

Campagne de renom Samedi 4 octobre 2008

Les campagnes de renom permettent aux guildes de recruter des unités virtuelles pour attaquer ses ennemis ou se défendre.

Votre renommée grossira au fur et à mesure de vos exploits sur le champ de Bataille. Les récits de vos histoires de combats pousseront de nombreux volontaires à rejoindre votre guilde. Ces volontaires sont symbolisés par des unités de mercenaires. Chaque victoire d'un scénario sur le champ de bataille permet de gagner **une ou plusieurs unités de mercenaires**.

Deux guildes et leurs alliés s'affrontent lors de scénarios tactiques. **Chaque camp doit réunir 60 combattants, plus, si les deux belligérants sont d'accord.** Les scénarios se passent en plaine, en forêt, dans le fort, dans le village, ...

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.

Description et Objectifs

Il s'agit d'une campagne dont 17 mercenaires et points de renommée sont en jeu.

La campagne se déroulera en 7 épisodes.

Le vallon

Objectif : Premier état-major 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.

Durée : 15 minutes.

Nombre : Se joue 1 fois.

Déploiement : De part et autre du vallon.

Soins : Autorisés

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

Le pillage de la bourgade

Objectif : Piller le maximum des 9 quartiers de la bourgade. Le pillage s'effectue en accrochant un cadenas de contrôle aux bâtiments. Chaque bâtiment identifié est marqué par un crochet installé sur une pancarte aux couleurs de Bicolline. Pour symboliser le pillage, il faut accrocher son cadenas et empêcher l'ennemi d'y installer le sien par dessus.

Note : Deux cadenas sur un même crochet s'annulent.

Durée : 10 minutes

Nombre : Se joue 1 fois

Déploiement : Les 2 armées se font face à l'entrée sud et nord du chemin principal de la bourgade. (Quartier gitan et Phoenix).

Soins : Autorisés

Renommée : 2 mercenaires au vainqueur.

Campagne de renom Samedi 4 octobre 2008

La prise de la crête

Objectif : Prendre le contrôle d'une crête boisée. Pour ce faire il faut amener sa bannière à un mât de position, y accrocher un fanion, puis amener sa bannière dans un cercle en haut de la crête sans perdre son fanion sur le mât de position.

Un cercle de 10 pieds de rayon tracé à la chaux indique l'endroit où la bannière doit être plantée.

Aucun défenseur ne peut se trouver dans ce cercle à aucun moment, mais il est possible d'essayer de combattre un attaquant qui s'y trouve, soit avec une arme de main soit avec une arme de tir, sans jamais franchir la ligne de chaux.

Un défenseur qui marche dans le cercle tombe mort

Seul l'attaquant avec la bannière peut se trouver dans le cercle.

Durée : 20 minutes par épisode

Nombre : Se joue deux fois

Déploiement : L'armée attaquant la crête est déployée près de la rivière de la basse ville. L'armée défendant la crête est déployée sur cette dernière. Le choix du déploiement se fait par tirage au sort.

Soins : Autorisés

Renommée : 2 mercenaires au vainqueur lorsque attaquant, 1 mercenaire au vainqueur lorsque défenseur.

Les deux collines

Objectif : Prendre le contrôle de deux collines à l'aide de deux mâts de position.

Durée : Maximum 20 minutes, la bataille s'arrête dès que les deux mats sont au même groupe.

Nombre : Se joue une fois

Déploiement : Les deux groupes se déploient à leur mât.

Soins : Autorisés

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

La boucherie

Objectif : Éliminer tous les ennemis.

Durée : 10 minutes

Nombre : Se joue une fois

Déploiement : Chaque armée est déployée de part et d'autre du fort.

Soins : Autorisés

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

Dîner à l'auberge

Le combat des champions

Objectif : Terrasser le champion adverse

Durée : 5 minutes

Nombre : Se joue une 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

Les forestiers

Objectif : 2 groupes de tirailleurs s'affrontent en forêt pour le contrôle de celle-ci. Pour gagner ce scénario il faut contrôler 2 des 3 zones symbolisant la superficie de la forêt. Une zone est contrôlée en y nouant ses couleurs dans l'anneau fixée sur l'arbre.

Durée : 20 minutes

Nombre : Se joue une fois

Déploiement : Les deux groupes se déploient en lisière de forêt (entrée plaine du totem, entrée camp barbare). Le choix de la zone de déploiement se fait par tirage au sort.

Soins : Autorisés

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

La bataille frontalière

Objectif : Prendre le contrôle d'une forêt et d'une plaine en y effectuant une série de manœuvre stratégique.

Le terrain : **Trois** boîtes à temps représentant les zones stratégiques à contrôler. Les boîtes A et C sont cadenassés et ne pourront être ouverte que par le porte-étendard de chaque front (une clé y est attachée). La boîte à temps C peut être activée par tous.

Note : Les deux états-majors recevront une photo aérienne avec l'emplacement des objectifs et puits de guérison.

Les bannières : Les bannières servent à prendre deux points de contrôle, celle-ci ne peuvent pas être volée. Le premier point de contrôle se fera après 45 minutes de jeu et le second à la toute fin du scénario.

Contrats : Les deux généraux des armées auront chacun un contrat d'assassinat sur leur personne. Ils portent à leur cou un pendentif symbolisant leur personnage, pendentif qu'ils remettront à la demande de l'assassin ayant réussi sa mission. En fin de scénario, le général ayant toujours son pendentif et a en sa possession le pendentif de son rival gagne 25 lots de victuailles.

Durée : 90 minutes

Nombre : Se joue une fois.

Déploiement : Les deux armées sont déployées à leur puits de guérison respectif. Le choix de la zone de déploiement se fait par tirage au sort.

Soins : Deux **puits de guérison** seront placés, chaque front ayant le sien. Il n'y a pas d'attente aux puits de guérison, mais la mort au sol demeure 5 minutes.

Renommée : Un total de 8 mercenaires sera donné pour cette bataille. Les points contrôlés par la bannière donnent 1 mercenaire chacun et chaque boîtes à temps donne 2 mercenaires chacune.

Campagne de renom

Samedi 4 octobre 2008

Règles

Pour cette activité il y aura 4 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.

Les restrictions :

- Il n'y a pas d'objets magiques
- Il n'y aura 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, les parchemins de guérisons peuvent être utilisés.

Les Grands-Prêtres peuvent utiliser leur pouvoir de guérison.

Un maximum de 10 parchemins de guérison par camp pourra être acheté à l'heure du diner pour les scénarios d'après-midi. Chaque parchemin de guérison sera vendu 5 solars.

Informations pratiques

L'équipement de chaque joueur **doit comporter une gourde.**

Ce sont des campagnes où tout votre **équipement et armement** pourra servir, en fonction des scénarios (lance, épées, armes de tir, flèches, armure, bouclier), ne pas le prendre pourrait pénaliser votre guild.

L'accueil se fait au stationnement de l'Auberge de Bicolline.

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

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 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.

Chaque front : Il faut une bannière par guild.