

## Les campagnes du Duché

Lorsque vous êtes intéressé à organiser un front de campagne, vous devez en premier lieu communiquer avec le maître de jeu à l'adresse [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) et discuter afin de connaître les possibilités. Vous devez tout d'abord vous faire une idée du type de campagne qui vous intéresse et aussi tenter de vous trouver un adversaire. Il est important que vous et votre adversaire n'ayez pas les mêmes alliés, ce qui nuirait grandement à vos efforts de recrutement.

Ensuite, lorsque le type de campagne est déterminé, le maître de jeu vous proposera une date disponible afin de tenir l'activité. Les deux chefs de front seront invités à participer à l'écriture (titre et synopsis ainsi que des idées de chapitre le cas échéant). Les chefs de front devront effectuer leur recrutement et aussi aider à la promotion de l'activité.

Voici les différents types de campagnes :

**Campagne de renom** : Campagne afin de déterminer qui est le meilleur entre les deux groupes. Ce type de campagne permet de remporter quelques lots, mais surtout de la notoriété.

- ✓ 1 point de notoriété pour prendre un front de campagne (seulement si ce point n'a pas déjà été accompli par la guilde).
- ✓ 1 point de notoriété pour la victoire au total des points de victoire.
- ✓ 1 point de notoriété pour le chapitre le plus important durant la journée.
- ✓ Tous les autres chapitres rapportent un ou des lots.

**Campagne de manœuvres militaires** : Ce type de campagne permet d'essayer des scénarios de combat un peu plus axés sur la stratégie et la nouveauté. Il est fait pour voir à la formation d'unités de combats et le recrutement. Une campagne de ce type ressemble beaucoup au format des campagnes de renom.

- ✓ 1 point de notoriété pour prendre un front de campagne (seulement si ce point n'a pas déjà été accompli par la guilde).
- ✓ Recrutement : Gain en milice, milice elfique, brigand, tirailleur, chevaucheur de loup, combattant embarqué, homme-rat, mercenaire, mort-vivant ou pirate selon la nature des guildes étant les chefs de front.
- ✓ Formation : Gain en soldat de métier, cavalier et flobart si les guildes ont militaire comme spécialisation. Assassin et archer si clandestin comme spécialisation. Aventurier si exploration comme spécialisation.
- ✓ Adoubement : Le gagnant de la campagne a la possibilité de faire une cérémonie (et payer en influences) à la fin de la campagne ou en soirée afin de former des : chevaliers, voile de guerre, ilta matcha (si le front gagnant est une guilde elfique),





guerrier orque (si le front gagnant est une guilde orque ou goblin) et démon mineur (si le front gagnant est une guilde à saveur « démoniaque »).

**Campagne de richesse/pillage** : Campagne mettant de l'avant le gain en richesse. Ce type de campagne pourrait être fait en continu ou en épisode. Il pourrait autant s'agir d'une campagne de pirates qui abordent un autre navire que d'un groupe de chevaliers qui détruisent un repaire de renégats. Il n'y a pas besoin d'actions dans le jeu géopolitique pour amener ce genre de campagne.

- ✓ 1 point de notoriété pour prendre un front de campagne (seulement si ce point n'a pas déjà été accompli par la guilde).
- ✓ Gain en lots associé à la saveur des guildes ayant un front dans la campagne. Exemple : des guildes maritimes pourraient voir leurs lots prioriser les ressources maritimes, les solars et pierres précieuses, tout ce qu'il faut dans la construction d'un navire, une ou des cartes aux trésors, etc.

**Campagne d'expansion** : Ces campagnes permettent au maître de jeu de remettre en circulation des titres de propriété de domaine qui n'ont pas été entretenus lors de deux années consécutives ou qui sont en friche. Il n'y a pas besoin d'actions dans le jeu géopolitiques afin de pouvoir prendre un front lors d'une campagne d'expansion. Il est aussi possible pour deux groupes de décider d'eux même de mettre des domaines en jeu lors d'une campagne de ce genre. Dans ce cas, il faut juste s'entendre avec le maître de jeu afin que le tout demeure dans les règles. Ces campagnes sont plutôt rares et ne comporte pas beaucoup de gains à l'exception des domaines convoités.

- ✓ 1 point de notoriété pour prendre un front de campagne (seulement si ce point n'a pas déjà été accompli par la guilde).
- ✓ Gain en domaines : Cela dépend du nombre de domaine mis à disposition par le maître de jeu.
- ✓ Gain en lots : Les lots remportés seront en lien avec la guerre et la conquête (armements, équipement, etc.).

\*\*\*

Voici d'autres types d'activités de combat de l'univers du Duché de Bicolline. Il est à noter que le Duché se réserve le droit d'ajouter tout type d'activité pouvant améliorer l'expérience immersive.

**Campagne scénarisée** : Ce type de campagne est développé par les maîtres de jeu pour débiter une trame, faire avancer ou terminer celle-ci. Souvent, il s'agira d'un scénario en continu mettant de l'avant une des sphères de jeu (occulte, croyance, exploration, etc.) et aura des règles particulières imposées et décrites dans le document de l'activité.

- ✓ 1 point de notoriété pour prendre un front de campagne (seulement si ce point n'a pas déjà été accompli par la guilde). Par contre, lors d'une campagne de ce genre,





il y a de fortes chances qu'aucun point de notoriété ne soit accordé pour un multi-front.

- ✓ Les gains sont variables en fonction de la sphère priorisée et des objectifs.

**Escarmouche** : Les escarmouches sont de petits scénarios durant la grande bataille qui permettent de remporter quelques lots. Ceux-ci peuvent être différents à chaque année. Une escarmouche peut aussi être un règlement de baroud d'honneur.

- ✓ 1 point de notoriété pour gagner une escarmouche (seulement si ce point n'a pas déjà été accompli par la guilde).
- ✓ Attention, si l'escarmouche est un baroud d'honneur, celle-ci ne donne pas le point de notoriété pour une escarmouche.
- ✓ Gain en lots déterminé lors de la grande bataille.

**Baroud d'honneur** : Un baroud d'honneur sert à régler un conflit du jeu géopolitique. Soit empêcher une annexion ou de réussir à avoir ses revenus lors de la grande bataille. Les règles de baroud d'honneur sont dans le livre du joueur.

- ✓ 1 point de notoriété pour gagner un baroud d'honneur (seulement si ce point n'a pas déjà été accompli par la guilde).
- ✓ Attention, si le baroud d'honneur se déroule lors d'une escarmouche de la grande bataille, celui-ci ne donne pas le point de notoriété pour l'escarmouche.
- ✓ Gain : Négocié avec le maître de jeu en lien avec le conflit. Voir annexion et revenu de grande bataille.

**Scénario d'invasion** : Un scénario d'invasion est une campagne militaire à grand déploiement qui se déroule en continu. La durée est très souvent plus longue qu'une campagne normale. L'invasion sert à régler un conflit du jeu géopolitique qui implique plusieurs domaines, groupes, provinces pouvant aller jusqu'à un conflit entre deux royaumes. Les gains d'une invasion sont aussi différents que les conflits et s'ajustent en conséquence.

- ✓ 1 point de notoriété pour prendre un front d'invasion (seulement si ce point n'a pas déjà été accompli par la guilde).
- ✓ 2 points de notoriété pour gagner un scénario d'invasion (seulement si ce point n'a pas déjà été accompli par la guilde).
- ✓ Gains : En lien avec le conflit, il peut s'agir de domaines, de fiefs, d'une province, de revenus de grande bataille, de points de destruction sur des bannières, etc. Le tout est négocié avec le maître de jeu.

**Grande Bataille** : Le conflit de la grande bataille peut prendre beaucoup de forme et nous ne détaillerons pas ici un type en particulier. Cela peut être lié à une sphère de jeu, un conflit majeur dans le jeu géopolitique, une guerre entre deux nations ou des seigneurs, etc.

- ✓ 2 points de notoriété pour avoir dirigé un front de grande bataille (seulement si ce point n'a pas déjà été accompli par la guilde).
- ✓ 2 points de notoriété pour avoir gagné une grande bataille (seulement si ce point n'a pas déjà été accompli par la guilde).
- ✓ Gains : Peut prendre plusieurs formes comme des lots, des points de destruction, des solars, etc.

