

Le Destin des Trois Couronnes

« Amplitudo inis dignitate dejectus »

Synopsis

Il semble que le fossé qui sépare l'Empire du Royaume d'Arganne soit devenu un gouffre infranchissable à toutes passerelles diplomatiques. L'expansion du Royaume d'Arganne prend de plus en plus de place et est de plus en plus agressive. Leurs récentes conquêtes militaires et l'importante victoire au gouffre de Tolternoth démontre l'appétit toujours grandissant et insatiable du Royaume. Depuis la grande alliance dites des «Trois Couronnes», plus rien ne semble pouvoir arrêter cette grande nation.

Les grandes provinces impériales en paient le prix. L'Âge d'or de l'Empire est terminé et les terres du centre se voient convoitées par ce voisin expansionniste. L'instabilité en Empire gagne du terrain et touche autant les sphères religieuses que politiques, mais paradoxalement, un vent de renouveau souffle également sur cette terre de héros. L'Empire n'a pas d'autre choix que de s'opposer par la guerre aux rêves de grandeur de l'Arganne s'il veut survivre. Car par ce geste il ralliera sans doute des royaumes voisins inquiets de l'influence toujours grandissante des «Trois Couronnes» formée par les rois Hubert d'Haldorf, Gabriel Lunelame et Tod 1er, et ce même si l'Empire est corrompue et chancelante.

Mais de nombreuses affaires et secrets alimentent le conflit entre ces deux puissances, informations, bien entendu, toujours utilisées dans leurs propres intérêts et contre l'«ennemi». À cela s'ajoute plusieurs intrigues politiques aux ramifications innombrables.

... Que penser de l'Empire à propos de Gairel Baritz? Est-il le véritable héritier du trône... La propagande impériale pour briser la paix entre l'Haldorf et l'Arganne... Les promesses enflammées de Gabriel Lunelame de protéger son peuple contre les «félons impériaux», impériaux qui ont encore également bon nombre d'ennemis à travers le monde car la boucherie des îles celtiques est loin d'être oubliée... Et comment effacer un certain Ingull de Saqual, ancien Seigneur d'Ekendrad, au passé couvert de sang et n'ayant pas hésité à pactiser avec la face la plus sombre de notre monde...

Mais aussi les contradictions, voire l'hypocrisie, des Trois Couronnes face à l'esclavage, réinstaurée en Arganne dès le couronnement du Roi Tod 1er, alors que le Roi de Kafé quant à lui s'insurge contre le fait que les eaux commerciales de l'ouest soient utilisées pour ce trafic...

D'autre part, la province d'Haldorf et ses alliées ont humilié Gorghor Baey en rasant le monument érigé en son honneur en guise de représailles pour les affronts qu'il avait fait subir à la Vraie Foi...

La liste est encore longue, mais cette guerre qui se dessine enflammera à coup sûr toute la région et risque très rapidement d'embraser le reste du monde. La position que vous prendrez dans ce conflit majeur et complexe vous appartient, mais sachez que le vainqueur de cette guerre façonnera l'histoire de notre monde pour les prochaines décennies. À vous de choisir dans quelle humanité vous voulez vivre...



La Bataille de Bicolline

du 12 au 19 Août 2012

Mardi : La Bataille des convois

Cette première bataille nocturne vous permettra de vous battre en tant que mercenaire à la solde d'une des deux armées. Les armées Impériales et des Trois Couronnes ont toutes deux recrutées des hommes d'armes pour accomplir certaines basses besognes, dont notamment l'interception des convois de ravitaillement destinés aux belligérants...

Horaire

Activité d'une durée de 1 heure, de 21h30 à 22h30. Le début et la fin de l'activité seront signifiés par le son d'un «cor de brume».

L'état de conscience

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.

Déploiement

Le pont de la basse ville sera utilisé par les mercenaires au service des Trois Couronnes qui seront guidés pour rejoindre leur zone de déploiement à l'orée du bois au coin de la grande plaine et ce dès 21h00. Le Grand pont servira quant à lui aux mercenaires recrutés par l'Empire qui rejoindront leur zone de déploiement sur la plaine du Totem et ce dès 21h00 également.

Pour accéder au champ de bataille, vos armes devront être homologuées et seront vérifiées par les maréchaux en place aux ponts.

Armes et restrictions

Seules les armes homologuées sont autorisées. Aucune armure (sauf les casques), arme de tir, monstre, arme magique ou machine de guerre. **Il n'y aucun soin**. Bref, le seul matériel autorisé est toutes les armes de corps à corps, les casques et les boucliers.

La mort

Une fois mort, vous devez demeurer au sol le temps que l'action s'estompe autour de vous, ensuite de quoi vous devez quitter le champ de bataille, par le pont le plus proche.

Objectifs

Les deux armées de mercenaires ont reçues une double mission nocturne qui consiste à faire traverser un convoi de ravitaillement vers les armées qu'ils servent (représenté par deux charrettes par front) ainsi que d'intercepter et détruire les lots d'armements ennemis avant que ceux-ci ne puissent servir de «Points de Destruction».

Chaque charrette aura six «stick light» fixés sur elle. Ceux du convoi Impérial seront de couleur rouge et ceux du convoi des Trois Couronnes jaunes. Chaque «stick light» représente une quantité de lot d'armement qui atteindra ou non son point de livraison. Les points de livraisons (c'est à dire destination finale du convoi) n'apparaîtront que 15 minutes après le début du scénario et seront identifiés par des lumières aux couleurs similaires à celle de votre convoi.



La Bataille de Bicolline

du 12 au 19 Août 2012

Note : Il s'agit de «Spots Led» qui illumineront un endroit du terrain où vous pourrez vous diriger.

Attention, avant de rejoindre vos points de livraisons, chaque convoi à la possibilité de faire fructifier sa cargaison en passant par un point de passage (qui sera précisé dès le début du scénario aux chefs mercenaires). Si votre convoi se rend au point de passage il recevra 4 «stick light» supplémentaires par charrette (maximum 8) que celle-ci aient été pillés ou non avant l'arrivée au point de passage. Ces marchandises seront données par le maréchal accompagnant votre convoi.

Gains de scénario

- Chaque lot d'armements («stick light») encore fixé à une charrette arrivant sur son point de livraison vaut 2 «Points de Destruction».
- Une Charrette arrivant sur son point de livraison vaut également 5 «Points de Destruction».
- Les «Points de Destruction» gagnés lors de cet épisode doivent être joués le lendemain au Conseil de Bataille, ils sont applicables n'importe où en Empire, Pays de Kafe, Haldorf et Arganne.

Le système des «Points de Destruction» est expliqué à la fin du document.

Précisions sur les charrettes

- Les charrettes débutent sur les zones de déploiement.
- Chaque charrette est escortée par un maréchal.
- Vos deux charrettes peuvent se séparer.
- Les charrettes doivent rester sur le champ de bataille mais ne sont pas restreintes aux chemins.
- Le point de passage est identifié par un mat de position illuminé, situé à mi-chemin entre les deux armées.
- Les charrettes ne se volent pas par les ennemis et doivent être déplacées par votre front, par contre les lots d'armements («stick light») peuvent être détruits par l'ennemi. Un lot enlevé est irrécupérable.



La Bataille de Bicolline

du 12 au 19 Août 2012

Mercredi: 1^{er} Conseil de bataille

Lieu

Le Conseil de Bataille du mercredi aura lieu à la **Vieille Taverne**.

Horaire

Le Conseil aura lieu de 14h00 à 16h00.

États-major

Les états-major de chaque front devront être constitués avant ce conseil. L'état-major Impérial sera composé de 3 membres du conseil impérial ou de leur représentant. L'état-major des 3 Couronnes sera composé des Rois de Kafé, Haldorf et Arganne ou de leur représentant.

Le Conseil

Durant ce conseil les détails publiques de la Bataille du jeudi seront expliqués, il sera également possible aux états-major de faire l'achat (en solars) des monstres homologués, machines de guerre homologuées, combattants runiques et sabliers de guérison. Ces achats seront valides pour les Batailles de Jeudi et Samedi. Les sabliers de guérison issus de religions ou pouvoirs spéciaux seront également disponibles au Comité Jeu dès mercredi matin.

Le choix de la zone de déploiement de la Bataille du jeudi sera donnée au Front ayant remis le plus grand nombre de carte «*Tirailleurs*» à ce moment ou par tirage au sort.

C'est également durant ce conseil que sera utilisé par les états majors les «Points de Destruction» gagnés lors de la Bataille de nuit de la veille.

Note : Pour faciliter la tenue du conseil, veuillez vous limiter à un représentant par guilde.



La Bataille de Bicolline

du 12 au 19 Août 2012

Jeudi : La Bataille de l'Ouest

Les armées du Pays de Kafé étaient prêtes pour affronter les colonnes impériales de Kintzheim, soutenues par les provinces de Reikswart et Dalabheim. L'inévitable arriva et les Bannières de chaque armée sont maintenant face à face... Cet affrontement est redouté de part et d'autres, car la capacité de destruction de ces deux armées est bien réelle. Elles ne laisseront que ruines et désolations sur leur passage et celle-ci seront à la hauteur des stratégies qui les commandent!

Horaire

Activité d'une durée de 2 heures, de 14h00 à 16h00. Le début et la fin de l'activité seront signifiés par le son d'un «cor de brume». Le déploiement sera ouvert dès 13h00 pour un début à 14h00.

L'état de conscience

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.

Déploiement

Dès 13h00, tous les combattants doivent se rendre à leur zone de déploiement décidée la veille au Conseil de Bataille. Le front A passera par le pont du centre et se déploiera autour de ses deux bannières. Le front B passera par le grand pont et se déploiera également près de ses deux bannières.

Les armées doivent désigner 50 Tirailleurs (sans machine de guerre ou monstre) qui seront amenés en forêt par un maréchal à une 3^e Bannière dont la localisation est inconnue des états-majors et ce dès 13h00 également.

Le terrain de bataille s'étend au-delà de la rivière jusqu'au « chemin municipal ».

Pour accéder à la Bataille, vos armes, sabliers de guérison, monstres et machines de guerre devront être homologués et seront vérifiés par les maréchaux en place.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Les machines de guerre homologuées, les combattants runiques et les monstres homologués payés la veille au Conseil de Bataille (du mercredi) sont autorisés.

Armes magiques

Toutes les armes magiques **devront** être en jeu, il n'est pas possible pour les armes magiques de quitter le champ de bataille avant la fin de la bataille. Celles-ci devront être rapportées à la tente de coordination (camp barbare) à la fin de la bataille et / ou remises en main propre à l'un des coordonateurs suivants; Sébastien Lefebvre, Olivier Renard, Denis Lafond, Étienne Simard, Philippe Mongeau ou Sylvain Trudel. Il est interdit de cacher une arme magique.



La Bataille de Bicolline

du 12 au 19 Août 2012

Note importante : Les armes magiques sont disponibles pour leur propriétaire jeudi matin au Vieux Ruffian entre 10h00 et 11h00. **Les armes non-réclamées seront mises aléatoirement sur le champ de Bataille.**

Les soins

Seuls les soins par sabliers de guérison sont autorisés. Il y aura un maximum théorique de sabliers de guérisons sur le terrain qui est le même pour chaque front. Les sabliers seront accessibles (soit par achat, soit par pouvoir spécial) au conseil de bataille du mercredi.

La mort

Une fois mort, vous avez deux options; demeurer au sol et attendre des soins par sablier de guérison ou attendre 5 minutes au sol et quitter le champ de Bataille par le pont le plus proche.

Note : Lorsque vous quitter le champ de Bataille vous ne pouvez pas y revenir.

Objectifs

Chaque armée aura durant cette bataille, la double responsabilité de défendre leurs bannières tout en tentant de capturer celles de leur adversaire.

Fonctionnement des Bannières :

- À chaque bannière est associé un maréchal avec chronomètre.
- Lorsqu'une bannière ennemie est mise dans votre socle en présence de votre bannière, un maréchal lance son chronomètre.
- Le Chronomètre cesse de tourner, mais n'est pas remis à zéro, si une des deux bannières est enlevée.
- Lorsqu'une bannière est enlevée d'un socle, le maréchal associé la suit et s'assure qu'elle se dirige vers un autre socle.
- Cas de figure :
 - Le Front A enlève la Bannière du front B de son socle ou la trouve sur le champ de Bataille (suite à un affrontement), il doit la ramener vers un de ses 3 socles.
 - Le Front A récupère une Bannière de son front qui a été volé, il doit dès lors la ramener vers un de ses 3 socles.

Gains de scénario

- Chaque tranche complète de 10 minutes de contrôle de deux Bannières (chronométré par maréchal) donne 5 «Points de Destruction».
- Les «Points de Destruction» gagnés lors de cet épisode devront être joués par les états majors le samedi 15 septembre lors d'un conseil exceptionnel suite à la campagne, ils sont applicables **seulement en** : Kintzheim, Dalabheim, Reikswart et le Pays de Kafé.

Le système des «Points de Destruction» est expliqué à la fin du document.



La Bataille de Bicolline

du 12 au 19 Août 2012

Vendredi : 2^e Conseil de bataille

Lieu

Le Conseil de Bataille du vendredi aura lieu à la **Vieille Taverne**.

Horaire

Le Conseil aura lieu de 14h00 à 16h00.

Le Conseil

Durant ce conseil les détails publiques des Batailles du samedi seront expliqués, il sera également possible aux états-major de faire l'achat (en solars) des monstres homologués, machines de guerre homologuées, combattants runiques et sabliers de guérison. Les achats déjà effectués le jeudi sont toujours valides.

Le choix de la zone de déploiement des Batailles du samedi sera donnée au Front ayant remis le plus grand nombre de carte «*Tirailleurs*» à ce moment ou par tirage au sort.

Note : Pour faciliter la tenue du conseil, veuillez vous limiter à un représentant par guilde.



La Bataille de Bicolline

du 12 au 19 Août 2012

Samedi 13h00 à 17h00 – Les Batailles du Centre et de l'Est

Au terme de cette bataille, la puissance des Trois Couronnes ou de l'Empire sera fortement amplifiée en cas de victoire. Bien évidemment, cela fera l'affaire des uns et le cauchemar des autres. L'Empire conçoit et comprend fort bien que la victoire sera synonyme de la renaissance impériale et que la grandeur de l'Empire d'antan n'est peut être plus si lointaine. Pour les Trois Couronnes, cette bataille est décisive dans l'instauration de leur suprématie politique et militaire à long terme.

Car, qui pourrait bien encore oser rivaliser avec eux en cas de victoire de leur part? Par contre, la défaite quant à elle serait très amère pour les trois jeunes Rois et la balance des forces actuelles de notre monde en serait fortement chamboulée... Mais l'heure n'est plus au supposition, ni aux débats d'idées, mais bien à l'action, à l'affrontement, à la guerre!

Épisode 1 : La Bataille du Centre

Horaire

Activité d'une durée de 1 heures et 30 minutes, de 13h00 à 14h30. Le début et la fin de l'épisode seront signifiés par le son d'un «cor de brume». À la fin de l'épisode, retournez à votre zone de déploiement pour l'épisode 2. Le déploiement sera ouvert dès 11h30 pour un début à 13h00.

L'état de conscience

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.

Déploiement

Dès 11h30, tous les combattants doivent se rendre à leur zone de déploiement décidée la veille au Conseil de Bataille. Le front A passera par le pont du centre et se déploiera au fond de la grande plaine. Le front B passera par le grand pont et se déploiera au grand Monolithe. Pour accéder à la Bataille, vos armes, sabliers de guérison, monstres et machines de guerre devront être homologués et seront vérifiés par les maréchaux en place.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Les machines de guerres homologuées, les combattants runiques et les monstres homologués payées aux Conseils de Bataille sont autorisés.



La Bataille de Bicolline

du 12 au 19 Août 2012

Les soins

Les soins par sabliers de guérison sont autorisés. Il y aura un maximum théorique de sabliers de guérisons sur le terrain qui est le même pour chaque front. Les sabliers seront accessibles (soit par achat, soit par pouvoir spécial) aux conseils de bataille du mercredi et vendredi.

Un Palanquin de guérison sera également accessible durant l'épisode. Sa localisation initiale sera donnée dans une enveloppe en simultané aux états-major lors du début du conflit, mais les éclaireurs ayant fait le rapport n'ont pas pu préciser lequel des deux endroits repérés et indiqué sur la carte est le bon...

Fonctionnement du Palanquin :

- Le Palanquin ne peut se déplacer que si 4 porteurs le manipulent.
- Un Maréchal suit le Palanquin et s'assure du respect des règles l'entourant.
- Le Palanquin est volable mais indestructible.
- Lorsqu'on veut utiliser le Palanquin, les porteurs le déposent au sol, un guérisseur (possédant un sablier) saisit la corde (de 20 pieds) qui est fixé en son sommet, tend la corde et décrit un cercle avec celle-ci. À l'intérieur de ce cercle, toute personne de votre front morte peut se relever immédiatement. **Attention** : Pour que la magie fonctionne, il ne doit pas y avoir de personne vivante ou non-blessée dans le cercle de guérison.

La mort

Une fois mort, vous avez deux options; demeurer au sol et attendre des soins par sablier de guérison ou Palanquin, attendre 5 minutes au sol et quitter le champ de Bataille par le pont le plus proche.

Note : Lorsque vous quitter le champ de Bataille vous ne pouvez pas y revenir.

Armes magiques

Toutes les armes magiques **devront** être en jeu, il n'est pas possible pour les armes magiques de quitter le champ de bataille avant la fin des 2 épisodes. Lorsque l'épisode 1 est terminé, le porteur d'une arme magique doit la garder pour débiter l'épisode 2 avec. Il est interdit de cacher une arme magique.

Note importante : Les armes magiques sont disponibles pour leur propriétaire samedi matin au Vieux Ruffian entre 10h00 et 11h00. **Les armes non-réclamées seront mises aléatoirement sur le champ de Bataille.**



La Bataille de Bicolline

du 12 au 19 Août 2012

Objectifs principaux

Trois boîtes à temps sont déployées dans les vallons près du grand pont, du pont du centre et dans le gouffre des monolithes. Elles représentent le cœur de l'affrontement et seront accessibles durant toute la durée du conflit, elles seront identifiées : Empire ou Trois Couronnes. Il s'agit de boîte à temps cumulée, il est donc important de se battre pour les trois.

Lors du déploiement chaque front recevra 3 bannières (les mêmes que la bataille de jeudi), celles-ci leur permettront durant la bataille d'obtenir des «Points de Destruction» en allant les planter dans le socle ennemi qui se trouve non loin de sa zone de déploiement. Sur chaque socle se trouve un maréchal avec un chronomètre qui minutera le temps de contrôle des bannières.

Concernant les bannières :

- Tous les combattants peuvent porter une bannière (de façon visible).
- Les bannières peuvent être volées, mais doivent rester sur le champ de bataille.
- Mettre une deuxième bannière dans le socle ne change rien au niveau du pointage.

Objectifs secondaires

Sur chaque zone de déploiement se trouve une charrette accompagnée d'un maréchal. Après 15 minutes de jeu ce maréchal aura une enveloppe jeu à donner à l'état-major avec une mission concernant la charrette.

Gains de scénario

- Chaque tranche de 10 minutes cumulées sur les deux boîtes à temps (somme des deux) donne 4 «Points de Destruction».
- Chaque tranche de 10 minutes où une bannière est plantée dans le socle ennemi donne 5 «Points de Destruction».
- La mission de la charrette donne 20 «Points de Destruction» au front qui la réussit (ne peut être réussi que par un front).
- Les «Points de Destruction» gagnés lors de cet épisode devront être joués par les états majors le samedi 15 septembre lors d'un conseil exceptionnel suite à la campagne, ils sont applicables **seulement en** : Ghoria, Ekengrad et Haldorf.

Le système des «Points de Destruction» est expliqué à la fin du document.



La Bataille de Bicolline

du 12 au 19 Août 2012

Épisode 2 : La Bataille de l'Est

Horaire

Activité d'une durée de 1 heure et 30 minutes, de 15h30 à 17h00. La fin de l'activité sera signifiée par le son d'un «cor de brume».

L'état de conscience

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.

Déploiement

À la fin de l'épisode 1 retournez à votre zone de déploiement initiale, prenez une pause et attendez le départ de l'épisode 2.

Armes autorisées

Toutes les armes homologuées sont autorisées. Les machines de guerres homologuées, les combattants runiques et les monstres homologués payées aux Conseils de Bataille sont autorisés.

Les soins

Les soins par sabliers de guérison sont autorisés. Il y aura un maximum théorique de sabliers de guérisons sur le terrain qui est le même pour chaque front. Les sabliers seront accessibles (soit par achat, soit par pouvoir spécial) aux conseils de bataille du mercredi et vendredi. Les sabliers de l'épisode 1 sont toujours valides.

Un Palanquin de guérison sera distribué sur la zone de déploiement de chacun des fronts, leur fonctionnement est identique à celui de l'épisode 1.

La mort

Une fois mort, vous avez deux options; demeurer au sol et attendre des soins par sablier de guérison ou Palanquin, attendre 5 minutes au sol et quitter le champ de Bataille par le pont le plus proche.

Note : Lorsque vous quitter le champ de Bataille vous ne pouvez pas y revenir.

Armes magiques

Toutes les armes magiques **devront** être en jeu, il n'est pas possible pour les armes magiques de quitter le champ de bataille avant la fin de la bataille. Celles-ci devront être rapportées à la tente de coordination (camp barbare) à la fin de la bataille et / ou remises en main propre à l'un des coordonateurs suivants; Sébastien Lefebvre, Olivier Renard, Denis Lafond, Étienne Simard, Philippe Mongeau ou Sylvain Trudel. Il est interdit de cacher une arme magique.



La Bataille de Bicolline

du 12 au 19 Août 2012

Objectifs principaux

Cinq mats de position seront installés dans une zone stratégique (une carte sera donnée aux états-majors avec leurs emplacements), il s'agit d'une région boisée. Sur le haut de chaque mat se trouvera un fanion jaune (Trois Couronnes) et un rouge (Empire), il suffit de décrocher celui de votre front et de le mettre sur l'anneau du centre pour en prendre le contrôle. Un maréchal sera présent à chaque mat de position.

Durant l'épisode, quatre des mats de position seront retirés du jeu de façon aléatoire, le fanion accroché en son centre au moment de son prélèvement par le maréchal confirme quel front marque le point. Il en va de même avec le mat restant à la fin de l'épisode.

Deux boîtes à temps sont déployées en forêt (voir carte d'état-major) et seront accessibles durant toute la durée du conflit, elles seront identifiées : Empire ou Trois Couronnes. Il s'agit de boîte à temps cumulée, mais attention, cette fois-ci c'est la différence de temps cumulée par rapport à votre adversaire qui vous permettra de faire des points. Il est donc très important de se battre pour les deux, car contrairement au premier épisode, un seul des fronts fera des points sur cet objectif.

Objectifs secondaires

Après 45 minutes de jeu, les états-majors recevront une enveloppe jeu dans laquelle sera donnée une mission concernant les bannières de leur armée.

Concernant les bannières :

- Tous les combattants peuvent porter une bannière (de façon visible).
- Les bannières peuvent être volées, mais doivent rester sur le champ de bataille.

Gains de scénario

- Chaque mat de position contrôlé confère 15 «Points de Destruction».
- Chaque tranche de 10 minutes cumulées supplémentaire à l'autre front sur le total des boîtes à temps confère 5 «Points de Destruction».
- Chaque mission réussie concernant les bannières donnera 10 «Points de Destruction» (un maximum de 30 points par front).
- Les «Points de Destruction» gagnés lors de cet épisode devront être joués par les états majors le samedi 15 septembre lors d'un conseil exceptionnel suite à la campagne, ils sont applicables **seulement en** : Mariembourg, Reikwald, Îles du Griffon et Arganne.

Le système des «Points de Destruction» est expliqué à la fin du document.



La Bataille de Bicolline

du 12 au 19 Août 2012

Système des «Points de Destruction»

Les Points de Destruction permettent aux groupes qui s'affrontent physiquement sur le terrain d'obtenir la possibilité d'attaquer directement les avoirs virtuels de leur ennemi grâce à leurs mérites et prouesses tactiques sur le champ de bataille.

- Les «Points de Destruction» sont gagnés lors des activités terrain seulement (Campagnes, Grande Bataille, etc.) de Bicolline.
- En règle générale, les points **doivent** être utilisés lors de l'événement ou au moment précisé (ils ne sont pas cumulables), généralement avec des restrictions géographiques représentant l'endroit du conflit (d'autres restrictions pourraient également être demandées).
- Ils prennent effet immédiatement.
- Un «Point de Destruction» correspond à une force militaire de 1 dans le jeu virtuel de Bicolline et sert à attaquer les avoirs de vos ennemis de la Grande Bataille dans cet ordre :
 1. Attaquer une armée sur un domaine (s'il y a lieu).
 2. Attaquer la garnison d'un domaine (s'il n'y a plus d'armée) en tenant compte des bonus de défenses.
 3. Attaquer les bâtiments et productions (s'il n'y a plus de garnison) dans l'ordre de votre choix.

Exemple d'utilisation

Durant la Bataille un front a gagné 22 «Points de Destruction» et décide d'attaquer un domaine de son ennemi qui comporte :

- Une armée de 5 milices
- Un temple
- Un moulin rempli de Paysans
- Une tourelle
- 4 soldats de métier en garnisons

Le groupe utilise dans l'ordre : 5 points et détruit l'armée, 10 points et détruit les soldats de métier (qui valent 2,5 à cause de la tourelle). Il reste donc 7 «Points de Destruction» pour s'attaquer à potentiellement les 3 bâtiments restants, mais comme la tourelle nécessite 12 points, celle-ci est intouchable dans ce cas de figure, il est fort à parier que le temple et le moulin seront rasés (6 points)!

