

# Les compagnies d'élites

CAMPAGNE D'ARCHERS



17 SEPTEMBRE 1023



S. Bly

DUCHÉ DE BICOLLINE



# Les compagnies d'élites

## “Les compagnies d'élites”

### Campagne d'archers le dimanche 17 septembre 1023

Bicolline et Combat d'archers sont heureux de vous présenter “Les compagnies d'élites”

Il s'agit d'un nouveau type de campagne spécialement conçu et développé pour les archers. Un maximum de 120 joueurs y sont attendus, répartis en deux compagnies de 60 archers.

Ces compagnies rivales auront à s'affronter à travers une série de scénarios et épreuves tout au long de la journée.

Étant donné que les combats se font presque uniquement à coup de projectile, un masque de protection intégral est fourni pour chaque participant.

### Modalités d'inscription

#### POUR S'INSCRIRE

Tous les participants doivent être âgés d'au moins seize (16) ans et un (1) jour.

L'inscription s'effectue sur le site web à l'adresse suivante (un compte utilisateur est requis):

<https://bicolline.online/public/evenement/153/>

La date limite pour l'inscription avec forfait repas est le 2023-09-12 à 12 h (midi).

La date limite pour l'inscription sans forfait repas est le 2023-09-15 à 17 h.

#### TARIFS

Membre: 50,00 \$CA + taxes (57,49 \$CA)

Régulier: 60,00 \$CA + taxes (68,99 \$CA)

Le prix de l'activité n'inclut pas le dîner, mais il est possible d'acheter un forfait repas.

L'inscription est non remboursable, mais elle demeure transférable à une autre personne pour la même activité.

**Il n'est pas possible de s'inscrire à la porte.**



# Les compagnies d'élites

## LOCATION D'ÉQUIPEMENT

Location d'un arc et 3 flèches : 20,00 \$CA + taxes (22,99 \$CA) + un dépôt de 30,00 \$CA + taxes (34,49 \$CA)

## FORFAIT REPAS

Le traiteur retenu pour cet événement est Santé Taouk.

Forfait repas 15,00 \$CA + taxes (17,25 \$CA)

- **Dîner:** Sandwich Falafel (végé) ou Sandwich Shish Taouk (poulet) ou Shawarma (boeuf-agneau) avec jus de fraise et banane frais

## Rejoindre un front

- La compagnie d'ozame (**JAUNE**)  
Vincent Moureau: [13880vincent@gmail.com](mailto:13880vincent@gmail.com)
- La compagnie de l'empire (**BLEU**)  
Jean-Nicolas Dorion: [jeannicolasdorion@yahoo.com](mailto:jeannicolasdorion@yahoo.com)



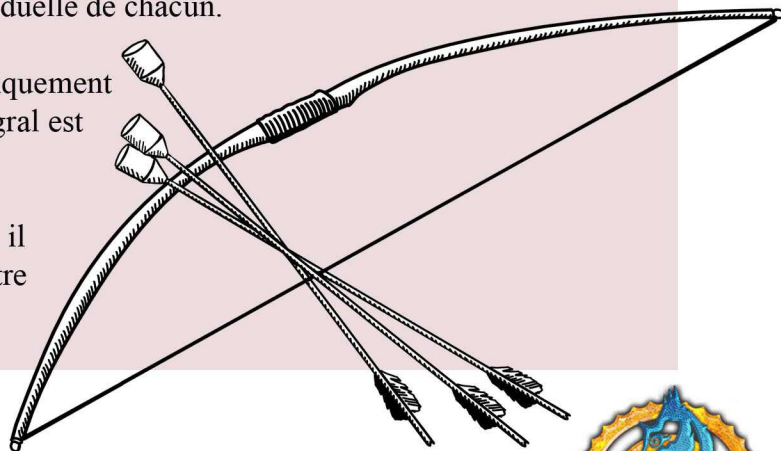
## SÉCURITÉ

Nous sommes tous responsables de notre sécurité et de celle des autres. Aucun comportement violent (physique ou psychologique) ni aucun état second ne seront tolérés durant l'événement sous peine d'expulsion.

Le plaisir de tous passe par la responsabilité individuelle de chacun.

**\*\*Étant donné que les combats se font presque uniquement à coup de projectile, un masque de protection intégral est fourni pour chaque participant.\*\***

Pour le respect de tous et la sécurité des incendies, il est interdit de fumer ou de vapoter lors d'un chapitre de combat.





# Les compagnies d'élites

## Déroulement de l'activité

“Les compagnies d'élites” est une activité conçue pour les participants désirant vivre un événement de type campagne d'archers, opposant deux (2) compagnies entre elles.

La journée sera divisée en 7 chapitres qui permettront aux fronts d'accumuler des solars.

L'activité est conçue pour 2 fronts d'un maximum de 60 participants chacun.

## Arrivée des participants

### Le jour de l'activité

Les participants sont attendus au débarcadère de l'Auberge de Bicolline dès **8 h** le dimanche matin. Il est demandé de se stationner dans le stationnement P1 de l'autre côté de la rue à l'exception des propriétaires de stationnements de cession. L'homologation sera effectuée au chapiteau d'homologation situé en face de la Banque de l'hippocampe. **Aucune voiture ne pourra circuler sur le site le jour de l'activité.**

Un rappel sur la sécurité et de l'information générale seront donné avant l'activité, à l'endroit de la tente d'homologation.

Le son de la corne de brume marque le commencement de l'activité. Les retardataires devront se joindre à l'activité en cours après être passés à l'homologation. Il est de la responsabilité d'un retardataire de trouver un maréchal qui pourra homologuer ses armes avant de rejoindre le combat.

### Gains

**La solde:** Chaque participant membre d'une compagnie recevra cinq (5) solars. Une fiche de population campagne sera également remise aux participants préinscrits à l'activité qui sont membres du Duché de Bicolline. Seul le participant peut récupérer sa propre solde et sa fiche de population à l'Accueil.

**La victoire:** À chaque chapitre, la compagnie victorieuse empoche le gain défini pour l'épisode.

**Les points de victoire:** Les compagnies auront la possibilité d'accumuler des points de victoire à chaque chapitre.

**Les bourses des commandants de compagnie:** Les organisateurs des fronts recevront également une bourse par compagnie équivalente à deux (2) solars par archers recruté (inscrit) afin de souligner leur implication dans la préparation de l'activité. Cette bourse sera remise directement aux commandants en fin d'activité.



# Les compagnies d'élites

## Règles

Toutes les règles de combat habituelles s'appliquent. Veuillez-vous référer aux Règles de combat, Armes autorisées : Arcs pour tout le monde.

Protection : Tout types d'armures a 1 points et petits boucliers autorisé pour un tiers de votre compagnie. (Maximum 20 petits boucliers)

**La mort** : Une fois mort, il vous suffit d'attendre un guérisseur ou de prendre la décision de rejoindre votre puits de guérison. Les morts ne parlent pas et se déplacent en marchant avec leurs arcs tenus au-dessus de leurs têtes.

## Mort et guérison

À moins d'indication contraire dans la description d'un chapitre, un puits de guérison fonctionne selon le principe « tu touches, tu es vivant ».

- Elle peut en acheter un au coût de cinq (5) fiches de population Campagne.

## Varia

Pour cette campagne, les couleurs associées à chaque front sont **JAUNE** pour la compagnie d'Ozame et **BLEU** pour l'Empire.

Veuillez SVP rapporter le matériel jeu du Duché de Bicolline à la tente d'homologation dès la fin de la campagne. Vous pouvez aussi le remettre directement à un maréchal.

Il y a plusieurs points d'eau sur le terrain, veuillez prévoir vos gourdes en conséquence.



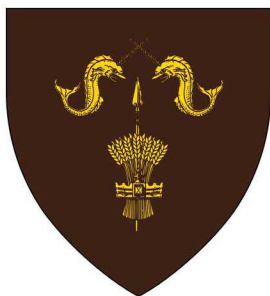
# Les compagnies d'élites

## Horaire de la journée

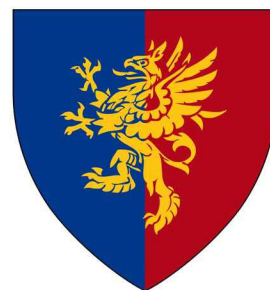
Heure	Lieu	Les compagnies d'élites
8h à 9h	Accueil	Arrivée, inscription et homologation
9h à 9h30		Déploiement
9h30 à 10h30	Fort	Chapitre 1 – <i>Incendier le Fort</i>
10h40 à 11h00	C. non-décorum	Chapitre 2 – <i>L'escarmouche du boisé des trois pins</i>
11h10 à 11h35	Plaine du Fort	Chapitre 3 – <i>Désactivation</i>
11h45 12h20	Plaine Ordo Cer.	Chapitre 4 – <i>Prendre la position.</i>
12h30 à 13h30		<b>DÎNER</b>
13h40 à 13h55	Camp Romain	Chapitre 5 – <i>Que les meilleurs cèdent le passage</i>
14h05 à 14h40	Vieille-ville	Chapitre 6 – <i>Nettoyez -moi ce village</i>
14h50 à 15h20	Haute-ville	Chapitre 7 – <i>La rencontre</i>
15h20		Fin de la campagne



# Les compagnies d'élites



## Nous rejoindre



### Courriels:

Pour des questions en lien avec le jeu : [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org)

Pour des questions générales de logistique (inscription, accueil, accès au terrain, etc.) :  
[info@bicolline.org](mailto:info@bicolline.org)

Pour des questions en lien avec les mécaniques de l'activité ou pour devenir maréchal :  
[activites@bicolline.org](mailto:activites@bicolline.org)

**Téléphone: (819) 532-1755**

### Adresse:

1480, ch. Principal, St-Mathieu-du-Parc, Qc, Canada, G0X 1N0

Site Internet: [bicolline.org](http://bicolline.org)

Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre. L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.



# Les compagnies d'élites

## CHAPITRE 1 – *Incendier le fort.*

*La compagnie adverse s'est retranchée dans un ancien fortin, la seule possibilité de les y déloger est d'y mettre le feu. Mais comment incendier les différentes réserves et structure du fort, sans s'exposer aux archers poster dans les tours et sur les remparts?*

### Déploiement

D1: Défenseur: JAUNE: À l'intérieur du Fort.

D2: Attaquant: BLEU: Sur la Plaine du Fort

### Champ de bataille

Fort et Plaine, à l'intérieur de la ligne pointillée.

### Horaire et durée

Soixante (60) minutes (4x 10 minutes  
+ temps de changements)

### Guérison

Il n'y a AUCUN POINT D'ARMURE pour ce chapitre.

Il y a un (1) puits de guérison pour chaque équipe, situé à leur point de déploiement (D1 et D2)

### Objectifs

#### 1) Brûler le Fort!

Chaque manche dure 10 minutes. Pendant chaque manche:

- Les attaquants doivent faire faire tomber le plus de cibles possible. Les cibles sont toutes à l'intérieur du Fort. L'emplacement des cibles n'est pas connu d'avance. Chaque cible compte pour un (1) point.
- Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de "brûler le Fort"

4 manches de 10 minutes sont jouées, en inversant les côtés à chaque fois.

### Condition de victoire

L'équipe ayant accumulé le plus de points (1 point par cible) remporte le chapitre.

### Gains

La compagnie victorieuse empoche une bourse de 400 solars.





# Les compagnies d'élites

Les joueurs pourront récupérer les flèches runiques pour tenter de faire des points en les envoyant dans les "alcôves". Les alcôves (B1 et B2) se trouveront de chaque côté du terrain. Pour faire des points, il faut envoyer des flèches dans les alcôves de l'équipe adverse.

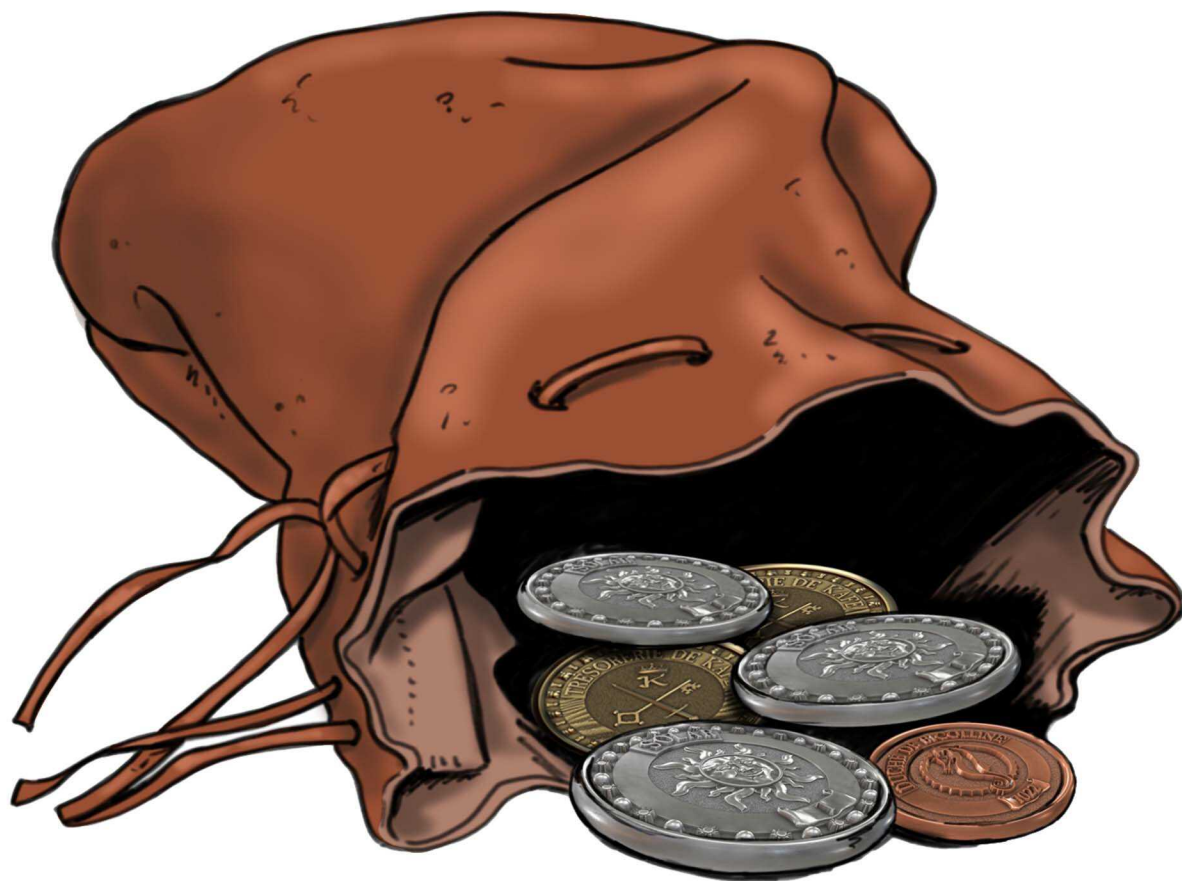
À la fin de la partie, le nombre de flèches runiques accumulées dans les alcôves seront comptabilisées.

## Condition de victoire

L'équipe ayant accumulé le plus de points (1 point par joueur, 10 points par flèches runiques comptabilisées) remporte le chapitre.

## Gains

La compagnie victorieuse empoche une bourse de 500 solars.



# Les compagnies d'élites

## CHAPITRE 2 – *L'escarmouche du boisé des trois pins.*

*Votre compagnie a été chargée de couper les lignes de communications des troupes adverses. Il vous faudra éliminer tous les pigeons voyageurs utilisés par vos ennemis, aucun oiseau ne doit réussir à prendre son envol, mais attention, chaque arbre peut cacher un archer adverse et possiblement une flèche mortelle.*

### Déploiement

D1: JAUNE: Côté Nord-Ouest

D2: BLEU: Côté Sud-Est

### Champ de bataille

Campement Non-Décorum

### Durée du chapitre

Vingt (20) minutes

### Guérison

- Il n'y a AUCUN POINT D'ARMURE pour ce chapitre.
- Il y a un (1) puits de guérison pour chaque équipe, situé à leur point de déploiement (D1 et D2)

### Objectifs

#### 1) Jusqu'à la mort!

Éliminer le plus de joueurs possible de l'équipe adverse. Chaque joueur qui utilise le puits de guérison compte pour 1 point. Un maréchal à chaque puits de guérison compte le nombre de joueurs qui reviennent à la vie.

#### 2) CIBLES

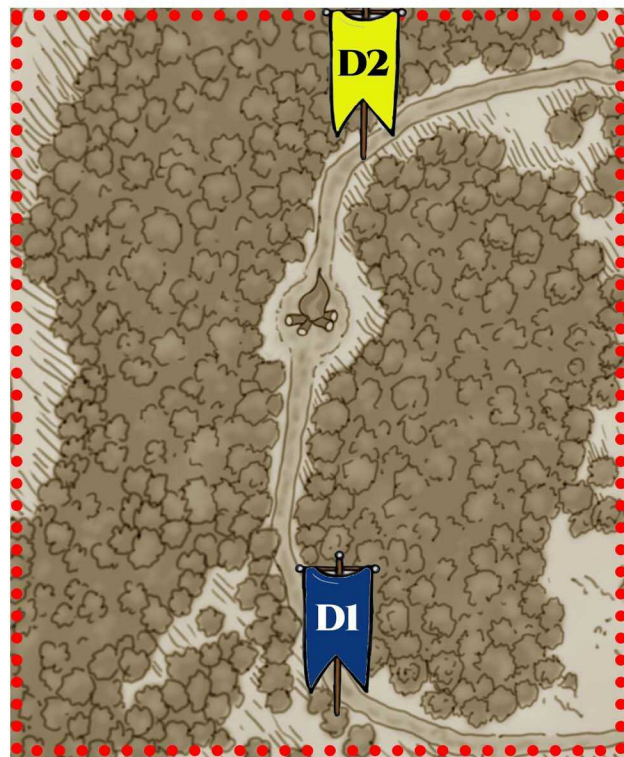
Faire tomber le plus de cibles possible du côté adverse. L'emplacement des cibles n'est pas connu d'avance. Chaque cible compte pour 2 points. Un maréchal s'occupe de remonter les cibles au fur et à mesure que la partie avance.

### Condition de victoire

L'équipe ayant accumulé le plus de points (1 point par joueur, 2 points par cible) remporte le chapitre.

### Gains

La compagnie victorieuse empoche une bourse de 400 solars.



# Les compagnies d'élites

## CHAPITRE 3 - Désactivation

*Il sera impossible de faire traverser les troupes tant que les protections magiques seront activées. Les compagnies d'élites se sont vues confié un certain nombre de flèches runique, seul projectile capable de désactiver les protections. Mais, la mission ne sera pas simple, les alcôves magiques se trouvent à bonne distance !*

### Déploiement

D1: BLEU: Côté Nord-Ouest

D2: JAUNE: Côté Sud-Est

### Champ de bataille

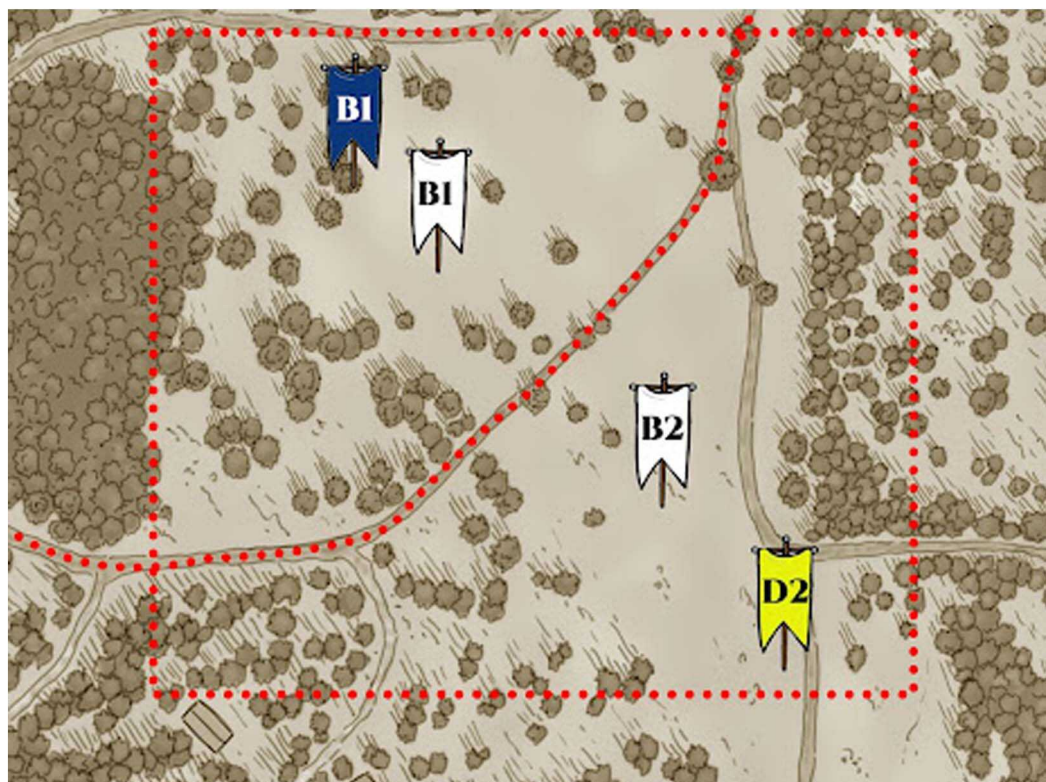
Plaine du Fort. Les lignes pointillées rouges illustrées sur la carte ci-haut sont infranchissables.

### Durée du chapitre

25 minutes

### Guérison

- Il n'y a AUCUN POINT D'ARMURE pour ce chapitre.
- Il y a un (1) puits de guérison pour chaque équipe, situé à leur point de déploiement (D1 et D2)



### Objectifs

#### 1) Jusqu'à la mort!

Éliminer le plus de joueurs possible de l'équipe adverse. Chaque joueur qui utilise le puits de guérison compte pour 1 point. Un maréchal à chaque puits de guérison compte le nombre de joueurs qui reviennent à la vie.

#### 2) Flèches runiques

À intervalles et endroits inconnus par les joueurs, maréchal enverra sur le terrain de bataille des flèches "runiques".

Ces flèches runiques seront rouges et clairement identifiées avec un ruban voyant.



# Les compagnies d'élites

## CHAPITRE 4 – Prendre la position!

*L'infanterie marche dans vos pas et compte sur vous pour lui trouver le meilleur terrain pour s'y déployer en vue de l'affrontement. Votre compagnie avance en éclaireur et est bien décidée à offrir le meilleurs des champs de batailles à ses frères d'armes.*

### Déploiement

D1: JAUNE: côté nord-ouest

D2: BLEU: côté sud-est

### Champ de bataille

Plaine de l'Ordo Cervi

### Horaire et durée

11h25 à 12h

Trente-cinq (35) minutes (2x 15 minutes  
+ temps de changements)

### Guérison

Il y a un (1) puits de guérison pour chaque équipe, situé à leur point de déploiement (D1 et D2)

### Objectifs

#### 1) Points de contrôle

- Chaque équipe doit montrer sa domination du champ de bataille en prenant le contrôle des 3 mâts de position situés en M1, M2 et M3.
- Pour prendre le contrôle d'un mât, une équipe doit prendre le mousqueton de sa couleur et le mettre sur l'anneau central.

\*\* Si le mousqueton de l'équipe adverse se trouve déjà sur l'anneau central, il faut d'abord enlever le mousqueton de l'équipe adverse AVANT de mettre le mousqueton de son équipe.\*\*

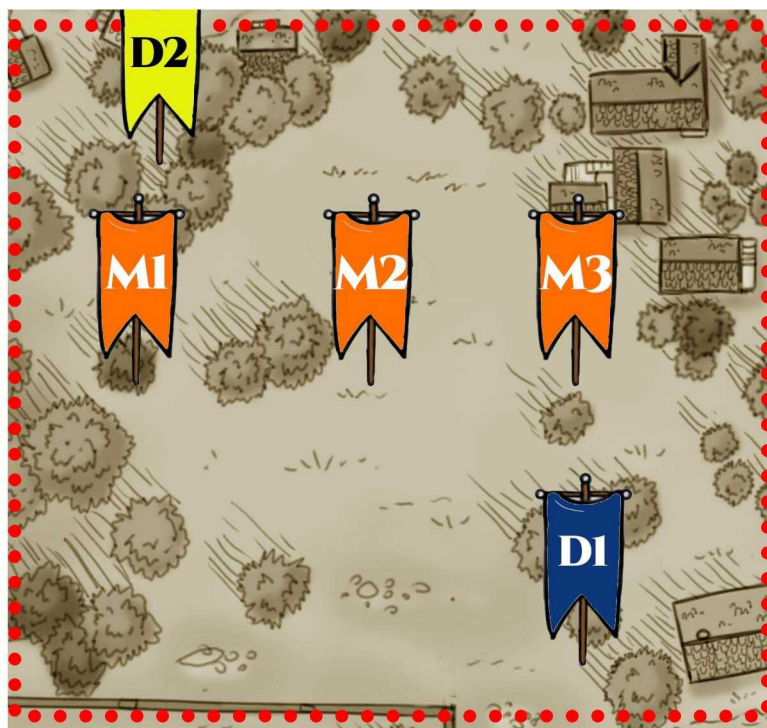
- Un maréchal prendra des relevés des mâts à des moments inconnus des joueurs.

### Condition de victoire

L'équipe ayant accumulé le plus de points (1 point par cible) remporte le chapitre.

### Gains

La compagnie victorieuse empoche une bourse de 300 solars.



# Les compagnies d'élites

## CHAPITRE 5 – *Que les meilleurs cède le passage.*

*Quel que soit la région ou le drapeau pour lequel tu te bats, quand tu fais partie des meilleurs tireurs d'élite d'une compagnie, un respect réciproque s'installe à l'égard de tes adversaires de même rang et de même talent.*

### Déploiement

Tous les joueurs se rassemblent dans la cour du quartier romains.

### Champ de bataille

Cour du quartier romains

### Horaire et durée

11h à 11h15

Quinze (15) minutes (7x 1 minute + buffer)

### Guérison

- Aucun puits de guérison

### Objectifs

#### 1) Tirs de barrage

Chaque équipe doit choisir 7 tireurs d'élite qui devront s'affronter 1 contre 1 dans une épreuve d'adresse. En d'autres mots, le chapitre est découpé en 7 manches et chaque manche oppose un (1) tireur de chaque équipe.

Voici comment se déroule une manche:

Au son du cor, les tireurs d'élite doivent faire tomber les quatre cibles qui se trouvent respectivement à 5, 10, 15 et 20 m devant eux. Les tireurs ont une (1) minute pour exécuter l'épreuve, après quoi un gagnant est déclaré de la manière suivante:

- 1- Le tireur ayant fait tomber les 4 cibles le plus rapidement. Sinon:
- 2- Le tireur ayant fait tomber le plus de cibles en (1) minute. Si égalité:
- 3- Le tireur ayant fait tomber les cibles avec le moins de flèches. Si égalité:
- 4- Le tireur ayant fait tomber les cibles le plus rapidement.

Lorsque la manche est terminée, on passe aux prochains tireurs pour un maximum de 7 manches.

### Condition de victoire

La première équipe à gagner 4 manches remporte ce chapitre. Elle pourra choisir son côté de déploiement pour le scénario suivant.

### Gains

La compagnie victorieuse empoche une bourse de 300 solars.



## CHAPITRE 6 – Nettoyer moi ce village!

Chacune des compagnies est bien déterminée à conquérir ce village. Les troupes de l'Empire sont entrées par le nord du village, alors que le bataillon d'Ozame est bien positionné au sud et pas près d'y être délogé. Ruelle par ruelle, bâtiment par bâtiments il va falloir nettoyer ce village de ses ennemis et éliminer son état-major.

### Déploiement

D1: BLEU: Vieille-Ville, près du campement des Mayols.  
D2: JAUNE: Vieille-Ville, près du campement des MacRae.

### Champ de bataille

Vieille-Ville

### Horaire et durée

10h20 à 10h50

Trente-cinq (35) minutes en continu.

### Guérison

Il y a un (1) puits de guérison pour chaque équipe, situé à leur point de déploiement (D1 et D2)

### Objectifs

#### 1) Jusqu'à la mort!

Éliminer le plus de joueurs possible de l'équipe adverse. Chaque joueur éliminé compte pour 1 point.

#### 2) Officiers supérieurs

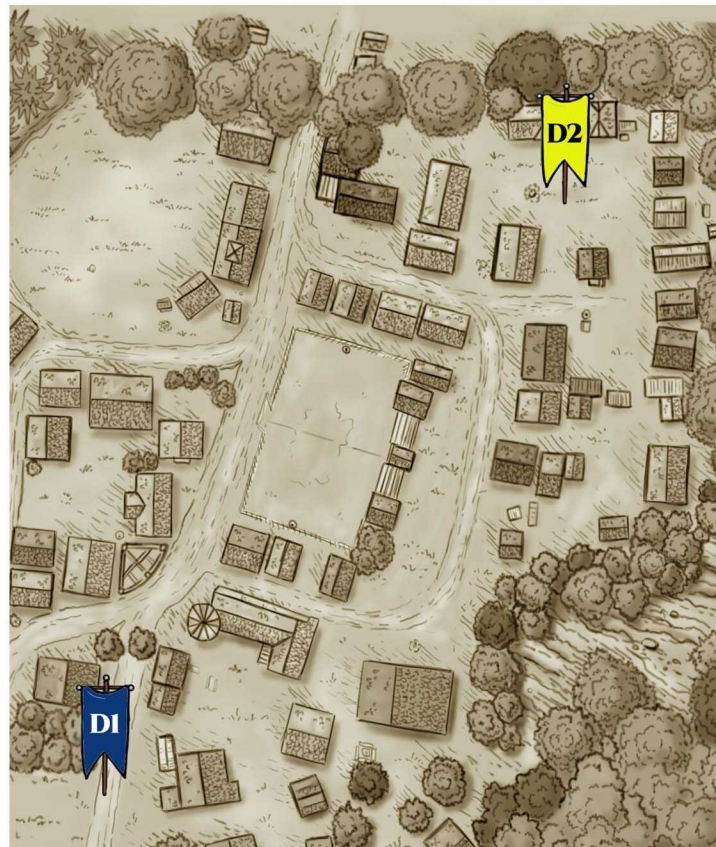
Il y a 5 officiers supérieurs par équipe. Ils sont identifiés par des saches rouges. Chaque officier supérieur éliminé compte pour 10 points. Lorsqu'éliminé, un officier supérieur doit remettre son sache à un maréchal en fonction et perd son statut d'officier supérieur.

### Condition de victoire

L'équipe ayant fait le plus de points remporte ce chapitre. Chaque joueur éliminé vaut 1 point, chaque officier supérieur éliminé vaut 10 points.

### Gains

La compagnie victorieuse empoche une bourse de 300 solars.



# Les compagnies d'élites

## CHAPITRE 7 – *La rencontre*

*La rencontre était inévitable, chacune des compagnies ayant reçu l'ordre d'éliminer sa rivale.*

### Déploiement

D1: BLEU: Plaine du Monastère,  
côté nord-ouest

D2: JAUNE: Plaine du Monastère,  
côté sud-est

### Champ de bataille

Plaine du Monastère à l'intérieur de  
la ligne rouge pointillée.

### Horaire et durée

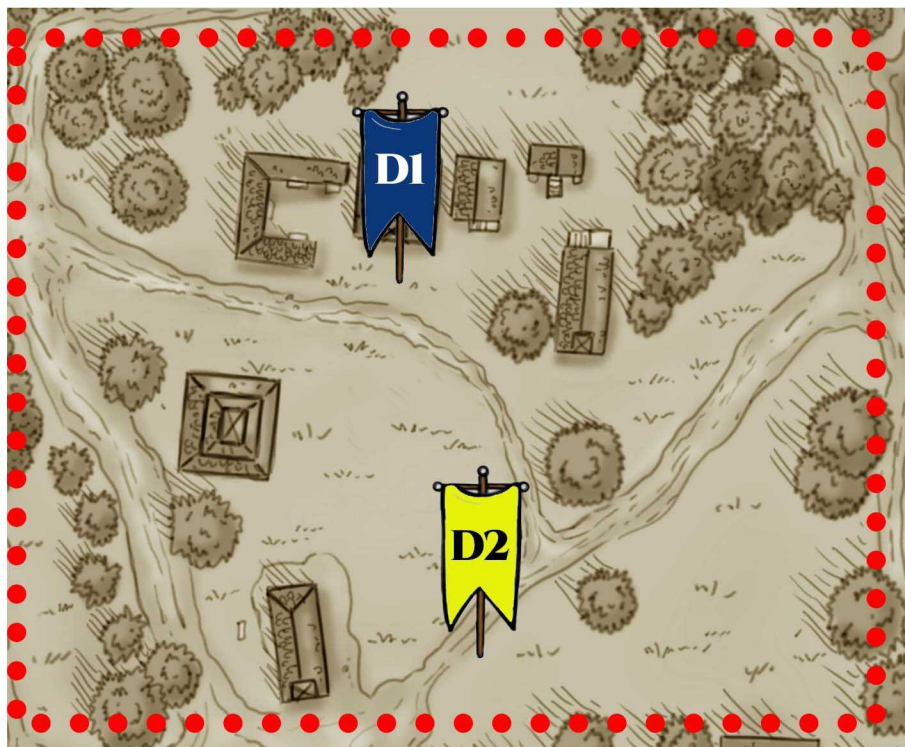
9h30 à 10h05

Le scénario se joue 3 fois de suite pour  
une durée approximative de 35 minutes.

### Guérison

- Aucun sablier de guérison
- Aucun puits de guérison

Lorsqu'éliminé, un joueur doit rester au  
sol jusqu'à la fin de la manche.



### Objectifs

#### 1) Élimination

Lorsqu'une équipe est éliminée, les équipes se déploient en inversant de côté et les combats reprennent au son du cor. Pour qu'une équipe soit considérée comme éliminée il faut que: 1) Tous les combattants d'une équipe soient morts au combat OU que les maréchaux déclarent une équipe comme étant incapable de poursuivre les combats.

#### Condition de victoire

L'équipe ayant éliminé l'équipe adverse le plus de fois remporte ce chapitre.

#### Gains

La compagnie victorieuse empoche une bourse de 200 solars.

