



Règles de combat de Bicolline



Duché de Bicolline ®



Table des matières

Préambule.....	2
Le fair-play.....	2
Les pénalités.....	3
Les armes, les projectiles et le maniement.....	9
Les blessures et la mort.....	11
La guérison.....	12
Les monstres.....	13
Les machines de guerre.....	14
FAQ	15



Préambule

Les maréchaux, identifiés par des écharpes jaunes et bleus portées en bandoulière, représentent l'autorité sur le champ de bataille. En cas d'incident, c'est à eux que vous devez vous adresser ;

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

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

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 ;

Aucun contact corps-à-corps (autre que la guérison), ni aucun comportement violent ou irrespectueux ne seront tolérés.

Le fair-play

Le système de jeu est basé sur l'honneur : chaque participant est responsable d'appliquer les règles avec honnêteté.

Il est de votre responsabilité de compter les coups que vous recevez et non ceux que vous donnez ;

Acceptez les touches reçues de bonne foi. Si vous avez un doute sur une touche, considérez-la comme valide ;

Toute discussion doit se faire dans le respect, sans nuire au déroulement des combats ;

Signalez immédiatement tout équipement brisé ou dangereux ;

Nous ne tolérons aucun geste ni propos violents, agressifs ou intimidants.

Si vous observez un comportement dangereux ou non conforme, informez-en un maréchal ;

Rappelez-vous que l'objectif est de s'amuser dans un environnement sécuritaire pour tous.





Les pénalités

Pénalité mineure :

Une pénalité mineure peut être adressée 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 participant met en danger d'autres participants ou influence le résultat du jeu justifie également l'attribution d'une pénalité majeure. Il s'agit d'un avertissement écrit.

Registre des pénalités majeures

Un registre des pénalités majeures sera tenu par le Comité combat de Bicolline.

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



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

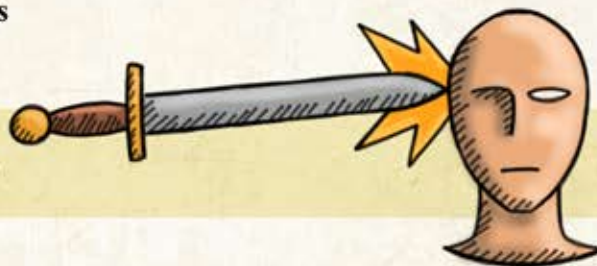


Les interdits

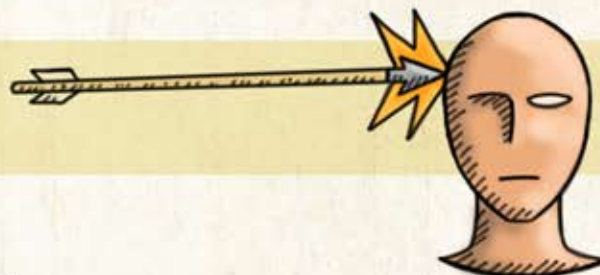
Il est interdit de trahir volontairement son front ;

Il est interdit d'employer de la force **excessive et/ou des 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.



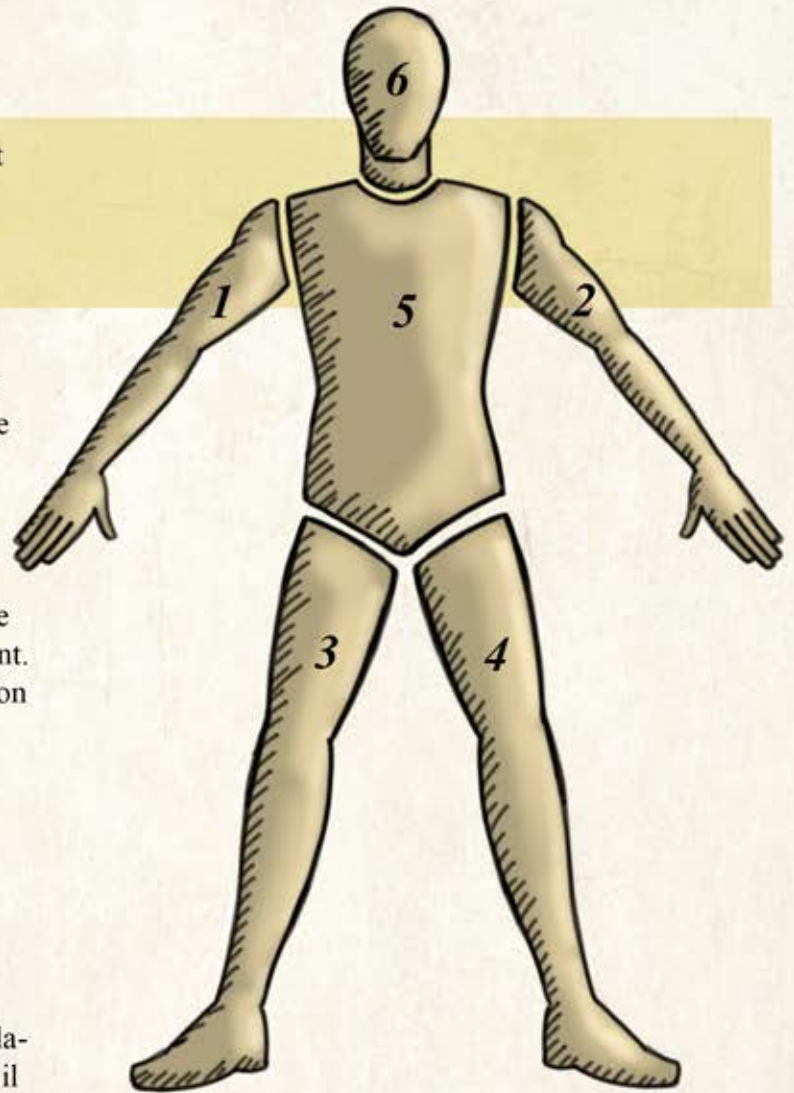


Les zones de touche

Le corps est divisé en **6 zones** 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 ;



Les boucliers

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 sont considérées comme de l'équipement et non de l'armure (Ex. : des bottes à cap d'acier) ;

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 ;**

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 mailles ou une brigandine avec les plaques non superposées, oui c'est possible.



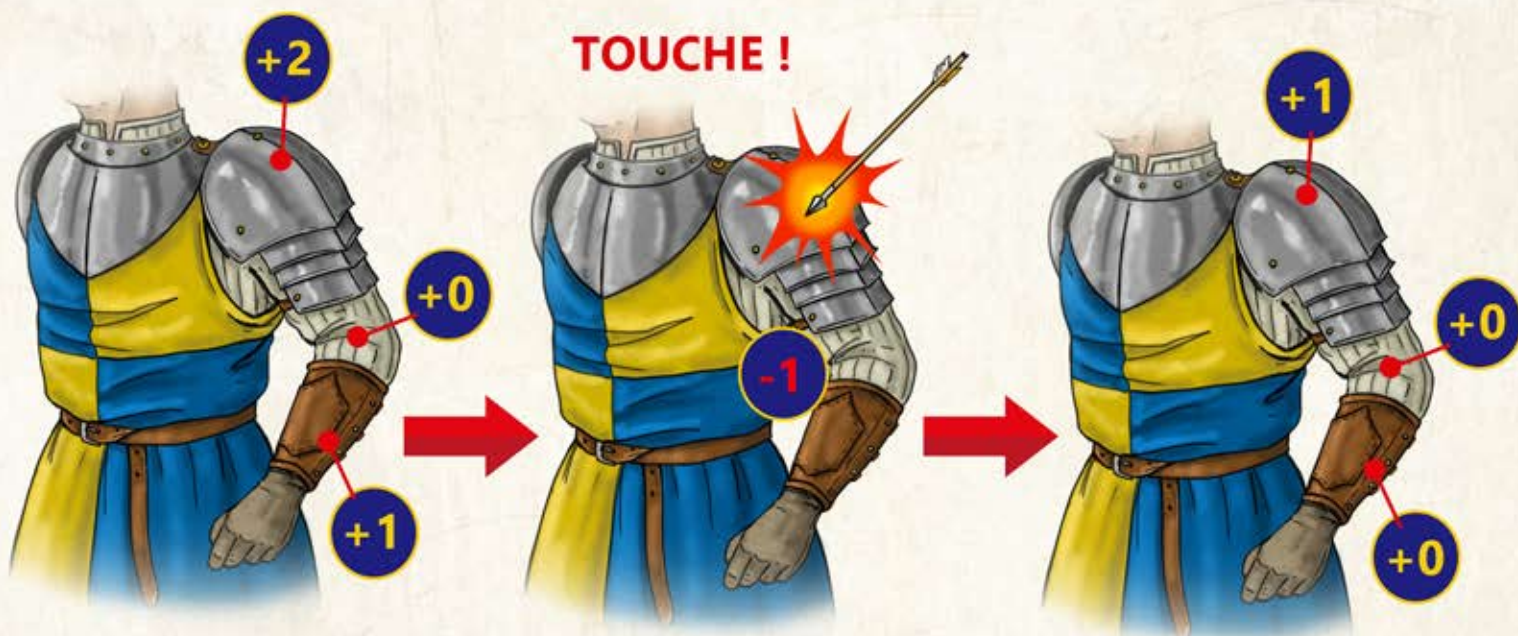


Exemples d'armures :





Calculer les points d'armure (PA)



Les points d'armure sont perdus sur **TOUTE** la zone de touche.

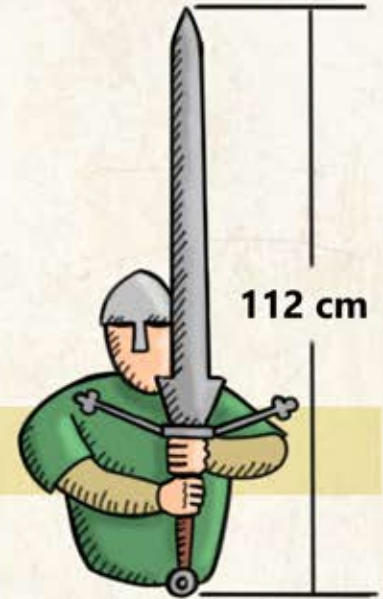


Les armes, les projectiles et le maniement

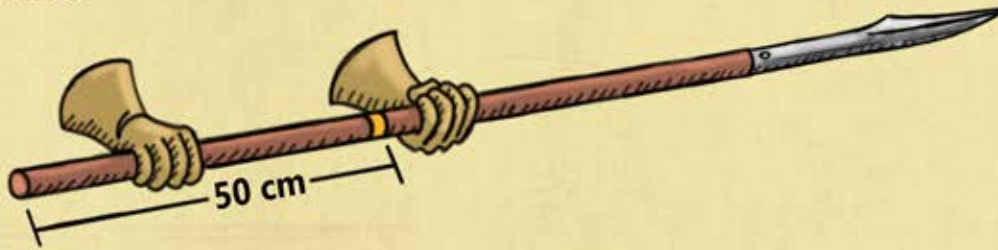
Toutes les touches font 1 point de dégât et doivent être portées avec une arme ou un projectile ;

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

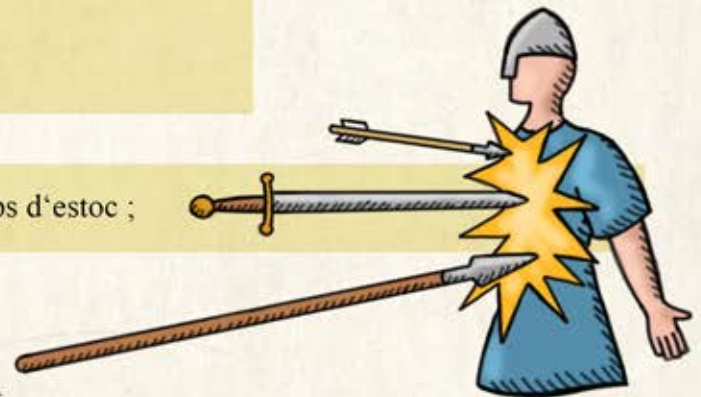
Toutes les armes de plus de **112 cm** doivent être utilisées à deux mains ;



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 touches de tranche et toute la partie recouverte de mousse peut faire des touches valides, en 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 touches « mitraillettes » sont permises ;

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 un projectile qui dévie de sa trajectoire (il 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 données par un allié sont valides ;

Une touche ne peut être bloquée qu'avec une arme ou un bouclier. Les arcs et les arbalètes sont considérés comme des équipements et ne peuvent pas bloquer une touche.

Une touche qui touche est valide, même si vous avez bloqué ou paré.





Les blessures et la mort

Quand le nombre de points de vie d'une zone de touche est réduit à zéro, cette zone 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 :

- Rester sur place, de préférence au sol, ainsi il pourra se faire guérir.
OU
- 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 à un participant de quitter la zone pour des raisons de sécurité. Il déterminera alors si le participant peut encore se faire guérir ou s'il doit se rendre au puits de guérison ;

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, utiliser un sablier de guérison 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.**





La guérison

La guérison

- Seul le porteur du sablier fourni par Bicolline peut l'utiliser. Un sablier ne peut changer de porteur une fois sur le champ de Bataille ;
- **Il est interdit de se guérir soi-même ;**
- Vous pouvez guérir qu'**une personne à la fois ;**
- Vous pouvez guérir tous les autres participants (à l'exception des monstres et machines de guerre), sauf indication contraire prévue par les règles du scénario ;
- Vous ne pouvez guérir un participant ayant choisi de se déplacer du lieu de sa mort ;

Pour entamer une guérison

- Vous devez vous assurer que l'entièreté du sable se retrouve d'un côté ;
- Vous devez **obligatoirement tourner votre sablier** (faire un décompte du temps requis est considéré comme de la triche) ;
- Vous pouvez tenir votre sablier comme bon vous semble ; toutefois, il incombe au joueur de s'assurer qu'un maréchal puisse valider son action.

Pendant que le sable s'écoule :

- 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 faites une action offensive 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) ;
- 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 ;
- Les monstres ne font pas de dégât à une machine de guerre ;
- 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 rattaché au participant.

Prérequis

- Vous devez passer l'homologation ;
- 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 non-combattant qui fera office de préposé au monstre attiré.

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 deux (2) points de dégât au toucher (incluant le bouclier) ;
- Vous pouvez vous faire guérir uniquement par votre guérisseur attiré avec les mêmes règles de guérison que si vous étiez un combattant normal ou se rendre à un puits de guérison (s'il y a lieu) ;
- Vous devez vous assurer que votre préposé attiré est proche de vous en tout temps ;
- En combat contre un autre monstre, votre arme fait 1 de dégât et votre bouclier vous protège.





Les machines de guerre

- Les machines de guerre possèdent deux (2) points de vie ;
- Une machine de guerre inflige un (1) point de dégât à une autre machine de guerre ;
- Elles infligent deux (2) points de dégâts aux monstres ;
- Lorsqu'une machine de guerre est détruite, un opérateur doit signaler clairement sa destruction à l'aide d'un fanion rouge ;
- La couleur rouge identifie exclusivement les projectiles des machines de guerre ;
- Tout contact, même involontaire, avec les projectiles de machine de guerre en mouvement tue au toucher. Cela inclut les six zones de touche, le bouclier, l'arme et tout autre équipement rattaché au participant.
- Les tirs doivent être directs. Les tirs à l'aveugle ou par-dessus votre ligne de front sont interdits ;
- Il est interdit d'utiliser les projectiles appartenant à une autre machine de guerre ;
- Tous les participants peuvent aider à déplacer une machine, mais seuls les opérateurs peuvent l'utiliser ;
- Si un opérateur « mort » déplace une machine, il doit immédiatement munir la machine de son fanion rouge ;
- Les opérateurs s'engagent à respecter une distance minimale de tir garantissant la sécurité des autres participants. Un tir à courte portée jugée non sécuritaire par un maréchal pourrait entraîner un avertissement.

Prérequis

- Vous devez passer l'homologation pour homologuer votre machine.
- Votre machine doit être inscrite au Registre des machines de guerre de Bicolline (vous pouvez le faire à l'homologation).

Opérateurs

- Une machine de guerre nécessite trois (3) opérateurs au total, ils doivent être identifiés par un brassard rouge ;
- Deux (2) opérateurs sont nécessaires pour déplacer la machine. Tous les autres joueurs peuvent les aider ;
- Deux (2) opérateurs sont nécessaires pour lancer des projectiles ;



Réparation d'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 participant 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 pouvoir 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 encore en vie, puis-je me déclarer mort ?

Oui.

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

Oui.

Si je suis clairement inactif dans le combat, par exemple en train de m'éloigner du front pour aller boire de l'eau, et que ma lance traîne derrière moi, est-ce qu'une touche portée sur ma lance entraîne la perte de mon bras ?

Non.

