

Les Ruines de Trévoux – Collège Royal vs Empire

Samedi 14 Juin 2014, au Duché de Bicolline

Les Ruines de Trévoux

La guerre d'Haldorf faisait rage depuis quelques mois déjà alors que les forces Andoriennes se réunissaient aux pieds de la muraille de Bhrama pour monter leur assaut final. Au nord de la province Argannaise, les affres de la guerre n'avaient pas épargné les domaines contigus à l'Empire, ou des combats ardu斯 faisaient encore rage.

Du coté impérial de la frontière, dans les forêts entourant la Zone Tellurique de Trévoux-Le-Haut, les forces impériales afférées à patrouiller le domaine récemment capturé tombèrent sur une bande d'Archéologues du Collège Royal initialement déployés pour donner aide humanitaire mais maintenant en exploration de la région. Ces derniers avaient traversé la frontière Impériale de toute apparence en provenance de Phala.

Ne prenant aucune chance compte tenu des récentes agressions au sud de la frontière, les miliciens impériaux ont tôt fait de mettre aux arrêts les Archéologues, les ramenant au fortin de Trévoux afin d'être questionnés.

À la réception de ces nouvelles, la garde du Collège Royal outrée et y voyant un assaut à l'Andore toute entière, monta un ost avec une mission claire : Aller chercher les Archéologues qui avaient été capturés par les Impériaux.

Des forces Andoriennes déjà en Haldorf, un petit contingent d'élite se forma afin d'aller porter main forte au Collège Royal dans cette heure grave. Menés par la présence inspirante de Henrick de Brabancourt, le contingent Andorien rencontra la garde du Collège à la frontière Impériale avant de foncer vers le fortin.

De l'autre côté de la frontière, les forces impériales renforcées des garnisons locales se mirent sur le qui-vive, prêtes à faire face à ces envahisseurs.

Aux ruines de Trévoux, le combat était entamé.



Les Ruines de Trévoux – Collège Royal vs Empire

Samedi 14 Juin 2014, au Duché de Bicolline

Déroulement de l'activité

Les Ruines de Trevoux est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type Campagne Militaire épisodique opposant les forces du Collège Royal aux forces de l'Empire. La journée sera divisée en 9 scénarios qui permettront aux joueurs d'accumuler des points de victoire et divers acquis géopolitiques.

L'activité inclus le diner qui sera servi à midi, ainsi qu'un souper qui sera servi après la fin de la journée de combats, le tout à l'Auberge de Bicolline.

L'Activité est conçue pour :

Deux fronts de maximum 60 guerriers, soit le Collège Royal et l'Empire. Les fronts pourront dépasser la limite de 60 guerriers si les deux fronts sont en accord.

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 Maîtres de Jeu. À 9h30 les fronts seront déployés à leur camp de base 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 est public. 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 points.

Guérison

Chaque front a un maximum potentiel de 1 guérisseur par tranche de 10 combattants. Trois sabliers sont donnés à chaque front automatiquement en début de journée, et les autres sabliers devront venir des avoirs géopolitiques de chaque front (Prêtre, Grand prêtre, sort, etc.) Ainsi, le recrutement stratégique devient particulièrement crucial!

Un front peut acheter des sabliers de guérison *en début de journée seulement* (en gardant en tête le maximum potentiel) pour le coût de **250 solars**, payables en : **Solars sonnants, Butins (60 solars) ou Pierres Précieuses (15 solars)**.

Certains scénarios peuvent avoir un puits de guérison. Dans un tel cas, quand un combattant meurt, il a deux options : Attendre d'être guéri par un Prêtre / Guérisseur ou attendre que les hostilités à proximité prennent fin pour retourner à son puits de guérison où il sera ramené à la



Les Ruines de Trévoux – Collège Royal vs Empire

Samedi 14 Juin 2014, au Duché de Bicolline

vie. Pour ce faire, il doit demeurer silencieux, emprunter le plus cours chemin vers son puits de base de façon continue et tenir son arme à l'envers pour clairement montrer qu'il est hors du combat.

NOTE : Les puits de guérison fonctionnent par tranche de morts (habituellement 15). Ainsi, un guerrier au puits de guérison ne peut retourner sur le champ de bataille que lorsqu'un total de 15 guerriers est prêt à retourner au combat.

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

Points de Victoire

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.

Les assassins

Chaque front identifie un assassin (identifié par une frange runique) qui a pour mission d'abattre le chef d'état-major ennemi (identifié par une frange rouge). Le premier assassin qui réussit à abattre LUI-MEME à l'aide d'une arme de 90cm ou moins arme de 90cm ou moins le chef d'état-major, dans n'importe quelle mission gagne 1 point boni.

Horaire de la Journée

HEURE	ACTIVITÉ
Avant 10:00	Arrivée et Homologation
10:00 à 10:30	Le Plateau de Trévoux
10:45 à 11:15	La Cache Forestière
11:30 à 12:00	L'Escorte
11:45 à 12:15	La Faille
12:30 à 13:00	Les Prisonniers
13:15 à 14:00	Dîner
14:15 à 15:00	Les Ruines
15:00 à 15:30	La Route du Sud
15:30 à 16:15	Le Tombeau
16:15 à 17:15	L'Affront Final
17:30	Souper à l'auberge et soirée



Les Ruines de Trévoux – Collège Royal vs Empire

Samedi 14 Juin 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 1 – Le Plateau de Trévoux

Le choc initial entre les deux osts fût instantané à la traversée de la frontière Impériale. Ayant marché pour le meilleur des trois derniers jours, l'Ost du Collège Royal attend le combat avec impatience. Les impériaux, aguerris des récentes guerres, les attendent de pied ferme sur le plateau de Trévoux, qui offre une vue de choix sur l'Haldorf en guerre, au sud des frontières.

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée qui élimine tous les membres de l'autre armée remporte une victoire. La première armée qui remporte deux victoires gagne le scénario.

CHAMP DE BATTAGE

Plaine du Totem. Il est interdit de sortir des limites de la plaine du totem pour ce chapitre, tout manquement entraînera la mort du joueur en faute.

DURÉE DE LA BATTAGE

Chaque escarmouche est d'une durée illimité qui se termine quand un front a éliminé l'autre front.

L'escarmouche est jouée un maximum de 3 fois. L'armée remportant deux joutes est gagnante du chapitre.

GUÉRISON

Aucune guérison.

RÉCOMPENSE

Le vainqueur du scénario recevra 2 point de victoire. Une armée marquant deux victoires consécutives aura droit au premier trésor de guerre de la journée.



Les Ruines de Trévoux – Collège Royal vs Empire

Samedi 14 Juin 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 2 – La Cache Forestière

Les Archéologues capturés du Collège Royal semblaient avoir faits quelques découvertes intéressantes dans une série de ruines trouvées dans les forêts de Trévoux. Avant leur capture, ils parvinrent à cacher les divers biens trouvés dans la forêt, et les Impériaux voudraient bien mettre la main sur ces trésors avant que l'ost du Collège ne puisse se les rapprocher.

Les deux groupes envoyèrent donc leurs meilleurs tirailleurs afin de récupérer les précieux butins plus rapidement que leur ennemi.

CONDITION DE VICTOIRE

Les deux armées tentent de capturer le plus de butins de guerre (caissons remplis de sable) que possible et de les ramener dans leur zone de déploiement. Une comparaison de la quantité de butins de guerre capturés après deux joutes déterminera le vainqueur.

CHAMP DE BATTAGE

Les zones de déploiement sont l'entrée de la Plaine des Mages ainsi que le Camp Barbare.

DURÉE DE LA BATTAGE

Chaque joute est d'une durée maximale de 10 minutes, et se terminera prématurément quand tous les sacs de vivres seront dans la zone de déploiement des deux fronts.

Il y aura deux joutes, et les déploiements seront inversés lors de chacune d'entre elles.

GUÉRISON

Seuls les sabliers de guérison sont permis.

RÉCOMPENSE

Le vainqueur du scénario recevra 2 point de victoire et 4 butins.



Les Ruines de Trévoux – Collège Royal vs Empire

Samedi 14 Juin 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 3 – L'Escorte

Dans un effort de minimiser l'effusion de sang, les représentants de la garnison locale Impériale et du Collège Royal sont escortés vers un lieu de rencontre où pourrait se régler le tout dans la diplomatie. Les esprits sont échauffés cependant et une flèche décoche vers l'ennemi par mégarde, faisant exploser la poudrière! Les deux dignitaires sont en danger, et chaque ost tente de protéger leur vie!

CONDITION DE VICTOIRE

La première armée qui élimine le dignitaire ennemi remporte une victoire. Ce scénario doit être gagné deux fois par un front pour que celui-ci soit vainqueur.

CHAMP DE BATTAILLE

Une armée est déployée à la plaine du totem, alors que la seconde armée est déployée à l'entrée du gouffre. Après un affrontement les zones de déploiement sont inter-changées.

DURÉE DE LA BATTAILLE

Chaque escarmouche est d'une durée illimitée qui se termine quand un front a éliminé l'autre dignitaire. L'escarmouche est rejouée jusqu'à ce qu'un front obtienne deux victoires.

GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont permis.

NOTE

Si un front n'a plus clairement son général près de lui (un dignitaire qui se cacherait...) il perd.

RÉCOMPENSE

Le vainqueur du scénario recevra 2 point de victoire.



Les Ruines de Trévoux – Collège Royal vs Empire

Samedi 14 Juin 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 4 – La Faille

Les combats amènent les deux armées sur les abords d'une profonde faille descendant dans les entrailles de la terre, serpentant le domaine de Trévoux. La zone tellurique.

Une énergie puissante est palpable dans la région, et la proximité de la zone tellurique, surchargée avec les vents telluriques hors de contrôle dans notre monde, ne fait rien pour calmer le jeu des deux armées. C'est à la faille tellurique de Trévoux qu'une brillante manœuvre Impériale permet de prendre l'armée du Collège Royal en étau.

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée en attaque est séparée en deux (50% des membres du front sont déployés à un autre endroit) alors que l'armée en défense ne l'est pas. L'armée qui élimine tous les membres de l'autre armée le plus rapidement l'emporte.

L'escarmouche est rejouée deux fois, inversant les rôles.

CHAMP DE BATTAGE

La zone de déploiement du défenseur est au monolithe de béton alors que l'attaquant déploie la moitié de son front de chaque côté du gouffre.

DURÉE DE LA BATTAGE

Chaque escarmouche est d'une durée illimitée qui se termine quand un front a éliminé l'autre front. L'escarmouche est jouée deux fois.

GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont permis.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire et 5 énergies magiques au vainqueur.



Les Ruines de Trévoux – Collège Royal vs Empire

Samedi 14 Juin 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 5 – Les Prisonniers

Avec de brillantes manœuvres développées par l'école de stratégie militaire du Collège Royal, les archéologues prisonniers des impériaux ont pu être libérés, mais voilà que la garnison entière du fortin est aux trousses des soldats ayant réussi cette manœuvre audacieuse!

Les prisonniers devront réussir à éviter leurs geôliers et à se rendre en sécurité au couvert de la forêt s'ils désirent un jour pouvoir revoir les grands halls du Collège!

CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur doit transporter une charrette le plus loin possible sur le sentier menant du monolithe de béton au grand chemin du fond du terrain.

Le vainqueur après les deux joutes sera le front qui aura réussi à mener sa charrette le plus loin sur la route (ou le plus rapidement si les deux finissent le parcours).

CHAMP DE BATAILLE

L'armée à la défense sera déployée avec sa charrette en haut du monolithe de béton (côté grand chemin).

15 attaquants bloqueront la route au croche du sentier, alors que le reste des attaquants commencent à la calvette (tuyau) du gouffre.

La charrette ne peut quitter le sentier, et ne peut être manipulée par personne d'autre que les porteurs désignés.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque escarmouche est d'une durée maximale de 15 minutes. Elle se terminera quand les quatre porteurs de charrettes, (identifiés par des brassards blanc et noir) seront tués ou si la charrette se rend en bout de piste (un maréchal y sera).

L'escarmouche est jouée deux fois, en inversant les rôles.

GUÉRISON

Les sabliers sont permis.

RESTRICTION

Les armes de jet ne sont pas permises lors de ce scénario.

Les porteurs de charrettes (4 guerriers du front défenseur) n'ont pas droit aux armes.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire au vainqueur.



Les Ruines de Trévoux – Collège Royal vs Empire

Samedi 14 Juin 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 6 – Les Ruines

Après avoir récupéré les prisonniers, l'ost du Collège Royal tombe sur ce qui semble être les ruines d'un ancien village impérial, abandonné depuis plusieurs siècles. L'étendue de ce village semble incertaine, mais il semble certain qu'il s'éparpille dans la forêt de Trévoux, dont les arbres ont recouvert les pierres comme s'ils voulaient en dissimuler les secrets.

Le Collège Royal tente d'établir un camp de base afin de récupérer les informations sur ces ruines, si près de la faille tellurique de Trévoux, mais voilà que l'Ost Impérial, ayant réalisé la position des Collégiens, tente de leur rendre la vie dure...

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée qui obtient le plus de temps combiné sur les deux boîtes à temps à la fin du scénario remportera les points de victoire.

CHAMP DE BATAILLE

Un front se déploie à l'entrée de la plaine des mages, et l'autre front se déploie au côté opposé de la plaine.

DURÉE DE LA BATAILLE

Il s'agit d'une escarmouche de 45 minutes.

GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont autorisés, un puits de guérison fonctionnant par tranche de 10 morts sera disponible aux zones de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Outre les boîtes à temps, deux bannières neutres sont sur le champ de bataille. Pour chacune de ces bannières ramenées à son point de déploiement, un front se voit ajouter 2 minutes à son temps à la fin du scénario. Une fois retournés à une zone de déploiement, les bannières ne pourront être volées.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire. Un front parvenant à obtenir les deux bannières neutres se verra donné le deuxième trésor de guerre de la journée.



Les Ruines de Trévoux – Collège Royal vs Empire

Samedi 14 Juin 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 7 – La Route du Sud

Les prisonniers du Collège Royal rescapés, les forces du Collège commencent leur marche vers le sud afin de rejoindre le reste des armées assiégeant les murailles d'Haldorf. Aucunement désireux de laisser cette armée belligérante violer ainsi impunément le territoire souverain Impérial, l'ordre de poursuite est lancé et l'Ost Impérial tente d'intercepter les forces du Collège Royal et leurs alliés.

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée qui parvient à mettre sa bannière le plus longtemps dans le socle se trouvant au milieu du chemin entre les deux zones de déploiement se verra accordé les points de victoire. Quand le porteur de bannière est tué, le temps est arrêté.

Note : Il est possible de sortir la bannière adverse du socle pour mettre la sienne, mais la bannière ainsi enlevée doit être mise à côté du socle : Il est interdit pour un front de voler la bannière adverse.

CHAMP DE BATTAGE

Les zones de déploiement des deux fronts sont le Tombeau du Roi ainsi que l'entrée de la plaine des mages par le chemin du tombeau.

DURÉE DE LA BATTAGE

Chaque escarmouche est d'une durée de 20 minutes.

Il y a deux escarmouches. Entre chaque escarmouche on inverse la zone de déploiement des fronts.

GUÉRISON

Les sabliers de guérison sont autorisés et des puits de guérison (fonctionnant par tranche de 10 morts) sont aux zones de déploiement.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire au front vainqueur.



Les Ruines de Trévoux – Collège Royal vs Empire

Samedi 14 Juin 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 8 – Le Tombeau

Dans un effort de semer les forces Impériales, l'ost du Collège Royal s'enfonce plus creux dans les forêts de Trévoux, et surgit sur un ancien monument érigé il y a plusieurs siècles aux tous premiers bourgeonnements de l'Empire.

Affables de connaissances du passé, les Archéologues tentent de récupérer le précieux contenu du tombeau alors que les armées Impériales s'élancent sur eux pour ne pas laisser ce trésor impérial tomber dans les mains d'étrangers.

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée en défensive devra tenir le plus longtemps possible contre les forces ennemis alors que l'attaquant devra enlever le mousqueton ennemi dans la zone de défense.

Le scénario sera joué deux fois, et l'armée ayant tenu le plus longtemps contre l'ennemi aura gagné ce scénario.

CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur est déployé au Tombeau du Roi. Le puits de guérison de l'attaquant est sur le chemin menant à la colline des Ents.

Un mousqueton de contrôle est sur le tombeau. Il faut l'enlever pour gagner. Des maréchaux seront près du tombeau pour la sécurité de tous.

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque escarmouche est d'une durée maximale de 15 minutes.

Elle se terminera quand un attaquant enlève le mousqueton de la zone de défense.

GUÉRISON

L'attaquant a un puits de guérison. Les sabliers sont permis des deux côtés.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire et le contenu du Tombeau au vainqueur.



Les Ruines de Trévoux – Collège Royal vs Empire

Samedi 14 Juin 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 9 – L'affront final

Les ruines d'un ancien village impérial de l'ère de Notger 1^{er} parsemant les forêts de Trévoux-Le-Haut regorgent de trésors, mais également de racoins qui permettront aux forces du Collège Royal de retourner en sécurité au sud de la frontière.

Les deux forces manœuvrent donc dans ce terrain peu hospitalier et peu familier dans un jeu de chat et de souris alors que chacun tente de prendre l'avantage sur son adversaire...tout en récupérant les quelques biens oubliés dans les ruines au fil des ans!

CONDITION DE VICTOIRE

Cinq boites de temps ainsi que 4 mâts de positions seront placés sur le champ de bataille. Chaque boite à temps où un front a le plus de temps d'accumulé à la fin du scénario donnera des points de victoire, alors que les mâts de positions (qui seront enlevés à des heures inconnues des deux fronts) donneront des avoirs au front dont le mousqueton était présent.

CHAMP DE BATTAILLE

Un front est déployé sur le chemin près du tombeau du Roi alors que l'autre front est déployé au Gouffre de Tolternoth (en haut près de la descente, côté tombeau, menant au monolithe de béton).

DURÉE DE LA BATTAILLE

Ce scénario aura une durée de 60 minutes.

GUÉRISON

Des puits de guérison (activés à chaque tranche de 10 minutes) sont présents aux zones de déploiement, et les fronts peuvent utiliser les sabliers de guérison.

RÉCOMPENSE

Chaque boite à temps gagnée donnera 1 point de victoire. Un front dont le temps domine 4 des 5 boites à temps à la fin du scénario se verra accordé le troisième trésor de guerre de la journée.

Lorsque gagnés, les mats donneront les acquis suivants :

- Mat 1 : 1 Objet de collection
- Mat 2 : 5 tirailleurs
- Mat 3 : 500 solars
- Mat 4 : 5 butins



Les Ruines de Trévoux – Collège Royal vs Empire

Samedi 14 Juin 2014, 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 :
 - Collège Royal
 - Empire
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le lundi 9 juin 2014**

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 passes 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, 1440 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.

