



« Itineris Septem »

La guerre des dieux

Plus rien ne semble possible face au cycle infernal des calamités qui se sont abattues pour une deuxième année consécutive sur notre monde.

La peur grandissante de la fin de notre ère gagne cités et royaumes poussant des milliers de personnes sur les chemins d'un exode futile. Que fuir exactement, si ce n'est sa propre peur? Où aller? Quel refuge trouver?

C'est dans ce chaos grandissant que les voix des représentants des grandes croyances de notre monde se font de plus en plus entendre. « Nous vous guiderons à travers ces temps tourmentés! Suivez nous! » Ce genre de palabre est maintenant devenu monnaie courante. Mais par dessous tout, plane le spectre d'une guerre inévitable et totale entre les différentes croyances qui s'accusent mutuellement d'être à l'origine des calamités qui nous accablent.

La puissante voix du Saint Siège a été la première à demander à tous les fidèles de la vraie foi de rassembler leurs armées. Aux abords de Zoleth, des milliers de disciples ont déjà rejoint les druides de l'Althing Sacrée. Les adeptes du Grand Ténébreux ont, pour leur part, prédit que la Cité de Syrn sera l'épicentre du nouveau monde qui s'en vient, les apôtres et prêtresses de Tératos ont commencé à rassembler leurs fidèles.

Au temple d'Iliaca, sous la protection du grand Poulpe, les prêtresses de Noïsehoc ont appelé leurs croyants à les rejoindre.

Les fidèles de la religion du Cercle ont été appelé à se rendre à Toirac, où leurs devins leur feront part de leurs dernières visions.

Pour terminer, les prêtresses de la déesse de la vie, Solara et ceux du Dieu Soleil Gorghor Baey ont prévenu leurs fidèles respectifs de se préparer pour le pire.

Au travers de toute cette agitation, un pèlerin solitaire a fait son apparition. Il prêche à qui veut bien l'entendre, qu'une seule, parmi les sept croyances, trouvera la voie, s'élèvera et grandira. L'élue bénéficiera dès lors de toute son aide et les pouvoirs du Grand Livre lui seront accordés.

Cher aventuriers et aventurières, préparez-vous pour le plus grand conflit idéologique que les terres de Bicolline ait connu.



« Itineris Septem »

La guerre des dieux

La Bataille – Objectifs et enjeux

Les fronts

La Grande Bataille 1009 nous plongera en pleine guerre de croyances. Leurs grands prêtres décideront des états major et généraux qui dirigeront leur front durant la bataille.

Au Conseil des Guildes 2009 ont été remis aux représentants présents tous les enjeux généraux de ce grand conflit. Le reste de l'information sera remis aux grands prêtres de chaque croyance le mercredi de la Bataille de Bicolline.

Chacune des sept **croyances** officiellement représentées auront l'opportunité de monter leur propre front, chaque front a été associé à une couleur à des fins de logistique. Les fronts possibles sont : **la Vraie Foi (blanc)**, **Tératos (noir)**, **l'Althing Sacré (orange)**, **Noïsehoc (bleu)**, **Gorghor Baey (rouge)**, **Solara (jaune)** et **le Cercle (vert)**.

Chaque croyance aura également la possibilité d'acquérir des avantages pour son front avec l'obtention de **bannières spéciales**.

Chaque guilde ayant 11 points d'influence et plus, ainsi que chaque grand prêtre se verront remettre une bannière spéciale à l'effigie de leur guilde ou de leur croyance. De plus, d'autres bannières spéciales pourront être gagnées lors des quêtes avant la bataille.

Le général de front

Chaque front se doit d'avoir un général, le général servira de liaison entre l'organisation de Bicolline et son armée. Il aura pour tâche de recevoir et de distribuer tous les éléments relatifs à la bataille aux groupes concernés. Le nom du général doit être remis au Comité Jeu le **vendredi midi au plus tard**. À noter qu'une croyance sans général officialisé avant le vendredi midi n'aura pas de front.

Les groupes n'ayant pas rejoint de front auront jusqu'au Conseil de Bataille, samedi 14h, pour prêter allégeance et remettre leur bannière spéciale (s'il y a lieu) au général de leur choix. Chaque général pourra dès lors échanger leurs bannières spéciales pour l'acquisition d'avantage pour leur front.

L'Acte de Foi

Chaque joueur adhérant à une croyance pourra prouver sa foi inébranlable en remettant sa fiche de population de la Bataille 1009 à l'un de ses grands prêtres. Chaque tranche de 5 fiches, remisent au Comité Jeu avant le Conseil de Bataille par l'un des ses grands prêtres, augmentera le nombre de bannière spéciale de 1. Toutes les fiches remises seront comptabilisés comme *croyant* de cette religion.

L'Acte de Foi servira également au déploiement de chaque front, le front ayant remis le plus de fiches de population de la Bataille 1009 aura le premier choix pour choisir sa zone de déploiement. Le deuxième front le plus nombreux choisira et ainsi de suite.



« Itineris Septem »

La guerre des dieux

Le Grand Livre du Pèlerin

Le Grand Livre sera remis aux grands prêtres de chaque croyance, il est divisé en deux chapitres. Le premier chapitre concerne la croyance spécifique des grands prêtres et livrera ses pouvoirs au front ayant remporté la Grande Bataille. Le second chapitre donnera accès à une liste de divers objets et avoirs personnalisés à chaque croyance que vous pourrez obtenir avec les points de victoire que vous aurez réussi à gagner lors des épisodes de la Bataille.

Le Bâton de grand prêtre

Chaque croyance recevra un Bâton de Grand Prêtre représentant leur croyance. Les Bâtons seront remis à vos grands prêtres par le « Pèlerin » le mercredi soir, 12 août. Tous les Bâtons doivent être remis à l'Organisation à la fin de l'événement. Ce bâton ne pourra être utilisé que par un des grands prêtres de sa croyance et pourra être utilisé sur le champ de bataille pour guérir à l'aide d'un court quatrain.

Règle se rapportant aux bâtons

Un Bâton ne pourra être porté et utilisé que par les Grands Prêtres de sa croyance. Chaque Bâton possède un parchemin contenant un court quatrain permettant à un Grand Prêtre de guérir les blessés à sa seule lecture, le bâton doit être au contact du mort.

Les Bâtons ne pourront être capturés, à l'exception du troisième épisode, durant la « Consécration », tous les combattants peuvent prendre un bâton d'un front ennemi.

Les Grands Prêtres suivent et appliquent normalement les règles de combat.

Le Pèlerin

Le Pèlerin est un messager des dieux, il s'agit de Morrigan-Corvidé le Grand Corbeau. Il rencontrera les Grands Prêtres et Prêtresses des sept croyances et leur remettra en main propre leur bâton et leur grand livre. Il est sur les terres de Bicolline pour voir quel chemin sera emprunté par les croyants.

Points de victoire

Les points victoires cumulés à la fin des trois épisodes de bataille détermineront la croyance élue. Les points de victoire **totaux** serviront également à l'obtention d'une multitude de gains personnalisés à votre croyance. Ces gains seront détaillés dans un Grand Livre qui sera remis à vos grands prêtres par le « Pèlerin » le mercredi soir, 12 août.

Avantages et acquis d'un front

- Chaque front pourra échanger 2 bannières spéciales contre 1 sablier de guérison.
- Chaque front pourra échanger 4 bannières spéciales contre l'accès à 1 monstre pour le premier épisode. En échange de 8 bannières spéciales, un monstre pourra participer aux deux premiers épisodes. Les monstres doivent s'homologuer auprès du comité jeu avant de pouvoir négocier pour un front. Les monstres d'un front doivent être annoncés lors du Conseil de Bataille.



« Itineris Septem »

La guerre des dieux

- Chaque front pourra échanger 1 bannière spéciale contre 1 guerrier runique.
- Chaque front pourra échanger 1 bannière spéciale contre l'accès à 1 machine de guerre. *Les machines doivent avoir été homologuées. Les fanions rouges seront remis au général de front.*

Une croyance qui décide de ne pas monter de front, qu'advient-il?

- Le bâton de grand prêtre qui lui a été remis reste en sa possession avec tous ses pouvoirs de possession et suit toutes les règles sur le chapitre du Bâton de grand prêtre.
- Les croyants qui n'auront pas monté de front se déploieront avec leurs grands prêtres sur la zone de déploiement du front de la religion qu'ils ont choisi de soutenir.
- Ce soutien signifie que pour la Bataille 1009, toutes les fiches de la population estampées au sceau de leur croyance ne seront pas prises en compte pour celle-ci, mais bien pour la croyance du front sous laquelle elle s'est rangée.

La Grande Bataille

Cette année, la Grande Bataille sera divisée en trois épisodes d'une durée de 1h15 chacune. « L'Appel » débutera le dimanche à 11h00, « la Révélation » débutera à 13h00 et « la Consécration » débutera à 14h45 et se terminera à 16h00 précise.

Nous conseillons à tous d'amener un lunch et une gourde sur le terrain de bataille, la pause entre les deux premières batailles sera propice à vous restaurer.

Quatre types d'objectifs sont proposés et répartis durant les batailles.

- 1- Les objectifs d'épisodes auront lieu lors de la « Révélation » et la « Consécration ».
- 2- Les objectifs cérémoniaux se gagnent grâce aux grands prêtres.
- 3- Les objectifs fixes se gagnent à l'aide de mâts de position et de fanions.
- 4- Les objectifs de temps se gagnent à l'aide d'une boîte à temps

Les quêtes sont des événements qui ont lieu avant la Grande Bataille.

- 5- Les quêtes se gagnent en accomplissant des missions avant la Bataille, elles vous permettront de gagner certains avantages ou informations (voir pages 8).

Déploiement et terrain de Bataille

Le terrain de bataille peut accommoder jusqu'à sept fronts. Une photo aérienne du terrain indiquera les limites du champ de bataille (en-jeu) et les zones de déploiement des fronts. Cette photo aérienne sera remise à chaque Grand Prêtre le mercredi 12 août de la Bataille de Bicolline.

Le choix de la zone de déploiement

Sept zones figure sur la carte d'état-major, la croyance ayant reçu le plus grand nombre de fiche de population (Bataille 1009) aura le premier choix. Attention, il s'agit de la zone de déploiement que vous aurez durant les trois épisodes.



« Itineris Septem »

La guerre des dieux

L'Appel - épisode 1



1- Objectifs d'épisode

Il n'a pas d'objectifs d'épisode.

2- Objectifs cérémoniaux

Chaque front sera appelé à faire une cérémonie commune de trois (3) minutes au son du cor sur sa zone de déploiement, à la suite de laquelle il recevra son premier « Appel du Pèlerin » (une enveloppe scellée remise par un maréchal). Pour considérer que la cérémonie a été bien effectuée, tous les combattants du front devront se prosterner (selon les critères choisis par la croyance, à genoux, assis, à plat ventre..., mais en aucun cas debout) devant leurs grands prêtres durant les 3 minutes obligatoires.

À chaque point de passage, vos Grands Prêtres découvriront les actions qu'ils devront réaliser durant leurs étapes (une enveloppe scellée sera à nouveau remise par un maréchal). Les enveloppes dévoileront également le prochain endroit où ils doivent se rendre, pour recevoir le prochain « Appel ».

Obtention de victoire : Un front accomplissant avec succès ses objectifs cérémoniaux, obtiendra potentiellement 12 points de victoire réparti comme suit :

- La cérémonie de prosternation : 1 point
- Le premier appel du Pèlerin : 2 points
- Le second appel du Pèlerin : 3 points

À noter que les points des trois premiers objectifs, une fois réussis, sont acquis par leur front.

Par contre, seul le premier front à terminer le dernier appel du Pèlerin peut gagner les 6 points de victoire pour l'accomplissement de cet objectif.

- Le dernier appel du Pèlerin : 6 points



« Itineris Septem »

La guerre des dieux

3- Objectifs fixes

Dans cet épisode, les objectifs fixes seront représentés par des mâts de position qui seront retirés par des maréchaux au fur et à mesure que l'épisode avance.

Chaque mât possédera sept fanions identifiés aux couleurs de chacune des croyances, pour contrôler le mât il suffit de glisser dans l'anneau le fanion correspondant à votre front. Lors du ramassage du mât, la croyance le contrôlant obtiendra le point.

Le contrôle d'un mât de position rapporte 1 point de victoire. Il y a des mâts qui resteront en place jusqu'à la fin de l'épisode et d'autres qui seront retirés en cours de scénario. Lors de cet épisode, il y aura un total de 12 mâts de position répartis sur le terrain de bataille.

-Notez que l'accomplissement d'objectifs secondaires avant la Bataille vous permettra de connaître l'emplacement et/ou l'heure de ramassage de certains mâts de position.

4- Objectifs de temps

Il n'a pas d'objectifs de temps dans cet épisode.

La Révélation - épisode 2



* : Mâts de position

1- Objectif d'épisode

La croyance remportant cette épisode, recevra des Maîtres la nature de deux nouvelles calamités qui s'abatront sur notre monde, mais auront surtout le pouvoir d'en éliminer une du nouveau cycle annoncés. Un cycle sera toujours composé de quatre calamités.

Obtention de victoire : Comptabiliser le plus de points de victoire lors des objectifs cérémoniaux, fixes et de temps de cet épisode.



« Itineris Septem »

La guerre des dieux

2- Objectifs cérémoniaux

Chaque front se verra remettre à l'un de ses grands-prêtres l'une des « Reliques des Maîtres », relique qu'il faudra garder intacte et amener sur « l'Autel des Gardiens » localisé sur la carte d'état major. L'autel ne peut accueillir qu'une seule relique à la fois, de plus, une fois posée, celle-ci ne peut être retirée, à moins qu'elle soit détruite.

Note : Les reliques auront en leur sein un objet fragile. La destruction de cet objet symbolisera la destruction de la relique.

Le temps que passe la relique sur l'autel sera comptabilisé par un maréchal, celle-ci générera à son front 1 point de victoire par tranche de 10 minutes.

Le front possédant sa relique intacte sur « l'Autel des Gardiens » à la fin de l'épisode, au son du cor, se verra attribuer un 4 points de victoire supplémentaires.

3- Les objectifs fixes

Dans cet épisode, les objectifs fixes seront représentés par des mâts de position au nombre de 4 identifiés sur la carte d'état major. Ces 4 mâts seront en jeu toute la durée de l'épisode et rapporteront deux fois 1 point. Une fois en cours de l'épisode, lors de son passage, le maréchal accordera 1 point au front le contrôlant et de-même, à la fin de cet épisode, au son du cor de brume.

Chaque mât possédera sept fanions identifiés aux couleurs des croyances, pour contrôler le mât il suffit de glisser dans l'anneau le fanion correspondant à votre front.

4- Les objectifs de temps

Chaque front possédera sa propre boîte à temps, le front cumulant le plus de temps lors de cet épisode se verra attribuer 6 points de victoire.

Toutes les boîtes à temps seront réparties dans la zone indiquée sur la carte d'état-major.

Notez que pour activer une boîte à temps, vous devez appuyer sur le bouton identifié au nom de votre croyance. Pour arrêter les boîtes à temps d'un front ennemi, appuyer sur le bouton « Arrêt ». Une équipe de maréchal comptabilisera les temps finaux à la fin de l'épisode.



« Itineris Septem »

La guerre des dieux

La Consécration - épisode 3



* : Mâts de position

1- Objectif d'épisode

Le front possédant le plus de « Bâtons de grand prêtre » à la fin de cet épisode, verra son Bâton, celui de sa croyance, consacré de façon permanente et pourra dorénavant l'utiliser par l'un de ses Grands Prêtres à chaque Grande Bataille avec le même pouvoir.

Obtention de victoire : Capturer le plus de Bâton de grand prêtre, en cas d'égalité, le front ayant remporté le plus de points de victoire lors de cet épisode sera victorieux. *En cas d'égalité des points de victoire, ce qui est peu probable, aucun des Bâtons ne sera consacré.* Dès le son du cor signalant la fin de cet épisode, tous les joueurs possédant un Bâtons devront le ramener à un maréchal et lui signifier pour quel front il compte.

À noter que si votre bâton représentant votre front venait à être volé, mais que malgré tout vous finissez l'épisode avec le plus grand nombre de bâton. Le gain de l'objectif d'épisode sera remis à votre croyance.

2- Objectifs cérémoniaux

Il n'a pas d'objectifs cérémoniaux dans cet épisode.

3- Les objectifs fixes

Au nombre de 12, représentés par des mâts de position, indiqués sur la carte d'état-major, regroupés dans un énorme cercle tracé sur la grande plaine de Bataille.

Chaque mât possédera sept fanions identifiés aux couleurs des croyances, pour contrôler le mât il suffit de glisser dans l'anneau le fanion correspondant à votre front. Le contrôle de ces mâts de position rapporte 2 points de victoire à la fin de l'épisode.

4- Les objectifs de temps

Il n'a pas d'objectifs de temps dans cet épisode.



« Itineris Septem »

La guerre des dieux

5 – Quêtes avant la Grande Bataille

Missions diverses

Ces missions sont accessibles à tous.

Les missions diverses seront affichées les matins sur un tableau installé au Vieux-Ruffian, aux heures suivantes :

- Le jeudi matin, de 9h00 à 12h00
- Le vendredi matin de 10h00 à 12h00.
- Le samedi matin, de 11h00 à 12h00.

Ces missions, si réussies, procurent certains avantages qui seront expliqués lors de leur publication et auront des effets directs sur la bataille.

Les escarmouches

Les escarmouches sont accessibles à tous. Les règles de bataille s'appliquent.

Un groupe identifié doit recruter trois autres groupes pour réserver un front dans une escarmouche. Un groupe ne peut participer qu'à une seule escarmouche.

Une escarmouche est un scénario de combat vous permettant de gagner 1 **bannière spéciale, échangeable auprès de votre front contre des avantages durant la Grande Bataille**. Elles sont également des activités militaires récompensées par des points de renommée, des *milices* ou des *mercenaires*. Il sera possible de vous inscrire à l'avance par courriel, les groupes inscrits et les informations seront publiés sur la page *Bataille* du site de Bicolline, section *Activités*.

Les escarmouches servent aussi à régler tous les différents barouds d'honneur demandés lors de la dernière année.

La quête de nuit

Les croyances ayant officiellement un front auront la possibilité de participer à la quête de nuit qui se déroulera le samedi soir de 21h00 à 22h00. Au Conseil de Bataille, le scénario de la quête de nuit sera remis aux fronts concernés, tous les détails y seront inclus.

Attention, il s'agit d'un scénario de combat, aucun état d'ébriété ou second ne sera toléré. Il faut être en pleine possession de ses moyens.



« Itineris Septem »

La guerre des dieux

Informations complémentaires

Tuer des monstres

Seuls les guerriers runiques, les armes magiques, les machines de guerre et les monstres ont le droit de combattre un monstre, les autres combattants doivent fuir sa présence.

Chaque monstre, pour être éligible à rejoindre un front, doit être homologué auprès du comité jeu avant samedi midi.

Dans tous les cas, ils ne peuvent pas participer à la troisième bataille.

L'équipement et les armes

- o Tous types d'armes sont autorisés.
- o Les armes magiques **doivent** être sur le terrain de bataille.
- o Les machines de guerre homologuées sont autorisées selon la limite permise par son front.
- o Les monstres homologués et faisant partie du Bestiaire avant la Bataille sont autorisés selon la limite permise par son front.

Les armes magiques

Les armes ci-dessous doivent être sur le champ de bataille, voir leur descriptions dans le registre des objets magiques.

Les trois Épées du Tourment, l'Épée de Feu, le Marteau des 5 Tribus, la Lance de Roderik

Les soins, la mort

Aucun puits de guérison, ni de camp des morts ne sera accessible cette année. Ce qui signifie que si vous êtes tué, vous devez simuler votre mort, tant et aussi longtemps que vous n'aurez pas été soigné par l'un des moyens listé ci-dessous.

Grands Prêtres (avec ou sans Bâton de Grand Prêtre), Prêtres, Sabliers de Guérison ou équivalent, parchemins de Guérison, Perles de Vie, potions de soin.

Notez que certains pouvoirs de nécromancie vous permettront également de vous relever, avec les inconvénients qui vont avec.

Les combattants indépendants

Les joueurs non affiliés à une guilde doivent indiquer le camp qu'ils rejoignent avant le Conseil de Bataille du samedi. Pour se faire ils peuvent :

- o S'inscrire auprès d'une guilde.
- o S'inscrire auprès de l'état-major du front choisi.

Ceci a pour but de les inclure dans le compte de la répartition finale des troupes.



« Itineris Septem »

La guerre des dieux

Les joueurs non combattants, le ravitaillement et l'eau

Les personnages non combattants sont des **joueurs** qui incarnent des paysans et villageois suivant les armées avec les convois de ravitaillement. **Ils doivent suivre toutes les règles de bataille** (ils peuvent donc être touchés et tués). Lors du déploiement, ils doivent se trouver dans la zone de rassemblement de leur armée.

Rappel : Il faut avoir 16 ans pour pénétrer sur le champ de bataille, et ce même en tant que non-combattant à l'intérieur d'un convoi de ravitaillement.

Les personnes ne participant pas à la Bataille

Que cela soit à cause de l'âge (moins de 16 ans) ou par choix, les personnes **ne jouant pas** lors de la Bataille doivent se trouver dans les zones marquées où elles sont autorisées : le village de Bicolline, le plateau devant l'auberge et les campements non décorum.

Elles ne peuvent pas aller sur le terrain de bataille. Elles rejoignent les zones hors-jeu dès le rassemblement des troupes commencé.

Nous comptons sur tous pour respecter ces consignes pour ne pas gêner le bon déroulement de la bataille et surtout pour **ne pas briser la magie de la bataille** et le plaisir de ses participants. Vu la progression des « observateurs » année après année, nous insistons fortement sur ce point et demandons à tous de s'impliquer dans le respect de cette consigne.