

RÈGLES DE COMBAT DE BICOLLINE

VERSION SIMPLIFIÉE MAI 2011

Ceci s'applique à toute personne désirant aller sur le champ de bataille.

1- LE FAIR-PLAY

L'esprit et l'ambiance de Bicolline appartiennent à chacun, le fair-play et le respect des gens sont les deux premières règles à adopter. **Tout contact corporel est INTERDIT, de même que tout comportement violent.** La **charge physique** est **INTERDITE**. Les Maréchaux (arbitres), identifiés par des tabars jaune et bleu, représentent l'autorité sur le champ de bataille. Ils sont là pour veiller au bon déroulement du jeu. Il est de votre responsabilité de compter les coups que vous recevez et non ceux que vous donnez. Toute personne sur le champ de bataille, à l'exception des maréchaux, peut être une cible. Il est interdit de trahir son front.

2- LES ZONES DE TOUCHE

Le corps est divisé en 6 régions, ayant chacune 1 PV (point de vie). Elles sont : Le **bras droit** et **gauche** (du bout des doigts à l'épaule), les **jambes droite** et **gauche** (du bout des orteils à la hanche), le **tronc** (le torse et le dos) et la **tête** qui comprend le cou, mais **exclut le visage (les sourcils, les yeux, le nez, la bouche, la mâchoire, les oreilles et les tempes)**.

3-LA MORT ET LES BLESSURES

Quand le nombre de PV d'une région du corps est réduit à zéro, cette région devient inutilisable. Dans le cas d'une ou des deux jambes, cela oblige l'adoption de la position à genoux, sans possibilité de se déplacer. Pour la tête ou le tronc, cela signifie la mort du joueur. Un joueur mort doit s'étendre par terre, s'immobiliser et ne plus parler. Il n'est pas permis de feindre la mort.

4- LES ARMURES

Les pièces d'armure protègent en rajoutant des **points d'armure (PA)** non cumulables. Si une région du corps est protégée par plusieurs types d'armure, seule la partie couverte par l'armure est protégée. En aucun cas, une région du corps ne peut perdre plus de PA que sa plus haute valeur de protection.

- a) +0PA : Vêtements, suède, fourrure.
- b) +1PA : Cuir souple, bambou, matériaux composites (polymères), cotte matelassée, gambisons, bottes de cuir, bottes avec caps d'acier cachés.
- c) +2PA : Tout type d'armure de cuir rigide de 3mm d'épaisseur minimum, armures en matériaux composites (polymères) imitation de métal, armures en anneaux de métal de 3/4 de pouce et plus de diamètre interne.
- d) +3PA : Cotte de mailles, armure d'écailles de métal, armures en anneaux de métal de moins de 3/4 de pouce de diamètre interne, brigandine (cuir avec plaques de métal).
- e) +4PA : Armure de plaques de métal. 18 gage minimum pour l'acier et 16 gage minimum pour l'aluminium.

5-LES ARMES ET LE COMBAT

C'est la touche qui compte et non sa force (soyez vigilants lors des attaques portées vers la tête). Il est **INTERDIT** de lancer des projectiles **ou de porter des coups d'estoc à la tête**. Toutes les armes de moins de 112cm (44po) font 1PD (point de dégât). Les armes de 112cm (44po) et plus ainsi que les flèches, les carreaux et les javelines font 2 PD. Toutes armes de plus de 112cm (44po) doit être tenue à deux mains. Il n'y a pas d'arme acceptée entre 152cm (60 pouces – 5 pieds) et 183cm (72 pouces – 6 pieds).

6- ARMES MAGIQUES ET COMBATTANTS RUNIQUES

Les armes magiques ont une **couleur vive et sont facilement identifiables**. Elles tuent au toucher. Cela signifie qu'un joueur meurt s'il reçoit un coup donné par une arme magique, cela comprend son armure et son bouclier, la seule exception est son arme. Lors de sa mort, le porteur d'une arme magique doit la mettre en évidence sur lui, libre de toute entrave. Les armes magiques et les sabliers de guérison permanent avec l'hippocampe sont les seuls objets à pouvoir être volés pendant le combat, et ce, après avoir tué leur porteur. Le porteur d'une arme magique est considéré comme un combattant runique. Les combattants runiques doivent porter une écharpe d'identification et peuvent infliger des PD aux monstres. Les seuls objets magiques acceptés durant la grande bataille sont ceux du registre des objets magiques de Bicolline. Contre les monstres, les armes magiques font des PD équivalents à leur type d'arme.

7-LES GUÉRISSEURS

Chacun d'entre eux porte un sablier de guérison homologué. Il est interdit de voler les sabliers de guérison à l'exception des sabliers de guérison avec l'hippocampe. Pour prodiguer des soins, il doit retourner le sablier en touchant de sa main le blessé ou le mort. Un mort ou un blessé ne pourra être guéri qu'une fois le sablier d'un côté plein complètement écoulé. La guérison redonne tous les PV et PA. Toute personne qui guérit ou qui se fait guérir ne peut pas se battre ou se déplacer durant le processus de guérison. Si le processus de guérison est interrompu, il doit être recommencé à zéro.

8- LES MONSTRES

Les petits monstres ont 10 PV et les gros monstres 20 PV, ils sont immunisés aux projectiles autres que ceux des machines de guerre. Seulement les combattants runiques, les armes magiques, les machines de guerre et les monstres ont le droit de frapper ou d'attaquer un monstre. Les armes des petits monstres font 2PD et peuvent être parés par les boucliers. Les armes des gros monstres tuent au toucher : Cela signifie qu'une personne meurt si elle reçoit un coup donné par un gros monstre, cela comprend son armure et son bouclier, la seule exception est son arme. Un monstre détruit au toucher les machines de guerre. Il n'est pas permis d'entraver le mouvement d'un monstre.

9- LES MACHINES DE GUERRE

Pour détruire une machine de guerre, il suffit de lui enlever son fanion rouge. Seulement les servants d'une machine de guerre peuvent l'utiliser. Les projectiles d'une machine de guerre tuent au toucher : Cela signifie qu'une personne meurt si elle reçoit un coup donné par un projectile de machine de guerre, cela comprend son armure et son bouclier. Les projectiles des machines de guerre ne peuvent en aucun cas être bloqués ou arrêtés par des armes. Elles tuent les monstres au toucher. Les boulets peuvent détruire les machines de guerres. Les projectiles des machines de guerre sont mortels même après avoir touché / rebondi au sol.

10- HOMOLOGATION ET MARÉCHAUX

Tout joueur, arme, bouclier, monstre, arme magique, sablier de guérison, machine de guerre doit être homologué avant de pouvoir entrer sur le champ de bataille. Les processus d'homologation et les différentes informations sur les standards de fabrication des armes se trouvent dans le cahier des standards de fabrication et d'homologation des armes de Bicolline. Les maréchaux ont pouvoir de vie et de «mort» sur les combattants et peuvent faire déplacer les morts. En cas d'accident, c'est à eux que vous vous adressez.