



## La campagne de Vadduz Campagne d'expansion Samedi 28 juin 2008

Il s'agit d'une campagne d'expansion dont un fief complet est en jeu. La campagne se déroulera en 5 épisodes. Tout au long de la journée, les belligérants se battront pour l'ensemble des titres, revenus et avoirs du fief de Vadduz, en Trisen.

**Tous les Membres du Duché, inscrits (paiement reçu) avant la date limite, se verront de plus octroyer une *fiche de population* sur place, fiche qui leurs permettront de diversifier ou de faire fructifier leur champ d'action virtuel.**

### Informations pratiques

Le diner et le banquet de fin de campagne se prendront à l'Auberge de Bicolline.

Le début de la campagne est à **10h**. L'accueil se fait à partir de 8h30 à l'intérieur de l'auberge de Bicolline. Tout le monde doit être équipé et prêt à partir pour la journée pour 10h00 au plus tard sur la plaine du fort.

Les retardataires rattraperont en cours de route le scénario. La campagne se termine après le banquet vers 19h.

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. N'oubliez pas votre gourde !
- Chaque front : Ayez vos bannières de guilde.

### Règles

Pour cette activité il y aura 4 maréchaux ou plus, pour vous accueillir, homologuer vos armes et contrôler les points en jeu. L'âge requis est de **16 ans**.

### L'équipement

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

#### *Restrictions*

Il n'y a pas d'objets magiques

Il n'y pas de monstre

Il n'y a pas de machine de guerre

### Les soins et la mort

Les soins sont permis dans tous les scénarios, deux sabliers sont remis à chaque front pour chaque épisode.

- Les Prêtres n'ont aucun pouvoir depuis le retour des Damnés, ils ne peuvent donc pas utiliser leur pouvoir de guérison.



## La campagne de Vadduz Campagne d'expansion Samedi 28 juin 2008

- Les parchemins de guérison gagnés lors d'autre activité peuvent bien sûr être utilisés.
- Un sablier de guérison gagné lors d'autre activité peut aussi être utilisé pour **1 seul épisode**.

Un maximum de 10 parchemins de guérison pourra être acheté à l'heure du dîner pour les scénarios d'après-midi par **le front ayant perdu pendant l'avant midi**. Chaque parchemin de guérison sera vendu 5 solars.

En après-midi, un scénario se jouera avec des puits de guérison. Un mort doit demeurer au sol 5 minutes avant de retourner à son puits de guérison.

À moins d'avis contraire, les scénarios débutent et se terminent au son du cor de brume. Certains objectifs peuvent être volés jusqu'à la fin des scénarios.

### Description et Objectifs

Ci-dessous se trouve la carte de Vadduz avec les domaines numérotés. Les scénarios font référence aux numéros de domaines.



### Les enjeux

Cette campagne met en jeu les titres de chef de domaine des 5 domaines du fief de Vadduz en Trisen. Voici le détail de la répartition des enjeux :

Domaine	Revenus et avoirs
1 <sup>er</sup> Domaine	Titre de chef de domaine, 20 solars, 8 paysans, ce domaine produit des ressources.
2 <sup>ème</sup> Domaine	Titre de chef de domaine, 25 solars, 6 paysans, un auberge-relais, ce domaine produit des céréales.
-Pause du dîner-	
3 <sup>ème</sup> Domaine	Titre de chef de domaine, 10 solars, 4 paysans, ce domaine produisant du bétail.
4 <sup>ème</sup> Domaine	Titre de chef de domaine, 15 solars, 6 paysans, ce domaine produit des ressources.
5 <sup>ème</sup> Domaine	Titre de chef de domaine, 15 solars, 6 paysans, ce domaine produisant du bétail.
-Banquet-	
Soirée	Titre de maître de fief de Vadduz, remis au camp ayant le gagné le plus de domaine.



La campagne de Vadduz  
Campagne d'expansion  
Samedi 28 juin 2008

### **Le fortin en ruine**

*Sur les collines qui surplombent la région se trouvent les ruines de vieilles barricades ayant servies dans une guerre oubliée. N'offrant qu'une protection limitée, le bâtiment donnera tout de même un avantage certain sur les futurs déploiements dans les environs.*

**Objectif** : Prendre le contrôle du fort en y accrochant ses couleurs.

**Durée** : 15 minutes.

**Nombre** : Se joue 1 fois.

**Déploiement** : De part et autre du fort.

**Victoire** : 1 point de victoire

### **Derrière les lignes ennemis**

*Avant même d'arriver en Vadduz, chaque armée avait envoyé de nombreux éclaireurs et ces deniers ont d'importantes informations à livrer à leur armée respective. Cependant, les ruines et leurs environs étant surveillés par les deux adversaires, les messagers auront peut-être de la difficulté à se rendre jusqu'à leur état-major.*

**Objectif** : Avoir en sa possession à la fin de l'épisode, son message dans les mains de son état-major à sa zone de déploiement et capturer un message ennemi en le rapportant aussi à sa zone de déploiement. Les messages pourront être capturés jusqu'au son du cor.

**Durée** : 20 minutes.

**Nombre** : Se joue 1 fois.

**Déploiement** : Le front défait lors du dernier épisode se déploiera de l'autre côté du gros pont, une dizaine de tirailleurs en possession d'un message se déploieront face à la cabane du Cercle d'Ost. L'autre front se déploiera dans le camp du Phoenix, tandis que ses tirailleurs seront sur la plaine du totem en possession de leur message.

**Victoire** : Recevoir son message : 1 point. Capturer le message ennemi : 1 point.

- En ajoutant le point de l'épisode précédent, un front ayant 2 points de victoire gagne le contrôle du premier domaine.

### **Les côtes de Vadduz**

*La région donnant sur la baie est peuplée de nombreux villages de pêcheurs. Les audacieux y verront l'opportunité de développer un réel port de commerce d'importance. Cependant, la proximité des ports de Sudd et de Sénar inciteront peut-être les plus visionnaires à bien réfléchir...*

*Le navire qui mouille depuis quelques temps au nord du fief fait beaucoup parler les habitants de la région et a attiré l'attention des belligérants. À la vue des armées qui s'avançaient vers eux, les marins ont pris la sage décision d'aller attendre l'issue des combats au village, laissant leur cargaison sans surveillance.*

**Objectif** : Piller le navire, les poches et les coffres en bois devront être ramenés à la zone de déploiement et en possession au son du cor.

Contrôler le quartier nord du village à l'aide d'une boîte à temps. Un nombre indéterminé de position clé seront capturable à des temps indéterminé. Chacun de ces positions seront identifiés par deux fanions et augmenteront le temps de contrôle de 3 minutes.

**Durée** : 45 minutes.



La campagne de Vadduz  
Campagne d'expansion  
Samedi 28 juin 2008

**Nombre** : Se joue 1 fois.

**Déploiement** : Plaine de Montfort et plateau à l'ouest du fort. Choix au vainqueur du domaine.

**Victoire** : Le second domaine et jusqu'à 30 lots de victuailles.

### Dîner à l'auberge

#### Le combat des champions

**Objectif** : Terrasser le champion adverse

**Durée** : 5 minutes

**Nombre** : Se joue 1 fois

**Déploiement** : Les deux champions s'affronteront prêt de l'auberge, sur la crête.

**Restriction** : Seuls les deux champions se battent !

**Gains** : 10 parchemins de guérison

#### Le grand convoi

**Objectif** : Les défenseurs devront mener 3 charrettes à destination. La description du contenu des charrettes se trouve ci-dessous. Aussitôt qu'un objectif se trouve à destination, il est considéré gagné et ne peut plus être repris par l'ennemi.

**Durée** : 30 minutes.

**Nombre** : Se joue 2 fois.

**Déploiement** : Vieille taverne et Cercle d'Ost, le second trajet est à l'inverse.

**Restriction pour les attaquants** : armes de 1m50 maximum, pas de boucliers de plus de 24 pouces de diamètre. Les attaquants représentent des pillards engagés par ce camp.

**Victoire** : 1 point par charrette et otage et jusqu'à 10 lots de *victuailles* et *d'armements*.

- Le front ayant accumulé le plus de points de victoire gagne le contrôle du troisième domaine.

#### *Charrette de vivres*

Cette charrette sera remplie de poches. La mener à destination rapportera 10 lots de *victuailles*.

#### *Charrette d'armement*

Cette charrette sera remplie des boucliers (boucliers de plus de 24 pouces de diamètre) et de l'équipement des otages. La mener à destination rapportera 10 lots *d'armements*.

**IMPORTANT**: les objets dans cette charrette ne peuvent pas être utilisés par les défenseurs!

#### *Les otages*

Cinq membres de l'état major des deux fronts ont été capturés lors des premiers épisodes, ils furent bien évidemment dépouillés de leurs armes et armures. On leur a lié les mains, mais pas les pieds pour pouvoir avancer. Ils sont donc attachés à la suite d'une charrette qui les mènera vers un lieu où la seule façon de les secourir sera de payer une rançon de 10 solars chacun. Vous devrez absolument garder en vie ces importants prisonniers. Ils ne peuvent fuir que si leur lien est détaché par un allié. S'ils réussissent à s'en saisir, ils peuvent utiliser l'équipement se situant dans une des deux autres charrettes. Un otage blessé peut être guéri par les deux côtés.



La campagne de Vadduz  
Campagne d'expansion  
Samedi 28 juin 2008

## Les zones habitées

*La région sud-est de Vadduz est peuplée de quelques colonies de chasseurs et bûcherons. Avec les années et surtout depuis la réouverture de Berkwald, un petit village a pris naissance au centre de ces terres. C'est de ce village que les deux camps se disputeront le dernier coin de Vadduz. Il y a la rumeur d'une catacombe mystérieuse qui serait cachée dans les bois, on raconte que des sabliers de guérison y seraient enfouis.*

**Objectif** : Contrôler le quartier est du village à l'aide de la boîte à temps « 1 » (Salmarak). Contrôler le quartier ouest du village à l'aide de la boîte à temps « 2 » (Némésis).

Prendre le contrôle d'une catacombe, trois mâts de contrôle se trouve aux extrémités de la ville, ils représentent les recherchent intensives en vue de trouver la catacombe. 1 des trois socles donnera 1 point de victoire après 1 heure de jeu (ce mât est inconnu parmi les 3, mais sera retiré après 1 heure de jeu. Les 2 autres mâts valent aussi 1 point chaque, mais ne seront comptabilisé qu'à la fin de l'épisode. Un front gagnant 2 des 3 points aura le contrôle de la catacombe.

**Durée** : 2 heures.

**Nombre** : Se joue 1 fois.

**Déploiement** : Le déploiement se fera au puits de guérison. Le premier se trouve prêt du cabanon sanitaire (douche) et l'autre puits de guérison prêt des dolmens du Fer de Lance.

**Puits de guérison : Oui**

**Victoire** : Le vainqueur de la boîte à temps 1 gagnera le quatrième domaine.

Le vainqueur de la boîte à temps 2 gagnera le cinquième domaine.

Le vainqueur de la catacombe gagnera 2 sabliers de guérison utilisable pour une autre activité.

- Sablier de guérison : *Un sablier n'est bon que pour 1 épisode. Un épisode peut être une escarmouche de 30 minutes, une grande bataille de 5 heures, une nuit de jeu sans arrêt de 12 heures (noctis, lune rouge, NDLC) ou une activité en continue de 24 heures (invasions, chasse aux trolls). Dans une campagne, chaque escarmouche représente un épisode différent.*