



*La campagne d'hiver
Pillage à Bessasin
Samedi 24 janvier 2009*

Il s'agit d'une campagne militaire de mercenariat se déroulant en hiver en compagnie de quelques personnages non joueurs (npc). La campagne se déroulera en un seul épisode interrompu pendant la pause du diner. Tout au long de la journée, les belligérants se battront pour piller et ramener en lieu sûr leur butin.

Pillage à Bessasin

L'incompréhension, mais également la peur s'est répandue sur le fief de Niederbronn. Bessasin, le domaine de Tristan de Valette s'est en effet vidé de sa population au grand complet. Hommes, femmes et enfants ont disparu du jour au lendemain en ne laissant aucune trace. Le centre de Bessasin, connu pour son quartier commerçant et ses très nombreux tailleurs de pierres et joailliers est resté intact, telle une ville fantôme. Si la nouvelle inquiète de nombreuses personnes du côté de la cour, elle s'est également rendu aux oreilles moins scrupuleuses de bandes criminelles qui mieux que personne savent les fortunes qui ont du resté sur place et elles comptent bien en profiter avant l'arrivée des soldats du roi.

Comble de malheur, le Duc Tristan de Valette, fait parti des disparus. La cour d'Andore a promis une récompense pour tout indice permettant de retrouver la trace du duc et de sa populace.



Composition des groupes

Chaque groupe d'aventuriers/pilleurs devra être composé d'un maximum de 12 personnes. Idéalement, la liste exacte des noms devrait être envoyée à l'organisation avant le début de l'activité.

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.



*La campagne d'hiver
Pillage à Bessasin
Samedi 24 janvier 2009*

Informations pratiques

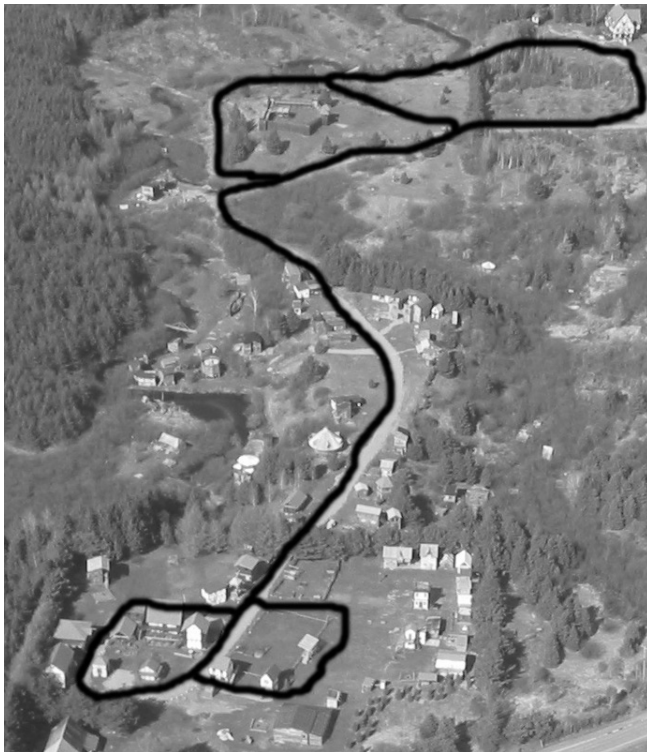
Le diner et le banquet de fin de campagne se prendront à l'Auberge de Bicolline.

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. Soignez vos costumes, y compris les bottes. Un sac décorum pour faciliter le transport de votre matériel est conseillé et pourra en cas de besoin demeurer à l'auberge. **N'oubliez pas votre gourde !**

Pour cette campagne le tracé principal sera déneigé, en voici un aperçu.



Règles

Pour cette activité, les maréchaux seront en jeu, ils incarneront des personnages non joueurs. L'âge requis est de 16 ans.

L'équipement

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

A noter que le scénario ne se fait pas que sur les chemins déneigés...

Les raquettes en babiche peuvent être utilisées et sont fortement recommandés puisque plusieurs objectifs se trouvent à bonne distance du tracé principal.

NB. Il est très difficile de se déplacer sans raquettes hors des sentiers battus.

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 pendant toute la durée du scénario, aucun sablier ne sera remis à chaque groupe, mais des soins pourront être obtenus par des marchands pendant le scénario.

Les Grands-Prêtres peuvent utiliser leur pouvoir de guérison, ainsi que les guildes ayant un pouvoir spécial 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.**

Puits de guérison

L'auberge de Bicolline fait office de puits de guérison et de halte pour se réchauffer. Un mort doit demeurer au sol 5 minutes avant de retourner au puits de guérison. De plus, c'est à cet endroit que vous devrez ramener votre butin en le confiant au **receleur** de l'endroit. Aucun combat ne sera permis sur le plancher de l'auberge, intérieur comme extérieur. Les trois entrées seront accessibles. Vous devez être vivant pour ramener un butin au receleur.

À moins d'avis contraire, le scénario débute et se termine au son du cor de brume. Certains objectifs peuvent être volés jusqu'à la fin des scénarios.

Pause du diner

Lorsque le son du cor est retenti, c'est la pause pour le diner, une occasion de se réchauffer et de se changer au besoin. Les butins en votre possession pourront être ramenés au receleur de l'auberge.

De plus, le receleur tiendra une petite enchère durant l'heure du diner, amenez-donc quelques solars...

Les hommes des neiges

La dense forêt de Monteux, à l'ouest du fief de Niederbronn, est reconnue l'hiver pour abriter de nombreux hommes des neiges, leur présence en Bessasin est encore inexplicquée.

Armure : Les hommes des neiges ne portent aucune armure, à l'exception de cuir et de fourrure.

Arme : Les hommes des neiges utilisent habituellement l'arc ou la javeline, ils enduisent leurs projectiles d'un venin très acide, l'armure ne protège pas contre les touches de ces projectiles.

Soins : Les hommes des neiges possèdent un shaman.

Attitude : Ils sont discrets, mais brutaux, il n'est donc pas facile de faire affaire avec des hommes des neiges, mais il n'y a rien d'impossible.



Le pillage

Tous le terrain est en jeu, et la plupart des bâtiments aussi. C'est donc un pillage en règle, tout ce qui pourrait être pillé sera représenté par des centaines de petits coffres en bois.

NB : Chaque joueur devrait avoir une besace pour y transporter ses butins, cette besace sera le seul objet jeu qui sera autorisé à être fouiller.

Les coffres

Chaque coffre en bois ramené en sécurité donnera 1 point de victoire au groupe détenteur. Le décompte de ces coffres est gardé par le receleur se trouvant à l'auberge. Attention, même un mort sur la route de retour du puits de guérison peut se faire arrêter pour se faire fouiller le contenu de sa besace, ceci pour empêcher les morts de ramener leur butin.

Pillage	Nombre	Coût
Lot d'armement	1	1
Lot d'équipement	3	2
Lot de céréales	2	1
Lot de ressource	3	2
Lots de victuailles	3	2
Pièce ancienne	1	12
Bijoux (3 karas)	1	1
Bijoux (10 karas)	1	3
Bijoux (30 karas)	1	8
Bijoux (100 karas)	1	20
Butin	1	7
Sépium	1	5
Solars	5	1

Pierres précieuses

Des quantités de petites pierres précieuses pourront de plus être découvertes, ces pierres ont peu de valeur individuellement, mais un bon nombre peut devenir intéressant à la vente. Ces petites pierres pourront aussi servir en jeu.

Pierres précieuses	Quantité	Valeur en solars
	15	1
	30	3
	45	5
	60	7
	75	10
	90	13
	115	16
	130	19
	145	23
	160	27
	175	32
	190	37