

## ***Le défi des Dieux***

*Le soleil se levait à peine, éteignant enfin les derniers rugissements festifs des cœurs enivrés et éclairant peu à peu les corps inertes et les vestiges bordeliqes des célébrations. Les grands prêtres s'afféraient alors aux derniers préparatifs des cérémonies à venir. Les oracles avaient annoncé ce jour, le grand moment où les querelles des Dieux devaient enfin trouver des réponses.*

*Quelle était la place de l'honneur, du savoir et de la manipulation?*

*Comment satisfaire les Dieux pour obtenir leurs faveurs?*

*Dans la mort, la gloire et la camaraderie ou par la fourberie, la ruse et la tromperie?*

*Quelle est la meilleure voie pour arriver à nos fins? Devions-nous nous tourner vers Thor et Odin ou plutôt Loki et Jörmungand?*

*Il était enfin temps de vérifier, de se prouver aux Dieux en démontrant quel était le meilleur chemin à emprunter... Les cérémonies des grands prêtres réalisées, les femmes et les hommes reprirent tranquillement leurs esprits et rassemblèrent leur équipement en entonnant de leur voix rauque : « Aux armes compagnons! Casques et épées... lances et boucliers... »*

*Aujourd'hui le champ de bataille devait être couvert de sang et d'entrailles, pour la gloire des Dieux Norses!*

---

### **Déroulement de l'activité**

**Le défi des Dieux** est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type *campagne richesse/pillage* épisodique opposant les forces de la Meute et des Terribles Serpents à Sonnettes. La journée sera divisée en quatre (4) scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire et divers acquis géopolitiques et de la notoriété.

L'activité inclut le dîner qui sera servi à l'auberge à 12h30. Il s'en suivra un souper qui sera servi après la fin de la journée de combat à l'auberge de Bicolline et vous aurez accès à la soirée taverne qui suit.

**L'activité est conçue pour :**

**Deux fronts** d'un maximum de **100 combattants** chacun. Les fronts pourront dépasser la limite de 100 combattants si les deux généraux sont en accord. L'augmentation se fera selon un nombre négocié entre les deux généraux.

### **Arrivée des participants**

**Les combattants sont attendus au DÉBARCADAIRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 8h00 le samedi matin.

- Il est demandé de se stationner dans le grand stationnement de l'autre côté de la rue à l'exception des propriétaires de stationnements de cession. Dès votre arrivée, vous devez vous inscrire au bâtiment d'accueil.
- L'homologation des armes sera effectuée après votre inscription au bâtiment bleu de l'autre côté de la palissade.
- Le dernier briefing sera donné aux participants par les maîtres de jeu à 9h30 devant l'accueil.
- Ensuite, les fronts seront déployés sur le champ de bataille afin qu'à 10h00 le son du cor de brume marque le commencement de l'activité. Les retardataires devront se joindre à la campagne en cours.

---

## Déroulement de la journée

Les scénarios se succèdent un à la suite de l'autre et l'accumulation des points ne sera révélée qu'à la fin de l'événement. Entre chaque scénario, les fronts ont environ dix minutes pour se réorganiser.

En cas d'égalité d'un scénario, ou le refus d'engagement de la part des deux fronts, aucun front ne fait de point.

## État-Major

Chaque général de front sera présenté aux combattants lors du briefing de 9h30.

## Rôle des points de victoire

Le rôle des points de victoire d'une campagne de richesse/pillage est de déterminer qui sera le grand gagnant de la campagne à la fin de la journée.

# Le gagnant de la campagne recevra un parchemin comprenant le pouvoir « Faucheuse » de la doctrine Mort/Ténèbres.

## Point de notoriété

Comme mentionné dans le document des campagnes, un point de notoriété est donné à la guilde qui prend un front de campagne si cette dernière ne le possède pas déjà dans ses accomplissements. Il n'y a pas d'autre point de notoriété possible pour une campagne de richesse/pillage.

## Les Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent.

- **Armes autorisées** : Toutes les armes sont autorisées.
- **Restrictions** : Les sabliers hippocampes sont les seuls objets magiques permis, mais sont volable en tout temps. Un sablier de ce genre ne doit pas être attaché après votre costume et ne doit pas être caché lorsque vous l'utilisez. Vous devez venir le montrer au maître de jeu discrètement avant le début de la campagne.
- **Protection** :
  - o Toutes les armures et boucliers sont autorisés.
- **Les soins** : Des puits de guérison peuvent être installés dans les zones de déploiement, ils permettent une guérison instantanée, voir le détail de chaque chapitre. Les sabliers de guérison fonctionnent comme à l'habitude.
- **La mort** : Une fois mort il vous suffit d'attendre un guérisseur en demeurant couché au sol en silence ou de prendre la décision de rejoindre votre puits de guérison s'il n'y a plus de combat autour de vous ou si un maréchal vous l'autorise. Lors de votre déplacement, vous devez prendre le chemin le plus court vers votre puit avec votre arme à l'envers et en évitant les conflit.
- **Les bâtiments** : Les bâtiments ne sont pas en jeu. Tout joueur se trouvant dans un bâtiment, galerie ou plateforme sera automatiquement considéré comme mort.

## Guérison

Chaque état-major aura la possibilité de recevoir 1 sablier par tranche de 8 combattants. Il est important d'aviser avant l'activité les maîtres de jeu par courriel à : [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) en ce qui concerne les sabliers permanents et les

croyances (envoyez votre liste). Voici les façons de les obtenir :

- Présence d'un grand-prêtre ou grande-prêtresse dont la religion est active et avoir l'accord du général de front.
- Sabliers permanents de guilde (Attention, les sabliers qui n'ont pas été entretenus lors de la GB ne peuvent plus être utilisés).
- Payer pour obtenir des sabliers au montant de 200 solars l'unité.
- Sablier hippocampe : Objet magique volable pendant toute la durée du scénario. Il ne compte pas dans le nombre maximum de sabliers pouvant être présents sur le champ de bataille.

**NOTES :**

- Les puits de guérison fonctionnent selon le principe « tu touches, tu es vivant ». Il se peut que d'autres façons de faire soient mises en place, dans ce cas, le tout est indiqué dans la description de chaque chapitre.
- Vous pouvez venir récupérer vos sabliers à la cabane d'homologation avant la campagne.
- SVP rapportez le matériel jeu de Bicolline à la cabane bleue d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.

HEURE		ACTIVITÉ
8h00 à 9h30		Arrivée, inscription (accueil) et homologation
9h30 à 10h00		Briefing et déploiement (débarcadère)
10h00 à 10h30	Chapitre 1	Bloth
10h45 à 12h30	Chapitre 2	Gunnulf ou Rakim ?
12h30 à 13h30		Dîner à l'auberge
13h40 à 16h15	Chapitre 3	La grande conversion
16h30 à 17h00	Chapitre 4	Qui a Thor?
17h00		Fin de la campagne et souper à l'auberge Début de la soirée taverne à 19h

**Horaire de la  
journée**

## Chapitre 1 – Bloth

*Les Dieux norses sont des plus exigeants envers leurs suivants et un combat à mort serait un sacrifice digne de la grandeur du panthéon. C'est avec cette tension palpable que les deux groupes en venèrent aux coups afin qu'un seul survive dans la gloire des Dieux.*

### DÉPLOIEMENT

La Meute : Du côté du fort

Terribles Serpents : Du côté du grand pont

Les fronts sont inversés lors de chaque affrontement.

### CONDITION DE VICTOIRE

Élimination du front adverse.

S'il y a encore des combattants *vivants* à la fin de la période prévue, l'armée ayant le plus de combattants en vie et encore debouts sera déclarée gagnante.

Le premier front à remporter 2 victoires gagne le chapitre.

### CHAMP DE BATAILLE

Toute la plaine des mages - face au nouveau fort (voir la carte)

### DURÉE DE LA BATAILLE

Le chapitre pourra être joué trois fois si nécessaire  
10 minutes maximum par affrontement.

### GUÉRISON

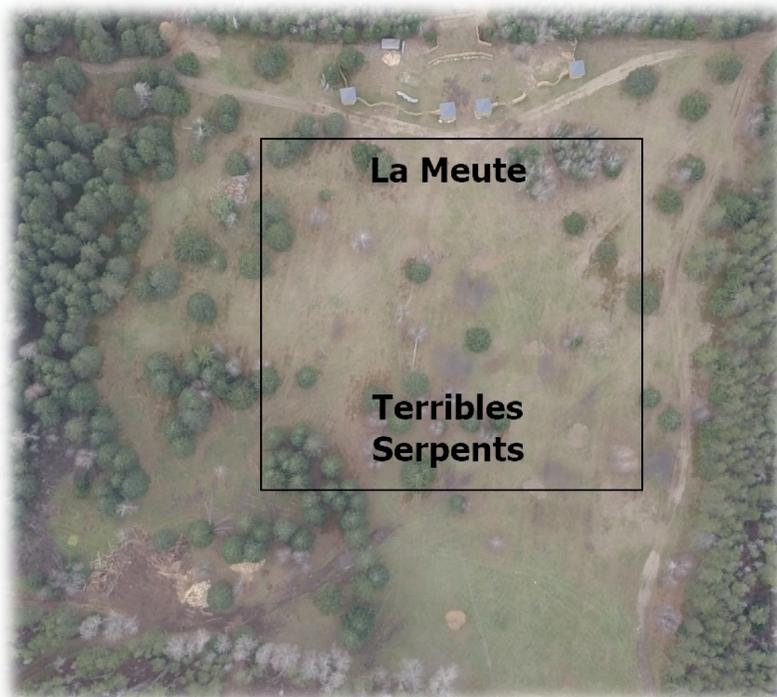
Sabliers de guérison

### RÈGLES SPÉCIALES :

S'il n'y a plus de mouvements évidents de la part d'un des deux fronts, le son du cor se fera entendre. Attention, un guérisseur trop discret pourrait ne pas être repéré par le maréchal en chef.

### RÉCOMPENSE

1 point de victoire par affrontement remporté.



**Le gagnant recevra 15 armements, 15 équipements et 15 victuailles**

## Chapitre 2 – Gunnulf ou Rakim?

*Béni de la protection des Dieux et mis à l'épreuve par ceux-ci, Gunnulf et Rakim mènent leurs troupes sur le champ de bataille afin de prouver leur valeur.*

### DÉPLOIEMENT

P1 : Au Nord du terrain de camping non-décorum.

P2 : Près de campement des orcs.

Le gagnant du chapitre 1 décide de sa zone de déploiement.

### CONDITION DE VICTOIRE

Amasser plus de points de victoire que le front ennemi. Voir la description de chaque objectif dans la section « objectifs ».

### CHAMP DE BATAILLE

La plaine des mages et le camping non-décorum jusqu'à la rivière. Toute la zone définie par la carte.

### DURÉE DE LA BATAILLE

105 minutes

### GUÉRISON

Sabliers et puit de guérison

### OBJECTIFS :

**L'épreuve du temps** : 3 boîtes à temps sont disposées sur le terrain sur toute la durée du chapitre.

**L'épreuve de la ruse** : Réussir à résoudre le dilemme mis en place par les Dieux. Cet objectif sera remis dans un enveloppe par un maréchal directement à Gunnulf et à Rakim. L'heure de la remise est inconnue des fronts.

**L'épreuve de la dévotion** : Tout au long du chapitre, un maréchal fera le décompte du nombre de combattants s'étant présenté au puit de guérison. Le front ayant le nombre le moins élevé démontrera sa compétence à bien utiliser ses guérisseurs.

### RÈGLES SPÉCIALES :

**Gunnulf et Rakim** : Pendant toute la durée du chapitre, Gunnulf et Rakim sont invulnérables aux attaques des combattants qui ne sont pas des guérisseurs. En contrepartie, eux non plus ne peuvent pas attaquer des personnes n'étant pas guérisseurs. Lorsqu'ils sont (Gunnulf et Rakim) tués par un guérisseur, ils doivent obligatoirement retourner à leur puit de guérison. Le maréchal qui sera avec eux prendra en note le nombre de fois qu'ils seront éliminés. S'ils sont dérangés pendant qu'ils soignent quelqu'un, ils devront tout de même



recommencer la guérison, même s'ils sont insensibles aux coups des non-guérisseurs.

**Les enveloppes** : les objectifs spéciaux seront remis dans des enveloppes à Gunnulf et Rakim au lieu des chefs de front pour ce chapitre.

*Il est important pour Gunnulf et Rakim d'apporter parchemin et crayons, on ne sait jamais ce que sera le dilemme proposé par les Dieux!*

#### RÉCOMPENSE

BT1 : 2 points de victoire

BT2 : 1 points de victoire

BT3 : 2 points de victoire

L'épreuve de la ruse : les points de victoire seront indiqués dans l'enveloppe pour la réussite des objectifs.

L'épreuve de la dévotion : 1 point de victoire pour le front ayant utilisé le moins le puit de guérison.

**1 pièce de 100 berks, 1 butin, 5 cargaisons, 26 ressources, 12 céréales et 5 sépiums.**

### Chapitre 3 – La grande conversion

*Les grands -prêtres se doivent d'aller au-devant de la population pour porter le dogme et faire grandir leur nombre de fidèles. Les Dieux mettent au défi leur porte-parole sur terre de convertir le plus de personnes que possible. Un pèlerinage se met en branle et l'Althing Sacré sera partagé tout au long de la route.*



#### DÉPLOIEMENT

La Meute : Déploiement au grand pont qui est aussi le puit de guérison principal pour le front.

Terribles Serpents : Déploiement au pont du bateau qui est aussi le puit de guérison principal pour le front.

#### CONDITION DE VICTOIRE

Le front qui réussi à amasser le plus de points de victoire sera déclaré gagnant du chapitre.

#### CHAMP DE BATAILLE

Toute la section sur la carte du côté Sud de la rivière.

#### DURÉE DE LA BATAILLE

140 minutes

#### GUÉRISON

Sabliers et puits de guérison

Puits de guérison spéciaux (voir les règles spéciales)

### RÈGLES SPÉCIALES :

**Les fourberies de Loki :** Deux puits de guérison sont installés sur le terrain en plus des puits de guérison des zones de déploiements. Ces puits seront identifiés à une couleur avec un drapeau jaune ou bleu pour identifier qui peut les utiliser. En cours de scénario, il se pourrait que les puits changent de couleur, à vous de vous ajuster et de vous diriger à la bonne place.

- Lorsque vous entendez le son d'une cloche cela veut dire que les puits de guérison changent de couleur.

**Nourrir le peuple :** Afin de faire adhérer les croyants à leur vision de l'Althing, les grands-prêtres apporteront des victuailles à différents endroits pour que le peuple puisse se nourrir et les écouter. Il y a 6 mats de positions identifiés sur la carte, chaque front recevra une enveloppe avec l'ordre dans laquelle ils doivent réussir à déposer leurs sacs.

- Chaque front aura une charrette à sa disposition pour transporter les sacs de pailles (logo hippocampe jaune ou bleu).
  - La charrette de son front ne peut en aucun temps être déplacée par le front ennemi.
  - Une charrette ne peut jamais contenir plus de 5 sacs.
  - Un sac doit obligatoirement être déplacé avec une charrette.
  - Il est interdit de laisser des sacs sur le champ de bataille ailleurs que dans sa zone de déploiement, sur la charrette ou par terre au pied d'un mat de position.
- Chaque front aura 18 sacs identifiés à sa couleur de front dans sa zone de déploiement.
  - Les sacs peuvent seulement être déplacés par un grand-prêtre ayant une frange d'état-major et en utilisant une charrette.
- Afin de pouvoir déposer un sac au pied d'un mat de position, un grand-prêtre possédant une frange d'état-major doit toucher le mat pendant 5 minutes consécutives.
  - Attention : Un sac qui est déposé au pied d'un mat de position ne peut plus être déplacé par personne.

### RÉCOMPENSE

2 points de victoire par boîte à temps.

1 point de victoire par sac déposé au pied d'un mat de position.

**Le gagnant recevra, 10 minerais d'argent et 6 minerais d'or, 2 kazaks, 5 dinabs, 5 pierres précieuses, 5 sépiums, 5 équipements et 10 céréales, 10 victuailles, 12 bétails.**

## Chapitre 4 – Qui a Thor?

*La stratégie contre la ruse? Pourquoi pas. Afin de déterminer si la force et le courage l'emporte sur la ruse et la finesse, des duels feront office de dernière épreuve pour satisfaire les Dieux norses.*

### DÉPLOIEMENT

La Meute : Devant la cabane du Griffon

Terribles Serpents : Devant Marmara

### CONDITION DE VICTOIRE

Les deux fronts seront divisés en cinq groupes égaux.

Cinq duels de style élimination seront faits.

Si un combattant n'est plus à même de se déplacer à la fin de l'assaut, il sera considéré comme mort.

### CHAMP DE BATAILLE

Plaine devant la cabane de Marmara.

### DURÉE DE LA BATAILLE

Environ 30 minutes

### GUÉRISON

Aucune guérison

### RÈGLES SPÉCIALES :

Les groupes devront commencer dos à dos à une distance de 5 mètres. Au son du cor, que les meilleures gagnent.

Attention, un combattant ne peut pas combattre deux fois lors de ce chapitre.

### RÉCOMPENSE

1 point de victoire par assaut remporté.

**Le gagnant recevra 5 armements, 5 équipements, 1 soldat de métier, 1 tirailleur, 1 butin et 10 pièces de 5 solars.**

## Modalités d'inscription

La pré-inscription sur notre site internet est obligatoire pour participer à l'activité.

<https://www.bicolline.org/public/evenement/35/>

**Tarif membre 60,88\$+tx (70\$) / Tarif régulier 73,93\$+tx (85\$) (incluant les repas)**

*L'inscription à la campagne inclut l'accès à la Soirée Taverne qui suit.*

*L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne pour la même activité.*

*Le tarif d'inscription sera majoré de 5\$ pour tout paiement effectué à la porte.*

**Les fiches de population sont remises selon les critères suivants:**

- un membre régulier doit être préinscrit ET avoir effectué son paiement AVANT l'activité pour recevoir une fiche.
- un membre privilège reçoit une fiche dès qu'il est présent.
- un non-membre ne reçoit pas de fiche.

**Pour vous inscrire il faut :**

- **Avoir 16 ans et un jour.**
- Être prêt à se plonger dans 7 heures de campagne et de combats intenses
- S'inscrire via notre site internet à l'adresse suivante :
- Choisir son camp :
  - **La Meute:** **Alexandre Hamelin-Côté** [alexdevell@hotmail.com](mailto:alexdevell@hotmail.com)
  - **Terribles Serpents à Sonnettes :** **Dominique Garneau-Gingras** [domoozoo@gmail.com](mailto:domoozoo@gmail.com)
  - La date limite d'inscription est **le mardi 21 mai 2019 à 17h00**

### La sécurité

Nous sommes tous responsables 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 et chacun passe par la responsabilité individuelle de chacun.

### Pour nous joindre

**E-mail :** [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)

**Site Internet :** [www.bicolline.org](http://www.bicolline.org)

**Téléphone :**

Administration : (819) 532-1755

**Adresse :** Duché de 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, QC, G0X 1N0