



# Campagne de guerre des Monts-Venteux 2011

## Déroulement de la journée et scénarios



### État major

Chaque armée aura un général et plusieurs capitaines.

Avant chaque scénario les soldats, les capitaines et les généraux discuteront un maximum de 10 minutes de leur plan stratégique selon les modalités définies par le général de leur armée.

Les éventuels bonus choisis par les généraux seront alors dévoilés juste avant le début du scénario sans possibilité de réplique.

### Point de victoire (PdV )

Les scénarios auront un certain nombre de points de victoire qui pourront être gagnés par les armées.

À la fin de la journée, l'équipe avec le plus de points de victoire sera désignée gagnante (avec les répercussions sur le monde de l'A.J.J.R.O. associées)

### Point de défaite (PdD )

Vous accumulez autant de points de défaite (PdD) que l'armée adverse gagne de points de victoire.

Les points de défaite peuvent être dépensés avant le début d'un scénario par l'état major pour booster son armée.

En cas de fort débalancement des forces armées, une armée pourrait commencer avec des PdD.

### Bonus

Voici la liste des bonus pouvant être achetés pour 4 points de défaite :

- Épée de Ramshak/Épée de Gabrielle : Ces épées tuent en un coup valide peu importe l'armure ou la localisation des dégâts. Un coup paré ou sur un bouclier ne fait rien. Non cumulable, pour la durée d'un scénario.  
Elles ne peuvent pas être volées par l'armée ennemie.  
Tant que le porteur est en vie, il peut la transférer vers un allié.  
En cas de décès du porteur, elle reste sur le porteur jusqu'à ce qu'un allié la ramasse. Si le porteur part vers un puits de vie, elle ne reviendra en jeu qu'au retour du porteur sans pouvoir être transmise entre temps.
- Potion : votre armée a reçu une potion la rendant plus résistante. + 1 PV à chaque localisation (corps et membre). Non cumulable, pour la durée d'un scénario.
- Bandages supplémentaires : donne (nombre de vos hommes/4) bandages à votre armée.

### Repas

Entre ~12h et ~13h, un temps mort sera utilisé pour permettre aux participants de manger leur lunch.

### Scénarios

La campagne finie à 17h30. Peu importe si tous les scénarios n'ont pas été joués.

Le dernier scénario à être joué sera le numéro 10.

L'armée qui aura le plus de PdV choisira toujours sa position lors de la première partie des scénarios.

Des modifications pourraient être apportées aux scénarios le jour même.

### **1 Bataille de plaine**

**Objectif** : Éliminer l'armée ennemie située sur le champ de bataille.

**Lieu** : La plaine du camp carré.

**Durée** : Jusqu'à l'anéantissement d'une des deux armées ou 10 minutes.

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

**Soins** : Bandages.

**Restriction** : On ne peut pas quitter le champ de bataille.

**Victoire** : 1 point.

Le scénario sera joué 2 fois soit 2 PdV.

### **2 Contrôle du centre de la plaine**

**Objectif** : Avoir le contrôle du centre de la plaine (une seule armée dans un cercle de farine) à la fin du temps impartie.

**Lieu** : La plaine du camp carré.

**Durée** : Entre 10 et 20 minutes (gardé secret par les maréchaux).

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

**Soins** : Bandages et puits de vie derrière les lignes de déploiements de la plaine (minimum 2 minutes pour revenir).

**Restriction** : On ne peut pas passer ou attaquer au travers des lignes de déploiements ennemis.

**Victoire** : 2 points.

Le scénario sera joué 1 fois soit 2 PdV.

### **3 Massacre**

#### **Objectif**

Défenseur : Survivre le plus longtemps possible.

Attaquant : Tuer l'armée ennemie le plus vite possible.

**Lieu** : camp carré ou forêt à gauche du village.

**Durée** : max 10 minutes.

#### **Déploiement :**

Défenseur : Plaine du camp carré ou forêt à côté du village au choix du général défenseur.

Attaquant : Au puits de vie à 300 mètres de la.

#### **Soins**

Défenseur pas de soins.

Attaquant puits de vie (pas de temps minimum)

#### **Restriction :**

Défenseurs : Rester dans le secteur défini. Les morts sortent immédiatement de la zone

Attaquants : Un seul point de vie global (pas de bonus de potion ni d'arme)

**Victoire** : 2 points à l'équipe qui a tenu le plus longtemps (zéro en cas d'égalité).

Le scénario sera joué 2 fois (inversion des rôles) pour définir l'armée vainqueur (seulement 2 PdV).

#### **4 Mise à mort de l'équipe adverse**

**Objectif** : Tuer le plus de monde de l'armée adverse.

À la fin du scénario l'armée ayant contrôlé le point stratégique du centre le plus longtemps par période de 2 minutes (une seule armée dans un cercle de farine) gagne 2 point de victoire supplémentaire.

**Lieu** : forêt à gauche du village.

**Durée** : 20 minutes.

**Déploiement** : cimetière ou bordure du village.

**Soins** : Bandages. Un mourant (OPV au torse) ne peut pas être soigné pour ce scénario ; Si vous êtes tués, vous DEVEZ revenir à la vie à votre puits de vie définie pour le scénario (pas de temps minimum) des maréchaux comptabiliseront les morts.

**Restriction** : On ne peut pas assiéger la ligne de déploiement ennemie. On ne grimpe pas sur les montagnes.

**Victoire** : 5 points (répartie en proportion des tués) + 2. Les PdD seront donnés via la différence des PdV des armées.

Le scénario sera joué 2 fois soit 14 PdV.

#### **5 Siège**

**Objectif** : Capturer ou défendre le village

Attaquant : Avoir une partie de son armée sur la galerie de l'auberge pendant 30 secondes.

Défenseur : Tenir 5 minutes

**Lieu** : Village.

**Durée** : 5 minutes.

**Déploiement** :

Attaquant : Où ils veulent minimum 50 mètres du village.

Défenseur : dans le village.

**Soins**

Attaquant : bandages.

Défenseur : RIEN, même pas de bandages.

**Restriction** : Interdiction de grimper sur les structures ou à l'étage de l'auberge. Les portes doivent rester ouvertes en tout temps. Interdiction de déplacer des tables.

Les murs du village sont infranchissables (sauf pour les flèches).

Les morts ne restent pas dans l'ouverture des portes. Ils vont s'allonger du côté de leur choix.

**Victoire** : 2 points.

Le scénario sera joué 2 fois (inversion des rôles) pour définir l'armée vainqueur (seulement 2 PdV).

#### **6 Capture de zones stratégiques**

**Objectif** : capturer les 2 zones stratégiques (occuper un cercle de farine) de l'armée ennemie sans perdre les 2 siennes.

Les armées auront 7 minutes pour se placer dans leur zone de déploiement (et regarder le placement de l'armée ennemie). Tout soldat n'étant pas dans l'une des ses deux zones au début du scénario mourra.

**Lieu** : camp rond.

**Durée** : 7 minutes.

**Déploiement** : Deux coins opposés de la plaine par armée.

**Soins** : Aucun (Pas même les bandages)

**Restriction** : On ne rentre pas dans le fort qui n'est pas sécuritaire.

**Victoire** : Max 2 points de victoire (1 point par zone ennemie capturée.). Les PdD seront donnés via la différence des PdV des armées.

Le scénario sera joué 1 fois soit max 2 points de victoire par équipe.

### **7 Passer les lignes ennemies**

**Objectif** : Passer le plus de soldat derrière les lignes ennemies le plus vite possible. Un soldat qui a passé la ligne le signal au maréchal, retourne à son puits de vie et tente de passer la ligne.

**Lieu** : camp rond.

**Durée** : 10 minutes.

#### **Déploiement**

Défenseur : chemin qui longe la plaine.

Attaquant : bordure de forêt en face. (Délimité par des maréchaux).

#### **Soins**

Défenseurs : Bandages.

Attaquants : Puits de vie (pas de temps minimum).

#### **Restriction**

Attaquants : Un seul point de vie global. (Pas de bonus de potion ni d'arme).

**Victoire** : 4 points répartie en proportion. Les PdD seront donnés via la différence des PdV des armées. Le scénario sera joué 2 fois (inversion des rôles) pour répartir les 4 points de victoire.

### **8 Conquête de la plaine**

**Objectif** : Tenir 5 des 7 points stratégiques de la plaine (une seule armée dans un cercle de farine).

**Lieu** : camp rond.

**Durée** : max 10 minutes.

**Déploiement** : à l'un des 4 coins de la plaine.

**Soins** : Bandages et les 4 puits de vie (1 minute minimum).

**Victoire** : 2 points.

Le scénario sera joué 1 fois soit 2 PdV.

### **9 Personne Très Importante (VIP)**

**Objectif** : Escorter une personne très importante (PTI) (un maréchal), du camp carré au village (par la route).

**Lieu** : Entre le camp rond, le camp PNJ et le village.

**Durée** : 15 minutes.

#### **Déploiement**

PTI et défenseur : camp carré.

Attaquant : camp PNJ au rythme de  $\frac{1}{5}$  de l'armée par minutes.

**Soins** : bandages.

**Restriction** : La PTI possède 5 pts de vie global, ne peut pas être soigné et doit rester sur le chemin.

**Victoire** : 2 points.

Le scénario sera joué 2 fois soit 4 PdV.

## **10 Domination de territoire**

**Objectif 1** : Plusieurs sites seront à dominer sur le terrain. Toutes les ~5 minutes, on comptabilisera le nombre de sites dominés par chaque armée.

Dominer un point : Être la dernière armée à avoir été dans un cercle de farine. En cas de doute, le point devient neutre. Après être comptabilisé (toutes les ~5 minutes) le point redevient neutre.

**Objectif 2** : Cadenasser en premier le plus d'anneaux situés dans la régions lorsqu'ils seront libérés par les maréchaux. (les anneaux commenceront avec des cadenas de l'organisation)

**Objectif 3** : Accompagner le plus de charettes vers son objectif (bas du village ou proche du camps des jongleur.) La charette ira dans la direction de la dernière armée qui aura touché le marechal la conduisant. Une fois un objectif atteint elle retournera à la croisée des chemins. (la charette "écrase" les gens qui la bloque ou la pousse)

**Lieu** : Autour du village et camps carré.

**Durée** : 50 minutes.

**Déploiement** : D'un bord et de l'autre de la croisée des chemins (cimetièrè).

**Soins** : Bandages et puits de vie définie pour le scénario (1 minute minimum pour revenir).

Les puits de vie ne sont pas attribués à une armée et ne doivent pas être assiégé ou utilisé pour ambusquer.

**Restriction** : On ne peut pas assiéger un puits de vie. On ne grimpe pas sur les montagnes.

**Victoire** :

Objectif 1 : 10 points (répartie en proportion).

Objectif 2 : 1/2 point par anneau cadenassé

Objectif 3 : 1 point par charette ayant atteint son objectif

Le scénario sera joué 1 fois