



Campagne des Cendres

Samedi 21 mai 2005

Après l'affront infligé cet été en Berkwald aux armées impériales par les troupes du Prince Gabriel 1^{er} le nouvel empereur Gaeirel Baritz ordonna la mise à sac des terres appartenant encore à la guilde du Phoenix en terre impériale. La politique de la terre brûlée sera appliquée sur tous les domaines où flottent la bannière rouge orange frappée d'un phoenix blanc. Pour se faire l'Empereur a confié cette tâche aux « Bouchers de Berkwald » et à leur bataillon. Loin d'être impressionnées, les milices du Phoenix se préparent à l'affrontement; le Prince Gabriel ainsi que plusieurs de ses proches, ont même poussé l'audace jusqu'à quitter la Principauté de Berkwald pour venir se battre aux côtés de leurs hommes.

La population de nombreux villages se trouvant sur les fiefs de Air, Blumenthal, Assembourg et Schoenfels ont déjà commencé à fuir, redoutant les combats à venir mais également la triste réputation des « Bouchers de Berkwald ». L'Empereur a baptisé cette campagne la campagne des Cendres et il espère qu'elle sera le point final de cette histoire jusqu'ici peu glorifiante pour l'Empire. Mais comme le dit si bien le vieil adage, le Phoenix renaît toujours de ses cendres...

Description et Objectifs

Il s'agit d'une campagne spéciale réservée à des joueurs vétérans. Il faut avoir déjà participé à une Bataille ou à une Campagne pour pouvoir s'y inscrire. L'âge requis est de **18 ans**.

La campagne se déroulera en 2 épisodes. Le premier de 10h à 13h et le second de 14h à 17h.

Cette campagne met en jeu les 7 domaines appartenant encore au Phoenix au sein de l'Empire. En voici le détail :

Épisode	Province	Fief	Domaine
Premier Épisode	Mariembourg	Blumenthal	Ettelbruck
		Assembourg	Howald
		Schoenfels	Bourscheid
Deuxième Épisode	Haldorf	Air	Leh
			Ladakh
			Phala
			Ghaior

Lors du premier épisode les 3 domaines situés en Mariembourg seront mis en jeu, chacun représenté par des *Boîtes à Temps*, marquées au nom des armées s'affrontant : Empire et Phoenix. Ces 3 domaines seront situés à différents endroits du terrain, un en plaine, un en forêt et un le long du cours d'eau.

Boîte à Temps : Dans une Boîte à Temps se trouve une double horloge, marquée du nom des armées s'affrontant. Pour marquer la possession de la zone contrôlée, il faut appuyer sur le bouton représentant son armée. Le temps de contrôle est alors lancé. Si l'ennemi reprend la zone à contrôler, il appuiera sur son bouton, stoppant le temps de la première armée et débutant le sien. A la fin du scénario le temps exact d'occupation sera vérifié et la zone à contrôler ira à l'armée l'ayant occupée le plus longtemps.



Campagne des Cendres

Samedi 21 mai 2005

Lors du deuxième épisode, ce sont les 4 domaines situés en Haldorf qui seront en jeu, leur contrôle se fait également par des Boîtes à Temps. Deux des domaines seront situés dans le village, une des boîtes à temps se trouvant à l'intérieur d'un bâtiment et l'autre dans une ruelle. Les deux autres domaines seront en forêt et sur une colline.

Il est à noter que les camps de base des armées changeront de place lors du deuxième épisode. Ils seront placés de part et d'autre des objectifs à conquérir.

Les enjeux

En cas de victoire de l'Empire, les terres seront remises aux autorités impériales qui en assureront le suivi. Les hommes du Bataillon de Berkwald seront quand à eux rémunérés selon le tableau des mérites ci dessous. Un bureau des soldes sera ouvert à l'auberge à la fin de la campagne pour payer sur le champ les hommes du Bataillon de Berkwald.

Solde par combattant	par domaine conquis
5 solars	pour 1 domaine conquis
10 solars	pour 2 domaines conquis
15 solars	pour 3 domaines conquis
20 solars	pour 4 domaines conquis
25 solars + 1 lot <i>Équipement</i>	pour 5 domaines conquis
25 solars + 1 lot <i>Équipement</i> + 1 lot <i>Armement</i>	pour 6 domaines conquis
30 solars + 1 lot <i>Équipement</i> + 1 lot <i>Armement</i>	pour 7 domaines conquis

En cas de victoire des troupes du Prince Gabriel 1^{er}, ils garderont les domaines conquis. La notoriété d'avoir tenu de tête à l'Empire et gagné au combat leur apportera également le soutien de nombreuses milices indépendantes qui viendront s'offrir pour servir le Prince Gabriel 1^{er}. La répartition se fait selon le tableau ci-dessous.

Milices reçues	par domaine conservé
6 milices	pour 1 domaine conservé
8 milices	pour 2 domaines conservés
10 milices	pour 3 domaines conservés
12 milices	pour 4 domaines conservés
15 milices	pour 5 domaines conservés
20 milices	pour 6 domaines conservés
25 milices	pour 7 domaines conservés



Campagne des Cendres

Samedi 21 mai 2005

Règles

Pour cette activité il y aura 4 maréchaux, pour vous accueillir, homologuer vos armes, contrôler les points en jeu.

L'équipement des armées

Le port du **Tabard Impérial** est obligatoire pour le Bataillon de Berkwald. (Fourni par l'organisation).

Le Port des **couleurs du Phoenix** est obligatoire pour l'armée du Prince Gabriel 1^{er}. (Fournies par la guilde du Phoenix).

Toute arme est autorisée et tout type d'armure également.

Chaque armée a le droit à 2 machines de guerre. Le nombre de pavois est quand à lui illimité.

Les **restrictions** :

- Pas de monstre
- Aucun objet magique ou arme magique

En cas de destruction d'une machine de guerre, celle-ci devra être **ramenée à votre camp des morts** par des joueurs vivants. La machine doit rester 10 minutes avant de repartir au combat.

Note : Les machines de guerre ne se volent pas. Elles se détruisent uniquement en dénouant leur fanion rouge. Elles ne peuvent pas être déplacées par le camp ennemi.

Les soins et la mort

Chaque armée aura **3 guérisseurs**. Ce sont des personnages ayant la capacité de soigner. Le guérisseur utilise un sablier de guérison qui ne se vole pas et qui représente sa capacité à pouvoir soigner les gens et à mesurer le temps de guérison. Note : un guérisseur est donc guérisseur jusqu'à la fin du scénario, les sabliers ne changent pas de propriétaires.

De plus chaque armée a le droit à un maximum de **2 Prêtres** des Croyances Officielles de Bicolline. Les prêtres utilisent également des sabliers pour mesurer le temps de guérison. Il ne se vole pas lui non plus.

Note : Il s'agit bien sûr des prêtres officiels, et non d'un remplaçant. Un prêtre ne peut pas être remplacé par un autre guérisseur.

Si jamais vous êtes tué, vous pouvez attendre un guérisseur aussi longtemps que vous voulez ou regagner le **camp des morts**, se trouvant à votre camp de base. Le camp des morts est équipé d'une horloge pour vous permettre de compter **10 minutes à partir de votre arrivée**.



Campagne des Cendres

Samedi 21 mai 2005

Le terrain

Les 2 états-majors recevront une carte du terrain, avec l'emplacement des domaines et des points de contrôle (Boîtes à Temps) ainsi que la localisation des 2 camps de base.

La géographie du terrain sera exploitée, il y aura des objectifs en forêt, en plaine, dans le village et le long du cours d'eau.

Informations pratiques

La **réservation** est obligatoire pour cette activité. Ce scénario est fait pour **204 joueurs** répartis également entre les 2 camps. Choisissez votre camp sur le bulletin d'inscription. Le montant de l'inscription est de **45\$**, incluant l'activité, les taxes et les repas lors de l'activité (repas froid pour le dîner et repas chaud pour le souper).

- Comme pour chaque campagne, chaque joueur amène sa chope, son écuelle et ses couverts.
- N'oubliez de **contacter les états-majors** de chaque camp avant de vous inscrire. Les courriels sont ci-dessous (utilisez les 2 courriels pour chaque état-major).

Empire	Phoenix	Bicolline
maximilien_hein_seizinger@hotmail.com	gab@lephoenix.ca	duche@bicolline.org
Prospero2099@hotmail.com	glutch@lephoenix.ca	

L'**arrivée** se fait à partir de **8h30**:

- Pour l'Empire : Stationnement 4 (celui des anciennes campagnes).
- Pour le Phoenix : Stationnement à côté du débarcadère (campagnes de l'année passée).

Tous les joueurs doivent être **prêts pour 10h00**, heure du départ vers les camps de base.

Le **début des hostilités** sera sonné au cor de brume, vers **10h15**.

- La campagne se déroulera en 2 épisodes
- Le premier épisode se terminera à 13h
- Le deuxième se déroulera de 14h à 17h

Le **Banquet** sera servi à l'Auberge à partir de **18h**. Il s'agit d'un banquet costumé. Pensez-y en faisant vos bagages!

Il est bien sûr possible de **dormir** à l'auberge la veille ou le soir de l'activité, les **réservations** se font avec le bulletin d'inscription ou par téléphone.