



COMBAT

Grande Bataille de Bicolline – Édition 1026

Version 3, juillet 2026



Duché de
BICOLLINE





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





TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	V
Liste des tableaux	V
LES VOILES DE GUERRE	1
ÉQUIPE	2
ÉTAT DE CONSCIENCE	2
RÈGLES DE COMBAT	2
CARTES DES ZONES DE COMBAT	3
Consignes de sécurité pour le Fort	4
HOMOLOGATION.....	5
Règles et standards d'homologation	5
Horaire des Comptoirs d'homologation	5
Comptoir Haute-Ville	6
Comptoir Vieille-Ville	7
Sabliers de guérison	8
Homologation des Monstres	8
Homologation des machines de guerre.....	8
ESCARMOUCHES	9
Caravanes marchandes.....	12
Objectif.....	13
Règles spéciales	13
Terre à l'horizon	14
Objectif.....	14
Règle spéciale.....	14
À l'abordage	15
Objectif.....	16
Règles spéciales	17
Ramenez-les à bon port.....	17
Objectif.....	18
Règles spéciales :.....	19
La première vague (Scénario spectacle).....	19
Objectif.....	20
GRANDE BATAILLE DU MARDI - <i>RECONNAISSANCE DES CÔTES</i>	21



Horaire et déploiement	21
Carte	22
Objectifs et mécaniques	24
Objectif principal : Activation des points de contrôle (60%).....	24
Objectif secondaire : Boîtes à temps (40%)	24
Guérison autorisée	24
Monstres et machines de guerre.....	24
Conditions de victoire.....	25
Gains de la grande bataille du mardi	25
GRANDE BATAILLE DU JEUDI – <i>TEMPÊTE SUR LES QUAIS</i>	26
Horaire et déploiement	26
Carte	27
Objectifs et mécaniques	29
Objectif principal : Pillage des entrepôts (70%).....	29
Objectifs secondaires : Boîtes à temps (30%)	30
Mécaniques spéciales	30
Guérison autorisée	30
Monstres et machines de guerre.....	30
Conditions de victoire.....	30
Gains de la grande bataille du jeudi	31
GRANDE BATAILLE DU SAMEDI – <i>HISSEZ VOS PAVILLONS</i>.....	32
Horaire et déploiement	32
Carte	32
Objectif et mécaniques.....	35
Objectif principal: Hisser les pavillons (50%)	35
Objectif secondaire: Détruire les Tours et faire des brèches (30%)	35
Objectif tertiaire : Boîtes à temps (20%).....	36
Guérison autorisée	36
Monstres et machines de guerre.....	36
Conditions de victoire.....	37
Gains de la grande bataille du samedi.....	37



LISTE DES FIGURES

Figure 1: Carte des zones de combat	3
Figure 2: Carte pour les escarmouches: Caravane marchande	13
Figure 3: Carte pour l'escarmouche: Terre à l'horizon	15
Figure 4: Carte pour l'escarmouche: À l'abordage	16
Figure 5: Carte pour l'escarmouche: Ramenez-les à bon port	18
Figure 6: Carte pour l'escarmouche: La première vague	20
Figure 6: Carte pour la grande bataille du mardi: Reconnaissance des côtes	23
Figure 7: Carte pour la grande bataille du jeudi: Tempête sur les quais	28
Figure 8: Carte pour la grande bataille du samedi: Hissez vos pavillons	34

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1: Horaire du comptoir de la Haute-Ville	6
Tableau 2: Horaire du comptoir de la Vieille-Ville	7
Tableau 2: Horaire des Escarmouches	10



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 Kafe. 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.



ÉQUIPE

La mise sur pied d'un événement d'une telle envergure est possible uniquement grâce à l'implication d'une équipe dédiée pour qui la réussite de l'événement prime. L'équipe de la Coordination Combat de l'édition 1026 de la Grande Bataille de Bicolline sont chacune composées d'un coordonnateur épaulé par un adjoint, des responsables, des chefs d'équipes et, bien évidemment, une équipe dévouée de volontaires.

combatGB@bicolline.org



Éric D'Anjou
Coordonnateur
Combat



Marie-Ève Lacasse
Adjointe
Combat



Roxanne Baril
Responsable
Homologation



Vincent Michaud
Responsable
Grandes Batailles



Simon Daoust
Chef d'équipe
Escarmouches

ÉTAT DE CONSCIENCE

Attention, toutes les activités de combat se doivent d'être jouées en pleine possession de ses moyens.

Aucun état d'ébriété ou second ne sera toléré.

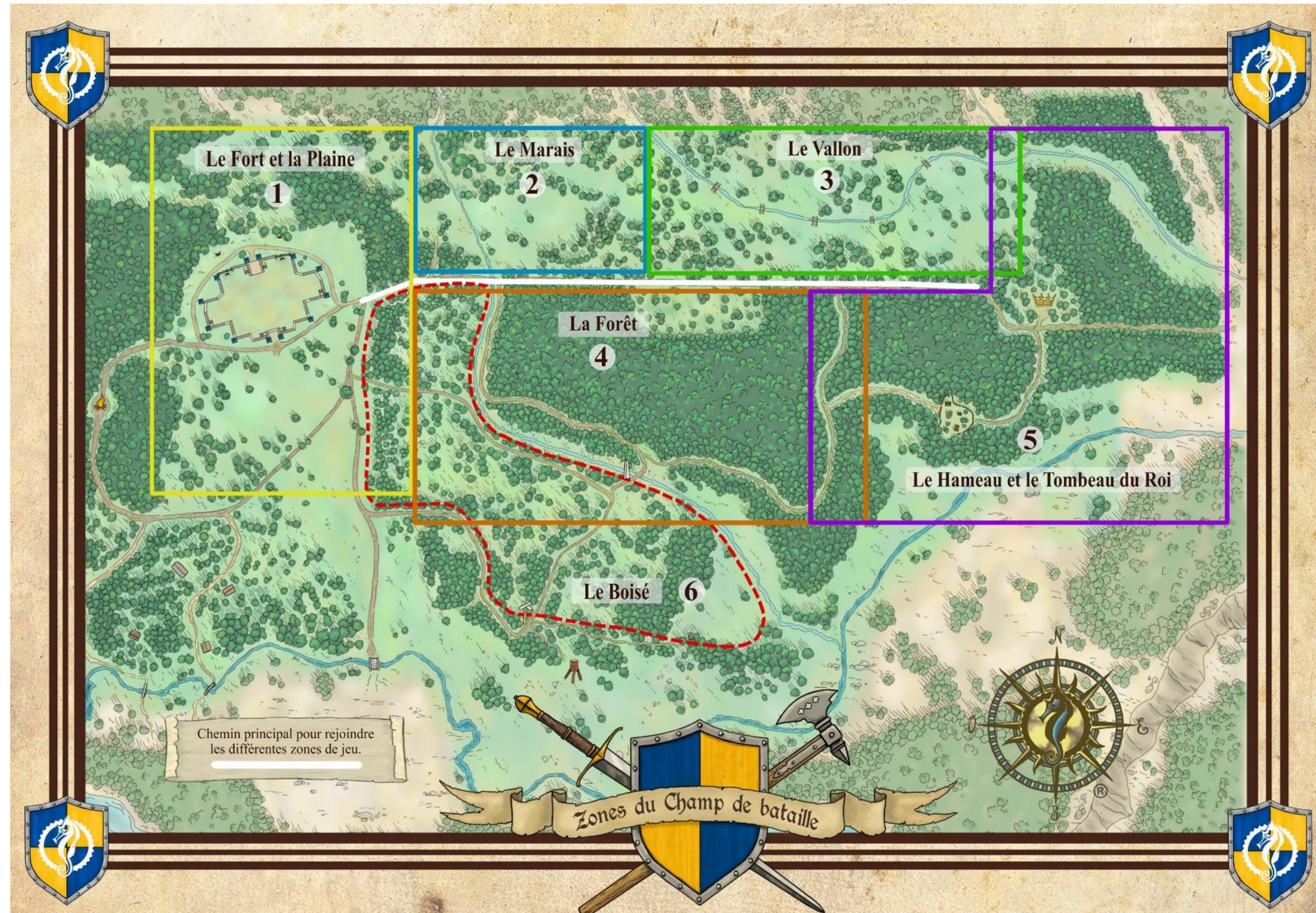
RÈGLES DE COMBAT

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



CARTES DES ZONES DE COMBAT

Figure 1: Carte des zones de combat





CONSIGNES DE SÉCURITÉ POUR LE FORT

La Phase 2 du Fort est maintenant complétée. Veuillez respecter les consignes de sécurité sur cette page.

Les combats sont interdits dans les tunnels, les talus des tunnels et les passerelles du Fort.

Il est INTERDIT de marcher ou grimper sur les talus des tunnels du Fort.





HOMOLOGATION

RÈGLES ET STANDARDS D'HOMOLOGATION

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

HORAIRE DES COMPTOIRS D'HOMOLOGATION

***** Nouveauté ***** Il y aura deux comptoirs d'homologation durant la Grande Bataille 2026.

Les Comptoirs d'homologation se situent en Haute-Ville, près de la Place des tournois et en Vieille-Ville, près de la vieille taverne.

Les inscriptions pour réserver de l'homologation mobile se font en remplissant ce formulaire : [Demande homologation mobile - Grande Bataille 2026](#)

La responsable de l'homologation communiquera avec le chef des guildes ayant rempli le formulaire pour confirmer le rendez-vous.



COMPTOIR HAUTE-VILLE

Tableau 1: Horaire du comptoir de la Haute-Ville

Journée	Plage horaire	Type d'homologation
Samedi 8 août	13h00 à 17h00	Homologation mobile sur rendez-vous
Dimanche 9 août	13h00 à 17h00	Homologation au comptoir Homologation mobile sur rendez-vous
Lundi 10 août	9h00 à 10h00 9h00 à 17h00	Machines de guerre et monstres au comptoir Homologation au comptoir Homologation mobile sur rendez-vous
Mardi 11 août	9h00 à 13h00	Homologation au comptoir
Mercredi 12 août	9h00 à 13h00 10h00 à 11h30	Homologation au comptoir Machines de guerre et monstres au comptoir
Jeudi 13 août	9h00 à 13h00	Homologation au comptoir
Vendredi 14 août	9h00 à 17h00	Homologation au comptoir
Samedi 15 août	9h00 à 12h00	Homologation au comptoir



COMPTOIR VIEILLE-VILLE

Tableau 2: Horaire du comptoir de la Vieille-Ville

Journée	Plage horaire	Type d'homologation
Samedi 8 août	13h00 à 17h00	Homologation mobile sur rendez-vous
Dimanche 9 août	13h00 à 16h00	Homologation au comptoir Homologation mobile sur rendez-vous
Lundi 10 août	9h00 à 16h00	Homologation au comptoir Homologation mobile sur rendez-vous
Mardi 11 août	9h00 à 10h00 9h00 à 13h00	Machines de guerre et monstres au comptoir Homologation au comptoir
Mercredi 12 août	9h00 à 13h00	Homologation au comptoir
Jeudi 13 août	9h00 à 13h00	Homologation au comptoir
Vendredi 14 août	9h00 à 16h00	Homologation au comptoir
Samedi 15 août	9h00 à 12h00	Homologation au comptoir



SABLIERS DE GUÉRISON

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

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

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

HOMOLOGATION DES MONSTRES

L'homologation des monstres a lieu au Comptoir d'homologation selon l'horaire précisé au Tableau 1 et 2.

Tous les monstres du Duché doivent s'inscrire au Bestiaire pour participer à la Grande Bataille. Veuillez remplir ce formulaire : [Bestiaire des monstres](#)

Tous les monstres doivent être enregistrés au Comptoir d'homologation en payant 1 sceau pour pouvoir accéder au champ de bataille. Vous aurez accès à tous les scénarios de combat où les monstres sont acceptés.

Les monstres participant à l'activité de la « Fosse aux monstres » et approuvés par le public se verront rembourser leur sceau. Ils pourront le récupérer à la Banque de l'Hippocampe.

HOMOLOGATION DES MACHINES DE GUERRE

L'homologation des machines de guerre a lieu au Comptoir d'homologation selon l'horaire précisé au Tableau 1 et 2.

Toutes les machines de guerre du Duché doivent s'inscrire au Registre des machines de guerre pour participer à la Grande Bataille. Veuillez remplir ce formulaire : [Registre des machines de guerre](#)

Toutes les machines de guerre doivent être enregistrées au Comptoir d'homologation en payant 1 sceau pour pouvoir accéder au champ de bataille. Vous aurez accès à tous les scénarios de combat où les machines de guerre sont acceptées.



ESCARMOUCHES

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

Les inscriptions pour les escarmouches se font en remplissant ce formulaire : [Préinscription aux Escarmouches - Grandes Batailles 2026](#)

Le responsable des Escarmouches communiquera avec le chef des guildes ayant rempli le formulaire pour confirmer.

Si un front ou une guilda ne se présente pas à son escarmouche, il perd la possibilité d'en demander une pour une période de deux ans.



Tableau 3: Horaire des Escarmouches

Horaire	Scénario	Lieu	Maximum	Restrictions	Fronts
Lundi 10 août 13h00 à 14h00	Caravane marchande x2	Forêt du Gouffre	40 caravaniers vs 100 brigands	Caravaniers : Aucune arme de tir Brigands : * Aucune armure et aucune arme de plus de 112cm	Caravaniers : 13h00 - Gilde: (à venir) 13h30 - Gilde: (à venir) Brigands : Ouvert aux 100 premiers.
Lundi 10 août 14h30 à 16h00	Terre à l'horizon x2	Forêt du Gouffre	50 vs 50	* Aucune arme de plus de 112cm	14h30 - 2 Guildes : (à venir) affrontent - 2 Guildes : (à venir) 15h15 - 2 Guildes : (à venir) affrontent - 2 Guildes : (à venir)
Mercredi 12 août 13h00 à 14h00	Caravane marchande x2	Forêt du Gouffre	40 caravaniers vs 100 brigands	Caravaniers : * Aucune arme de tir Brigands : * Aucune armure et armes de mêlée de 112cm en moins.	Caravaniers : 13h00 - Gilde: (à venir) 13h30 - Gilde: (à venir) Brigands : Ouvert aux 100 premiers.



Horaire	Scénario	Lieu	Maximum	Restrictions	Fronts
Mercredi 12 août 14h30 à 16h00	À l'abordage x2	Hameau	50 vs 50	* Aucune arme de plus de 112cm	14h30 - 2 Guildes : (à venir) affrontent 15h15 - 2 Guildes : (à venir) affrontent - 2 Guildes : (à venir)
Vendredi 14 août 13h00 à 14h30	Ramenez-les à bon port	Hameau, Forêt du Gouffre et Fort	50 caravaniers vs brigands illimités	Caravaniers : * Aucune arme de tir Brigands : * Aucune armure et armes de mêlée de 112cm en moins. Règle spéciale : * Brigands ont droit à 2 machines de guerre	Caravaniers : - 2 Guildes : (à venir) Brigands : Ouvert à tous. (200 premiers recevront 5 solars)
Vendredi 14 août 14h30 à 16h00 (Scénario spectacle)	La première vague	Fort	100 vs 100 Spectateurs autorisés (passerelles et tours du Fort)		- Bélier - Gilde: (à venir) affrontent - Flibustiers - Gilde: (à venir)



CARAVANES MARCHANDES

Au cœur de la forêt, les ombres dansaient entre les arbres séculaires qui bordaient le port. Thibault, riche commerçant maritime, savait que sa précieuse cargaison attisait bien des convoitises. Les brigands rôdaient comme des loups affamés. On les redoutait pour leur cruauté et leur audace sans limites. Ils étaient prêts à fondre sur sa fortune.

« Qu'ils viennent ! » murmura Thibault avec défi en serrant les poings. Il avait engagé une solide escorte de mercenaires aguerris à l'allure menaçante. Chacun savait que sa survie dépendait de la protection de cette cargaison. Mais Thibault ne voulait pas seulement survivre. Il voulait prouver qu'il était un homme de pouvoir.

- Lundi et mercredi à partir de 13h00 dans la Forêt.
- 40 caravaniers vs 100 brigands
- Dans la Forêt du Gouffre.
- Le scénario sera joué deux (2) fois.
- À 13h00, déploiement au point 1 (voir Figure 2) pour les caravaniers et dans la forêt pour les brigands.
- À 13h30, déploiement au point 2 (voir Figure 2) pour les caravaniers et dans la forêt pour les brigands.



Figure 2: Carte pour les escarmouches: Caravane marchande



OBJECTIF

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

Le front des brigands est ouvert à tous (format « premier arrivé, premier servi »), jusqu'à concurrence d'un maximum de 100 combattants. Il suffit de se présenter sur place avec son arme homologuée.

RÈGLES SPÉCIALES

Caravaniers : Aucune arme de tir

Brigands : Aucune armure et aucune arme de plus de 112cm



TERRE À L'HORIZON

Depuis des semaines, deux explorateurs, Marven et Elia, voguaient le long d'une côte encore peu cartographiée. Ils cherchaient les meilleurs endroits où accoster. Leur mission officielle consistait à analyser les courants, les baies cachées et les zones où un navire pourrait se réfugier en cas de tempête. Pourtant, chacun savait que leurs motivations n'étaient pas entièrement innocentes. Ils devaient aussi déterminer quels villages côtiers étaient suffisamment isolés pour être vulnérables aux attaques de leur équipage.

Au fil du voyage, ils commencèrent toutefois à ressentir un étrange tiraillement. Plus ils approchaient de ces villages paisibles, plus ils doutaient du bien-fondé de leur mission. Ce périple avait d'abord été motivé par l'appât du gain. Mais il semblait peu à peu les conduire vers un carrefour où leurs choix auraient des conséquences bien plus profondes que prévu.

- Lundi à partir de 13h00
- 50 vs 50
- Dans la Forêt (déploiement sur l'autoroute).
- Le scénario sera joué deux (2) fois.
- **14h30** : Guilde 1 et 2: (à venir) affrontent Guilde 3 et 4: (à venir)
- **15h15** : Guilde 1 et 2: (à venir) affrontent Guilde 3 et 4: (à venir)

OBJECTIF

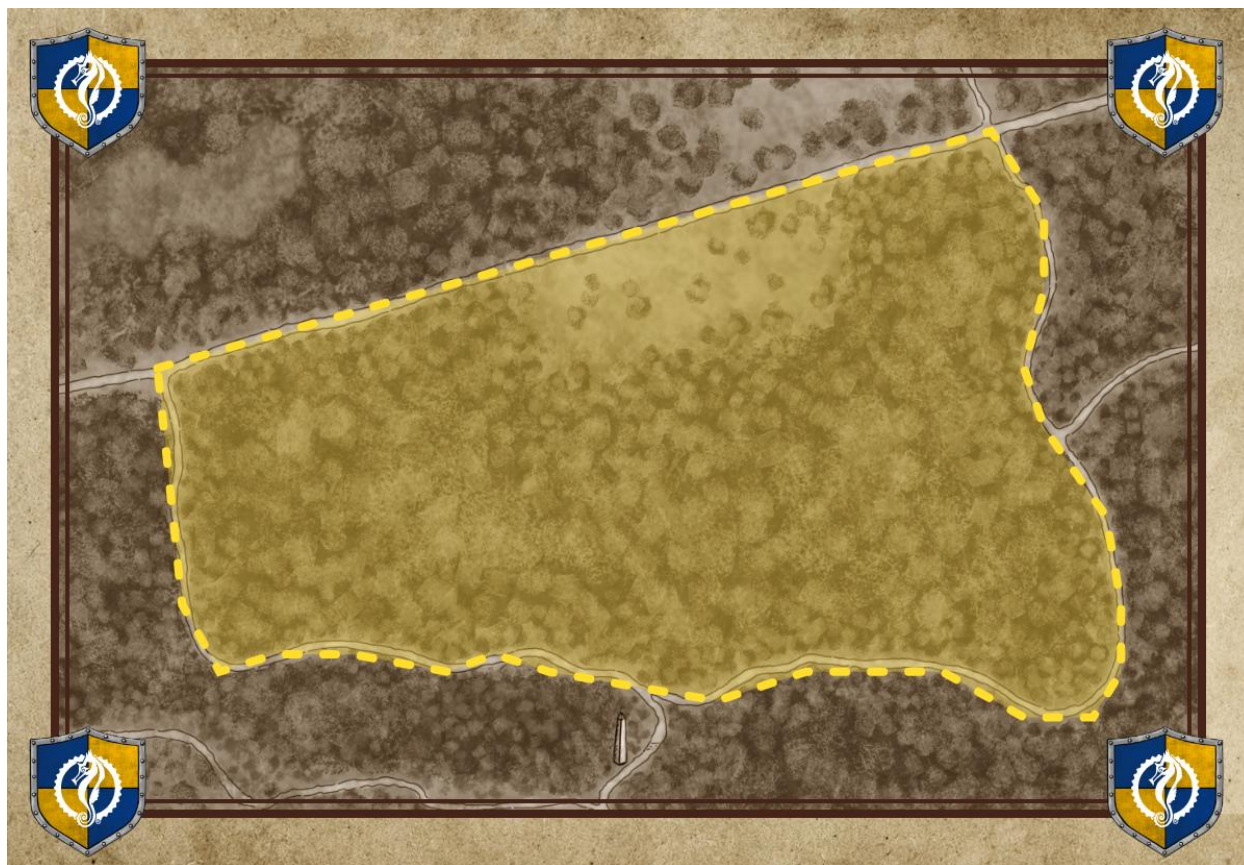
Repérer et contrôler les la majorité des sept (7) mâts de position qui sont dans la Forêt.

RÈGLE SPÉCIALE

Aucune arme de plus de 112cm



Figure 3: Carte pour l'escarmouche: Terre à l'horizon



À L'ABORDAGE

Dans une baie brumeuse, deux capitaines redoutés se faisaient face sur leurs navires. Ils étaient prêts pour un défi qui marquerait les annales de la piraterie. Leur objectif ? Mettre à sac le même village côtier et prouver lequel était le véritable maître des flots.

« Je parie que je pille ce village avant que tu aies le temps de lever l'ancre ! » lança le premier. Son sourire narquois creusait son visage buriné par le sel et le vent.

« Laisse-moi rire ! La vitesse ne fait pas tout. La ruse, elle, ne trompe jamais », rétorqua l'autre en ajustant son tricorne avec assurance.

Le plan était simple. L'un envahirait le village par la plage tandis que l'autre s'y glisserait par les rivières. Les heures passèrent et les cris des villageois s'élevèrent dans l'air brumeux. Ils se mêlaient au grondement des vagues.



- Mercredi à partir de 14h30
- 50 vs 50
- Dans le Hameau.
- Le scénario sera joué deux (2) fois.
- **14h30** : Guilde 1 et 2: (à venir) affrontent Guilde 3 et 4: (à venir)
- **15h15** : Guilde 1 et 2: (à venir) affrontent Guilde 3 et 4: (à venir)

Figure 4: Carte pour l'escarmouche: À l'abordage



OBJECTIF

Les attaquants (point 1) doivent récolter le plus grand nombre de fanions rouges dispersés à l'intérieur du hameau. Les défenseurs (point 2) doivent protéger le Hameau

Chaque scénario se joue une fois en attaque et une fois en défense.

Le gagnant est celui qui aura récupéré le plus grand nombre de fanions en tant qu'attaquant. En cas d'égalité, le plus rapide sera désigné vainqueur de l'escarmouche.



RÈGLES SPÉCIALES

Aucune arme de plus de 112cm

RAMENEZ-LES À BON PORT

Dans le hameau d'Ébène, le noble Armand de Valois se tenait sur le seuil de son manoir en observant le ciel assombri. À ses côtés, sa femme Élisabeth et leurs enfants Luc et Camille étaient prêts à rejoindre le fortin voisin. C'était une mesure de prudence face aux rumeurs de bandits.

« Ils ne m'effraieront pas », déclara Armand, le regard fixé sur l'horizon. Il ordonna à ses gardes de se rassembler.

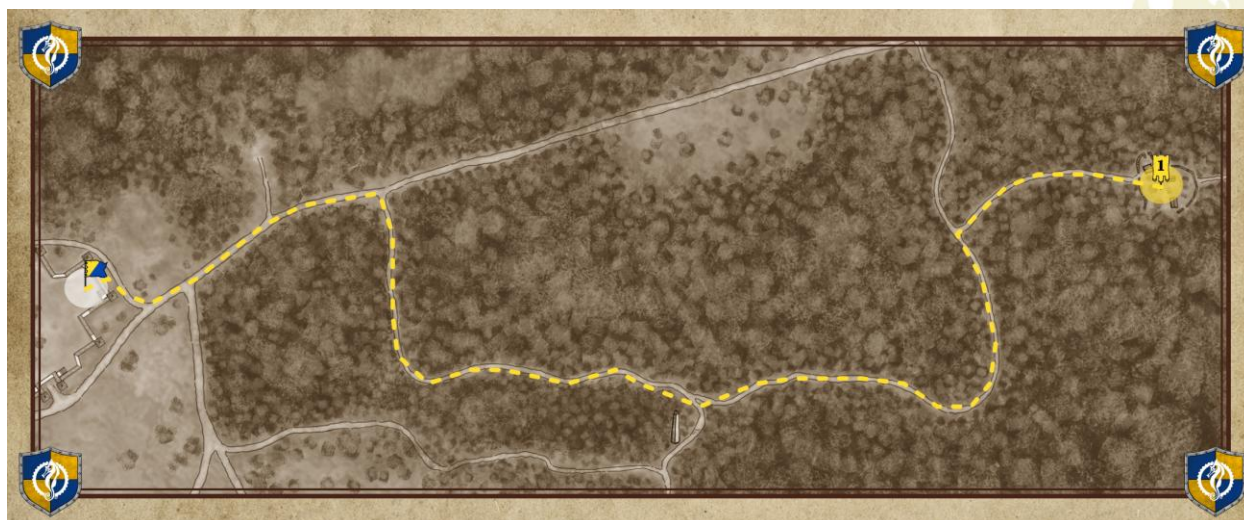
À peine avaient-ils quitté le hameau que les bandits émergèrent des ombres. Ils étaient armés et hurlaient des menaces. « Je ne céderai pas à l'extorsion ! » cria Armand. Ses hommes se mirent en position et formèrent un rempart autour de leur seigneur.

« Nous ne reculerons pas », murmura Élisabeth en serrant sa main. La bataille s'annonçait rude. Mais ensemble, ils feraient face à la tempête.



- Vendredi à partir de 13h00
- 50 caravaniers vs brigands illimités (200 premiers recevront 5 solars)
- Déploiement au Hameau. Dans la Forêt du Gouffre jusqu'au Fort.
- Le scénario sera joué une fois.

Figure 5: Carte pour l'escarmouche: Ramenez-les à bon port



OBJECTIF

Les caravaniers doivent escorter la famille de nobles et survivre aux attaques des brigands. S'ils y parviennent, ils seront récompensés s'ils se rendent à bon port!

Le front des brigands est ouvert à tous (format « premier arrivé, premier servi »). Les 200 premiers brigands recevront 5 solars. Il suffit de se présenter sur place avec son arme homologuée.



RÈGLES SPÉCIALES :

Caravaniers : Aucune arme de tir

Brigands : Aucune armure et aucune arme de plus de 112cm. Les brigands ont droit à 2 machines de guerre

LA PREMIÈRE VAGUE (SCÉNARIO SPECTACLE)

En pleine tempête, deux capitaines s'affrontaient pour la conquête d'un vaisseau mystérieusement abandonné. D'un côté, Sebastian de Beauchesne Valette des Flibustiers, audacieux et intrépide. De l'autre, Willkins du Bélier, calculateur et rusé. Il était prêt à tout pour prouver sa supériorité sur la mer.

Leurs navires luttèrent dans une danse désordonnée. Les voiles étaient déchirées mais la détermination restait intacte. Un coup de canon retentit tandis que Willkins tentait un abordage audacieux. Sebastian était déjà à sa rencontre, le visage fouetté par les éclairs.

« Ce vaisseau est à moi ! » hurla Willkins. Les hommes des Flibustiers s'armaient déjà. Qui conquerrait ce trésor perdu ? La mer elle-même semblait impatiente. Le vaisseau flottait comme un spectre entre deux destins.



- Vendredi à partir de 14h30
- 100 vs 100
- Dans le Fort.
- Le scénario sera joué une fois.
- **14h30** : Bélier et Guilde 2: (à venir) affrontent Flibustiers et Guilde 4: (à venir)
- **Les spectateurs sont les bienvenus sur les passerelles et les tours du Fort.**

Figure 6: Carte pour l'escarmouche: La première vague



OBJECTIF

Les deux fronts se déploient dans les points jaunes 1 et 2. Ils doivent entrer dans le Fort par les tunnels pour aller récupérer leurs coffres au trésor respectifs (points blancs 1 et 2) et réussir à le ramener à leur point de déploiement.



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. 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.

■ 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 à M8) : mâts de contrôle

Étendards orange (BT1 à BT6) : boîtes à temps



Figure 7: Carte pour la grande bataille du mardi: Reconnaissance des côtes





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.

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.



GRANDE BATAILLE DU JEUDI – *TEMPÊTE* *SUR LES QUAIS*

Le calme des ports a laissé place au fracas des armes. Les quais, jadis animés par le commerce et les caravanes maritimes, deviennent maintenant le théâtre d'une lutte féroce.

Dans les entrepôts s'entassent provisions, marchandises et ressources destinées à soutenir la guerre. 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 le port.

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.



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 (Z1 à Z9) : entrepôts du front défensif

Étendard jaune et bleu dans le Fort : zone de dépôt du front **attaquant**

Drapeau jaune/bleu : Hameau

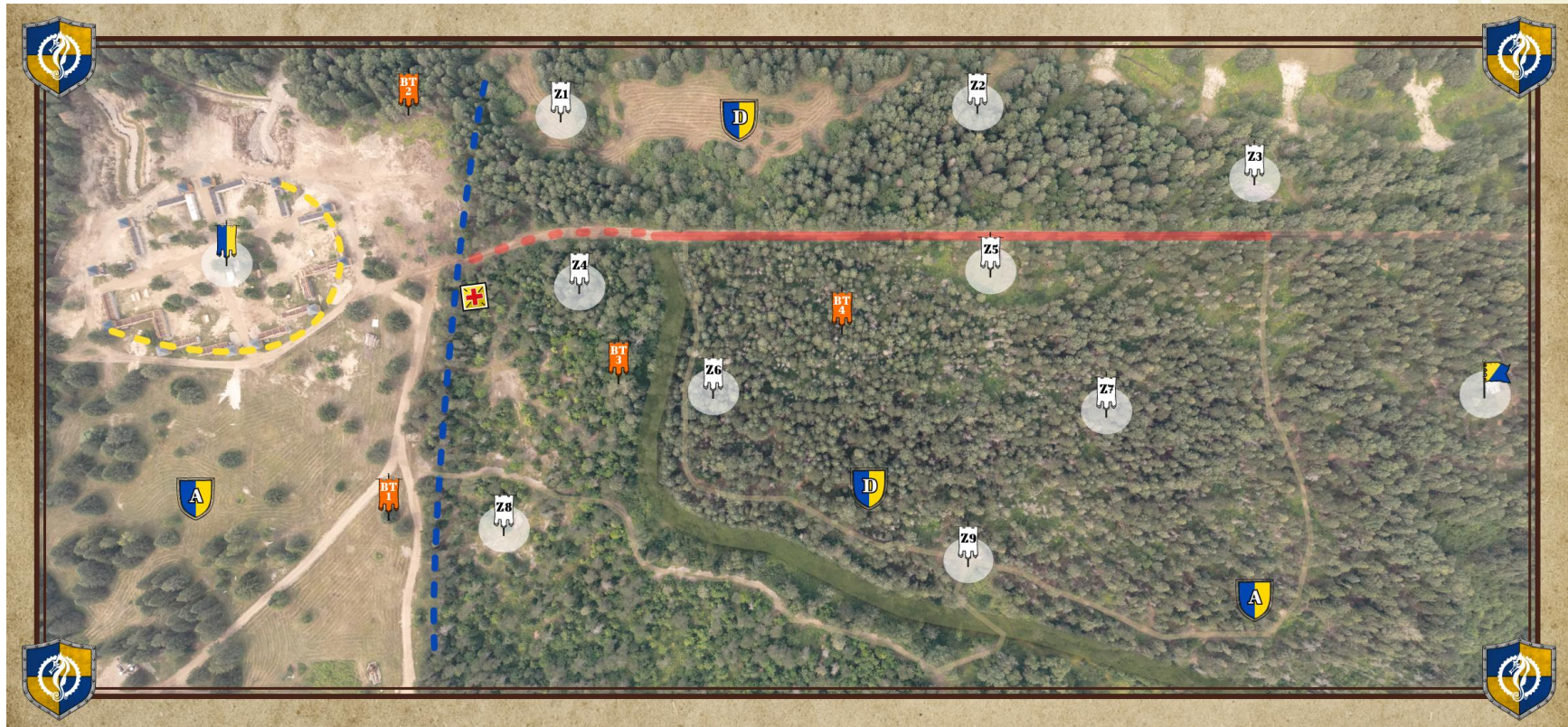
Étendards orange (BT1 à BT4) : boîtes à temps

Ligne rouge : zone protégée par les spectres

Ligne rouge pointillée : zone de passage protégée par les spectres seulement en cas de combat



Figure 8: Carte pour la grande bataille du jeudi: Tempête sur les quais





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.

Valeurs des objets jeux :

- Animateurs (PNJ) = valeurs secrètes
- Charette = 100 points
- Baril = 25 points
- Sacs de jute = 15 point
- 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 jeux 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.

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 déséquilibre 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.



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'assaut contre la 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.

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 à 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 à BT3) : boîtes à temps



Figure 9: Carte pour la grande bataille du samedi: Hissez vos pavillons





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.
 - Lors que 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.

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.
 - Le général de l'état-major en défensive peut choisir d'ouvrir une brèche volontairement. Pour ce faire, il doit aviser son maréchal de front assigné. Le front attaquant obtiendra les points de victoire pour cette brèche.

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.**



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.