



Duché de BICOLLINE

Règles de combat

Comité Combat

Courriel : activites@bicolline.org

Daté le 22 avril 2024

Le Fair-Play

- Les maréchaux, identifiés par des tabars jaunes et bleus, représentent l'autorité sur le champ de bataille. En cas d'accident, c'est à eux que vous vous adressez.
- Tous les joueurs, armes, boucliers, monstres, machines de guerre et objets de scénario doivent être homologués avant de pouvoir entrer sur le champ de bataille.
- Il est de votre responsabilité de compter les coups que vous recevez et non ceux que vous donnez.
- Il est interdit de trahir volontairement son front.

Les Zones de Touche

- Le corps est divisé en 6 régions ayant chacune 1 point de vie : chaque bras, chaque jambe, le tronc et la tête qui comprend le cou.
- Les yeux, le nez, la bouche, la gorge et les parties génitales ne peuvent être pris pour cible.

Les Armes et le Combat

- Tous les coups font 1 point de dégât et doivent être portés avec une arme. La force des touches n'est pas prise en compte : dès qu'il y a touche, elle compte.
- Toute arme de plus de 112 cm doit être utilisée à deux mains et les armes de plus de 213 cm doivent avoir une marque à 50 cm du pommeau, délimitant une zone où vous ne pouvez avoir qu'une seule main.
- Il est interdit de lancer des projectiles à la tête ou de porter des coups d'estoc à la tête, d'utiliser la force excessive ou de porter des coups de bouclier.
- **Toutes les armes** et tous les projectiles peuvent porter des coups d'estoc, mais seules les armes de mêlée **de moins de 213 cm** peuvent également porter des coups de tranche.



La Mort et les Blessures

- Quand le nombre de points de vie d'une région du corps est réduit à zéro, cette région devient inutilisable. Pour la tête ou le tronc, cela signifie la mort du joueur qui doit se comporter comme tel.
- Il n'est pas permis de feindre la mort.

Les Armures

- Vous avez droit à un bouclier indestructible.
- Les pièces d'armure protègent en rajoutant des points d'armure (PA) non cumulables et seule la partie couverte par l'armure est protégée. Une région du corps ne peut en aucun cas perdre plus de PA que sa plus haute valeur de protection.
 - +2 PA : Armure de plaques de métal superposées.
 - +1 PA : Armure de métal flexible ou armure rigide.
 - +0 PA : Tout autre accessoire ou vêtement.

Les Monstres et les Machines de Guerre

- Les monstres ont 10 points de vie répartis sur l'ensemble de leur corps et ils sont immunisés aux projectiles.
- Les machines de guerre peuvent être détruites en enlevant leurs factions rouges.
- Les armes des monstres et les projectiles en mouvement des machines de guerre tuent au toucher. Cela inclut une des 6 zones de touche, le bouclier, l'arme et tout autre morceau d'équipement du joueur.
- La couleur rouge identifie uniquement les projectiles de machines de guerre.

À noter : Aucun contact corps-à-corps, ni aucun comportement violent ou irrespectueux ne seront tolérés.





Duché de BICOLLINE

Combat rules

Combat Committee

Email: activites@bicolline.org

Dated on April 22, 2024

Fair-Play

- The marshals wearing blue and yellow tabards have authority on the battlefield. They are the ones to contact in case of an accident.
- All participants, weapons, shields, monsters, war machines, and in-game items or objects must be homologated before entering the battlefield.
- Each individual is responsible for counting the hits they themselves receive and not the ones they give.
- It is forbidden to voluntarily betray the side you swore allegiance to.

Hit Areas

- The body is divided into six (6) hit areas that have 1 hit point (HP) each: each arm, each leg, the trunk and the head (includes the neck).
- The eyes, nose, mouth, throat and genitals can't be targeted.

Weapons and Combat

- All hits deal 1 damage point (DP) and must be delivered using a weapon. It is the hit itself that counts and not the force with which it is dealt.
- All weapons of 112 cm or more must be held with two hands and weapons above 213 cm must have a mark 50 cm from the pommel, delimiting a zone where you are limited to the presence of a single hand.
- It is forbidden to thrust or aim projectiles at an opponent's head, to use excessive force or to hit someone with a shield.
- All weapons and projectiles can deliver thrusting blows, but only melee weapons shorter than 213 cm can also deliver slashing blows.



Death and Injuries

- A hit area becomes useless and inoperable when it is reduced to 0HPs. If the head or the torso are reduced to 0HPs, the participant automatically dies and must act as such.
- It is forbidden to fake your death.

Armor

- You are allowed to carry one indestructible shield.
- Pieces of armor protect the wearer by adding non-cumulative armor points (AP) and only the specific area that is covered by the armor is protected. A hit area can never lose more APs than the value of its highest type of protection.
 - +2 AP : Armor made of overlapping metal plates.
 - +1 AP : Armor made of flexible metal or rigid armor.
 - +0 AP : All other accessories or clothing.

Monsters and War Machines

- Monsters have 10 HPs distributed over their body and are immune to projectiles.
- War machines can be destroyed by removing their red flag.
- A monster's weapons and moving projectiles from war machines kill instantaneously (one-shot kill). This includes hits delivered to all six hit areas, the shield or any piece of clothing or equipment.
- The color red uniquely identifies projectiles from war machines.

Please note that all physical contact and violent or disrespectful behavior are strictly forbidden.

