

Le Réveil d'Arta Morna

Samedi 16 juin 2012, au Duché de Bicolline

Le Réveil d'Arta Morna

Les pisteurs du Taluskan sont formels : Un important regroupement de clans d'orcs, d'Hommes-Bêtes et d'Elfes Noirs est en cours aux abords de l'ancienne forteresse noire. Signe d'une alliance nouvelle entre ces races guerrières, un groupe de forestiers d'Irendille serait dernièrement tombé dans une embuscade meurtrière aux frontières du royaume elfique et de l'Empire.

Le récit de cet incident s'est propagé rapidement parmi les villes frontalières impériales. En effet, l'Empire est préoccupé par cette alliance et redoute que cela ne soit que les prémices de futures incursions sur son territoire. L'ancienne forteresse noire d'Arta Morna serait effectivement la base idéale pour rassembler et préparer des attaques sur les villages frontaliers impériaux, très isolés dans ce secteur.

Les relations étant ce qu'elles sont entre le royaume d'Irendille et l'Empire, le Conseil Impérial a décidé d'organiser une expédition vers l'ancienne forteresse impériale pour en avoir le cœur net et savoir exactement ce qui s'y déroule, et si menace il y a, de l'éradiquer sur le champ. Cette mission se prépare et aura lieu avec ou sans l'accord des frontaliers d'Irendille.

Les hommes choisis pour composer le bataillon qui sera envoyé en territoire elfique sont pour la plupart des soldats et vétérans émérites. Ils formeront le bataillon du « Griffon Noir » et seront équipés des toutes nouvelles armes à poudre développées par l'Empire. Avec cette « puissance de feu » inédite, ils espèrent bien ainsi être préparés à toutes éventualités face à un ennemi dont ils ne connaissent pas grand chose. En effet, les plus folles rumeurs entourent cette nouvelle race. Les « Houmbawas », Hommes-Bêtes, ont fait leur apparition l'année dernière à plusieurs endroits de notre monde. Les témoignages existants sont tous similaires : Ils sont apparus dans des régions où une très forte lueur bleue fut aperçue durant de nombreuses nuits.

Les chamans des tribus orcs y ont vu dès le départ le signe annonciateur tant attendu; celui du déclin du règne humain et le début d'une nouvelle ère pour les tribus orcs et gobelines. Perçus comme les envoyés en réponse aux cérémonies de leurs chamans, les « Houmbawas » jouissent d'un statut de quasi demi-dieux parmi les populations goblinoides et ils l'utilisent allègrement, ayant trouvé dans ces tribus les armées qu'ils n'ont pas encore ici.

L'Activité est conçue pour les trois groupes de joueurs suivants:

Irendille

Soixante (60) elfes, rangers et leurs alliés.

Empire

Un bataillon impérial de vingt (20) hommes et leurs armes à feu.

Chaos

Soixante (60) peaux vertes orcs, gobelins et leurs alliés du chaos.

Le front du chaos sera accompagné par une dizaine d'animateurs incarnant des orcs et des hommes-bêtes « Houmbawa ».

Note: *Les fronts Elfes et Orcs pourraient voir leur nombre augmenter avec l'accord de leur état-major.*



Le Réveil d'Arta Morna

Samedi 16 juin 2012, au Duché de Bicolline

Arrivée des participants

Les **Elfes sont attendus au stationnement numéro 4** dès 11h00 où l'homologation sera effectuée et le dernier briefing leur sera donné par les Maîtres de Jeu. À 13h30 les Elfes rejoindront leur campement (Cimetière d'Illendawë) pour un départ du jeu à 14h00.

Les **Soldats Impériaux sont attendus au stationnement du 1540, chemin principal** dès 11h00 où l'homologation sera effectuée et le dernier briefing leur sera donné par les Maîtres de Jeu. À 13h30 les Soldats Impériaux rejoindront leur campement (la vieille taverne) pour un départ du jeu à 14h00.

Les **Peaux vertes, Hommes-Bêtes et Elfes Noirs sont attendus au stationnement numéro 1** dès 11h00 où l'homologation sera effectuée et le dernier briefing leur sera donné par les Maîtres de Jeu. À 13h30 les Peaux vertes et les Hommes-Bêtes rejoindront leur campement (camp barbare) pour un départ du jeu à 14h00.

Les campements de base

Arta Morna est une activité de 8h de jeu continu. Les effets personnels des joueurs seront identifiés par des sacs oranges dans les campements respectifs. Nous demandons le respect de ces derniers par tous les joueurs dans le cas d'interaction en jeu dans les environs des campements. Tous les autres éléments du terrain seront considérés comme en-jeu.

Les repas

Il y a de la nourriture, un feu et de l'eau en tout temps sur les campements pour les participants. Un repas chaud de type ragout, du bouillon et des collations seront disponibles.

Guérison

Lorsqu'un joueur tombe en combat il se retrouve avec 2 choix:

- Se faire guérir ou transporter par un allié.
- Attendre la fin des combats et retourner vers un camp ou un puits de guérison.

Règles particulières pour la guérison

Créatures du chaos

Les Hommes-bêtes possèdent une bannière magique qui permet de redonner vigueur à leurs troupes peu importe où elles se trouvent. N'importe quelle créature chaotique qui passe 10 minutes au pied de cet artefact reprendra vie. Quiconque oserait toucher à cette bannière, sans la connaissance magique nécessaire, mourra sur le champ. Si les Hommes-Bêtes accumulent suffisamment d'énergie, ils pourront déplacer cet artefact de guerre afin de faciliter leur ravage en Irendille.

Empire

Le bataillon de l'Empire pourra toujours compter sur des renforts de leur grand royaume.

Un joueur de l'empire qui est mort et qui n'est plus témoin de combat autour de lui pourra se lever et retourner dans la vieille taverne pour revenir à la vie. Un temps de 10 minutes de repos est requis dans la taverne.

Note: Une horloge sera disponible sur place.



Le Réveil d'Arta Morna

Samedi 16 juin 2012, au Duché de Bicolline

Irendille

La "mort" et la guérison des elfes et des rangers ont un fonctionnement particulier en terre d'Irendille.

- Chaque résident d'Irendille doit porter sur lui à tout moment un anneau de vie qui représente une partie de son essence.
- Lors de sa mort, si un joueur adverse effectue l'incantation nécessaire et démontre un pendentif Homme-Bête, le combattant d'Irendille mort doit remettre son anneau.
- Un elfe mort qui voudrait revenir à la vie ne pourra le faire que s'il reçoit/prend un nouvel anneau. (D'un bâton de vie, d'un puits de vie ou d'un autre joueur!)

Note: *Un elfe sans anneau qui se fait guérir par un sablier ne se relève donc pas.*

- Un elfe ne peut porter sur lui plus d'un anneau à moins d'avoir avec lui un Devinyata (Bâton de perle de vie).
- Un elfe encore en vie peut prendre par la main un de ses confrères sans vie au sol afin de le guider vers une source de guérison. Dès qu'il lui lâche la main, le cadavre de son frère d'Irendille retombe au sol.
- Les elfes possèdent plusieurs puits de vie en Irendille.
- Un elfe ou un allié d'Irendille qui passe 10 minutes dans un puits de guérison actif reprendra vie.
- Les puits contiennent un nombre d'anneaux limité (sauf celui de base qui est illimité)

Afin de pouvoir revenir à la vie dans un de leurs puits, les joueurs elfes doivent s'assurer que le puits contient toujours des anneaux et ce même si l'elfe possède toujours le sien.

Note: *Un puits sans anneau signifie un puits drainé de sa puissance.*

Les elfes

Récemment les elfes ont été contactés par un savant mortel bien connu qui leur a annoncé la fin des Terres d'Irendille et des elfes. Pris très au sérieux, ce voyageur a été écouté et son récit de misère et de destruction indique clairement que le premier pas vers la perte des elfes a été un certain 16 juin 1012. Le voyageur a quitté les elfes en indiquant que le 16 il serait de retour parmi eux pour les guider vers un futur moins sombre. Les elfes se sont donc préparés à sa venue. Le voyageur arrivera par un portail aux abords des ruines d'Arta Morna.

Objectif principal

- Empêcher les Hommes-Bêtes d'entrer en Irendille.

Objectifs secondaires

- Découvrir le véritable dessein des Hommes-Bêtes.
- Récupérer les 5 elfes prisonniers des Hommes-Bêtes.
- S'assurer que les humains ne causent aucun tort et qu'ils retournent chez eux.

Règles spéciales aux elfes

- Les elfes devront fournir 5 joueurs sans armes pour servir de prisonniers chez les Hommes-Bêtes au début du scénario. Ces 5 prisonniers auront une avance d'une (1) minute avant le début du scénario afin de se sauver.
- Seuls les elfes d'Irendille pourront porter les tabards, disponibles à leur campement, leur permettant de pourfendre les créatures magiques invoquées par les Hommes-Bêtes. (Les pourfendeurs de monstres habituels, St-Augustin et Chevalier de Vorador, seront eux aussi acceptés.)



Le Réveil d'Arta Morna

Samedi 16 juin 2012, au Duché de Bicolline

Les troupes impériales

Armé de fusil, ce bataillon superbe de l'Empire s'est donné comme mission de se rendre en terre d'Irendille pour s'attaquer aux orcs qui s'y sont installés. Même si cette action vaudrait à elle-même d'être saluée par les elfes, il n'en est rien. La rumeur circule que les humains se sont mis dans une quête qui surpasse celle d'une simple attaque punitive... L'Empire a choisi d'entrer sur les terres d'Irendille sans prévenir aucun dignitaire elfe.

Dans sa marche vers Arta Morna le bataillon a été embusqué par des gobelins et il a perdu les réserves de munitions et de poudre nécessaires au fonctionnement de leurs armes à feu, ne leur laissant qu'une poignée de munitions. La colère a vite transformé cette mission en haine...

Objectif principal

- En apprendre plus sur la présence des Hommes-Bêtes et voir ce que l'Empire peut en tirer.

Objectifs secondaires

- Reprendre les munitions et surtout empêcher les orcs de mettre la main sur celles-ci.
- Tester leurs armes à feu sur les créatures monstrueuses.

Règles spéciales des troupes impériales

- Les armes à feu. (2 types d'armes à feu pourront être utilisés durant le scénario.)
 - Les armes avec projectiles: Elles infligent des dégâts qui ignorent l'armure.
 - Les armes sans projectile (pétard): Si le bataillon d'arme sans projectile effectue un tir groupé avec une arme de projectile, le projectile pourra blesser les créatures considérées comme des monstres.

Les Peaux vertes, Hommes-Bêtes et Elfes Noirs

Il y a deux semaines que des lieux bleutés se sont fait voir autour des ruines d'Arta Morna. Les orcs et quelques Hommes-Bêtes s'y sont présentés avec pour but premier de bâtir un fortin de bois au centre de ce qui était la forteresse. Maintenant que tout est en ordre et que les ordres ont été donnés, le sage Varinghor des Hommes-Bêtes a demandé aux orcs de les escorter dans la forêt d'Irendille et de rapporter des babioles insignifiantes aux yeux des peaux vertes.

Objectif principal

- Protéger les Hommes-Bêtes dans leurs recherches en Irendille.

Objectifs secondaires

- Récupérer le chargement de munitions du bataillon de l'Empire capturé par une bande de gobelins et laissé en pleine forêt d'Irendille.
- En récompense pour leurs efforts, le sage Varinghor a offert aux orcs une chasse à l'elfe. Les Hommes-Bêtes ont capturé 5 elfes qui seront relâchés. Il y aura une prime pour l'orc qui rapportera un de ces elfes mort.
- La reconstruction des bases de la forteresse noire.

Règles spéciales des Peaux vertes et Hommes Bêtes

- L'état-major (identifié par des écharpes) des Peaux vertes ont deux points de vie.
- Certain Hommes-Bêtes auront le pouvoir de porter une banderole de couleur vive qui leur confère le statut de monstre.



Le Réveil d'Arta Morna

Samedi 16 juin 2012, au Duché de Bicolline

Quêtes et missions secrètes

Les groupes joueurs recevront, en-jeu, plusieurs autres objectifs sous forme d'enveloppes et de rencontres avec des personnages. Ils n'ont pas été affichés dans ce document afin de conserver la saveur secrète de ces derniers.

Règles et matériel autorisé lors du Réveil d'Arta Morna

Sauf exception (mentionnées ci-avant), les règles de combat et d'homologation s'appliquent avec ces précisions :

- **Armes :** Tout type d'arme est autorisé.
- **Magie :** La puissance magique du chef des Hommes-Bêtes rend l'arme qu'il utilise magique (attaque mortelle sur n'importe quelle partie du corps, même le bouclier).
Le cercle de protection identifié par des "glowstick" ou de la poudre blanche au sol ne peuvent pas être franchis tant qu'ils sont actifs.
- **Armure :** Tout type d'armure est autorisée.
- **Guérison :** Chaque campement comporte un puits de guérison. (Voir règle de guérison particulière pour chacun des groupes)
Tous les grand-prêtre, prêtres et sabliers permanents sont acceptés comme forme de guérison pour cet événement. (Homologation requise pour chacun de ces éléments)
- **Les Monstres :** Si l'Homme-Arbre est présent il est possible de l'utiliser, mais un rituel devra être fait pour l'invoquer. Communiquez avec l'organisation d'avance pour avoir l'autorisation.
Certains Hommes-Bêtes, identifiés par des "glowstick" et des bannières de couleurs, auront le pouvoir d'être traités comme des monstres selon les règles de bataille (petite taille, 10 points de vie).
- **Les bâtiments :** Il est interdit d'entrer dans les bâtiments non-identifiés durant l'évènement.

Modalités d'inscription

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 18 ans et un jour.**
 - Être prêt à se plonger dans 8 heures dans un scénario de batailles et d'affrontement tactiques conçu pour des joueurs confirmés.
 - Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant sur le site internet.
 - Choisir son camp :
 - Les Elfes
 - Les Troupes impériales
 - Les Peaux vertes, Hommes Bêtes et Elfes Noirs
- Note : Il y a aussi de la place pour des bénévoles et maréchaux.
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le mercredi 6 juin 2012.**



Le Réveil d'Arta Morna

Samedi 16 juin 2012, au Duché de Bicolline

Règles, sécurité, responsabilités.

L'auberge étant un établissement détenant un permis, il est interdit d'y amener de l'alcool dans les murs ou sur les terrasses de celles-ci.

Nous sommes tous responsables de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent, tant physique que psychologique, ne sera toléré sous peine d'expulsion.

Le duché de Bicolline se situant au Québec et la consommation de drogue étant interdite dans la province, celle-ci ne peut être tolérée sur le terrain.

Le plaisir de tous passe par la responsabilité individuelle de chacun.

Nous vous remercions de votre compréhension et de votre collaboration.

Pour nous joindre

E-mail : inscription@bicolline.org

Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone :

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)

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 Mathieu du Parc

Puis route 351 Sud vers Saint Mathieu du Parc (environ 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.



Le Réveil d'Arta Morna

Samedi 16 juin 2012, au Duché de Bicolline

Document complémentaire pour un 4^e groupe.

La compagnie Bugmen

Arrivée des participants :

Il s'agit d'un petit contingent pour des joueurs incarnant des nains. Il y a 15 places disponibles en son sein. La compagnie de Bugmen est attendue à son arrivée au même endroit que les troupes impériales, c'est-à-dire au stationnement du 1540, Chemin Principal dès 11h00, où l'homologation sera effectuée et le dernier briefing leur sera donné par les maîtres de jeu. À 13h30 Les nains rejoindront leur campement (l'ancienne soue) pour un départ du jeu à 14h00.

Règle particulière pour la guérison :

Les nains possèdent dans leur équipement un tonnelet de Bugmen contenant le précieux liquide légendaire. Son contenu peut guérir 15 personnes. Son mode de fonctionnement est le suivant : Un nain récite un quatrain dans sa langue et la personne à soigner prend ou se fait donner une gorgée. De plus, la compagnie s'est fait remettre un sablier de guérison par le grand conseil nain pour les épauler dans leur mission.

Objectifs de la Compagnie Bugmen :

Ils ont été envoyés par le grand conseil pour retrouver l'ancienne cité naine de «Karadoum» et cartographier son réseau souterrain qui, d'après leurs informations, déboucherait non loin d'Arta Morna. (Le système de cartographie leur sera remis sur place.)

Quête et missions secrètes :

Les groupes joueurs recevront, en jeu, plusieurs autres objectifs sous forme d'enveloppes et de rencontres avec des personnages. Ils n'ont pas été affichés dans ce document afin de conserver la saveur secrète de ces derniers.

