

Assaut des Gorges du Loup – Chiens de Guerre vs Vieux Garou

Samedi 5 Juillet 2014, au Duché de Bicolline

Assaut des Gorges du Loup

Les Gorges du Loup se sont dressées depuis des temps immémoriaux sur une île oubliée des hommes et du temps. Entre les falaises escarpées du relief, une puissante énergie mystique saturait les lieux et attira les regards du Loup Céleste.

Ce dernier appela les Premiers Hommes qui vénéraient son nom, les Garous, à investir l'île et ses gorges afin d'utiliser l'énergie s'y trouvant pour le vénérer. Les décennies devinrent des siècles et avec le temps, les Garous délaissèrent ces parages, appelés à parcourir le monde de par leur mode de vie nomade. Malgré leur départ, le pouvoir du lieu persistait et ne pouvait passer inaperçu...

Bien des siècles plus tard, la Bête attirée elle aussi par l'énergie du lieu, appela aussitôt ses fidèles suivants Hundars à partir en quête des Gorges et de son pouvoir. Durant de nombreux siècles, la race Hundar en prit le contrôle et transforma ces vallées en lieu de vénération au nom de leur patron.

De nouveaux abandonnés par ses occupants lors du Grand Bouleversement qui les en chassa et changea la face de notre monde, les Gorges du Loup échappèrent à l'attention de tous durant un autre millénaire. Du moins, jusqu'à tout récemment...

Ravivée par le retour en force de la race Hundar lors de l'an 1013, la Bête a décidé de tester la valeur de son apôtre Morcius en l'envoyant vers le lieu mystique isolé en quête de son pouvoir. Il n'en fallait pas davantage pour qu'il rassemble rapidement une véritable horde de guerriers fanatiques possédés par l'esprit de la Bête avec en tête que l'intention de respecter la volonté de leur maître.

Loin de là, au sud en Andore, la menace Hundars ne passa pas inaperçue aux yeux du Grand Loup Céleste. Il évoqua aussitôt à la Grande Prêtresse Garou Sadya la Hyène les souvenirs de l'endroit en ordonnant à son peuple de partir en quête de l'île abandonnée pour intercepter la menace de Morcius.

C'est sans hésiter que le chef de guerre Gunnar Gunderman regroupa un large contingent parmi lesquels on pouvait compter de nombreux et respectables guerriers chamaniques. Des hommes et des femmes adorant avec zèle le Loup et les anciennes voies du peuple Garou et qui sont les incarnations vivantes des soixante-quatre totems de la cosmologie de leur peuple.

Cependant, le nouveau chef du clan ne s'arrêta pas là, et il fit rapidement quérir des messagers chez ses alliés en Andore et en Irendille en les exhortant à venir stopper les forces de l'apôtre de la Bête et ainsi éviter que le pouvoir du sanctuaire sacré tombe entre les mauvaises mains.

Chacun des osts se dirige vers l'île avec célérité, le temps presse et tous savent pertinemment que l'ennemi est en marche et que la lutte sera âpre. À la fin de cette journée, un seul front pourra siphonner l'énergie qui s'y trouve. Un seul dieu remportera la victoire.

Mais qui, de la Bête ou du Loup Céleste pourra réclamer pour lui l'héritage des premiers hommes qui se trouve aux Gorges du Loup?



Assaut des Gorges du Loup – Chiens de Guerre vs Vieux Garou

Samedi 5 Juillet 2014, au Duché de Bicolline

Déroulement de l'activité

Assaut des Gorges du Loup est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement de type Campagne Militaire épisodique opposant les forces du Vieux Garou aux forces des Chiens de Guerre. La journée sera divisée en 8 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 **Vieux Garou** et les **Chiens de Guerre**. 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. Les sabliers devront venir des avoires géopolitiques de chaque front (Prêtre, Grand prêtre, sort, etc.) Ainsi, le recrutement stratégique devient particulièrement crucial!

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 vie. Pour ce faire, il doit demeurer silencieux, emprunter le plus court 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.



Assaut des Gorges du Loup – Chiens de Guerre vs Vieux Garou

Samedi 5 Juillet 2014, au Duché de Bicolline

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. La seule exception est les nécromanciens, qui pourront relever un membre du front ennemi en mort-vivant sous leur contrôle.

Paladins de Solara

Le front du Vieux Garou aura droit à trois (3) Paladins de Solara dans son front. Ces Paladins auront un sablier de guérison et ne pourront être relevés en mort-vivant par les Nécromanciens des Chiens de guerre. Les Paladins de Solara seront identifiés à tous en début de campagne pour éviter les ambiguïtés.

Nécromanciens

Le front des Chiens de Guerre à, quant à lui, droit à trois (3) nécromanciens. Ces derniers auront un sablier de guérison qu'ils pourront utiliser pour relever un ennemi du front adverse sous la forme de Mort Vivant sous son contrôle. Un seul mort vivant pourra être relevé et contrôlé à la fois par nécromancien. Les Nécromanciens seront identifiés à tous en début de campagne pour éviter les ambiguïtés.

Guerriers Chamaniques

Le front du Vieux Garou aura droit à six (6) Guerriers Shamaniques dans son front. Ces Guerriers Shamaniques ont une capacité de régénération, ce qui leur permet de se relever après cinq (5) minutes au sol. Ils seront identifiés en début de journée pour éviter toute ambiguïté.

Guerriers Hundar

Le front des Chiens de Guerre aura droit à six (6) Guerriers Hundar. Ces Guerriers Hundar ont une capacité de régénération, ce qui leur permet de se relever après cinq (5) minutes au sol. Ils seront identifiés en début de journée pour éviter toute ambiguïté.

Restrictions d'armement

Important : Il n'y aura pas de lance lors de cette campagne.

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.



Assaut des Gorges du Loup – Chiens de Guerre vs Vieux Garou

Samedi 5 Juillet 2014, au Duché de Bicolline

Horaire de la Journée

HEURE	ACTIVITÉ
Avant 10:00	Arrivée et Homologation
10:00 à 10:30	L'arrivée sur les Berges
10:30 à 11:30	À l'Ombre des Gorges du Loup
11:30 à 12:00	Le Camp de Base
12 :00-13 :00	Diner
13 :00-13 :30	Duel des Champions
13 :30-14 :45	Le Ravitaillement
14 :45-15 :15	Protéger le Général
15 :15-16 :15	Les Monolithes des Anciens
16 :15-17 :15	Héritiers des Premiers Hommes
17:30	Souper à l'auberge et soirée



Assaut des Gorges du Loup – Chiens de Guerre vs Vieux Garou

Samedi 5 Juillet 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 1 – L'Arrivée sur les Berges

Les armées d'Andore menées par le Vieux Garou accostent sur les berges de l'île que Sadia la Hyène a pu identifier sur les cartes, inspirée par le Loup Céleste. De lourdes brumes s'étendent sur la péninsule et les soldats ne sont pas fâchés d'enfin atteindre la terre ferme! Localisée au cœur de la Baie des Flammes, l'île n'a étrangement été répertoriée que dans des relevés récents de la région, comme si elle s'était enfin dévoilée pour ce jour.

La joie initiale des hommes se transforme en consternation : les tirailleurs envoyés pour arpenter la berge reviennent avec de mauvaises nouvelles. Les Chiens de Guerre, menés par Morcius et ses Hundars, marchent d'un pas ferme dans la direction du Vieux Garou. Les soldats prennent leurs armes en main et se préparent à l'assaut. Le premier sang de la journée s'apprête à être versé.

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 BATAILLE

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

DURÉE DE LA BATAILLE

Chaque escarmouche est d'une durée illimitée 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.



Assaut des Gorges du Loup – Chiens de Guerre vs Vieux Garou

Samedi 5 Juillet 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 2 – À l'Ombre des Gorges du Loup

Après l'assaut initial, les deux osts se sont réfugiés dans les Gorges du Loup, ces immenses canyons véritablement labyrinthiques qui serpentent les hautes montagnes de l'Ile. Non désireux de perdre leurs forces avant d'avoir mis la main sur les secrets de l'Ile, Morcius et Gunnar ordonnent chacun à leur ost d'amorcer un assaut de guérilla contre l'adversaire tout en avançant vers leur but ultime : Le lieu de rituel des Premiers Hommes.

C'est un jeu de chat et de souris qui commence alors que les deux armées s'aventurent dans les profondes gorges afin de trouver le lieu mythique.

CONDITION DE VICTOIRE

Deux boîtes de temps ainsi que trois mats de position seront présents sur le champ de bataille. Chaque boîte de temps est indépendante (temps non cumulé).

Chaque front aura également trois généraux identifiés par des franges rouge et blanches, ainsi que deux assassins identifiés par des franges blanches et noires. Seuls les assassins peuvent récolter les franges du général ennemi.

CHAMP DE BATAILLE

Les objectifs seront sur la plaine des mages, et en bordure de la plaine des mages. Un groupe sera déployé à l'entrée de la plaine des mages à partir du camp barbare, tandis que l'autre groupe sera déployé à l'opposé de la plaine des mages.

DURÉE DE LA BATAILLE

L'épisode a une durée de 60 minutes.

GUÉRISON

Les sabliers et parchemins de guérison sont permis. Il y aura également un puits de guérison qui fonctionnera par tranche de 10 personnes.

RÉCOMPENSE

Chaque boîte de temps contrôlée accordera 1 point de victoire.

Le contrôle de 2 des 3 mats de position accordera également 2 points de victoire.

Le front ayant accumulé le plus de franges de généraux adverses se verra accordé 1 point de victoire supplémentaire.



Assaut des Gorges du Loup – Chiens de Guerre vs Vieux Garou

Samedi 5 Juillet 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 3 – Le Camp de Base

Les Gorges du Loup offrent enfin un sursis aux deux osts, et ceux-ci débouchent dans un endroit où l'eau potable est disponible grâce à une rivière serpentant les parois rocheuses. Un camp de base est établi, mais voilà l'occasion rêvée pour frapper l'ennemi à son plus vulnérable.

CONDITION DE VICTOIRE

L'armée en défensive devra tenir le plus longtemps possible contre les forces ennemies 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 mat de position défensif sera positionné dans la forêt au sud de la plaine des mages, alors que le puits de guérison de l'attaquant sera à l'entrée de la Plaine des Mages à partir du chemin du camp barbare.

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 et parchemins sont permis des deux côtés.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire.



Assaut des Gorges du Loup – Chiens de Guerre vs Vieux Garou

Samedi 5 Juillet 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 4 – Duel des Champions

Les insultes et provocations fusent entre les deux fronts se battant pour les Gorges du Loup, au point où les champions des deux groupes décident de s'affronter afin de prouver qui d'entre le Vieux Garou ou les Chiens de Guerre méritent davantage l'héritage des Premiers Hommes.

CONDITION DE VICTOIRE

Trois champions sont choisis dans chaque camp pour affronter les élus du camp adverse. Un seul combat de trois contre trois se fera, à l'issue duquel le camp gagnant sera déterminé.

CHAMP DE BATAILLE

Le duel des champions aura lieu à la Plaine des Mages

DURÉE DE LA BATAILLE

Le duel n'est joué qu'une fois, avec une durée de temps illimité.

GUÉRISON

Aucune guérison n'est permise.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 10 parchemins de guérison au camp vainqueur.



Assaut des Gorges du Loup – Chiens de Guerre vs Vieux Garou

Samedi 5 Juillet 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 5 – Le Ravitaillement

Les tirailleurs reviennent avec la nouvelle tant attendue : Le lieu de rituel des Premiers Hommes a été localisé, plus creux dans l'île, au-delà des forces ennemies. La route est longue, mais avec un bon ravitaillement, les soldats pourront s'y rendre le ventre plein, et le moral haut.

Comble de malheur, les créatures habitant l'île ont décimé les charrettes de ravitaillement au sein des Gorges, donc les osts devront aller récupérer ce qu'ils peuvent trouver, et accumuler nourriture, équipement et armes pour la longue route à venir.

CONDITION DE VICTOIRE

Des sacs d'équipement seront dispersés entre les deux points de guérison.

Chaque front aura deux porteurs de charrette identifiés par une frange et une charrette. Ceux-ci ne peuvent porter d'armes, mais sont les seuls à pouvoir ramasser ou déplacer les sacs, par l'utilisation de leur charrette.

De plus, une boîte de temps sera présente à mi chemin entre les deux points de guérison des fronts.

CHAMP DE BATAILLE

Un groupe sera déployé à la plaine du totem alors que l'autre groupe sera déployé sur à l'entrée du gouffre. Les sacs seront dispersés du camp barbare à la plaine des mages entre les deux points de guérison.

DURÉE DE LA BATAILLE

L'épisode a une durée de 45 minutes.

GUÉRISON

Les sabliers et parchemins de guérison sont permis et un puits de guérison sera présent aux points de déploiement, fonctionnant par tranche de 10 combattants.

RESTRICTION

Les porteurs de charrettes (2 guerriers de chaque front) ne peuvent être relevés en mort vivant. Ils sont également les seuls à pouvoir déplacer la charrette et les sacs.

Un minimum de 4 sacs doit être dans une charrette avant que celle-ci ne soit ramenée au point de guérison.

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde 2 points de victoire au vainqueur pour le front contrôlant la boîte de temps. Chaque sac ramassé a une valeur liée au numéro qui sera sur le sac, valeur qui sera remise au groupe à la fin de la journée.



Assaut des Gorges du Loup – Chiens de Guerre vs Vieux Garou

Samedi 5 Juillet 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 6 – Les assassins

Cette guerre d'attrition semble sans fin, et ce n'est que grâce au génie tactique des deux états-majors qu'aucun d'entre eux n'a connu sa fin au sein des Gorges du Loup. La décision est donc prise pour éliminer la tête de l'ennemi. En tuant l'état-major ennemi, le front adverse tombera dans le chaos et un des deux osts pourra enfin avoir l'avantage tactique.

CONDITION DE VICTOIRE

La première armée qui élimine le général ennemi remporte une victoire. Ce scénario doit être gagné deux fois par un front pour que celui-ci soit vainqueur, il peut donc y avoir un maximum de 3 affrontements.

CHAMP DE BATAILLE

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 BATAILLE

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 et parchemins 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



Assaut des Gorges du Loup – Chiens de Guerre vs Vieux Garou

Samedi 5 Juillet 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 7 – Les Monolithes des anciens

Les Gorges du Loup enfin derrière eux, les deux Osts commencent leur grande ascension vers le plateau surplombant l'île, ce lieu de rituel mythique où certains des premiers hommes avaient établi un temple jadis. Des monolithes parsèment le flanc montagneux, couverts d'écriture cunéiforme qui rappelle les anciens.

Moins imposants et menaçants que les Monolithes comme ceux du Gouffre de Tolternoth, les monolithes des Gorges du Loup semblent davantage avoir été érigés pour enregistrer l'historique du peuple ayant vécu sur cette île.

Le temps n'est pas à la rêverie cependant, et les osts doivent faire une poussée pour se rendre au lieu de rituel. Seul l'ost le plus rusé pourra s'y rendre en premier.

CONDITION DE VICTOIRE

Chaque groupe a une bannière fournie par l'organisation en sa possession. Le but est de capturer la bannière adverse tout en gardant la sienne, mais lorsqu'un porteur a un drapeau en sa possession il ne peut combattre. Des points seront accordés aux fronts ayant des bannières en main à la 15^{ème}, 30^{ème} et 45^{ème} minute du scénario.

Une boîte de temps est également présente sur le terrain.

CHAMP DE BATAILLE

Les zones de déploiement des deux fronts sont le monolithe de béton ainsi que le 8^{ème} petit monolithe, à l'opposé du gouffre.

DURÉE DE LA BATAILLE

Cet épisode a une durée de 45 minutes.

GUÉRISON

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

RESTRICTIONS

Une personne ayant un étendard en main ne peut combattre. De plus, il est impossible de déposer les étendards une fois en main.

RÉCOMPENSE

Au terme des 15^{ème}, 30^{ème} et 45^{ème} minutes, chaque étendard possédé par un front rapporte 1 point de victoire. La boîte de temps rapporte 2 points de victoire supplémentaires.



Assaut des Gorges du Loup – Chiens de Guerre vs Vieux Garou

Samedi 5 Juillet 2014, au Duché de Bicolline

Chapitre 8 – Héritiers des Premiers Hommes

Le lieu de rituel tant convoité par les deux osts est à portée de main alors que les hommes arrivent sur le plateau qui offre une vue à couper le souffle sur les Gorges du Loup. Loin au nord, on peut voir à l'horizon les Terres de l'Oubli et la fumée âcre et menaçante du gigantesque volcan de Tar Ock Doon.

Dans une course effrénée, les deux armées se dirigent vers le lieu de rituel des premiers hommes, afin de raviver les anciennes énergies mythiques de l'endroit. L'énergie est palpable même après tous ces longs siècles depuis que les Grands Bouversements ont mis fin aux habitants de la région. Un seul groupe cependant pourra mettre la main sur cette énergie ancienne au cœur de l'autel.

Qui des Chiens de Guerre ou du Vieux Garou sera digne de l'héritage des Premiers Hommes...?

CONDITION DE VICTOIRE

Des mats de position (4) sont présents sur le terrain, et seront enlevés par l'organisation pendant l'épisode à un temps inconnu. Chaque mat aura une valeur prédéterminée qui sera accordé au front ayant sa couleur en place lorsque le mat sera comptabilisé.

Un rituel devra également être effectué par les fronts afin de prendre pour eux la puissance des Gorges du Loup. À 30 minutes du début de l'épisode, il sera donc possible pour les deux fronts d'effectuer un rituel mené par un représentant religieux du front.

Le rituel devra être accompli par cinq personnes en plus du représentant religieux, le tout près du maréchal qui sera au Grand Monolithe. Ce rituel devra durer 10 minutes pour être accomplis avec succès, et ne doit pas être interrompu (c'est-à-dire qu'aucun des six participants ne doit être dérangé ou blessé pendant la durée du rituel).

CHAMP DE BATAILLE

Un groupe sera déployé au monolithe de béton et l'autre groupe sera déployé à la plaine du totem. Le rituel final à 30 minutes du début de l'épisode sera effectué au grand Monolithe.

DURÉE DE LA BATAILLE

L'épisode a une durée de 60 minutes.

GUÉRISON

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

RÉCOMPENSE

Ce scénario accorde l'Héritage des Premiers Hommes au vainqueur. Chaque mat de position a une valeur secrète qui sera remise au front l'ayant remporté.



Assaut des Gorges du Loup – Chiens de Guerre vs Vieux Garou

Samedi 5 Juillet 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 :
 - Chiens de Guerre
 - Vieux Garou
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
 - La date limite d'inscription est **le lundi 30 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 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, 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.

