



Nuit de la Lune Rouge - Description

Samedi 11 Octobre 2014, au Duché de Bicolline

Nuit de la Lune Rouge : La Légende de Tar Ock Doon

La clameur des tambours de guerre s'est levée au cœur des Territoires de l'Oubli, et les tribus entendent l'appel de la Lune Rouge.

Le plus grand des Seigneurs de Guerre orque de cette ère, Garzhak Griffes-d'Acier, a rassemblé à lui l'ensemble des tribus des Terres de l'Oubli dans un terrible ost de guerre, une WAAAAAAGH! comme il ne s'en est jamais vu depuis mémoire d'orque!

La promesse de Griffes-d'Acier est claire : Trop longtemps est-ce que les humains et leurs alliés ont repoussés les peaux vertes au sein de leurs propres territoires. Les humains détruisent les campements orques sans représailles, les elfes noirs et morts vivants investissent les Terres de l'Oubli au sein de leur Nécropole, les humains établissent impunément des campements dans les terres ancestrales orques, et le Volcan -- ce Symbole de puissance et de destruction des Terres de l'Oubli -- est dans les mains des forces de la Nécropole... Griffes-d'Acier ne promet pas uniquement de chasser tous ces intrus... il promet de les oblitérer jusque dans leurs propres nations!

Les grands Shamans de Gruk ont été clairs dans leurs visions : C'est le feu des Volcans qui coule dans le sang des orques des Terres de l'Oubli... et c'est ce feu qu'ils doivent maîtriser pour reprendre ce qui est à eux!

Les légendes des Shamans se sont propagées comme une trainée de poudre : Lorsque la lune sera rouge du sang des hommes, le chef prophétisé de la grande WAAAAAGH!, avec la bénédiction des grands Shamans de Gruk, recevra contrôle sur les éléments primordiaux du Volcan de Tar-Ock-Doon. Devant ce chef incontesté, les élémentaux du feu et de la destruction qui dorment au sein du Volcan plieront le genou et offriront leur puissance. Le Champion de la WAAAAAGH deviendra ainsi l'Avatar de Gruk dans les terres mortelles, et il portera la destruction du Dieu Orque partout où il ira!

Les Tribus se sont peu à peu mises en marche vers Tar-Ock-Doon après l'annonce du grand rassemblement convoqué par Garzhak. Certains des chefs de Tribus ont jeté leur sort derrière Griffes-d'Acier, qu'ils voient comme le grand chef de WAAAAAGH prophétisé, alors que d'autres se rendent au Volcan croyant pouvoir prendre la place de Griffes-d'Acier à la tête de la marée Verte et devenir ainsi cet avatar de la destruction.

Et puis, derrière leur palissade fortifiée, la garnison de soldats de la Nécropole protégeant Tar-Ock-Doon entendent les tambours et cors de guerre se rapprocher, sachant très bien que la nuit de la Lune Rouge sera décisive, tant pour les peaux vertes que pour leur propre existence...

L'esprit de l'activité

La Lune Rouge a été conçue pour permettre aux joueurs d'incarner les races monstrueuses des Territoires de l'Oubli : Orcs, Scavens, Ogres, morts-vivants et gobelins et d'écrire une partie de l'histoire du monde de Bicolline en ce faisant, alors qu'ils lutteront pour le contrôle de la Grande WAAAAAGH de Garzhak Griffes d'Acier, et ultimement la puissance divine de Gruk le Destructeur lui-même!

Il s'agit d'une activité de jeu de rôle pour joueur confirmé qui propose 7 heures de jeu continu. Pour cette activité le fairplay et le roleplay sont essentiels pour notre plaisir à tous. Suite à l'activité, vous êtes cordialement invités à dormir sur le terrain, ne prenez pas le volant si vous ne vous sentez pas aptes à conduire.

Nous demandons à tous de porter une attention particulière au décorum. Une attention toute particulière à vos costumes et notamment ceux de rechange. Votre matériel de base doit comporter, en dehors de votre équipement de combat, les accessoires qui vous seront utiles (gourde, corde, besace, chope, gamelle...).



Nuit de la Lune Rouge - Description

Samedi 11 Octobre 2014, au Duché de Bicolline

Avant de débiter

Tous les participants arrivants sur le terrain doivent préalablement se diriger à l'auberge pour terminer leur inscription (*présence, signature de carte de crédit, décharge pour les non-membres, réception de la fiche de population, etc.*).

Lorsque les inscriptions seront complétées, un briefing aura lieu avant que les maréchaux ne mènent chacune des tribus orques à son camp de base pour la nuit. Lorsque tous seront en place, un cor de brume marquera le début de l'événement.

Les joueurs sont attendus pour régler leur inscription à l'auberge dès 16h00. Le début de la nuit de la Lune Rouge sera lancé à 18h00. L'événement prendra fin à 01h00, après quoi les joueurs seront invités à aller à l'auberge de Bicolline.

Les Territoires de l'Oubli

Le terrain de bataille de Bicolline et la vieille ville sont entièrement en jeu, allant de la palissade du 1540 jusqu'au chemin municipal au-delà du tombeau du Roi. Ceci inclue les nouveaux terrains de bataille qui ont été ouverts pour les affrontements de 1014.

Seul le secteur de la nouvelle ville (du bateau pirate, au grand pont, jusqu'au débarcadère) est hors d'accès pour la durée de la Lune Rouge. Ceci implique que les joueurs pourront aller de la forêt au village uniquement par le secteur et le pont de la basse-ville.

Le Camp de figuration sera localisé au creux du Camp Barbare, et est considéré 'Hors-Jeu'. Il sera facilement identifiable de par les stick lights bleu et jaunes qui y seront accrochés.

Note : Le Grand pont sera barré par une corde, des affiches et des stick lights, nous comptons sur votre fair play pour ne pas l'utiliser, en cas d'urgence par contre vous pouvez le prendre.

La Vieille Ville de Bicolline pour l'événement représente les restes d'un village oublié par le temps aux abords du Volcan Tar Ock Doon, enseveli depuis des siècles par la lave et la cendre. Physiquement, le Volcan Tar Ock Doon est situé au-delà de la palissade de la vieille ville.

Les Protagonistes des Terres de l'Oubli

Les Tribus Orques (80 joueurs divisés au sein de 4 groupes)

L'événement est ouvert à 4 tribus orques et gobelinoïdes (20 joueurs incarnant des peaux vertes par tribu). Les clans orques qui seront présents seront déterminés par l'inscription des groupes. ***Afin de garder l'esprit de l'événement, seules les peaux-vertes, gobelins, hommes-bêtes et autres créatures des Terres de l'Oubli seront autorisées dans les tribus orques.***

Chacune des quatre tribus aura son propre camp de base dans les forêts des Terres de l'Oubli pour la durée de l'événement. Le campement aura été aménagé afin d'accueillir confortablement le clan, mais les joueurs sont encouragés d'amener leurs propres accessoires afin d'agrémenter et personnaliser l'emplacement !

Armes autorisées : Tout type d'arme sauf les armes d'hast (lances et hallebardes) et les armes de distance (arc, arbalète).

Armures autorisées : Aucune restriction d'armures.

Les soins : Chaque clan Orque aura droit à trois (3) shamans, qui sauront ramener les guerriers à la vie de par un rituel de trente secondes autour du cadavre à ramener à la vie.

Camp de Base : Il existe quatre Camps de Base dans les forêts près de Tar Ock Doon. Un de ces camps vous sera assigné lors de l'inscription de votre groupe.



Nuit de la Lune Rouge - Description

Samedi 11 Octobre 2014, au Duché de Bicolline

Les Morts-Vivants de la Nécropole (15 joueurs)

La présence de la garnison de la Nécropole sur les abords du Volcan Tar Ock Doon sera incarnée par 15 joueurs qui seront stationnés dans le fortin de défense aux abords du Volcan. **Les joueurs de ce front devront obligatoirement incarner des Morts-Vivants ou encore des elfes noirs.**

Armes autorisées : Tout type d'arme sauf les armes de distance (arc, arbalète).

Armures autorisées : Aucune restriction d'armures.

Les soins : Les forces de la nécropole auront droit à trois (3) nécromants qui pourront utiliser leurs arcanes sombres pour ramener à la non-vie les forces de la nécropole. Il est également possible pour chaque nécromant de relever en zombie jusqu'à deux (2) ennemis à la fois. Les zombies sont sous le contrôle du nécromant, mais s'effondreront sans vie au sol s'ils perdent de vue le nécromant.

Camp de Base : Le fortin de la Nécropole se trouve dans le quartier Andorien de la vieille ville (Brabancourt, Vieux Ruffian, etc).

La Horde de Griffes d'Acier (40 figurants)

40 figurants incarneront la horde de Garzhak Griffes d'Acier, ainsi que diverses créatures peuplant les Territoires de l'Oubli. Les joueurs intéressés à participer à la figuration de cet événement sont invités à contacter les Maîtres de Jeu au maitredejeu@bicolline.org.

Armes autorisées : Tout type d'arme sauf les armes de distance (arc, arbalète).

Armures autorisées : Aucune restriction d'armures.

Les soins : Les Shamans de la Horde de Griffes d'Acier sont nombreux, et sauront ramener les guerriers à la vie de par un rituel de trente secondes autour du cadavre à ramener à la vie.

Camp de Base : Le camp de base de la Horde de Griffes d'Acier est à l'emplacement du camp Barbare, près du camp de figuration.

Les Norses (10 joueurs - Complet)

Un campement norse existe dans les Terres de l'Oubli, en bordure des terres orques et de la Nécropole. Dernier bastion de la civilisation humaine dans les terres impitoyables au-delà du fleuve des milles tourments, les Norses devront défendre farouchement leur campement lors de la nuit de la Lune Rouge.

Ces derniers seront incarnés par 10 joueurs qui auront préalablement été sélectionnés par les représentants officiels Norse. Les joueurs de ce front devront obligatoirement incarner des guerriers norses, prêts à défendre leur campement des créatures des Terres de l'Oubli. Des figurants incarneront également des civils norses au fil de la soirée.

Armes autorisées : Tout type d'arme sauf les armes de distance (arc, arbalète).

Armures autorisées : Aucune restriction d'armures.

Les soins : Les norses auront parmi eux droit à trois (3) prêtres de l'Althing Sacré.

Camp de Base : Le Camp de Base Norse est le Greathall de la Meute.



Nuit de la Lune Rouge - Description

Samedi 11 Octobre 2014, au Duché de Bicolline

L'Expédition (10 joueurs - Complet)

Une bande de braves (ou fous) ont décidé de s'aventurer dans les Terres de l'Oubli pour une raison inconnue. Ces derniers n'ont pas de camp de base, et donc la mort est une réalité bien triste pendant la rude expédition.

Armes autorisées : Tout type d'arme sauf les armes de distance (arc, arbalète) ; Armes à Feu (voir règle plus bas)

Armures autorisées : Aucune restriction d'armures.

Les soins : Par magie, alchimie ou prêtrise, les aventuriers de l'Expédition auront quelques moyens de guérison à leur disposition.

Camp de Base : Aucun. En cas de mort, les membres de l'expédition sont invités à venir voir le maitre de jeu au camp de figuration.

Les Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent, avec les modifications et/ou ajouts suivants, qui sont valides pour la nuit de la Lune Rouge.

- **Objets magiques :** Les objets magiques sont autorisés sur approbation du Maitre de Jeu. Il faudra le contacter avant l'événement à cet effet au maitredejeu@bicolline.org pour avoir l'approbation nécessaire.
- **Armes Magiques :** Les armes magiques «Le Marteau des Tribus» ainsi que «L'Épée des Damnés» sont autorisées, si leur propriétaire désire les amener sur le champ de bataille. Ces armes sont le seul équipement qui peut être volé. Les armes magiques devront être ramenées aux Maitres de Jeu à la fin de l'événement.
- **Armes à Feu :** Certains membres de l'expédition humaine en Terres de l'Oubli auront avec eux des armes à feu. Le fonctionnement de ces armes est sujet au bon jeu de rôle de la part des participants à la lune rouge : Lorsqu'une arme à feu est tirée clairement dans la direction d'une cible, cette dernière s'effondre au sol, morte.
- **La mort :** Une fois mort il vous suffit d'attendre un guérisseur ou de prendre la décision de rejoindre le camp de figuration pour rencontrer le Maitre de Jeu.

En guise de pénalité pour votre mort, vous devrez incarner un rôle de créature non-joueur pour une durée d'une heure (mort-vivant, orque de la horde de Griffes d'Acier, etc.). Le Maitre de Jeu vous attribuera le rôle en question, et après une heure de figuration vous serez libre de retourner à votre camp de base où vous reviendrez à la vie.

- **Les monstres :** Des monstres seront présents lors de la nuit de la Lune Rouge. Ces derniers sont visiblement des créatures d'effroi, et leurs coups sont considérés comme ignorant l'armure. Ceci étant dit, il n'est pas nécessaire d'être runique pour attaquer un monstre, bien que ces derniers aient plus de points d'armure que l'orc moyen ! Un monstre a 10 points de vie sur l'ensemble de son corps. Les monstres seront identifiés de stick lights rouges.

Les Grands Shamans de Gruk

Pendant la nuit de la Lune Rouge, les Grands Shamans de Gruk ont opté pour prendre une position neutre : Seul le plus puissant des chefs de guerre pourra devenir l'Avatar du dieu destructeur dans les terres mortelles !

Quatre shamans ont été dépêchés aux diverses tribus des Terres de l'Oubli afin de les guider lors de la Lune Rouge. Ces Shamans sont des personnages non-joueurs qui donneront aux tribus orques leurs missions lors de la nuit. Évidemment, si tués ils reviendront rapidement à la vie dans le camp de base de leur tribu respective afin de faire suivre le bon déroulement de la soirée.



Nuit de la Lune Rouge - Description

Samedi 11 Octobre 2014, au Duché de Bicolline

Les Objectifs de la Nuit

Objectifs Généraux

Des objectifs s'adressant à tous groupes confondus.

- Trois (3) mats de position sont présents sur le terrain, et seront enlevés à des moments aléatoires de la soirée. Le groupe contrôlant le mat de position au moment où il sera enlevé se verra récompensé de divers précieux trésors des Territoires de l'Oubli.
 - Couleur de mousquetons pour les mats de position :
 - Gueul'Ki'Mor : Vert
 - Raktaar : Rouge
 - Marais : Bleu
 - Beurderai : Jaune
 - Nécropole : Noir
 - Norse : Blanc
- Quatre (4) plaques de contrôle seront réparties dans la forêt et dans la Vieille ville. Chacune de ces plaques représente un endroit stratégique ou de valeur des Territoires de l'Oubli. Dans le chaos qui suivra l'arrivée du Nouvel Avatar de Gruk, ces endroits sauront récompenser ceux les ayant capturés.

Les Tribus Orques

La Faveur de Gruk

Le but ultime de chacune des tribus orques est que son chef de Guerre devienne le nouveau maître de la WAAAAGH, et l'avatar de Gruk dans les terres des mortels ! Le sang des orques bouille, et toute alliance entre les clans ne peut être que temporaire, tant le dieu de la rage et de la Destruction demande la puissance de ses fidèles !

Chacune des tribus orques a reçu des Grands Shamans de Gruk un item de puissance, un Totem qui représente la faveur que Gruk porte envers cette tribu. Chaque clan devra protéger le totem farouchement, car sans lui la faveur de Gruk sera perdue...et le clan orc ou goblin sera voué à s'éteindre lorsque l'Avatar de Gruk descendra sur les Terres. **Donner le totem ou le traiter à la légère est donc impensable !** Les Totems doivent obligatoirement prendre une place de choix au cœur du campement. Les totems sont également indestructibles mais peuvent être volés.

Les Shamans de Gruk lisent les entrailles des bêtes pour prédire le futur, et tout au long de la soirée ils donneront des quêtes aux clans Orques afin que ces derniers gagnent la faveur de Gruk. Plus la faveur sera grande, plus le Chef de ce clan risque d'être choisi pour être le prochain Avatar de Gruk !

Accumuler la faveur de Gruk n'est pas une simple chose, mais elle a ses propres récompenses. Au fil de la soirée, les clans accumulant assez de puissance pourront faire des rituels à Gruk permettant de prodigieux miracles, allant d'augmenter le nombre de shaman du clan, jusqu'à la conjuration d'un monstre pour se battre à leurs côtés !

Facteurs influençant la faveur de Gruk

- Facteurs favorables
 - Totem ennemi capturé
 - Rituel long et visuellement prenant accompli au totem de Gruk
 - Sacrifice de prisonniers non-peaux-vertes au Totem de Gruk
 - Réussite de missions données par le Shaman
 - Destruction du fortin de la nécropole (plaque de contrôle/cadenas)
 - Saccage du camp Norse (Mats de position et plaque de contrôle/cadenas)
 - Battre le chef d'un clan Orc adverse en combat singulier devant les shamans de Gruk
- Facteurs défavorables
 - Totem perdu (défavorable)
 - Créer des alliances durables entre clans (Gruk prône la guerre !)



Nuit de la Lune Rouge - Description

Samedi 11 Octobre 2014, au Duché de Bicolline

Récompense possibles de Gruk

- Guérisseur supplémentaire
- Totem de protection au campement, permettant d'augmenter de 1 les points d'armure lorsqu'un combat a lieu dans son propre campement
- Cadenas de contrôle supplémentaires
- Conjuraison d'un monstre pour aider le clan (le clan doit fournir le costume de monstre)

Le Grand Shaman de Gruk affilié à votre tribu sera en contact constant avec les Maitres de Jeu, et saura vous aviser des récompenses disponibles selon vos actions de la soirée.

La Garnison de la Nécropole

Le Fortin

Acculés au Volcan Tar Ock Doon, si près des tribus orques qui viennent se battre pour choisir le prochain Avatar de Gruk, les morts-vivants de la Nécropole sont dans une bien fâcheuse position.

D'abord et avant tout, leur objectif premier sera de survivre la nuit et de ne pas perdre leur présence aux pieds du Volcan ! ***Une plaque de contrôle se tiendra au cœur du campement de la Nécropole. Si un cadenas représentant un Clan Orc ou une faction de monstres des Terres de l'Oubli en venait à mettre son cadenas sur la plaque, alors la garnison du Volcan est compromise***, et peu pourra être fait pour stopper la vague verte dans leur chemin de destruction.

Il sera possible pour la garnison de la Nécropole d'annuler un tel cadenas de contrôle avec un Cadenas d'annulation... mais ceux-ci sont extrêmement rares, et devront être trouvés lors de la nuit.

Quatre mats de position seront positionnés aux abords du fortin, mats qui seront enlevés à des heures aléatoires. Pour chaque mat de position non-contrôlé par la Garnison lorsqu'il sera enlevé, la force défensive du campement s'effritera dans le jeu géopolitique, et le groupe contrôlant le mat se verra récompensé des fruits du pillage.

Le Phylactère

Accumulant les énergies néfastes du Volcan depuis plus d'une année, les forces de la Nécropole s'apprêtent à les laisser déferler sur le monde mortel. Ces énergies, accumulées dans un phylactère, devront être protégées jusqu'au moment propice ou le rituel de Golhir des nécromants pourra les relâcher et frapper leur cible.

Ce sera donc une des tâches principales de la garnison que de protéger le phylactère jusqu'au moment opportun du rituel...et le reprendre si jamais il venait à être dérobé !

Qui plus est, les nécromants de la Nécropole ont découvert que les Totems infusés de la puissance de Gruk ont leur propre part d'énergie destructrice en eux. S'ils parviennent à mettre la main sur les totems de Gruk possédés par les différents clans Orques, ils pourront augmenter la puissance du rituel de Destruction du Volcan à des niveaux inégalés !

De plus, des missions seront données à certaines heures de la soirée à la Garnison de la Nécropole, qui leur permettront peut-être de survivre plus longtemps dans cette nuit de la Lune Rouge, ou encore de trouver quelques richesses oubliées par le temps...



Nuit de la Lune Rouge - Description

Samedi 11 Octobre 2014, au Duché de Bicolline

Les Norses

Le Greathall

Seuls au milieu de la nuit la plus sombre, les guerriers vikings de la Meute et de leurs alliés se sont barricadés au cœur du Greathall alors que la masse de peaux vertes s'étend tranquillement jusqu'à eux.

Le but principal des guerriers Norses ne sera rien de moins que de s'assurer de la survie des hommes du campement et du Greathall ! ***Quatre mats de position seront positionnés aux abords du Greathall, mats qui seront enlevés à des heures aléatoires.*** Pour chaque mat de position non-contrôlé par les Norses lorsqu'il sera enlevé, la force défensive du campement s'effritera dans le jeu géopolitique, et le groupe contrôlant le mat se verra récompensé des fruits du pillage.

De plus, une plaque de contrôle sera à l'extérieur du Greathall. Si les tribus orques viennent à mettre un cadenas de contrôle sur la plaque du Greathall, cela indiquera qu'ils ont saccagé et pillé le campement Norse. Il sera possible de changer le résultat grâce à un cadenas d'annulation, mais ces derniers sont très rares et devront être trouvés lors de la soirée...

De plus, des missions seront données à certaines heures de la soirée aux guerriers norses, qui leur permettront peut-être de survivre plus longtemps dans cette nuit de la Lune Rouge, ou encore de trouver quelques richesses oubliées par le temps...

L'Expédition

Les membres de l'expédition savent déjà quels sont leurs buts. Ils ne se déploieront pas à un camp de base, mais commenceront leur périple à l'Auberge de Bicolline, qui fera office de l'Auberge du Dernier Repos, localisée à Cassandra.

Les repas

Un souper sera servi en jeu à votre camp de base dès le début de l'événement.

Des boissons chaudes et des collations seront disponibles durant toute la nuit à vos campements respectifs.

Après l'activité, l'auberge et le bar seront ouverts jusqu'à tard dans la nuit. Vous êtes tous conviés à dormir dans vos cabanes ou vos tentes après l'activité. Les tentes pourront être montées dès votre arrivée, ou après.



Nuit de la Lune Rouge - Description

Samedi 11 Octobre 2014, au Duché de Bicolline

Pour vous inscrire il faut :

- **Avoir 16 ans et un jour.**
- Être prêt à se plonger dans 7 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 :
 - Les 4 Tribus Orques et gobelines (spécifiez laquelle) : Raktaar, Beurderaie, GeulKiMor, Marais
 - La Garnison de la Nécropole
 - Le Campement Norse (Groupe Fermé)
 - L'Expédition (Groupe fermé)
 - Figuration

Il y a aussi de la place pour les bénévoles, maréchaux et figurants.

- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le lundi 6 octobre 2014**.
- Le point de rendez-vous et d'accueil pour tous est sur le débarcadère et le stationnement 1 qui est adjacent, tous doivent se présenter à l'auberge pour compléter l'inscription.

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.

Pour nous joindre

E-mail : inscription@bicolline.org
Site Internet : www.bicolline.org

Téléphone : Comité Jeu : 819 532-1755
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 vers Saint 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.