



Vertelune Équinoxe – 10 & 11 septembre 2011

Intrigues au Cap Gris.

Depuis plus de cent ans, à chaque équinoxe, "Phobos, la lune verte" est à son point le plus rapproché de notre planète. Durant cette période, de nombreux fragments de lune tombent à la surface de la planète et, plus particulièrement, dans les environs de Mordhemia. Cette année les astronomes prédisent que les dits fragments devraient tomber en grand nombre non loin du Cap Gris, à l'ouest des Terres Mortes, là où les peaux-vertes règnent en maître.

De plus, au Cap Gris, se trouvent des docks clandestins. À toutes heures du jour et de la nuit, des cargaisons de substances rarissimes, telles que le Pavium et le mystique Aether, transigent par ces docks via le réseau de contrebande. Une multitude d'indices portent à croire qu'un certain « Kalisto » sait où se trouve ces docks. Malheureusement, il a mystérieusement disparu il ya quelques jours alors qu'Orcs et Skavens sortaient de leurs tanières, en proie à la folie de la Vertelune. Trouver ce « Kalisto » est probablement la clé permettant d'accéder au marché de la contrebande de ces denrées. Mais, les aventuriers tentant cette folle quête devront faire face aux autres forces cherchant à s'approprier ces objets elles aussi.

Il semblerait qu'un certain Andronicus, ait eu vent des propriétés de ces éléments et cherche à se les approprier. Ses sombres et ombrageux desseins ont attirés l'attention des hautes instances de l'Église de Dagmar et Messire Sammael, grand répurateur du Saint Ordre du Lys de Fer, est sur la piste d'Andronicus. Il cherche à trainer se dernier devant la justice divine, ainsi que toutes autres personnes potentiellement enclines au chaos.

Orcs et autres créatures maléfiques seront partout, tout au long de cette nuit sans fin, en quête incessante de Malepierre. Ils n'arrêteront devant rien ni personne pour obtenir ces pierres maudites.

PRIX :

- à l'avance \$35 (souper inclus)
- a l'entrée \$45 (souper inclus)

Important : Toute personne inscrite via Paypal devra avoir en sa possession une preuve de paiement (reçu de transaction) lors de l'accueil au terrain. Sans cette preuve, les personnes devront s'assurer de disposer du paiement complet en argent lors de leur arriver afin de pouvoir prendre part à l'évènement.

PARTICIPANTS

Vertelune Équinoxe est réservé aux groupes de Mordhemia (bande et clan) désirant partir à la recherche de ressources et de d'autres richesses non dévoilées. Le maximum de joueurs par front est de 10.

- Les groupes inscrits à l'avance recevront une carte « Citadin » ou un point d'action supplémentaire.
- Chaque membre d'un groupe recevra 3 auras de protection et une carte de citadin pour leur participation à la campagne. Ces cartes sont très importantes car elles vous protègent contre le pillage et procurent aussi à votre groupe des points de prestige.

Si vous êtes un nouveau groupe ou un aventurier solitaire dans l'univers Mordhemia et désirez participer à la campagne, veuillez vous inscrire sur notre forum <http://mordhemia.forumsactifs.com> et adresser vos demandes aux responsables de chaque front.

- Chaque aventurier solitaire n'ayant aucune appartenance à une bande, un clan ou une guilde n'obtiendra aucune aura de protection.
- Il est possible pour des joueurs n'ayant aucune appartenance à des bandes/clans existants de Mordhemia de participer à l'évènement tout en essayant de se faire engager sur place.
- Les nouveaux groupes ne pourront acheter que l'équipement de base. Tous achats d'arme, armure ou équipement supplémentaire se fera en jeu auprès des divers personnages (PNJ) sur le terrain (Marchand, Forgeron, Autre...)

Noter qu'il est possible de faire des PNJ durant les scénarios de Vertelune et que c'est gratuit pour les PNJ. Ces derniers devront cependant s'assurer d'apporter leur nourriture puisqu'elle ne leur sera pas fournie par l'organisation.

L'organisation se réserve le droit de refuser l'entrée aux joueurs n'ayant pas réservé d'avance leur place ou n'ayant pas été recrutés par un responsable de front.

DÉROULEMENT

L'accueil se fait à partir de 12h00. Tous les groupes ayant réservés un campement devront arriver avant 14h00 afin de connaître l'emplacement de leur campement. Les groupes ont jusqu'à 16h30 afin de monter leur campement (préparer le bois pour le feu, monter leur tentes si désiré, fortifier leur campement, etc...). Tous les joueurs doivent être équipés et prêts pour 17h00. Il y aura un mini briefing et les groupes seront déployés vers leur campement de départ. La campagne débute à 18h00.

Tous nouveaux groupes se présentant à Mordhemia pour la première fois (groupe ou joueur solitaire) doivent arriver à 12h00 (midi) afin de recevoir leurs Lunars de départ et leurs équipements.

Le scénario se déroulera à partir de 18h00, samedi le 10 septembre, jusqu'à 6h00, dimanche le 11 septembre. Le scénario est continu et s'étend sur la période complète de 12 heures.

POINTS D'ACTION

Les points d'action sont remis au début de la partie, à chaque front, en raison de 1 par joueur. Ils sont aux couleurs des fronts en présence et ont comme fonction de soit :

- Prendre possession d'un point de ressource (panneau)
- Attaquer le campement adverse (panneau)
- Défendre son campement (panneau)
- Attaquer des Bâtiments (panneau)

Les panneaux à disposition ont toujours un nombre impair de points d'action. Les points d'action cumulés sur un panneau de ressources procurent à leurs possesseurs des lots de cette ressource. Selon le type de ressources, les gains peuvent être plus nombreux. Chaque ressource exige un montant minimum de points d'action pour qu'une ressource soit recueillie. Les panneaux de bâtiments rapportent un pourcentage fixé à l'avance de ce que les dits bâtiments peuvent produire. (Info, arme, armure, etc.)

POINTS D'ACTION SPÉCIAUX

Les aventuriers solitaires recevront des points d'action noir. Ils ne peuvent s'en servir que pour des groupes officiels de Mordhemia. Ces jetons serviront alors de monnaie d'échange pour vendre leurs services aux plus offrant.

Les personnages non-joueurs (PNJ) disposeront de points d'action spéciaux. Ceux-ci seront utilisés dans le cadre des quêtes de ces PNJ. Les résultats de la soirée influenceront le cours du prochain évènement Vertelune au Cap Gris.

ARMES ET ARMURES PERMISES.

Tous les types d'armes et armures sont autorisés.

NOTE IMPORTANTE : AUCUNE ARME DE JET NE SERA ACCEPTÉE À PARTIR DU COUCHER DU SOLEIL.

GUÉRISON

Tous les types de guérison sont permis.

PERSONNAGES & ITEMS ÉTHÉRÉS

Des lightsticks de couleur mauve pourront être apposés sur des objets ou des personnages. Cette couleur identifie ces objets ou personnes comme étant éthérés et, de ce fait, inaccessible, que ce soit pour le combat ou encore pour le prendre. À Mordhemia, la couleur mauve est la couleur universelle du monde éthéré d'Aethernéon.

LA MORT ET LE PILLAGE

Lorsqu'un joueur meurt en combat, il se doit de rester immobile et attendre qu'il n'y ai plus d'action autour de lui (elle). Si le joueur mort n'a pas été achevé (action de piller la pochette d'équipement du joueur), régénéré, guérit ou informé par une corneille de retourner à son campement, il pourra se lever par lui-même après 2 minutes (120 bateaux) et retourner à son campement en marchant en brandissant son l'épée bien en vue dans les airs. Le joueur pourra ensuite revenir dans l'action. Notez que :

- Un cadavre ne parle pas!
- Il est interdit de bouger les cadavres

Si vous vous êtes fait piller, vous devez obligatoirement retourner à votre campement. Si on ne vous a pas pillé, vous pouvez retourner à un portail de résurrection neutre. Ceux-ci sont identifiés par des banderoles jaunes (jour) et des lighstick jaune (nuit).

SACCAGER / PILLER LE CAMP ADVERSE

Le saccage d'un camp enlève simplement une partie des gains potentiels s'y trouvant sans le redistribuer. N'importe laquelle des races peut procéder au saccage d'un camp.

Le pillage d'un camp consiste à retirer la totalité des gains s'y trouvant et de les redistribuer au groupe qui à procédé au pillage. Le pillage n'est possible que pour les Skavens, Elfes Sombres et Voleurs.

Il y a 4 campements de départ de disponible. C'est dans ce campement que vous pourrez regrouper toutes les ressources, trésors ou autres objets jeux que vous trouverez. Ce campement a un niveau de défense 1 de départ ce qui signifie que si un groupe adverse appose 2 points d'action (toujours 1 de plus que la défense) le campement aura subi un pillage. C'est à la fin du scénario que les campements seront comptabilisés.

Chaque point d'attaque supplémentaire au point de défense enlèvera au groupe 5% à 10% de leur gain. Le pourcentage ainsi retiré à un groupe sera remis aux groupes ayant saccagés le campement adverse.

- Les joueurs décédés dans leur campement ne peuvent être pillés.
- Les joueurs adverses tués dans le campement ennemi peuvent être pillés.
- Les campements ne peuvent être pillés physiquement.

Les points d'action de joueurs solitaire ou groupe n'ayant pas de campement érigé seront comptabilisé et remis au groupe ayant mis le plus de point d'attaque sur un panneau.

Spécialement pour cette campagne les groupes pourront sacrifier des cartes citadin au début de la campagne pour ajouter des points a la défense des camp

- 1 citadin = 1 point de défense
- 1 aura de protection = 1 point de défense
- 1 lot de bois = 1 point de défense
- 1 citadin + 1 aura de protection + 1 lot de bois = 5 point de défense

Exemple : Exoniros (jeton d'action bleu) a saccagé le campement des Ishtars (jeton d'action vert) 8 jetons bleu et 3 jetons noir (jeton d'action de joueurs solitaires) on été insérés sur le campement des Ishtars. Ces derniers on répliquer avec 7 jetons d'action vert.

Dans cet exemple, ce sont 11 jetons d'attaque contre 7 à la défense. Le résultat est don qu'Exoniros a réussi à piller 20% des gains total des Ishtars pour cet

campagne. Les gains seront donc remis à Exoniros qui verront eux-même au bon partage avec les joueurs solitaires s'étant alliés à leur cause.

PRIX POUR UN CAMPEMENT

Le prix d'un campement est de 2 lots de bois. Si vous êtes un nouveau groupe dans l'univers de Mordhemia et désirez un campement pour ce scénario, vous devez préalablement être inscrits sur notre forum et avoir votre logo. À ce moment, l'organisation vous offrira un campement gratuit.

PILLER LES BÂTIMENTS

Il est aussi possible de piller les bâtiments du Cap Gris. Chaque bâtiment dispose de panneau avec un nombre de point (4 de base plus un point uniquement disponible aux PNJ). Chaque point rapporte 10% du contenu du dit bâtiment (25% pour les PNJ)

LES ZONES HORS PILLAGE (Ville)

Au village du Cap Gris, il est interdit de piller les joueurs, exception faite de la milice qui est la seule force en présence autorisée à fouiller et piller dans l'enceinte du village (toute la zone autour du lac).

Noter que, bien qu'il ne soit pas possible de piller, cela n'interdit en aucune manière que des combats et affrontements y ai lieu. D'ailleurs, la milice se fera un plaisir de bien surveiller chaque fait et geste des joueurs afin de prévenir le pillage et se réjouiras de passer à tabac les combattants et pillards qui marauderont dans le village.

LA MALPIERRE

Bien entendu le but premier de votre excursion au Cap Gris est de recueillir la fameuse Malpierre. Vous aurez la chance de découvrir cette pierre verte dans ce scénario. La Malpierre est toujours représentée par de vrais rochers (grosses roches) sur le terrain. Il y en a plusieurs sur le terrain. À un moment dans la nuit, une météorite de Malpierre tombera du ciel. Cette action sera représentée par le lancer dans le ciel d'une fusée éclairante signifiant que quelque part sur le terrain une météorite est tombée. Vous devrez trouver cette météorite, un gros rocher constamment illuminé d'une aura verdoyante (lightsticks vert).

Les radiations dégagées par la météorite empêchent tout aventurier de s'approcher à moins de 10 pieds (3 m) du site d'écrasement durant les 15 minutes suivant la chute de la pierre (certaines races ont la capacité de s'approcher sans risques pour leur vie). Chaque fragment

de Malpierre doit être extrait du rocher. La façon de faire est avec un sablier. Une corneille sera sur place et vérifiera qu'un groupe passe le temps requis à extraire le minerai (3 minutes). Vous pourrez alors repartir avec un lightstick vert de votre choix avec un numéro inscrit dessus. Ce numéro correspond à un nombre de Malpierre qui sera comptabilisé à la fin du scénario.

QUÊTE MAJEURE ET QUÊTES SECONDAIRES

Ces quêtes seront disponibles tout au long de la journée par le biais d'énigmes, d'objectifs à réaliser, de trésors trouvés lors d'autres campagnes ou certains achats fait par l'entremise de la taverne Bugman ou à la place aux enchères <http://mordhemia.forumsactifs.com>.

Quêtes Majeure :

- | | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| 1- Trouver de la Malpierre | 2- Contrôle de bâtiments |
| 3- Contrôle des docks | 4- Contrôle et défense des camps |
| 5- Contrôle du champ de Pavium | 6- Quêtes Spéciales |
| 7- Contrôle des mines | |

GAINS

Tous les points de prestige, ressources, objets pillés, malpierre et autres trésors gagnés seront remis aux responsables de chaque front. C'est le rôle des responsables de voir à la séparation des gains.

Important : Seul les objets sécurisés à l'intérieur du camp des joueurs seront comptabilisés à la fin de la campagne,. Les objets cachés ou non-sécurisés à l'intérieur du campement ne seront pas comptabilisés.

STATISTIQUE DE GROUPE

Toutes les statistiques des groupes présent seront comptabilisées question de faire progresser votre groupe dans l'univers de Mordhemia. Les statistiques personnelles ne seront pas comptabilisées.