

# LES VOILES DE GUERRE

GRANDE BATAILLE

9 AU 16 AOÛT 1026



DUCHÉ DE BICOLLINE



# La Grande Bataille 1026

## LES VOILES DE GUERRE

*Dans les yeux d'Édouard d'Orléans brûle quelque chose que peu d'hommes connaissent. Un homme comme lui n'admet pas les rebuffades, il change de stratégie. Ceux qui l'ont côtoyé reconnaissent dans son attitude la surprise de celui qui vient de perdre un pion qu'il croyait pleinement acquis. Ses derniers engagements, rendus caducs au détour d'une table bien dressée, accueillant une délégation frileuse, entachent son nom au Pays de Kafé. Pour la première fois depuis longtemps, il décide de tourner son regard vers d'autres horizons. La mer l'appelle et le vent du large porte son rêve de conquête.*

*Après avoir observé l'échiquier du monde connu, étudiant chaque île, chaque courant ainsi que chaque recoin oublié des cartographes, c'est sur l'archipel des Îles de Roxéliane que son doigt s'est posé. Selon lui, ces rivages sauvages débordent de richesses et de promesses. La Mer du Nord et la Mer des Mirages s'y rejoignent en un passage battu des vents qui vaut à lui seul des fortunes. Édouard compte bien y planter sa bannière. Il a décidé que ces eaux porteraient désormais sa marque, gravée sur toutes les cartes du monde, pour aussi longtemps que des hommes sauront lire. Autour de lui s'élèvera un empire digne des plus grands conquérants.*

*Pour l'aider, il a convoqué les Bocks de Fer et le Lys Royal. Les réunions ont été tendues, les dissensions vives, les négociations serrées jusqu'à l'aube. Mais les contrats sont signés, et les serments tiennent. Le contrôle des mers, les richesses de ces îles et la gloire à venir se partageront entre ceux qui croient en ce moment qui n'existera qu'une seule fois. Roxéliane est vaste, l'occasion est belle et les places limitées.*

*Les premiers avant-postes de l'archipel porteront la marque des alliés de Ramiel de Portelance et d'Asarnil Dr'Kol, sous l'égide d'Édouard. Mais il y a plus.*

*Celui qui rassemblera la plus grande flotte et qui permettra à Édouard de réaliser sa conquête se verra nommer Seigneur d'une nouvelle province maritime, et s'élèvera ainsi au même rang que les Légarto, les Charis d'Édenbourg ou les Mayols, qui excellent depuis des générations à tenir leurs eaux.*

*Maintenant, qui armera le premier sa flotte? Quel nouveau fou se joindra à la conquête et écrira son nom sur ces rivages? Qui se montrera digne du nouveau titre de Seigneur maritime?*

*Le vent est levé. Que se lèvent les voiles de la guerre.*



# La Grande Bataille 1026

## Grande bataille du mardi

### *Reconnaissance des côtes*

*Après de longues semaines en mer, les flottes du Lys Royal et des Bocks de Fer approchent enfin des rivages convoités de Roxéliane. Les falaises et les plages qui bordent la côte dissimulent encore bien des secrets. Nul ne peut se permettre de lancer l'assaut sans connaître les forces qui s'y trouvent.*

*Des groupes d'éclaireurs sont envoyés le long du littoral afin d'observer les défenses, repérer les accès et identifier les positions stratégiques. Chaque promontoire, chaque crique et chaque sentier peut devenir un avantage décisif lorsque la bataille éclatera.*

*Mais l'ennemi veille lui aussi. Les armées adverses chercheront à contrôler ces points d'observation et à brouiller les informations qui pourraient être rapportées.*

*Car dans les guerres qui s'annoncent, celui qui connaît la côte connaît déjà une partie de la victoire.*

**Ce scénario vaut 25% des points de la Grande Bataille.**

### **Horaire et déploiement**

Déploiement à partir de 13h00 à l'entrée de l'Autoroute.

Affrontements de 14h00 à 15h45 dans le Vallon et le Marais.

Le choix des déploiements est déterminé ainsi :

- Lors de la Campagne du 18 juillet, un Choc des amiraux aura lieu;
- Le gagnant de ce duel aura l'équivalent de 20 tirailleurs pour participer à une enchère qui aura lieu le soir même à la Ducasse;
- Le gagnant de l'enchère pourra choisir son déploiement pour le scénario du mardi ou du jeudi ;
- Le perdant pourra choisir son déploiement du scénario restant.



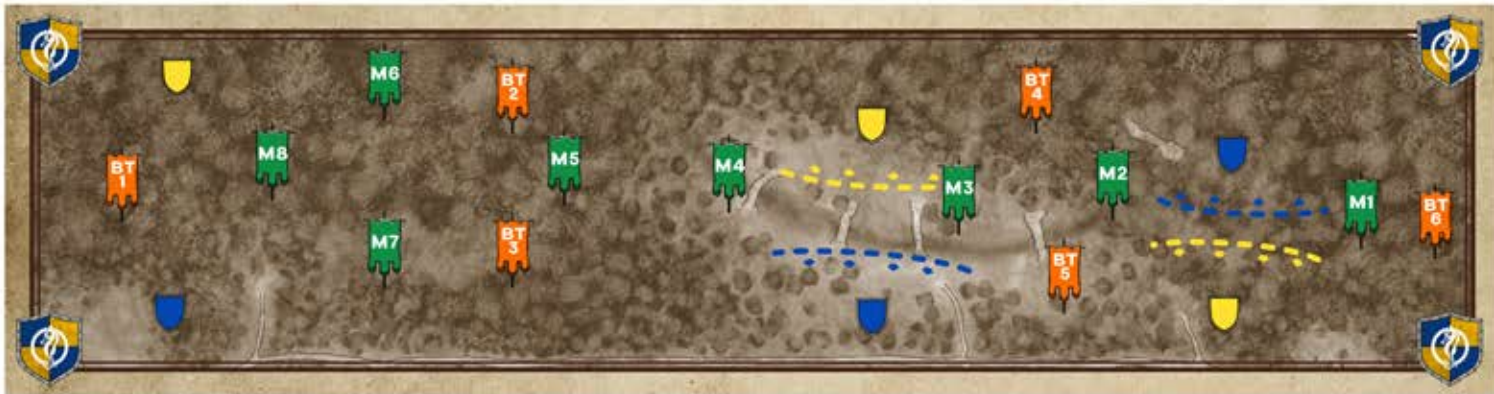
# La Grande Bataille 1026

**Le front bleu sera déployé dans les zones de déploiement, derrière les lignes pointillées bleues.**  
**Le front jaune sera déployé dans les zones de déploiement, derrière les lignes pointillées jaunes.**  
**Aucune restriction au nombre de participants par zone de déploiement.**

## Carte

### Légende

- Lignes pointillées jaunes : zone de déploiement du front jaune
- Lignes pointillées bleues : zone de déploiement du front bleu
- Écus jaunes : puits de guérison du front jaune
- Écus bleus : puits de guérison du front bleu
- Étendards verts (M1, M2, M3, M4, M5, M6, M7, M8) : mâts de contrôle
- Étendards orange (BT1, BT2, BT3, BT4, BT5, BT6) : boîtes à temps



### Objectifs et mécaniques

- Nous jouons le scénario une (1) fois.
- Durée de 1h45.
- L'autoroute n'est pas en jeu.

### Objectif principal : Activation des points de contrôle (60%)

Contrôler les huit (8) mâts de position.

- Les valeurs et l'horaire des relevés des mâts sont variables et déterminés à l'avance.
- Les guildes pourront obtenir des informations dans les différentes activités du Duché.
- Un total de 500 points sera réparti sur 40 relevés de mâts selon un horaire secret.
- Des enveloppes avec des missions seront remises à l'État-major, offrant la possibilité de donner des multiplicateurs sur les différents relevés de mât.



# La Grande Bataille 1026

## Objectif secondaire : Boîtes à temps (40%)

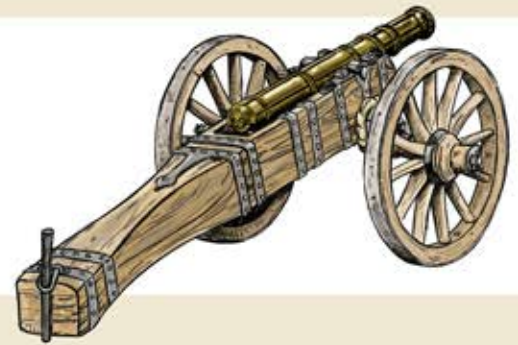
- Accumuler du temps sur les six (6) boîtes à temps.

## Guérison autorisée

- Puits de guérison du type « 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 homologués du Bestiaire sont permis.
- Les machines de guerre homologuées du Registre sont permises.



## Conditions de victoire

- Afin de gagner le scénario, un front doit comptabiliser le plus de points de victoire.
- Le pointage final sera en pourcentage selon la valeur des objectifs.
- En cas d'égalité, le front comptant le plus petit nombre de combattants 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 19 septembre à partir de listes d'achat particulières 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.



# La Grande Bataille 1026

## Grande bataille du jeudi

### *Tempête sur les quais*

*La reconnaissance des côtes a mis à jour des repaires de corsaires. Les quais, jadis animés par le commerce de la piraterie, deviennent maintenant le théâtre d'une lutte féroce.*

*Dans des entrepôts clandestins s'entassent provisions, marchandises et ressources de toutes sortes. Pour les armées présentes, ces richesses représentent bien plus qu'un simple butin. Elles pourraient décider de l'issue des batailles à venir.*

*Les combattants se ruent donc sur les quais, investissent les entrepôts et tentent de s'emparer des cargaisons avant que l'ennemi ne les revendique.*

*Sous les cris des guerriers et le choc de l'acier, une véritable tempête s'abat sur Roxéliane.*

**Ce scénario vaut 35% des points de la Grande Bataille.**

### **Horaire et déploiement**

Déploiement à 13h00 sur la Plaine.

Affrontements de 14h00 à 16h00 sur la Plaine, le Fort, la Forêt, le Marais, le Vallon et le Hameau.

Le choix des déploiements est déterminé ainsi :

- Lors de la Campagne du 18 juillet, un Choc des amiraux aura lieu;
- Le gagnant de ce duel aura l'équivalent de 20 tirailleurs pour participer à une enchère qui aura lieu le soir même à la Ducasse;
- Le gagnant de l'enchère pourra choisir son déploiement pour le scénario du mardi ou du jeudi ;
- Le perdant pourra choisir son déploiement du scénario restant.

Front en défensive : dans la Forêt à droite de la Plaine, derrière la ligne pointillée bleue.

Front à l'attaque : dans le Fort, derrière la ligne pointillée jaune.

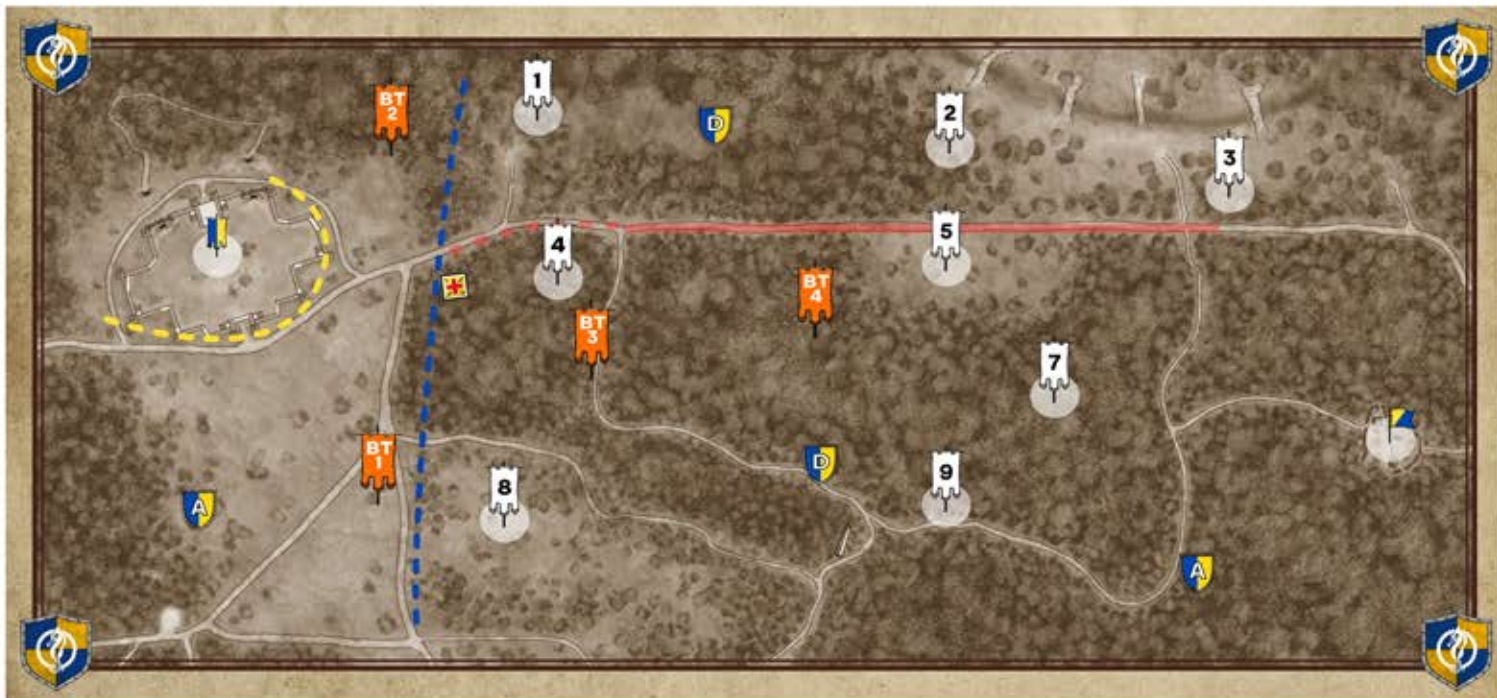


# La Grande Bataille 1026

## Carte

### Légende

- Ligne pointillée jaune : zone de déploiement du front attaquant
- Ligne pointillée bleue : zone de déploiement du front défensif
- Écus jaunes et bleus avec un A : puits de guérison du front attaquant
- Écus jaunes et bleus avec un D : puits de guérison du front défensif
- Étendards blancs 1 à 9 : entrepôts du front défensif
- Étendard jaune et bleu dans le Fort : zone de dépôt du front attaquant
- Drapeau jaune/bleu : Hameau
- Étendards orange (BT1, BT2, BT3, BT4) : boîtes à temps
- Ligne rouge : zone protégée par les spectres
- Ligne rouge pointillée : zone de passage protégée par les spectres seulement en cas de combat



## Objectifs et mécaniques

- Nous jouons le scénario une (1) fois.
- Durée de 2h00.

### Objectif principal : Pillage des entrepôts (70%)

- Des objets jeux de différentes valeurs seront déployés au départ. Par la suite, toutes les trente (30) minutes, d'autres éléments seront disponibles et comptabilisés dans les entrepôts sur le terrain.



# La Grande Bataille 1026

## Valeurs des objets jeux :

- Animateurs (PNJ) = valeurs secrètes
- Charette = 100 points
- Baril = 25 points
- Sacs de jute = 15 points
- Lingots = selon le fanion



## FRONT À L'ATTAQUE :

- Piller les entrepôts et ramener les objets jeux dans la zone de dépôt à l'intérieur du Fort. Les points seront obtenus et sécurisés lors des relevés faits aux 30 minutes.
- Pour obtenir des points supplémentaires, vous devez réussir les missions qui seront remises à l'état-major en cours de scénario.

## FRONT EN DÉFENSIVE :

- Protéger les entrepôts. Retourner les objets jeux volés dans les entrepôts. Les points seront obtenus et sécurisés lors des relevés faits aux 30 minutes pour tous les objets restants des entrepôts.
- Il est interdit de toucher les objets jeux qui sont à l'intérieur de la zone délimitée autour de chacun des entrepôts. Cependant, aussitôt qu'un objet jeu est sorti de la zone, vous pouvez le récupérer.
- Il est permis d'aller récupérer les objets jeux qui sont dans la zone de dépôt des attaquants.

*Aucune restriction sur la quantité d'objets jeux que vous pouvez transporter.*

## Objectifs secondaires : Boîtes à temps (30%)

- Accumuler du temps sur les quatre (4) boîtes à temps.

## Mécaniques spéciales

Des spectres patrouillent le chemin principal. **Ces entités sont invincibles. Tout participant qui entre en contact avec un spectre est immédiatement considéré comme MORT, sans exception.**

La zone pointillée sera une zone où les joueurs pourront se déplacer. Les spectres attaqueront seulement s'il y a du combat.



# La Grande Bataille 1026

## Guérison autorisée

- Puits de guérison du type « 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 homologués du Bestiaire sont permis.
- Les machines de guerre homologuées du Registre sont permises.



## Conditions de victoire

- Afin de gagner le scénario, un front doit comptabiliser le plus de points de victoire.
- La valeur des différents éléments de jeu est déterminée à l'avance.
- En cas de débalancement majeur du pointage, des mécaniques ont été prévues en collaboration avec les états-majors.
- Le pointage est en pourcentage.
- En cas d'égalité, le front comptant le plus petit nombre de combattants 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 19 septembre à partir de listes d'achat particulières 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.



# La Grande Bataille 1026

## Grande bataille du samedi

### *Hissez vos pavillons*

*Le moment de vérité est arrivé.*

*Les flottes des belligérants ont atteint les rivages et les armées se préparent à lancer l'attaque dans le but de prendre le contrôle d'une forteresse qui domine la côte. Les plages devront d'abord être prises d'assaut afin d'établir une tête de pont et permettre aux machines de guerre d'entrer en action.*

*Alors que les canons tonneront et que les machines de siège frapperont les défenses, les tours du fort devront être abattues afin d'ouvrir la voie vers le cœur de la forteresse.*

*Lorsque les remparts céderont, une seule chose comptera. Atteindre le sommet et y hisser son pavillon.*

*Car lorsque la fumée se dissipera et que les combats prendront fin, une seule bannière flottera sur le fort. Celle du Lys Royal ou celle des Bocks de Fer.*

**Ce scénario vaut 40% des points de la Grande Bataille.**

### **Horaire et déploiement**

- Déploiement à 12h30 sur la Plaine.
- Premier affrontement de 13h30 à 14h30 sur la Plaine et le Fort.
- Deuxième affrontement de 15h00 à 16h00 sur la Plaine et le Fort.
- Le choix des déploiements sera fait lors du Choc des Amiraux qui aura lieu le lundi 10 août.
- Front en défensive : sur la Plaine, derrière la ligne pointillée bleue.
- Front à l'attaque : sur la Plaine, derrière la ligne pointillée jaune.

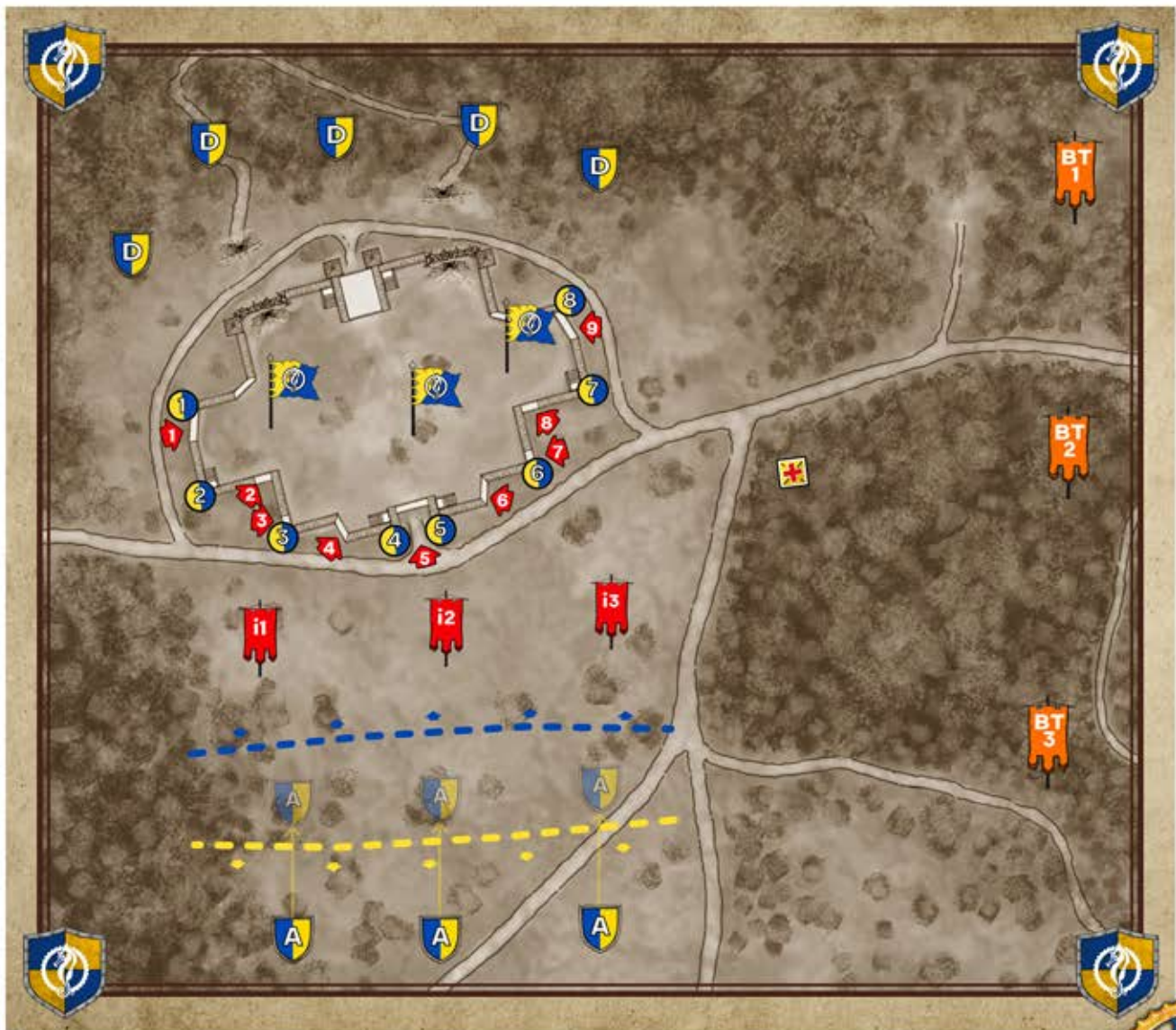


# La Grande Bataille 1026

## Carte

### Légende

- Ligne pointillée jaune : zone de déploiement du front jaune
- Ligne pointillée bleue : zone de déploiement du front bleu
- Écus jaunes et bleus avec un A : puits de guérison du front attaquant
- Écus jaunes et bleus avec un D : puits de guérison du front défensif
- Étendards rouges (i1, i2, i3) : points de contrôle de la Plaine
- Drapeaux jaunes et bleus : mâts de pavillon
- Tours : tour du Fort avec cible bleue et jaune
- Flèches rouges : brèches du Fort à ouvrir
- Étendards orange (BT1, BT2, BT3) : boîtes à temps



# La Grande Bataille 1026

## Objectif et mécaniques

- Nous jouons le scénario deux (2) fois. Les fronts sont inversés pour le deuxième affrontement.
- Durée de 1h00 par affrontement.

Des SPECTATEURS seront présents sur les passerelles du Fort afin d'en assurer la défense. **Il est strictement interdit de les attaquer.** Ils peuvent toutefois proférer des injures à l'endroit des attaquants.

Au début du scénario, toutes les brèches identifiées du Fort sont FERMÉES. Il est interdit de les utiliser ou de se battre à travers celles-ci. Un ruban rouge servira d'indicateur du statut de la brèche. Lorsqu'une brèche sera ouverte, le ruban sera retiré par un maréchal.

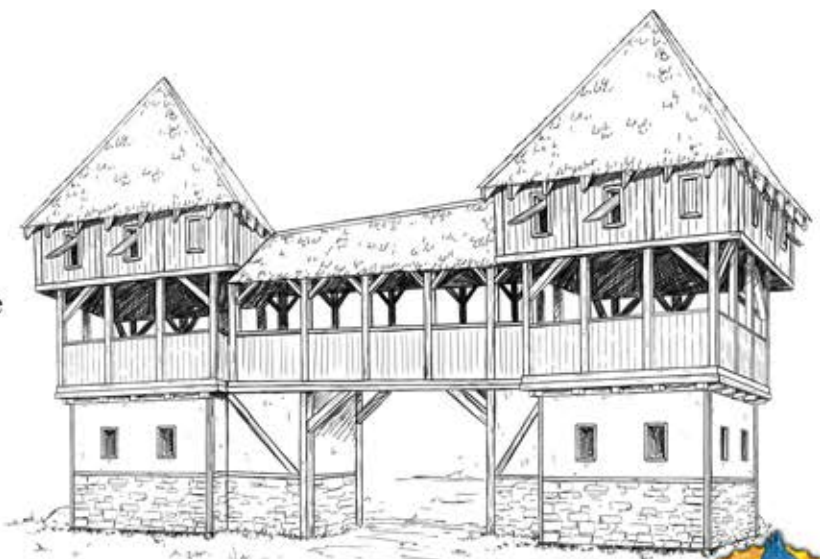
## Objectif principal: Hisser les pavillons (50%)

### FRONT À L'ATTAQUE :

- **Prendre le contrôle de la Plaine :**
- Contrôler les trois (3) points de contrôle (i1, i2, i3). Pour ce faire, vous devez amener vos étendards et les déposer dans les socles. Une fois dans le socle, il ne peut pas être retiré.
- Lorsque la Plaine sera prise, les puits de guérison avanceront tranquillement vers de nouveaux socles.
- **Hisser votre pavillon au sommet des trois (3) mâts dans le Fort.**
- Dès qu'un pavillon est hissé, le chronomètre débute. L'objectif est d'accumuler le plus de temps sur tous les mâts.

### FRONT EN DÉFENSIVE :

- Protéger les points de contrôle de la Plaine (i1, i2, i3).
- Protéger le Fort.
- Empêcher le front attaquant de hisser son pavillon sur les trois (3) mâts dans le Fort.



# La Grande Bataille 1026

## Objectif secondaire: Détruire les Tours et faire des brèches (30%)

### FRONT À L'ATTAQUE :

- Accumuler le plus de points en détruisant les tours du Fort et en ouvrant les brèches.
- Pour ce faire, les machines de guerre doivent toucher cinq (5) fois les cibles bleues et jaunes situées sur les tours afin de les détruire. Lorsqu'une tour est détruite, un drapeau rouge est déployé pour en indiquer la destruction. Toutes les brèches situées entre les deux tours détruites s'ouvriront automatiquement.
- Pour chaque tour détruite et chaque brèche ouverte, des points de victoire vous seront accordés.
- Tour détruite = 8 points
- Brèche = 4 points

### FRONT EN DÉFENSIVE :

- Protéger les Tours du Fort.

## Objectif tertiaire : Boîtes à temps (20%)

- Accumuler du temps sur les trois (3) boîtes à temps.

## Guérison autorisée

- Puits de guérison du type « 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 homologués du Bestiaire sont permis.
- Les machines de guerre homologuées du Registre sont permises.
- **Le front défensif pourra déployer ses machines de guerre seulement lorsque le contrôle de la Plaine sera perdu.**



# La Grande Bataille 1026

## Conditions de victoire

- Afin de gagner le scénario, un front doit comptabiliser le plus de points de victoire.
- La valeur des différents éléments de jeu est déterminée à l'avance.
- Le pointage est en pourcentage.
- En cas d'égalité, le front le plus rapide pour la prise de la Plaine se verra accorder un point de victoire supplémentaire. Au besoin, ce sera le front comptant le plus petit nombre de combattants qui recevra le point supplémentaire.

## Gains de la grande bataille du samedi

Les gains des Grandes Batailles pourront être réclamés lors de la Ducasse du 19 septembre à partir de listes d'achat particulières 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.

