



# La Campagne d'expansion de Plessin

Province de Reikwald, Empire

Samedi 28 juin 2003

Une campagne d'expansion se déroule sur une journée, elle représente une année d'affrontements pour la conquête de terres. Les titres des terres conquises sont remis à la fin de la campagne et les revenus s'y rattachant sont donnés à la Bataille de Bicolle.

## Informations pratiques

- La campagne de cette année se fait sur un **trajet plus long** qui nous ramènera au fort. Il faudra donc transporter tout l'armement et tout l'équipement pendant et entre les scénarios. Il est fortement conseillé que chacun ait une gourde dans son équipement.
- L'accueil se fait au stationnement numéro 4, situé sur le chemin principal 1 km avant le débarcadère. Il est indiqué par des panneaux jaunes et bleus.
- A la fin de la campagne des navettes vous ramèneront au stationnement 4, ensuite nous demandons à tous de se stationner au débarcadère pour aller à l'auberge à pied. Le **terrain est piéton**. Le stationnement le long de la route près de l'auberge n'est pas autorisé, merci de nous aider à faire respecter cette consigne.
- Le début de la campagne est à **10h**. L'accueil se fait à partir de 8h. Tout le monde doit être équipé et prêt à partir pour la journée pour 9h30 au plus tard. Les retardataires rattraperont en cours de route le scénario. La campagne se termine après le banquet entre 18h et 19h.
- Le repas de midi est livré sur le terrain de campagne.
- Nous demandons à tous de prêter une attention particulière sur l'**aspect décorum** lors d'une campagne :
  - Le soir un banquet chaud est servi à l'Auberge du Duché, c'est un **repas décorum, en costume**, pour lequel vous devez amener vos écuelles, vos couverts et vos chopes.
  - Pour chaque joueur : soignez vos costumes, y compris les chaussures, n'oubliez pas la gourde. Un sac décorum pour faciliter le transport de votre matériel est conseillé.
  - Pour la guilde : Il faut **une bannière par guilde**.

## Description de la campagne d'Azurée

Guilde	Gorghor Baey	Guilde	Bestarius
Domaine	Revenu	Épisodes	Commentaires
<b>Artal</b>	<b>50</b>	Bannière (1), Deux-ponts (2),	
<b>Entonis</b>	<b>60</b>	Colline (2)	
<b>Itiard</b>	<b>60</b>	Embuscade (1), Crête (1),	

Note : la prise de la colline, se jouera en fonction de l'avancement des scénarios, soit avant, soit après le repas de midi.

## Le paiement des frais de campagne

Les paiements se font au début de la campagne et se font en marchandises. Pour une campagne d'expansion il faut 15 lots d'*Armement*, 10 lots de *Victuailles* et 5 lots d'*Équipement*.

En cas de manque de marchandises la campagne **doit** se financer en solars, mais revient plus cher.

Marchandises Manquantes	Contrepartie en solars
<i>Victuailles, Équipement, Armement</i>	15 solars pour chaque lot manquant.

De plus pour le manque d'*Armement* et d'*Équipement* du matériel réel sera « confisqué », par tirage au sort selon le tableau de base de la page suivante.



# La Campagne d'expansion de Plessin

Province de Reikwald, Empire

Samedi 28 juin 2003

## Tableau pour marchandises manquantes

Carte tirée	Élément retiré	Quantités retirées
<i>Armement (rouge)</i>	Projectiles	6 flèches, carreaux ou traits par lot
<i>Armement (bleu)</i>	Lances ou Hallebardes ou épées	4 lances ou hallebardes ou épées par lot
<i>Équipement (orange)</i>	Boucliers	4 boucliers par lot
<i>Équipement (mauve)</i>	Lances ou Hallebardes	4 lances ou hallebardes par lot

Note : Il y a un tirage par lot de marchandises manquant. En cas d'équipement non disponible, un autre équipement sera retiré en quantité équivalente.

## Règles

Ce sont les règles de la Bataille de Bicolline qui s'appliquent pour les combats des campagnes. Chaque joueur se doit de lire les règles avant de participer à la campagne. Les précisions suivantes s'appliquent lors des campagnes.

Les chefs de guildes et les vétérans ont un rôle important à jouer pour faire respecter le *Fair-Play* et le *Role-Play* dans les campagnes. Les maréchaux ne devraient pas intervenir dans une campagne...

- **Les soins** se font comme dans les règles avec le sablier de guérison. Chaque armée dispose de 2 sabliers utilisables dans tous les scénarios. Un sablier peut être volé, mais est remis à la fin de chaque épisode. Chaque guilda retrouve tous ses membres au début de chaque épisode de la campagne.
  - Les sabliers de guérison sont très vulnérables à l'eau. Une fois mouillé ils ne marchent généralement plus. A chacun de prendre soin de ses sabliers pour ne pas perdre ses soins.
  - Les sabliers permanents, qui sont des objets magiques, peuvent être utilisés dans tous les épisodes et suivent les règles des objets magiques.
  - Les soins spécifiques des orcs ou des elfes s'appliquent, mais ils entraînent une réduction du nombre de sabliers. Pour les orcs : un chamane remplace un sablier, mais ne peut pas guérir les mercenaires.
- **Les objets magiques** peuvent être utilisés lors des campagnes, mais ce n'est pas une obligation. Si un objet magique est mis en jeu lors d'une campagne c'est pour toute la campagne.
  - Les détenteurs des objets magiques sont indiqués dans les pages de détail des guildes.
  - Les objets magiques peuvent bien sûr être pris à leur propriétaires.
- Les **machines de guerre** sont autorisées dans tous les scénarios, et sont limitées à **deux** au maximum par camp. Aucune limite sur le nombre de projectiles, mais les règles 2003 s'appliquent : durant un épisode on ne peut pas ramasser les projectiles tirés. Les machines sont utilisées dans tous les scénarios sauf indication contraire. Les projectiles sont réutilisables au début de chaque épisode.
  - Les servants sont identifiés par des brassards rouges et sont les seuls à pouvoir utiliser les machines de guerre.
  - Les machines de guerre doivent être enregistrées dans le registre des machines de guerre et leur entretien payé pour pouvoir être utilisées.
    - Note : Tant que les cartes *artisans* ne sont pas disponibles, l'entretien des machines de guerre se fait en solars.
    - Rappel : L'entretien d'une machine de guerre est de 20 solars par activité.
- Il n'y a **pas de monstres** dans les campagnes d'expansion.



## La Campagne d'expansion de Plessin

Province de Reikwald, Empire

Samedi 28 juin 2003

### Description détaillée des épisodes

Les *paysans* représentent des **éclaireurs** isolés, ils se remettent au début de chaque épisode aux maréchaux de votre camp et vous permettront de gagner le déploiement. Ce nombre n'est pas connu de l'armée adverse.

Rappel : les soins et les machines de guerre sont utilisables dans tous les scénarios, sauf indication contraire, à vous de ménager les forces et le moral de ceux qui les transportent...

#### La Bannière

**Objectif** : Réussir à voler la bannière ennemie et la ramener dans son camp. Les bannières sont dans un cercle de 20 pieds de rayon, dans lequel aucun défenseur ne peut entrer, sauf celui qui ramène la bannière adverse, ou celui qui ramène sa propre bannière reprise à l'ennemi.

- Un camp ne peut sortir la bannière de son propre camp.
- Dès qu'une bannière est volée il faut la diriger vers le camp adverse.
- Les bannières ne se cachent pas.

**Durée** : 40 minutes. L'épisode s'arrête dès que les 2 bannières sont réunies dans un même cercle.

**Déploiement** : Les zones de déploiement sont choisies par tirage au sort.

**Nombre** : Se joue une fois.

**Armes** : Toutes armes autorisées.

#### Prise des deux ponts

**Objectif** : Réussir à contrôler les 2 ponts d'une rivière. Ces 2 ponts sont éloignés, et situés dans 2 courbes différentes de la rivière, séparées par un bois dense. Le contrôle des ponts se fait avec les mats de position. Il y a 2 mats de position par pont, un sur chaque rive. Un pont est contrôlé si ses deux mats de position portent vos couleurs à la fin du scénario.

**Durée** : 40 minutes.

**Nombre** : Se joue une fois

**Déploiement** : Les 2 zones de déploiement sont les cercles des bannières du scénario précédent. Un est situé en plaine et l'autre en forêt. Les 2 zones sont situées à égale distance d'un pont.

- Le choix de ces zones se fait par l'envoi **d'éclaireurs isolés** représentés par des *paysans*. L'armée ayant envoyé le plus grand nombre de *paysans* choisi sa zone. En cas d'envoi égal d'éclaireurs le choix de la zone de déploiement se fait par tirage au sort.

**Armes** : *Pas d'armes de plus de 1m50.*



## La Campagne d'expansion de Plessin

Province de Reikwald, Empire

Samedi 28 juin 2003

### Prise de la colline

**Objectif :** Prendre le contrôle d'une colline boisée. Pour ce faire il faut remplacer la bannière ennemie par la vôtre.

- La bannière est plantée au sommet de la colline et doit le rester en tout temps.
- La bannière est dans un cercle de 10 pieds de rayon tracé à la chaux.
- Aucun défenseur ne peut se trouver dans ce cercle à aucun moment, mais il est possible d'essayer de combattre un attaquant qui s'y trouve, soit avec une arme de main soit avec une arme de tir, sans jamais franchir la ligne de chaux.
- Seul l'attaquant avec la bannière peut se trouver dans le cercle.

**Durée :** 40 minutes par épisode

**Nombre :** Se joue deux fois

**Déploiement :** Le déploiement de cette année permet d'attaquer la colline des 2 côtés, une passerelle supplémentaire a été construite sur la rivière.

- L'armée attaquant la colline est déployée dans un sous-bois aux abords de la colline.
- L'armée défendant la colline est déployée sur cette dernière.
- Le choix du déploiement se fait par tirage au sort.

**Armes :** Toutes armes autorisées

===== Pause repas. =====

Note en fonction de l'avancement de la matinée la prise de la colline se fera peut être avant le repas.

### Embuscade

**Objectif :** Pour les attaquants : profiter des chemins sinueux pour embusquer une colonne de l'armée adverse afin de détruire les machines de guerre qu'elle escorte et d'en tuer l'état-major.

Pour les défenseurs : escorter le plus de membres de l'état major et les machines de guerre.

- L'état-major est composé de 6 personnes, identifiées avec un brassard rouge noué au bras.
- **L'état major ne peut pas se faire soigner** pendant ce scénario.
- L'état-major et les machines de guerre ne peuvent pas quitter le chemin.
- Les 2 points d'arrivée des trajets sont marqués par un foulard rouge, et sont situés en forêt.
- Les 2 trajets sont en continuité l'un de l'autre.

Le camp vainqueur au terme des 2 épisodes est celui qui aura amené à bon port le plus de machines de guerre et de membres d'état-major.

**Durée :** 40 minutes au maximum par épisode.

**Nombre :** Se joue deux fois, sur deux trajets différents, en continuité l'un de l'autre.

**Déploiement :** Le choix des trajets se fait par l'envoi d'**d'éclaireurs isolés** représentés par des *paysans*. L'armée ayant envoyé le plus grand nombre de *paysans* choisi son trajet. En cas d'envoi égal d'éclaireurs le choix se fait par tirage au sort.

- Le groupe qui attaque peut se déployer n'importe où en forêt le long du sentier.
- Le groupe qui embusque doit se déployer à plus de 100 pieds du point d'arrivée.

**Armes :** Toutes armes autorisées.

**Machines de guerres :** Escortées mais **non utilisables dans ce scénario** pour les 2 camps bien sur !



## La Campagne d'expansion de Plessin

Province de Reikwald, Empire

Samedi 28 juin 2003

### Prise de la crête

**Objectif :** Prendre le contrôle de 3 points stratégiques se trouvant sur une crête. Le contrôle d'un point se fait par l'attachement de ses couleurs sur les mats de position. Les mats de position sont identifiés par des traits de couleur bleus et jaune.

- Il est possible de reprendre un point stratégique tant que le scénario n'est pas fini.

Le camp vainqueur est celui qui aura contrôlé le plus de points à la fin des 2 épisodes.

**Durée :** 30 minutes.

**Nombre :** Se joue deux fois

**Déploiement :** Les défenseurs peuvent se déployer sur toute la crête. Les attaquants se déploient en contrebas de la crête à une centaine de pieds du pont donnant sur le chemin d'accès de la crête.

**Armes :** Toutes armes autorisées.

Les égalités seront résolues par une bataille d'éclaireurs.

### Bataille d'éclaireurs

**Objectif :** Prendre le contrôle du pont, pour préparer le passage de son armée. Le contrôle du pont se fait avec les mats de position. Il y a 2 mats de position, un sur chaque rive. Le pont est contrôlé si ses deux mats de position portent vos couleurs à la fin du scénario.

Le camp vainqueur est celui qui contrôle les 2 rives du pont à la fin de l'épisode.

**Durée :** 30 minutes.

**Nombre :** Se joue une fois

**Déploiement :** Les 2 camps se déploient à 150 pieds de part et d'autre du pont. Le choix se fait par tirage au sort.

**Armes autorisées :** Les armes de tir et les armes de 110 cm et moins (épée bâtarde).

**Restrictions :**

- Pas de boucliers
- Aucun point d'armure
- Pas de soins
- Pas de machines de guerre
- Pas de maréchal

Si il n'y a pas d'égalité mais que le menu ci-dessus vous tente, nous sommes toujours partant...