

Les Trésors des Morts

CAMPAGNE

17 SEPTEMBRE 1022



DUCHÉ DE BICOLLINE



Les Trésors des Morts

Les Trésors des Morts

Le tout se passe sur les champs de bataille de la Grande Bataille qui vient de s'achever. Certains des combattants ont eu la chance de retourner vers leurs êtres chers, d'autres ont péri.

Le champ de bataille appartient dorénavant aux explorateurs, qui viennent ramasser ce qu'il y a sur les dépouilles ainsi que les trésors plus somptueux qui n'ont pas été découverts ou ont été égarés dans le tumulte des combats.

Plusieurs groupes ont eu la même idée et inspectent les champs de bataille, dérangeant les vautours déjà occupés à se rassasier sur les charniers désolants que les guerriers ont laissés derrière eux.

Les explorateurs doivent piller ce qu'ils peuvent en évitant les charognards, les autres explorateurs, ainsi que les âmes des valeureux tombés au combat, qui se relèvent afin de protéger le peu d'honneur qu'il leur reste...



Pour vous inscrire

Tous les participants doivent être âgés d'au moins seize (16) ans et un (1) jour.
L'inscription s'effectue sur le site web à l'adresse suivante (un compte utilisateur est requis):
<https://bicolline.online/public/evenement/104/>
La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le 12 septembre à 12h00 (midi).
La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le 16 septembre à 17h00.

Tarifs

Membre: 65,00 \$CA + taxes (74,73 \$CA)
Régulier: 80,00 \$CA + taxes (91,98 \$CA)

Le prix de l'activité n'inclut pas le dîner et le souper, mais il est possible d'acheter un forfait repas. L'inscription à la campagne inclut l'accès à la Ducasse qui suit. L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne pour la même activité. Il n'est pas possible de s'inscrire à la porte.

Forfait repas

Le traiteur retenu pour cet événement est

Forfait repas 29,00 \$CA + taxes (33.34 \$CA)

- Dîner régulier : Sandwich jambon et dinde, fromage, salade sur pain ciabata, crudité, salade de macaroni, pomme et jus d'orange. Dessert : beignet à la crème.
- Dîner végétarien: Sandwich jambon et dinde végétalien, fromage, salade sur pain ciabata, crudité, salade de macaroni, pomme et jus d'orange. Dessert : beignet à la crème.
- Souper régulier : Méchoui de bœuf et poulet mariné servi avec sauce 3 poivres, pomme de terre aux romarin, salade grecque et César, pain et beurre. Dessert : Gâteau forêt noir.
- Souper végétarien : Pâte linguini sauce tomate au basilic et tomate séchée avec boulette végé. Salade grecque et tofu. Dessert : Gâteau forêt noir.

Logement

- Logement à l'Auberge
Pour réserver une chambre, veuillez écrire à **info@bicolline.org**.



Pour contacter une équipe-front

Pour vous inscrire, vous devez contacter les organisateurs de l'équipe-front souhaitée :

** Ouvert” signifie que la guilde accepte les candidatures. “Fermé” signifie que la guilde recrute sans candidature ouverte, en approchant les candidats elle-même. “Complet” signifie que l'équipe est déjà complète.**

1. Capharnaüm (fermé)
2. Chiens de Guerre (fermé)
3. Clan du Croc Ardent (ouvert)
Aranel Croc-Ardent (mwuhahaha@hotmail.com)
4. Coalition Sylvestre (fermé)
5. Codex (complet)
6. Compagnie du Cheval Ailé (statut inconnu)
7. Confrérie des Maîtres Nains (statut inconnu)
8. Écorcheurs (fermé)
9. Familia Debeauchamps (ouvert)
Cédrik Debeauchamps (cedrik_de_beauchamps@hotmail.com)
10. Griffon (complet)
11. Hibou d'Argent (fermé)
12. Hobereau (complet)
13. Hyde (ouvert)
Boris le Cuivré (toven_dl@hotmail.com)
14. Nains-Génieurs (complet)
15. Los Conquistadores (ouvert)
Rico Benito (eric.imbeault@hotmail.com)
16. MacRae (ouvert)
Nathan MacRae (patxsthilaire@hotmail.com)
17. Œil du Vahana (fermé)
18. Ordo Cervi (statut inconnu)
19. Ordre du Kik'wa'ju (ouvert)
Elga Sa'ya (atelierdesmandragores@gmail.com)
20. Ordre du Loup Céleste (ouvert)
Fanghrice (yanick_robert_@hotmail.com)
21. Raktaar (fermé)
22. Ratatosk (fermé)
23. Realms Embassy (fermé)
24. Rescapés (complet)



Les Trésors des Morts

25. Tarpignan (ouvert)
Vincent de Bastres (sam.bechard@gmail.com)
26. Tchakalouy (fermé)
27. Valraven (fermé)
28. Voelhoorn (ouvert)
Dofleini Toweenar 28ième (dofleini@gmail.com)
29. Von Coulong Bark (statut inconnu)
30. Warborn (fermé)

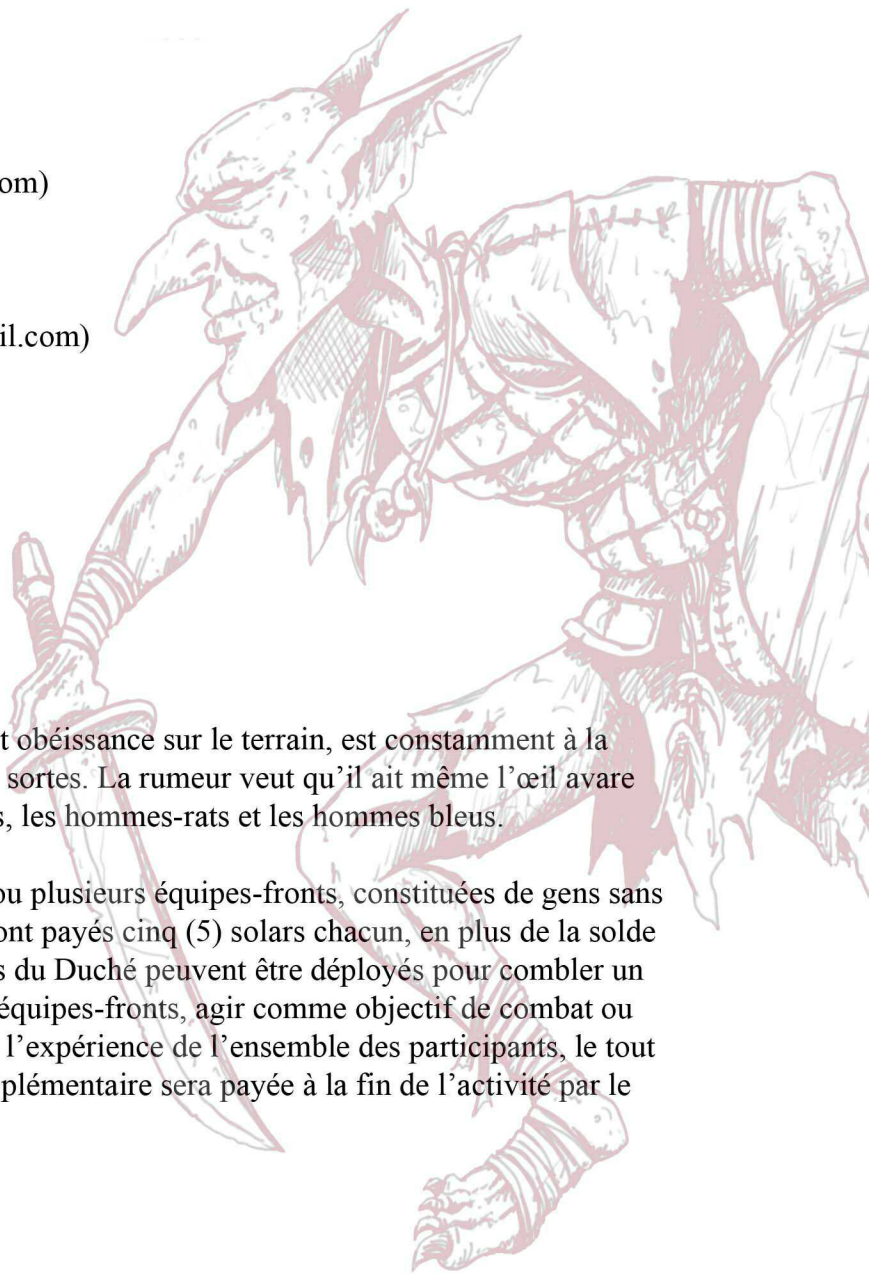
Les Aventuriers du Duché

Le Capitaine, à qui tous les aventuriers doivent obéissance sur le terrain, est constamment à la recherche de combattants vagabonds de toutes sortes. La rumeur veut qu'il ait même l'œil avare pour les créatures fantastiques tels les gobelins, les hommes-rats et les hommes bleus.

Pour cette campagne, le Capitaine créera une ou plusieurs équipes-fronts, constituées de gens sans équipe à compter du 9 septembre. Ceux-ci seront payés cinq (5) solars chacun, en plus de la solde de (5) solars remise à l'entrée. Les aventuriers du Duché peuvent être déployés pour combler un manque de participants, équilibrer une ou des équipes-fronts, agir comme objectif de combat ou comme autre mécanique permettant d'enrichir l'expérience de l'ensemble des participants, le tout à la discrétion des maîtres de jeu. La solde supplémentaire sera payée à la fin de l'activité par le Capitaine.

La sécurité

Nous sommes tous responsables de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent (tant physique que psychologique) ni aucun état second ne seront tolérés durant l'événement sous peine d'expulsion. Le plaisir de tous et chacun passe par la responsabilité individuelle de chacun.





Les Trésors des Morts

Déroulement de l'activité

Les Trésors des Morts est une activité conçue pour les participants désirant vivre un événement de type campagne d'exploration opposant plusieurs équipes-fronts les unes contre les autres. La journée sera divisée en deux (2) chapitres qui permettront aux équipes-fronts d'accumuler des points de victoires.

L'activité est conçue pour des équipes-fronts d'un maximum de vingt (20) participants chacune. Une guilde doit faire partie de la sphère d'exploration afin de créer une équipe-front.

Chaque organisateur d'équipe-front a la responsabilité de soumettre la liste des noms et courriels de chacun des vingt (20) membres sélectionnés au maître de jeu en charge (martin.champagne@bicolline.org). Le maître de jeu en charge de la campagne contactera les organisateurs de chaque front directement pour détailler la procédure exacte à suivre. Les participants n'ayant pas d'équipe-front pourront joindre les Aventuriers du Duché à compter du 9 septembre (se référer à la section Les Aventuriers du Duché ci-dessus dans le présent document).

Arrivée des participants

Le jour de l'activité

Les participants sont attendus au débarcadère du Duché de Bicolline dès **8h00** le samedi matin. Il est demandé de se stationner dans le stationnement P1 de l'autre côté de la rue à l'exception des propriétaires de stationnements de cession. L'homologation sera effectuée au bâtiment bleu. **Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité.**

Il y aura une séance d'information obligatoire pour les états-majors à 9h45 au comptoir devant le fort. Nous invitons les participants dont les armes ne sont pas homologuées à le faire avant 9h45.

Le son de la corne de brume marque le commencement de l'activité. Les retardataires devront se joindre à l'activité en cours après être passés à l'homologation. Il est de la responsabilité d'un retardataire de se rendre au comptoir au milieu de la plaine du fort afin de faire homologuer ses armes avant de rejoindre le combat.

Arrivée le vendredi 16 septembre et départ le dimanche 18 juillet

Les cessionnaires pourront arriver le vendredi 16 septembre et dormir sur le site. Les portes et l'accès au site ferment à **20h30** et tous les véhicules devront avoir été ramenés au stationnement P1 de l'autre côté de la rue ou aux stationnements de cession le cas échéant avant cette heure.

Les cessionnaires peuvent dormir sur le site après l'activité. Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité, mais l'accès sera possible le lendemain matin. Les cessionnaires doivent quitter le site au plus tard à **14h00** le dimanche 18 septembre.





Les Trésors des Morts

Déroulement de la journée

Le chapitre 1 prend cours tout le matin de 10h à 12h15 (déploiement inclus).

Le chapitre 2 prend cours tout l'après-midi de 13h30 à 16h00 (déploiement inclus).

Entre le chapitre 1 et 2, il y a une pause dîner d'une (1) heure et quinze (15) minutes. Les participants ayant pris le forfait repas pourront venir chercher leur dîner près de l'Auberge.

Les chapitres se succèdent les uns aux autres et l'accumulation des points de victoire ne sera révélée qu'à la fin de l'événement. Le pointage final ne sera révélé que lors de la Ducasse qui suit.

Les participants ayant pris le forfait repas pourront venir chercher leur souper près de l'Auberge dès 17h00.

Horaire de la journée

Heure	Les Trésors des Morts
8h00 à 9h45	Arrivée, inscription et homologation
9h45 à 10h00	Séance d'information pour les états-majors à la tente sur la plaine du fort
10h00 à 10h15	Déploiement
10h15 à 12h15	Chapitre 1 □ Arta Morna a-t-elle dévoilé tous ses secrets? (Champ de bataille A)
12h15 à 13h30	Pause dîner (près de l'Auberge pour ceux ayant pris le forfait repas)
13h30 à 14h00	Déploiement
14h00 à 16h00	Chapitre 2 – Où est ce nouveau monolithe? (Champ de bataille B)
17h00	Souper (près de l'Auberge pour ceux ayant pris le forfait repas)
19h00	Début de la Ducasse

État-major

Chaque chef de guilde ayant monté une équipe-front doit nommer une personne pour agir en tant qu'état-major. Il est impossible de changer l'état-major après le début de l'événement. Il est de la responsabilité de l'état-major de chaque équipe-front de se renseigner sur la zone de déploiement et de s'assurer que toute son équipe-front connaissent et respectent les consignes.



Les Trésors des Morts

Gains

La solde: Chaque participant à l'activité recevra cinq (5) solars peu importe son équipe-front. Une fiche de population sera également remise aux participants pré-inscrits à l'activité qui sont membres du Duché de Bicolline. Seul le participant peut récupérer sa solde et sa fiche de population à l'Accueil lors de son arrivée.

Les trésors : Des objets inusités identifiés d'un hippocampe seront dispersés sur les champs de bataille. Ces objets sont numérotés et donnent une récompense lorsque rapportés au maître de jeu au comptoir situé devant le fort.. Les récompenses peuvent être des indices plus ou moins cruciaux pour réussir les épreuves du chapitre en cours ou des récompenses variées telles que, par exemple, des bourses de solars, des sceaux de sphères, des objets de collection, des points de victoire, des points de dévotion, des bricoles, des ingrédients magiques ou occulte, etc.

Les trésors ne sont pas volables sur un être vivant mais lorsque tué, le participant tué doit déposer les trésors qu'il transporte à l'endroit où il est mort. Il est interdit de dissimuler ou cacher les trésors de quelque manière que ce soit. Si un trésor est au sol, il peut être collecté par n'importe qui. Les trésors rapportés au comptoir des maîtres de jeu (comptoir devant le fort) sont protégés De plus, la Plaine du Fort est hors-jeu. Un joueur qui rapporte un trésor et se trouvant dans cette zone ne peut être tué..

La victoire: Principalement, les équipes-fronts auront la possibilité d'accumuler des points de victoire à chaque chapitre. Les points de victoire de cette campagne déterminent le classement des équipes-fronts à la fin de la journée mais également la récompense à laquelle elles auront droit. L'enjeu total de la campagne est de (20) solars par participants (environ 8000 solars), qui seront distribués aux équipes-fronts à l'intérieur des trésors ainsi que selon les points de victoire accumulés, au prorata. Les bourses finales pourraient contenir, sans s'y limiter, plusieurs items comme des solars, des bricoles, des minerais, des points de victoire restants de la Grande Bataille et plus encore.

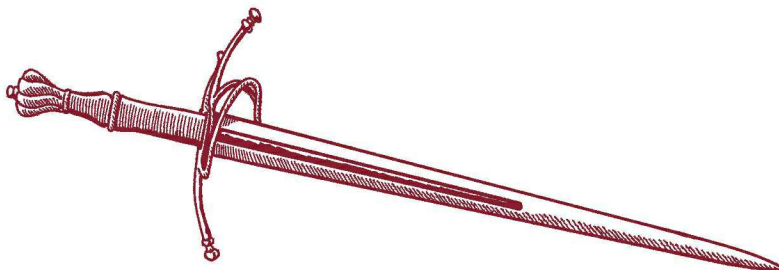


Les Trésors des Morts

Les gains finaux seront attribués selon le classement en suivant cette charte :

Classement	Gains finaux
1	2 Sceau exploration, 1 point de notoriété, récompense au prorata des points de victoire
2	1 Sceau exploration, récompense au prorata des points de victoire
3	1 Sceau exploration, récompense au prorata des points de victoire
4	1 Sceau exploration, récompense au prorata des points de victoire
5	1 Sceau exploration, récompense au prorata des points de victoire
6+	Récompense au prorata des points de victoire

Les gains d'organisation d'équipe-front : La guilde représentant chaque équipe-front recevra un (1) point de notoriété et la guilde en première place du classement recevra un (1) point de notoriété additionnel (inclus dans le tableau ci-dessus). De plus, les organisateurs des équipes-fronts recevront également une bourse par équipe-front de quarante (40) solars afin de souligner leur implication dans la préparation de l'activité et, ce, peu importe le nombre réel de membre dans l'équipe. Cette bourse sera remise pendant la Ducasse à l'état-major de chaque équipe-front qui devra se présenter en personne à la Banque de l'Hippocampe.



Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent. Veuillez vous référer aux Règles de combat, Rôles spéciaux et à la Foire aux questions (FAQ).

- **Armes autorisées :** Seules les armes à une main sont autorisées (112 cm et moins). Les armes de jet sont autorisées.
- **Protection :** Les boucliers sont autorisés. Toutes les armures sont autorisées mais ont une valeur maximale d'un (1) point d'armure.
- **Machines de guerre :** Les machines de guerre ne sont pas autorisées lors de cette campagne.
- **La mort :** Une fois mort, il vous suffit d'attendre un guérisseur ou de prendre la décision de rejoindre à un puits de guérison s'il n'y a plus de combat autour de vous ou si un maréchal vous l'autorise. Les morts ne parlent pas et se déplacent en marchant avec leur arme à l'envers en évitant le plus possible les zones de combat.
- **Les bâtiments :** Les bâtiments ne sont pas en jeu. Tout participant se trouvant dans un bâtiment, sur une galerie ou une plateforme sera automatiquement considéré comme mort.



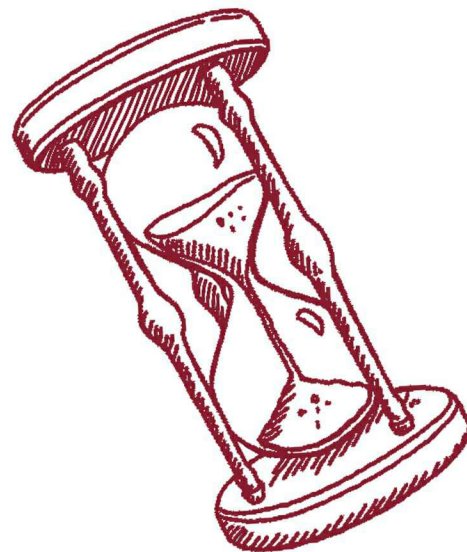
Les Trésors des Morts

Mort et guérison

Les puits de guérison : Un puits de guérison fonctionne selon le principe « tu touches, tu es vivant ». Les puits de guérison ne sont pas attitrés à une équipe-front, n'importe qui peut les utiliser. Il est interdit pour une équipe-front de rester à moins de dix (10) mètres du puits de guérison une fois qu'elle a quitté ce périmètre (aucun campement des morts). Aucun combat n'est permis à moins de dix (10) mètres d'un puits de guérison. Un maréchal se réserve le droit de déterminer les limites de celui-ci.

Les sabliers de guérison : Les participants qui désirent obtenir un sablier de guérison pour cette campagne doivent rencontrer un des critères suivants:

- Être grand-prêtre (ou son clerc) d'une croyance officielle.
- Être prêtre d'une croyance officielle et déboursier un (1) croyant.
- Faire partie d'une guilde qui détient un sablier de guilde.
 - Le chef de guilde doit indiquer son intention de mettre en jeu le sablier de sa guilde en envoyant un courriel au activites@bicolline.org au moins 48 heures avant l'événement.
 - Le sablier de guilde sera uniquement remis au chef de guilde ou à son représentant dûment autorisé.
- En acheter un au coût de cinq (5) fiches de population Campagne.



Il n'y a aucune limite de sablier par équipe-front. Les sabliers de guérison seront remis aux participants autorisés le matin de l'événement près de l'homologation. Lorsque cela s'applique, les frais devront être acquittés sur place avant de recevoir le sablier de guérison.

Les fantômes

«Quand l'on pille des tombes ou un champ de bataille, les fantômes ne sont pas si rares. C'est pour cela qu'il est primordial d'avoir une personne de foi dans ses rangs»

- Fantôme d'un aventurier avant de charger sur des pillards

Les fantômes : Les fantômes sont facilement reconnaissables. Ils sont invulnérables et tuent à la touche. Seul un grand-prêtre (ou clerc actif) ou un prêtre ayant le pouvoir de le faire peut les repousser.



Les Trésors des Morts

La personne de foi : Chaque équipe-front peut désigner un seul grand-prêtre, prêtre ou clerc parmi ses membres pour avoir le pouvoir de repousser les fantômes qui sera symbolisé par un *brassard jaune*. Les brassards seront remis aux participants autorisés le matin de l'événement près de l'homologation. Seuls les grands-prêtres, prêtres ou clercs peuvent avoir ce pouvoir donc un guérisseur utilisant un sablier de guilde ou un sablier de campagne (acheté avec des fiches de population campagne) ne peuvent avoir ce pouvoir. Une fois nommé, il est impossible de transférer le pouvoir à un autre participant.

Repousser les fantômes : Un grand-prêtre, prêtre ou clerc ayant le pouvoir de repousser les fantômes (porteur d'un brassard) peut le faire en tendant les mains vers un fantôme et en récitant une prière ou un chant liturgique de son choix. Le fantôme s'arrêtera à 3 mètres du grand-prêtre, prêtre ou clerc et restera immobile tant que celui-ci récitera sa prière ou son chant. Le grand-prêtre, prêtre ou clerc peut bouger lentement (marcher) mais ne peut attaquer, se défendre ou guérir pendant qu'il repousse un fantôme. Un seul fantôme peut être repoussé à la fois et le fantôme peut encore tuer les participants qui passent à sa portée pendant qu'il est immobile.

Les épreuves d'exploration

Les deux chapitres ont des points d'intérêt (POI) tels que des mâts de position, des cercles de rituels, des autels sacrificiels, etc. Ceux-ci sont des épreuves qui vous mériteront des points de victoires aux équipes-fronts capables de les réussir.

Certaines épreuves sont répétables, d'autres sont uniques. Si l'épreuve est répétable, une fois l'épreuve remportée, elle est désactivée pendant quelques minutes. Une même équipe-front qui répète une épreuve verra les conditions de réussite doublées à chaque fois, et la récompense diminuée de moitié. Par exemple, s'il vous faut tenir un point 7 minutes pour 50 points de victoire, la deuxième fois il vous faudra tenir 14 minutes pour 25 points de victoire et la troisième fois 28 minutes pour 12 points.

Certaines épreuves s'activent seulement à des moments précis. Ces moments seront indiqués sur les mâts de position.

Voici la liste des épreuves possibles :

- Coffre enterré (Unique):* Un maréchal a une pelle, creusez. Pour éviter que quelqu'un se batte avec la pelle, celle-ci est prêtée aux participants seulement quand le POI est sécurisé. Si le maréchal voit des ennemis approcher, il reprendra la pelle jusqu'à ce que le POI soit sécurisé à nouveau. Le groupe détarrant et ouvrant le coffre gagne les points de victoire qui y sont associés.



Les Trésors des Morts

- ❑ *Clés usagées (Unique)* : Un cadenas, beaucoup de clés. Vous pourriez l'avoir du premier coup mais plus souvent qu'autrement, c'est la dernière qui est la bonne.
- ❑ *Crochetage de serrure (Unique)*: Un cadenas à combinaison à 4 chiffres. Inutile de perdre votre temps si vous n'avez pas trouvé d'indices parmi les trésors dispersés dans le chapitre en cours. Un outil de crochetage mince mais solide vous sera fort utile.
- ❑ *Cylindre mystérieux (Unique)*: Un cylindre à combinaison comprenant 6 symboles. Impossible à ouvrir sans avoir trouvé d'indices parmi les trésors dispersés dans le chapitre en cours.
- ❑ *Dalles à pression* : Des dalles sont sur le sol, une personne doit se tenir immobile sur chacune des dalles pendant 7 minutes. Si une personne quitte sa dalle pour quelque raison, le chronomètre repart à zéro.
- ❑ *Cercle de rituel* : Un cercle est marqué sur le sol. Un nombre précis de personnes doivent se tenir dans le cercle pendant 7 minutes. Une personne de plus ou une personne de moins et le chronomètre repart à zéro. Le maréchal vous avertira quand il y a le bon nombre de personnes dans le cercle de rituel.
- ❑ *Autel cérémoniel* : Un grand-prêtre, prêtre ou clerc doit faire une prière à l'autel en utilisant son sablier de guérison. Après un nombre secret de tours de sabliers, le maréchal avertit l'équipe et les points de victoires sont attribués à l'équipe-front du grand-prêtre, prêtre ou clerc. S'il est interrompu, il peut reprendre plus tard mais seuls les sabliers complétés comptent.
- ❑ *Symboles désordonnés (unique)* : Des tablettes de runes doivent être mis dans le bon ordre. Sans indice cela sera quasi impossible.
- ❑ *Orbes colorés* : Des orbes colorés doivent être placés dans le bon ordre. Celles bien placées resteront en place, les autres seront éjectées violemment tuant toute personne touchée lors de leur éjection.
- ❑ *Sage énigmatique* : Un sage pose des énigmes à deux membres de l'équipe-front à la fois. Les participants peuvent continuer tant qu'ils réussissent les énigmes pigées au hasard. Réussissez-en 3 de suite et vous recevrez les points de victoire. Échouez, et un autre tandem devra vous remplacer.
- ❑ *Épreuve de tir* : Un archer ou arbalétrier doit atteindre 20 cibles en se tenant sur un point marqué sur le sol. Si vous n'avez personne doué en tir, cela vous est impossible.





Les Trésors des Morts

Retard

À moins d'indication contraire dans la description d'un chapitre, la fin du chapitre sera tronquée du temps de retard accumulé. Par exemple, un chapitre d'une durée de 40 minutes sera réduit à 33 minutes s'il y a un retard accumulé de 7 minutes, ignorant les 7 dernières minutes du chapitre.

Varia

- Pour cette campagne, il n'y a pas de couleur associé à chaque équipe-front. C'est à vous de savoir qui est dans votre équipe-front.
- Veuillez SVP rapporter le matériel jeu du Duché de Bicolline à la cabane bleue d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal. Cela exclut bien sûr les objets donnant des gains qui devront être remis directement aux maîtres de jeu.
- Les points d'eau sur le terrain sont ouverts et le Duché de Bicolline fournira des gallons d'eau lorsque nécessaire. Veuillez néanmoins prévoir vos gourdes en conséquence.

Nous joindre

Courriels:

- Pour des questions en lien avec le jeu ou avec les mécaniques de l'activité :
maitredejeu@bicolline.org
- Pour des questions générales de logistique (inscription, accueil, accès au terrain, etc.) :
info@bicolline.org
- Pour devenir maréchal : **activites@bicolline.org**

Téléphone: (819) 532-1755

Adresse:

1480, chemin Principal, St-Mathieu-du-Parc, Québec, Canada, G0X 1N0

Site internet: www.bicolline.org

Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre. L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.





Les Trésors des Morts

Chapitre 1 – Arta Morna a-t-elle dévoilé tous ses secrets?

Les troupes d'Ergor Gruk ne faisaient pas le poids contre le raz-de-marée des combattants qu'a réussi à rassembler Korban Ir. Le Fée a littéralement écrasé l'orc, obligé de retourner d'où il venait, bredouille. Dans l'ivresse de cette victoire écrasante, les soldats de Korban Ir ont-ils vraiment récupéré tout ce qu'il y avait aux abords de l'ancienne forteresse, ou se sont-ils laissés distraire par l'euphorie de leur carnage? Et qu'en est-il d'Ergor Gruk et de sa suite, obligés de prendre la fuite après l'affrontement? Il y a fort à parier que la seule chose qu'ils aient eu le temps de prendre avec eux est cette fameuse poudre d'escampette!

Avant que les ruines d'Arta Morna soient pleinement réclamées, il faut vite piller ce que l'on peut piller. Mais ce n'est pas parce que l'on sait où se trouve un trésor qu'il est pour autant à notre portée! Encore faut-il le mériter, soit par la force des armes au péril de sa vie, ou encore par la force de l'esprit, au péril de sa santé mentale... Car si les épreuves pour vous enrichir ne vous rendent pas fou, peut-être que ce sont les spectres à vos trousses qui auront raison de vous...

Déploiement

- D1 :
- D2 :
- D3 :
- D4 :

Champ de bataille

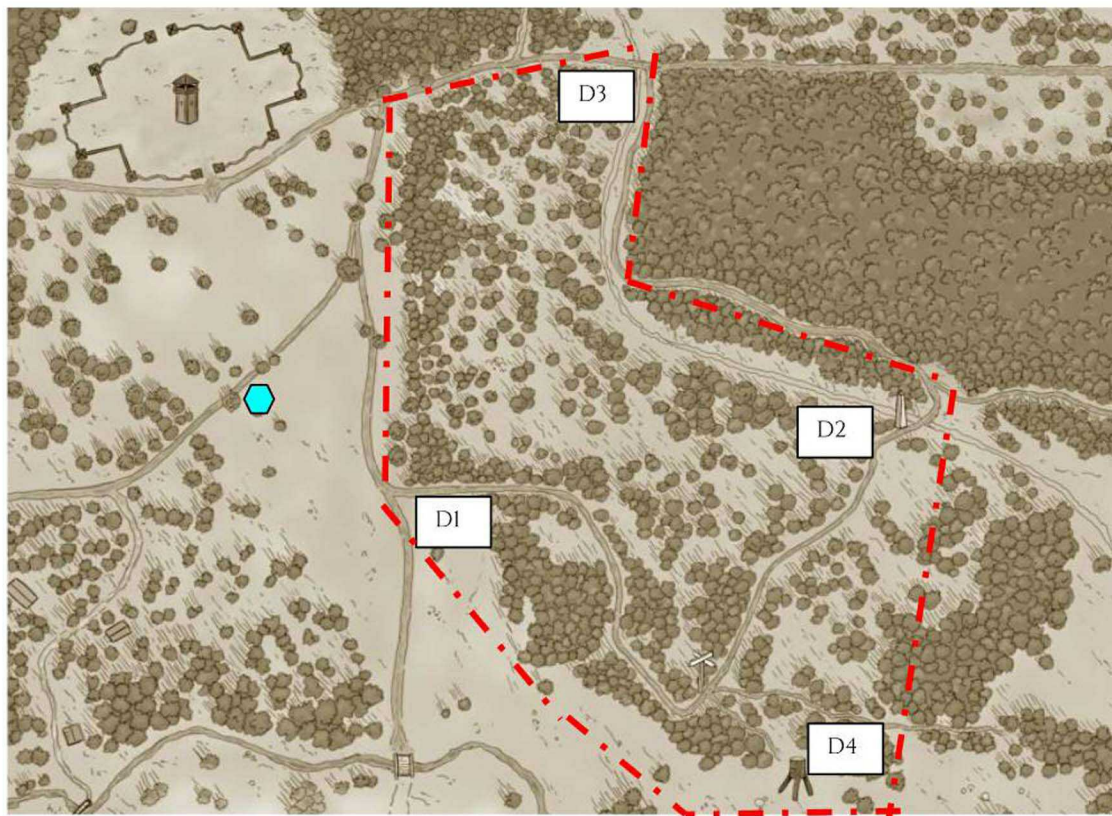
Plaine du totem et gouffre

Durée du chapitre

Deux (2) heures.

Guérison

Sabliers de guérison et quatre (4) puits de guérison (zones de déploiement).



Les Trésors des Morts

Objectifs

Objectif 1 – Pillage

«Qui trouve garde!»

- *Sergent Viktor*

- Trouver et ramasser les «trésors» dispersés sur le champ de bataille.
- Voler les trésors des autres.
- Ne pas se faire voler ses trésors.
- Déposer les «trésors» au comptoir devant le fort pour les sécuriser et recevoir l'indice qui y est rattaché.

Objectif 2 – Vaincre les épreuves d'exploration

«Je me souviens pus où on a enterré le trésor!»

- *Un bélier à son chef de guilde*

- Chaque épreuve réussie octroie des points de victoires à l'équipe-front qui l'a réussi.
- Certaines sont répétables, d'autres non. Celles avec la caractéristique «unique» ne peuvent être remportées que par une équipe.
- Une même équipe peut remporter une épreuve plus d'une fois. Par contre, les conditions de réussite doubleront et les récompenses diminueront de moitié à chaque nouvelle tentative.
- Si l'épreuve est répétable, une fois l'épreuve remportée, elle est désactivée pendant quelques minutes.
- Certaines épreuves s'activent seulement à des moments précis. Ces moments seront indiqués sur les mâts de position.

Condition de victoire

Les points de victoire cumulés dans ce chapitre contribuent au classement final de cette campagne.

Gains

Chaque «trésor» récolté donne une récompense lorsque rapporté comptoir devant le fort pendant le chapitre, car certains donnent des indices cruciaux pour les épreuves du chapitre en cours. Tout trésor n'ayant pas été rapporté durant le scénario n'a aucune valeur à la fin de ce dernier. Les gains finaux seront attribués selon le classement dicté par les points de victoire.



Les Trésors des Morts

Chapitre 2 – Où est ce nouveau monolithe?

Une Grande Bataille entre héros de petite taille! Qui l'eut cru? Les troupes du nain Lukr Bouclier-de-feu furent dans l'obligation de concéder la victoire à l'armée de la skaven Sidille Rkazzik, presque deux fois plus nombreuse. Il est inévitable que les nains aient laissé du butin derrière eux avant de retourner s'enfouir à plus de six pieds sous terre. Tandis que les skavens, plus souvent habitués à fouiller les poubelles à la recherche d'objets brillants que de trouver de véritables richesses, ont probablement laissé sur place quantité de trésors avant de s'arracher.

Exténué par votre pillage d'Arta Morna, il n'y a que l'appât du gain qui vous motive encore. Heureusement, vous savez désormais ce à quoi vous attendre, même si vous ignorez toujours ce que vous trouverez. Les âmes des valeureux tombés au combat, quant à elles, ne semblent pas faiblir. En fait, tout laisse à croire que l'ire des fantômes qui planent au-dessus du nouveau monolithe, est de plus en plus profonde à votre égard et ils vous promettent une fin de journée qui sera loin d'être de tout repos...

Déploiement

- D1 :
- D2 :
- D3 :
- D4 :

Champ de bataille

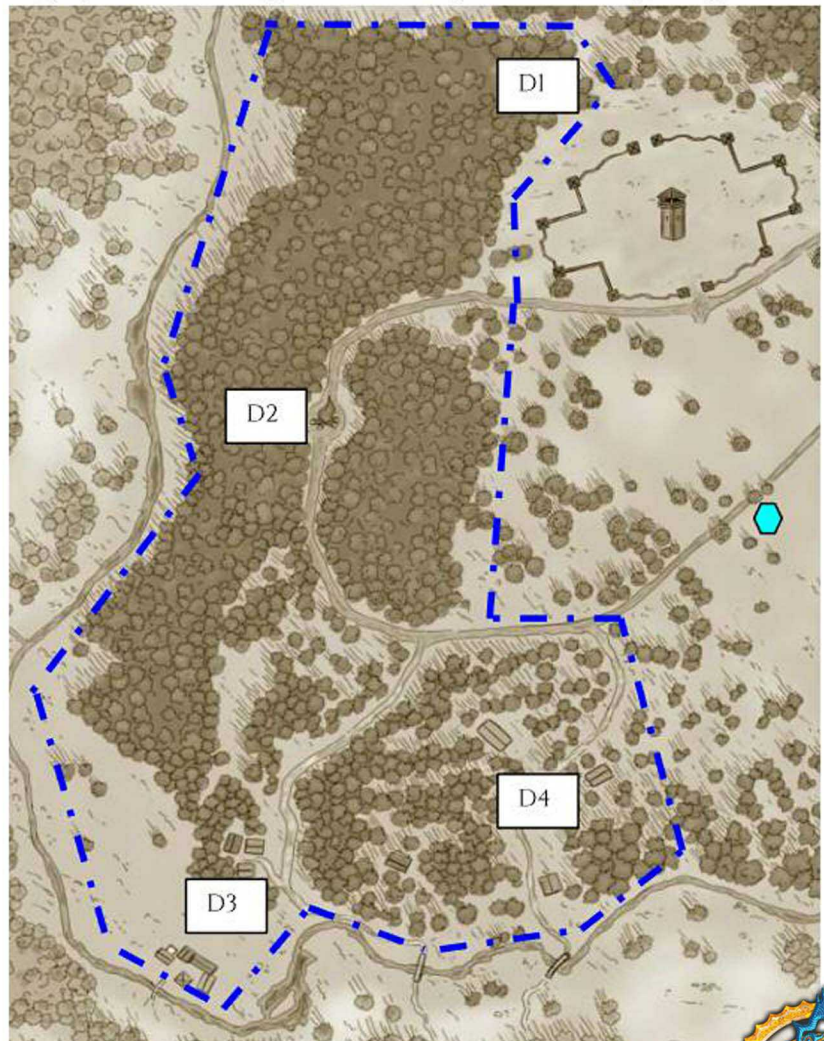
Camps Norrois et Nippon et Forêt à gauche du fort.

Durée du chapitre

Deux (2) heures.

Guérison

Sabliers de guérison et quatre (4) puits de guérison (zones de déploiement).



Les Trésors des Morts

Objectifs

Objectif 1 – Pillage

«Les morts n'ont pas besoins de solars»

- Un pillard en train de faire les poche d'un corps encore chaud

- Trouver et ramasser les «trésors» dispersés sur le champ de bataille.
- Voler les trésors des autres.
- Ne pas se faire voler ses trésors.
- Déposer les «trésors» au comptoir devant le fort pour les sécuriser et recevoir l'indice qui y est rattaché.

Objectif 2 – Vaincre les épreuves d'exploration

«Boo!»

- Fantôme d'orc tombé au combat

- Chaque épreuve réussie octroie des points de victoires à l'équipe-front qui l'a réussi.
- Certaines sont répétibles d'autres non. Celles avec la caractéristique «unique» ne peuvent être remportées que par une équipe.
- Une même équipe peut remporter une épreuve plus d'une fois. Par contre, les conditions de réussite doubleront et les récompenses diminueront de moitié à chaque nouvelle tentative.
- Si l'épreuve est répétable, une fois l'épreuve remportée, elle est désactivée pendant quelques minutes.
- Certaines épreuves s'activent seulement à des moments précis. Ces moments seront indiqués sur les mâts de position.

Condition de victoire

Les points de victoire cumulés dans ce chapitre contribuent au classement final de cette campagne.

Gains

Chaque «trésor» récolté donne une récompense lorsque rapporté comptoir devant le fort pendant le chapitre, car certains donnent des indices cruciaux pour les épreuves du chapitre en cours. Tout trésor n'ayant pas été rapporté durant le scénario n'a aucune valeur à la fin de ce dernier. Les gains finaux seront attribués selon le classement dicté par les points de victoire.

