

COMBATS DE GUILDES :

Ces affrontements sont faits pour des groupes de 15 combattants. Ils se battront pour la gloire et le prestige de leur guilde.

L'objectif : Derrière chaque ligne de front se trouve un emplacement où votre adversaire devra réussir à déposer sa bannière. Il s'agit de tenir sa ligne de combat tout en créant une brèche dans celle de l'adversaire pour atteindre l'emplacement désigné pour votre bannière.

Les combats de guildes auront lieu dans la lice durant la pause de Trollball.

Cette activité est réservée à 12 guildes qui s'affronteront en série éliminatoires lors des 3 jours et nous dévoilera les 3 meilleures guildes combattantes du Duché lors de la finale vendredi.

Équipement obligatoire : casque pour tous les combattants, un minimum de 10 boucliers obligatoires et la bannière de votre guilde.

HORAIRE

- Mardi : 14h à 15h
- Mercredi : 14h à 15h
- Vendredi : 14h à 15h

PRIX

- 1er prix : 10 points de renommée et 6 unités de chevalier
- 2ème prix : 6 points de renommée et 4 unités de chevalier
- 3ème prix : 3 points de renommée et 2 unités de chevalier