

Bataille 1019

La bataille des seigneurs

Que ce soit pour l'honneur ou pour imposer sa volonté, la guerre constitue un moyen d'arriver à ses fins. Depuis la nuit des temps, les conflits font rage et aucun peuple ne semble pouvoir y échapper. Les seigneurs étant à l'avant-plan des décisions importantes, ils sont souvent les instigateurs de conflits qui échappent à leur contrôle et changent le cours de l'histoire.

Les années 1018 et 1019 n'échappèrent pas à cette loi et partout des combats, des plus petits aux plus grands firent rage. Les dieux semblaient aimer la guerre, les combats et la destruction. Les fidèles accouraient de tous les coins du monde pour gonfler les rangs des armées en mouvement afin de rendre gloire à leur pays, leur croyance. Du haut des murs de leurs forteresses, les seigneurs se lançaient dans des discours épiques pour motiver les hommes et les femmes qui bientôt ne reverraient peut-être plus leur famille ou leurs proches. Est-ce que l'orgueil des plus puissants les mènera à leur perte ou à la gloire de la conquête?

Aucun devin ne se risque encore pour le moment à essayer de prédire l'avenir, trop de combats demeurent incertains et encore à mener. La seule prédiction valable pour le moment est que la mort sera la grande gagnante de ces guerres, la mort ne perd jamais et prend toujours son tribut!

Qui des seigneurs Seth Longhiver, Maugrim, Myriam, Auguste, Kronin Sargasse Aemili ou Darlin Greenleaf réussira à laisser sa marque et s'imposer sur les autres? C'est lors de la Bataille des Seigneurs que nous le découvrirons. Préparez vos armes et armures afin de prendre place dans l'histoire.



Le Conseil des Guildes

L'essentiel de la mécanique des conflits de la Bataille a été présenté lors du Conseil des guildes du samedi 27 avril 2019. Cependant, les informations concernant le tableau des gains des Batailles seront connues uniquement dans le document qui sera remis lors du dimanche d'arrivée de la Bataille. Le tout sera aussi affiché au Comptoir Bataille.

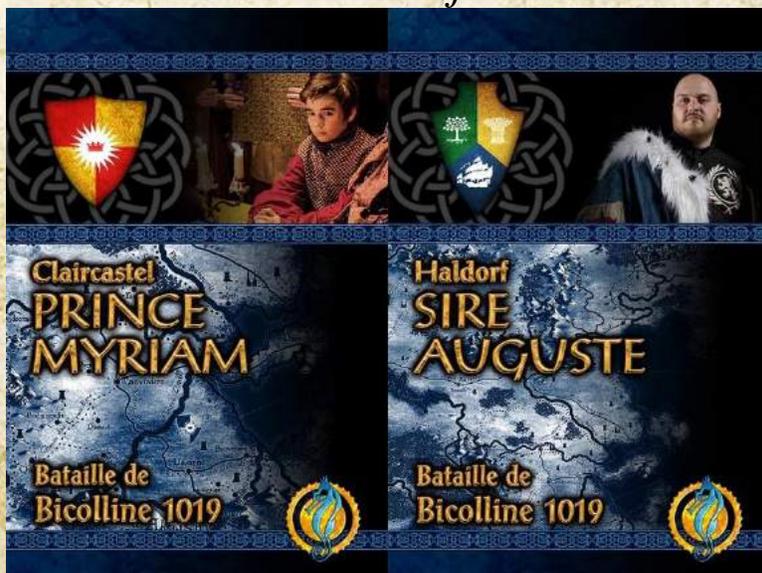
Le choix des fronts – Décidé Lors du Bal Pourpre 1019

À la suite du vote effectué par les participants lors du Bal Pourpre, les généraux suivants ont accepté de se présenter pour les Batailles :

Bataille de lundi



Bataille de jeudi



Bataille de samedi



Gains possibles lors des différentes Batailles

Les maîtres de jeu ont un « budget » jeu et devront le respecter afin de créer les tableaux de points de victoire et les récompenses. Ainsi, la Bataille du lundi représentera environ 23% des gains, celle de jeudi environ 32% et, finalement, celle de samedi représentera environ 45% du total possible du budget relié aux Batailles.

Dimanche : Arrivée des participants

Lors de l'arrivée des participants, il sera possible d'obtenir une copie papier de ce document pour chaque chef de groupe (il y aura plusieurs copies de disponible au Comptoir Bataille/Homologation par la suite).

Dimanche à samedi : Le Comptoir Bataille / Homologation

Fonctionnement

Le Comptoir Bataille / Homologation est situé près de l'Auberge. Si vous avez des questions concernant les Batailles, les combats et l'homologation, c'est l'endroit! Le Comptoir Bataille est également l'endroit pour vous procurer vos sabliers de guérison et homologuer une machine de guerre ou un monstre. Une équipe mobile sera également à l'œuvre pour homologuer directement sur le terrain.

Horaire du Comptoir Bataille / Homologation

- Dimanche 13h à 18h
- Lundi 9h à 14h
- Mardi 9h à 18h
- Mercredi 9h à 18h
- Jeudi 9h à 13h
- Vendredi 9h à 18h
- Samedi 9h à 13h

Les résultats des Batailles seront affichés au Comptoir Bataille et à la Vieille Taverne en fin de journée une fois la compilation des résultats terminée.

Les sabliers de guérison

Les sabliers de guérison seront disponibles au Comptoir Bataille / Homologation. Il y a quatre 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 d'un (1) point de pouvoir ou cinq (5) énergies magiques du même type pour l'obtenir.** Le sablier doit toujours être en possession d'un membre de la guilde pendant toute la durée de la Bataille.
3. Payer 200 Solars. **N'importe qui peut se procurer un sablier de cette façon.** Le sablier est attribué à la personne qui l'achète et il est non transférable à une autre personne.
4. **Avoir un sablier hippocampe** avec soi. Ce sablier est un objet magique qui est volable en tout temps sur le champ de bataille.

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

Les monstres et machines de guerre

Pour homologuer votre machine de guerre ou votre monstre, présentez-vous au Comptoir Bataille dans les heures d'ouvertures annoncées à la section Horaire ci-dessus. Lorsqu'un monstre ou une machine est homologué, une photo est prise ainsi que ses coordonnées (nom et guilde, le cas échéant). La photo et les coordonnées du monstre ou de la machine sont une information publique.

Pour qu'un monstre ou une machine de guerre homologué puisse accéder au champ de bataille, un coût de 100 Solars par Bataille doit être déboursé. Chaque général doit donc s'assurer que les machines et monstres de son front sont homologués et payés. Cependant, comme il y a certains quotas pour chaque Bataille, c'est le général qui décidera quels monstres et machines il autorisera.

Réparation par les artilleurs : Un sablier de guérison « machine de guerre » que nous appellerons *sablier de réparation* est remis aux artilleurs lors de l'homologation de celle-ci. Le sablier sert à réparer la machine lorsqu'elle est brisée par l'ennemi. Tant que l'artilleur qui possède le sablier de réparation est en vie, il peut tenter de réparer sa machine. S'il est mort, il peut attendre d'être soigné (si des sabliers de guérison sont en jeu) ou il peut retourner à son puit de guérison avec ou sans sa machine pour revenir à la vie.

Guérisseur de monstres : Un sablier de guérison « monstre » que nous appellerons *sablier de guérison monstre* est remis aux monstres lors de l'homologation de ceux-ci. Le sablier sert à guérir uniquement le monstre auquel il est associé. Tant que le guérisseur qui possède le sablier est en vie, il peut tenter de soigner le monstre. S'il est mort, il peut attendre d'être soigné (si des sabliers de guérison sont en jeu) ou il peut retourner à son puit de guérison avec ou sans son monstre pour revenir à la vie.

Important:

- Un monstre doit participer à la Fosse aux monstres du vendredi soir pour pouvoir aller sur le champ de bataille le samedi. Entrez en contact avec le coordonnateur de la Vie du Duché pour organiser votre présence à la Fosse aux monstres.

- Attention! Lors de la Bataille de jeudi, les canons, catapultes et trébuchets homologués et autorisés sur le champ de bataille pourront créer des brèches dans les murailles du fort.

L'état de conscience

Attention, les trois scénarios de combat de la Bataille de Bicolline se doivent d'être joués en pleine possession de ses moyens. Aucun état d'ébriété ou second ne sera toléré.

LUNDI : La Dame de fer

Eaux Noires – Seth Longhiver contre Reikswart – Maugrim

Sur les eaux houleuses de la Mer des Chaînes, l'armada d'Eaux Noires attendait patiemment le moment propice afin de prendre d'assaut la nouvelle frégate nommée « La Dame de fer » qui venait de s'amarrer en Engelsbourg. Lors d'un matin brumeux, après l'intervention des occultistes de Carcosa, les navires attaquèrent et c'est sans grande résistance qu'ils réussirent à prendre la frégate. La surprise passée, les amiraux de l'Empire ne mirent pas beaucoup de temps afin de répondre à l'affront.

Rencontre des généraux

Le coordonnateur Bataille a rencontré les généraux ou leurs représentants lors de la Soirée taverne du 27 avril afin de déterminer les détails de l'affrontement et de répondre aux questions.

Horaire

Bataille d'une durée de soixante (60) minutes de 15h00 à 16h00. Le début et la fin de l'affrontement seront signifiés par le son d'un « cor de brume ».

Déploiement

Dès 14h00, 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 champ de bataille est éloigné de source d'eau potable.** Des barils d'eau seront disponibles dans chaque zone de déploiement.

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 l'une des deux zones de déploiement (celle de votre général) qui se trouvent de part et d'autre de la plaine du fort (voir la carte d'état-major).

Chaque front doit se déployer à *son puits de guérison central*, identifié par un cercle sur la carte d'état-major. Les deux autres puits ne seront accessibles qu'après le son du cor.

Eaux Noirs – Seth Longhiver : Zone P5 encerclée (voir carte d'état-major)

Reikswart – Maugrim : Zone P1 encerclée (voir carte d'état-major)

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.**

Eaux Noirs – Seth Longhiver : couleur jaune

Reikswart – Maugrim : couleur bleue

États-majors

Le général d'un front **devra porter visiblement** une frange l'identifiant et se présenter au centre de la plaine avec deux autres personnes de son choix quelques minutes avant le son du cor pour les dernières indications avant l'affrontement.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Un maximum de **cinq (5) machines de guerre** homologuées par front sera autorisé. Un maximum de **cinq (5) monstres** homologuées par front sera autorisé.

La mort et les soins

Une fois mort, vous devez vous coucher au sol.

- Vous devez attendre que l'action s'estompe autour de vous pour vous relever et vous diriger, **armes à l'envers**, vers un de vos trois (3) puits de guérison où vous reviendrez instantanément à la vie en touchant le panneau. Vous devez éviter les zones de conflits lors de votre déplacement.
- Les sabliers de guérison, les sabliers de réparation et les sabliers de guérison de monstre sont autorisés.

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 six (6) puits de guérison. L'action se déroulera dans la plaine du fort et **toute manœuvre de contournement est interdite**. Des maréchaux veilleront à ce que cette consigne soit respectée.

Objectifs

Deux (2) objectifs seront en jeu pour ce conflit :

- La prise de contrôle des Terres du centre pendant un maximum de temps.
- L'honneur de l'autre front.

Dans les deux cas, n'importe qui peut prendre les objectifs en jeu pour son front.

Les Terres du centre : La prise de contrôle

Dans la plaine se trouvent trois (3) boîtes à temps. L'objectif est de cumuler le plus de temps possible sur le total des boîtes à temps. Les boîtes ouvriront simultanément au son du cor pour se fermer après 60 minutes. Afin de connaître les gains possibles, référez-vous au tableau des points de victoire.

L'honneur de l'ennemi : La prise des étendards

À chaque coin de la plaine se trouve un (1) étendard. Deux (2) étendards pour chaque front sont également déployés de leur côté de la plaine. Il faut capturer les étendards ennemis le plus souvent possible pendant la durée de la Bataille et les rapporter vers votre puits de guérison **central** (dépassé la ligne au sol près du puits).

Chaque étendard est porté par un maréchal qui ne court pas. Le maréchal suivra n'importe quel combattant du front ennemi afin de se déplacer. Lorsqu'il n'y a plus personne pour lui indiquer où aller, il s'arrête et demeure sur place afin d'attendre à nouveau des combattants pour se déplacer. Dès son arrivée à destination, le maréchal baissera l'étendard et retournera en marchant vers son point d'origine. Arrivée à son point de départ, il sera de nouveau possible de tenter de le reprendre. **En aucun temps il n'est possible pour les membres d'un front de déplacer son propre étendard.**

Victoire du scénario

À la fin du conflit, chaque front aura accumulé du temps sur les trois (3) boîtes à temps. Le front ayant le plus de temps au total sera déclaré vainqueur de l'affrontement et recevra des gains en bonus en lien avec la victoire. Quoique improbable, **en cas d'égalité le front gagnant le scénario sera celui qui aura ramené le plus souvent un étendard ennemi dans sa zone centrale. En cas d'égalité pour la prise des étendards, le front ayant fait le plus de temps sur la boîte à temps du centre de la plaine sera déclaré vainqueur.**

Note : Le nombre de fois que l'étendard sera capturé compte dans les gains de la Bataille en donnant des points de victoire et la possibilité d'ajouter du temps aux horloges (voir le tableau des gains pour plus de détails).

Gains de la Bataille de lundi (xxxxxx points de victoire possibles)

Le vainqueur de la Bataille de lundi gagne d'office xxx points de victoire. Ensuite, c'est la **différence** de temps accumulé lors du conflit sur le terrain ainsi que la différence de vol d'étendards ennemis qui dictent le nombre de points de victoire supplémentaires chaque front reçoit. Les tableaux ci-dessous l'expliquent :

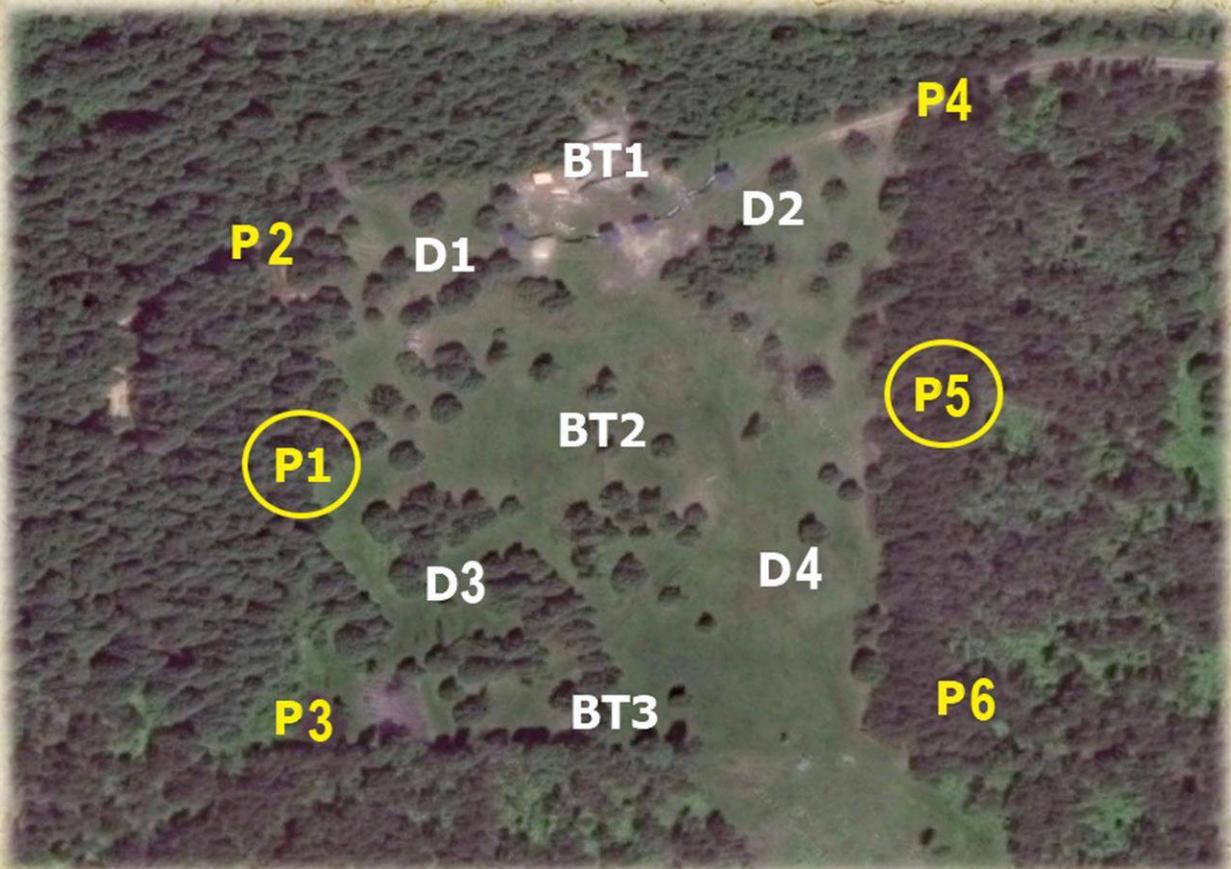
Les tableaux seront insérés ici dans le document remis à la Bataille.

- Pour chaque différence de vol d'étendard au-delà de cinq (5), cinq (5) minutes seront ajoutées sur le total du temps des boîtes à temps pour le front concerné. Ce temps compte aussi pour déterminer le vainqueur de la Bataille.

Le vainqueur du conflit et le détail des points de victoire sont des informations publiques qui seront publiées sur le tableau des généraux au Comptoir Bataille.

Les fronts se verront octroyer des points de victoire selon le nombre de points qu'ils auront fait lors du conflit. Environ 23% des points de victoire totaux seront donnés lors de ce conflit. L'utilisation des points de victoire est expliquée en fin de document.

Carte d'état-major – Bataille du lundi



Légende :

- P1 : Zone de déploiement *Reikswart – Maugrim*
- P1, P2 et P3 : Puits de guérison du front *Reikswart – Maugrim*
- P5 : Zone de déploiement *Eaux Noires – Seth Longhiver*
- P4, P5 et P6 : Puits de guérison du front *Eaux Noires – Seth Longhiver*
- Le cercle représente le puits de guérison utilisé lors du déploiement. C'est aussi l'endroit où il faut amener les étendards pendant la Bataille.
- D1 et D3 : Étendards du front *Reikswart – Maugrim*
- D2 et D4 : Étendards du front *Eaux Noires – Seth Longhiver*
- BT1-BT2-BT3 : Boîtes à temps

Jeudi : Les ruines de Brahma

Claircastel – Prince Myriam contre Haldorf – Sire Auguste

Les habitants de Brahma avaient l'habitude de voir des combats se dérouler autour de la capitale. Siège après siège, ils résistaient depuis de nombreuses années et réussissaient à contenir l'envahisseur. Mais ce qui devait arriver arriva : les fortifications ayant été trop souvent brisées et réparées, celles-ci cédèrent devant l'assaut combiné de l'Andore et de l'Empire et Brahma dut s'avouer vaincue. Les troupes encore sur place tentaient de se rassembler afin de survivre et c'est dans les ruines de la ville que tout se décidera.

Rencontre des généraux

Le coordonnateur Bataille a rencontré les généraux ou leur représentant lors de la soirée du 27 avril afin de déterminer les détails de l'affrontement et de répondre aux questions.

Horaire

Activité d'une durée de deux (2) fois cinquante (50) minutes avec une pause de vingt (20) minutes pour permettre le redéploiement en changeant de côté. 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 et une fin à 16h00.

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 pourront être dans la plaine à bonne distance du puits de guérison des joueurs (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 tous qui n'ont jamais vu de 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 (15 ans et moins) sur le champ de bataille dans cette zone seulement, mais il/elle doit être accompagné(e) 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. **Apportez vos gourdes, car le champ de bataille est éloigné de source d'eau potable.** Des barils d'eau seront disponibles dans chaque zone de déploiement.

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 l'une des deux zones de déploiement (celle de votre général) qui se trouvent dans la plaine et dans le fort (voir la carte d'état-major).

- Le front qui défend le fort peut se déployer n'importe où **dans** le fort au début de l'affrontement.
- Le front qui attaque doit se déployer dans la zone P2 encerclée sur la carte.
- Les puits de guérison P3 et P4 situés de chaque côté de la boîte à position seront disponibles seulement après le son du cor.

*Claircastel – Prince Myriam débutera le premier affrontement en défendant le fort.
Haldorf – Sire Auguste débutera à l'attaque.*

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.**

Claircastel – Prince Myriam : couleur jaune

Haldorf – Sire Auguste : couleur bleue

États-majors

Le général d'un front et deux (2) personnes de son choix **devront porter visiblement** une frange les identifiant.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Un maximum de **quatre (4) machines de guerre** homologuées par front sera autorisé. Un maximum de **deux (2) monstres** homologués par front sera autorisé.

La mort et les soins

Attention! Pour cette Bataille, une particularité s'applique à la mort autour de et à l'intérieur du fort (voir la carte d'état-major).

Zone du fort et son pourtour :

- Cette zone sera délimitée par des étendards de Bicolline jaune et bleu (voir la carte d'état-major).
- Les sabliers de guérison, sabliers de réparation et sabliers de guérison de monstre ne fonctionnent pas dans cette zone.
- Pour des raisons évidentes de fluidité des combats et de sécurité, les règles à suivre si vous mourrez dans cette zone sont les suivantes :
 - Vous devez quitter immédiatement les lieux en brandissant votre arme à l'envers.
 - Vous devez vous rendre à votre puits de guérison par le chemin le plus court en évitant les zones de conflit.
 - Un mort se rendant à son puits de guérison ne peut pas s'arrêter pour se faire soigner en chemin par un guérisseur.
 - Pour cette situation, il vous est permis de contourner la palissade du fort par les sorties identifiées sur la carte.

Extérieur de la zone du fort et son pourtour :

- Les sabliers de guérison, les sabliers de réparation et les sabliers de guérison de monstre sont autorisés.
- Une fois mort, vous devez vous coucher au sol. Vous avez ensuite deux (2) options :
 - Attendre des soins par sablier de guérison.
 - Attendre que l'action s'estompe autour de vous pour vous relever et vous diriger, **armes à l'envers**, vers votre puits de guérison où vous reviendrez instantanément à la vie en touchant le panneau. Vous devez éviter les zones de conflits lors de votre déplacement.

Objectifs

Le but de ce scénario est de réussir à prendre plusieurs points stratégiques de la fortification : l'Aile Est, le Centre et l'Aile Ouest, la destruction des quatre (4) tours, la prise des brèches et le point de ravitaillement.

Les points stratégiques

- L'aile Est : Représentée par une boîte à temps placée dans la partie Est du fort.
 - Le centre : Représenté par une boîte à temps placée sur la palissade du dernier retranchement.
 - L'aile Ouest : Représentée par une boîte à temps placée dans la partie Ouest du fort.
- Les trois (3) boîtes à temps, aux compteurs cachés, peuvent être utilisées par tous les combattants.
- Les quatre (4) tours : Une tour peut être détruite en retirant tous les sacs de jute qui se trouvent à l'intérieur de celle-ci (les sacs doivent demeurer à proximité de la tour une fois jetés dehors). Le front défendant peut remettre les sacs à l'intérieur tant qu'il y en a encore au moins un (1) à l'intérieur de la tour. Le nombre total de sacs dans chaque tour sera dévoilé aux états-majors le jour de la Bataille avant le son du cor. Les sacs doivent demeurer au rez-de-chaussée de la tour et ne peuvent être déplacés à l'étage.
 - Les tours sont indépendantes les unes des autres.
 - Les sacs se trouvant dans une tour ne peuvent pas être apporter dans une autre.
 - Si une tour est détruite, un fumigène sera allumé dans celle-ci afin que tous puissent bien voir qu'elle est perdue.
 - Il n'est alors plus possible d'être à l'intérieur jusqu'à la fin de l'épisode.
 - Toute personne se trouvant à l'intérieur de la tour lors de sa destruction est automatiquement morte et pourra sortir et rejoindre son puits de guérison.
 - Le ravitaillement : Représenté par une boîte à position à l'extérieur de la fortification. Tous les combattants pourront essayer de la dominer. La boîte à position sera relevée aux minutes suivantes : 5^e, 15^e, 25^e, 35^e et 45^e. Voici les effets possibles de la boîte à position :
 - Fermer le puits de guérison du fort **pour le défenseur** pour cinq (5) minutes.
 - Front Claircastel 8 victuailles;
 - Front Haldorf 8 victuailles;
 - Front Claircastel 1 butin;
 - Front Haldorf 1 butin;
 - Front Claircastel 8 armements;
 - Front Haldorf 8 armements.
 - Les brèches : Toutes les brèches sur les palissades seront en jeu et certaines fermées au début de l'affrontement. Pour les ouvrir, il faudra utiliser les canons, les catapultes ou les trébuchets. Les monstres et les balistes **ne peuvent pas** ouvrir les brèches. Lorsque ouverte, la brèche ne peut plus être fermée par les défenseurs du fort.

Combats au fort

Voici quelques points importants concernant les combats au fort :

- **Il est interdit pour le front attaquant se trouvant dans 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 conflit et vous rendre à votre puits de guérison. Il y aura des maréchaux de chaque côté du fort pour veiller à ce règlement.
- **Le front attaquant** ne pourra aller plus loin dans le fort que la limite imposée par la fin des palissades des côtés.

- **Le front défendant le 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).
- Toutes les brèches peuvent être défendues par le combat lorsque détruites. Aucun élément les obstruant ne sera permis.

Note : Les tours et leurs fenêtres seront pleinement en jeu tant que la tour n'est pas détruite.

Rappels : Pour des raisons de sécurité les coups à l'aveuglette dans les portes, les fenêtres et au-dessus des palissades sont formellement interdits. L'équipe médicale et la gestion de la Bataille seront effectuées près du grand chemin et des civils pour laisser pleine place au jeu autour du fort.

Victoire de scénario

Le scénario est joué deux (2) fois en inversant les fronts.

Le front ayant réussi à défendre le fort le plus longtemps est déclaré vainqueur. **En cas d'égalité**, c'est le nombre de tours détruites qui déterminera le vainqueur. S'il y a encore égalité, un duel entre les membres des états-majors déterminera le vainqueur.

Gains de la Bataille de jeudi (xxxxxx points de victoire possibles)

Le vainqueur de la Bataille de jeudi est le front qui réussit à défendre (côté défenseur) le fort le plus longtemps. Ce front remporte d'office 500 points de victoire. C'est la **différence** de temps accumulé lors de chaque affrontement sur le terrain qui dicte le nombre de points de victoire supplémentaires remportés.

Les tableaux seront insérés ici dans le document remis à la Bataille.

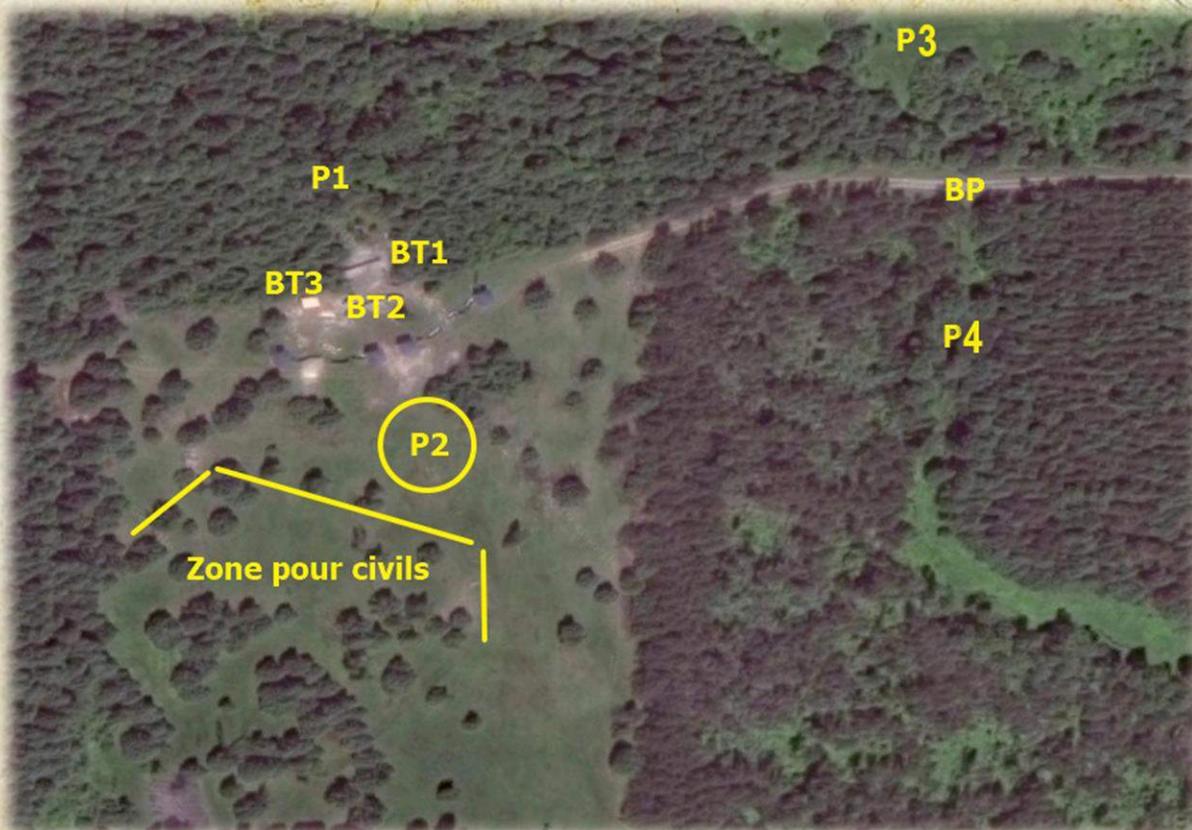
Le tableau est valide pour chaque affrontement.

- Une tour détruite donne **xxx points de victoire** au front attaquant.

Le vainqueur du conflit et le détail des points de victoire sont des informations publiques qui seront publiées sur le tableau des généraux au Comptoir Bataille.

Les fronts se verront octroyer des points de victoire selon le nombre de points qu'ils auront fait lors du conflit. Environ 32% des points de victoire totaux seront donnés lors de ce conflit. L'utilisation des points de victoire est expliquée en fin de document.

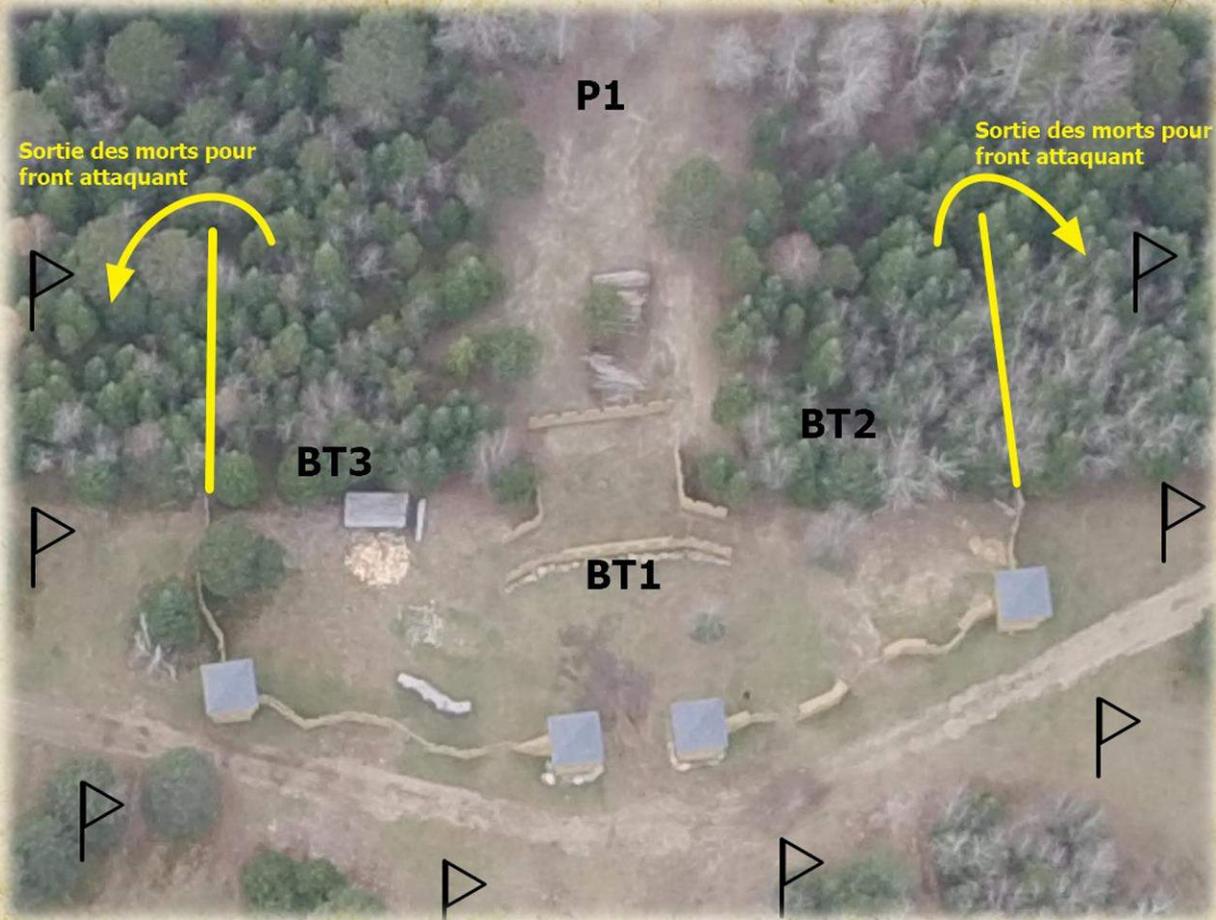
Carte d'état-major – Bataille du jeudi



Légende :

- P1 et P3 : Puits de guérison du front qui défend le fort.
- P2 et P4 : Puits de guérison du front qui attaque le fort.
- Zone encerclée : Zone de déploiement du front qui attaque le fort.
- BP : Boîte à position (voir la description du ravitaillement).
- BT1 : L'aile Est
- BT2 : Le centre
- BT3 : L'aile Ouest

Carte d'état-major de jeudi : Zone du fort et son pourtour



Vue agrandie de la zone du fort et son pourtour.

Deux (2) nouvelles sections de palissade, représentées par les lignes jaunes ont été ajoutées au fort. De chaque côté, il y aura des brèches qu'il faudra réussir à ouvrir avec les canons, catapultes et trébuchets.

**La zone du fort et son pourtour : Zone représentée à l'intérieur des étendards. Les règles de guérison ont été modifiées afin de rendre les affrontements sécuritaires et améliorer la fluidité des combats à cet endroit. De cette façon, nous éviterons de piétiner des personnes couchées au sol.*

Samedi : La Grande Furie

Bryas – Kronin Sargasse Aemili contre Derzat – Darlin Greenleaf

Loin de ses ennemis, la province de Bryas pensait être capable d'anticiper les attaques sur son territoire, mais tel n'en fut pas le cas lors de l'automne 1018. Empruntant un long chemin dans les limbes, Amarysse du Griffon débarqua sur les Terres d'Auquesse avec la rage au cœur. Invoquant la Grande Furie, elle brisa les chaînes des esclaves afin de les libérer de l'oppression du Khan Kronin. Ce dernier, cria sa colère et déclara la guerre aux envahisseurs avant que le Grand Khan annonce la guerre totale contre le Pays de Kafé.

Rencontre des généraux

Le coordonnateur Bataille a rencontré les généraux ou leur représentant lors de la soirée du 27 avril afin de déterminer les détails de l'affrontement et de répondre aux questions.

Horaire

Activité en continu d'une durée de cent-cinquante (150) minutes. 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. La fin est prévue pour 16h30.

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. **Apportez vos gourdes, car le champ de bataille est éloigné de source d'eau potable.** Des barils d'eau seront disponibles dans chaque zone de déploiement.

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 l'une des deux zones de déploiement (celle de votre général) qui se trouvent soit du côté du tombeau du roi ou au coin de la plaine du fort (voir carte d'état-major).

Bryas – Kronin Sargasse Aemili: Sur le chemin principal du côté du tombeau du roi (voir la carte d'état-major)

Derzat – Darlin Greenleaf: Sur le chemin principal du côté de la plaine (voir la carte d'état-major)

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.**

Bryas – Kronin Sargasse Aemili: couleur jaune

Derzat – Darlin Greenleaf : couleur bleue

États-majors

Le général d'un front ainsi que ses quatre (4) membres d'état-major **devront porter visiblement** une frange les identifiant.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Un maximum de **cinq (5) monstres** homologués sera autorisé. Un maximum de **six (6) machines de guerre** homologuées par front sera autorisé.

Important: Un monstre doit participer à la Fosse aux monstres du vendredi soir pour pouvoir aller sur le champ 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 (2) options :

- Attendre des soins par sablier de guérison.
- Vous devez attendre que l'action s'estompe autour de vous pour vous relever et vous diriger, **armes à l'envers**, vers votre puits de guérison où vous reviendrez instantanément à la vie en touchant le panneau. Vous devez éviter les zones de conflits lors de votre déplacement.

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.

Les boîtes à temps et le contrôle du territoire

Il y a six (6) boîtes à temps qui représentent le contrôle du territoire et représentent environ 60% des gains possibles. Les boîtes à temps, aux compteurs cachés, peuvent être utilisées par tous les combattants.

Les porte-étendards et la grande route

Deux (2) porte-étendards (un jaune et un bleu) seront joués par des maréchaux et c'est grâce à eux que les membres de l'état-major pourront prendre le contrôle des mats de position sur le chemin principal qui représente la grande route et environ 40% des gains possibles.

- Le porte-étendard ne court pas et ne participe pas aux combats.
- Le porte-étendard montre clairement son étendard à tous les participants.
- Le porte-étendard suit les ordres de mouvement d'un des cinq membres de son état-major. S'il ne reçoit plus d'ordre d'un membre de l'état-major ou n'en a plus en visuel, le porte-étendard retournera vers son puits de guérison.
- Il possède un chronomètre afin de calculer le temps de contrôle des mats de position de la grande route.
- Lorsque le porte-étendard arrive à un mat de position en compagnie d'un membre de l'état-major, il active son chronomètre. Lorsque cinq (5) minutes se sont écoulées sans interruption, c'est-à-dire qu'au moins un (1) membre de l'état-major est resté en vie et en visuel, le front prend le contrôle du mat.
- Les mats de position doivent être contrôlés dans l'ordre à partir de celui le plus près de son puits de guérison.
- Le porte-étendard doit demeurer sur le chemin principal.
- Les mats de position sont relevés à toutes les trente (30) minutes (30e, 60e, 90e, 120e et 150e minute).

Victoire de scénario

Les deux fronts devront accumuler le plus de temps possible sur l'ensemble des boîtes à temps afin de remporter des points de victoire. Il est important de comprendre que c'est la différence de temps accumulé entre les deux fronts qui déterminera le nombre de points de victoire de chacun.

À la fin du scénario, chaque front aura accumulé un certain nombre de points de victoire en lien avec le contrôle des boîtes à temps et des mats de position. Le front ayant cumulé le plus de points victoire sera déclaré vainqueur de l'affrontement.

Quoique improbable, **en cas d'égalité** le front contrôlant le territoire (le plus de temps cumulé sur toutes les boîtes à temps) sera déclaré vainqueur.

Gains de la Bataille de samedi (xxxxxxx points de victoire possibles)

Le vainqueur de la Bataille de samedi gagne d'office **xxxx points de victoire**. La **différence** de temps accumulé lors de l'affrontement sur le terrain dicte le nombre de points de victoire remportés.

Les tableaux seront insérés ici dans le document remis à la Bataille.

- De plus, chaque mat contrôlé lors d'un relevé donne **xxx points de victoire** à son front.

Le gagnant du conflit et le détail des points de victoire sont des informations publiques qui seront publiées sur le tableau des généraux au Comptoir Bataille.

Les fronts se verront octroyer des points de victoire selon le nombre de points qu'ils auront fait lors du conflit. Environ 45% des points de victoire totaux seront donnés lors de ce conflit. L'utilisation des points de victoire est expliquée en fin de document.

Carte d'état-major – Bataille du samedi



Légende :

- P1 : Puits de guérison *Derzat – Darlin Greenleaf*
- P2 : Puits de guérison *Bryas – Kronin Sargasse Aemili*
- BT1 à BT6 : Boîtes à temps pour le contrôle du territoire
- M1 à M7 : Mats de position pour la grande route

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 que dans leur province respective.

Procédure sur l'utilisation des points de victoire :

- L'Ordre des batailles déterminera qui parlera en premier.
 1. Bataille du lundi
 2. Bataille du jeudi
 3. Bataille du samedi
- Le général vainqueur décide s'il parle en premier ou s'il laisse la place à son opposant.
- Un général doit dépenser tous ses points de victoire dans les tableaux (pages suivantes) avant de céder la place à l'autre général qui parlera à son tour.

Tableau de base :

Le tableau sera inséré ici dans le document remis à la Bataille.

Tableau des Pouvoirs spéciaux :

Le tableau sera inséré ici dans le document remis à la Bataille.