



Le regard des dieux

Vous ouvrez les yeux, complètement reposé et vous vous souvenez très précisément de votre rêve. À vol d'oiseau vous survoliez une chaîne de montagnes et au sommet, un monastère contrastait avec les pics rocheux. Vous en êtes certain, vous devez vous y rendre afin d'y faire acte de dévotion et de propager votre foi. Par contre, le chemin semble difficile et dangereux, une armée ne peut s'y aventurer et voilà pourquoi vous partez avec vos plus fidèles croyants et amis. L'ascension du Mont des Aigles sera une épreuve en soi, mais vous avez été choisi parmi tous afin de porter votre croyance jusqu'au sommet.

La rumeur veut qu'un groupe de moines demeurent cachés à cet endroit. Il est aussi dit qu'ils protégeraient un trésor que les hommes ne devraient pas avoir entre leurs mains... rumeurs ou vérité ? La seule façon d'en avoir le cœur net sera de s'y rendre !

Déroulement de l'activité

« Le regard des dieux » est une activité conçue pour 75 joueurs **et plus** (6 groupes de 15) désirant participer à un événement continu de 7 heures de combats intenses. L'activité sera suivie d'un repas servi à l'auberge de Bicolline, puis d'une soirée taverne.

L'activité est conçue pour les groupes de joueurs suivants :

Croyance

Une croyance sera représentée par un ou des grand(s)-prêtre(s)/grande(s)-prêtresse(s) et de ses suivants (maximum de 14 personnes) pour un total de 15 personnes par croyance. Le représentant responsable du front devra envoyer à maitredejeu@bicolline.org le nom de sa croyance et s'il poursuit un objectif particulier en combattant pour démontrer sa foi.

- Chaque croyance se doit d'être active et exister dans la plate-forme informatique.
- Il est interdit d'entrer dans les cabanes pour toute la durée de la campagne à moins qu'un figurant vous y autorise.
- 1 seul front autorisé par croyance.

Figurants

Un groupe de figurants qui incarneront les divers habitants et créatures de la région.

Arrivée des participants

Les **croyants sont attendus à l'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 9h00 où l'homologation sera effectuée et le dernier briefing leur sera donné par les maîtres de Jeu. À 10h00 les croyants commenceront leur entrée en jeu dans un ordre qui sera décidé aléatoirement sur place avant l'événement. Un nouveau groupe entrera en jeu à chaque deux minutes suivant le premier groupe.



Campagne de dévotion, le regard des dieux

Samedi 18 juin 2016, au Duché de Bicolline



Les **figurants sont attendus à l'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 8h00 et seront déployés sur le terrain dès 9h30 pour un début de scénario à 10h00. Les rôles des figurants leurs seront transmis préalablement par courriel afin de faciliter leur préparation. **Il est crucial que tous les figurants soient arrivés à l'auberge pour 9h00.**

L'Auberge

L'auberge de Bicolline est considérée comme camp de base pour les joueurs ainsi que pour l'animation. Le premier étage de l'auberge est en jeu, bien que les combats soient interdits à l'intérieur de l'auberge et à l'extérieur en dedans de 10 mètres de celle-ci (*syp, respectez la neutralité de l'auberge et ses environs pour le plaisir de tous*). Le sous-sol de l'auberge servira de camp de base pour les figurants et est donc est interdit d'accès en tout temps par les joueurs.

Les repas

Un dîner sera servi entre 11 :30 et 13 :30 à l'auberge de Bicolline, alors qu'un souper y sera servi à la fin de l'événement. Durant le scénario des collations et breuvages seront disponibles à l'auberge.

Blessures

- Lorsqu'un joueur se fait blesser à un membre, celui-ci devient inutilisable. Un joueur touché à la jambe peut cependant ramper au sol.
- Lorsqu'un joueur se fait blesser au torse, il est considéré comme incapacité. Il peut faire quelques actions simples comme parler ou boire une potion, mais autrement ne peut pas se mouvoir ou se défendre.
- Lorsqu'un joueur se fait blesser à la tête, il est considéré comme étant inconscient.

Guérison

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

-Se faire guérir ou transporter par un allié.

-Attendre 5 minutes après la fin des combats et se diriger vers un des deux puits de guérison sur le terrain. L'auberge de Bicolline ou le monolithe au centre de la plaine des mages. Toucher le monolithe ou l'auberge vous ramène automatiquement à la vie. Il est impossible de combattre près des puits de guérison ou d'attendre les joueurs qui en sortent. **Ainsi, un cadavre revenant à un puit ne peut pas se faire fouiller et délester de ses biens par un autre aventurier le croisant. Par contre, une fois arrivé à l'auberge ou au monolithe, il devra remettre tous ses gains au maître de jeu/maréchal présent et ceux-ci seront considérés comme perdu (et le maître de jeu pourra les remettre en jeu).**

-Attention, les puits de guérison ne sont pas des lieux pour se protéger des ennemis.



Campagne de dévotion, le regard des dieux

Samedi 18 juin 2016, au Duché de Bicolline



Règles particulières pour la guérison

- Chaque front de croyance a droit à autant de sabliers que de grand(s)-prêtre(s) ou grande(s)-prêtresse(s) présent(s) dans le groupe (exemple : la croyance du cercle pourrait avoir jusqu'à 4 sabliers si 4 grands-prêtres sont inscrits). Un minimum de 2 sabliers sera autorisé par front. Donc si une croyance n'a qu'un seul grand-prêtre ou grande-prêtresse, le front pourrait acheter un sablier au coût de 200 solars ou utiliser un sablier de guilde.
- Il sera possible pour chaque croyance de faire des achats sur place (sablier et autres). La liste de prix sera publiée ultérieurement.
- Les sabliers de guilde ne seront permis que pour remplacer un grand-prêtre absent ou si le minimum de 2 n'est pas atteint.

Guerrier runique

Il est possible d'être guerrier runique pour la campagne, soit en achetant le pouvoir ou en ayant une compétence acquise dans le jeu (St-Vorador, Paladin de Solara, Chevalier de St-Augustin, etc). Un maximum de 2 guerriers runiques par équipage sera autorisé.

Magie et Alchimie

Les sorts de magie et recettes d'alchimie (outre les possibilités mentionnées ci-haut) ne sont pas permis lors de cet événement.

La Fouille

Un joueur mort (lorsqu'il est au sol) peut se faire délester de l'ensemble des coffrets ou avoirs jeu qu'il a pu trouver sur le terrain. Également, tout objet homologué par bicolline (parchemins, potions, trésors spéciaux) pourra se faire voler à un cadavre. Il est cependant interdit de voler ou déplacer les biens personnels (armes, armures, etc.) des autres joueurs ou figurants. **Attention, un cadavre se rendant à l'auberge ne peut parler et remettre ses trouvailles à d'autres joueurs en chemin.**

Le Terrain

Le terrain du Duché de Bicolline dans son entièreté sera en jeu pour l'événement, ainsi l'action ne se résume pas seulement dans le village, mais bien dans les forêts au-delà de la rivière également.



Campagne de dévotion, le regard des dieux

Samedi 18 juin 2016, au Duché de Bicolline



Équipement spécial

Tout équipement spécial (objet magique, parchemin, etc.) doit être **approuvé et homologué** par les maîtres de jeu avant le départ de l'aventure. Il est demandé d'envoyer la liste de ce que vous désirez apporter avec vous à l'adresse maitredejeu@bicolline.org au moins 2 semaines avant l'activité.

Objectifs principaux

- Trouver les trésors vus dans les songes des croyants autour d'un village en bordure d'Haldorf dans les Monts des Aigles. Le moine présent à l'auberge les collectera lorsque ceux-ci lui seront ramenés, et chaque coffret vous octroiera quelque chose de déterminer à l'avance (décidé par le maître de jeu).
- Prendre le contrôle du quartier clandestin nommé le « **Pic des Aigles** ». Plusieurs mats de position seront installés sur le terrain et relevés à des moments précis tout au long de la journée (*voir les règles sur les quartiers clandestins pour plus de détails. Le détail concernant le quartier « Pic des Aigles » sera disponible durant ou à la suite de la campagne*).
- Trouver les diverses façons de nuire aux autres croyances. Chaque religion recevra un ou des cadenas représentant les actions des croyants pour contrer la monter d'une religion ennemie. Ces cadenas devront être placés sur la plaque de contrôle des croyances que vous voulez affecter et réduira le nombre de points de dévotions gagnés à la fin de la journée. Le tout pourrait former une chaîne de cadenas mélangé avec les cadenas des plusieurs religions. À la fin de la journée, nous ferons le décompte de chaque plaque. ***À noter que les points de dévotion gagnés ou perdus ici seront ajustés à la saison bataille 1016.***
- Trouver les diverses façons d'augmenter l'influence de votre croyance. Chaque religion recevra un ou des cadenas représentant les actions des croyants pour améliorer la dévotion de la croyance. Ces cadenas devront être placés sur la plaque de contrôle de votre croyance. Le tout pourrait former une chaîne de cadenas mélangé avec les cadenas ennemis. À la fin de la journée, nous ferons le décompte de chaque plaque. ***À noter que les points de dévotion gagnés ou perdus ici seront ajustés à la saison bataille 1016.***
- Quêtes personnalisées : Les groupes recevront en début de scénario une enveloppe contenant des objectifs spéciaux. Accomplir ces objectifs avant la fin de l'événement aura divers résultats variables pour chaque groupe. Après tout, les dieux ont tournés leur attention vers vous lors de cette journée.
- ✓ Attention, les objectifs peuvent prendre la forme de mats de positions, de plaques de contrôle ou de méthodes ponctuelles utilisées par le Duché afin d'être réussis ou non. Il sera possible de trouver des cadenas ou des combinaisons de différentes façons au cours de l'activité. En ce qui concerne les cadenas et mousquetons, ils



Campagne de dévotion, le regard des dieux Samedi 18 juin 2016, au Duché de Bicolline



ne sont pas volables et représentent le passage de vos croyants dans la région. Lorsque placé sur un mat de position, il se devra de demeurer sur ce mat pour le reste de l'activité.

Règles spéciales des croyants

- Armes: Toutes les armes sont autorisées.
- Armures : Les armures et boucliers sont autorisés pour cette activité.
- Croyance : Chaque croyance aura une plaque de contrôle à son nom afin de représenter une partie de la dévotion. Le lieu des plaques sera connu en début de campagne.

Règles spéciales des monstres

Si un ou des monstres sont rencontrés sur le terrain, voici les règles de combats :

- 10 points de vie.
- Il frappe à 2 points de dégâts.
- Guérison, ils se régénèrent après un temps inconnu des joueurs. À noter qu'ils peuvent être soignés par des sabliers de guérison, à vos risques et périls.

Quêtes et missions secrètes

Divers personnages non joueurs pourront être rencontrés lors de l'événement. Ceux-ci auront parfois des objectifs spéciaux pour les joueurs; si ces derniers parviennent à les convaincre! Ce sera à vous de trouver ces quêtes secondaires tout au long de la journée. Elles n'ont pas été affichées dans ce document afin de conserver leur saveur secrète.



Campagne de dévotion, le regard des dieux

Samedi 18 juin 2016, au Duché de Bicolline



Modalités d'inscription

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 et batailles, conçues pour des joueurs confirmés.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant sur le site internet.
- Choisir son camp :
 - Croyance (groupes de 1 chef de front et 14 croyants seront permis)
 - Figuration
- Poster le tout à : Bicolline, 1480 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le jeudi 16 juin 2016.**

La sécurité

Nous sommes tous responsable de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent, tant physique que psychologique, et état second ne seront tolérés durant l'événement sous peine d'expulsion.

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

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, 1480 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.