

Pillage à Kerouze

Lors des Invasions du chaos en Ekengrad, Ingull de Saqual retrouva sa bible de Tératos. Celle-ci fut utilisée l'année même pour lancer une malédiction de mort sur son rival Knoll Erst. L'année suivante, Ingull utilisa sa bible pour maudire le seigneur de Kintzheim Walter Strausse.

Strausse étant maintenant indisposé à commander les forces de Kintzheim, Besheral d'Ax, appuyé par le conseil impérial, prit les rennes de la province en tant que régent. Walter Strausse fut envoyé en repos près de la mer en Turenne.

Dok Os Goor, seigneur Elfes Noires de Zardok attaqua les domaines frontaliers, son intention étant clairement de capturer ou de tuer Strausse sans se soucier du régent Besheral d'Ax. In extremis, les Archivistes, enlevèrent Walter Strausse d'une mort certaine et l'amenèrent en Haldorf pour le faire exorciser.

Ce qui devait être un simple raid commandité par des ennemis de Strausse se transforma en invasion. Poussé par l'appât du gain ou par la peur du jugement d'Akilam, les forces elfes noires s'enfoncèrent toujours plus au sud rasant tout sur leur passage.

Nombreuses furent les villes et cités de Kerouze abandonnées par la population impériale. Sous les ruines encore fumantes se cachent des trésors de près de sept siècles d'occupation mais comme le dit le vieil adage « Le malheur des uns fait parfois le bonheur des autres »...

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

Tous les Membres du Duché, inscrits (paiement reçu) avant la date limite, se verront octroyer une fiche de population sur place, fiche qui leur permettra de diversifier ou de faire fructifier leurs champs d'actions virtuelles.

Composition des groupes

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

Chaque groupe pourra se payer un seul guerrier runique au coût de 50 solars ou l'acquérir grâce à un pouvoir spécial.

Chaque groupe pourra se payer un sablier de guérison au coût de 250 solars et ne pourra en aucun cas posséder plus de 4 sabliers de guérison, que ce soit ceux des grands prêtres, prêtres, de magie ou d'un pouvoir de guilde.

Informations pratiques

Le début de la campagne est fixé 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 à 10h00 au plus tard sur la plaine du fort. Les retardataires rattraperont en cours de route le scénario.

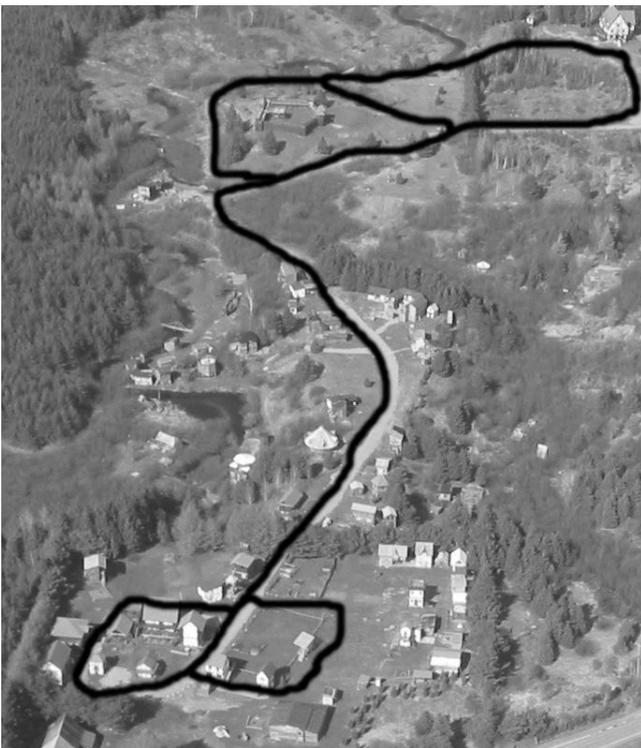
Le dîner se tiendra entre 12h00 et 14h00 à l'auberge. Le jeu n'est pas interrompu mais notez que c'est à l'auberge que les nouvelles quêtes seront affichés.

La campagne se termine à 17h00 au son du Cor.

Le banquet de fin de campagne se prendra à l'Auberge de Bicolline dès 17h00.

Nous demandons à tous de prêter une attention particulière à l'**aspect décorum** de la 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 recommandées puisque plusieurs objectifs se trouvent à bonne distance du tracé principal.

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

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 pendant toute la durée du scénario mais aucun sablier ne sera remis gratuitement. Des soins pourront être obtenus par des marchands pendant le scénario. Les parchemins de guérison gagnés lors d'autres activités peuvent bien sûr être utilisés. Un mort doit demeurer au sol 5 minutes avant de retourner au puits de guérison ou à un camp des morts.

Puits de guérison

-L'auberge de Bicolline fait office de puits de guérison et de halte pour se réchauffer. 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. Des quêtes y seront annoncées régulièrement, vous devrez y retourner de nombreuses fois.

Voici trois autres endroits qui feront office de puits de guérison

- Le camp barbare** - un feu y sera allumé pour s'y réchauffer.
- La vieille taverne** - des boissons chaudes y seront disponibles.
- La cabane de Gorghor Baey**

L'honnêteté est de rigueur !!!

Une fois dans vos sacs, les petits objets ne peuvent pas être volés, même sur les morts. À noter qu'une fois un objet dans un sac, il ne peut plus être échangé à un autre individu, un sac plein doit être ramené au receleur...

Malus important lorsque les morts reviennent à l'auberge. Le mort doit signifier son nom et le nom de son groupe, le décompte sera tenu en note dans le registre des morts. Les morts affecteront les revenus du pillage du groupe

Objectif secondaire

-Ladislas le Terrible est à la recherche de trois objets ancestraux. Son âge avancé lui rappelle que la fin de ses jours approche. Il exige que ses objets soient ensevelis avec lui dans sa tombe. Au grand damne de ses héritiers, Ladislas échangerait volontiers chacun de ses objets contre les titres de propriété des domaines de Midek, Plix et Auneau.

-Des éclaireurs de l'armée de Zardok ont été envoyés par le seigneur Dok Os Goor. Ces éclaireurs ne sont sûrement pas là pour surveiller les gestes des pilleurs. Ils sont vraisemblablement à la recherche de quelque chose d'important.

Figuration

Hommes des neiges

3-4 figurants

Les effets de la calamité glaciation se font ressentir partout...

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.

Trolls des glaces

1-2 figurants

En provenance des montagnes de Nasgaroth, les trolls des glaces sillonnent les endroits dévastés par les armées elfes noires.

Armure : Aucune, les trolls sont très résistants, seuls les chevaliers runiques peuvent les combattre.

Arme : Griffes ou armes lourdes

Soins : Les trolls régénèrent

Attitude : Agressif

Serkfolk d'Auquesse

8-10 figurants

En provenance des Terres d'Auquesse, de féroces Serkfolk sont des pillards utilisant de petits navires pour faire des débarquements. Il y a bien longtemps que de tels barbares n'ont pas attaqué de terres impériales.

Armure : Toutes

Arme : Toutes, mais de préférence les armes de corps à corps

Soins : Les Serkfolk possèdent un guérisseur et ont accès au puits de guérison du camp barbare.

Attitude : Brutaux

Éclaireurs elfes noires

8-10 figurants

Les éclaireurs du seigneur Dok Os Gor en mission.

Armure : Armures légères ou aucune.

Arme : Lance, Arc, épée.

Soins : Les éclaireurs peuvent utiliser n'importe quels puits de guérison et des camps des morts.

Attitude : Discrets

Receleur

1 figurant

Le receleur permet d'échanger vos gains contre des lots virtuels ou des solars.

Armure : Aucune

Arme : Le receleur ne combat pas.

Soins : Le receleur ne quitte pas l'auberge.

Attitude : Coopératif...

Famille héritière de Ladislas le Terrible

3-4 figurants

Armure : Toutes

Arme : Toutes

Soins : Possèdent un guérisseur et ont accès à tous les puits de guérison.

Attitude : Ne laisseront pas leur héritage entre les mains de pilleurs.

Pillage à Kerouze
Samedi 20 février 2010

Pillage

Toute l'étendue du terrain est en jeu mais seuls les bâtiments identifiés le sont. C'est donc un pillage en règle, tout ce qui peut être pillé sera représenté par des centaines de petits coffres en bois. Seuls les coffrets en bois et les objets identifiés peuvent être déplacés.

NB : Chaque joueur devra avoir une besace pour y transporter ses butins.

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.

Pillage	Nombre	Coût
Lot d'armements	2	1
Lot d'équipements	2	1
Lot de ressources	3	1
Lots de victuailles	3	1
Butin	1	5
Sépium	1	3
Solars	10	1

Pierres précieuses

Des quantités de petites pierres précieuses pourront être découvertes. Ces pierres ont peu de valeur individuellement mais un bon nombre peut devenir intéressant à la vente.

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