



## La Grande Croisade d'Al-Saour Asif

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

# La Grande Croisade d'Al-Saour Asif

*Une aube rouge se levait sur le désert d'Al Saour Asif.*

*Il y a deux ans, les forces unies de la Vraie Foi avaient monté une des plus grandes armées de croyants de l'Unique des derniers siècles afin de capturer le sanctuaire sacré d'Al-Saour Asif des mains impies. Au-delà des dunes, une coalition des autres grandes croyances de notre monde, menée par l'Althing Sacré, s'apprêtait à mener leurs propres forces pour défaire leurs ennemis du Saint-Siège et capturer le lieu Saint pour leurs propres religions. Puis, au centre de ce désert aride, les Saoures. Chacals du désert, les nomades ne toléraient pas la présence des étrangers dans leur territoire et les chasseraient à tout prix.*

*Une terrible et sanglante bataille s'en était suivie, et de ce combat une finalité inattendue. Les forces de la Vrai Foi avaient été défaites par la coalition, mais cette dernière avait opté ultimement pour remettre le Sanctuaire à ses propriétaires légitimes : Les Saoures.*

*Deux années s'étaient écoulées et la face du monde avait bien changée depuis le dernier moment où les croisés avaient bravé le désert du peuple Saoure. La Vrai Foi était déchirée et frère combattait frère, les religions anciennement alliées dans la coalition avaient chacun leurs desseins pour le Sanctuaire d'Al Saour Asif et de nouvelles Croyances avaient même vu le jour depuis le moment fatidique.*

*Deux longues années, certes... mais il était leur devoir envers Dieu de reprendre la terre sacrée des hérétiques.*

*Déjà, les armées se levaient à nouveau aux quatre coins du monde afin de venir prendre le mythique Sanctuaire. La traversée du désert serait mouvementée, mais le réel test de foi se jouerait dans l'enceinte du Sanctuaire béni.*

*Les commandants levèrent leurs bannières alors que les prêtres terminaient leurs psaumes, puis les hommes crièrent de joie et d'extase à la Grande Croisade qui allait s'en suivre. La mort était assurée, mais aussi l'était leur place dans les cieux.*

*Après tout, telle était la volonté de Dieu.*

## Déroulement de l'activité

*La Grande Croisade d'Al-Saour Asif est une activité conçue pour les joueurs désirant participer à un événement continu de 7 heures de jeu de rôle et de combats intenses sur tout le terrain de jeu, alors que les forces des diverses croyances du monde de Bicolline s'affrontent dans le Désert d'Al-Saour Asif pour prendre contrôle du mythique Sanctuaire.*

L'activité inclut le dîner qui sera servi au Camp de Base de chaque front ainsi qu'un souper qui sera servi à l'auberge après la fin de la journée de combats.

### L'Activité est conçue pour:

**Un nombre illimité** de groupes de **40 guerriers** minimum à **100 guerriers** maximum, se battant au nom d'une des croyances connues du monde de Bicolline. Il peut y avoir plus d'un front au nom d'une même croyance, mais aucun avantage n'en sera tiré par la croyance, car des objectifs de ces fronts seront opposés les uns aux autres.

## 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



## La Grande Croisade d'Al-Saour Asif

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

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 croisade en cours.

### *Le campement de base*

Chaque front de la Croisade aura son propre campement de base où il sera déployé au début de la journée et où l'état major pourra coordonner les assauts. Les camps de base ne peuvent pas être attaqués par des forces ennemies, à moins d'événements spéciaux qui auront lieu lors de la journée et qui seront connus de tous et clairement indiqués à cet effet.

### *Les repas*

Chaque général de front pourra choisir son temps de livraison pour le repas, qui sera livré à son camp de base. Il doit respecter une plage horaire entre 12h00 et 14h00 et prévoir un délai d'au moins 30 minutes pour la livraison.

## Déroulement de la Journée

La Grande Croisade est un scénario continu avec une succession d'événements qui misent sur la gestion d'un groupe d'armées dans le temps. Bien que des objectifs fixes tels que des **boîtes à temps** et **mats de position** seront présents pendant la journée, des événements communs à chaque front seront remis régulièrement à l'état major au camp de base du front, et ce à **des temps variables**. Ces événements seront communs pour chaque fronts (et donc opposés), et devront être accomplis pour accumuler des points de victoire supplémentaires.

Le terrain sera divisé en dix (10) points d'événement et cinq boîtes à temps. Ces points sont clairement identifiés sur le terrain, il est donc possible d'aller les reconnaître même s'ils ne font pas partie d'un événement en cours. Ces points d'événements ainsi que les localisations des boîtes à temps seront visibles sur la carte d'état major remis à chaque front au début de l'événement.

Le gagnant de la campagne est celui qui accumule le plus grand nombre de points au moyen des événements, des mats de position et des boîtes de temps. En cas d'égalité en fin de journée, un «TOURNOI DE CHAMPIONS» tranchera la question.



## La Grande Croisade d'Al-Saour Asif

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### *Front de Croyance*

Chaque front créé pour la croisade devra comporter **de 40 à 100 paires de bottes**, et devra obligatoirement être monté au nom d'une des croyances connues du monde de Bicolline. Sur approbation du Maître de Jeu, il est possible que deux fronts soient montés au nom de la même croyance, mais il n'y a aucun avantage stratégique à faire cela puisque les fronts auront des objectifs opposés et ainsi se mettront mutuellement des bâtons dans les roues.

### *Noïsehoc*

Suite à la victoire de l'escarmouche des croyances à la Grande Bataille 1012, le front de Noïsehoc aura sur sa carte d'état-major la localisation des mats de position en début de journée, mats que les autres fronts devront découvrir d'eux-même.

### *Saoures : La Confrérie de l'Oasis*

Les Saoures de la Confrérie de l'Oasis, reconnaissables à leurs keffieh blancs, sont une partie des survivants du terrible Vent de Mort qui fût lancé dans le désert d'Al-Saour Asif il y a quelques temps. Désirant défendre leur territoire à tout prix des forces d'envahisseurs, ils ont pris les armes à nouveau afin de s'assurer que nul ne mette pied au Sanctuaire divin, et de chasser les forces d'invasion une fois pour toutes.

Ils se sont dissociés des Saoures connus sous le nom de « *Marcheurs des Sables* », une branche radicale du peuple des Sables qui utilise des méthodes déshonorables pour arriver à leur fin et qui n'hésiteront pas à les attaquer.

Contrairement aux fronts de croyances qui pourront se servir des points de victoire pour acheter certains avoirs, les points de victoires accumulés par les Saoures feront baisser de façon égale les points de victoire accumulés par les fronts de croyances dans le cumul final à la fin de la journée.

**Note :** **Durant la journée Les Saoures de la Confrérie de l'Oasis sont considérés comme un front « joueur », fonctionneront avec les mêmes règles que les fronts de croyance, et recevront des missions au même titre que les autres fronts.**

### *Saoures : Les Marcheurs des Sables*

Les Marcheurs des Sables, reconnaissables à leurs keffieh bleus, sont des survivants Saoures qui, après le terrible Vent de Mort qui fût lancé sur leur peuple, décidèrent de faire payer chèrement aux étrangers cet outrage. Pactisant avec les terribles Djinns du désert, ces fanatiques, brigands et assassins ainsi que les plus fourbes et impitoyables Saoures, se sont alliés sous leur chef Jihad Al-Sheitan afin de détruire une fois pour toutes les armées d'invasion.

**Note :** Les Saoures des Marcheurs des Sables sont des **Personnages non-joueurs** qui seront clés à divers événements. Au cours de la journée, ils effectueront diverses missions pour le Maître de Jeu.

En tant que PnJ, il n'y a pas de frais pour ceux participants à la croisade dans ce groupe, mais ceux intéressés à participer à la croisade dans ce groupe **doivent impérativement** contacter le Maître de Jeu au [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org) qui pourra confirmer leur présence, puisque les places sont limitées. Ceux qui n'ont pas eu l'approbation du Maître de Jeu pour être dans ce groupe seront refusés lors de l'événement, sans exception.



## La Grande Croisade d'Al-Saour Asif

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### Composition d'un Front

Chaque front devra être composé des éléments suivants. Le personnel qui incarne chacun de ces éléments ne peut être changé durant la journée, alors ils devront être judicieusement choisis avant le début de l'événement.

#### **Général (1)**

Commandant du front, c'est avec lui que l'organisation prend contact pour passer l'information ou recevoir des directives du front. Les événements remis au front seront donnés directement au général ou aux lieutenants.

#### **Lieutenant (2)**

Ils représentent le général sur le champ de bataille, ils sont la pierre angulaire de la tactique et du commandement. Ils ont aussi le pouvoir de compléter certaines actions découlant des événements. Ils sont des cibles de choix pour l'adversaire.

#### **Grand Prêtre (1)**

Représentant suprême de la religion sur le champ de bataille, le Grand Prêtre menant la croisade doit être choisi parmi les Grands Prêtres officiels de la religion au sein du jeu géopolitique. Ils ont tous les avantages des prêtres, mais ils ont aussi le pouvoir de compléter certaines actions découlant des événements. Ils sont des cibles de choix pour l'adversaire.

#### **Prêtres (9 max. \*)**

Les prêtres représentent leur religion sur le champ de bataille et possèdent un Sablier de Guérison. Ils doivent faire parti de la liste des prêtres et grands prêtres officiels de la religion en question au sein du jeu géopolitique. Ils peuvent aussi être utilisés pour certains événements.

#### **Guérisseurs (9 max. \*)**

Chirurgiens-barbiers, alchimistes ou mages, il est possible de recruter des guérisseurs à son front lors de l'événement. Les personnages ayant les talents de guérison grâce au jeu géopolitique tombent dans cette catégorie.

Également, il est possible pour un front d'acheter des Sabliers de Guérison avant l'événement afin de créer des guérisseurs pour leur front pendant la durée de l'événement, s'ils le désirent.

**\*Note :** La somme des prêtres et guérisseurs ne peut pas dépasser 9, afin de respecter le nombre de 10 guérisseurs maximum par front.

#### **Combattants Runiques (5)**

Les combattants runiques sont les seuls à pouvoir attaquer les monstres. À noter que les fronts n'ont pas de monstre, mais il n'est pas exclu d'en retrouver sur le terrain!

#### **Machine de Guerre (2 max.)**

Chaque front peut avoir au maximum deux machines de guerre de son choix. Chacune avec son nombre d'opérateurs qui ne pourront être changés au courant de la journée.

#### **Porte Bannière (1)**

Chaque front doit avoir un porte-bannière et celui-ci sera utile pour réaliser certains événements. La bannière doit être un drapeau très visible qui se porte sur un mat et représenter le front et doit être approuvée par l'organisation de Bicolline pendant l'homologation.

En aucun temps durant les scénarios, elle ne peut être cachée, dissimulée ou tout autre subterfuge pour la rendre moins visible à votre adversaire. Elle représente votre fierté et votre honneur, traitez-la comme tels. La bannière ne peut pas être une arme.

#### **Assassin (2)**



## La Grande Croisade d'Al-Saour Asif

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

Les assassins sont les seuls combattants qui peuvent accumuler des points pour l'élimination des personnes importantes d'un autre front (Général, Grand Prêtre et Lieutenant).

### **Combattants (x)**

Tous les autres joueurs sont des combattants. Ils n'ont pas de règlement spécial.

### **Guérison**

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 Camp de Base où il sera ramené à la vie. Pour ce faire, il doit demeurer silencieux, emprunter le plus court chemin vers son camp de base de façon continue et tenir son arme à l'envers pour clairement montrer qu'il est hors du combat.

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

### **Réparation des Machines de Guerre**

Chaque machine de guerre se voit octroyer un sablier d'ingénieur qui ne peut être volé. Ce sablier permet à un des opérateurs de réparer la machine de guerre. Ainsi, quand une machine de guerre est détruite, deux choix s'offrent aux opérateurs : Soit les opérateurs la réparent sur place, soit la machine de guerre est ramenée au camp de base par ses opérateurs (morts ou vivants) pour être réparée.

En aucun cas, la machine de guerre ne doit être abandonnée sur le terrain de bataille. Toutefois elle peut être entreposée au camp de base.

### **Assassinats**

Quand un assassin tue un des personnages importants du camp adverse (Le Général, le Grand Prêtre, les Lieutenants), il peut prendre la frange qui identifie ce dernier et la ramener à son propre camp de base. Il ne peut pas prendre de frange sur un personnage important qu'il n'a pas lui-même tué et les franges ne peuvent être volées.

Pour chaque frange rapportée à son camp de base, le front se voit donner 5 points de victoire.



## La Grande Croisade d'Al-Saour Asif

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### Points de Victoire

Il existe plusieurs moyens d'accumuler les points de victoire lors des affrontements de la Grande Croisade d'Al-Saour Asif. C'est le front ayant obtenu le plus de points de victoire lors de la conclusion de la journée qui sera proclamé vainqueur de la Grande Croisade et nouveau propriétaire du Sanctuaire d'Al-Saour Asif.

Une fois le sanctuaire attribué au groupe vainqueur, les divers fronts pourront dépenser les points de victoire accumulés lors de la journée selon une table de conversion.

Il est possible durant la journée d'accumuler les points de victoire via les objectifs suivants :

- **Boîtes de temps** : Cinq boîtes de temps seront réparties sur l'ensemble du terrain de combat. **À chaque fin de chapitre le temps est pris et les boîtes sont remises à zéro.** La position des boîtes de temps est connue des fronts avant le début de la Croisade et représentent des points stratégiques du conflit.

À chaque fin de chapitre le front ayant accumulé le plus de temps sur une boîte à temps se voit attribuer **2 points** pour cette boîte à temps et celui qui accumule le plus de temps sur l'ensemble des boîtes à temps se voit octroyer **5 points supplémentaires**, pour une possibilité de 15 points par chapitre.

- **Mats de position** : Des mats de position seront placés à divers endroits du terrain de combat et enlevés à des heures fixes mais inconnues des joueurs. Le front ayant sa couleur sur le mat de position lorsque celui-ci est enlevé recevra **5 points de victoire**. Les fronts ne connaîtront pas la position des mats de position au début des affrontements et devront les trouver eux-mêmes au courant de la journée.
- **Événements** : Des événements communs pour tous les fronts seront remis aux membres de l'état major (Général, Grand Prêtre ou Lieutenants) de chaque front à des heures précises (voir la table : Horaire de la Journée). Lorsque ces événements sont accomplis avec succès, le front recevra **un nombre de points de victoire variable** par événement (voir la description des événements, ici-bas).

Chaque front devra donc s'assurer d'avoir un membre de l'état major présent lors des remises d'événements afin de recevoir l'enveloppe qui leur est adressée.

- **Assassinats** : Lorsqu'un Assassin (et seulement un Assassin) tuera un membre d'un état major adverse et ramènera sa frange à son propre camp de base, son front se verra recevoir **5 points de victoire** par frange ainsi ramenée.



## La Grande Croisade d'Al-Saour Asif

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### Horaire de la Journée

HEURE	Chapitre	ACTIVITÉ
Avant 10h00		Arrivée et Homologation
10h00	Chapitre 1	Début du scénario
10h20		
10h40		Événement 1
11h00	Chapitre 2	Événement 2
11h20		
11h40		
12h00	Chapitre 3	Événement 3
12h20		Événement 4
12h40		
13h00	Chapitre 4	Événement 5
13h20		Événement 6
13h40		Événement 7
14h00	Chapitre 5	
14h20		Événement 8
14h40		Événement 9
15h00	Chapitre 6	Événement 10
15h20		
15h40		Événement 11
16h00	Chapitre 7	
16h30		Événement 12
17h00		Fin du Scénario
Après 17h30		Souper et soirée



## La Grande Croisade d'Al-Saour Asif

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### Événements

Ici-bas les divers événements qui **pourraient** être remis à l'état major lors de chaque chapitre de la Grande Croisade. Une enveloppe contenant l'événement à accomplir sera remis aux temps spécifiés dans l'horaire de la journée et dont le contenu aura été préalablement choisi parmi les événements ici-bas.

L'état major ne sera conscient de la nature de l'événement que lors de l'ouverture de l'enveloppe, et ainsi devra se préparer à toute éventualité de façon continue. Il y a plus d'événements possibles qu'il n'y aura d'enveloppes, ainsi ce ne sont pas tous les événements qui seront joués.

### LE CAMPEMENT SAOURE

#### MISSION

Vous devez aller dévaliser un campement Saoure et rapporter ses vivres afin de vous aider dans la longue traversée du désert d'Al-Saour Asif.

#### MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT

Il y a un campement Saoure contenant divers vivres que vous voulez vous accaparer et rapporter à votre camp de base. Il est défendu par au moins un monstre.

#### ATTRIBUTION DES POINTS

Un point par vivres rapportés au camp de base.

#### DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT

Tant que les vivres ne sont pas tous retournés au camp de base.

#### RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÉNEMENT

- Pour pouvoir prendre des vivres de l'entrepôt un des lieutenants du front doit être présent.
- Les 10 vivres sont représentés par 10 poches de sable dûment identifiées.
- Les vivres peuvent être pris par tous tant qu'elles sont hors d'un camp de base ou hors du point d'événement.
- Si l'entrepôt est laissé plus de deux minutes sans surveillance, le monstre et les Saoures morts reviennent à la vie.

### ESCORTE

#### MISSION

Vous devez escorter votre Grand Prêtre et votre bannière jusqu'au temple du sanctuaire d'Al-Saour Asif afin que celui-ci effectue les prières de bénédiction qui aideront votre front à remporter la victoire.

#### MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT

Le premier front à avoir son grand prêtre et son étendard à l'endroit indiqué remporte l'événement.

#### ATTRIBUTION DES POINTS

4 points au front qui remporte l'événement.

#### DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT

L'événement est actif jusqu'à se qu'un front réussisse l'événement.

#### RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÉNEMENT

- Le Grand Prêtre et le porte-bannière doivent toucher en même temps le point d'événement pour gagner l'événement.



## **La Grande Croisade d'Al-Saour Asif**

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### **PROTÉGER LE CAMP DE BASE**

#### **MISSION**

Vous devez protéger votre Camp de Base contre une attaque potentielle de Saoures, ces marcheurs des sables qui rôdent sans cesse dans les dunes du désert.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT**

10 Saoures et un monstre tenteront d'entrer dans les Camp de Base.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

3 points pour chaque front où le QG n'aura pas été détruit.

#### **DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT**

L'événement est actif pour une heure et les Saoures peuvent revenir autant de fois qu'ils le veulent durant cette heure.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÉNEMENT**

- Un membre de l'état major (Général, Grand prêtre, Lieutenant) doit défendre le camp de base durant la durée.
- La défense du QG est perdue si ce membre d'état major est tué. Durant l'assaut des Saoures, il n'est pas possible d'utiliser le camp de base pour revenir à la vie.

### **TUER LE MONSTRE**

#### **MISSION**

Un Djinn errant se promène dans le désert d'Al-Saour Asif, cela ferait un beau trophée qui remonterait le moral des troupes si vous êtes le premier à le tuer.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT**

Le front qui ramène la tête du monstre à son camp de base l'emporte.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

4 points pour le front qui rapporte la tête du monstre à son camp de base.

#### **DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT**

Le monstre erre pour 30 minutes, après quoi il disparaîtra. L'événement prend fin quand le monstre disparaît ou que sa tête est retournée à un camp de base.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÉNEMENT**

- La tête du monstre peut être volée tant qu'elle n'est pas rendue dans un camp de base.



## **La Grande Croisade d'Al-Saour Asif**

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### **TUER LE CHEF SAOURE**

#### **MISSION**

Un groupe de Saoures rôdent dans le désert, vous devez éliminer cette menace constante à vos hommes et vos ressources en coupant la tête du serpent.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÈNEMENT**

Le front qui ramène la tête du chef des Saoures à son camp de base l'emporte.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

4 points pour le front qui rapporte la tête du chef des Saoures à son camp de base.

#### **DURÉE DE L'ÉVÈNEMENT**

Les Saoures errent pour 30 minutes après quoi ils disparaissent. L'évènement prend fin quand les Saoures disparaissent ou que la tête est retournée à un QG.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÈNEMENT**

- Un lieutenant doit être présent pour identifier quelle tête il faut rapporter.

### **L'OFFRANDE**

#### **MISSION**

Vous avez des offrandes que vous devez aller porter au temple du Sanctuaire d'Al-Saour Asif afin de vous attirer la faveur de votre (vos) Dieu.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÈNEMENT**

Chaque camp de base se voit attribuer des biens d'offrandes (sous la forme de sacs de sable identifiés). Les fronts doivent aller les porter à l'emplacement du Temple.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

1 point pour chaque ressource apportée au temple.

#### **DURÉE DE L'ÉVÈNEMENT**

L'évènement est actif pendant 40 minutes.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÈNEMENT**

- Pour déposer des offrandes dans le temple, le Grand Prêtre du front ainsi que le porte-bannière doivent être présents. Une fois déposées dans le temple les offrandes ne peuvent être volées.
- Il est possible de voler les offrandes des autres fronts avant qu'ils n'arrivent au temple, elles seront converties à votre religion et vous pourrez faire des points avec.
- Les biens d'offrande sont représentés par des poches de sable bien identifiées.



## **La Grande Croisade d'Al-Saour Asif**

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### **TUER LES LIEUTENANTS**

#### **MISSION**

Les lieutenants des fronts adverses deviennent des cibles prioritaires et tous veulent leurs têtes.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÈNEMENT**

Jusqu'à la fin de ce chapitre, tous les combattants peuvent obtenir des points pour avoir tué un des lieutenants du front adverse et ramener sa frange à son propre camp de base (chose habituellement réservée aux assassins).

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

Voir les règles des assassins.

#### **DURÉE DE L'ÉVÈNEMENT**

L'évènement est actif jusqu'à la fin du chapitre.

### **LA MISSIVE**

#### **MISSION**

Vous devez aller porter une missive à un point stratégique avant votre adversaire afin d'appeler les renforts de votre camp!

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÈNEMENT**

Chaque camp de base se fait donner une missive qui doit être livrée par le porte-étendard à un endroit précis.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

Le premier front à livrer la missive fait 3 points.

#### **DURÉE DE L'ÉVÈNEMENT**

L'évènement est actif tant que la missive n'est pas livrée.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÈNEMENT**

- C'est le porte-étendard qui doit porter la missive.



## **La Grande Croisade d'Al-Saour Asif**

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### **PALANQUIN**

#### **MISSION**

Une des reliques du Sanctuaire d'Al-Saour Asif a été trouvée! Vous devez rapporter le palanquin représentant cette relique à votre camp de base.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÈNEMENT**

Un palanquin est placé sur le terrain, le premier front à l'apporter à son camp de base remporte l'évènement.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

Premier front à ramener le palanquin fait 20 points.

#### **DURÉE DE L'ÉVÈNEMENT**

L'évènement est actif tant que le palanquin n'est pas arrivé à un camp de base.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÈNEMENT**

- Le porte-étendard, le grand prêtre et un lieutenant doivent tous être présents pour escorter le palanquin.
- Le Grand Prêtre peut utiliser le palanquin pour guérir ses hommes avec un simple quatrain (5 secondes).
- Le palanquin ne peut être porté que par des prêtres et peut être volé par un front tant qu'il n'est pas arrivé à un camp de base.

### **FABRIQUER LA RELIQUE**

#### **MISSION**

Afin de préparer les troupes à l'arriver au Sanctuaire et pour les bénir face à l'ennemi, vous devez fabriquer une relique en l'honneur de votre Dieu.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÈNEMENT**

Vous devez passer par trois endroits pour collecter des éléments essentiels pour la fabrication d'une relique et les rapporter à votre camp de base.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

Chaque front qui ramasse les trois éléments et qui les rapporte à son camp de base fait 5 points.

#### **DURÉE DE L'ÉVÈNEMENT**

L'évènement est actif pour 40 minutes.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÈNEMENT**

- Il faut un élément essentiel (représenté par une poche de sable bien identifiée) de chaque point spécifié sur la carte.
- Pour prendre un élément cela prend la présence d'un prêtre.
- Un élément peut être volé tant qu'il n'est pas retourné au camp de base.
- Chaque front ne peut en prendre qu'une seule à chaque endroit et il y en a suffisamment pour tous les fronts.



## **La Grande Croisade d'Al-Saour Asif**

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### **COLLECTE D'ARTÉFACTS**

#### **MISSION**

À la suite des affrontements récents, les artéfacts du Sanctuaire d'Al-Saour Asif ont été éparpillés dans les dunes du désert. Vous devez collecter le plus d'artéfacts possible et les ramener à votre camp de base.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT**

Il y a six points de collecte d'artéfacts qui possèdent tous de 1 à 6 artéfacts.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

Chaque front fait un point par artéfact rapporté à son camp de base.

#### **DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT**

L'événement est actif tant que les artéfacts ne sont pas tous rapportés au camp de base.

#### **NOTES POUR LES ARBITRES**

- Chaque artéfact est représenté par une poche de sable bien identifiée.

### **INTERCEPTER LA MISSIVE**

#### **MISSION**

Vous devez intercepter une missive du front ennemi avant vos adversaires afin de gagner un avantage stratégique dans cette guerre au sein des dunes.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT**

Un petit groupe de messagers tente d'aller porter une missive et son itinéraire croise 3 des points d'événements. Vous devez les trouver et récupérer la missive avant qu'ils n'atteignent le 3<sup>ème</sup> point.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

Le front qui rapport le missive à son camp de base remporte 5 points.

#### **DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT**

L'événement est actif tant que la missive n'est pas livrée ou retournée à un camp de base.



## La Grande Croisade d'Al-Saour Asif

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### SUPÉRIORITÉ DU TERRAIN

#### MISSION

Vous devez garder le contrôle du terrain et y montrer davantage votre présence.

#### MÉCANIQUE DE L'ÉVÈNEMENT

Il y a cinq boîtes à temps sur le terrain. À chaque fin de chapitre le temps est pris et elles sont remises à zéro, comme d'habitude, sauf qu'à **ce chapitre les points comptent double**.

#### ATTRIBUTION DES POINTS

À la fin du chapitre le front ayant accumulé le plus de temps sur une boîte à temps se voit attribuer  $2 \times 2 = 4$  points pour cette boîte à temps et celui qui accumule le plus de temps sur l'ensemble des boîtes de temps se voit octroyer  $5 \times 2 = 10$  points supplémentaires. Pour un maximum de 30 points pour le chapitre.

#### DURÉE DE L'ÉVÈNEMENT

Cela dure jusqu'à la fin du chapitre.

### TUER LE GRAND PRÊTRE

#### MISSION

Les grands prêtres deviennent des cibles prioritaires et tous veulent leur tête.

#### MÉCANIQUE DE L'ÉVÈNEMENT

Jusqu'à la fin de ce chapitre, tous les combattants peuvent obtenir des points pour avoir tué un des grands prêtres. Sur le même principe des assassins.

#### ATTRIBUTION DES POINTS

Voir les règles des assassins.

#### DURÉE DE L'ÉVÈNEMENT

L'évènement est actif jusqu'à la fin du chapitre.



## **La Grande Croisade d'Al-Saour Asif**

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### **PETIT RITUEL**

#### **MISSION**

Afin de bénir les troupes pour le combat à venir, vous devez compléter un rituel en l'honneur de votre Dieu.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT**

Vous devez vous déplacer à l'endroit indiqué et y faire un rituel ou une messe qui aura une durée de 15 min.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

Le premier front à réaliser le rituel remporte 8 points.

#### **DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT**

L'événement est actif jusqu'à ce qu'un front réalise le rituel.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÉNEMENT**

- Le grand prêtre doit effectuer le rituel. Si lui ou un des prêtres effectuant le rituel est dérangé (attaqué directement ou blessé), le rituel doit recommencer à zéro.
- Pour chaque prêtre (un maximum de 5) se joignant au grand prêtre pour le rituel, on retranche une minute au rituel, pour un maximum de 5 minutes.
- Les prêtres doivent prier et donc ne peuvent guérir durant le rituel.

### **GRAND RITUEL**

#### **MISSION**

Vous devez compléter un grand rituel en l'honneur de votre Dieu et obtenir sa faveur divine pour obtenir la victoire de la Grande Croisade!

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT**

Vous devez vous déplacer à l'endroit indiqué et y faire un rituel de 30 min.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

Le premier front à réaliser le rituel remporte 16 points.

#### **DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT**

L'événement est actif jusqu'à ce qu'un front réalise le rituel.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÉNEMENT**

- Le grand prêtre et quatre prêtres doivent effectuer le rituel. Un lieutenant et le porte-étendard doivent être également présents. Si un des prêtres effectuant le rituel est dérangé, le rituel doit recommencer à zéro.
- Pour chaque prêtre en plus des quatre prêtres obligatoires, (un maximum de 5) se joignant au rituel, on retranche deux minutes au rituel, pour un maximum de 10 minutes.
- Les prêtres doivent prier et ne peuvent guérir durant le rituel.



## **La Grande Croisade d'Al-Saour Asif**

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### **PETIT PÈLERINAGE**

#### **MISSION**

Vous devez compléter un pèlerinage aux divers sites sacrés du Sanctuaire d'Al-Saour Asif en l'honneur de votre Dieu.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÈNEMENT**

Vous devez vous déplacer à un point d'évènement indiqué qui passe par deux autres points. À chaque point le grand prêtre doit faire une prière de 2 minutes.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

Le premier front à réaliser le pèlerinage remporte 7 points.

#### **DURÉE DE L'ÉVÈNEMENT**

L'évènement est actif jusqu'à ce qu'un front réalise le pèlerinage.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÈNEMENT**

- Le grand prêtre doit effectuer la prière. S'il est dérangé, il doit recommencer sa prière à zéro.
- Si le porte-étendard accompagne le cortège le temps de prière est divisé par deux.

### **GRAND PÈLERINAGE**

#### **MISSION**

Vous devez compléter un pèlerinage aux divers sites sacrés du Sanctuaire d'Al-Saour Asif en l'honneur de votre Dieu.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÈNEMENT**

Vous devez vous déplacer à un endroit indiqué en passant par trois autres points. À chaque point le grand prêtre et ses prêtres doivent faire une prière de 5 minutes.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

Le premier front à réaliser le pèlerinage remporte 15 points.

#### **DURÉE DE L'ÉVÈNEMENT**

L'évènement est actif jusqu'à ce qu'un front réalise le pèlerinage.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÈNEMENT**

- Le grand prêtre avec quatre autres prêtres doivent effectuer la prière. Si un des prêtre effectuant la prière est dérangé, la prière doit recommencer à zéro.
- Si le porte-étendard accompagne le cortège le temps de prière est divisé par deux.
- Il est possible que des monstres du désert rôdent près des lieux de pèlerinage...



## **La Grande Croisade d'Al-Saour Asif**

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### **BANNIÈRE EN POSITION**

#### **MISSION**

Vous devez placer votre bannière à un endroit stratégique du Sanctuaire d'Al-Saour Asif et le maintenir en place.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÈNEMENT**

Vous devez vous déplacer à un endroit indiqué et y placer votre bannière. Vous devez la maintenir en place pour 10 minutes.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

Le premier front à réaliser l'évènement remporte 7 points.

#### **DURÉE DE L'ÉVÈNEMENT**

L'évènement est actif jusqu'à ce qu'un front réalise l'évènement.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÈNEMENT**

- Pour que le décompte du temps commence, ça prend le porte-bannière et un lieutenant.
- Si le porte-étendard est blessé, le rituel doit recommencer à zéro.

### **DÉTRUIRE LES CAMPS DE BASE**

#### **MISSION**

Le temps est venu d'amener le combat à l'ennemi : Vous devez aller attaquer et incendier les camps de base des autres fronts afin de leur montrer la supériorité de votre (vos) Dieu!

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÈNEMENT**

Chaque camp de base se voit confier une flèche enflammée identifiée pour chaque camp ennemi. Chaque front doit tenter d'incendier le camp de base ennemi en tirant la flèche enflammée appropriée à l'intérieur.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

Chaque front reçoit 3 points par camp de base incendié.

#### **DURÉE DE L'ÉVÈNEMENT**

L'évènement est actif pour une heure.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÈNEMENT**

- Les camps de base ne peuvent être incendiés qu'une seule fois. Si un autre front arrive à un camp de base après que celui-ci a été incendié, il ne pourra pas récolter les points.
- Les flèches enflammées ne peuvent être volées.



## **La Grande Croisade d'Al-Saour Asif**

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### **TUER LES LIEUTENANTS ET LES GRANDS PRÊTRES**

#### MISSION

Les lieutenants et les grands prêtres deviennent des cibles prioritaires et tous veulent leur tête.

#### MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT

Jusqu'à la fin de ce chapitre, tous les combattants peuvent obtenir des points pour avoir tué un des lieutenants ou des grands prêtres, sur le même principe que les assassins.

#### ATTRIBUTION DES POINTS

Voir les règles des assassins.

#### DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT

L'événement est actif jusqu'à la fin du chapitre.

### **INFILTRATION**

#### MISSION

Les assassins doivent tuer les généraux des fronts ennemi afin d'amener cette guerre à une conclusion rapide.

#### MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT

Les assassins doivent trouver et tuer les généraux ennemis.

#### ATTRIBUTION DES POINTS

Les assassins rapportent le double des points par général tué lors de ce chapitre.

#### DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT

L'événement est actif jusqu'à la fin du chapitre.

### **ÉLIMINER LA TRIBU DE SAOURES**

#### MISSION

Les Marcheurs des Sables, une bande de Saoures sans merci accompagnés d'un monstre Djinn, font des ravages depuis un certain temps et ont été une épine dans votre pied pour assez longtemps : Vous devez les éliminer.

#### MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT

Une bande de Saoures avec un monstre doit être tuée.

#### ATTRIBUTION DES POINTS

Le premier front à éliminer le dernier membre de la bande remporte 6 points.

#### DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT

Les Saoures errent pour 30 minutes après quoi ils disparaissent dans les dunes du désert. L'événement prend fin quand les Saoures disparaissent ou qu'ils sont éliminés entièrement.

### **CONTRÔLE PARTIEL**

#### MISSION



## **La Grande Croisade d'Al-Saour Asif**

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

La guerre commence à voir son lot de tracas, et vos hommes vous rapportent que vous perdez l'avantage sur certains fronts. Vous devez garder le contrôle d'une partie du terrain et y montrer davantage votre présence.

### MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT

Il y a cinq boîtes à temps sur le terrain. À chaque fin de chapitre le temps est pris et elles sont remises à zéro comme d'habitude, sauf qu'à cette manche une des boîtes de temps identifiée comptera pour triple de sa valeur.

### ATTRIBUTION DES POINTS

À la fin du chapitre le front ayant accumulé le plus de temps sur cette boîte à temps se voit attribuer  $3 \times 2 = 6$  points à la place de 2. Le reste des points est compté comme d'habitude.

### DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT

Cela dure jusqu'à la fin du chapitre.

## **L'ÉTAT MAJOR**

### MISSION

Afin de raviver la morale des troupes au milieu de cette guerre sans fin, vous devez garder le contrôle de deux points stratégiques et y commander personnellement vos troupes.

### MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT

Vous devez vous déplacer à deux endroits différents et y maintenir votre présence durant 5 minutes.

### ATTRIBUTION DES POINTS

Le premier front à réaliser l'événement remporte 8 points.

### DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT

L'événement est actif jusqu'à ce qu'un front réalise l'événement.

### RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÉNEMENT

- Pour que le décompte du temps commence cela prend deux personnes de l'état major (lieutenant ou général) sur chaque emplacement.
- Si un des participants est tué, le décompte doit recommencer.
- Pour que le décompte commence, il faut que les deux membres de l'état major touchent les points en même temps, mais ils ne sont pas obligés de le toucher toute la durée du décompte. Ils doivent toutefois rester à proximité des points.



## La Grande Croisade d'Al-Saour Asif

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### L'ÉNIGME

#### MISSION

Les voies des dieux sont parfois impénétrables. D'anciens écrits laissés derrière au sein du Sanctuaire d'Al-Saour Asif ont été trouvés et doivent être déchiffrés par votre Grand Prêtre... Peut-être s'agit-il là d'une illumination divine qui rayonnera sur votre cause?

#### MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT

Vous devez vous déplacer à un endroit indiqué où une énigme devra être résolue. La réponse à l'énigme sera à un autre emplacement communiqué sur place.

#### ATTRIBUTION DES POINTS

Le premier front à résoudre l'énigme fait 6 points.

#### DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT

L'événement est actif tant que l'énigme n'est pas résolue.

#### RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÉNEMENT

- Seul le grand prêtre peut répondre à l'énigme, mais tous peuvent voir la réponse.
- Quand un grand prêtre se fait donner l'énigme, il se fait donner l'emplacement de la réponse. Donc au départ le front ne connaît qu'un point d'événement.

### NÉGOCIATION

#### MISSION

Même pendant la guerre la plus haineuse, il faut parfois faire des compromis. Le manque de vivres dans le désert vous force à entrer en discussion avec les fronts adverses.

#### MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT

Vous devez vous déplacer à l'endroit indiqué. Il y a dix ressources à protéger à l'intérieur d'une zone où seuls les lieutenants peuvent entrer. Une fois que ces ressources sont sorties du cercle de protection, elles ne peuvent pas être volées par les fronts adverses.

#### ATTRIBUTION DES POINTS

Un point par ressource rapportée au camp de base.

#### DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT

Tant que les ressources ne sont pas toutes retournées au camp de base.

#### RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÉNEMENT

- Seuls les lieutenants peuvent entrer dans le cercle de protection pour récupérer les ressources.
- Il n'est pas possible qu'ils soient attaqués de l'extérieur du cercle. La ressource qui sort du cercle est réservée au front du lieutenant qui la sort.
- Les lieutenants peuvent se battre entre eux dans le cercle ou négocier pour les ressources.



## **La Grande Croisade d'Al-Saour Asif**

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### **GUERRE D'USURE**

#### **MISSION**

Il est venu le temps de faire une percée afin de tuer le plus de païens possible, tout en limitant vos propres pertes.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT**

Jusqu'à la fin de ce chapitre, pour chaque mort qui va au camp de base se faire ressusciter, le maréchal au camp de base en prend note. Le camp de base qui effectue le moins de résurrections au camp de base remporte l'événement.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

Le front qui remporte l'événement fait 9 points.

#### **DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT**

L'événement est actif jusqu'à la fin du chapitre.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÉNEMENT**

- Les morts qui sont guéris sur le champ de bataille ne comptent pas.

### **SAOURES EN CAVALE**

#### **MISSION**

Une bande de Saoures avec un monstre revendiquent le contrôle du Sanctuaire d'Al-Saour Asif, et ont bien l'intention de chasser les envahisseurs.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT**

Une bande de Saoures avec un monstre attaquent les boîtes à temps. S'ils réussissent à mettre la main sur celles-ci, ils les remettent à zéro. Vous pouvez les aider ou les arrêter.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

Le premier front à éliminer le dernier membre de la bande remporte 3 points.

#### **DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT**

Les Saoures et le monstre attaquent les boîtes à temps jusqu'à la fin du chapitre, après quoi ils disparaîtront. Le chapitre se termine également lorsqu'ils sont tous éliminés.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÉNEMENT**

C'est le front qui tue le dernier membre de la bande qui fait des points.

Si la bande est laissée seule pendant plus de deux minutes, elle revient avec tous ses effectifs.



## **La Grande Croisade d'Al-Saour Asif**

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### **LES CACHES DE RESSOURCES**

#### **MISSION**

Vous avez diverses caches au sein du désert d'Al-Saour Asif, établies pendant le long voyage vers le Sanctuaire. Il vous sera nécessaire de les ravitailler avec les ressources nécessaires afin de s'assurer que le voyage de retour puisse être fait après votre victoire!

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÈNEMENT**

Chaque camp de base se voit attribuer dix sacs de ressources. Les fronts doivent aller porter celles-ci à cinq emplacements différents à raison de deux ressources par emplacement.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

1 point pour chaque ressource apportée.

#### **DURÉE DE L'ÉVÈNEMENT**

L'évènement dure 20 minutes.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÈNEMENT**

- Il est possible de voler les ressources des fronts adverses avant qu'ils n'arrivent au dépôt et de les utiliser à ses propres fins. Une fois déposées, les ressources ne peuvent être volées.
- Durant les 20 minutes, tous les fronts peuvent apporter des ressources et donc faire des points.

### **EXORCISME**

#### **MISSION**

Un monstre errant du désert, un de ces vils Djinns, se promène sur l'enceinte du Sanctuaire. Il faut le détruire et faire un exorcisme sur sa dépouille afin qu'il ne contamine plus l'endroit sacré de sa présence perfide.

#### **MÉCANIQUE DE L'ÉVÈNEMENT**

Il faut tuer le monstre et faire un exorcisme de 5 minutes sur son cadavre. Le front qui complète l'exorcisme remporte l'évènement.

#### **ATTRIBUTION DES POINTS**

7 points pour le front qui complète l'évènement.

#### **DURÉE DE L'ÉVÈNEMENT**

Le monstre erre pour 30 minutes, après quoi il disparaîtra. L'évènement se termine également lorsque l'exorcisme est complété par un front.

#### **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÈNEMENT**

- Seul le grand prêtre peut faire l'exorcisme du monstre. S'il est dérangé, l'exorcisme doit être recommencé à zéro.
- Le grand prêtre doit prier et ne peut guérir durant l'exorcisme.



## La Grande Croisade d'Al-Saour Asif

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

### SAUVER LE PRISONNIER

#### MISSION

Un Saoure ayant trahi ses frères a été laissé à mourir dans le Désert d'Al-Saour Asif. La rumeur veut cependant qu'il détienne de l'information sur une relique du Sanctuaire Divin. Vous devez donc sauver ce prisonnier et vous faire mener par lui à une relique.

#### MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT

Il y a un prisonnier qui sait où se trouve une relique. Une fois libéré, il vous mènera à la relique. Le premier front à apporter la relique à son camp de base remporte l'événement. Le prisonnier est gardé par un monstre, un terrible Djinn.

#### ATTRIBUTION DES POINTS

5 points au front qui remporte l'événement et 3 points de plus si le prisonnier survit jusqu'au camp de base.

#### DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT

L'événement est actif jusqu'à ce qu'un front réussisse l'événement. Il se termine également si le prisonnier est tué avant que la relique soit trouvée.

#### RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÉNEMENT

- Seul un lieutenant peut libérer le prisonnier.
- Seul le prisonnier peut prendre la relique au point d'événement, mais il peut par la suite la donner.
- Il est possible d'armurer et d'armer le prisonnier.
- Une fois trouvée, la relique peut être volée par tous tant qu'elle n'est pas dans un camp de base.
- Le prisonnier ne peut être réanimé et s'il meurt avant la découverte de la relique l'événement sera terminé.

### FERMER LE PORTAIL

#### MISSION

Les puissantes énergies magiques et divines rassemblées par les armées, combinées à la nature mystique du Sanctuaire d'Al-Saour Asif ont attirés l'attention des malveillants Djinns du désert, qui s'apprêtent à ouvrir un portail qui n'augure rien de bon. Vous devez fermer le portail avant la catastrophe.

#### MÉCANIQUE DE L'ÉVÉNEMENT

Il y a deux reliques se trouvant sur deux points différents qui doivent être regroupées sur le portail qui se situe sur un troisième point. Une fois les reliques regroupées sur le portail il faut faire un rituel de 15 minutes afin de le fermer pour de bon.

#### ATTRIBUTION DES POINTS

Le premier front à fermer le portail fait 20 points.

#### DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT

L'événement est actif jusqu'à ce qu'un front réalise l'événement.

#### RÈGLES SPÉCIALES DE L'ÉVÉNEMENT

- Le grand prêtre et quatre prêtres doivent effectuer le rituel. Un lieutenant, le porte-étendard et les deux reliques doivent être présents. Si un des prêtres effectuant le rituel est dérangé, le rituel doit recommencer à zéro.
- Pour chaque prêtre en plus des quatre prêtres obligatoires, (un maximum de 5 supplémentaires) se joignant au rituel, on retranche une minute au rituel, pour un maximum de 5 minutes retranchées.
- Les prêtres doivent prier et ne peuvent guérir durant le rituel.
- Les reliques sont représentées par des poches de sable et ne peuvent quitter le champ de bataille ou être dissimulées. Une fois prise, le porteur ne peut abandonner la relique, mais celle-ci peut être volée.

### ***Modalités d'inscription***

Pour vous inscrire il faut :



## La Grande Croisade d'Al-Saour Asif

Samedi 18 mai 2013, au Duché de Bicolline

- **Avoir 16 ans et un jour.**
- Être prêt à se plonger dans 7 heures non stop de combats intenses au Sanctuaire d'Al-Saour Asif.
- Remplir complètement et lisiblement le bulletin d'inscription se trouvant sur le site internet.
- Choisir son camp :
  - Chaque joueur doit faire parti d'un des groupes confirmés de l'événement.
- Poster le tout à : Bicolline, 1440 Chemin principal, St Mathieu du Parc (Québec), Canada G0X 1N0.
  - La date limite d'inscription est **le lundi 13 mai 2013**

### 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, 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.