

Les marécages de Morzyff

CAMPAGNE

21 OCTOBRE 1023

DUCHÉ DE BICOLLINE



Bly

Les marécages de Morzyff

Les marécages de Morzyff

Des nuisances sévissent dans nombreuses provinces et régions de Mundus, mais en certains lieux la nocuité affecte plus grandement la population.

Aux portes des Territoires de l'Oubli, dans une contrée sauvage et inhospitalière, les tribus peaux-vertes des campements de Morzyff sont victimes d'attaques incessantes d'hordes démoniaques.

Dernièrement, leurs shamans ont perdu leurs pouvoirs occultes - pouvoirs indispensables - tel lacapacité de guérir et d'éloigner les démons.

La situation l'exigeant, le chef de la tribu, Kark le Rasoir, dû ravalier sa fierté pour oser demander l'aide d'étrangers. Il envoya des chevaucheurs de loups aux quatre vents...

En ce début d'automne, six groupes d'aventuriers provenant de différentes régions ont répondu à l'appel. De véritables petites armées, désireuses de s'enrichir et d'en découdre avec les démons, sont en marche vers Morzyff.

La récompense est alléchante, puisque Kark a promis de remettre un précieux artefact au groupe qui se distinguera le plus : Un Malach!

Le Malach est un objet permettant de trouver l'emplacement d'un gisement de malachite : une émeraude prisée chez les peaux-vertes.

De plus, une promesse de butin a été faite à quiconque aidera la tribu à recouvrer la protection de ses shamans.

Le temps presse, puisque peu de temps après le départ du dernier groupe, la tribu subit une nouvelle attaque de démons sanglants et de harpies. Mais quels maléfices se cachent dans les marécages de Morzyff?



Modalités d'inscription

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/142/>

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le 2023-10-16 à 12 h (midi).

La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le 2023-10-20 à 17 h.

Tarifs

Membre: 70,00 \$CA + taxes (80,48 \$CA)

Régulier: 85,00 \$CA + taxes (97,73 \$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 (anciennement les Soirées tavernes).

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 Santé Taouk.

- DÎNER: 15.85 \$CA + taxes (18.22 \$CA)

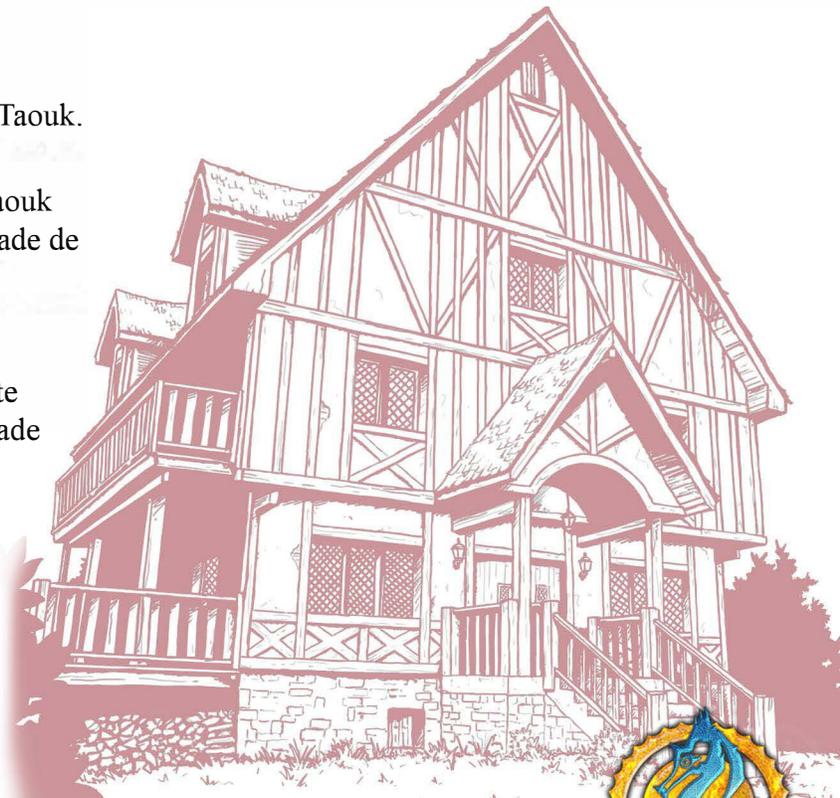
Sandwich Falafel (végé) ou Sandwich Shish Taouk (poulet) ou Shawarma (boeuf-agneau) avec salade de fruits.

- SOUPER: 26.40 \$CA + taxes (30.35 \$CA)

Souper : Assiette falafel (végé) ou assiette mixte taouk/shawarma, avec du riz, patates à l'ail, salade navets, pain pita, et soupe aux lentilles.

Logement à l'Auberge

Pour réserver une chambre ou un lit au dortoir, veuillez écrire à info@bicolline.org.



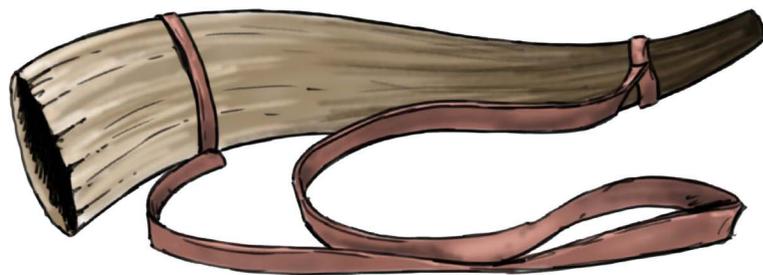
Les marécages de Morzyff



Pour contacter un front

Pour vous inscrire, vous devez contacter les organisateurs du front souhaité :

- Croc-Ardent (**JAUNE**)
Simon-Raphael Gagnon (mwuhahahaha@hotmail.com)
- Fils Batards (**BLEU**)
David Villeneuve (david.alex.villeneuve@hotmail.com)
- Lions du Nord (**ROUGE**)
François Rathé (liondunord2017@gmail.com)
- Guerriers de la Montage (GdM) (**VERT**)
Bénédicte Robitaille (benedicte.robitaille@hotmail.com)
- Legio Praetora (**MAUVE**)
Loïc Piché (loicpiche@gmail.com)
- Hellequin (**ORANGE**)
Dominic Hallé (dominic.halle@gmail.com)



La sécurité

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

Le port de protection oculaire est recommandé pour toutes les activités de combat du Duché.

Pour le respect de tous et la sécurité des incendies, il est interdit de fumer ou de vapoter lors d'un chapitre de combat.



Déroulement de l'activité

Les marécages de Morzyff est une activité conçue pour les participants désirant vivre un événement de type campagne militaire opposant six (6) fronts entre eux. La journée sera divisée en sept (7) chapitres qui permettront aux fronts d'accumuler des points de victoires.

Les inscriptions seront ouvertes avec un minimum de soixante-quinze (75) participants chacun. Lorsque les fronts seront complets, ils seront augmentés par incréments de cinq (5) places automatiquement. Si les organisateurs de chaque front sont d'accord, il sera possible d'augmenter les fronts par incréments de plus de cinq (5) places.

Un groupe de cinquante (50) VIP sera réservé pour les organisateurs de chaque front. Le gestionnaire chargé de la campagne contactera les organisateurs de chaque front directement pour détailler la procédure exacte à suivre.

Arrivée des participants

Le jour de l'activité

Les participants sont attendus au débarcadère de l'Auberge de Bicolline **dès 8 h** 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 n'y aura pas de séance d'information générale avant l'activité: nous invitons les participants inscrits et dont les armes sont homologuées à se diriger immédiatement vers leur zone de déploiement pour le premier chapitre.

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 trouver un maréchal qui pourra homologuer ses armes avant de rejoindre le combat.

Arrivée le vendredi et départ le dimanche

Les cessionnaires pourront arriver le vendredi dès **16h** et dormir sur le site. Les portes et l'accès au site ferment à **20h** 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 **14 h** le dimanche.



Les marécages de Morzyff

Déroulement de la journée

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

Exceptionnellement à cet évènement, les points de déploiements seront fixés d'avance. En cas de refus d'engagement de la part des deux fronts, aucun front ne fait de point de victoire et les gains de ce chapitre sont perdus.

Exceptionnellement à cet évènement, aucun re balancement de front ne sera permis.

État-major

Si les mécaniques de la campagne le requièrent, les organisateurs de chaque front recevront des franges indiquant le statut d'état-major qu'ils peuvent distribuer à leur guise.

- Pour cette campagne, le chapitre 2 requiert deux (2) franges d'état-major par front.

Il est impossible de changer les membres d'un état-major après la distribution des franges.

Gains

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

La victoire: Le cumulatif des points de victoire de cette campagne déterminent quel front sera déclaré vainqueur à la fin de la journée. **Les trois guildes** ayant obtenu le plus de points de victoire sont réputées gagnantes et obtiendront un **sceau récompense militaire**.

Les points de victoire: Les fronts auront la possibilité d'accumuler des points de victoire à chaque chapitre. Les points d'achats seront distribués en ratio des points de victoires accumulés lors de la campagne. Les gains totaliseront une valeur de 20 solars par participant à la campagne. Une liste secrète de gains et de prix sera dévoilée aux états-majors lors de la ducasse (19h00 au deuxième étage de la Banque de l'Hippocampe). Les états-majors pourront acheter les gains de leur choix en payant avec les points d'achats, d'un maximum de cent (100), accumulés avec les ratios des points de victoires de la journée.



Les marécages de Morzyff

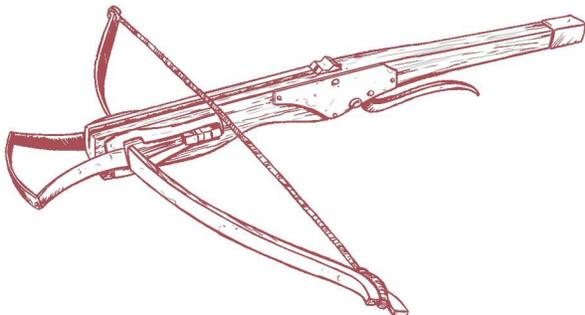
La notoriété: La guilde représentant chaque front recevra un (1) point de notoriété et les trois (3) guildes avec le plus de points de victoires recevront un (1) point de notoriété additionnelle.

Les bourses de fronts: Les organisateurs des fronts recevront également une bourse par front équivalente à deux (2) solars par participant recruté (inscrit) afin de souligner leur implication dans la préparation de l'activité. Cette bourse sera remise pendant la Ducasse à un des organisateurs de chaque 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 :** Toutes les armes sont autorisées.
- **Protection :** Toutes les armures et tous les boucliers sont autorisés.
- **Machines de guerre:** Les machines de guerre ne sont pas autorisées lors de cette campagne.
- **La mort :** À moins d'avis contraire du chapitre courant, une fois mort il vous suffit d'attendre un guérisseur ou de prendre la décision de rejoindre votre 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 :** Il est possible de se battre sur les plateformes, définie comme une construction horizontale qui n'a aucune structure verticale s'y reposant. Les coups portés à travers les espaces d'une structure verticale sont valides. Par contre, il est strictement interdit de se battre sur ou dans un bâtiment, incluant les balcons.



Les marécages de Morzyff

Mort et guérison

À moins d'indication contraire dans la description d'un chapitre, un puits de guérison fonctionne selon le principe « tu touches, tu es vivant ». Il est interdit pour un front d'être à moins de dix (10) mètres du puits de guérison du front adverse (aucun campement des morts). Un maréchal se réserve le droit de déterminer les limites de celui-ci.

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

- Être grand-prêtre d'une croyance officielle ou son clerc.
- Être prêtre d'une croyance officielle et déboursier un (1) croyant.
- Être le chef d'une guilde qui détient un sablier de guilde.
 - Si le chef de guilde ne peut être présent, il doit envoyer un courriel au **activites@bicolline.org** au moins 48 heures avant l'événement indiquant le nom du joueur qui sera son représentant.
 - 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.

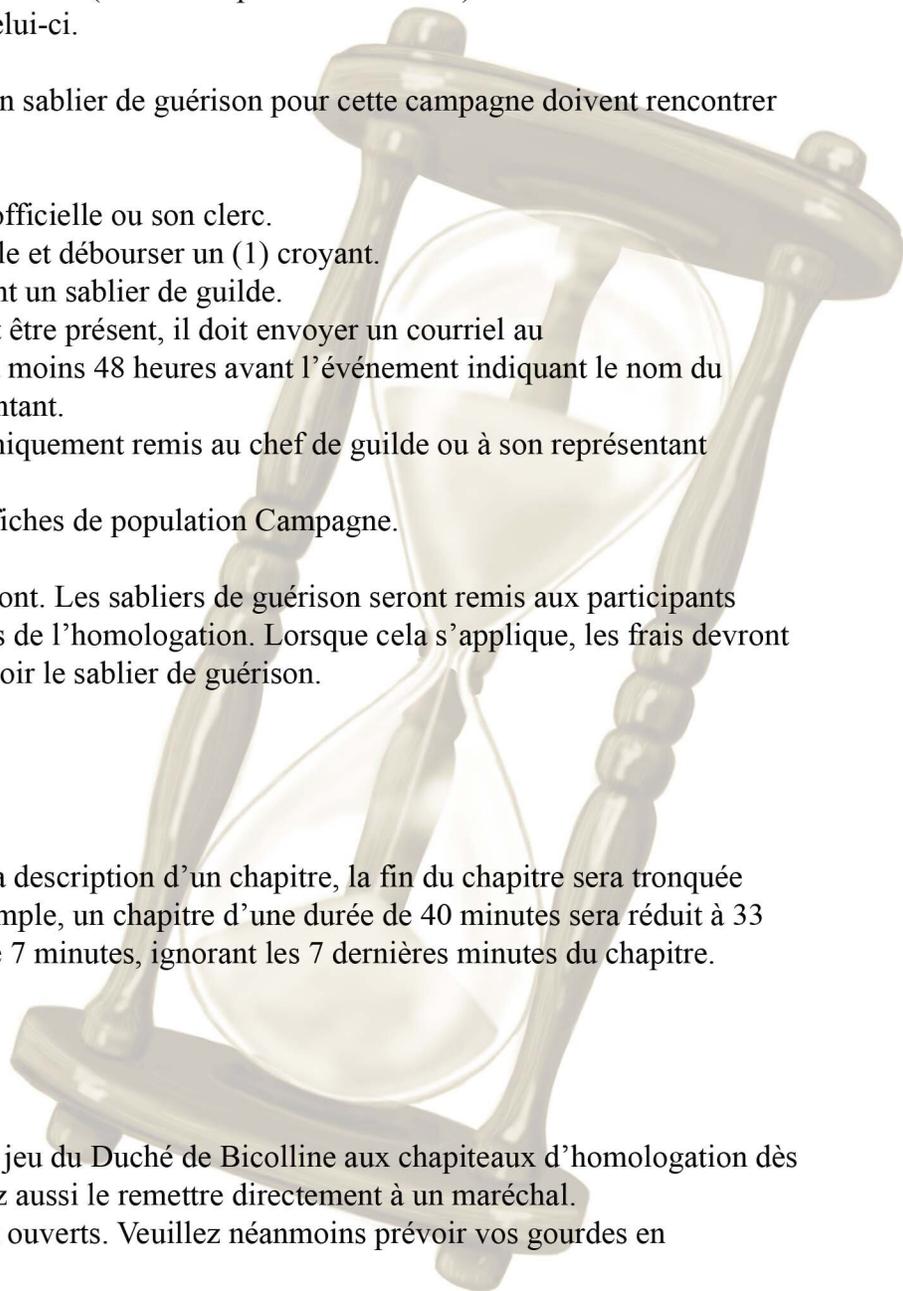
Il n'y a aucune limite de sablier par front. Les sabliers de guérison seront remis aux participants autorisés le matin de l'événement près de l'homologation. Lorsque cela s'applique, les frais devront être acquittés sur place avant de recevoir le sablier de guérison.

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

- Veuillez SVP rapporter le matériel jeu du Duché de Bicolline aux chapiteaux d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.
- Les points d'eau sur le terrain sont ouverts. Veuillez néanmoins prévoir vos gourdes en conséquence.



Les marécages de Morzyff

Horaire de la journée

Heure	Les marécages de Morzyff
8 h à 9 h 30	Arrivée, inscription et homologation
9 h 30 à 10 h	Déploiement
10 h à 10 h 10	Chapitre Intro – La rencontre
10 h 30 à 11 h 00	Chapitre Plaine – Les empreintes du démon
11 h 20 à 11 h 50	Chapitre Non-Dec – Le sang du démon
12 h 10 à 12 h 40	Chapitre Viking – Les armes du démon
13 h 00 à 14 h 00	Chapitre D – La dernière tentation
14 h 20 à 14 h 50	Chapitre Quartier Nord – Le cœur du démon
15 h 10 à 15 h 40	Chapitre Vieille-Ville – L'âme du démon
16 h 00 à 16 h 30	Chapitre Faubourg – La chasse au Molorog
16 h 50 à 17 h 00	Chapitre Extra – L'alliance improbable
17 h	Fin de la campagne et souper près de l'Auberge
18 h	Début de la Ducasse
19 h	Dévoilement de la liste d'achat de gains

Outre le chapitre 1 et le chapitre extra, les chapitres seront effectués en parallèles en paires de trois (3), avant-midi VS après-midi. Voici l'horaire des rotations:

AM	Chap. Plaine		Chap. Non-Dec		Chap. Viking	
Départ	D1	D2	D1	D2	I	D2
10h30	Hellequin	Fils Batards	GdlM	Croc-Ardent	Lions du Nord	Legio Praetora
11h20	GdlM	Legio Praetora	Hellequin	Lions du Nord	Fils Batards	Croc-Ardent
12h10	Croc-Ardent	Lions du Nord	Legio Praetora	Fils Batards	Hellequin	GdlM

PM	Chap. Quartier-Nord Chap.		Vieille-Ville Chap.		Faubourgh	
Départ	D1	I	D1	D2	D1	D2
14h20	Hellequin	LegioPraetora	Fils Batards	GdlM	Lions du Nord	Croc-Ardent
15h10	Fils Batards	Lions du Nord	Hellequin	Croc-Ardent	GdlM	Legio Praetora
16h00	GdlM	Croc-Ardent	Lions du Nord	Legio Praetora	Hellequin	Fils Batards

Nous joindre

Pour nous joindre par courriel pour des questions concernant;

Le jeu: **maitredejeu@bicolline.org**

Pour des questions générales de logistique

(inscription, accueil, accès au terrain, etc.) : **info@bicolline.org**

Les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal : **activites@bicolline.org**

Pour nous joindre au téléphone: (819) 532-1755

Adresse du site:

1480, ch. Principal, St-Mathieu-du-Parc, Qc, Canada, G0X 1N0

Sur le Web: **<https://bicolline.org>**

Facebook: **<https://www.facebook.com/bicolline>**

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 marécages de Morzyff

Chapitre Intro – *La rencontre*

Pendant qu'une horde démoniaque déferlait plus au sud, six armées d'aventuriers se retrouvèrent à proximité l'une de l'autre au nord, enquêtant selon les indications de Kark le Rasoir. Un premier maléfice les attendait, une couche de fumée flottait dans l'air, et seul un occultiste ayant un œil avisé aurait deviné qu'elle était surnaturelle. Un démon cealebrilith usa d'un puissant pouvoir psychique pour insuffler la rage et la rancœur aux troupes présentes. Après de longs moments à s'insulter et à se provoquer, la tension à son comble, les six factions s'affrontent dans un chaos de cris et de sang.

Déploiement

Dans la Plaine

- D1: Croc-Ardent
- D2: Fils Bâtards
- D3: Lions du Nord
- D4: Guerriers de la Montage
- D5: Legio Praetora
- D6: Hellequin

Champ de bataille

La plaine.

Durée du chapitre

Dix (10) minutes.

Guérison

Sabliers de guérison.

Objectifs

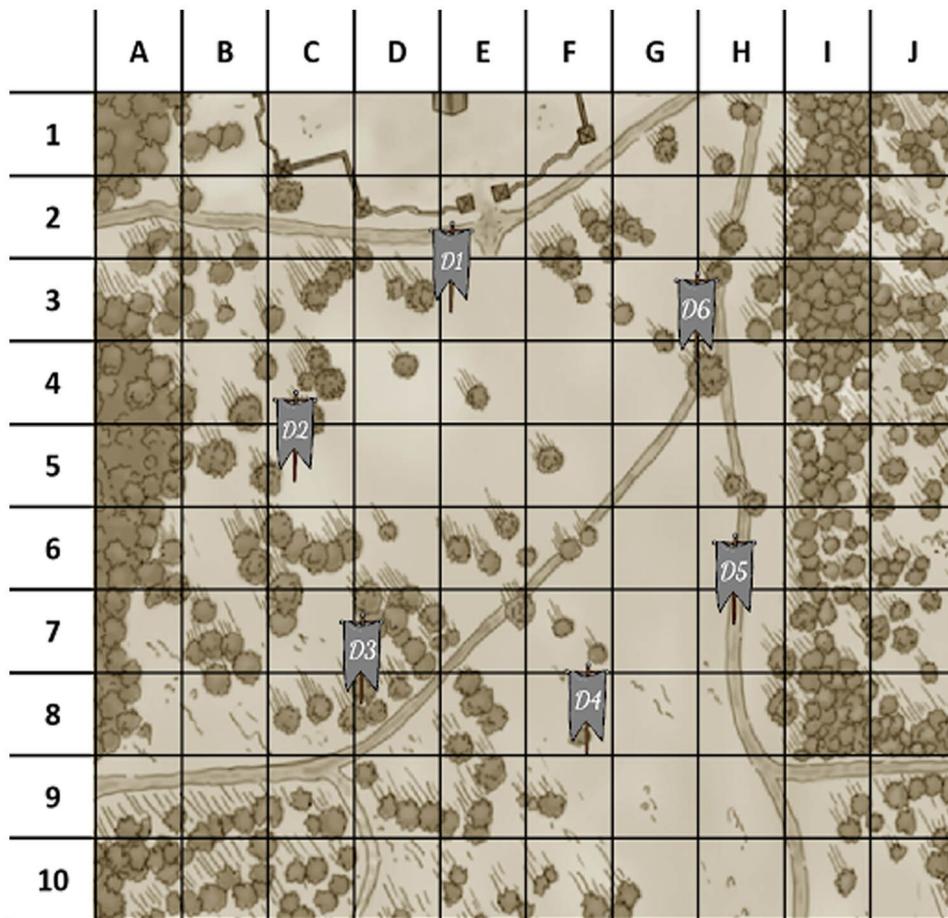
Objectif 1 –

- Élimination des cinq (5) fronts adverses.
- L'armée ayant le plus de combattants en vie et encore debout à la fin de la période prévue sera déclarée gagnante. Les combattants agenouillés ne seront pas comptés.
- S'il n'y a plus de mouvements évidents de la part des fronts, le son de la corne de brume se fera entendre. Attention, un participant trop discret pourrait ne pas être repéré par les maréchaux.

Gains

Objectif 1

Dix (10) points de victoires au front victorieux.



Les marécages de Morzyff

Chapitre Plaine – Les empreintes du démon

Le charme du cealebrilith fut finalement brisé et les soldats retrouvèrent leurs esprits. Les traqueurs sont sur la piste d'empreintes qu'auraient pu laisser le démon. Le contrôle du secteur est essentiel pour devancer les fronts ennemis.

Déploiement

- D1: Au nord de la Plaine.
- D2: Au sud de la Plaine.

Champ de bataille

La Plaine.

Durée du chapitre

Trente (30) minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (D1 et D2).

Objectifs

Objectif 1 – Trois (3) mâts seront présents au point M1, M2 et M3. Ils seront relevés à chaque deux (2) minutes dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le M1.

Objectif 2 – Un maréchal présent à chacun des puits de guérison comptera le nombre de fois que le puits a été utilisé. Deux (2) joueurs par fronts recevront une frange d'état-major. Ils ne pourront pas être guéris par des sabliers. Ils seront comptés comme dix (10) morts lors de leur utilisation du puit de guérison.

Gains

Objectif 1

Vingt-et-un (21) points de victoire en ratio du nombre de relevés (arrondi à l'entier le plus près).

Objectif 2

Neuf (9) points de victoire en ratio inverse du nombre de morts total, arrondi à l'entier le plus près. Exemple: Front 1 (200 morts) et front 2 (300 morts). Le front 1 fait $\frac{3}{5}$ des points totaux ($1 - \frac{200}{500}$) et le front 2 fait $\frac{2}{5}$ des points totaux ($1 - \frac{300}{500}$).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2				D1						
3										
4							M2			
5								M3		
6				M1						
7										
8										
9								D2		
10										



Les marécages de Morzyff

Chapitre Non-Dec – *Le sang du démon*

L'exploration du secteur fut de courte durée, les éclaireurs rapportèrent que des sources d'eau sont maintenant mélangées à quelque chose ressemblant à du sang. L'endroit semble saturé d'un mal profondément enfoui dans les entrailles de la terre.

Déploiement

- D1: Au nord du camp non-décorum.
- D2: Au sud du camp non-décorum.

Champ de bataille

Le camp non-décorum.
Durée du chapitre
Trente (30) minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (D1 et D2).

Objectifs

Objectif 1 –

Un maréchal porte étendard sera présent au puits de chaque front. Il sera possible de l'escorter vers un des six (6) M au choix et lorsqu'atteint, de cumuler du temps. À n'importe quel moment, si le maréchal porte étendard se retrouve seul avec aucun membre du front, la cumulation du temps est remise à zéro et il revient en marchant puit de guérison de son front. Il n'est pas obligé de retourner à son puits avant d'être ré-accompagné et peut être intercepté en chemin. Lorsque le temps accumulé atteint quatre (4) minutes, le mat est défendu.

Gains

Objectif 1

Cinq (5) points de victoire par mâât défendu.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2								D1		
3						M4				
4				M5				M6		
5				M1						
6						M3		M2		
7										
8								D2		
9										
10										



Les marécages de Morzyff

Chapitre Viking – Les armes du démon

Des soldats disparaissent, d'autres semblent être possédés. Les yeux de certains sont noirs et l'on entend à l'occasion quelqu'un prononcer quelque chose dans une langue inconnue. L'aura démoniaque fait craindre le pire aux commandants de chaque armée.

Déploiement

I: Au milieu du camp norse

D2: Au sud du camp norse.

Champ de bataille

Le camp norse.

Durée du chapitre

Dix (10) minutes.

Le scénario se joue deux fois avec les fronts inversés.

Guérison

Sabliers de guérison et un (1)

puits de guérison par front (D2 et

D1 pour le front se déployant en I).

Objectifs

Objectif 1 –

- Le front se déployant à D2 se fera donner neuf (9) mousquetons.
- Il est possible pour n'importe quel joueur du front se déployant à D2 de mettre un mousqueton sur n'importe quel mât M, tant qu'il est encore en vie et possède au moins un bras.
 - Lorsque placé, il est interdit de retirer les mousquetons.
- Les mousquetons ne sont pas volables.
 - Si un joueur meurt en possession d'un mousqueton, il doit se faire guérir ou le garder et retourner à son puit pour revivre s'il désire le donner à quelqu'un d'autre.

Gains

Objectif 1

- Deux (2) points de victoire pour chaque mât M1, M2 et M3 qui possède au moins un (1) mousqueton de la couleur de son front.
- Trois (3) points de victoire pour chaque mât M4, M5 et M6 qui possède au moins un (1) mousqueton de la couleur de son front.
- Cinq (5) points de victoire pour chaque mât M7, M8 et M9 qui possède au moins un (1) mousqueton de la couleur de son front.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										D1
2						M6		M9		
3									M8	
4					M3					
5							M5			M7
6			M1			I				
7					M2			M4		
8										
9			D2							
10										





Les marécages de Morzyff

Chapitre D – *La dernière tentation*

Il est temps, même aux confins d'un marécage, de prendre une pause et de casser la croûte.

Déploiement

Près de l'Auberge.

Durée du chapitre

Soixante (60) minutes.

Le déploiement pour le prochain chapitre se fera à 14h00 pour être prêt à commencer à 14h20.

Objectifs

- Quérir son repas auprès du cuisinier.
- Se repaître.
- Utiliser les poubelles pour jeter les déchets.
- Remplir sa gourde.

Condition de victoire

Finir son assiette et remplir sa gourde.
Les desserts valent le double.

Gains

- Satiété
- Potion contre la déshydratation
- Optionnel: une bonne conversation profonde sur le sens de la vie.



Les marécages de Morzyff

Chapitre Quartier Nord – *Le cœur du démon*

Cheminant vers le campement du Marais Salé, les belligérants s'affrontent pour une dernière percée au cœur du Territoire de l'Oubli. L'ennemi en face semble être possédé et tente d'arrêter votre avancée à tout prix.



Déploiement

D1: Au Phoenix.
I: Devant les rangers.

Champ de bataille

Le quartier nord.

Durée du chapitre

Dix (10) minutes.
Le scénario se joue deux fois avec les fronts inversés.

Guérison

Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (D1 et D2 pour le front se déployant en I).

Objectifs

Objectif 1

- Un maréchal porte étendard sera présent à D1.
- Il sera possible de l'escorter vers D2.
 - À n'importe quel moment, si le maréchal porte étendard se retrouve seul avec aucun membre du front, il revient en marchant à D1. Il n'est pas obligé de retourner à son puits avant d'être ré-accompagné et peut être intercepté en chemin.
 - Le maréchal porte étendard reste sur le chemin.

Gains

Objectif 1

- Trente (30) points de victoires en ratio de la distance totale parcourue par les deux fronts.



Les marécages de Morzyff

Chapitre Vieille-Ville – L'âme du démon

Campement de huttes recouvertes de chaume abandonnées depuis peu, Marais Salé est installé en hauteur. D'une vue imprenable sur la Baie des Flammes, elle a aussi la particularité d'avoir une vue dégagée au nord-est vers les montagnes centrales du Territoire de l'Oubli.

Trois socles dispersés forment un triangle. S'informant sur le mécanisme pour l'arrêter, on fit une découverte surprenante : Tout porte à croire, que le démon est lié au volcan Tor-Ock-Doon. Détruire le lien ici ne règlera qu'en partie le problème.

Déploiement

- D1: La scène de la Vieille-Ville.
- D2: Au camp des Sangliers.

Champ de bataille

Vieille-Ville.

Durée du chapitre

Trente (30) minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (D1 et D2).

Objectifs

Objectif 1 – Trois (3) boîtes à temps sont présentes aux point BT1, BT2 et BT3.

Gains

Objectif 1 - Trente (30) points de victoire en ratio du temps total cumulé (arrondi à l'entier le plus près).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



Les marécages de Morzyff

Chapitre Faubourg – *La chasse au Molorog*

Les shamans peaux-vertes devraient maintenant avoir retrouvé leurs pouvoirs. Quelques groupes d'aventuriers veulent en savoir plus sur le démon et le grand départ pour le volcan est imminent. Un dernier approvisionnement est à prévoir dans le peu de réserves restant avant le départ : qui pour plusieurs signifie aussi la fin de cette aventure.

Déploiement

- D1: Au nord du Faubourg.
- D2: Au sud du Faubourg.

Champ de bataille

Faubourg.

Durée du chapitre

Trente (30) minutes.

Guérison

Sabliers de guérison et un (1) puits de guérison par front (D1 et D2).

Objectifs

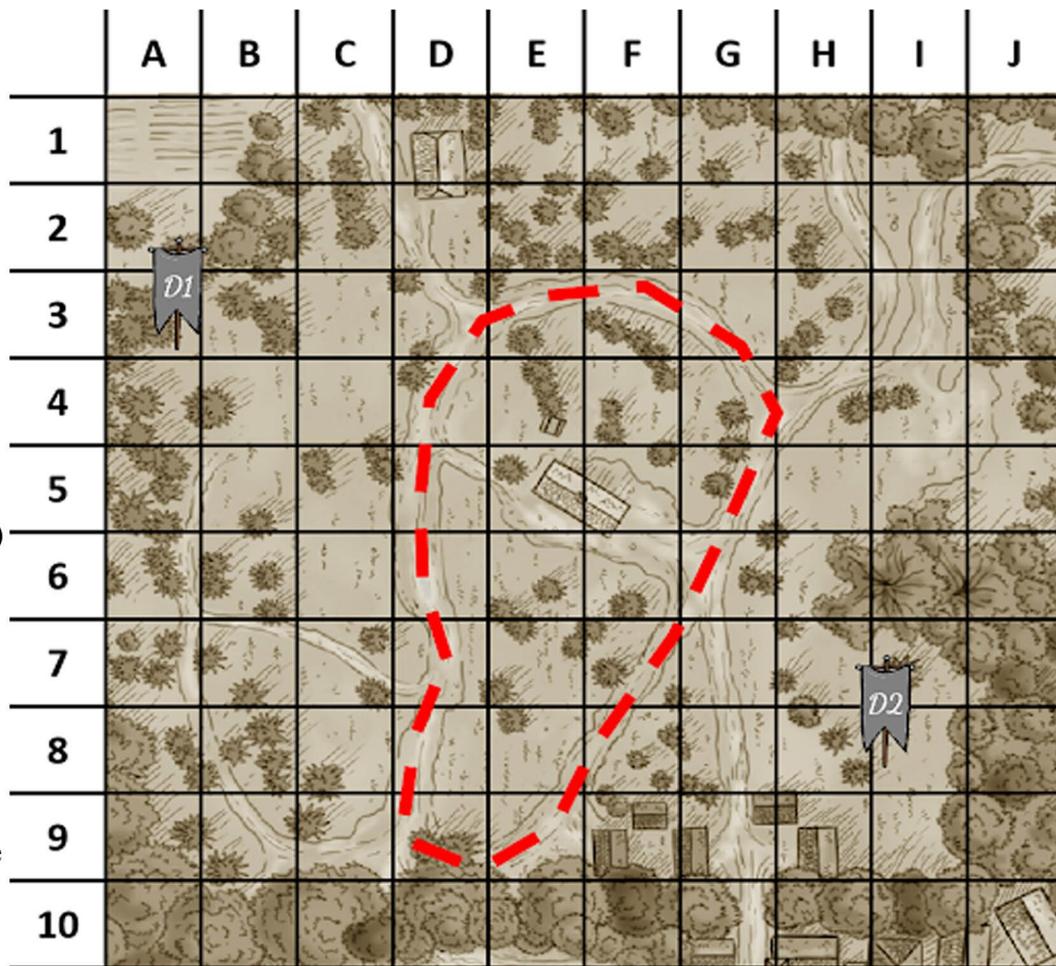
Objectif 1 –

- Un maréchal porte étendard se déplace à pied sur la ligne pointillée rouge dans le sens horaire.
- Il sera possible pour un front de cumuler du temps en suivant le maréchal porte étendard. Le temps est cumulé uniquement si un membre du front est présent à moins de 5 pieds du maréchal porte étendard sans la présence d'un membre du front adverse. Si un membre de chaque front est présent à moins de 5 pieds, l'accumulation du temps est arrêtée.

Gains

Objectif 1

- Trente (30) points de victoire en ratio du temps total cumulé (arrondi à l'entier le plus près).



Les marécages de Morzyff

Chapitre Extra – *L'alliance improbable*

Kark le Rasoir n'a pas pu payer tous les groupes d'aventuriers autant qu'ils le méritent. Les risques omniprésents dans la région ne feront probablement qu'augmenter dans les mois à venir. Des alliances sont prévues pour récupérer le butin des armées décimées ou affaiblies. De puissants démons trament quelque chose en Territoire de l'Oubli : en premier lieu, un très puissant démon surnommé Molorog qui se terrerait près du volcan Tor-Ock-Doon (peut-être pour y puiser sa puissance) ainsi que des hordes de démons sanglants, toujours accompagnés d'harpies volant à la cime des arbres, à la recherche de proies faciles. Après la bataille, qui osera enquêter davantage sur ce qui s'est réveillé, en Territoire de l'Oubli?

Déploiement

À gauche de la ligne Rouge: L'équipe avec le plus bas pointage.

À droite de la ligne Bleu: L'équipe avec le deuxième plus bas pointage.

Champ de bataille

La Vielle-Ville.

Durée du chapitre

Dix (10) minutes.

Guérison

Sabliers de guérison.

Objectifs

Objectif 1 –

- Les organisateurs de chacune des deux (2) équipes qui sont approximativement au bas du pointage choisissent, tours à tours, une des quatre (4) autres équipes, en commençant par l'équipe avec le plus bas pointage.
 - Ceci forme un trois (3) versus trois (3).
- Élimination du front adverse.
- L'armée ayant le plus de combattants en vie et encore debout à la fin de la période prévue sera déclarée gagnante. Les combattants agenouillés ne seront pas comptés.
 - S'il n'y a plus de mouvements évidents de la part des fronts, le son de la corne de brume se fera entendre. Attention, un participant trop discret pourrait ne pas être repéré par les maréchaux.

Gains

Objectif 1

- 300 Solars pour l'équipe victorieuse, à distribuer comme bon lui semble.

