

Guerre civile ouverte (Open Civil War)

Ce mod reconstitue la série de quêtes de la guerre civile avec les batailles originales qui ont été retirées du jeu. Avec ce mod, après la première bataille de Blancherive, vous devrez remporter une bataille de cité dans chaque châtellerie pour la conquérir. De plus, l'ennemi va tenter lui aussi d'envahir votre faction, et vous pourrez l'en empêcher avec une bataille défensive de cité. Cela se déroulera de cette manière pour chaque châtellerie et, une fois que la dernière sera vôtre, la campagne finale commencera et se déroulera comme d'habitude.

Il y a deux modes principaux, le **mode standard**, composé de *batailles de cité* et de *batailles défensives de cité* (mais aussi de *batailles de riposte* et la possibilité de mener des *batailles hors-écran*), et le **mode jeu de guerre** qui peut se jouer sur les différentes *cartes de guerre* présentes dans chaque châtellerie, un peu comme un jeu de plateau.

1. Le mode standard

Batailles de cité

Certaines châtelleries peuvent changer de propriétaire lorsque vous êtes occupé par les quêtes d'introduction de la guerre civile, mais aucune bataille de cité (d'attaque ou de défense) n'aura lieu avant la bataille de Blancherive. Pendant ce temps, Blancherive restera neutre. La première bataille, celle de Blancherive, n'est pas affectée par ce mod ; votre faction devrait remporter la châtellerie (si ce n'est pas le cas, recommencez la bataille). Ensuite, Blancherive sera toujours de votre côté.

Les batailles de cité commencent avec un nombre de soldats varié. Une notification "Avantage de bataille :" apparaît en commençant une quête de bataille : plus le nombre est grand, mieux c'est ; les nombres négatifs signifient que l'ennemi aura plus de soldats. Le premier à aller au delà de ses renforts possible, perd la bataille.

Note: dans les villes avec des murs (Faillaise, Markarth), cela se passe de cette manière avant les portes de la ville seulement ; à l'intérieur, c'est « soit tu meurs, soit tu gagnes », avec un nombre de soldats illimité.

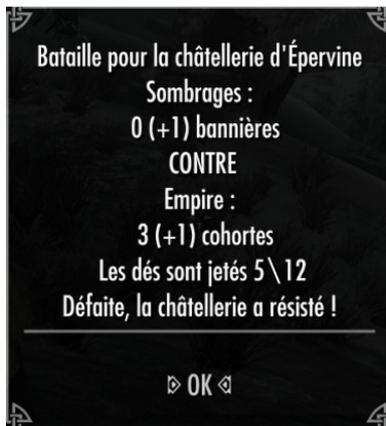
Les chances de bataille dépendent de la situation stratégique actuelle, que vous pouvez voir sur n'importe quelle carte de la guerre civile. Vous pouvez suggérer à votre général de faction (Tullius ou Ulfric *) de vous envoyer attaquer une châtellerie à votre convenance ; cependant, la carte de guerre changera un peu d'ici à ce que vous y arrivez. En fait, elle change légèrement à chaque fois que vous arrivez à une autre carte de guerre. Juste après que les drapeaux de la carte de guerre soient placés, les marqueurs "troupes" se déplacent sur toute la carte. Un changement de la sorte est appelé "un tour (complet)" : d'abord, la faction ennemie bouge, puis la vôtre.

Pour démarrer une bataille de cité, parlez à votre commandant de campagne (Rikke ou Galmar *) au camp militaire de la châtellerie.

* Les nouveaux dialogues introduits par le mod et permettant de gérer les quêtes de batailles sont suivis de "(Commander)".

Batailles hors-écran

Au moment de démarrer une bataille de cité en parlant à votre commandant de campagne (Rikke ou Galmar), vous pouvez leur dire que vous soignerez les blessés ; ceci enclenchera alors une bataille "hors-écran", et la victoire sera accordée au camp ayant le plus de troupes. La bataille "hors-écran" est également recommandée lorsqu'un autre mod perturbe le combat, ou lorsque vous souhaitez demander à votre général de conquérir une autre châtellerie. Elle affiche aussi plus d'informations concernant les statistiques de la bataille :



Le calcul est le suivant : force des attaquants (+ rang du joueur) VS force des défenseurs (+ niveau de difficulté). La force est le nombre total de troupes de la faction sur les drapeaux de la carte de guerre dans la châtellerie où a lieu l'attaque. Dans cet exemple, l'attaquant a lancé un seul dés et a obtenu 5 points, le défenseur a lancé 4 dés et a obtenu 12 points, la châtellerie a donc résisté à l'assaut. La notification "Avantage de bataille" indiquerait donc $5-12 = -7$. Cela correspond à des chances de victoire d'environ 4:1 pour les défenseurs.

Les missions "vanilla" de la guerre civile

Les missions de la guerre civile et les batailles de fort du jeu original sont optionnelles, mais si vous en démarrez une, il est recommandé de la poursuivre ; si la cible change d'allégeance, la mission sera annulée. Et chaque mission complétée avec succès ajoute un point permanent au bonus de rang du joueur.

Bataille défensive de cité.

L'ennemi essaiera aussi de conquérir des châtelleries. Une châtellerie sera marquée comme "*Possesseur actuel* (contesté)" sur la carte de guerre pendant environ 3 tours, ensuite l'ennemi remporte la châtellerie ou se retire défait. Pendant ce temps, vous pouvez intervenir avec une quête de défense si vous trouvez et parlez au commandant de la châtellerie en question. Ils se trouvent généralement près de la carte de guerre en journée, et dans les baraquements ou aux alentours la nuit. Dans Markarth, la salle de guerre se trouve dans l'aile nord des chambres du château. Les chances de bataille s'appliquent de la même manière que pour les batailles de conquête.

Bataille de riposte

Vous pouvez commencer une bataille de riposte dans votre capitale de faction, en parlant à votre général. L'option apparaît lorsque l'ennemi détient une châtellerie frontalière (la Crevasse et Hjaalmarch pour les Impériaux, Fortdhiver et la Brèche pour les Sombrages). Dans les batailles de riposte, vous attaquez l'ennemi qui attaque votre capitale. Ces batailles ressemblent beaucoup aux batailles de défense, mais démarrées de l'extérieur. Il pourrait y avoir une ou deux surprises, mais vous ne devriez pas les perdre.

Nous avons gagné (mais l'ennemi est parti)

Il peut arriver qu'il n'y ait pas de soldats dans la ville que vous attaquez, seulement le marqueur de quête. Vous devriez vite remarquer qu'il s'agit d'une embuscade. S'ils sont

vraiment partis, retournez à votre campement militaire et rapportez la nouvelle à votre commandant de campagne. Vous pouvez remporter cette châtelierie aisément, mais l'ennemi envahira une de vos châtelierie à la place. La nouvelle invasion sera résolue au tour suivant, donc dépêchez-vous si vous souhaitez rejoindre la défense !

2. Le mode "Jeu de guerre"

Vous pouvez quitter le mode "standard" à tout moment et accéder à la carte de guerre. Dans ce mode "Jeu de guerre", vous contrôlez quand les tours sont joués et vous pouvez bouger les troupes de votre faction ; il n'y a pas besoin d'une bataille de cité, si vous déplacez vos "troupes" à tous les drapeaux d'une châtelierie, elle va changer de camp suite à un "soulèvement". Même si vous n'êtes pas intéressé par le mode "jeu de guerre", vous pourrez le trouver utile pour réguler l'état de la guerre civile si quelque chose va de travers et que vous n'avez pas de sauvegarde de secours.

Menu du mode "Jeu de guerre", activé en cliquant sur un drapeau de la carte de guerre :



- Annuler : ne rien faire ou arrêter le mode automatique ;
- Manuel : enrôler des troupes pour une attaque ou sélectionner une cible pour une attaque (en fonction du tour dont il s'agit) ;
- Auto : laisser l'IA achever le tour actuel ;
- Passer : terminer le tour actuel, plus de mouvement ;
- Quitter : retourner au mode standard.

Détail des mécanismes du "Jeu de guerre" :

- Chaque drapeau peut avoir des troupes avec une force allant de 0 à 6. C'est le nombre de d6 lancés.
- Il n'y a pas de limite de distance, mais le défenseur a des points de force bonus, en général 1 pour chaque frontière de châtelierie traversée par l'attaquant.
- Il est possible d'attaquer avec des troupes de force 1, laissant la force de la garnison à 0.
- Les forts de bandits commencent avec une force égale au niveau de difficulté choisi. S'ils se font dézinguer en jeu, leur force sera divisée par deux.
- Les forts de bandits faisant partie des quêtes de la guerre civile (1 par châtelierie) changeront leur garnison, mais seulement pour la faction possédant la châtelierie.

- Le nombre de nouvelles troupes recrutées par une faction, par tour, est égal à $2 +$ le nombre de drapeaux contrôlés (c'est à dire, les drapeaux avec des troupes de leur faction).
- La limite maximale de la force totale des troupes est de $20 +$ le nombre de drapeaux contrôlés.
- Si une faction perd toutes ses troupes, elle regagne le contrôle de sa capitale (et y recrute $2 + 1 = 3$ forces de troupe).
- Si, pour une raison ou une autre, un drapeau change de couleur (c'est-à-dire de garnison en jeu), cette faction en gagne le contrôle (et 1 troupe est recrutée s'il n'y en avait pas avant).

Niveau de difficulté

Quand vous démarrez le mode "Jeu de guerre" en activant n'importe quel drapeau sur une carte de guerre, vous pourrez choisir un niveau de difficulté entre 1 et 6 (de novice à légendaire). Cette difficulté joue sur les deux modes de jeu ! Pour les niveaux de difficulté élevés, vous devrez soit être compétent dans les batailles de cité, en combattant l'ennemi et en protégeant vos soldats en même temps, soit passer au mode "Jeu de guerre" et mener vos troupes à la victoire.

Si vous ne touchez pas du tout à la carte de guerre, on vous demandera éventuellement le niveau de difficulté avant de commencer votre première bataille de cité, mais il est possible de l'activer à n'importe quel moment avant.

Exemple de calcul



Ici des combattants de Rivebois ont été envoyés attaquer Helgen et ont gagné.

La première parenthèse correspond à : Force de l'attaquant 1 VS Force du défenseur 1 (+ distance 0). Ce qui nous donne le nombre de dés que chaque faction va pouvoir lancer.

La seconde parenthèse correspond au résultats des dés lancés : attaquant 3 / défenseur 1 + éventuel niveau de difficulté (rien dans cet exemple parce qu'en novice).