



Précisions aux règles pour le siège de Kafesclin

du samedi 31 mai au dimanche 1^{er} juin 2003, au Duché de Bicolline

Objectifs

Les deux-états majors ont reçu leur objectifs. Ce sont eux qui en assurent la diffusion.

Précisions aux règles

1. Voici pour toutes et tous des précisions aux règles. Ces informations précisent quelques points mentionnés dans les règles du siège, qui peuvent sûrement être relues à cette occasion!
2. Le groupe des tirailleurs de Hullsbourg seront au maximum **20** à l'extérieur du fort.
3. Il y aura des **maréchaux** dans chaque camp.

Feus :

Seuls les feus dans les sites prévus par l'organisation sont autorisés. Aucun autre feu ne peut être allumé.

Créatures du Tenamuahc

- o Les esclaves nécessaires pour l'apparition des créatures du Tenamuahc doivent tous être remis avant le début du jeu à l'organisation.
- o Les rituels pour faire apparaître les créatures du Tenamuahc doivent avoir lieu sur la plaine du Totem. Un intervalle de 2h30 est obligatoire entre chaque rituel. Un maréchal doit être présent lors de chaque rituel. Le grand Khan peut effectuer son premier rituel à partir de 22h30.
- o Les monstres obtenus par les rituels suivent toutes les règles normales des monstres avec en plus la possibilité de détruire les portes : À chaque coup porté à deux mains, un point de structure est enlevé.
- o Les monstres peuvent être cumulés d'un rituel à l'autre et être utilisés tous à la fois. (Rappel un monstre doit avoir 7 pieds).
- o Les monstres peuvent monter aux échelles ou utiliser le souterrain (si leur morphologie le permet bien sûr!).
- o Le cercle du rituel que les troupes de Garganesh doivent faire est formé de plusieurs objets qui une fois en place ne peuvent plus être déplacés par qui que se soit.

Structure des portes

- o Les ressources servant au renfort des portes doivent être remises au début du jeu, ainsi que leur répartition entre les portes avant ou arrière.

Échelles

- o Les combattants qui utiliseront les échelles doivent obligatoirement avoir une main libre et doivent se tenir à l'échelle en tous temps. Donc il faut choisir bouclier ou arme, mais pas les deux à la main!

Souterrain

- o Si vous êtes mort dans le souterrain vous pouvez si vous le désirez aller vous coucher à l'extérieur. Le souterrain se quitte toujours par la sortie donnant à l'extérieur du fort.



Précisions aux règles pour le siège de Kafesclin

du samedi 31 mai au dimanche 1^{er} juin 2003, au Duché de Bicolline

Prisonniers

- o Les prisonniers sont ramenés et détenus dans un endroit fixe.
- o Pour le fort il s'agit de la prison de la tour. Dont la porte ne s'ouvre que de l'extérieur. Les prisonniers ne peuvent pas s'évader de la prison tant qu'on ne leur ouvre pas la porte.
- o Pour le camp d'assiègement les prisonniers seront enchaînés par les pieds le long d'une chaîne fixée à un arbre du camp principal. Les chaînes ne peuvent être enlevées que par les geôliers ou par un membre de votre propre camp venus vous libérer.
- o Tous les prisonniers vivants entre les mains de Garganesh à la fin du siège seront transformés en esclave. Les cartes *eslaves* seront remises au Grand Khan.

Nouvelles affectations

- o Les nouvelles affectations sont possibles pour les « morts » après avoir rejoint un point de ralliement.
- o Pour les tirailleurs d'Hullsbourg, ils pourront reprendre le jeu en tant que mercenaires venus offrir leurs services au Grand Khan.
- o Les joueurs de Garganesh quant à eux pourront regagner le jeu en tant que petites unités de tirailleurs ou villageois venus épauler Hullsbourg.

Destruction des bâtiments du village de Kafesclin

- o Tous les bâtiments de la basse ville sont en jeu, y compris ceux en construction.
- o Pour simuler la destruction des bâtiments il faut nouer un foulard rouge aux quatre coins des bâtisses. Un bâtiment est détruit lorsque les 4 coins sont marqués.
- o L'action se déroule à l'extérieur des bâtiments. Aucun joueur ne pénètre dans les bâtiments.
- o La destruction d'un bâtiment est une action irréversible. Un foulard noué à un coin de bâtiment ne peut plus et ne doit pas être enlevé.