Règles de combat de Bicolline

Duché de Bicolline ®

Table des matières

Le fair-play....2
Les pénalités....3
Les interdits....4
Les zones de touche....5
Les armures....6
- Type d'armure +0....6
- Type d'armure +1....6
- Type d'armure +2....6
Les armes, les projectiles et le maniement....7
Les blessures et la mort....9
Les guérisseurs....10
- Pour entamer une guérison....10
- Pendant que le sable s'écoule....10
- Lorsque le sable a fini de s'écouler....10
Les monstres....11
- Prérequis pour incarner un monstre....11
- Sur le champ de bataille....11
Les machines de guerre....12
- Prérequis pour les machines de guerre....12
- Artilleur....12
- Pour réparer une machine de guerre....12
FAQ....13

Règles de combat de Bicolline

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

Toutes les règles spécifiques à un événement, mentionnées dans le document de jeu, prévalent sur les règles générales de combat.

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 devez vous adressez ;

- Le manque de respect envers un maréchal ne sera pas toléré, sous peine d'expulsion de l'activité.

Toutes les armes, les boucliers, les monstres, les machines de guerre et les 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.

Les pénalités

Comme tous les systèmes sportifs, le combat à Bicolline est doté d'un système de pénalités.

Pénalité mineure :

Une pénalité mineure peut être adressé à un participant qui enfreint une règle sans pour autant mettre en danger sa propre sécurité, celle d'un autre participant ou influencer le résultat du jeu. Il s'agit d'un avertissement verbal.

Pénalité majeure :

Une pénalité majeure peut être donnée après un ou plusieurs avertissements verbaux (pénalités mineures). Une situation dans laquelle un joueur met en danger d'autres participants ou influence le résultat du jeu justifie également l'attribution d'une pénalité majeure.

Un registre des pénalités majeures sera tenu par le Comité Terrain et Activités (CTA). .

Une pénalité majeure demeure dans le registre pour une période de 2 an.

Gradation des sanctions

1ère pénalité majeure : Inscription au registre

2e pénalité majeure : Expulsion du chapitre d'un scénario de campagne

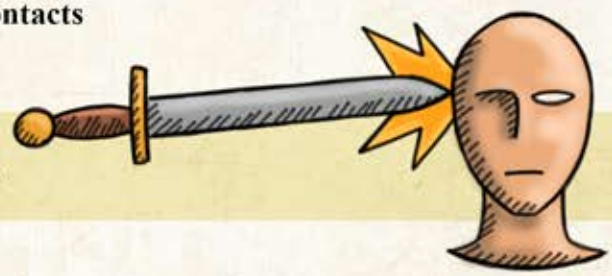
3e pénalité majeure : Expulsion du scénario de campagne pour la journée

4e pénalité majeure : Interdiction de s'inscrire à la prochaine campagne

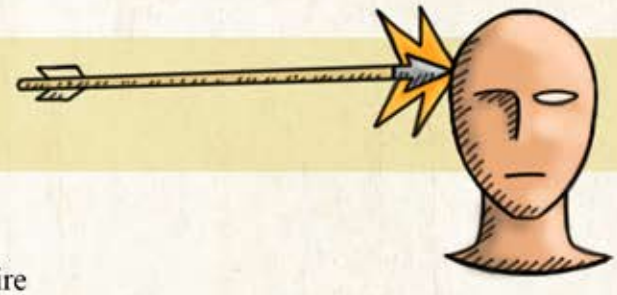
Les interdits

Il est interdit de trahir volontairement son front ;

Il est interdit d'employer de la **force excessive et/ou contacts physiques**, et ce à tout moment ;



Il est interdit d'effectuer des **touches d'estoc à la tête** ;



Il est interdit de lancer un **projectile à la tête** (flèches, carreaux, javelines, traits de baliste, boulets, etc.) ;

Il est interdit de **retenir** l'équipement ou l'arme de l'adversaire (pas de concours de force) ;

Il est interdit de faire trébucher volontairement un participant ;

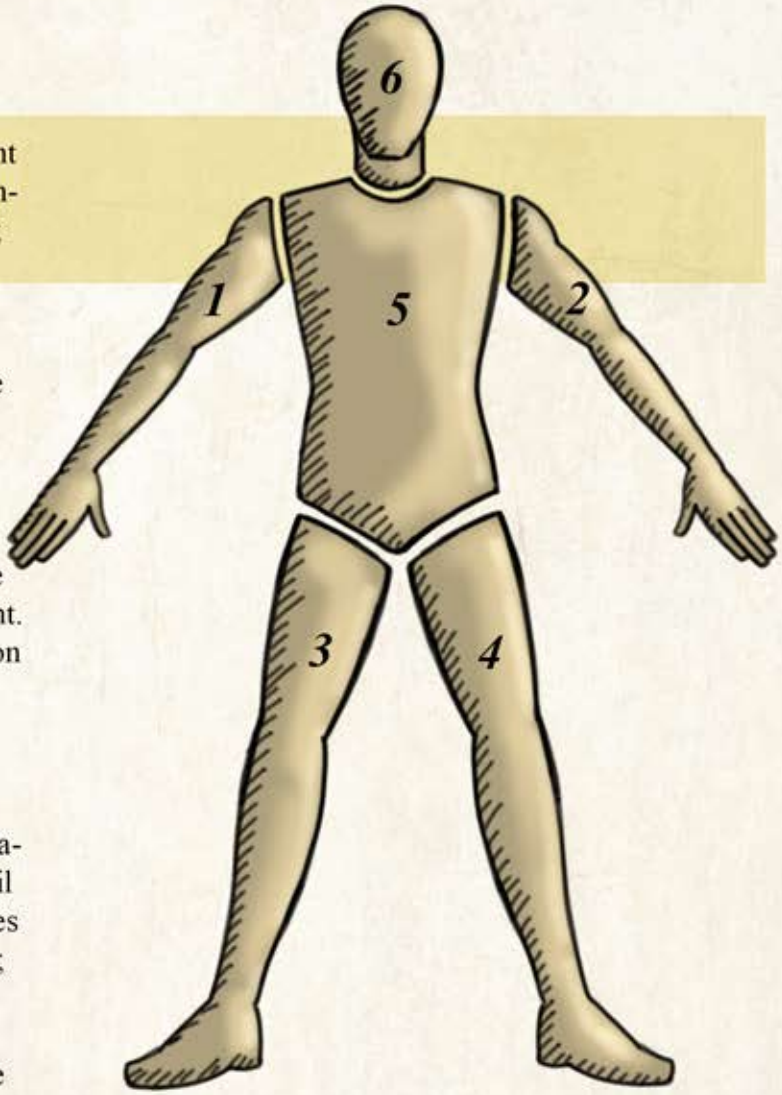
Il est interdit de monter sur les bâtiments, balcons, escaliers, etc. Cependant, il est permis d'utiliser une plateforme sans structure verticale ni objet ;

Il est interdit pour un participant « mort » **de ramasser les équipements qui ne lui appartiennent pas.** Cependant, il est autorisé à récupérer ses propres projectiles, à condition de ne pas nuire au déroulement des combats.

Il est interdit de détruire, cacher ou écarter du jeu de l'équipement qui ne vous appartient pas.

Il est interdit de donner un **coup de bouclier ou pousser un participant à l'aide son bouclier** ;

Les zones de touche



Le corps est divisé en 6 régions ayant chacune 1 point de vie : chaque bras, chaque jambe, le tronc (qui comprend torse ET dos) 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. Une touche portée à l'une de ces zones n'est pas valide ;

Toute touche portée à une pièce d'équipement est considérée comme valide. Le point de dégât doit être attribué à la zone de touche associée à cet équipement. Est défini comme équipement tout objet en possession d'un participant, à l'exception des boucliers et des armes de corps à corps tenues en main ;

Un bouclier est indestructible, peu importe son emplacement sur le corps et la manière dont il est attaché, il offre la même protection (à l'exception des projectiles de machines de guerre et des touches d'un monstre) ;

Il est interdit d'avoir plus d'un bouclier, même à titre décoratif.

"C'est la touche qui compte et non la force"

Les armures

Les pièces d'armure protègent en rajoutant des points d'armure (PA) **non cumulables et seule la partie couverte par l'armure est protégée ;**

Les protections modernes du style cap d'acier sont considérées comme de l'équipement et non de l'armure ;

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 de cuir rigide ;
- +0 PA : Tout autre accessoire ou vêtement.

Il est difficile de décrire de manière simple 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 vôtre. Une astuce pour déterminer si votre armure est dans la catégorie métal flexible : Est-ce possible de la rouler ? Pour une cotte de maille ou une brigandine avec les plaques non-superposées, oui c'est possible.

Type d'armure +0

+0 PA : Tout accessoire ou vêtement qui ne ressemble pas à de l'armure.

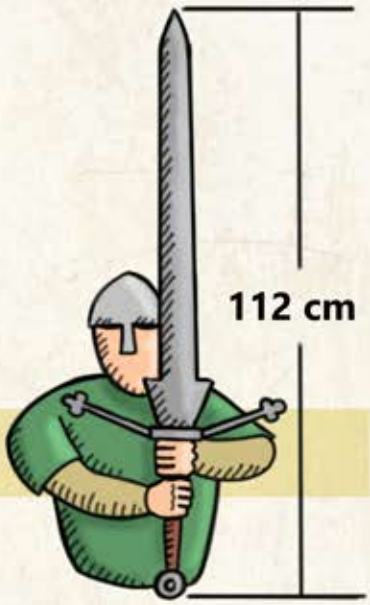
Type d'armure +1

+1 PA : Armure de métal flexible ou armure de cuir rigide.

Type d'armure +2

+2 PA : Armure de plaques de métal superposées.

Les armes, les projectiles et le maniement



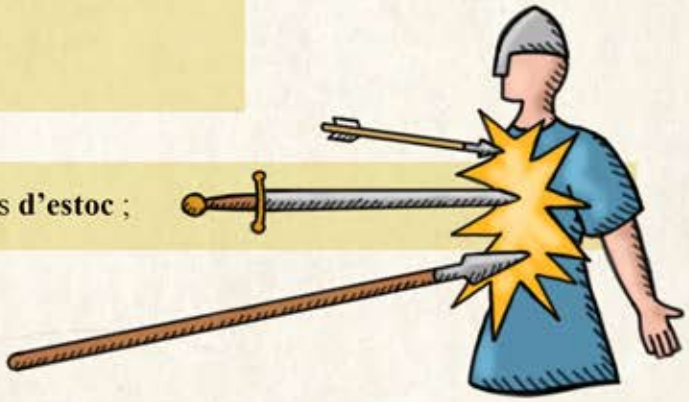
Toutes les touches font 1 point de dégât et doivent être portées avec une arme ou un projectile ;

C'est la touche qui compte et non la force. Les touches doivent être modérées, atténuées et réduites en force ;

Toutes les armes de plus de **112 cm doit être utilisée à deux mains** ;

Les armes de plus de **213 cm doivent avoir une marque à 50 cm** du pommeau. Vous devez toujours avoir **une main de chaque côté de cette marque** pour la manier ;

Toutes les armes et tous les projectiles peuvent porter des coups **d'estoc** ;



Toutes les armes de moins de 213 cm peuvent porter des coups de tranche

- L'entièreté d'une arme recouverte de mousse peut faire des touches valides (excluant la garde et le pommeau) ;

Si vous utilisez une arme à deux mains et qu'un de vos bras est inutilisable, vous ne pouvez plus vous servir de votre arme, même pour parer ;

Une seule arme par main peut faire une touche ;

Faire coulisser votre arme (coup de billard) est autorisé. Cependant, les mains doivent respecter la marque de l'arme (s'il y a lieu) ;

Il n'y a aucune limite de vitesse de touche. Les coups « mitraillettes » sont permis ;

Pour infliger plusieurs points de dégâts, l'arme doit effectuer plusieurs touches, voici des exemples :

- Scier un bras avec une épée compte pour une touche seulement.
- Placer la lance contre le ventre et effectuer plusieurs poussées tout en maintenant le point de contact compte pour une touche seulement.

Les touches à l'aveugle (sur un côté de bâtiment, sous/dessus une palissade) sont permises, mais doivent être sécuritaires, c'est votre responsabilité ;

Il est permis de faire une touche au travers d'une clôture, balcon, escalier, etc. Cependant, vous devez vous assurer que le coup est sécuritaire. Il n'y a pas de murs invisibles ;

Si une flèche dévie de sa trajectoire (elle peut dévier sur un arbre, sol, combattant, etc.) et vous touche en estoc, la touche est valide ;

Les projectiles peuvent atteindre plus d'une cible ;

Les touches avec le plat de la lame sont valides ;

Les touches données par un allié sont valides ;

Vous pouvez bloquer une touche avec votre arme (les arcs et les arbalètes sont considérés comme des équipements).

Une touche qui touche est valide, même si vous avez bloquer ou parer.

Les blessures et la mort

- 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 participant ;
- Un participant mort doit toujours signaler clairement son statut de mort ;
    - Ensuite, il y a 2 possibilités :
        1. Rester sur place, de préférence au sol, ainsi il pourra se faire guérir.
           OU
        2. Se déplacer par soi-même sans nuire au combat, en renonçant à toute possibilité de se faire guérir par un guérisseur avec un sablier.

- En tout temps, un maréchal peut demander aux participants de quitter la zone pour des raisons de sécurité ;
- Les touches faites sur une zone déjà rendue inutilisable ne comptent pas ;
- Aucune action ne peut être faite avec un membre rendu inutilisable. Par exemple :
    - Manier son arme.
    - Décrocher un mousqueton ou autre mécanique de jeu.
    - L'utiliser pour bloquer une touche.
- Vous ne pouvez pas ramper à la suite de la perte d'une jambe. Vous devez vous mettre à genoux sans possibilité de déplacement. Cependant, il est permis de pivoter sur place ;
- Il est interdit de feindre la mort. Cependant, il est permis de se déclarer mort en observant les règles que cela implique ;
- Les morts ne parlent pas ;
- Il est possible de déplacer un mort avec son consentement. Cependant, le mort ne peut vous venir en aide.

Les guérisseurs

Pour entamer une guérison

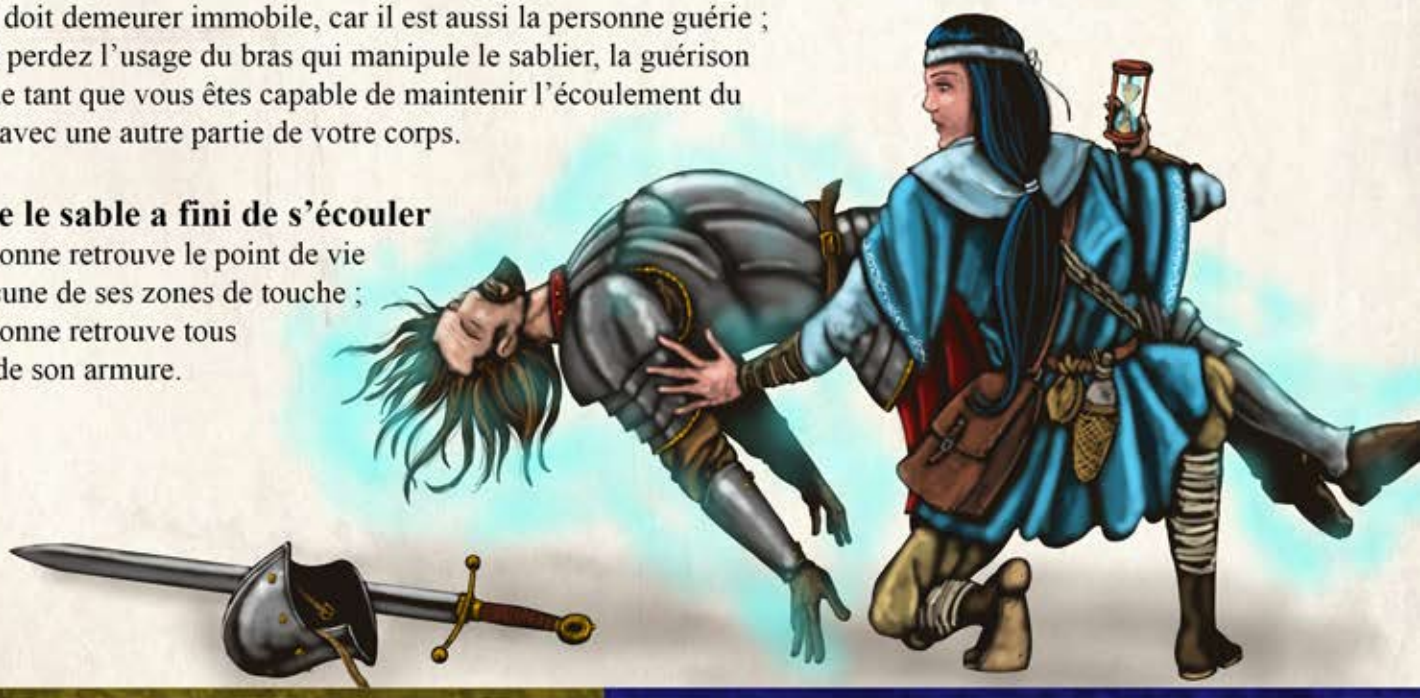
- Seul le porteur du sablier fourni par Bicolline peut l'utiliser. Un sablier ne peut changer de main une fois sur le champ de Bataille ;
- Vous devez vous assurer que l'entièreté du sable se retrouve d'un côté ou de l'autre ;
- Vous devez **obligatoirement tourner votre sablier** (faire un décompte du temps requis est considéré comme de la triche).

Pendant que le sable s'écoule

- Vous ne pouvez guérir qu'une personne à la fois ;
- Vous pouvez guérir n'importe qui, sauf avis contraire des règles de scénario ;
- Vous ne pouvez guérir un participant ayant choisi de se déplacer ;
- Vous devez rester en vie ;
- Vous devez avoir un contact corps à corps avec la personne que vous soignez. Tout contact intermédiaire ne compte pas (main à lance, épée à épée, etc.) ;
- La personne que vous soignez **doit rester immobile**, sans possibilité de parer des touches. **Il en est de votre responsabilité de lui dire ;**
- Le guérisseur ne peut pas porter de touches avec son arme (actions offensives), mais peut parer des coups avec son arme ou son bouclier (actions défensives) ;
- Si la personne que vous guérissez reçoit des touches, **cela n'interrompt pas la guérison**. Les seuls facteurs qui interrompent la guérison sont si votre cible bouge, que vous perdez le contact physique avec elle, si vous attaquez ou si vous mourez ;
- Une guérison interrompue doit recommencer du début (vous devez vous assurer que l'entièreté du sable se retrouve d'un côté ou de l'autre) ;
- Un guérisseur peut se guérir lui-même, tant qu'il peut utiliser son sablier avec un membre vivant. Pour ce faire, il doit demeurer immobile, car il est aussi la personne guérie ;
- Si vous perdez l'usage du bras qui manipule le sablier, la guérison continue tant que vous êtes capable de maintenir l'écoulement du sablier avec une autre partie de votre corps.

Lorsque le sable a fini de s'écouler

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



Les monstres

- Les monstres ont 10 points de vie répartis sur l'ensemble de leur corps et ils sont immunisés aux projectiles, à l'exception de ceux des machines de guerre qui leur font 2 points de dégâts ;
- Tout contact, même involontaire, avec l'arme du monstre tue au toucher.
- Cela inclut les six zones de touche, le bouclier, l'arme et tout autre équipement attaché au joueur.

Prérequis pour incarner un monstre

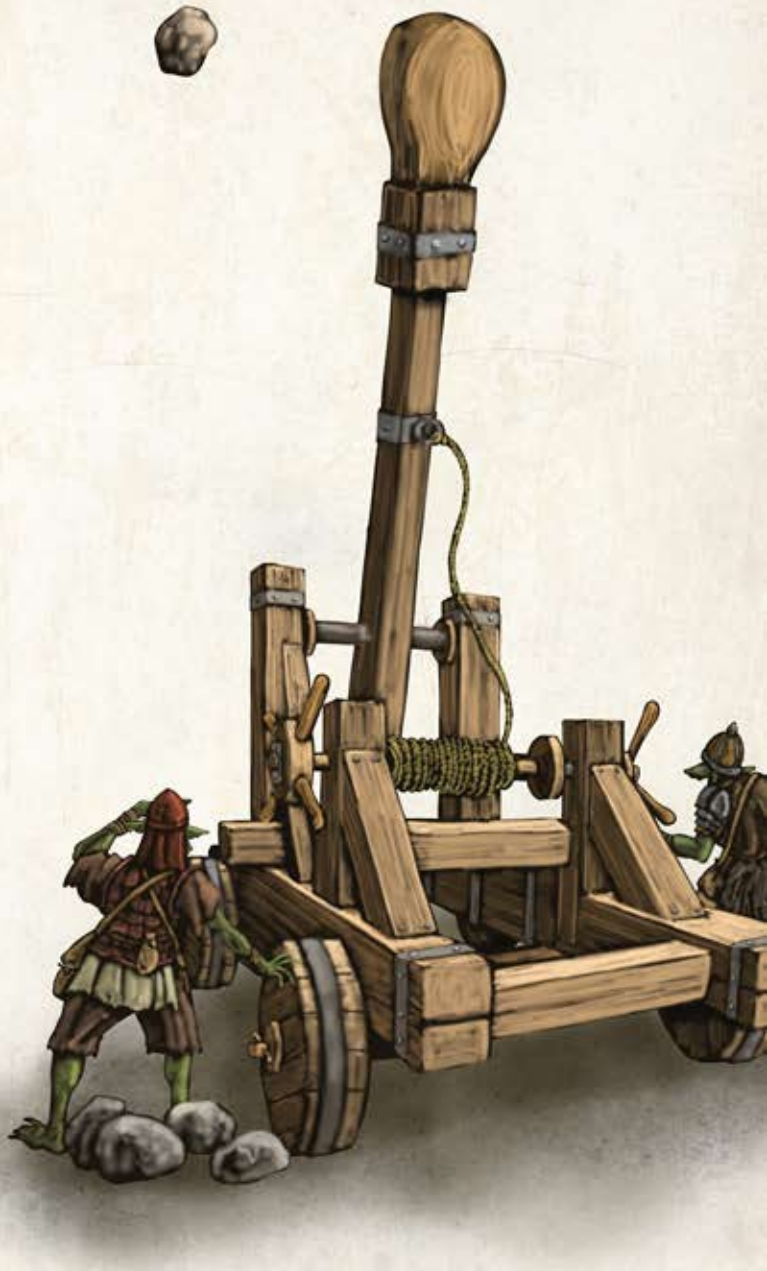
- Vous devez passer l'homologation pour faire accepter votre costume et recevoir votre carte de validation ;
- Vous devez montrer votre carte de validation à l'entrée du champ de bataille ;
- Vos armes ne doivent pas dépasser 152 cm et vous avez le droit de porter un bouclier.
- Vous devez être accompagné d'un autre participant qui sera porteur d'un sablier de guérison qui vous est exclusif.
- Vous devez être accompagné d'un autre participant qui fera office de préposé au monstre attitré.

Sur le champ de bataille

- Vous devez utiliser le costume et l'équipement que vous avez présentés lors de l'homologation ;
- Vous devez vous déplacer à la marche ;
- Les projectiles des machines de guerre vous font 2 points de dégâts au toucher ;
- Vous pouvez vous faire guérir uniquement par votre guérisseur attitré (en suivant les mêmes règles de guérison que si vous étiez un combattant normal) ou vous rendre à un puit de guérison (s'il y a lieu) ;
- Vous devez vous assurer que votre préposé au monstre attitré est proche de vous en tout temps ;
- En combat contre un autre monstre, votre arme fait 1 point de dégât et votre bouclier vous protège.

Les machines de guerre

- Les machines de guerre peuvent uniquement être détruites en enlevant leurs fanions rouges ;
- Une machine de guerre ne peut en détruire une autre ;
- La couleur rouge identifie uniquement les projectiles des machines de guerre ;
- Tous les participants peuvent aider un artilleur à déplacer la machine, mais seuls les artilleurs peuvent en faire usage ;
- Les projectiles en mouvement des machines de guerre tuent au toucher. Cela inclut les six zones de touche, le bouclier, l'arme et tout autre morceau d'équipement rattaché à un participant ;
- Dès qu'un artilleur « mort » déplace la machine, il doit retirer le fanion rouge de celle-ci.
- Il est interdit d'utiliser les projectiles d'une autre machine de guerre.
- Les machines de guerre font deux (2) points de dégâts aux monstres.
- Les machines de guerre doivent effectuer des tirs directs. Il est donc interdit d'effectuer des tirs à l'aveugle ou par-dessus votre ligne de front.



Prérequis pour les machines de guerre

- Vous devez passer l'homologation pour homologuer votre machine.

Artilleur

- Vous devez porter votre brassard rouge vous identifiant comme un artilleur ;
- Seul un artilleur (avec un maximum de trois par machine) peut tirer avec sa machine de guerre ;
- Pour qu'elle puisse tirer, le fanion de la machine doit encore être accroché et visible, indiquant ainsi que la machine est fonctionnelle.

Pour réparer une machine de guerre

- Un artilleur doit utiliser le sablier de la machine spécialement identifié avec les mêmes règles de guérisons que si la machine était un participant ;
- Les artilleurs peuvent ramener la machine à un puit de guérison sans nuire au déroulement des combats ;

FAQ

Si je reçois un coup sur mon arc, est-ce que je peux distribuer le point de dégât sur une pièce d'armure du bras qui tient mon arc ?

Oui. Pour des raisons de simplicité, nous laissons à la discrétion du partici pant de distribuer son point le dégât reçu n'importe où dans la région où l'équipement est attaché.

Si je bloque un coup avec mon épée ou bouclier, 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.

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.

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

Oui, mais vous pouvez uniquement porter des coups de lance. Afin de pou voir porter des coups de dague, votre main gauche doit obligatoirement lâcher la lance afin que la dague soit la seule arme dans votre main.

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.

Puis-je accoter mon arme sur un bouclier ou une arme 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. Cependant, un coup franc non excessif qui déplace un bouclier est permis.

Si je suis clairement inactif dans le combat, comme par exemple en train de m'éloigner du front pour aller boire de l'eau, et que ma lance traîne derrière moi. Si un participant fait une touche sur ma lance, est-ce que je perds mon bras ?

Non.

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

Oui.

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

Oui.

Règles de combat version 1.0
dernière révision avril 2025