Campagne de Reikwald
Samedi 27 mai 2006, mise à jour du 13 mai

L'Histoire

Après les divers tumultes qui éclatèrent dans la province de Kintzheim, l'ensemble des déboires du Conseil Impérial et la récente nomination du Seigneur Gorghor Baey en tant qu'Empereur des terres du centre, le Seigneur Hans Garder, pris la décision, pour mieux servir les intérêts de l'Empire, de rejoindre ses proches en Kintzheim et de laisser la province impériale de Reikwald sous la bonne gestion de ses propriétaires terriens.

Le Seigneur de Reikwald, fidèle à ses habitudes de militaire endurci, fit savoir qu'il laissait l'ensemble de ses titres de propriétés et politiques ainsi que tous les revenus et avoirs y étant associés à ceux qui auront le courage de venir les chercher.

Camille de Buret, dévoué à son Seigneur et voyant bien que le fief de Godarche ne serait pas repris par la diplomatie, emboîta également le pas avant que les hostilités ne commencent et parti retrouver sa famille en Wasenbourg, laissant son titre de chef de domaine de Jaburet, et ses avoirs, tout comme son Seigneur.

Le Seigneur Hans Garder lors de son départ annonça publiquement que la province de Reikwald sera en élection dès cet été. Peu de temps après le départ du Seigneur, l'ombre de la guerre et le bruit des bottes lui succédèrent, la répartition du fief de Godarche se fera par les armes, il n'y a plus de doute!

États Majors : Les **Vand'Hals** feront face à la **Compagnie du Bélier**.

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 14h30 à 17h30. Tout au long de la journée les belligérants se battront pour l'ensemble des titres, revenus et avoirs du fief de Godarche en Reikwald.

Lors du premier épisode les domaines de Lupistre et Routiou seront mis en jeu. Ils seront représentés par quatre *Boites à Temps*, marquées au nom des armées s'affrontant. Les quatre *Boites à Temps* seront situées à différents endroits du terrain : En plaine, en forêt et près de la rivière. L'armée qui aura cumulée le plus de temps sur l'ensemble des quatre *Boites à Temps* à l'issu du premier épisode, prendra possession des deux domaines.

Lors du deuxième épisode les domaines de Davoli, Galitot et Jaburet seront mis en jeu. Leur contrôle se fait également par des *Boites à Temps*. Leur contrôle se fait également par cumul du temps des *Boites à Temps*, chaque domaine est symbolisé par deux *Boites à Temps* qui seront identifiées clairement au nom du domaine. Il y aura donc six *Boites à Temps* en jeu lors du deuxième épisode.

L'armée qui possèdera le plus de domaine à la fin des deux épisodes se verra octroyer le titre de maître de fief de Godarche. Les greffes impériales seront d'ailleurs ouvertes à ce sujet durant la soirée pour mettre à jour les greffes suite aux résultats de la journée.

Il est à noter que le déploiement des armées sera différent d'un épisode à l'autre, mais que les camps des morts resteront aux mêmes endroits tout au long de la campagne.

Les enjeux

Cette campagne met en jeu les titres de chef de domaine des 5 domaines du fief de Godarche, avec leurs revenus et avoirs associés, ainsi que le titre de Maître de Fief de Godarche. Voici le détail de la répartition des enjeux :

Épisode	Domaine	Revenus et avoirs
Premier Épisode	Routiou	Titre de chef de domaine, 12 *Paysans*, 30 Solars, 10 *Ressources*, 1 *Milice* en place, 2 Pierre de Savoir
	Lupistre	Titre de chef de domaine, 14 *Paysans*, 35 Solars, 10 *Céréales*, 1 *Milice* en place, 2 Pierre de Savoir
-Pause du Diner-		
Deuxième Épisode	Davoli	Titre de chef de domaine, 8 *Paysans*, 20 Solars, 15 *Ressources*, 1 *Milice* en place, 1 Pierre de Savoir
	Galitot	Titre de chef de domaine, 12 *Paysans*, 30 Solars, 10 *Ressources*, 1 *Milice* en place, 2 Pierre de Savoir
	Jaburet	Titre de chef de domaine, 10 *Paysans*, 25 Solars, 10 *Bétails*, 1 *Milice* en place, 1 Pierre de Savoir
-Banquet-		
Soirée		Titre de maître de fief de Godarche, remis par les greffiers au camp ayant conquis le plus de domaine durant la campagne.

Règles

Pour cette activité il y aura 6 maréchaux, pour vous accueillir, homologuer vos armes et contrôler les points en jeu.

L'équipement des armées

- 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** :
  - Il n'y aura pas de monstre
  - Il n'y aura pas d'objets magiques ou d'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 y rester 10 minutes avant de repartir au combat. 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 **4 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.

Si jamais vous êtes tué, vous pouvez attendre un guérisseur aussi longtemps que vous voulez ou regagner un **camp des morts**.

Un camp des morts est équipé d'une horloge pour vous permettre de compter **10 minutes à partir de votre arrivée** avant de pouvoir retourner sur le champ de bataille. Les camps des morts sont neutres et peuvent donc recevoir des combattants de chaque armée. Une sortie sera prévue pour chaque armée.

Le terrain

Les 2 états-majors recevront une carte du terrain avant chaque épisode. Cette carte contiendra les informations suivantes : Les lieux de déploiements, la localisation des camps des morts et l'emplacement des points de contrôle pour prendre possession des domaines (Boîtes à Temps).

Le terrain de bataille couvrira l'étendue compris entre la grande plaine de bataille et le chemin municipal (terrain de la Grande Bataille 1005).

La rivière, le vallon, la plaine du totem et les ponts près du fort seront également en-jeu, mais le village de Bicolline dans son ensemble, la route y menant, la plaine du fort, le fort, l'auberge et ses environs seront hors-jeu.

Informations pratiques

La **réservation** est obligatoire pour cette activité. Ce scénario est fait pour **200 joueurs** répartis également entre les 2 camps. Choisissez votre camp sur le bulletin d'inscription (**Vand'Hal** vs **Compagnie du Bélier**) . 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.
  - Vand'hal : `wulfcha@gmail.com`
  - Compagnie du Bélier : `uther_17@hotmail.com`

L'**arrivée** se fait à partir de **8h00**:

- Premier Camp : Stationnement 4 (celui des anciennes campagnes).
- Second Camp : Stationnement 2 à côté du débarcadère.

Tous les joueurs doivent être **prêts pour 9h30,** heure du départ vers les zones de déploiements.

Le **début des hostilités sera sonné au cor de brume, vers 10h00.**
Rappel **:**

- Le premier épisode se terminera à 13h
- Le deuxième se déroulera de 14h30 à 17h30

Le **Banquet** sera servi à l'Auberge à partir de **18h30**. 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.