



La Campagne d'expansion de Ardosia et Tseterleg

Provinces de Dalabheim et Ekengrad, EMPIRE

Samedi 3 juillet 2004

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 Bicolline.

Note : Les terres conquises en campagne viennent avec **une** fiche de population.

Informations pratiques

- La campagne de cette année se fait sur un nouveau trajet. Il faudra comme chaque année transporter tout l'armement et tout l'équipement pendant et entre les scénarios.
- L'équipement de chaque joueur **doit comporter** : une **gourde**, une **écuelle**, des **couverts** et une **chope**, **y compris pour le repas à l'auberge**.
- L'accueil se fait au nouveau stationnement du 1480 chemin principal, situé à côté du débarcadère, il est marqué par un fanion rouge sur un mat avec un hippocampe bleu.
- Le banquet de fin de campagne se prend à l'Auberge de Bicolline, son accès est strictement décorum. Et nous vous rappelons de ne pas oublier vos ustensiles, chope et écuelles.
- 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, en cas de beau temps, et en cas de mauvais temps à la vieille taverne.
- Nous demandons à tous de prêter une attention particulière sur **l'aspect décorum** lors d'une campagne :
 - Pour chaque joueur : soignez vos costumes, y compris les chaussures. 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 de

Guilde	Vand'Hal	Guilde	Conkistadores	
Domaine	Revenu	Épisodes		Commentaires
Albige	Friche	Mutinerie (1)		
Biguet	30 solars + 20 lots Céréales	Prise du Marais (1) Saccage des réserves à grains (2)		
Bordonove	45 solars + 20 lots Ressources	Retraite (2) Bannière (1)		
Ekengrad				
Trévoux-le Haut	Friche	Deux Collines (2)		

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 Ardosia et Tseterleg

Provinces de Dalabheim et Ekengrad, EMPIRE

Samedi 3 juillet 2004

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 **3** sabliers utilisables dans tous les scénarios. **Un sablier ne peut pas être volé**. 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 mouillés ils ne marchent généralement plus. A chacun de prendre soin de ses sabliers pour ne pas perdre ses soins.
 - 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 sabliers de guérison doivent être remis à l'organisation à la fin de la campagne.
- **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 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 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, **qu'ils apportent** 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.
 - Rappel : L'entretien d'une machine de guerre est de 20 solars par activité ou une carte de *maître forgeron*.
- Il n'y a **pas de monstres** dans les campagnes d'expansion.



La Campagne d'expansion de Ardosia et Tseterleg

Provinces de Dalabheim et Ekengrad, EMPIRE

Samedi 3 juillet 2004

Description détaillée des épisodes

Les unités de *tirailleurs* sont utilisés pour choisir le lieu de déploiement de votre armée. En cas d'égalité le choix se fait par tirage au sort. Les unités de tirailleurs se remettent au début de chaque épisode aux maréchaux de votre camp. Ce nombre n'est pas connu de l'armée adverse.

Mutinerie

Objectif : Un contingent d'une centaine d'hommes se révolte pour prendre le commandement du fortin où il se trouve. Éliminer la faction rivale et prendre le commandement du fort, symbolisé par le mat de position central.

Durée : 30 minutes ou dès qu'une faction est complètement exterminée.

Nombre : Se joue une fois.

Déploiement : Les 2 factions se font face à face dans le fort à Gauche et à Droite de la porte principale. Chaque faction peut déployer 15 hommes sur les remparts, entre les tours de sa zone de déploiement. Ce sont les seuls autorisés à se battre sur les remparts. Personne d'autre ne peut les rejoindre en cours de scénario.

Armes : Pas de machines de guerres, pas de lances, pas de boucliers.

Soins : Pas de soins.

Prise du Marais

Objectif : Contrôle total du marais, symbolisé par 2 mats de position. Au terme des 30 minutes le camp ayant ses couleurs sur les 2 mats est victorieux. En cas de partage, le scénario continue au « finish ».

Durée : 30 minutes ou au finish en cas d'égalité.

Nombre : Se joue une fois

Déploiement : De part et d'autres du marais sur les crêtes qui le surplombe.

Armes : Toutes armes et machines de guerre autorisées. Pour ce scénario, les opérateurs de machines de guerre devront avoir une personne de plus pour assurer la sécurité en cas de mouvement des machines (terrain abrupte). Une corde de 20 pieds est obligatoire pour pouvoir déplacer une machine de guerre.

Soins : Autorisés.

Saccage des réserves à grain

Objectif : Saccager les réserves de grain du village réparties dans 3 greniers. Le saccage se fait de façon symbolique en enlevant le fanion marquant la bâtisse. Il faut saccager les 3 greniers pour obtenir la victoire.

Durée : 30 minutes par épisode

Nombre : Se joue deux fois

Déploiement : Les troupes défendant les réserves sont déployées à leur convenance dans la basse ville. Les troupes attaquant les réserves sont déployées la croisée des chemins sur les hauteurs.

Armes : Toutes armes et machines de guerre autorisées

Soins : Autorisés.

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



La Campagne d'expansion de Ardosia et Tseterleg

Provinces de Dalabheim et Ekengrad, EMPIRE

Samedi 3 juillet 2004

Retraite

Objectif : Battre en retraite de la ligne de front pour mettre à l'abri votre chef d'armée ayant été gravement blessé. Il se transporte sur une civière et doit atteindre une plaine sous le contrôle de votre armée. Pour y arriver il faut traverser une forêt sous le contrôle de l'armée adverse. Pour l'armée déployée en forêt, l'objectif est d'achever le chef d'armée blessé avant qu'il n'atteigne la plaine où le gros de ses troupes se trouve.

Durée : 30 minutes. Si au terme des 30 minutes le général se trouve encore en forêt, il aura succombé à ses blessures.

Nombre : Se joue deux fois, sur deux trajets différents.

Déploiement :

- **Trajet 1 :** L'armée avec le général blessé commence de l'autre côté du pont de la basse ville, avec le général couché sur la civière. Un maximum de 15 tirailleurs pourront quitter le sentier durant tout le scénario. Le reste de la colonne doit obligatoirement suivre le sentier pour escorter le général. Le groupe qui attaque peut se déployer n'importe où en forêt de part et d'autre du sentier et ne peuvent pas quitter le couvert du bois. Arrivée sur la grande plaine de Bataille.
- **Trajet 2 :** L'armée avec le général blessé commence à l'orée du bois avec le général couché sur la civière. Un maximum de 15 tirailleurs pourront quitter le sentier durant tout le scénario. Le reste de la colonne doit obligatoirement suivre le sentier pour escorter le général. Arrivée plaine du Totem.

Armes : L'armée qui escorte le général blessé est privée d'armes de tir. L'armée déployée en forêt est privée de lances. Il n'y a pas de machine de guerre.

Soins : Pas de soins.

Une bannière de la plus haute importance

Objectif : Envoyer vos tirailleurs chercher une bannière cruciale pour la victoire de la Bataille que vos troupes sont entrain de livrer. La Bataille fait rage au centre d'une plaine dont le contrôle est symbolisé par un mat de position, qui peut être pris et repris. Chaque camp doit aller chercher sa bannière à l'orée du bois et doit la ramener de l'autre côté de la plaine à son mat de position. La bannière une fois ramenée à son mat de position, sera considérée à l'abri et ne pourra être reprise. L'armée victorieuse est celle ayant ramené la bannière et ayant le contrôle du champ de Bataille à la fin du temps alloué. En cas d'égalité le scénario continue au finish.

Durée : 30 minutes.

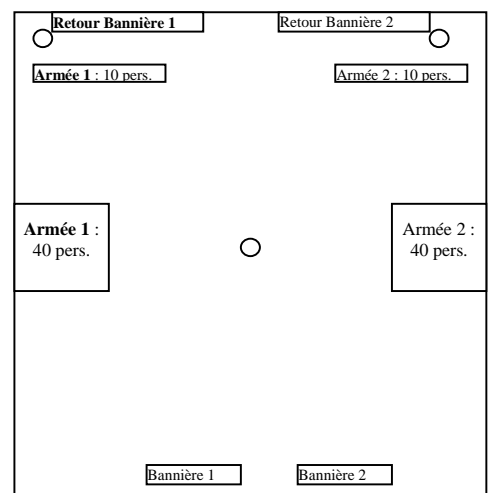
Nombre : Se joue une fois

Déploiement : Le déploiement est décrit sur le schéma ci-contre.

- Chaque armée déploie 10 personnes au mat de position où la Bannière doit être ramenée.
- Le reste de chaque armée est déployée au centre de la plaine à distance égale du mat de position central.
- Les deux bannières, une rouge et une bleue, se trouvent côte à côte à l'autre extrémité du terrain. Chaque ne peut prendre que sa bannière.

Armes : Toutes armes autorisées sauf les machines de guerre.

Soins : Autorisés.





La Campagne d'expansion de Ardosia et Tseterleg

Provinces de Dalabheim et Ekengrad, EMPIRE

Samedi 3 juillet 2004

Bataille des 2 collines

Objectif : Contrôler le sommet de 2 collines séparées par une rivière. Les 2 sommets sont marqués par des mats de position. Le scénario prend fin dès qu'une des 2 armées contrôle les 2 sommets.

Durée : 30 minutes et au finish en cas d'égalité

Nombre : Se joue deux fois en inversant le déploiement.

Déploiement : Au début du scénario les 2 armées campent au sommet de leur colline respective. L'armée sur le sommet de la colline la plus escarpée a perdu ses machines de guerre et devra se débrouiller sans. L'autre armée pourra utiliser ses machines de guerre, mais celles-ci se trouvent à l'arrière de leur position, et ils ne pourront partir les chercher qu'une fois le scénario commencé.

Armes autorisées : Toutes armes autorisées sauf les machines de guerre pour l'armée de la colline la plus abrupte.

Soins : Autorisés.

Pour départager les égalités :

Bataille des Éclaireurs

Objectif : Contrôler le centre d'une plaine. Le centre est marqué par un mat de position.

Durée : 15 minutes

Nombre : Se joue une fois.

Déploiement : Au début du scénario les 2 armées se font face de part et d'autres de la plaine.

Armes autorisées : Toutes armes autorisées. Sauf les machines de guerre.

Armures : **Aucun point d'armure n'est compté. Les boucliers sont autorisés.**

Soins : Non autorisés.