



## Campagne militaire Cité des sables vs. Ragnarok

Samedi 24 octobre 2015, au Duché de Bicolline

# Cité des sables vs. Ragnarok

*waeadim wujud alshsharaf !*

*Voici ce que les proches conseillers de son Altesse sérénissime Nakkan Ossan ont dit lorsque le précieux chameau arriva dans la cité. Il y a plusieurs années, Son altesse fit cadeau d'Aljami, le plus grand et plus fort des chameaux à l'Empereur Karl 1<sup>ier</sup>. Malheureusement, la bête revint au pays dans un état un peu lamentable et un décret de faute d'honneur fut prononcé.*

*Les conseillers de l'Empereur Karl 1<sup>ier</sup> du nom répondirent que la créature était trop frêle et trop faible pour être perçu comme un cadeau digne de ce nom. Il fut décrété que le Sultan se devait de retirer ses propos et que des hommes allaient s'en assurer. Un contingent impérial sous le commandement du Ragnarok se dirigea donc vers la cité des sables, les défenses du Sultan les attendant afin de protéger leur souverain de cette menace.*

---

### Déroulement de l'activité

*Les campagnes militaires sont conçues pour deux groupes de combattants qui auront à s'affronter toute la journée au travers d'une série de scénarios tactiques et de combats. Les points de victoire acquis lors de la journée détermineront le vainqueur de la journée. Chaque front pourra dépenser les points de victoire dans une table de conversion qui sera remise à cet effet.*

L'activité inclut le dîner qui sera servi vers midi, ainsi qu'un souper qui sera servi après la fin de la journée, à l'auberge de Bicolline. Le tout, suivi d'une soirée festive.

En cas d'égalité d'un scénario ou le refus d'engagement de la part des deux fronts, aucun front ne fait de points. Si à la fin de la campagne, il y a égalité de points, un «TOURNOI DE GLADIATEURS» tranchera l'égalité.

### Guérison

Chaque état-major recevra au début du scénario 1 sablier de base plus 1 par tranche de 10 combattants.

NOTE : Les puits de guérison fonctionnent par tranche de morts (habituellement 10 sauf avis contraire). Ainsi, un combattant seul arrivant au puits de guérison ne peut retourner sur le champ de bataille que lorsqu'il aura été rejoint par 14 autres combattants de son front.

**Important : On ne peut pas guérir un membre d'un front ennemi.**

### Arrivée des participants

Les **combattants sont attendus au DÉBARCADAIRE DE L'AUBERGE DE BICOLLINE** dès 8h00 le samedi matin, où l'homologation sera effectuée et le dernier briefing leur sera donné par les maréchaux. À 9h30 les fronts seront déployés à leur zone respective 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.



## Campagne militaire Cité des sables vs. Ragnarok

Samedi 24 octobre 2015, au Duché de Bicolline

### Horaire de la Journée

HEURE	ACTIVITÉ
Avant 10:00	Arrivée et Homologation
10:00 à 10:25	La bataille rangée
10:45 à 11:15	Le village
11:25 à 12:00	L'honneur du chameau
12:10 à 12h40	Le quartier des esclaves
12:40 à 13:40	Dîner
13:40 à 14:10	La prise de la dune
14:20 à 15:00	La croisée des chemins
15:10 à 15:50	La plaine
16:00 à 16:30	Les ruines Saours
16:40 à 17:10	Le chemin du boisé
17 :15 à 17 :30	Tournoi des gladiateurs (5 vs. 5)
17:30	Souper à l'auberge et soirée

### Tableau de conversion des gains possibles en échange d'un point de victoire :

25 solars (maximum 250)  
10 ressources  
10 céréales  
10 Bétails  
8 victuailles  
8 équipements  
8 armements

### Tableau de conversion des fiches de population campagne en échange d'unités militaires :

2	1 Tirailleur
3	1 Archer
3	1 Mercenaire
3	1 Milice
4	1 Soldat de métier
4	1 cavalier
5	1 Chevalier



## Campagne militaire Cité des sables vs. Ragnarok

Samedi 24 octobre 2015, au Duché de Bicolline

# Chapitre 1 – La bataille rangée

*Après avoir posé le pied au pays du Sultan, le contingent impérial rencontre l'armée déployée pour les intercepter. Une bataille sanglante se prépare et l'honneur de chaque souverain est sur la ligne.*

### OBJECTIS ET CONDITION DE VICTOIRE

L'objectif de ce scénario est d'éliminer complètement le front adverse.

### CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

La plaine du fort.

Un front sera déployé devant la cabane de Marmara et l'autre devant la cabane du Griffon.

### DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque épisode est d'une durée limitée de 10 minutes qui peut se terminer si l'objectif est atteint.

Le scénario est joué 2 fois.

### GUÉRISON

Aucune guérison

### RÉCOMPENSE

Le vainqueur de chaque scénario recevra 1 point de victoire.



## Campagne militaire Cité des sables vs. Ragnarok

Samedi 24 octobre 2015, au Duché de Bicolline

### Chapitre 2 – Le village

*Les portes et les volets se ferment, les rues sont désertent et le vent souffle les bannières. L'armée impériale se doit d'avoir un lieu afin de reposer ses troupes. Ce village semble le plus intéressant pour le moment et l'armée du Sultan ne laissera pas les étrangers faire la loi chez elle.*

#### OBJECTIS ET CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle du village est représenté par 2 boîtes à temps, 2 mats de position et par une ou des missions à remplir par le porte-bannière.

Boîte #1 près de la vieille taverne

Boîte #2 près du clocher

Mat #1 et #2 à trouver sur le terrain

#### CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

Le champ de bataille sera la vieille ville.

Un front sera déployé dans le quartier de Salmarak et l'autre dans le quartier de Brabancourt.

#### DURÉE DE LA BATAILLE

Ce scénario a une durée de 30 minutes

#### GUÉRISON

Sabliers de guérison et puits de guérison par tranche de 10 combattants

#### RÉCOMPENSE

Boîte #1 : 2 points de victoire

Boîte #2 : 2 points de victoire

Mat #1 : 1 point de victoire

Mat #2 : 1 point de victoire



## Campagne militaire Cité des sables vs. Ragnarok

Samedi 24 octobre 2015, au Duché de Bicolline

### Chapitre 3 – L'honneur du chameau

*Plusieurs caravanes se déplacent sur le territoire et cela représente un objectif de choix et les deux armées le savent très bien.*

#### OBJECTIS ET CONDITION DE VICTOIRE

L'objectif est de réussir à déplacer la caravane (représenté par 5 charrettes) du point à l'autre sur le sentier.

Attention, les charrettes doivent en tout temps se trouver sur le chemin principal. Le front adverse ne peut pas déplacer les charrettes ennemies.

#### CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

Scénario #1 : Cité des sables commencera au niveau de la cabane d'Hullsbourg sur le chemin principal de la vieille ville et devra déplacer un maximum de charrettes (les charrettes doivent toujours demeurer sur le chemin principal) jusqu'à la cabane des Vignerons. Le front adverse sera déployé en deux parties égales, un groupe à la cabane des Dragonniers et l'autre dans la fosse aux monstres.

Scénario #2 : Ragnarok commencera par la suite à la cabane des Vignerons et devront amener le plus de charrettes que possible (les charrettes doivent toujours demeurer sur le chemin principal) jusqu'à l'entrée des elfes. Le front adverse sera déployé en deux parties égales, un groupe près de la cabane des Rangers et l'autre sur le chemin menant au fer de lance.

#### DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque épisode est d'une durée limitée de 15 minutes qui peut se terminer si l'objectif est atteint avant la fin ou si un front est complètement détruit.

Le scénario est joué 2 fois.

#### GUÉRISON

Sabliers de guérison

#### RÉCOMPENSE

Le vainqueur de chaque scénario recevra 1 point de victoire par charrette qui réussira à passer avant la fin du temps règlementaire.



## Campagne militaire Cité des sables vs. Ragnarok

Samedi 24 octobre 2015, au Duché de Bicolline

# Chapitre 4 – Le quartier des esclaves

*Un quartier d'esclaves se trouve sur la route de l'armée impériale. Si le Sultan ne veut pas tenir d'excuses envers l'Empereur, ramener cette marchandise au pays serait un moindre mal.*

### OBJECTIS ET CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle du quartier des esclaves de la région en contrôlant plusieurs points important. 1 boîte à temps et 4 plaques de contrôle avec des cadenas.

Objectif #1 : Le comptoir de vente publique (boîte à temps représenté par le pavillon de la lice)

Objectif #2 : Le point d'eau (plaque près de la cabane du griffon)

Objectif #3 : Le dortoir des hommes (plaque près de la cabane du Bock de fer)

Objectif #4 : Le dortoir des femmes (plaque près de la cabane des nains)

Objectif #5 : L'enclos des mendiants (plaque près de la cabane du Tchakalouy)

Objectif secret : Une enveloppe sera remise au général 10 minutes après le début du scénario.

### CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

Toute la haute ville

Zone de déploiement #1 dans le camping non-décorum

Zone de déploiement #2 près de l'auberge de Bicolline

### DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

### GUÉRISON

Aucune guérison et puits de guérison par tranche de 10 combattants

### RÉCOMPENSE

Objectif #1 : 5 esclaves

Objectif #2 : 12 victuailles

Objectif #3 : 3 esclaves

Objectif #4 : 3 esclaves

Objectif #5 : 3 esclaves

Objectif secret : 2 tirailleurs



## Campagne militaire Cité des sables vs. Ragnarok

Samedi 24 octobre 2015, au Duché de Bicolline

# **Chapitre 5 – La prise de la colline**

*Les éclaireurs ont besoin de point de vue afin de préparer les rapports aux généraux. Prendre cette dune n'est pas une option c'est une obligation.*

### OBJECTIS ET CONDITION DE VICTOIRE

L'armée attaquante qui arrive à placer sa bannière dans le socle situé en haut de la colline remporte la victoire. Le socle est situé dans un cercle tracé au sol dans lequel aucun défenseur ne peut entrer. Seul l'ennemi portant la bannière peut le franchir.

À la fin du temps alloué, si l'attaquant n'a pas réussi à mettre sa bannière, les points de victoire vont au défenseur.

### CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

La colline de la plaine du totem.

L'armée attaquante passe le pont et se déploie au pied de la colline. Les défenseurs se placent sur le haut de la colline.

### DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque épisode est d'une durée limitée de 20 minutes qui peut se terminer si l'objectif est atteint. Le scénario est joué 2 fois.

### GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont autorisés.

### RÉCOMPENSE

Le vainqueur de chaque scénario recevra 1 point de victoire.



## Campagne militaire Cité des sables vs. Ragnarok

Samedi 24 octobre 2015, au Duché de Bicolline

# Chapitre 6 – La croisée des chemins

*Le chemin vers la cité est plus compliqué que prévu et les troupes de la cité des sables préparent une attaque ici pendant que l'ennemi cherche encore sa route.*

### OBJECTIS ET CONDITION DE VICTOIRE

L'objectif du scénario est le contrôle de la croisée des chemins et le boisé l'entourant. La croisée des chemins est représenté par une boîte à temps et le boisé se contrôle à l'aide de 2 mats de position répartis à droite et à gauche de la croisée des chemins.

### CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

La croisée des chemins près de la plaine du totem.

Une armée se déploie près du camp barbare (zone 1) et l'autre sur le chemin menant vers la plaine des mages (zone 2).

### DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

### GUÉRISON

Les sabliers de guérison et puits de guérison par tranche de 10 combattants.

### RÉCOMPENSE

La boîte à temps donne 3 points de victoire

Mat #1 donne 1 point de victoire

Mat #2 donne 1 point de victoire



## Campagne militaire Cité des sables vs. Ragnarok

Samedi 24 octobre 2015, au Duché de Bicolline

### **Chapitre 7 – La plaine aride**

*L'affrontement sera terrible dans cette grande plaine à découvert, les généraux le savent très bien. Les bannières bien hautes se déplacent vers ce qui semble être des ruines que le vent a découvert en déplaçant les dunes. Les éclaireurs rapportent qu'un obélisque ancien se trouve au milieu du chemin menant aux ruines.*

#### CONDITION DE VICTOIRE

Objectif #1 : Le porte-bannière doit réussir à demeurer 5 minutes consécutives dans le centre de la plaine (cercle tracé) sans être contesté, c'est-à-dire que la bannière ennemie n'est pas dans le cercle en même temps que lui. Si le porte-bannière meurt, il doit obligatoirement retourner à son puit de guérison et repartir de cet endroit.

Si la bannière sort du cercle ou est contestée, le temps recommence à zéro au moment où elle revient dans le cercle. Il est à noter que chaque tranche de 5 minutes consécutives rapporte 1 point de victoire.

Objectif #2 : Deux boîtes à temps sont placées sur la plaine. L'objectif est d'avoir un temps cumulatif supérieur à l'ennemi pour gagner.

#### CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

La grande plaine des mages au complet. Le cercle pour les porte-bannières sera tracé autour du monolithe. Les deux boîtes à temps seront placées près des tours extérieures du fort.

Un front sera déployé dans la plaine sur le coin du chemin menant à la plaine du totem et l'autre front sera déployé sur le coin menant au pont de la basse ville.

#### DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

#### GUÉRISON

Sablier de guérison et puit de guérison

#### RÉCOMPENSE

Porte-bannière : 1 point de victoire par tranche de 5 minutes de contrôle.

Boîte à temps : information secrète du maître de jeu.



## Campagne militaire Cité des sables vs. Ragnarok

Samedi 24 octobre 2015, au Duché de Bicolline

### Chapitre 8 – Les ruines saours

*Les deux armées arrivent chacune de leur côté et l'assaut sur les ruines ne sauraient tarder.*

#### CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle des ruines saours (représentées par le fort) et des deux oasis (bosquet d'arbres près du fort).

Objectifs 1 à 4 : Des plaques de position placés à différents endroit sur les tours du fort.

Objectifs 5 : Une boîte à temps dans le dernier retranchement dans le fort.

Objectif 6 et 7 : mâts de position placés dans 2 bosquets d'arbres près du fort.

#### CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

Le champ de bataille : le fort et ses alentours.

Les deux fronts sont déployés de chaque côté du fort. 1 du côté du chemin menant au tombeau du roi et l'autre complètement à son opposé. Les puits de guérison seront placés de façon à ne pas se voir l'un l'autre.

#### DURÉE DE LA BATAILLE

45 minutes

#### GUÉRISON

Les sabliers de guérison et un puits de guérison par tranche de 10 combattants.

#### RÉCOMPENSE :

Tour 1, plaque #1 : 10 ressources

Tour 2, plaque #2 : 1 butin

Tour 3, plaque #3 : 10 équipements

Tour 4, plaque #4 : 10 armements

Boîte à temps : 1 point de développement (pour les domaines)

Oasis 1, mat #1 : 2 paysans

Oasis 2, mat #2 : 2 paysans



## Campagne militaire Cité des sables vs. Ragnarok

Samedi 24 octobre 2015, au Duché de Bicolline

# Chapitre 9 – Le chemin du boisé

*Le chemin du boisé à travers le pays est le passage le plus court pour rejoindre les territoires connus, mais vous n'êtes pas les seuls à le savoir...*

### CONDITION DE VICTOIRE

Le chemin est divisé en 5 tronçons symbolisés par des mats de position. Ceux-ci valent chacun 1 point de victoire, mais attention, le contrôle de tronçons adjacents rapporte quant à lui 2 points de victoire.

### CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

Un front se déploie à la croisée des chemins vers la plaine du totem et l'autre demeure sur le chemin à l'entrée de la plaine des mages.

### DURÉE DE LA BATAILLE

25 minutes

### GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont permis et les puits de guérison pour chaque front.

### RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Le porte-bannière de votre armée est l'équivalent d'un puits de guérison mobile tant et aussi longtemps qu'il n'est pas tué. Pour que la guérison soit effective, il suffit d'aller toucher le porte-bannière.

Si le porte-bannière venait à mourir, la bannière perd définitivement son pouvoir même si ce dernier est ramené à la vie par un sablier.

Il est interdit de cacher la bannière

### RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 1 point de victoire par tronçon contrôlé. 1 point supplémentaire par tronçon adjacent.



## Campagne militaire Cité des sables vs. Ragnarok

Samedi 24 octobre 2015, au Duché de Bicolline

# Chapitre 10 – Le tournoi de gladiateurs

*L'honneur, un mot employé à tout vent. L'honneur de Sa Majesté l'Empereur Karl 1<sup>ier</sup> ne sera pas souillé ici, que les meilleurs hommes s'avancent. Le Sultan, le sérénissime Nakkan Ossan récompensera les glorieux qui défendront le Cité des sables que le courage habite les combattants du pays.*

### CONDITION DE VICTOIRE

Deux groupes de 5 gladiateurs s'affronte. Le groupe qui terrassera son adversaire deux fois remportera la victoire.

### CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

Le duel se tiendra au centre de la plaine du totem.

### DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque duel est d'une durée illimitée qui se termine quand un groupe de gladiateurs élimine l'autre. Le duel est rejoué jusqu'à ce qu'un front obtienne deux points.

### GUÉRISON

Aucune guérison.

### RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 1 soldat de métier



## Campagne militaire Cité des sables vs. Ragnarok

Samedi 24 octobre 2015, 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 de campagne et de combats intenses
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant sur le site internet.
- Choisir son camp :
  - Front A : Cité des Sables
  - Front B : Ragnarok
- Poster le tout à : Bicolline, 1480 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
  - La date limite d'inscription est **le jeudi 22 octobre 2015.**

#### 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 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.