



Lune Rouge

Le sud d'ouest des Territoires de l'Oubli a été durement touché par le retour des Damnés, c'est l'occasion ou jamais pour plusieurs clans et tribus de se démarquer lors d'affrontements aussi sanglants que gutturaux.

L'objectif est simple, prendre le contrôle de cette partie du territoire en ralliant les tribus et lancé l'offensive sur Mariembourg. Par deux fois, en moins de dix ans, les Hommes s'emparèrent des territoires ancestraux des peaux vertes, y formant des fiefs et y construisant des bâtiments militaires.

Croupis, tentant de se faire oublier dans de denses forêts ou de lointains marais recouvrant les Territoires de l'Oubli, plusieurs attendent le retour d'un chef. Le clan Ba Bou Dou, le clan Arakane, le clan Bormak, la tribu du Crapaud, la tribu du Maître, le clan des Longs Bras, le clan Zardok, le clan de la Dent Cassée et le clan des Deux Tibias, pour ne nommer que ceux là.



D'autres tribus se sont révélés plus opportunistes et ont décidé de tenter le tout pour le tout, prendre les rênes du commandement de tous les habitants oubliés...

La gronde est à la bagarre et déjà les plus forts et charismatiques se font connaître. Cet affrontement qu'on peut classifier de politique fera office d'élection ? Ou au contraire sera la prémices à une autre grande Waaagh sur les Hommes ?

Description des tribus

Tribu des Dents Noires

Orques & Gobelins

..... Maximum 20

- **Armes autorisées :** Tout type d'arme est autorisé.
- **Restrictions :** Aucune.
- **Protection :** Tout type d'armure est autorisé.
- **Les Soins :** La tribu des Dents Noires possède 2 shamans.
- **Le chef :** Le chef est le plus fort et le plus crasseux des Orques de la tribu.



Lune Rouge

Tribu de la Pustule

Orques & Gobelins Maximum 20

- **Armes autorisées** : Tout type d'arme est autorisé.
- **Restrictions** : Aucune.
- **Protection** : Tout type d'armure est autorisé.
- **Les Soins** : La tribu de la Pustule possède 2 shamans.
- **Le chef** : Le chef est le plus fort et le plus laid des Orques de la tribu.

Tribu des Anguilles

Gobelins Maximum 20

- **Armes autorisées** : Tout type d'arme de moins de 5 pieds est autorisé.
- **Restrictions** : Aucune.
- **Protection** : Maximum 2 points d'armure.
- **Les Soins** : La tribu des Anguilles possède 3 shamans.
- **Le chef** : Le chef est le plus futé et le plus habile des Gobelins de la tribu.

Clan du Marais

Orques & Gobelins Maximum 20

- **Armes autorisées** : Tout type d'arme est autorisé.
- **Restrictions** : Aucune.
- **Protection** : Tout type d'armure est autorisé.
- **Les Soins** : Le clan du Marais possède 2 shamans.
- **Le chef** : Le chef est le plus ancien des Orques de la tribu.

Ogres du Mont Pourpre

Ogres Maximum 15

- **Armes autorisées** : Tout type d'arme de moins de 6 pieds est autorisé.
- **Restrictions** : Mesurer 6' et plus, peser plus de 250 lbs. En plus de la grosseur, le port d'épaulette est fortement recommandé.
- **Protection** : Maximum 2 points d'armure. Les ogres possèdent 10 points de vie total.
- **Les Soins** : Les Ogres du Mont Pourpres possèdent 2 shamans.
- **Le chef** : Le chef est le plus grand, gros et fort des Ogres.

Cultiste de la Nécropolia de Daolok

Nécromanciens et Morts-vivants Maximum 20

- **Armes autorisées** : Tout type d'arme est autorisé.
- **Restrictions** : Les nécromanciens ne portent pas d'armure.



Lune Rouge

- **Protection :** Maximum 2 points d'armure. Un mort-vivant est insensible au premier coup reçu, mais est très lent. Un mort-vivant ne fuit pas un combat...
- **Les Soins :** Les cultistes de Daolok possèdent jusqu'à 5 nécromanciens et 1 sablier de guérison (très lent plus de 2 minutes). Notez qu'un nécromancien ne peut pas guérir un autre nécromancien, il ne peut que le relever en mort-vivant...
- **Le chef :** Le chef est choisi par Daolok lui-même.

Clan des Assassins de Mo'ra'Ka'

Hommes-rats Maximum 15

- **Armes autorisées :** Armes courte seulement.
- **Restrictions :** Aucune armure
- **Protection :** Aucune
- **Poison :** Les armes des assassins Hommes-rats sont recouvertes d'acides, elles font 2 points de dommages.
- **Les Soins :** Le clan des Assassins de Mo'ra'Ka' possède 2 shamans.
- **Le chef :** Le chef est le plus meurtrier des Hommes-rats.

Assassins d'Elamshinae

Elfes Noires Maximum 15

- **Armes autorisées :** Armes courte seulement.
- **Restrictions :**
- **Protection :** Maximum 2 points d'armure.
- **Les Soins :** Les Assassins Elfes Noires d'Elamshinae possèdent 1 sablier de guérison (45 secondes). Chaque Elfes Noires possède 1 parchemin de guérison.
- **Le chef :** Le chef est choisi par la Matrone Elamshin.

Les chefs

Chaque groupe est formé autour d'un chef que les créatures 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 revendiquant le titre de nouveau chef s'affronteraient au travers d'un jeu d'intimidation.

Les shamans

Ils sont essentiels à la vie et à la survie du clan. Un shaman est le seul ayant le pouvoir de soigner et même de ramener les morts à la vie. Le shaman est doté d'un bâton de pouvoir qu'il ne quitte jamais et qu'il exhibe fièrement. Ce bâton diffuse une lumière verdâtre.

Chaque chamane se doit de 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.



Lune Rouge

Le rituel de guérison

Pour soigner ou ressusciter, le shaman tourne **lentement 4 fois** (45 secondes à 1 minute) 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 shaman 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.

Missions

Votre principal objectif est d'avoir du plaisir à jouer une créature, faire du « roleplay », élire de nouveaux chefs, faire des alliances, les rompre..., créer des chants gutturaux au son des tambours, faire une chasse aux gobelins! Kidnapper le chef d'une tribu voisine et imposer sa tribu à se battre pour vous, etc.

De plus, des missions personnalisées seront remises à chaque groupe au début de l'aventure.

Dé ZoM's ?

PaRè Ki En hA Ki aRiV...

Y cHek pOr IA Mo'ra'Ka'.

Cé tY por sA Ki hA dé gro rAT Ki trèn cit?

Les Assiégeurs de Mariembourg

Les quelques humains qui sont en jeu sont déjà aviser de leur présence, leur nombre est très restreint et ne peut représenter une menace significative pour l'ensemble des créatures. *De plus les joueurs les incarnant doivent prévoir un autre costume, puisqu'il n'y a pas de puits de guérison ou de camp des morts.*

L'arrivée, l'heure et le prix étant différent pour les Assiégeurs de Mariembourg, il est impératif de rentrer en contact avec l'organisation au moins deux semaines avant l'événement.

Prisonniers et esclaves

Il est tout à fait possible et encourager de faire des prisonniers ou de rendre esclave ceux que vous vaincrez.



Lune Rouge

Mort

Lorsque vous êtes mort, vous devez demeurer au sol 15 minutes ou plus si vous le désirez. Si votre groupe ne vous a pas guéri après un délai de 15 minutes, vous pouvez être guéri par un autre groupe et vous battre pour celui-ci ou faire ce que vous voulez, mais trahir un shaman qui vous a guéri peut coûter cher.

Si vous êtes mort dans un endroit difficile d'accès ou il y a peu de chance de vous faire guérir, vous pouvez, après une attente d'au moins 15 minutes, vous déplacer dans un endroit plus fréquenté, si vous voyez du mouvement, faites le mort.

Si par hasard, personne ne désire vous guérir, après 1 heure, votre corps subit la malédiction de Daolok et vous devenez un mort-vivant errant, attaquant tout ce qui est vivant. *Voir Cultiste de Daolok.*

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour.**
- Être prêt à se plonger dans 10 heures non stop de jeu de rôle, conçues pour des joueurs confirmés.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant dans la section téléchargement du site internet.
- Choisir son camp :
 - ☐ Tribu des Dents Noires - Orques & Gobelins
 - ☐ Tribu de la Pustule - Orques & Gobelins
 - ☐ Tribu des Anguilles – Gobelins
 - ☐ Clan du Marais - Orques & Gobelins
 - ☐ Ogres du Mont Pourpre – Ogres
 - ☐ Cultiste de la Nécropolis de Daolok – Nécromanciens et Morts-vivants
 - ☐ Clan des Assassins de Mo'ra'Ka' - Hommes-rats
 - ☐ Assassins d'Elamshinae – Elfes Noires
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X-1N0
 - o La date limite d'inscription est **le vendredi 5 septembre 2008.**
- Le point de rendez-vous et d'accueil pour tous est sur le parking 4 à partir de 18 :00.

La sécurité

Au son du cor qui marque le début du scénario, la consommation d'alcool n'est plus permise sur le site, et ce jusqu'à la fin du scénario. Les joueurs ne respectant pas cette consigne devront quitter le terrain.

La nuit, les arcs et les arbalètes ne seront pas utilisés.