



Duché de
BICOLLINE

FAQ

Comité Combat
Courriel : activites@bicolline.org
Daté le 22 avril 2024

Touches et Zone de touche

1. Je reçois une touche sur ma cape, est-ce qu'elle compte ?

Oui.

Tout vêtement ou morceau d'équipement compte, mais donne +0 PA. Le point de dégât s'applique à la région où le vêtement ou l'équipement est attaché. Si votre cape était attachée à votre dos, vous recevez une touche au torse même si le prolongement du mouvement n'aurait rien touché. Votre arc ou arbalète, vos flèches ou carreaux ainsi que votre carquois sont de l'équipement. Une touche valide sur ceux-ci compte et inflige un point de dégât à la région où ils sont attachés.

2. Je porte une jupe et j'ai reçu une flèche directement entre mes deux jambes sur le tissu. Est-ce que la touche compte ? Si oui, où ?

Oui.

C'est à votre discrétion d'attribuer le point de dégât sur l'une ou l'autre de vos jambes.

3. J'ai un seul bouclier et je l'attache dans mon dos. Si je reçois un coup sur mon bouclier, est-ce que je reçois un point de dégât ?

Non.

Votre bouclier est indestructible, peu importe sa position sur votre corps et la manière dont il est attaché.

4. Si je reçois un coup sur mon arc, est-ce que je reçois des dégâts ?

Oui.

Votre arc ou arbalète, vos flèches ou carreaux ainsi que votre carquois sont de l'équipement. Une touche valide sur ceux-ci compte et inflige un point de dégât là où ils sont attachés.



5. Si je bloque un coup avec mon épée, mais le coup de mon adversaire me touche tout de même, est-ce que la touche est valide ?

Oui.

Dès qu'il y a touche, elle compte.

6. Si je frappe un membre déjà mort d'un adversaire, est-ce que mon coup se transfère au torse ?

Non.

La touche s'applique au membre déjà inutilisable et n'applique aucun point de dégât. Le dégât d'une touche ne se transfère jamais.

7. Je reçois une touche d'un plat de lame, est-ce qu'il compte ?

Oui.

Dès qu'il y a touche, elle compte.

8. Mes gants de cuir/chapeau en cuir/bottes à cap d'acier etc. comptent-ils comme de l'armure ?

Non.

Tout ce qui n'est pas clairement de l'armure ne compte pas comme tel. À moins d'être recouverts d'un Soleret ou d'un Gantelet, des morceaux d'armures modernes comme des caps d'acier sont considérés comme de l'équipement et non de l'armure. Voir la [question 1](#).

9. Une flèche est déviée de sa trajectoire, mais me touche. Est-ce que le coup est valide ?

Oui.

La touche des flèches compte tant et aussi longtemps qu'elles produisent des touches d'estoc. Il est donc possible pour une flèche de produire plus d'une touche valide.

10. La partie protégée en mousse d'une arme me frappe, mais sa lame ne me touche pas. Est-ce que le coup est valide ?

Oui.

Les formes spécifiques d'une arme ne définissent pas sa zone de frappe. La totalité de la partie protégée par de la mousse est valide pour un coup tranchant, sauf pour le pommeau et la garde.

11. Si je reçois un coup sur mon arc, est-ce que je peux distribuer le point de dégât sur mon épaulette du bras qui tient mon arc ?

Oui.

Pour des raisons de simplicité, nous laissons la discrétion au joueur recevant de distribuer son point de dégât sur n'importe où dans la région où l'équipement est attaché.





Duché de
BICOLLINE

FAQ

Maniement

1. J'ai perdu un bras, mais j'ai une lance, puis-je encore l'utiliser pour bloquer ?

Non.

Une arme à deux mains doit être utilisée à deux mains.

2. Je tiens 2 épées dans une main, puis-je attaquer avec celles-ci ?

Non.

Pour porter un coup à une main, vous devez tenir une seule arme avec votre main.

3. Je tiens ma lance à 2 mains, mais je tiens aussi une dague dans ma main gauche. Puis-je attaquer ?

Oui. Mais...

Vous pouvez porter des coups de lance. Par contre, pour porter des coups de dague, votre main gauche doit lâcher la lance afin que la dague soit la seule arme dans votre main comme à la [question 2](#).

4. Les coups coulissants (coups de billard) sont ils permis ?

Oui.

Par contre, si vous avez une lance, vous ne pouvez qu'avoir une seule main sous la marque des 50 cm. De plus, vos deux mains doivent en tout temps tenir la tige de votre arme.

5. Y a-t-il une limite de vitesse pour porter des coups ?

Non.

Les coups mitraille sont permis.



6. Puis-je donner des coups à l'aveugle (sur un côté de bâtiment, sous/dessus une palissade, etc.) ?

Oui.

Cependant, vous êtes responsable que vos actions restent sécuritaires en tout temps sans quoi vous serez exclu de l'activité en cours.

7. Je manie une lance et mon adversaire cache tout sauf sa tête derrière son bouclier, puis-je donner un coup sur son casque ?

Non.

Une lance ne peut qu'estoquer et les estocs à la tête sont interdits.

8. Puis-je accoter mon arme sur un bouclier et pousser/tirer ?

Non.

L'emploi de la force excessive est interdit en tout temps, incluant lors d'un contact prolongé entre l'arme et le bouclier. Par contre, un coup franc non-excessif qui déplace un bouclier est permis.

9. Puis-je retenir une autre arme ou équipement avec mon corps, mes armes ou mon équipement ?

Non.

L'emploi de la force excessive et/ou les contacts physiques sont interdits, et ce à tout moment. Utiliser son corps, mains, pieds, bras ou autre pour retenir, pousser, tirer ou pour tout autre mouvement d'entrave est considéré comme un contact physique.





Duché de
BICOLLINE

FAQ

Mort et Blessures

1. J'ai perdu l'utilisation de ma jambe, puis-je ramper ?

Non.

Avec la perte d'une jambe, vous devez vous mettre à genoux et vous ne pouvez pas vous déplacer. Par contre, vous avez le droit de pivoter sur place.

2. Puis-je déplacer un mort ou quelqu'un qui n'a pas l'utilisation d'une de ses jambes ?

Oui. Mais...

Comme les contacts physiques sont interdits, la personne doit donner son consentement. De plus, il ne peut s'aider physiquement.

3. Puis-je parler lorsque je suis mort ?

Non.

Lorsque mort, vous devez vous comporter comme tel et les morts ne parlent pas.

4. Puis-je rajouter/enlever un mousqueton d'un mat de position avec mon bras mort ?

Non.

Un membre mort est inutilisable pour tout, incluant des mécanismes de jeux. Par exemple : des sabliers, des minuteurs, des parchemins, des mousquetons, etc.

5. Si je perd plus d'un membre, suis-je mort ?

Non.

6. Si je suis encore en vie, puis-je me déclarer mort ?

Oui.

Par contre, vous devez par la suite respecter la réglementation des morts.



7. Si une mécanique de jeux me permet de me déplacer lorsque mort, puis-je courir ?

Non. À moins d'avis contraire...

Le déplacement des morts lorsque permis se fait en respectant les règles de la mort. Vous ne pouvez courir ou parler et vous devez indiquer clairement votre statu de mort (armes tenue à l'envers ou la main ouverte dans les airs). **Par contre, il est important de se référer aux règles de scénarios qui peuvent en tout temps venir modifier ceci.**





Duché de BICOLLINE

FAQ

Guérison

1. Je suis un guérisseur, mais je me retrouve sans jambe ni bras. Puis-je me guérir ?

Oui.

Tant que vous êtes en vie, vous pouvez guérir n'importe qui (incluant vous-même). Cependant, un membre mort est inutilisable pour tout, incluant la manipulation d'un sablier.

2. Puis-je me déplacer en me guérissant ?

Non.

Votre cible (vous-même) doit être immobile.

3. Puis-je guérir n'importe qui ?

Oui. Mais...

La majorité des campagnes et scénarios ont des indications (écrites dans leurs documents respectifs) qui restreignent la guérison à votre front uniquement. De plus, comme trahir volontairement son front est interdit, guérir un ennemi pour volontairement nuire à celui-ci n'est pas permis.

4. Pendant que je me fais guérir, puis-je bloquer des coups ?

Non.

Lorsque vous vous faites guérir, vous devez n'avoir aucun mouvement.

5. La cible que je guéris se fait frapper, dois-je recommencer mon sablier ?

Non.

La guérison s'interrompt uniquement si votre cible bouge, si vous avez perdu le contact physique avec votre cible, si vous mourrez ou si vous attaquez.



6. Puis-je guérir l'armure ?

Oui.

Vous pouvez commencer à guérir quelqu'un n'importe quand, indépendamment de la quantité de blessures qu'il possède. Lorsque terminé, votre cible reprend tous ses points de vie ainsi que tous ses points d'armure, même s'ils étaient déjà présents.

7. Je suis en train de guérir en tenant mon sablier du bras gauche, mais je perds mon bras gauche. Est-ce que la guérison est interrompue ?

Non.

Tant que vous pouvez, en cessant de manipuler le sablier avec votre bras mort, vous assurer que le sable de votre sablier coule dans le bon sens, la guérison continue.





Duché de
BICOLLINE

FAQ

Équipement

1. J'ai déjà un bouclier, puis-je avoir un autre bouclier décoratif qui ne compte pas comme un vrai bouclier ?

Non.

Vous ne pouvez pas porter plus d'un bouclier.





Duché de
BICOLLINE

FAQ

Monstres et Machines de guerre

1. Si un monstre bloque mon coup avec son arme, suis-je mort?

Oui.

S'il y a touche, elle compte. Tout contact entre l'arme du monstre et vous, votre équipement, vos armes ou votre bouclier constitue une touche peu importe le désir caché derrière.





Duché de BICOLLINE

FAQ

Combat Committee
Email: activites@bicolline.org
Dated on April 22, 2024

Hits and Hit zones

1. I got hit on my cape, does it count?

Yes.

All clothing and equipment counts, but adds +0 AP (Armor Points). The damage is applied to the body part the piece of clothing or equipment is attached to. If your cape was attached to your back, the hit should be registered to the torso section of your body even if the swing wouldn't have hit your body at all.

Your bow or crossbow, your arrows or bolts as well as your quiver are equipment. A valid hit on these counts and inflicts one point of damage to the region where they are attached.

2. I'm wearing a skirt and an arrow hits it right between the legs. Does the hit count? If so, where?

Yes.

In ambiguous situations, you may choose what body part you apply the hit to. In this case, you can choose which leg will take damage.

3. I have a shield that's strapped to my back. If I get hit on my shield, do I take damage?

No.

Your shield is indestructible, no matter where it's situated on your body or how it's attached.

4. If I receive a hit on my bow, do I take damage?

Yes.

Your bow, crossbow, arrows and bolts, as well as your quiver is considered equipment. A valid hit on equipment deals damage to the body part your equipment is attached to.



5. If I block a swing with my sword but the weapon still manages to touch me anyway, is the hit valid?

Yes.

When there's a hit, it counts.

6. If hit an enemies dead limb, does my hit transfer to the torso?

No.

The hit is applied to the already unusable limb and so doesn't deal damage. The damage of a hit never transfers to anywhere.

7. I receive a hit from the flat section of a blade, does it count?

Yes.

When there's a hit, it counts.

8. Does my leather gloves/leather hat/steel capped boots etc. count as armor?

No.

Anything that cannot clearly be identified as armor doesn't count as armor. Unless covered by sabatons or gauntlets, modern armor pieces like steel capped boots are considered equipment and not armor. See [question 1](#).

9. An arrow is deviated from its trajectory but manages to hit me anyway. Is the hit valid?

Yes.

Arrow hits count as long as they produce a thrusting hit. As such, it's possible for a single arrow to produce multiple valid hits.

10. I was just hit by the foam protected part of a weapon, however the blade did not touch me. Is the hit valid?

Yes.

The specific shape of a weapon doesn't define its hit zone. The totality of the zone protected by foam is valid for a cut, with the exception of the pommel and the guard.

11. If I take a hit to my bow, can I distribute the damage to my shoulder pad armor on the side of the arm that holds my bow?

Yes.

For the sake of simplicity, we leave it up to the receiving player to distribute their damage points anywhere in the region where the equipment is attached.





Duché de BICOLLINE

FAQ

Handling

1. I'm using a spear, but I've lost an arm. Can I still use the spear to block?

No.

Two handed weapons must be used with two hands.

2. I'm holding two one handed weapons in a single hand, can I attack with both of them at once?

No.

In order for you to attack with a specific hand, you must have a single weapon in that hand.

3. I'm holding my spear with both hands as well as a dagger in my left hand. Can I attack?

Yes. But...

You can attack with your spear. However, to attack with your dagger, it must be the only weapon held by your left hand (See [question 2](#)). As such, your left hand must remove its grip from the spear first, then attack with the dagger.

4. Are sliding strikes (billiard hits) permitted?

Yes.

However, with a spear, you can only have a single hand in the 50 cm zone between the pommel and the 50 cm mark. You must also make sure both your hands are holding the weapon during the strike.

5. Is there a speed limit when attacking?

No.

Rapid strikes ("Machine-gun hits") are permitted.



6. May I attack without seeing my target? (On the side of a building, over/under a wall, etc.)

Yes.

However, you must make sure every action you take is safe at all times. If not, you will be removed from the current activity.

7. I'm using a spear, but my adversary is hiding everything except his head behind his shield. Can I try and strike his head?

No.

Spears may only thrust and thrusts to the head are forbidden.

8. May I push/pull a shield with my weapon?

No.

Excessive force is forbidden at all times, included during prolonged contacts between your weapon and a shield. However, a single non-excessive strike that results in the shield being displaced is permitted.

9. May I hold back someone else's weapon or equipment with my body, my weapons or my own equipment?

No.

Excessive force and physical contacts are forbidden at all times. Using your body, hands, feet or any other body part to hold back, push, pull or constrain in any other way is considered physical contact.





Duché de
BICOLLINE

FAQ

Death and injuries

1. I've lost my leg, may I crawl?

No.

When losing a leg, you must kneel and stay put. However, you can still swivel on the spot.

2. May I move a corpse or someone who's lost one of his legs.

Yes. But...

Since physical contacts are forbidden, the person must consent. In addition, the corpse or the wounded may not help themselves physically.

3. Can I talk when I'm dead?

No.

When dead, you must act dead and dead men tell no tales.

4. May I add/remove an objectives karabiner with my dead arm?

No.

Dead limbs are unusable for everything, including game mechanics. Other examples include hour-glasses, timers, parchments, karabiners, etc.

5. If I lose more than one limb, am I dead?

No.

6. If I'm still alive, may I declare myself dead?

Yes.

However, once declared, you become officially dead and must follow all rules associated to death.



7. If a game mechanic enables me to move around once dead, may I run?

No. Unless otherwise indicated...

When moving around is permitted when dead, you must still respect the rules associated with death. As such, you may not run or talk and must clearly indicate your death status (weapon held upside down or hand held open in the air). **However, it's important to know all specific scenario regulations that can and will modify this default rule at any time.**





Duché de BICOLLINE

FAQ

Healing

1. I'm a healer, but I've lost both of my legs and both of my arms. Can I heal myself?

Yes.

As long as you are alive, you may heal anyone (including yourself). However, a dead limb is unusable for everything, including to manipulate an hourglass.

2. May I move while healing myself?

No.

Your target (yourself) must be immobile.

3. May I heal anyone?

Yes. But...

The majority of campaigns and scenarios have indications written in their respective documents that restrict healing to your own side. Also, as betraying your own side voluntarily is forbidden, voluntarily healing an enemy in a way that would be detrimental to your side is forbidden.

4. While I am being healed, may I block hits?

No.

While you are being healed, you are not allowed to move at all.

5. The person I'm healing just got hit, should I start over the healing process?

No.

The healing process is interrupted only if your target moves, if you lose the physical contact with your target, if you die or you attack.



6. Can I heal armor?

Yes.

You can start healing someone at any time, independently of the quantity of injuries that person has. Once finished, your target will regain all health points and all armor points, even if they were already full.

7. I'm healing while holding my hourglass in my left hand, but I lose my left arm. Is the healing interrupted?

No.

As long as you can ensure that the sand in your hourglass is flowing in the right direction, without manipulating the hourglass with your dead arm, the healing continues.





Duché de
BICOLLINE

FAQ

Equipment

1. I have a shield, may I have another one that would be decorative and that I wouldn't count as a real shield?

No.

You may not have more than one shield.





Duché de
BICOLLINE

FAQ

Monsters and war machines

1. If a monster blocks my hit with his weapon, am I dead?

Yes.

If there's a hit, it counts. All contact between a monster's weapon and you, your equipment, your weapons as well as your shield constitutes a hit regardless of the hidden desire behind the action.





Duché de BICOLLINE

Il est difficile de décrire de manière simple et succincte exactement quel type d'armure est dans quelle catégorie de protection (0, 1 ou 2 points d'armure), voici donc plusieurs exemples qui servent à mieux comprendre où se situe la votre.

Since it's difficult to describe succinctly how exactly every single armor type is evaluated (0, 1 or 2 armor points), here are multiple examples that can help you understand how to evaluate yours.

Type d'armure +0

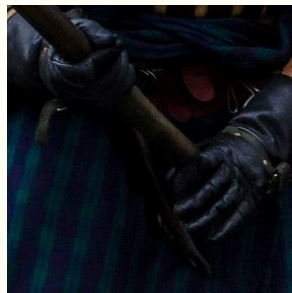
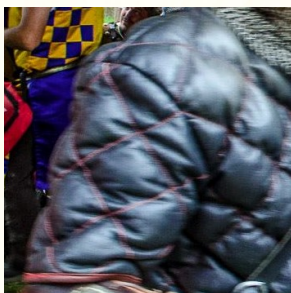
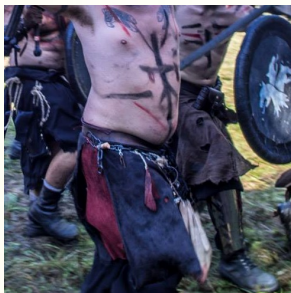
+0 PA : Tout autre accessoire ou vêtement.

Tout donnant 1 point d'armure dans l'ancien système ainsi que toute pièce qui ne ressemble clairement pas à de l'armure.

Armor Type +0

+0 AP : All other accessories or clothing.

Anything that use to give a single armor point in the old system as well as all worn pieces that cannot clearly be identified as armor.

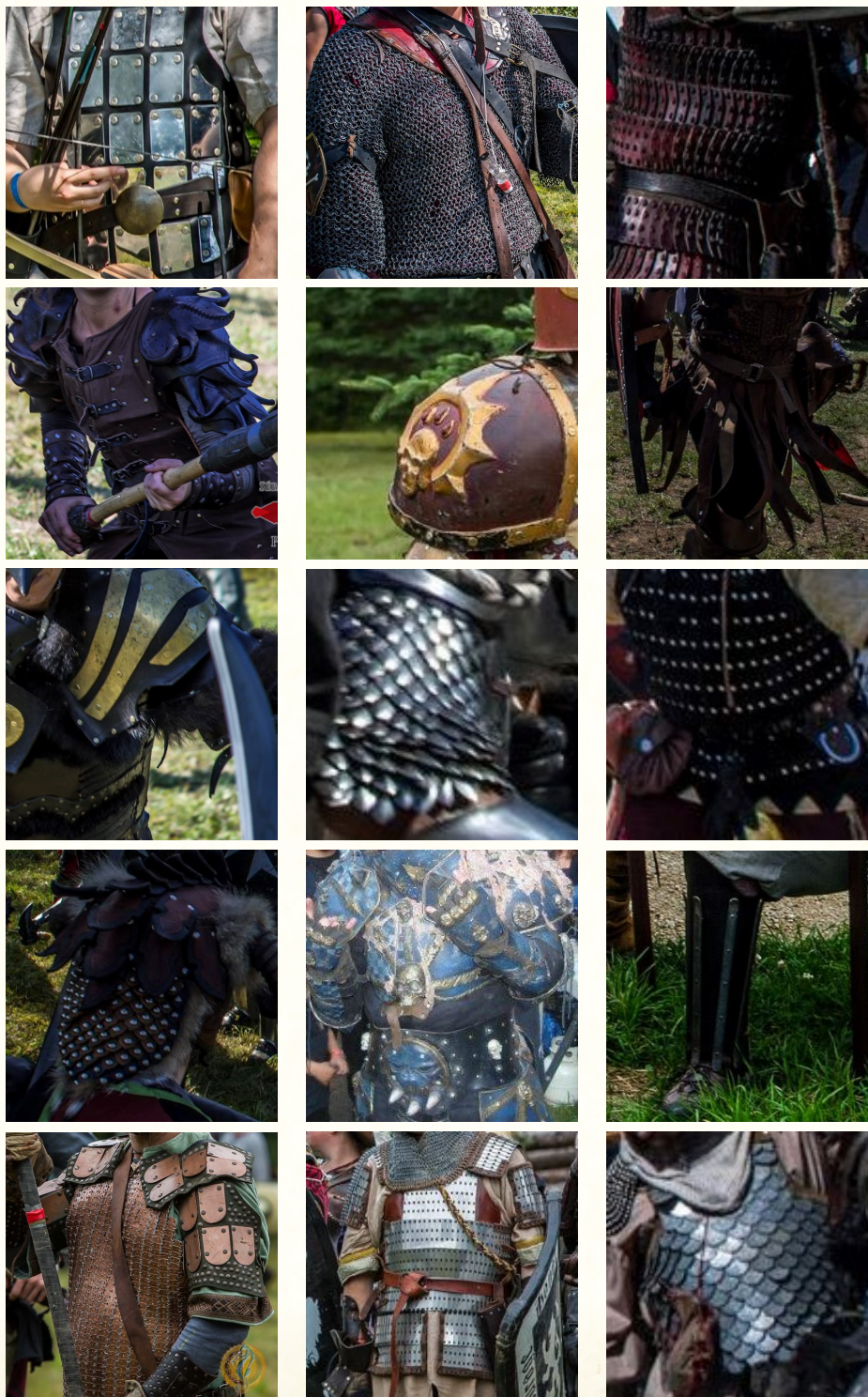


Type d'armure +1

+1 PA : Armure de métal flexible ou armure rigide.
Tout donnant 2 ou 3 points d'armures dans l'ancien système.

Armor type +1

+1 AP : Armor made of flexible metal or rigid armor.
Anything that used to give 2 or 3 armor points in the old system.



Type d'armure +2

+2 PA : Armure de plaques de métal superposées.
Uniquement ce qui donnait 4 points d'armures dans l'ancien système.

Armor type +2

+2 AP : Armor made of overlapping metal plates.
Only what used to give 4 armor points in the old system.

