



# Inscription, Information et Règles pour la nuit de la Lune Rouge

Samedi 12 juillet 2003, au Duché de Bicolline

*La construction du port de Mariembourg a commencé depuis un peu plus de trois mois à l'embouchure du Fleuve d'Heldarnoth, après une courte campagne militaire menée en territoire de l'oubli par l'armée provinciale de Mariembourg. La terre conquise a été annexée à la province de Mariembourg et a été baptisée Fief de Cassandra. L'armée de Mariembourg s'est heurtée à peu de résistance de la part des orcs lors de sa conquête, il faut dire que les régions frontalières des territoires de l'oubli sont peu occupées par les clans et tribus orcs.*

*L'invasion des impériaux a néanmoins fait écho jusqu'au centre du territoire et les chefs orcs n'ont pas tardé à s'organiser pour la grande offensive. Le Clan de l'Araignée, le Clan du Marais, le très puissant Clan Zardok ainsi que le Clan de la Lave et les tribus de la Dent cassée ont tous rejoint le territoire du clan Bormak. La nuit de la Lune Rouge a été choisie pour l'assaut des installations du Quartier Portuaire et coïncide avec la visite de nombreux dignitaires du conseil impérial dont Valmir Todbringer le seigneur de Mariembourg, le Chancelier Impérial Maître Nicoppo Malebranche, le Gouverneur Enguerrand de Sombremont et le Frère Loan, représentant de la Vraie Foi.*

*Les membres du conseil impérial et les installations portuaires devront compter sur l'unique bataillon impérial resté en place pour assurer leur protection. La tâche sera ardue étant donné qu'ils devront faire face à un ennemi 2 à 3 fois plus nombreux qu'eux et qui n'a qu'une seule chose en tête, raser le quartier portuaire de Mariembourg.*

## Modalités pratiques concernant l'inscription

Les nuits de la Lune Rouge se déroulent une nuit de pleine lune, nuit de rassemblement pour les peaux vertes. L'activité commence à la nuit tombante et se termine à l'aube.

Pour s'inscrire il faut :

- Avoir **18 ans**, et être libre du **samedi 12 juillet à 18 heures** au dimanche 13 juillet à l'aube.
- Choisir un camp, troupes impériales ou peaux vertes, en respectant les conditions d'esprit et de costumes s'appliquant pour chaque camp telles que précisées sur les pages suivantes. De plus les orcs et gobelins devront choisir un clan.
- Lire les règles de bataille et les précisions s'appliquant aux nuits de la Lune Rouge et s'engager à les respecter.
- Le montant de l'inscription est de **40\$can** (taxes incluses), comprenant l'inscription, un repas chaud le soir et un déjeuner le matin.
- **Nous faire parvenir le bulletin** d'inscription ci-dessous **avant le samedi 5 juillet 2003 au plus tard**. Il n'y aura pas d'inscription après cette date, ni par la poste, ni sur place.
- Poster son paiement par chèque ou mandat à Bicolline, au 1440 Chemin Principal, St Mathieu du Parc, Qc, G0X-1N0.
- Rappel : seules les inscriptions dont le paiement est arrivé à Bicolline à la date limite seront confirmées.

### Pour nous joindre

**E-mail** : [info@bicolline.org](mailto:info@bicolline.org)

**Site Internet** : [www.bicolline.org](http://www.bicolline.org)

**Téléphone** : Jeu et administration : (819) 532-1074

**Le courrier** : Bicolline, 1440 chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X-1N0



# Inscription, Information et Règles pour la nuit de la Lune Rouge

Samedi 12 juillet 2003, au Duché de Bicolline

**FICHE D'INSCRIPTION : NUIT DE LA LUNE ROUGE - Samedi 12 juillet 2003**  
**N'oubliez pas votre paiement et ÉCRIVEZ TRÈS LISIBLEMENT en LETTRES MOULÉES, merci beaucoup.**

	Nom et Prénom : ..... Age: .....
	Choix du camp : <input type="checkbox"/> Troupes Impériales <input type="radio"/> Peaux Verte (indiquez un clan) <input type="radio"/> Bormak <input type="radio"/> Araignée <input type="radio"/> Marais <input type="radio"/> Zardok <input type="radio"/> Lave <input type="radio"/> Clan Noir/Dent Cassée .....
Paiement de 40\$ <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat	Noter ici vos coordonnées si elles ont changé ou si c'est votre première venue à Bicolline Adresse : ..... Ville : ..... Code Postal : ..... Tel (dom.): ..... Adresse Email : .....

✂ ..... ✂ .....

## La logistique d'arrivée

Le site sera ouvert à partir de 14h le samedi pour la préparation des campements et du village.  
Tous les joueurs doivent être **arrivés pour 18h au plus tard.**

### Pour les orcs :

- L'arrivée se fait au débarcadère.
- Le maquillage et le repas se feront dans un chapiteau installé proche du débarcadère.
- Pour 20h30 les orcs partiront vers leur campement en forêt proche de la plaine du Totem.

### Toutes les troupes impériales

- L'arrivée se fait au 1540 (veille ville)
- Le repas sera prêt à partir de 19h et sera servi à l'auberge.
- Pour 20h30 au plus tard toutes les troupes impériales doivent être en position.

Le **jeu débutera à 21h** au son du cor.

Le jeu se termine au lever du soleil, au son du cor

## Le Maquillage

- Maître Olivier Zeghers, alias Ozocre des Peintres Mages sera présent pour vous aider à vous métamorphoser en créature des terres de l'oubli.
- Nous demandons à tous les joueurs peaux vertes d'amener masques et maquillage pour compléter le stock fourni par l'organisation.

## Pour venir au Duché de Bicolline

L'entrée du site est située au : **1480 chemin Principal à St Mathieu du Parc** (En Mauricie, près de Shawinigan)

Le point de rendez-vous est le débarcadère (entrée de la Bataille).

Autoroute 40 jusqu'à la jonction avec l'autoroute 55 (près de Trois Rivières)

Puis Autoroute 55 Nord jusqu'à la sortie 217 – Shawinigan, St Gérard des Laurentides

Puis route 351 vers Saint Gérard des Laurentides, puis St Mathieu du Parc (env 16 km depuis la sortie de la 55)

L'entrée du site est située 1,5 km avant le centre du village de St Mathieu du Parc.



# Inscription, Information et Règles pour la nuit de la Lune Rouge

Samedi 12 juillet 2003, au Duché de Bicolline

## La description des camps

### *Les troupes impériales :*

- La bataillon en poste au Quartier Portuaire est un bataillon d'élite de l'armée régulière de Mariembourg.
- Il est composé de **82 hommes** parfaitement équipés et disposant de 5 balistes.
- Le Bataillon est formé de 8 unités de 10 hommes ayant chacun un sergent à leur tête.
- Il est commandé par deux officiers impériaux.
- Ce sont des soldats d'élite, expérimentés et disciplinés, qui font la réputation de l'armée la plus puissante du monde de Bicolline.
- Ils portent le tabard impérial en tout temps. (Les tabards sont fournis par Bicolline).
- Armement : Tout type d'armes ou d'armure est autorisé à l'exception des armes de tirs (arbalète et arcs).
- Équipement : Des couvertures peuvent être utiles.

### *Les peaux vertes*

- Sont constituées d'au moins **160 orcs, gobelins** et autres créatures goblinoïdes. Il y a un maximum de 1 Troll par clan.
- Ce sont certainement les troupes les plus indisciplinées du monde de Bicolline, mais néanmoins des combattants redoutables...
- Tous les joueurs orcs ou gobelins doivent être maquillés ou porter masques et prothèses. Et n'oubliez pas que si votre tête est verte, ou rouge, il est attendu que vos mains le soient aussi, tout comme chaque partie visible de votre peau.
- Armement : Les armes conseillées sont les massues, haches, masses à pics, marteaux, sabres et hachoirs... Aucune arme de plus de 1m50. Pas de machines de guerre. Les armes de tirs sont autorisées uniquement pour les flèches incendiaires. L'organisation fournira les « stick light », environ une centaine, à vous d'amener les flèches.
- Armures : Les points d'armure sont limités à un maximum de **2**. Exemple si vous portez un casque en métal il ne vous offrira que 2 points. Et si vous ne portez rien, vous n'avez pas de protection !
- Musique : La nuit de la grande offensive, tous les clans marquent leur alliance par une danse tribale au son des tambours, djembés, cors, ... N'hésitez pas à amener ces instruments de musiques, ils sont primordiaux pour amorcer la transe des guerriers orcs et gobelins, et ils résonnent longtemps sous les casques impériaux...
- Équipement : **Gamelles, bol de bois, cuillères seront indispensables** pour le repas. Des couvertures et fourrures sur le campement orc peuvent être utiles.
- Les peaux vertes sont organisées en clans ou tribus, qui sont décrits à la fin de ce document. Chaque clan développe ses coutumes, son langage, ses signes et ses règles de clans. Elles vous seront enseignées une fois sur place par les anciens et les chefs de clan.



# Inscription, Information et Règles pour la nuit de la Lune Rouge

Samedi 12 juillet 2003, au Duché de Bicolline

## Description et Objectif des troupes impériales

La bataillon resté en poste au Quartier Portuaire est un bataillon d'élite de l'armée régulière de Mariembourg. Composé de **82** hommes parfaitement équipés et disposant de 5 balistes. Le Bataillon est formé de 8 unités de 10 hommes ayant chacun un sergent à leur tête. Il est commandé par deux officiers impériaux, qui possèdent un plan détaillé du village.

Les troupes impériales possèdent un cristal de destruction capable de détruire la dalle de guérison des orcs. Il doit être posé sur la dalle pour détruire définitivement le pouvoir de celle-ci.

Leur objectif est de tenir toute la nuit en protégeant les dignitaires impériaux et les différentes installations du quartier portuaire.

Chaque bâtiment ou secteur à une valeur stratégique de 1 à 3, qui est connue de l'état major impérial seulement, et qui fera partie de leur ordre de mission. L'impact de l'attaque des orcs sur le quartier portuaire se résoudra en fonction du nombre total de destructions et pillages réalisés par les orcs selon le tableau suivant :

Les troupes impériales disposent de 2 sabliers de guérison et de 300 pansements.

Total des Points	Effet sur la construction
0 à 9	Les dégâts causés ne sont pas assez important pour perturber la suite des travaux.
10 à 14	Les dégâts causés au quartier portuaire entraînent un retard de 3 mois ce qui reporte à novembre 1003 la fin du chantier.
15 à 18	Les dégâts sont majeurs les travaux s'étendront jusqu'à mars 1004.
19 à 24	Les dégâts sont d'une telle ampleur qu'ils nécessiteront la levée d'un impôt de 10% sur toutes les provinces impériales et la fin des travaux sera prévue pour août 1004. L'impôt sera prélevé dès l'été 1003.
25 à 28	Le quartier portuaire est détruit, la levée d'un nouvel impôt de 10% dans toutes les provinces impériales jusqu'à l'an 1005 sera ordonné pour faire face à la reconstruction. L'Empire déclare la guerre et prépare l'invasion des territoires de l'oubli.

## Dignitaires Impériaux.

En cas de capture d'un des quatre dignitaires impériaux le système des rançons s'applique. Pour la Lune rouge le tableau des rançons est le suivant. (Voir règle des rançons plus loin dans le document).

Personnage	Montant de la rançon
Valmir Todbringer le seigneur de Mariembourg	250 solars
Maître Nicoppo Malebranche, Chancelier Impérial	100 solars
Enguerrand de Sombremont, Gouverneur de la province du Griffon	100 solars
Frère Loan, représentant de la Vraie Foi	100 solars



## Inscription, Information et Règles pour la nuit de la Lune Rouge

Samedi 12 juillet 2003, au Duché de Bicolline

### Description du Quartier Portuaire.

1. Le **Quartier des quais** [Basse Ville] : C'est là où réside la plupart des ouvriers travaillant sur place. Le pillage du quartier des quais rapporte 4 lots de victuailles par maison pillée aux clans orcs. Une soixantaine d'ouvriers habitent le quartier ce qui en fera tout autant d'esclaves pour les orcs s'ils réussissent à piller la totalité du quartier.
2. La **Maison du Grand Armateur** [BÂTIMENT BRABANCOURT] [BÂTIMENT JEU] : Située dans le quartier bourgeois elle abrite les architectes, contremaître et le grand armateur, ainsi que la trésorerie du chantier qui assure le salaire des ouvriers et la solde de la garnison. Plusieurs centaines de solars résident dans ses coffres. Si les orcs parviennent à se rendre jusqu'à la salle des coffres ils peuvent en piller tout le contenu.
3. L'**Auberge du Port** [AUBERGE DU VILLAGE] [BÂTIMENT JEU]
4. Le **Baraquement des officiers** [SOUE] [BÂTIMENT JEU]
5. Les **Réserves à grains** [TROIS CABANES ROUGES DE LAMBERTRAND]
6. L'**Armurerie** [CABANES À DEUX ÉTAGE DE LAMBERTRAND] [BÂTIMENT JEU] : L'armurerie contient une quantité importante de matériel militaire destiné à la garnison du quartier portuaire. Son pillage rapporte 30 lots d'*Armement*.
7. La **Forge** [CABANE DU PÈRE RODRIGO] [BÂTIMENT JEU]
8. Les **Baraquements des esclaves** [TOUT LE QUARTIER EST] : Secteur d'une dizaine de bâtiments, il abrite toute la main d'œuvre forcée du chantier maritime. Si ce quartier tombe au mains des orcs, c'est à dire complètement pillé, ces derniers recevront une centaine d'esclaves.
9. Le **Moulin** [GREFFE - BIBLIOTHÈQUE] [BÂTIMENT JEU] : Son bon fonctionnement est primordial pour alimenter la population du quartier portuaire.
10. L'**Entrepôt** [MARCHÉ DÉCOUVERT] [BÂTIMENT JEU] : Il abrite beaucoup d'équipement divers destiné aux travailleurs et à leur famille. Il s'agit également de l'endroit où bon nombre de pièces d'équipement pour les navires sont fabriquées et entreposées. Son pillage rapporte 50 lots d'*Équipement*.
11. Les **Champs** [LICE] : Il peut être incendié avec au moins 12 projectiles incendiaires répartis sur son étendue. Les récoltes seraient alors complètement détruites.
12. Le **Clocher** [CLOCHER]
13. L'**Atelier** [CABANE RÉDEMPTION] : Il fournit chaque jour quantité de pièces et matériel destinés au bon avancement du chantier. son pillage serait un dur coup pour les travaux.
14. Le **Poste de garnison** [FORT] [BÂTIMENT JEU] : Il a été abandonné sous l'effet de la surprise de l'arrivée soudaine des orcs. Les troupes impériales ont décidé de défendre les installations du quartier portuaire en se redéployant dans les ruelles centrales. Son contrôle est symbolisé par un mat de position au centre du fort. (rouge : empire, vert : orc).
15. L'**Église** [CABANE POING DE FER] : Si l'église est détruite la plupart des paysans y verront le signe d'avoir été abandonné par leur Dieu et il sera difficile pour le Seigneur Valmir Todbringer de convaincre à nouveau les paysans de revenir travailler sur le chantier. Seuls les *esclaves* pourront alors travailler sur le chantier, ce qui augmentera les coûts.
16. La **Prison** [GALERIE DE LA VIELLE MAISON] :



## Inscription, Information et Règles pour la nuit de la Lune Rouge

Samedi 12 juillet 2003, au Duché de Bicolline

### Description des clans Orcs

**Clan de l'Araignée:** Ce clan a un rôle précis dans le monde des peaux vertes: il est en charge de l'élevage des araignées géantes qui servent de montures aux gobelins. Les *arakannes*, araignées géantes, sont constamment pistées par les gobelins de son camp. Une fois qu'elles ont pondu, elles sont abattues et se sont des femelles gobelines qui se substituent à elles et veillent sur les œufs jusqu'à leur éclosion. Ensuite elles s'occupent de l'élevage des jeunes arakannes.

**Clan Bormak :** Bormak est un sanguinaire, il est à la tête d'orcs et d'orcs noirs. Il a dirigé de nombreuses expéditions meurtrières sur le nord-est de Mariembourg, s'attaquant à des fermes isolées et à des petites bourgades. Ce sont des mangeurs d'humains. A chaque nuit de pleine lune son clan s'installe dans la vallée aux rats. Ils donnent aux rats des offrandes et les honorent avec des danses tribales. Quatre expéditions financées par l'Empire pour ramener la tête de Bormak se sont soldées par un échec. La première a eu lieu à l'automne de l'an 1000, un groupe de 17 mercenaires dont on a jamais plus eu de nouvelles. La seconde a été menée au printemps de l'an 1001, 21 mercenaires provenant de Reikswart se sont essayés, 7 d'entre eux réapparurent au petit matin, mais sans la tête de Bormak. La troisième eu lieu au milieu de l'été 1001, 22 mercenaires s'y aventurèrent, cette fois là c'est Bormak qui garda 20 têtes d'humains en souvenir et enfin la dernière en 1002, qui fut un fiasco pour l'Empire.

**Clan du Marais :** Occupe le centre des terres de la région frontalière. En guerre constante avec le Clan de l'Araignée dont ils enlèvent les femelles. Ces deux clans se vouent une haine qui n'a d'égale que celle qu'ils portent aux humains. Ils vénèrent une statue aux yeux de braise, au pied de laquelle ils déposent leurs offrandes faites de restes humains ou d'abats d'animaux. Le Clan du Marais est dirigé par le surnois Kaz, véritable maître dans l'embuscade et la traque d'humains. Pour la grande offensive après des nuits de négociations les 2 clans se sont mis d'accord pour s'accorder une trêve, qui ne devraient durer que le temps de l'attaque du quartier portuaire...

**Le Clan Zardok :** Dirigés par Thornfill, le maître des trolls. Le Clan Zardok est l'une des plus puissantes tribu orc des territoires d'oubli. Les affrontements et rivalités avec les orcs noirs du Clan Bormak ne sont pas rares, mais se sont atténuées après que le clan Zardok eu remis le bâton de chamane au clan Bormak par l'intermédiaire du clan des Marais. Ayant réussi à plusieurs reprise à calmer les rivalités entre les clans et tribus le clan Zardok a hérité du commandement de la grande offensive. C'est lui qui répartira le butin des pillages entre les clans.

**Le Clan de la Lave :** Communément appelés les gobelins rouges, ils habitent les régions volcaniques du centre des terres de l'oubli. Leurs sorties sont rares, quand ils mènent des expéditions ils sont toujours en grand nombre. Les chamanes du Clan de la Lave contrôlent le feu. Ils maîtrisent les techniques permettant de transporter de la lave et incendient ainsi les villages avec des boules de lave qu'ils lancent à la main.

**Les Tribus Noires de la Dent Cassée :** Elles vivent dans le nord des territoires de l'oubli il s'agit des plus anciennes tribus orcs que le territoire a abrité. Elles doivent leur nom au système tribal qu'elles utilisent pour élire leur chef. Les prétendants se font face et se donnent à tour de rôle de violents coups de tête. Le premier qui perd une dent doit se retirer de la course.



# Inscription, Information et Règles pour la nuit de la Lune Rouge

Samedi 12 juillet 2003, au Duché de Bicolline

## Règles

Toutes les règles de la bataille s'appliquent, avec les modifications et les restrictions suivantes qui sont valides pour la nuit de la Lune Rouge.

- Pas de projectiles autre que les traits de balistes et les projectiles incendiaires décrits ci-dessous.
- Les troupes impériales ne possèdent aucune arme de tir en dehors des balistes
- Les clans orcs ne peuvent utiliser leurs armes de tir que pour viser les bâtiments et seulement avec les projectiles incendiaires décrits ci-dessous.

## Bâtiments

Il y a 2 types de bâtiments : les bâtiments jeu [*BÂTIMENT JEU*] et les autres.

### [*BÂTIMENT JEU*]

- Les [*BÂTIMENT JEU*] sont des maisons dans lesquelles il est possible de se battre. Ils sont identifiés par un « stick light » bleu aux entrées. La description du quartier portuaire indique de plus la liste des bâtiments jeu.
- Les entrées et sorties des [*BÂTIMENT JEU*] restent ouvertes en tout temps et leur accès ne peut être bloqué qu'en les gardant. Ce qui signifie qu'il n'y a aucune porte à défoncer. Les portes fermées sont considérées comme des murs.
- Exemple : La Maison du Grand Armateur

### AUTRES BÂTIMENTS

- Ce sont les autres bâtiments. Il n'est pas possible de pénétrer dans ces bâtiments.
- Tous les bâtiments peuvent être pillés, ils ont un tissu clair fixé aux 4 coins.
- Exemple : L'Atelier

## Projectiles incendiaires

Il y a trois types de projectiles incendiaires : les flèches, les boules de laves et les javelines.

Un projectile incendiaire ne se ramasse jamais une fois lancé. Il reste sur son point de chute jusqu'à la fin du scénario.

Un projectile incendiaire participe à l'incendie des [*BÂTIMENTS JEU*]. Il faut quatre projectiles incendiaires pour incendier un bâtiment et forcer son évacuation.

- Les flèches incendiaires : Ce sont des flèches d'arcs sur lesquelles un « stick light » rouge est fixé. Elles répondent aux règles des flèches (Si fortuitement quelqu'un est touché par un de ces projectiles, destinés aux bâtiments, 2 points de dégâts à celui qui la reçoit, pas d'effet sur les boucliers, les pavois et les balistes, etc.).
- Les boules de lave : Seuls les gobelins rouges en maîtrisent l'utilisation. Ils s'agit de boules rouges lumineuses. Elles se jettent à la main. Elles font 1 point de dégâts. Elles ne font rien sur les boucliers.
- Les javelines incendiaires : Ce sont des javelines sur lesquelles un « stick light » rouge est fixé. Elles répondent aux règles des javelines (1 points de dégât à celui qui la reçoit, pas d'effet sur les boucliers, les pavois et les balistes, etc.).



# Inscription, Information et Règles pour la nuit de la Lune Rouge

Samedi 12 juillet 2003, au Duché de Bicolline

## *Incendie des [BÂTIMENTS JEU]*

- Les bâtiments peuvent être incendiés à l'aide de projectiles incendiaires [« STICK LIGHT » ROUGE].
- Si un bâtiment est occupé : ses occupants doivent le quitter dès qu'il y a 4 projectiles incendiaires qui pénètrent dans la pièce où ils se trouvent.
- Un bâtiment incendié ne peut plus être occupé jusqu'à la fin du scénario.

## *Pillage des bâtiments*

- Pour simuler le pillage d'un bâtiment il faut défaire les tissus blancs attachés aux quatre coins des bâtisses.
- Un bâtiment est pillé lorsque les 4 coins sont détachés.
- La destruction d'un bâtiment est une action irréversible. Un foulard dénoué à un coin de bâtiment ne peut plus et ne doit pas être remis.

## *Règles des rançons*

- Un personnage qui occupe une fonction officielle importante peut être rançonné lorsque le scénario l'indique.
- Les personnages et le montant de la rançon sont indiqués dans le tableau des rançons du scénario.
- Un personnage capturé ne revient pas au jeu tant que sa rançon n'est pas payée.
- Pour pouvoir exiger une rançon le personnage concerné doit être entre vos mains à la fin du scénario.

## *Prisonniers*

- Les chamanes et les chefs de clan peuvent être capturés par les troupes impériales.
- Les prisonniers sont toujours placés dans la prison du quartier portuaire.
- Une prime de 25 solars a été promise par les officiers en poste pour chaque capture de chamane ou de chef de clan.
- Les prisonniers sont enchaînés par les pieds le long d'une chaîne fixée au poteau de la galerie. Les chaînes ne peuvent être enlevées que par les geôliers ou par un membre de votre propre camp venus vous libérer.
- Une fois enchaîné il est donc impossible de s'évader de son propre chef. (ou de son propre chamane).
- Advenant qu'un prisonnier ne souhaite plus rester prisonnier, après un certain temps, il peut s'il le désire rejoindre son camp comme simple orc, en laissant son bâton ou son collier de chef.

## *Les Trolls*

- Créatures imposantes dotées d'une force et d'une résistance surhumaine, les Trolls bénéficient de 12 points de vie pour l'ensemble de leur corps.
- Les touches d'armes à deux mains ne leur font qu'un point de dégât, néanmoins ils sont tués sur le coup si un trait de baliste les atteint à la tête ou au tronc.
- Les Trolls font 2 points de dégâts en tout temps.
- Ils portent un pendentif vert lumineux.
- Rappel : Le Trolls peuvent se faire guérir par les chamanes, mais nécessitent le double des tours. Et il n'y a qu'un Troll par clan.



## Inscription, Information et Règles pour la nuit de la Lune Rouge

Samedi 12 juillet 2003, au Duché de Bicolline

### *La mort*

- Pour les orcs : Tant que le chamane est en vie et qu'il vous soigne vous pouvez continuer à jouer dans votre clan. Si votre clan n'a plus de chamane, vous devez être ramené à la dalle de guérison ou alors être soigné par un chamane d'un autre clan.
  - o Si vous êtes mort dans le village, il faut rester sur place en comptant sur l'esprit de clan, les orcs reviendront sûrement sous peu. (Note : les troupes impériales ne peuvent pas déplacer les morts orcs).
- Pour les troupes impériales : Si vous êtes mort dans un lieu sans aucun espoir de guérison, ou que votre moral impérial est atteint (ce qui prend du temps) vous pouvez rejoindre le campement orc où vous serez transformé en orc.

### Précisions pour les clans orcs

#### *Le chef*

Chaque clan est formé autour d'un chef que les orcs craignent et écoutent. Si ce dernier venait à être capturé un vent de panique soufflerait parmi tout son clan, qui partirait dans d'interminables lamentations, chants et danses au cours desquelles les guerriers orcs revendiquant le titre de nouveau chef s'affronteraient au travers d'un jeu d'intimidation. Point de règle : en cas de capture de votre chef de clan, vous regagnez au plus vite le campement.

#### *Le chamane*

Il est essentiel à la vie et à la survie du clan. Il est le seul ayant le pouvoir de soigner et même de ramener les morts à la vie. Le chamane orc est doté d'un bâton de pouvoir qu'il ne quitte jamais et qu'il exhibe fièrement. Ce bâton diffuse une lumière verdâtre dépendant de la puissance du chamane.

#### Le rituel de guérison.

Pour soigner ou ressusciter un orc le chamane tourne **lentement 4 fois** autour de la victime **en chantant** son chant tribal et **en agitant son bâton** dans les airs. Ce rituel est fait le plus souvent au son des tambours. Si un chamane venait à perdre son bâton, son pouvoir en serait fortement atteint. Il lui faudrait alors 6 orcs ou gobelins l'accompagnant dans son rituel.

Une fois commencé **un rituel ne peut pas s'interrompre**, le chamane et ses accompagnants sont plongés dans une transe profonde les coupant de tout ce qui se passe autour d'eux, et ceci même si leur vie est en danger.

#### *La Dalle de Guérison*

Pour la grande alliance des orcs, les chamanes ont réuni leurs pouvoirs pour concevoir une dalle de guérison. Cette dalle de guérison redonne la vie à tout mort ramené à son contact. La dalle ne se déplace pas et elle se trouve au centre du camp de orcs et gobelins. Cette dalle ne peut être détruite que par un cristal de destruction confectionné par les alchimistes de Kintzheim. Le bataillon de Mariembourg en possède un.

Point de règle : c'est un « stick light » bleu qui doit simplement être déposé sur la dalle pour la détruire.

### Les limites du terrain

Le jeu se déroule dans et aux alentours du village, le nouveau terrain est également en jeu, et la limite du terrain de jeu est le chemin qui remonte le long de l'armurerie Dubé.