



Duché de
BICOLLINE

Règles spécifiques aux rôles de combat

Comité Combat

Courriel : activites@bicolline.org

Daté le 22 avril 2024

Les Guérrisseurs

Pour commencer à guérir :

1. Vous devez vous assurer d'avoir un sablier fonctionnel fourni par Bicolline.
2. Vous devez vous assurer que l'entièreté du sable du sablier se retrouve d'un côté ou de l'autre.

Pendant la durée du sablier :

1. Vous ne pouvez guérir qu'une personne à la fois.
2. Vous devez rester en vie.
3. Vous devez toujours avoir un point de contact entre votre corps et celui que vous soignez.
4. La personne que vous soignez doit rester immobile. Il en est de votre responsabilité de lui dire.
5. Vous ne pouvez pas porter de coups avec votre arme (actions offensives), mais vous pouvez parer des coups avec votre arme ou votre bouclier (actions défensives).

Un bris de ces règles causera l'interruption de la guérison, suite à quoi vous devrez la recommencer.

À la fin du sablier lorsque tout le sable se retrouve du côté opposé :

1. La personne retrouve le point de vie de chacune de ses zones de touche.
2. La personne retrouve tous les PA de son armure.

Questions

1. Puis-je toucher la personne que je guéris avec mon arme ou encore toucher l'arme de la personne pour la guérir ?

R : Non. Le contact doit se faire corps à corps (main sur la tête, dos à dos, pied sur le torse, etc.). Tout équipement intermédiaire ne compte pas (main sur la lance, bouclier sur le torse, épée à épée, etc.)





Duché de
BICOLLINE

Les Artilleurs

Pour pouvoir apporter une machine de guerre sur le terrain :

1. Vous devez passer à l'homologation pour homologuer votre machine et recevoir votre carte de validation.
2. Vous devez montrer votre carte de validation à l'entrée sur le champ de bataille.
3. Vous devez porter votre brassard rouge vous identifiant comme un artilleur.

Seul un artilleur (avec un maximum de trois par machine) peut tirer d'une machine de guerre. Pour qu'il puisse tirer :

1. Le fanion de la machine doit encore être accroché et visible, indiquant ainsi que la machine est fonctionnelle.

Pour réparer une machine de guerre :

1. Un artilleur doit utiliser le sablier de la machine spécialement identifié avec les mêmes règles de guérisons que si la machine était un joueur.

Questions

1. Je ne suis pas un artilleur, puis-je déplacer une machine de guerre ?

R : Oui.

2. Les monstres sont-ils immunisés aux projectiles des machines de guerre ?

R : Non. Une touche d'un projectile de machine de guerre inflige 1 de dégât.

3. Est-ce que ma machine peut détruire une autre machine ?

R : Non.





Duché de
BICOLLINE

Les Monstres

Afin de pouvoir incarner un monstre sur le terrain :

1. Vous devez passer à l'homologation pour faire accepter votre costume et recevoir votre carte de validation.
2. Vous devez montrer votre carte de validation à l'entrée sur le champ de bataille.
3. Vos armes ne doivent pas dépasser 152 cm et vous avez le droit de porter un bouclier.

Lors du combat :

1. Vous devez utiliser le costume et l'équipement que vous avez présentés à l'homologation.
2. Vous ne pouvez pas vous déplacer à un rythme plus rapide que la marche.
3. Les projectiles des machines de guerre vous font un point de dégât au toucher.
4. Vous pouvez-vous faire guérir uniquement par votre guérisseur attitré avec les mêmes règles de guérison que si vous étiez un combattant normal.
5. Vous devez vous assurer que votre maréchal attitré est proche de vous en tout temps.
6. En combat contre un autre monstre, votre arme fait 1 au lieu de tuer au toucher.

Questions

1. Puis-je briser une machine de guerre ?

R : Oui. Il suffit de retirer vous-même le fanion rouge.





Duché de BICOLLINE

Rules specific to combat roles

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

Healers

To start healing :

1. You must make sure you have a functional hourglass provided by Bicolline.
2. You must make sure the sand is entirely contained in a single bulb of the hourglass.

During the entire sandflow :

1. You can heal no more than a single person at a time.
2. You must stay alive.
3. You must keep a physical contact between your body and the body of the healed target.
4. The healed target must stay immobile. It is your responsibility to give your target this information.
5. You may not use your weapon offensively, but you can block hits either with your weapon or your shield.

If one of these rules is not respected, the healing process is interrupted and must be restarted from the beginning.

When all the sand has transferred to the opposite side :

1. The healed target regains the hit point on each of his hit areas.
2. The healed target regains all hit points gained through his armor.

Questions

1. May I touch the target I want to heal with my weapon or may my target's weapon touch me in order for the heal to be valid?

A : No. The contact must be done body-to-body (hand on the head, back to back, foot on chest, etc). All intermediary equipment does not count (hand on spear, shield on chest, sword to sword, etc.)





Duché de
BICOLLINE

Artillerymen

To be allowed to bring a war machine on the battlefield :

1. You must go through the homologation process and receive your validation card for your war machine.
2. You must show your validation card when entering the battlefield.
3. You must wear your red armband identifying you as an artilleryman.

Only artillerymen (with a maximum of three for every machine) may fire a war machine. To fire :

1. The pennant must still be attached and visible, which indicates to other that the war machine is functional.

To repair a war machine :

1. An artilleryman must use the war machines hourglass, identified as such, with the same healing rules as if the war machine was a player.

Questions

1. I'm not an artilleryman, may I move a war machine?

A : Yes.

2. Are monsters immune to war machine projectiles?

A : No. Hitting a monster with any war machine projectile will deal a single hit point of damage.

3. Can my war machine destroy other war machines?

A : No.





Duché de
BICOLLINE

Monsters

To be able to play a monster on the battlefield :

1. You must go through the homologation process to have your costume validated and receive your validation card for your monster.
2. You must show your validation card when entering the battlefield.
3. Your weapons may not be longer than 152 cm and you may have single shield equipped.

During battle :

1. You must use the costume and equipment you had during your homologation process.
2. You may not move faster than a walking pace.
3. Projectiles from war machine that touch you while they are still in movement deal 1 hit point of damage.
4. You may only be healed by your assigned healer with the same healing rules as if you were a normal fighter.
5. You must make sure your assigned marshal is close by at all times.
6. When fighting another monster, your weapon deal 1 hit point of damage instead of instantly killing him.

Questions

1. May I destroy a war machine?

A : Yes. You must simply remove the red pennant from the war machine yourself.

