



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

Samedi 31 juillet 2004, au Duché de Bicolline

Le son des tambours rythme à nouveau les territoires de l'oubli depuis plusieurs jours, et ce de façon ininterrompue. Leurs battements résonnent de la Vallée aux Rats aux plaines d'Arakanne. Les clans sont en guerre et la nuit du grand défi approche. La domination totale doit être réaffirmée, et seul le plus brutal pourra régner.

Au cœur de cette guerre, Mo' Ra' Ka' la pourfendeuse, objet de toutes les convoitises. Dérobée lors de la mise à sac de Mariembourg par le Clan du Marais elle est devenue l'obsession de tous les chefs de clans. Au cours de la nuit de la Lune Rouge les tribus et clans les plus puissants des territoires essaieront de se l'approprier, mais aussi de prouver leur courage et valeur au travers d'exploits que seuls les orcs peuvent comprendre.

Au cœur de ce tumulte la compagnie d'Eldarnoth a été engagée par le seigneur Valmir Todbringer pour ramener l'épée familiale au sein de la province.

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 :

- o Avoir **18 ans**, et être libre du **samedi 31 juillet à 18 heures** au dimanche 1 août à l'aube.
- o Choisir un des 6 clans orc (50 places maximum par clan), en respectant les conditions d'esprit et de costumes s'appliquant pour chaque clan telles que précisées sur les pages suivantes. Pour faire partie du contingent impérial d'Eldarnoth, il faut avoir été recruté lors du Galion. Il n'y a pas d'autres places pour des humains.
- o Lire les règles de bataille et les précisions s'appliquant aux nuits de la Lune Rouge et s'engager à les respecter.
- o Le montant de l'inscription est de **40\$can** (taxes incluses), comprenant l'inscription, un repas chaud avant le départ le soir et un déjeuner le matin.
- o **Nous faire parvenir le bulletin** d'inscription ci-dessous **avant le samedi 24 juillet 2004 au plus tard**. Il n'y aura pas d'inscription après cette date, ni par la poste, ni sur place.
- o Poster son paiement par chèque ou mandat à Bicolline, au 1440 Chemin Principal, St Mathieu du Parc, Qc, G0X-1N0.
- o 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

Site Internet : www.bicolline.org

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

Auberge : (819) 532-1755

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

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 nouveau stationnement à coté du débarcadère.

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 31 juillet 2004, au Duché de Bicolline

FICHE D'INSCRIPTION : NUIT DE LA LUNE ROUGE - Samedi 31 juillet 2004	
N'oubliez pas votre paiement et ÉCRIVEZ TRÈS LISIBLEMENT en LETTRES MOULÉES, merci beaucoup.	
	Nom et Prénom : Je certifie être âgé de plus de 18 ans. Choix du clan : Obligatoire, 50 places par clan ☐ Bormak ☐ Araignée ☐ Marais ☐ Zardok ☐ Lave ☐ Clan Noir/Dent Cassée ☐ Troupes Impériales (12 places), uniquement pour les personnes confirmées par l'organisation 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 :
Paiement de 40\$ ☐ Chèque ☐ Mandat	

✂ ✂

La logistique d'arrivée

Le site sera ouvert à partir de 14h le samedi pour la préparation des campements.

Tous les joueurs doivent être **arrivés pour 18h au plus tard**.

Pour les orcs :

- L'arrivée se fait au stationnement proche du débarcadère.
- Le maquillage et le repas se feront dans un chapiteau installé proche du débarcadère.
- Le **souper** sera servi à **19h**.
- À partir de 20h, une navette vous amènera sur les camps.
- Le **jeu débutera à 21h** au son du cor.
- Le jeu se termine au lever du soleil, au son du cor.

Pour la compagnie d'Eldarnoth (troupes impériales)

- L'arrivée se fait au 1400 (Armurerie Dubé)
- Le repas sera prêt à partir de 19h et sera servi sur place.
- Le départ vous sera donné aux alentours de 21h.
- Le jeu se termine au lever du soleil, au son du cor.

Le Maquillage

- Maître Olivier Zeghers, alias Ozocre des Peintres Mages sera présent avec quelques maquilleurs 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.



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

Samedi 31 juillet 2004, au Duché de Bicolline

Les **objectifs détaillés** des clans orcs et les règles associées seront publiées à la **mi-juillet**. La description des clans et les règles de bases sont décrites ci-après.

La description des camps

Le contingent d'Eldarnoth

- o Baptisé du même nom que le fleuve qu'ils ont emprunté pour pénétrer dans le territoire de l'oubli, il est composé de **12 soldats impériaux** triés sur le volet, dont quelques vétérans ayant déjà combattu en territoire orc.
- o Leur mission est simple, ramener la pourfendeuse de Mariembourg au Seigneur Valmir.
- o Leur chances sont minimes, mais en cas de succès ils seront décorés de l'ordre du Griffon, se verront verser une solde de 150 solars chacun, et un domaine sera donné au nom du Bataillon en la province de Kintzheim.
- o Armement : Tout type d'armes ou d'armure est autorisé à l'exception des armes de tirs (arbalète et arcs).
- o Soin : 1 sablier de guérison (qui ne peut être volé).
- o Équipement suggéré : Sac, gourde, vêtements de rechange, couvertures. *(il peut être utile de prévoir équipement pour faire un orc une fois mort)*
- o En cas de mort définitive : (mort sans espérance de soins) ils peuvent rejoindre un camp orc après s'être métamorphosé au camp de base.

Les peaux vertes

- o Sont au nombre de **300**, regroupées en **clan de 50**, constitués d'**orcs, gobelins** et autres créatures goblinoïdes . Les clans ou tribus sont décrits ci-après. 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.
- o Il y a un maximum de **1 Troll** et de **2 chamanes** par clan.
- o Ce sont certainement les troupes les plus indisciplinées du monde de Bicolline, mais néanmoins des combattants redoutables...
- o 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.
- o 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. Pas d'armes de tir. Les seuls projectiles autorisés sont les boules de lave du clan de la lave (2 points de dégâts).
- o 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 !
- o Musique : Lors de la nuit du grand défi tous les clans donneront leurs offrandes à leurs divinités 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...
- o Équipement : **Gamelles, bol de bois, cuillères seront indispensables** pour le repas. Des couvertures et fourrures sur le campement orc peuvent être utiles.



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

Samedi 31 juillet 2004, 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 s'étaient mis d'accord pour une trêve, qui ne devraient durer que le temps de l'attaque du quartier portuaire. Après la mise à sac du port de Mariembourg en l'an 1003, le clan du Marais s'est attiré plus que jamais les foudres du Clan Zardok, pour avoir osé garder la pourfendeuse. Comme prévu la trêve fut de courte durée...

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 sur le port de Mariembourg en l'an 1003.

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. Les tribus noires sont également redoutées pour leurs pièges faits à l'aide de tronc d'arbres hissés à l'aide de cordes et qui une fois lâchés, cassent la dentition au complet de leurs ennemis, ce qui les amuse toujours.



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

Samedi 31 juillet 2004, 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 boules de lave du clan de la lave.
- Les troupes impériales ne possèdent aucune arme de tir.
- Les pièges des tribus du Clan de la Dent Cassée : Simulés à l'aide de tronc d'arbres en mousse accrochés dans les arbres ceux-ci sont mortels. Tout joueur touché par un de ces troncs meurt sur le coup, bouclier et armures sont ignorés. Note : Seules les tribus noires de la Dent Cassée maîtrisent ce genre de piège.

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 tué 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 mort de votre chef de clan, vous regagnez au plus vite le campement, le temps d'élire un nouveau chef.

Les chamanes

Ils sont essentiels à la vie et à la survie du clan. Un chamane 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 blanchâtre dépendant de la puissance du chamane. Il y a un maximum de 2 chamanes par clan. **Chaque chamane se doit de se faire et d'amener son bâton de rituel.**

- Point de règle : Les bâtons de chamane font partie de l'équipement du joueur, et ne se volent pas.

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.

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.

Projectiles incendiaires

- 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 **2 points** de dégâts. Elles ne font rien sur les boucliers.
- Un projectile incendiaire ne peut pas être ramassé par un autre clan ou un humain.



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

Samedi 31 juillet 2004, au Duché de Bicolline

Prisonniers

- Seuls les soldats impériaux peuvent être faits prisonniers par les clans orcs.
- Ils sont attachés par les pieds à arbre du campement du clan. Les liens ne peuvent être enlevés que par les orcs ou par un autre soldat impérial venus les libérer.
- A la fin du scénario, les clans se verront remettre un lot d'*équipement* et d'*armement* et un *esclave* par prisonnier.
- Une fois attaché il est donc impossible de s'évader de son propre chef.
- Advenant qu'un prisonnier ne souhaite plus rester prisonnier, après un certain temps, il peut s'il le désire rejoindre le camp de base où il se métamorphosera en orc.

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
- Les Trolls font 2 points de dégâts en tout temps.
- Ils portent un pendentif vert lumineux.
- Rappel : Le Troll peuvent se faire guérir par les chamanes, mais nécessitent le double des tours. Et il n'y a qu'un Troll par clan.
- Précision : un Troll qui décide de ne pas attendre la guérison et qui retourne à son camp pour y passer sa demi-heure, ne revient pas en Troll.

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 vous êtes mort dans un endroit sans espoir de guérison vous pouvez retourner à votre camp pour y passer **30 minutes**. [à compter de votre arrivée au camp. Pas d'action, pas de parole]
- Rappel pour les troupes impériales : En cas de mort définitive : (mort sans espérance de soins) ils peuvent rejoindre un camp orc après s'être métamorphosé au camp de base.

Les limites du terrain

Le jeu se déroule sur les terrains entourant les stationnement 4 et 5. Les limites du terrain sont :

La route principale

Le chemin qui remonte le long de l'armurerie Dubé. (le chemin et le pont municipal sont en jeu, mais pas le terrain de l'autre côté).