



Campagne militaire
Samedi 6 juin 2015, au Duché de Bicolline

Campagne militaire du 6 juin 1015

Depuis quelque temps déjà, le monde tremble devant les changements et les mauvais présages annoncés par les sages et les érudits. Les éléments se déchaînent et brisent tout sur leur passage, la peur, la faim et la mort s'installent dans les maisons des différents royaumes. Le peuple gronde, il faut trouver le moyen de survivre à cette ère de malheur qui s'acharne sur nous. Le temps d'amasser or et ressources est arrivé, le temps de la survie est commencé.

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 CHAMPIONS» tranchera l'égalité.

Guérison

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

NOTE : Les puits de guérison fonctionnent par tranche de morts (habituellement 15 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

Samedi 6 juin 2015, au Duché de Bicolline

Horaire de la Journée

HEURE	ACTIVITÉ
Avant 10:00	Arrivée et Homologation
10:00 à 10:50	La prise de la colline
11:00 à 11:40	La croisée des chemins
11:50 à 12:20	Le ruisseau
12:30 à 13:30	Dîner
13:40 à 14:10	La conquête
14:20 à 15:00	Pillage
15:10 à 15:50	La plaine
16:00 à 16:30	Haut les étendards
16:40 à 17:10	Le chemin du boisé
17 :15 à 17 :30	Tournoi des Champions (<i>en cas d'égalité</i>)
17:30	Souper à l'auberge et soirée

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

25 solars
5 ressources
5 céréales
5 Bétails
4 victuailles
4 équipements
4 armements

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

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



Campagne militaire
Samedi 6 juin 2015, au Duché de Bicolline

Chapitre 1 – La prise de la colline

Un point de vue en hauteur a toujours été un atout majeur afin d'observer les alentours en toute sécurité. Prendre le contrôle de ce point aidera aux transports des marchandises et à la détection des ennemis.

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.



Chapitre 2 – La croisée des chemins

Les croisements des routes marchandes sont devenus des lieux extrêmement dangereux où pillage et embuscades se succèdent...

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 à la zone 1 et l'autre à la zone 2, zones qui se situent à droite et à gauche de la croisée des chemins.

DURÉE DE LA BATAILLE

40 minutes

GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont permis.

Un puits de guérison par zone de déploiement. Attention il est possible de le perdre !

DESTRUCTION DU PUIT DE GUÉRISON

La destruction du puits de guérison ennemi se fait en faisant basculer une cible symbolisant son bon fonctionnement. Attention, cette cible se trouve au centre d'une zone définie par un cercle de chaux dans laquelle personne ne peut pénétrer. Des armes de tirs/jets seront donc l'unique façon de le briser.

La cible se trouvera dans un rayon de 15 mètres du puits de guérison.

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

Samedi 6 juin 2015, au Duché de Bicolline

Chapitre 3 – Le ruisseau

L'eau peut rapidement devenir un enjeu stratégique majeur. Un ruisseau traversant la vallée attire votre attention, une chose est certaine vous combattrez pour le contrôler.

CONDITION DE VICTOIRE

Pour symboliser le contrôle du cours d'eau, quatre cibles ont été placées tout le long de celui-ci. L'armée ayant fait tomber le plus de cibles avant la fin du temps réglementaire obtiendra le contrôle du ruisseau.

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

Les fronts sont déployés de chaque côté du cours d'eau qui forme une ligne droite. Les armées se retrouvent sur les crêtes opposées surplombant le ruisseau.

4 cibles sont placées de chaque côté du vallon sur la largeur prévue pour ce scénario qui s'étend sur quatre monolithes.

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes ou avant si toutes les cibles d'un côté sont renversées.

GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont permis.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Les cibles sont au centre d'un cercle de chaux de 4 pieds de rayon dans lequel personne ne peut poser le pied. Mais tout projectile ou arme assez longue pour toucher la cible est autorisé.

RÉCOMPENSE

Chaque cible ennemie renversée donne 1 point de victoire.



Campagne militaire
Samedi 6 juin 2015, au Duché de Bicolline

Chapitre 4 – La conquête

Un messenger arrive, il dit avoir trouvé un morceau de terre fertile qui ne semble pas encore atteint par la maladie et la sécheresse. Serez-vous le premier à le conquérir ?

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée qui achemine le plus rapidement sa bannière dans la zone de déploiement adverse remporte une victoire. Pour symboliser que votre bannière s'est bien rendue dans la zone adverse, le porte-bannière doit toucher le panneau de zone. Un maréchal de faction sera sur place pour confirmer le tout.

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

Un front se déploie à l'arrière du tombeau sur la zone 3 et l'autre au chemin du milieu à la zone 4. La limite du terrain sur le côté est la grande route. Tout joueur se trouvant sur la grande route sera considéré comme mort.

DURÉE DE LA BATAILLE

La bataille continuera tant qu'un front n'a pas réussi à amener sa bannière dans la zone de déploiement adverse.

Le scénario est joué deux fois, les points de déploiement étant inversés lors de la deuxième joute.

GUÉRISON

Aucune guérison possible pour ce scénario.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

N'importe quel combattant peut être le porte-bannière. Si le porte-bannière est tué, un allié peut ramasser la bannière et continuer.

Seul le porteur de la bannière peut toucher le panneau de zone ennemi, ce qui termine le scénario.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire par épisode.



Campagne militaire
Samedi 6 juin 2015, au Duché de Bicolline

Chapitre 5 – Pillage

La convoitise et l'opportunisme font malheureusement partie des réflexes à développer afin de survivre dans cette période sombre. Un convoi marchand a perdu toute sa cargaison en plein milieu du chemin.

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée ramenant le plus grand nombre de cargaisons (symbolisées par des billots) à sa zone de déploiement.

Attention : 1 cargaison se déplace obligatoirement avec ses deux mains, donc une cargaison maximum par personne en tout temps.

Il y a 50 cargaisons en jeu pour ce scénario.

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

Un front est déployé à la hauteur du chemin du milieu (zone 4) et l'autre à l'entrée de la plaine des mages (zone 5).

DURÉE DE LA BATAILLE

40 minutes ou avant si toutes les cargaisons ont été ramenées.

GUÉRISON

Les sabliers de guérisons sont autorisés.

RÉCOMPENSE

Ce scénario donne 1 point de victoire par tranche de 5 cargaisons ramenées.



Campagne militaire
Samedi 6 juin 2015, au Duché de Bicolline

Chapitre 6 – La plaine

En vous déplaçant, vous arrivez dans une immense plaine. Il semblerait que d'autres la convoitent aussi.

CONDITION DE VICTOIRE

Prendre le contrôle du centre de la plaine représenté par 3 boîtes à temps.
Il s'agit de 3 boîtes indépendantes valant chacune 2 points de victoire en cas de contrôle.

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

Un front se déploie dans le fond de la plaine des mages à l'entrée de la grande route (zone 5). L'autre front se trouvera complètement à l'opposé de la plaine en diagonale (zone 6).

DURÉE DE LA BATAILLE

50 minutes

GUÉRISON

Les sabliers de guérison et un puits de guérison pour chaque front.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Réussir à voler les victuailles du front ennemi, celles-ci se trouvent dans une charrette stationnée à l'extérieur de la délimitation du puits de guérison. Le front parvenant à ramener la charrette ennemie dans sa zone de guérison remporte 2 points de victoire supplémentaire.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points par boîte à temps ainsi que 2 points pour le vol de la charrette ennemie.



Chapitre 7 – Haut les étendards

Après avoir combattu pour les champs, placer votre bannière montrerait une fois pour toute votre propriété.

CONDITION DE VICTOIRE

Le porte-bannière doit réussir à rester 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 puits 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 ou autre rapporte 1 point de victoire.

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

Le lieu du déploiement est tiré au hasard entre les deux états-majors.

Un front se déploie à la zone 6 (même que dans le scénario précédent). L'autre front se place dans le chemin qui mène vers la plaine du totem (zone 7).

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

GUÉRISON

Les sabliers de guérison et un puits de guérison pour chaque front.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Une seule et même personne sera le porte-bannière de votre armée durant ce scénario.

RÉCOMPENSE

1 point de victoire par tranche de 5 minutes.



Chapitre 8 – Le chemin du boisé

Le chemin du boisé 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 6 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 (zone 2), l'autre demeure sur le chemin à l'entrée de la plaine des mages (zone 7).

DURÉE DE LA BATAILLE

30 minutes

GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont permis.

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
Samedi 6 juin 2015, au Duché de Bicolline

Chapitre 9 – Le tournoi de champions

Alors que la victoire n'est pas encore acquise, chacun envoie son champion afin de décider une fois pour toutes le vainqueur de la campagne.

CONDITION DE VICTOIRE

Le champion terrassant son adversaire marque un point. Le premier champion qui remporte deux points obtient 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 champion tue l'autre. Le duel est rejoué jusqu'à ce qu'un champion obtienne deux points.

GUÉRISON

Aucune guérison.

RÉCOMPENSE

Le gagnant remporte 1 point de victoire.



Campagne militaire

Samedi 6 juin 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
 - Front B
- Poster le tout à : Bicolline, 1480 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le mardi 2 juin 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.