chemin et des civils pour laisser pleine place au jeu dans le fort.

Objectifs

Le front du fort doit empêcher le front de la plaine d'amener les 3 porte-étendards dans les socles de la plaine. Le front de la plaine tente d'amener un maximum de fois les 3 étendards aux socles de la plaine.

À chaque fois que les 3 étendards se trouveront dans les socles de la plaine plusieurs petits coups de cor de brume se feront entendre, cela signifiera que les combats arrêteront momentanément et que tous les combattants doivent reprendre leur place à leur zone de déploiement pour une nouvelle manche (ceci inclus les monstres et machines, aidez-les). **Le temps total de l'épisode, 90 minutes, continue quant à lui de tourner.**

Dès que les 3 porte-étendards sont de retour dans leur socle respectif au fort **et que tout le front de la plaine est à sa zone de déploiement** le jeu reprend avec plusieurs petits coups de cor de brume. Rapatrier ses troupes rapidement pour un autre assaut peut-être d'une importance capitale dans la victoire ou la défaite.

Après 90 minutes de jeu le son **en continu** d'un cor de brume se fera entendre et ça sera la fin du premier épisode. Les deux fronts échangeront alors de place pour le deuxième épisode qui suivra les mêmes règles que le premier. Une pause d'environ 30 minutes est prévue entre les deux épisodes.

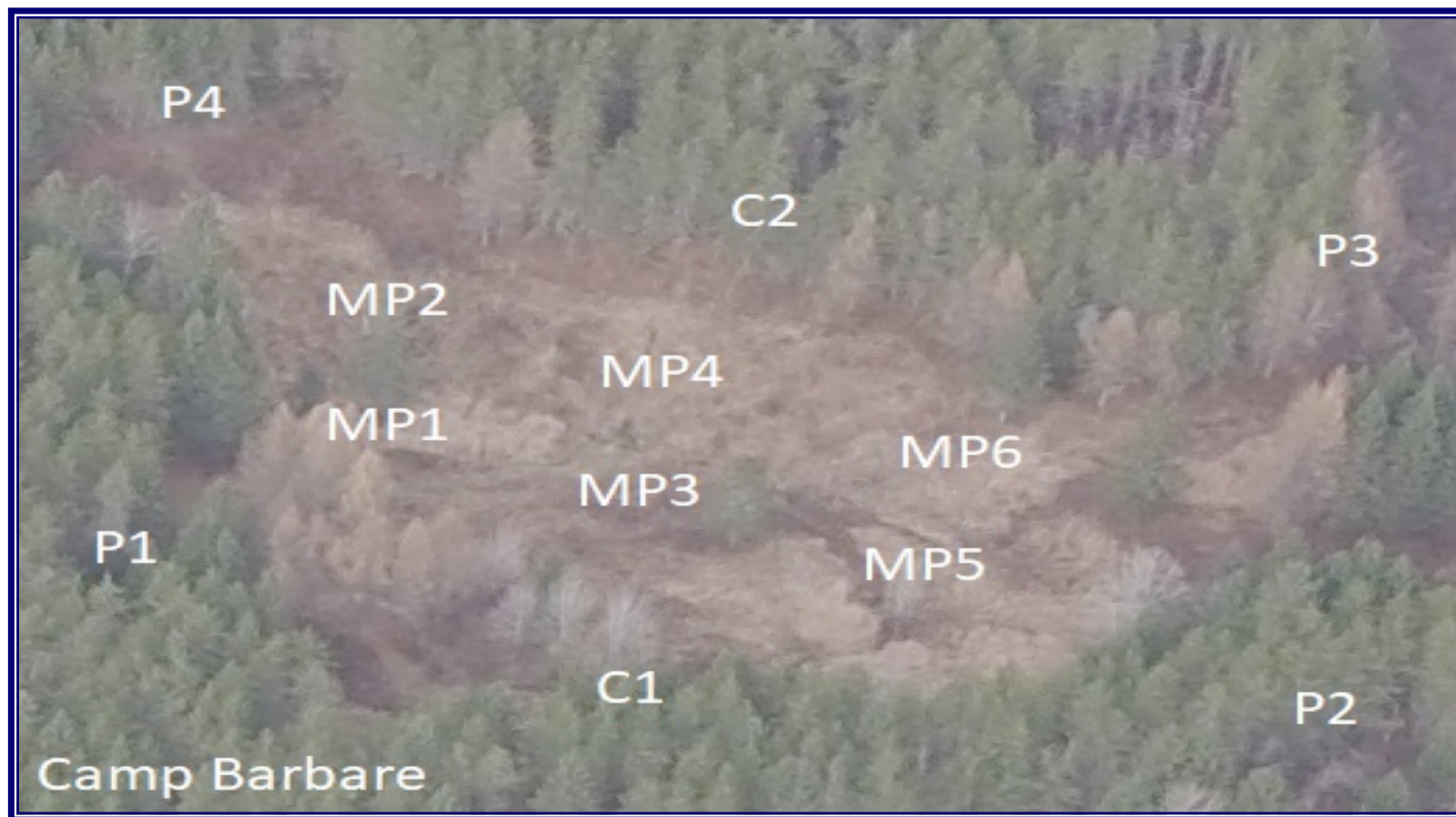
Gains de scénario

À la fin du conflit chaque front aura comptabilisé un certain nombre de captures des 3 étendards. Le front ayant le plus de captures sera déclaré vainqueur de l'affrontement.

En cas d'égalité, quoique improbable, le front gagnant le scénario sera celui qui aura gardé le plus longtemps ses drapeaux dans les socles du fort. Si aucun front n'a réussi à sortir les bannières du fort, un combat au « *last man standing* » entre les dix membres d'états-majors décidera du vainqueur!

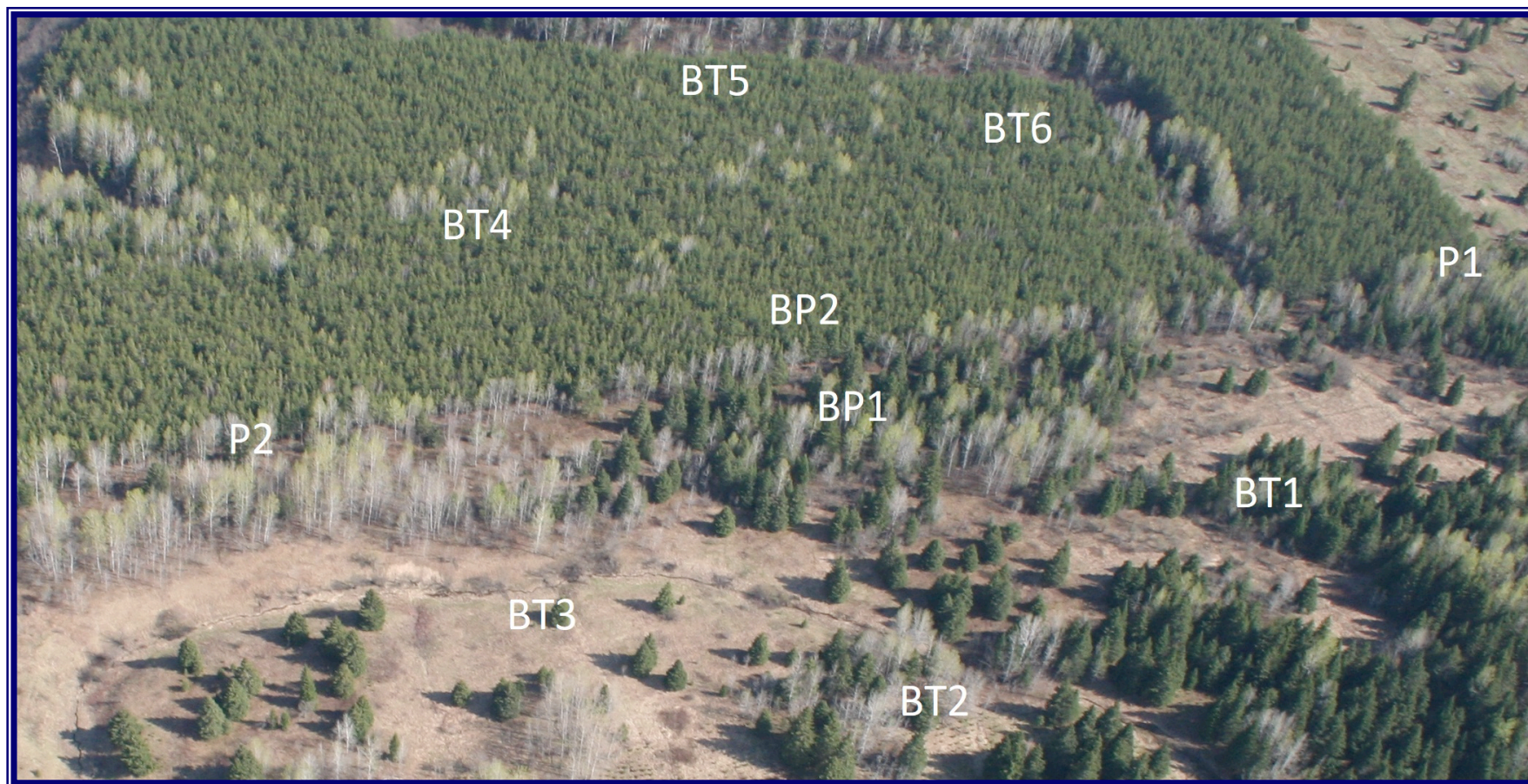
Les fronts se verront octroyer des points de victoire selon le nombre de fois qu'ils ont réussi à ramener les 3 bannières dans la plaine lors du conflit, un tiers des points de victoire seront donnés lors de ce conflit. La génération des points de victoire et leur utilisation est expliqué en fin de document.

Carte d'état-major – Bataille du Mardi



Légende :

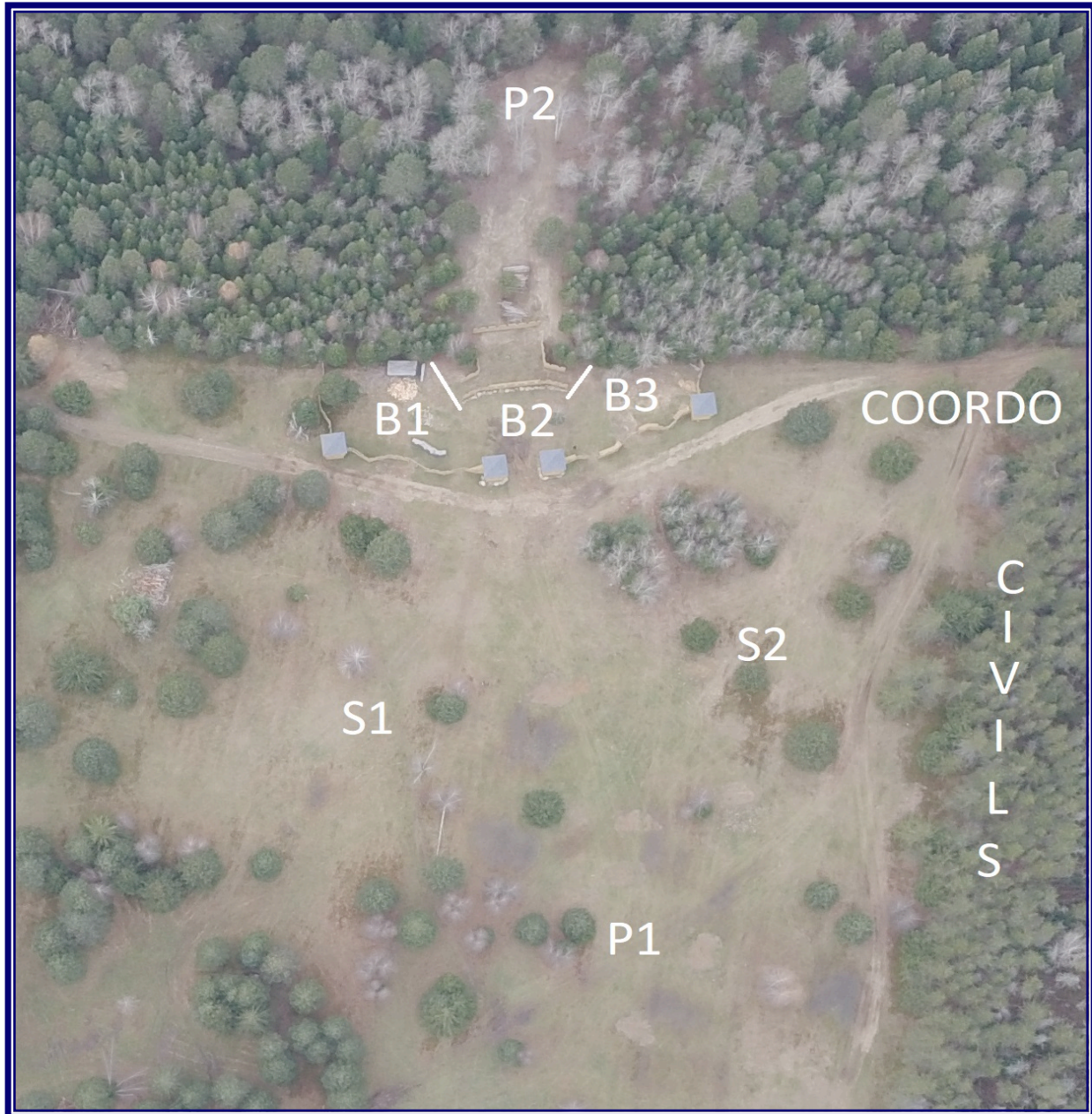
- Camp Barbare : Emplacement de l'ancien camp barbare pour se situer
- P1 à P4 : Puits de guérison 1 à 4
- MP1 à MP6 : Mats de position 1 à 6
- C1 et C2 : Objectifs des crêtes



Légende :

- P1 et P2 : Puits de guérison 1 et 2
- BT1 à BT6 : Boîtes à temps 1 à 6
- BP1 et BP2 : Boîtes à position 1 et 2

Carte d'état-major – Bataille du Samedi



Légende :

- P1 et P2 : Puits de guérison 1 et 2
- S1 et S2 : Socles pour ramener les 3 Bannières
- B1 à B3 : Bannières 1 à 3 au début d'une manche
- Traits blancs : Limites d'attaques pour le front de la plaine
- Civils : Zone réservée aux civils
- Coordo : Zone de coordination de l'activité

Gains de la Grande Bataille 1018

Le 5 juin 1018 les généraux et les maîtres de jeu ont discuté ensemble des gains de la grande bataille. Vous trouverez dans les points ci-bas ce qui a été officialisé à la suite de la discussion :

- Dans un premier temps il a été entendu que la saison de jeu virtuelle été 1018 suivrait son cours normal, c'est-à-dire que les actions en Haldorf ne seront pas « gelées » à cause du conflit.
- Il a été convenu ensuite que les belligérants voulaient avoir des gains permettant de mousser la guerre virtuelle en cours et non pas de résoudre directement le conflit sur le terrain.
- Il a également été convenu que les gains de chacun des trois conflits seraient ajustés selon le degré de réussite de chaque front durant le conflit. Même s'il y aura un gagnant à chaque conflit, le perdant peut quand même accumuler des gains selon ses exploits sur le terrain.
- Chaque conflit générera des points de victoire pour un total de 33000 (!). Le front ayant gagné le plus de points de victoire sera déclaré grand gagnant de la Bataille 1018. En cas d'égalité, quoique improbable, le front ayant gagné l'enchère secret du 7 juillet gagne la bataille.
- Les points de victoire seront utilisés le samedi 22 septembre 1018 lors de la soirée taverne. Hubert D'Haldorf et Karl Von Schlaffenmark sont cordialement invités gratuitement à cet évènement. En cas d'absence ils peuvent donner l'utilisation de leurs points de victoire en procuration à quelqu'un de confiance de leur entourage.
- **Important :** L'utilisation des points de victoires et les effets associés seront immédiatement mis en ligne dans le jeu virtuel. Les autres joueurs devront impérativement prendre en compte cette mise à jour lors de leurs actions de la saison bataille du jeu virtuel.

Gains de la bataille de mardi

Le gagnant de la bataille de mardi gagne d'office 1000 points de victoires. Ensuite c'est la **différence** de points générés lors du conflit sur le terrain qui dicte combien de points de victoire supplémentaires chaque front gagne. Le tableau ci-bas l'explique :

Différence de points : ↓	Le front gagnant à : ↓	Le front perdant à : ↓
43 à 48	10000 points de victoire	0 points de victoire
33 à 42	9000 points de victoire	1000 points de victoire
24 à 32	8000 points de victoire	2000 points de victoire
15 à 23	7000 points de victoire	3000 points de victoire
6 à 14	6000 points de victoire	4000 points de victoire
0 à 5	5000 points de victoire	5000 points de victoire

Gains de la bataille de jeudi

Le gagnant de la bataille de jeudi gagne d'office 1000 points de victoires. Ensuite c'est la **différence** de temps (en minutes) générés sur les boîtes à temps lors du conflit sur le terrain qui dicte combien de points de victoire supplémentaires chaque front gagne. Le tableau ci-bas l'explique :

Différence de temps : ↓	Le front gagnant à : ↓	Le front perdant à : ↓
321 minutes et plus	10000 points de victoire	0 points de victoire
271 à 320 minutes	9000 points de victoire	1000 points de victoire
201 à 270 minutes	8000 points de victoire	2000 points de victoire
131 à 200 minutes	7000 points de victoire	3000 points de victoire
81 à 130 minutes	6000 points de victoire	4000 points de victoire
0 à 80 minutes	5000 points de victoire	5000 points de victoire

Gains de la bataille de samedi

Le gagnant de la bataille de samedi gagne d'office 1000 points de victoires. Ensuite c'est la **différence** du nombre de fois que les fronts ont réussi à ramener les 3 bannières dans la plaine lors du conflit sur le terrain qui dicte combien de points de victoire supplémentaires chaque front gagne. Le tableau ci-bas l'explique :

Différence de fois : ↓	Le front gagnant à : ↓	Le front perdant à : ↓
3 et plus	10000 points de victoire	0 points de victoire
2	8000 points de victoire	2000 points de victoire
1	6500 points de victoire	3500 points de victoire
0	5000 points de victoire	5000 points de victoire

Utilisation des points de victoire

Voici ce que les généraux peuvent faire avec leurs points de victoire. Les effets qui suivent ne peuvent être appliqués qu'en Empire et dans la Fédération Arganaise.

Procédure sur l'utilisation des points de victoire :

- Le général vainqueur décide s'il parle en premier ou s'il laisse la place à son opposant.
- Un général peut dépenser autant de points de victoire qu'il veut dans le tableau 1 (page suivante) avant de céder la place à l'autre général qui parlera à son tour.
- Si un général prend un effet dans le tableau 2 ou dans les pouvoirs particuliers (pouvoirs spéciaux), il devra tout de suite après laisser la parole à l'autre général.
- Lorsqu'un général n'a plus de points à dépenser, l'autre général devra dépenser ce qu'il lui reste comme points sans se faire contrer.

Tableau 1 : Pouvoirs courants

Coût en PV	Description
300	Intervention divine pour la destruction (Reikskult et Vraie Foi) : Attaque directement la structure d'un bâtiment ou des unités dans une bannière en Empire ou Fédération arganaise (ignore les protections magiques).
200	La dévotion du peuple par la reconstruction : Permet de reconstruire un bâtiment en ruine au coût de 1 point de reconstruction par point de structure du bâtiment. Possible en Empire et dans la Fédération arganaise.
400	Point de développement (domaine incluant le stade de cité).
150	Achat de milices (carte)
175	Ajout de milices en renfort direct (dans le jeu) peu importe la localisation de la bannière.
100	Augmenter des milices en SDM ou cavaliers directement dans des bannières peu importe la localisation ou avec carte en main.
100	Adouber des chevaliers sans payer l'influence. Dans le jeu ou avec carte en main.
7	Achat d'un lot d'armements, d'équipements ou de victuailles (les cartes peuvent être données en main ou directement déposées dans le coffre du joueur). <i>Un minimum de 10 lots doit être acheté à la fois à moins qu'il ne reste plus assez de points à dépenser.</i>
10	Ajout de 1 lot de victuailles dans une fortification (renfort direct même si le domaine est assiégé).
500	Ajout d'une saison d'occupation à une bannière qui occupe déjà un domaine. Peut être acheté un maximum de deux fois pour le même domaine et ne permet pas la 4 ^e saison et l'annexion.
500	Retrait d'une saison d'occupation à une bannière occupant un domaine. Peut être acheté un maximum de deux fois pour le même domaine et ne permet pas d'annuler la première saison d'occupation.

Tableau 2 : Pouvoirs spéciaux

Coût en PV	Nom	Description
1000	Le discours du monarque	Donne l'équivalent d'un discours héroïque à une bannière. Une bannière ne pourra pas recevoir deux fois un discours héroïque.
50	Les maraudeurs d'Haldorf	Ramasser un butin de guerre qui est sur le jeu sans déplacer une bannière.
1000	Que notre foi soit inébranlable!	Protège une bannière contre la magie jusqu'à la fin de la saison GB1018.
2000	À genoux seulement devant le divin!	Protège une bannière contre la magie jusqu'à la fin de la saison été 1019.
800	Pourriture	Jusqu'à 30 lots de victuailles sont détruits des réserves d'un domaine ignorant les protections magiques (ne peut être utilisé qu'une seule fois par domaine).
500	Catapulte	Destruction d'un point de fortification (ne peut être utilisé qu'une seule fois par domaine).
2000	Barricade de fortune	Ajout d'un point de fortification temporaire (pour la saison GB et hiver). Une seule fois par domaine et cumulable avec d'autres effets similaires.
1000	La naissance d'un héros!	Création d'une petite bannière militaire sur la carte. La bannière sera permanente jusqu'à sa destruction et ne compte pas dans le maximum permis par les règles. Elle vient avec 1 chevalier et 4 milices de base (possibilité de payer des points de victoire pour ajouter des unités dedans). <u>Chaque front ne peut le prendre que deux fois.</u>
3000	Les flagellants	Apparition d'une grande bannière militaire possédant 20 tirailleurs. La bannière est immunisée à la magie et ne pourra recevoir aucune amélioration (occulte, croyance, sépium ou objet magique). Aucun renfort ne sera permis dans cette bannière et les unités demeureront dedans jusqu'à leur destruction. La bannière n'a pas besoin d'être entretenue. <u>Ne peut être choisi qu'une seule fois.</u>
4000	L'Ordre du Levant	Apparition d'une petite bannière militaire composée de 10 chevaliers. Cette bannière suit les règles normales des bannières, mais ne compte pas dans le maximum des bannières de région. <u>Chaque front ne peut le prendre qu'une seule fois.</u>

Pouvoir particulier de chacun des généraux

Ces pouvoirs sont accessibles au coût de 2000 points de victoire.

Empire : La marche de l'Empereur

La dévotion envers l'Empereur est inégalée dans le monde connu et les troupes impériales mettront leur vie dans les mains de Karl 1^{er} sans condition. Permet à l'Empereur de déplacer une bannière qui se trouve en Empire vers le territoire de la Fédération arganaise. Si cette action provoque un combat, celui-ci sera effectué à la fin de la soirée des généraux (La soirée des généraux comptera comme une mini-saison virtuelle avant la fin de la saison GB). Si la bannière est déplacée sur un domaine nécessitant un siège, le coût de démarrage se doit d'être immédiatement payé (soit dans le coffre virtuel du chef de bannière ou avec des cartes en main par l'Empereur (ou dans son coffre virtuel)). Il n'y a aucun coût de déplacement pour la bannière, mais celle-ci est tout de même limitée par son déplacement. À noter que la bannière pourra encore se déplacer lors de la saison GB, mais seulement de 50% de sa vitesse en raison de la fatigue. La bannière ne pourra pas traverser une rivière s'il n'y a pas de pont et verra son déplacement s'arrêter juste avant.

Fédération arganaise : Au service de sa Majesté

Les espions du Haut Roi Hubert sont partout et d'une efficacité redoutable pour nuire à la chaîne de commandement ennemie. Il est possible pour le Haut Roi de déplacer une bannière ennemie vers une autre destination (comme si les ordres arrivaient officiellement du chef de bannière). Si cette action provoque un combat (listes d'alliés et d'ennemis), celui-ci sera effectué à la fin de la soirée des généraux (La soirée des généraux comptera comme une mini-saison virtuelle avant la fin de la saison GB). Si la bannière est déplacée sur un domaine nécessitant un siège, le coût de démarrage se doit d'être immédiatement payé par Hubert d'Haldorf avec des cartes en main (ou son coffre virtuel). La bannière pourra se déplacer lors de la saison GB, mais seulement de 50% de sa vitesse en raison de la fatigue. La bannière ne pourra pas traverser une rivière s'il n'y a pas de pont et verra son déplacement s'arrêter juste avant.

Sommaire

Le Conseil des Guildes	2
Le choix des fronts – Décidé en mai	2
Conséquences si les deux belligérants contactés n’acceptent pas d’aller sur le champ de bataille	2
Conséquences si les deux belligérants contactés acceptent d’aller sur le champ de bataille.....	2
Conséquences si un des deux belligérants contactés accepte d’aller sur le champ de bataille, mais l’autre non	2
Dimanche : Arrivée des participants	3
Lundi à vendredi : Le Comptoir de Bataille.....	3
Fonctionnement	3
Horaire.....	3
Les sabliers de guérison.....	3
Les monstres et machines de guerre.....	4
Homologation.....	4
Horaire de l’homologation	4
Mardi : La vallée de Segura	5
Rencontre des généraux.....	5
Horaire.....	5
L’état de conscience	5
Déploiement.....	5
Brassards de front	6
États-majors.....	6
Armes autorisées.....	6
La mort et les soins.....	6
Terrain de jeu	6
Objectifs	6
La prise de contrôle	6
Les crêtes.....	7
Gains de scénario	7
Jeudi : Les forêts de Nupe	8
Rencontre des généraux.....	8
Horaire.....	8
L’état de conscience	8
Déploiement.....	8
Brassards de front	8
États-majors.....	8
Armes autorisées.....	9
La mort et les soins.....	9
Fonctionnement du palanquin de guérison	9
Objectifs	10
Les points stratégiques	10
Les changeurs	10

Gains de scénario	11
Samedi : Le siège de Nuur	11
Rencontre des généraux.....	11
Horaire.....	11
L'état de conscience	11
Civils!	11
Déploiement.....	12
Brassards de front	12
États-majors.....	12
Armes autorisées.....	12
La mort et les soins.....	12
Les portes bannières	13
Combats au fort.....	13
Objectifs	14
Gains de scénario	14
Carte d'état-major – Bataille du Mardi.....	15
Carte d'état-major – Bataille du Jeudi	16
Carte d'état-major – Bataille du Samedi	17
Gains de la Grande Bataille 1018.....	18
Gains de la bataille de mardi	18
Gains de la bataille de jeudi.....	19
Gains de la bataille de samedi	19
Utilisation des points de victoire	20
Tableau 1 : Pouvoirs courants	21
Tableau 2 : Pouvoirs spéciaux.....	22
Pouvoir particulier de chacun des généraux	23
Empire : La marche de l'Empereur	23
Fédération arganaise : Au service de sa Majesté	23
Sommaire	24