



*La campagne de Maarouf
Campagne d'artéfacts
Samedi 25 octobre 2008*

Il s'agit d'une campagne militaire pour l'acquisition d'artéfacts, dont un sablier de guérison permanent. La campagne se déroulera en plusieurs épisodes. Tout au long de la journée, les belligérants se battront pour l'ensemble des avoirs et pouvoirs.

Maarouf est un petit Mulk au nord de Khadîdja, situé sur les frontières des Territoires de l'Oubli et du Désert d'Al-Saour-Asif. La richesse de cette terre est nulle si ce n'est enfoui sous les sables les corps gisants des milliers d'hommes et créatures mortes il y a des siècles, voire des milliers d'années.

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 leur permettra de diversifier ou de faire fructifier leurs champs 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 a 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 Grands-Prêtres peuvent utiliser leur pouvoir de guérison.

Les parchemins de guérison gagnés lors d'autres activités peuvent bien sûr être utilisés.

Pour ce scénario, les sabliers de guérison et **les parchemins de guérison ne se volent pas**.

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.

N'oubliez pas votre gourde !

Description et Objectifs

Les enjeux

Cette campagne met en jeu plusieurs items et un pouvoir de guilde, un sablier de guérison permanent.

La plaine

Les plaines de Maarouf ont vu de sanglants combats aux travers des siècles, tout belligérant voulant se rendre dans la région trouvera ennemis et brigands à combattre.

Objectif : Prendre le contrôle de la plaine en portant fièrement en son centre son étendard. Un socle y est placé, l'étendard doit y être déposé et tenu pendant 5 minutes continues.

Durée : 5 à 15 minutes.

Nombre : Se joue 1 fois.

Déploiement : Plaine du fort

Victoire : 1 point de victoire

Le fortin

Un petit fortin permet aux caravaniers et autres voyageurs de s'abriter lors des froides nuits d'hiver des attaques des brigands, des orques et d'autres créatures pillant la région.

Objectif : Prendre le contrôle du fort en y accrochant ses couleurs sur un crochet au centre de celui-ci.

Durée : 10 minutes, ou jusqu'à ce que l'attaquant change ses couleurs.

Nombre : Se joue 2 fois.

Déploiement : Le perdant de la plaine défend les nombreuses entrées du fort. Le gagnant de la plaine peut se déployer n'importe où à l'extérieur.

Victoire : 2 points de victoire lorsque attaquant, 1 point de victoire lorsque défenseur.



Le vallon

Au centre de celui-ci se trouverait les restes d'un puissant mage, il ne fait pas bon s'y attarder.

Objectif : Premier état-major complet gagnant le sommet opposé.

L'état major est composé du chef et de 3 autres personnes identifiés par des franges. En cas de mort d'un des membres de l'état-major il est possible de le remplacer en prenant sa frange. En aucun cas, l'état major ne peut quitter le vallon. Le chef doit être guérit s'il venait à tomber.

Durée : 15 minutes.

Nombre : Se joue 1 fois.

Déploiement : De part et autre du vallon.

Victoire : 1 point de victoire

Le messenger

Un message d'importance capitale doit partir, mais la réponse est d'autant plus importante.

Objectif : Escorter un messenger jusqu'à un poste de commandement, y attendre une réponse et repartir jusqu'en terre non hostile et remettre la réponse à l'état-major.

Les défenseurs ne peuvent pas dépasser le clocher de la vieille ville et le chemin prêt des Vand'Hals. Le messenger doit se rendre au Vieux Ruffian, y attendre 2 minutes (Maréchal) et repartir jusqu'à la Cabane du Cercle d'Ost.

Durée : 15 minutes.

Nombre : Se joue 2 fois.

Déploiement : Clocher et vallon côté Cercle d'Ost.

Restriction : Le front qui escorte le messenger n'a droit à aucune arme de tir ou projectile.

Victoire : 2 points de victoire lorsque messenger, 1 point de victoire lorsque défenseur.

Le convoi

Un convoi indépendant se déplace jusqu'à un navire amarré non loin, ce convoi peut être détourné, pillé ou escorté.

Objectif : Prendre possession du convoi et le vendre au navire, piller le convoi en le contrôlant jusqu'à la fin du combat ou escorter le convoi et ses caravanier jusqu'au navire. Les caravaniers peuvent être guérit normalement si l'objectif et de les escorter. Lorsque le convoi se rend au navire, avec ou sans les caravaniers, le scénario prend fin.

Durée : 20 minutes.

Nombre : Se joue 1 fois.

Déploiement : Base ville et Fer de Lance

Victoire : 2 points de victoire pour escorter le convoi au navire (caravaniers vivants), 250 solars pour en prendre possession et le vendre au navire, 20 lots divers pour en prendre possession. (Esclaves, équipements, 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 vol des reliques

Au centre de cette Cité Maudite se trouve des reliques d'une importance capitale pour se protéger des mauvais esprits.

Objectif : S'emparer de l'une des 3 reliques du village et la ramener en lieu sur. Il suffit que l'une de ces reliques soit déposée sur le plancher du clocher pour s'assurer la victoire. Les reliques sont déposées dans 3 bâtiments différents, choisis par les défenseurs, **elles ne sont pas cachées**. Le village en compte 6. Les reliques sont toujours mises au sol, au centre de la pièce.

Durée : 10 minutes

Nombre : Se joue 2 fois.

Déploiement : Le groupe attaquant le village est déployé face au Rangers. Le groupe défendant le village se trouve au centre de celui-ci.

Restriction : Boucliers interdits.

Victoire : 2 points de victoire lorsque attaquant, 1 point de victoire lorsque défenseur.

Le portail

Prendre ce portail donnera une avance de vitesse sur l'autre front pour arriver plus vite à la Cité Maudite.

Objectif : Un portail magique situé à l'intérieur de la Lice de Trollball est actif pour un court laps de temps. Les attaquants doivent tenter d'y faire entrer le plus de monde possible. Une fois à l'intérieur de la lice, les attaquants ne peuvent plus sortir ou interagir d'aucune façon avec l'extérieur. Les défenseurs ne peuvent pas entrer dans la lice. Seul les deux grand côté de la Lice sont accessibles.

Durée : 10 minutes.

Nombre : Se joue 2 fois.

Déploiement : Village et attaquant face aux Rangers

Restriction : Boucliers interdits pour l'attaquant.

Victoire : Le front ayant fait traverser le plus de combattant gagne 2 points de victoire.



La Cité Maudite

Cette cité abandonnée regorgerait-elle de trésors cachés, seuls les plus forts auront la chance de l'explorer.

Objectif : Prendre le contrôle de la cité par tous les moyens possibles. 3 boîtes à temps sont placées et représentent les zones importantes de la cité. De plus, 6 crochets placés sur des bâtiments peuvent être capturés, le premier crochet sera actif et retiré après 30 minutes de jeu, le second après 45 minutes, le troisième après 60 minutes, le quatrième après 70 minutes, le cinquième après 80 minutes et le dernier après 90 minutes de jeu. Et dernièrement, un socle planté au centre de la cité pourra être tenu par un des deux fronts pendant 10 minutes continues.

Durée : 90 minutes.

Nombre : Se joue 1 fois.

Déploiement : Nouvelle palissade et le quartier de la Rédemption

Soins : Un puits de guérison pour chaque front est placé à leur zone de déploiement.

Victoire : Chaque boîte à temps donnera 2 points de victoire, chaque bâtiment contrôlé (crochet) donne 1 point de victoire. La prise du socle rapporte 1 point de victoire. Ce scénario peut rapporter jusqu'à 13 points de victoire, le gagnant de ce scénario aura le premier choix d'achat d'artéfacts.

Artéfacts et points de victoire

Artéfacts	Coût en point de victoire	Quantité
Sablier de Guérison Permanent	12	1
Lot de 5 parchemins de Lame Argentée	1	3
Parchemin de Destruction	10	1
Lot de 10 parchemins de guérison	1	2
Parchemin de Vision	3	1
Sablier de guérison	4	2
Parchemin d'Abondance	6	1
Lots de 10 bétails	1	5
Lots de 5 esclaves	1	5

L'achat d'artéfacts, grâce aux points de victoire accumulés, se fera à tour de rôle par les généraux à la fin de la campagne. Le front vainqueur de la Cité Maudite aura le premier choix.