

BRASIER À KINTZHEIM

Dès les premiers jours du solstice d'été de l'an de grâce 1010, la plus vieille province impériale va s'enflammer et redevenir le théâtre de sanglants combats. La redoutée guilde de la Légion, dans sa soif de sang et d'expansion toujours constante, s'est vue récemment remettre des terres par le conseil impérial dans la province de Kintzheim, en échange de quoi elle doit éradiquer les derniers soubresauts de rébellion qui la secouent. En effet, de nombreux citoyens refusent de se soumettre au Conseil Impérial pour différents motifs. Certains réfutent la légitimité du Conseil et exigent qu'un Empereur soit couronné, alors que d'autres ont encore fraîchement en mémoire la tragédie de Bridier, qui a vu des milliers d'innocents périr d'un seul geste en 1007, sans que le Conseil Impérial ne condamne le geste de Gorghor Baey.

Cependant, nombreux sont ceux qui croient encore à l'Unique et se sont réfugiés dans le fief de Vandabren, dernier territoire en Empire encore sous l'autorité de l'Éclésià. Ses habitants envoient désespérément des missives, demandant l'intervention du Saint-Siège depuis plusieurs semaines. Leur appel n'a pas été vain : lors du Bal Pourpre, et en présence du Grand Théocrate, les membres du clergé de la Vraie Foi ont voté à l'unanimité en faveur d'une croisade pour aller venger les martyrs de Bridier, libérer la province de Kintzheim et affronter les serviteurs du Chaos qui menacent encore une fois les hommes libres.

Certains marchent désormais pour la conquête de nouvelles terres, d'autres sont menés par leur foi, mais tous convergent en Kintzheim et se préparent à faire rougir la terre une fois de plus.

Deux guildes et leurs alliés s'affrontent lors de scénarios tactiques. **Chaque camp doit réunir 60 combattants, ou plus si les deux belligérants sont d'accords.** La campagne du 26 juin opposant la Vraie Foi à la Légion pourra réunir 60 combattants dans chaque camp. Le front vainqueur remportera des domaines, des unités militaires, des lots et des croyants.

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'actions virtuels.

À noter que l'équipement de chaque joueur doit comporter une gourde.



Description et Objectifs

Il s'agit d'une campagne de renom divisée en 11 épisodes. Chaque victoire rapportera des points permettant aux armées de choisir dans le tableau les récompenses qu'elles désirent. De plus, le front vainqueur gagnera 5 points de renommée.

1-La charge

Objectif : Éliminer l'ennemi situé sur le champ de bataille.

Durée : Jusqu'à l'élimination d'une des deux armées ou 5 minutes.

Déploiement : De part et d'autre de la plaine.

Restriction : Personne ne peut quitter le champ de bataille.

Soins : Autorisés

Victoire : 1 point

Le scénario se joue deux fois.

2- La prise de la crête

Objectif : Le front attaquant débute au grand pont. Le front défenseur commence sur la plaine du totem, à côté du mât de contrôle. L'objectif du scénario pour le front attaquant est de prendre le contrôle du mât avant la fin du scénario, afin de représenter la capture du point d'observation.

Durée: 8 minutes, le scénario s'arrête dès que l'attaquant capture le mât.

Déploiement : Grand pont et plaine du totem.

Soins : Autorisés

Victoire: 2 points

Le scénario se joue deux fois.

3- Le dignitaire I

Objectif : Escorter un dignitaire, représenté par le porteur de l'étendard de front, jusqu'à la grande plaine.

Durée: 10 minutes

Déploiement : Plaine du totem et forêt à mi-chemin de la grande plaine.

Restriction: Le dignitaire ne possède ni armure ni bouclier et ne peut quitter le chemin.

Soins : Autorisés

Victoire: 2 points

4-L'état-major

Objectif: Éliminer les 3 membres d'état-major des défenseurs.

Déploiement: Centre de la grande plaine

Restriction: Les 3 membres d'état-major ne peuvent pas quitter la grande plaine.

Durée: 10 minutes ou jusqu'à la mort des 3 membres d'état-major des défenseurs.

Soins: Autorisés

Victoire: 2 points

Le scénario se joue deux fois.



5- Le dignitaire II

Objectif : Escorter un dignitaire, représenté par le porteur de l'étendard de front, jusqu'à la grande plaine.

Durée: 10 minutes

Déploiement : Grande plaine et forêt à mi-chemin de la grande plaine.

Restriction: Le dignitaire ne possède ni armure ni bouclier et ne peut quitter le chemin. Bien sur, le front qui était attaquant lors du premier dignitaire devient le défenseur.

Soins : Autorisés

Victoire: 2 points

6- La bataille des chaudrons

Objectif : Prendre le contrôle de 3 boîtes à temps situées non loin de l'Auberge de Bicolline.

Durée: 15 minutes ou dès qu'un des deux fronts cumule 23 minutes.

Déploiement : Deux ponts et grand pont.

Soins : Autorisés

Victoire: 3 points

*** Dîner ***

7- Le combat des gladiateurs

Objectif: Chaque front enverra son meilleur guerrier et sa meilleure guerrière qui s'affronteront simultanément dans un duel 2 contre 2.

Victoire: 10 parchemins de guérison, 1 point

Le scénario se joue deux fois.

8 – Le vallon de Najac

Objectif: Chaque front doit faire traverser 3 membres de son état-major de l'autre côté du vallon

Durée: 10 minutes, l'épisode s'arrête dès que 3 membres d'état-major du même front réussissent à gravir le vallon du front opposé.

Déploiement: De part et d'autre du vallon près de la plaine de Montfort.

Restriction: Les membres d'état-major ne peuvent quitter le vallon, ils doivent être guéris s'ils tombent au combat.

Soins: Autorisés

Victoire: 2 points

9 – Le pillage de la base ville de Rozemont

Objectif: Chaque front doit tenter de récupérer le plus de sac de victuailles que possible et les ramener à leur zone de déploiement. Une fois à leur zone, ils ne pourront plus être volés.

Durée: Le premier front à rapporter 10 sacs de victuailles

Déploiement: Fhain et Vand'Hal

Restriction: Les fronts ne peuvent pas emprunter le chemin principal pour s'affronter.

Soins: Autorisés

Victoire: 3 points de victoire. De plus, chaque sac équivaut à un lot de victuailles, lot qui sera remis au général de chaque front.



10- La prise de la cité

Objectif: Capturer 4 des 5 mâts de position situés dans le village.

Durée: L'épisode prend fin dès que 4 des 5 mâts du village sont capturés par le même front.

Déploiement: Pont du Lotus No Chi et Rangers.

Soins: Autorisés

Victoire: 2 points

Le scénario se joue deux fois.

11- La bataille de Radepont

Objectif: La bataille de Radepont se jouera dans le village de Bicolline, les fronts étant déployés à leur puits de guérison. Il s'agit d'un scénario de 1 heure durant lequel plusieurs objectifs devront être réalisés.

Durée: 1 heure

Déploiement: Palissade derrière la vieille taverne et Fhain

Soins : Autorisés, chaque front possède un puits de guérison. Un mort doit demeurer au sol sans parler au moins 5 minutes avant de se relever, les armes à l'envers, et de se rendre vers son puits de guérison.

Le contrôle de la cité

La prise de la cité sera représentée par 3 boîtes à temps et 5 mâts de position. 2 points par boîte, celles-ci sont considérées « remportées » dès qu'un front atteint 31 minutes par boîte. Les mâts de position sont retirés du jeu graduellement, soit après 15 minutes, 30 minutes, 45 minutes et les deux derniers termineront la bataille. Les mâts de position rapportent 1 point chacun.

Assassinat de l'état-major

Trois membres d'état-major auront chacun un collier qu'ils remettront au premier joueur à les tuer. L'état-major ayant le plus de colliers à la fin de l'affrontement remporte 1 point de victoire.

Pillage des ressources

Plusieurs lots d'équipement se trouvent dans la cité de Radepont, ceux-ci sont représentés par de grosses bûches portant les couleurs de Bicolline. Ces lots devront être ramenés à votre zone de déploiement où ils ne pourront plus être volés. Vous n'avez que 25 minutes pour ramener ces lots. 2 points de victoire seront remis au front possédant le plus de lots. De plus, chaque bûche équivaut à un lot d'équipement, lot qui sera remis au général de chaque front.

La résistance

Tenir un point stratégique pour une durée continue de 10 minutes à l'aide de son étendard déposé dans un socle, suite à quoi, le socle sera retiré. Un front possédant son étendard dans le socle à la fin de la bataille gagnera l'objectif. 3 points de victoire.

Empoisonnement de la réserve d'eau potable

Chaque front disposera de 3 doses de poison. Ils devront tenter de les verser dans un baril situé près des lignes ennemies. Le front qui réussit remporte 1 point, plus un autre point si leur réserve n'est pas empoisonnée. Chaque front n'a que 20 minutes pour accomplir cette mission.



Points de victoire

Le front ayant accumulé le plus de points de victoire obtiendra le premier choix pour convertir ses points de victoire en gains et obtiendra 5 points de renommée.

Gains	Quantité disponible	Coût en points de victoire
Mercenaires	10	2
Domaine de Radepont composé d'un atelier, d'un fortin et 9 milices	1	23
Domaine de Najac, composée de 3 milices	1	7
Domaine de Queribus	1	3
Domaine de Rozemont	1	3
Croyants (10)	10	3
Soldat de métier	1	3
Chevaliers	2	4
Butins	5	1
Solars (50)	10	1
Lots de 15 victuailles	2	1
Lot de 50 équipements	1	4
Lot de 20 armements	1	2



Règles

Pour cette activité il y aura 4 maréchaux pour vous accueillir, homologuer vos armes et contrôler les points en jeu. Les règles de bataille s'appliquent avec les spécifications ci-dessous.

L'équipement des armées

Toutes les armes et armures sont autorisées.

Les restrictions:

Aucun objet magique.

Aucun monstre.

Aucune machine de guerre.

Les soins

Deux **sabliers de guérison** seront remis à chaque front au début de la campagne.

Tous les soins sont autorisés lors de cette campagne: Grands prêtres, prêtres, pouvoir de guilde, potions de guérison, parchemins de guérison, perles de vie elfiques. Pour toutes autres formes de «guérison», veuillez contacter le *comité jeu*.

Le vol n'est pas permis lors des campagnes. (On ne peut pas voler les potions ou les parchemins).

Temps de guérison:

Sablier remis au début de la campagne: Sablier de 30 secondes

Pouvoir des prêtres: Sablier de 30 secondes

Pouvoir de guilde: Sablier de 30 secondes

Parchemin de guérison: Lecture du quatrain et déchirer le parchemin.

Potion de guérison: Boire ou faire boire la potion.

On ne peut pas emprunter le sablier d'un mort pour le guérir.

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 guilde.

L'accueil, le diner et le banquet se font 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 guilde.

