

ESCARMOUCHES :

Trois types d'escarmouches sont disponibles : La Bataille des Deux Collines, La Bataille de la Forêt d'Écossine et l'Escarmouche spéciale Pirates.

LA BATAILLE DES DEUX COLLINES

La Bataille des Deux Collines est un affrontement entre 2 factions; chacune composée de 4 groupes ou guildes bien distincts. Les effectifs sont de 100 à 200 combattants maximum par faction. Un groupe ne peut participer qu'à une seule escarmouche.

OBJECTIF ET RÈGLES

- Le point de rendez-vous est devant le grand pont, 15 minutes avant le début du scénario.
- Le déploiement des troupes se fait autour de leur boîte à temps.
- La faction victorieuse est celle qui aura le plus de temps accumulées sur les deux boîtes à temps à la fin du scénario.

PRIX

- 1 cadenas de contrôle pour la Bataille d'Harganeth
- 1 unité de soldat de métier
- 1 trébuchet
- 1 mercenaire
- 1 brigand
- 1 maître-assassin
- 1 unité de chevalier
- 1 maître-artilleur
- 1 combattant embarqué
- 1 tirailleur
- 1 pirate
- 4 points de renommée pour chacun des 4 groupes formant la faction

INSCRIPTIONS

- Inscription : au kiosque de Bicolline, à partir de lundi matin.
- Les guildes inscrites qui ne présentent pas se verront retirer 10 milices de leurs avoirs virtuels. (Si pas de milices, un équivalent choisi par l'organisation sera retiré).
- Nombre de participants maximum de 100 par camp, soit 200 au total.
- Il faut avoir 16 ans pour participer à l'activité.

HORAIRE

- Lundi 16 août : 14h00
- Mardi 17 août : 14h00
16h00
18h00
- *Note : s'il n'y a pas d'inscrit pour un des horaires le scénario n'a pas lieu.*

LIEU

- Rendez-vous au grand pont, 15 minutes avant le début de chaque scénario.

LA BATAILLE DE LA FORÊT D'ÉCOSSINE

La Bataille de la Forêt d'Écossine est un affrontement entre 2 factions, chacune composée de 4 groupes ou guildes bien distincts. Les effectifs sont de 100 à 200 combattants maximum par faction. Un groupe ne peut participer qu'à une seule escarmouche.

OBJECTIF ET RÈGLES

- Le contrôle de la forêt se fait avec deux boîtes à temps cumulées. Le camp qui cumule le plus de temps à la fin du scénario gagne le contrôle de la forêt.
- Déploiement des troupes : En Forêt dans les zones indiquées par les maréchaux.
- Le scénario se joue une fois et dure 40 minutes.
- Ce sont les règles de la bataille qui s'appliquent avec les restrictions suivantes :
- Aucune armure ne sera comptée
- Boucliers autorisés
- **Armes** : Longueur maximum 1m10, armes de tir autorisées.
- **Machines de guerres** : Non.
- **Armes magiques** : Non
- **Soins autorisés** : Tous les types de soins sont autorisés

PRIX

- 1 unité de chevalier
- 1 maître-artilleur
- 1 combattant embarqué
- 1 tirailleur
- 1 pirate
- 4 points de renommée pour chacun des 4 groupes formant la faction
- 1 unité de soldat de métier
- 1 trébuchet
- 1 mercenaire
- 1 brigand
- 1 maître-assassin

INSCRIPTIONS

- **Inscription** : Au kiosque de Bicolline, à partir de lundi matin.
- Les guildes ou groupe inscrits qui ne présentent pas se verront retirer 10 milices de leurs avoirs virtuels. (Si pas de milices, un équivalent choisi par l'organisation sera retiré).
- Nombre de participants maximum de 100 par camp, soit 200 au total.
- Il faut avoir 16 ans pour participer à l'activité.

HORAIRE

- Mercredi 18 août : 14h00
16h00 : Nains vs Orques
18h00
- **Note** : s'il n'y a pas d'inscrit pour un des horaires le scénario n'a pas lieu.

LIEU

- Rendez-vous au grand pont, 15 minutes avant le début de chaque scénario.

ESCARMOUCHE SPÉCIALE PIRATE

PARÉ À L'ABORDAGE!

Cette escarmouche est réservée aux organisations pirates. Vous pouvez en former une auprès des Frères de la Côte si vous ne possédez pas d'organisation.

Les chefs de cette organisation, plus 2 membres de leur équipage, s'affronteront entre bandes rivales sur le pont, sous la 5e marque du code de la piraterie. **3 vs 3**

Gloire et renom d'une victoire vous feront gagner des prix! Votre avenir vous réserve peut-être un titre de l'un des 13...

ARMES PERMISES

- Dague
- 1 Armes 90cm

HORAIRE

- Mardi 17 août, à 16h00

PRIX

- 1 flobart
- 10 lots de sépium
- 5 pirates
- 1 butin

BAROUDS D'HONNEUR

GARDIENS DU MIDGARD VS MOKAFE

Domaine de Grand Arabe, en Anmissise, Mokafe

Armée d'occupation : Mokafe composée de 4 milices

Horaire : Vendredi 20 août à 14h00

MUTINERIE DE LAS VELAS DE LA SOMBRA

Les hommes de Kalisto de la Vega vs les hommes de Seth Longhiver

Horaire : Vendredi 20 août 16h00

RÉDEMPTION VS HELLEQUIN

Horaire : Vendredi 20 août à 18h00