

Les campagnes de pillages sont les nouveaux standards en matière de campagnes extrêmes... Scénarios courts avec de l'action à profusion sans oublier le seul système complet de jetons vous permettant de piller les armes, armures et objets de vos adversaires. Ces campagnes permettent à votre clan d'accumuler des richesses et des points de prestige, ce qui vaudra à votre clan le respect des autres groupes.

Dans ces scénarios intenses en rebondissements, 6 clans (2 par ville) se battent pour accumuler prestige et richesse. Chaque clan doit réunir un minimum de 8 joueurs et un maximum de 15 joueurs. Vous pourrez postuler pour du renfort sur le forum de Mordhemia. (<http://mordhemia.forumsactifs.com/index.htm>).

La journée comporte 6 scénarios autant dans les plaines, le village et les sous bois.

-Les réservations des clans se font par courriel et un paiement de 8 joueurs es requis pour réserver votre place.

-L'entrée est gratuite pour l'organisateur.

-Si le clan est complet(15 joueurs) une ristourne seras remise à l'organisateur.

-Les inscriptions sont de 25\$ payées à l'avance et de 30\$ à la porte.

-Envoyer la liste des noms des joueurs avec votre paiement ou faite la parvenir par courriel.

-Envoyer votre paiement par chèque à :

Mithryl
3964 Masson
Montréal, Québec
H1X-1T4

Renseignements importants

Chaque joueur doit posséder sa propre bourse(escarcelle) question d'y mettre ses avoirs(aucuns jetons ou objets jeu n'a le droit de se faire cacher, un joueur se trouvant coupable de cacher des objets ou jetons verra tout son clan perdre chacun 1 jeton-jeu.)

Nous aimerions que chaque clan apporte leur propre coffre de clan avec serrure.

Sinon l'organisation leur fournira un coffre(pas nécessairement le plus léger)

Ces campagnes vous permettent d'apporter votre surplus d'inventaire(lance, épées, armes de tir, flèches, armure, bouclier) au cas ou vous trouveriez ou pilleriez vos adversaires.

Le début de la campagne est à **10h**. L'accueil se fait à partir de 8h. Tout le monde doit être équipé et prêt à partir pour la journée pour 9h30 au plus tard. Les retardataires ne pourront intégrer la campagne qu'au 2^{ième} scénario. La campagne se termine vers 18 heures. Nous désirons avertir les joueurs que l'aspect décorum est aussi importante **PENDANT ET APRÈS** la campagne.