

RÈGLES DE COMBAT DE BICOLLINE

« Grandis ta nature, ce n'est qu'un jeu »

VERSION DÉTAILLÉE. MAI 2011

A – TERMINOLOGIE	<i>p. 2</i>
1 – LE FAIRPLAY	<i>p. 3</i>
2 – LES ZONES DE TOUCHE	<i>p. 5</i>
3 – LA MORT ET LES BLESSURES	<i>p. 6</i>
4 – LES ARMURES	<i>p. 7</i>
5 – LES ARMES ET LE COMBAT	<i>p. 8</i>
6 – LES ARMES MAGIQUES ET COMBATTANTS RUNIQUES	<i>p. 9</i>
7 – LES GUÉRRISEURS	<i>p. 10</i>
8 – LES MONSTRES	<i>p. 11</i>
9 – LES MACHINES DE GUERRE	<i>p. 12</i>
10 – HOMOLOGATION ET MARÉCHAUX	<i>p. 13</i>

A Terminologie

- A.1- Pour faciliter la lecture de ce document le masculin est employé sans préjudice pour les joueurs de sexe féminin.
- A.2- Définition des abréviations et du système de points de combat:
- a) PV : Point de vie
 - b) PA : Point d'armure
 - c) PD : Point de dégâts
 - d) 1 PV = 1PA = 1PD
- A.3- Définition des termes d'armement:
- a) Armes de courte et moyenne portée (moins que 152cm - 60po) : Dague, épée, épée longue, épée bâtarde, épée 2 mains, hache, hache 2 mains, masse, masse 2 mains, fléau d'armes.
 - b) Armes de longue portée (plus de 183 cm - 72 po) : Lance, armes d'hast, hallebarde, naginata, fléau de paysan.
 - c) Armes de tir : Arc, arbalète, arbalète de poing.
 - d) Projectiles : Flèches, carreaux d'arbalète, javelines.
 - e) Machines de guerre : Baliste, canon / bombarde, catapulte, trébuchet.
 - f) Projectiles de machine de guerre : Trait de baliste, boulet de canon / bombarde, boulet de catapulte / trébuchet.
 - g) Armes magiques : Toutes les armes magiques dans le registre des objets magiques de Bicolline.
 - h) Monstres : Tous les monstres inscrits dans le Bestiaire des Monstres de Bicolline.
- A.4- Définition des participants:
- a) Joueur : Personne inscrite à une activité du Duché de Bicolline.
 - b) Combattant : Tout joueur se rendant au champ de bataille.
 - c) Runique : Combattant pouvant combattre un monstre.
 - d) Non Runique : Combattant ne pouvant pas combattre un monstre.
 - e) Maréchal : Arbitre en charge du combat.
 - f) Monstre : Combattant incarnant un Monstre.
 - g) Participant non armé : Joueur ou personne n'ayant pas d'armes (porteur d'eau, porteur de matériel, caméraman) sur le champ de bataille.

A.5- Définition générales:

- a) GB: Grande Bataille du Duché de Bicolline.
- b) Champ de bataille: Secteur délimité du terrain du Duché de Bicolline où se déroule l'activité de combat.
- c) Front: Groupe de combattants faisant partie de la même armée.
- d) Déploiement: Placement physique des différents fronts dans leurs endroits désignés avant le début du combat sur le champ de bataille.
- e) Scénario: Événement ponctuel faisant partie d'une activité de combat.

1.0 *Le Fair-Play*

1.1 La sécurité et l'intégrité physique de tous les participants (combattants, maréchaux, participants non armés) priment toujours sur tout déroulement d'activités et sont la responsabilité de tous. Soyez attentifs lors des situations d'urgence ou de danger.

1.2 Toute personne commettant une infraction ou qui ne respecte pas un des points ci-dessous peut se voir imposer des sanctions et même être bannie de façon définitive de Bicolline et de ses activités, en plus de s'exposer aux éventuelles poursuites et conséquences légales de son geste.

1.3 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.

1.3.1 Tout contact corporel de combat autre que celui du système de touche établi dans ce document est interdit (exemple: combat à mains nues, charge avec le bouclier, lutte, corps à corps).

1.3.2 Toute violence excessive dans les coups portés avec une arme est interdite.

1.3.3 La charge physique est interdite.

1.3.4 Tout comportement violent est interdit.

1.4 Les Maréchaux (arbitres), identifiés par des tabars jaunes et bleus, représentent l'autorité sur le champ de bataille. Ils sont là pour veiller au bon déroulement du jeu et leurs décisions ne peuvent être contestées.

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

1.6 Il est interdit de trahir de quelque façon que ce soit son front. Il n'est donc pas permis de:

1.6.1 Attaquer volontairement des combattants de son propre front.

1.6.2 Actionner volontairement un mécanisme jeu pour en faire bénéficier le front adverse (exemple: boîte à temps et mât de position).

1.7 Le point **1.6.1** ne s'applique pas lorsque des groupes de combattants d'un même front se disputent un objectif spécifique qui n'est pas associé à un front (exemple : cadenas de contrôle).

1.8 Le « friendly fire » (coup perdu) compte. Vous devez compter tous les coups que vous recevez même si c'est un camarade d'armes qui volontairement ou involontairement vous les donne.

1.9 Une fois le déploiement terminé, il est permis de :

1.9.1 Mentir à l'ennemi sur l'appartenance à son front.

1.9.2 Changer de costume pour tromper l'ennemi.

1.9.3 Utiliser toute ruse ou subterfuge pour tromper le front adverse.

1.10 Toute personne sur le champ de bataille, à l'exception des maréchaux, peut être une cible. Des personnages non armés peuvent se joindre aux combattants. Ils doivent choisir un camp et se déployer avec celui-ci. Ils doivent bien sûr connaître l'intégralité des règles et les respecter. Ils peuvent donc être pris comme cible et mourir au combat. Trois rôles de personnages non armés sont possibles :

1.10.1 Porteur d'eau : Les gourdes et autres récipients doivent être décorum (pas de bouteilles plastiques visibles, pas de gourdes plastiques, ...)

1.10.2 Porteur de matériel : Le matériel est porté à la main, sur des civières, dans une charrette, ou sur tout autre moyen de transport homologué.

1.10.3 Porteur de caméra : Les caméras trop visibles doivent être camouflées d'une façon décorum.

1.11 Aucun vol ne sera toléré, que cela soit du matériel jeu ou des biens personnels. Tout objet trouvé sur le terrain doit être ramené à l'organisation, il appartient forcément à quelqu'un! Seulement les armes et objets magiques mis en jeu par l'organisation peuvent être volés durant la bataille. Il n'est pas permis de voler quoi que se soit dans les campements.

1.12 Le vandalisme et la détérioration de matériel ou d'équipement ne seront pas tolérés.

1.13 Il n'y a pas de combat dans les bâtiments.

1.14 Ces règles peuvent être modifiées par l'Organisation de Bicolline lors d'événements spéciaux, campagnes et scénarios.

2.0 Zones de Touche

2.1 Le corps est divisé en 6 régions, ayant chacune 1 PV (point de vie).

2.1.1 Bras droit (du bout des doigts à l'épaule).

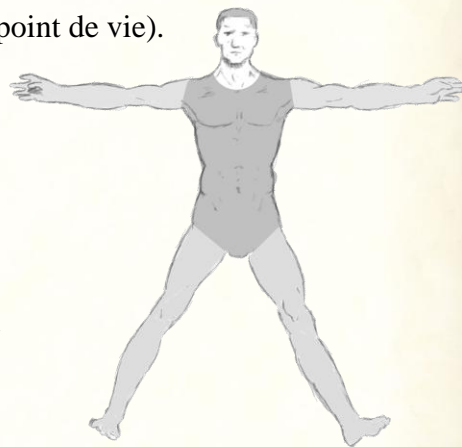
2.1.2 Bras gauche (du bout des doigts à l'épaule).

2.1.3 Jambe droite (du bout des orteils à la hanche).

2.1.4 Jambe gauche (du bout des orteils à la hanche).

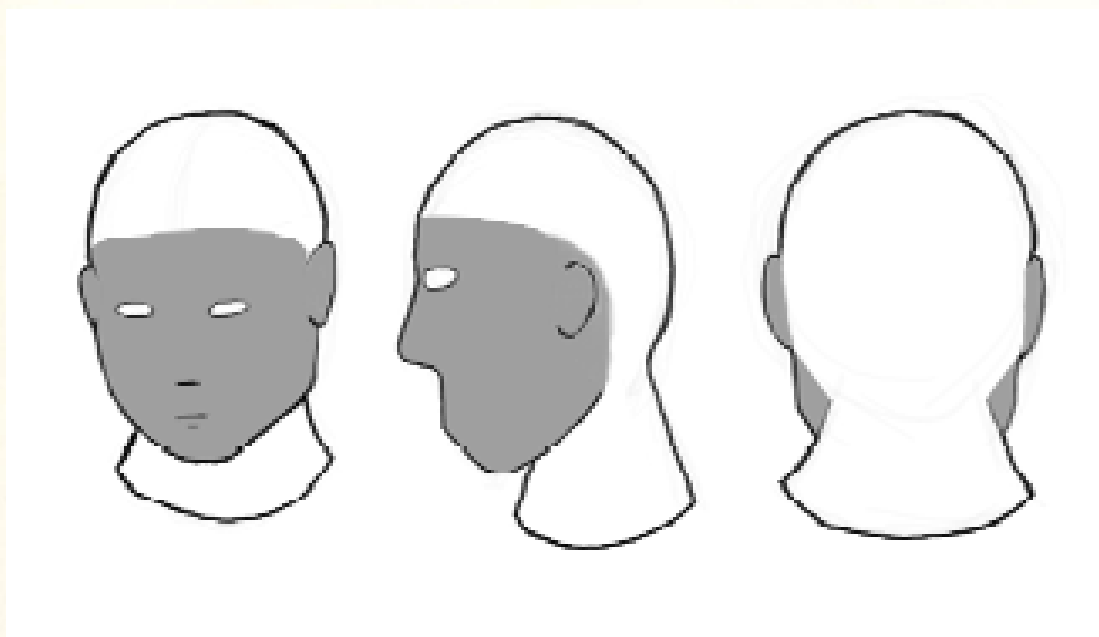
2.1.5 Tronc (le torse et le dos).

2.1.6 Tête (haut et derrière de la tête en incluant le cou et excluant le visage).



2.2 Visage : Le visage inclus les sourcils, les yeux, le nez, la bouche, la mâchoire, les tempes et les oreilles tels que définis par les zones grises ombragées du schéma 2 ci-dessous.

Schéma 2



3.0 *La Mort et les Blessures*

3.1 Les 3 positions de combat sont :

3.1.1 Debout = Vivant

3.1.2 À genoux = Blessé à une ou aux deux jambes

3.1.3 Couché = Mort

3.2 Quand le nombre de PV d'une région du corps est réduite à zéro, elle devient inutilisable.

3.3 Quand le nombre de PV de la tête ou du tronc est réduit à zéro, vous êtes mort!

3.4 Un combattant mort doit s'étendre à terre, s'immobiliser et ne plus parler. Votre seul droit est celui de respirer, ce qui est déjà beaucoup pour un mort!

3.5 Les morts ne marchent pas, ne parlent pas, et n'aident pas les gens qui les portent.

3.6 Pour transporter un mort il doit être consentant.

3.7 Il n'est pas permis de faire semblant d'être mort.

3.8 Quand le nombre de PV d'un bras est réduit à zéro, cette partie du corps devient alors inutilisable tant qu'elle ne sera pas guérie. Cela signifie qu'un bras inutilisable ne pourra plus tenir ni arme, ni aucune autre forme d'objet. Ainsi un combattant qui a un bras inutilisable ne peut plus combattre avec une arme à 2 mains. Toutefois, il vous est encore permis de transporter votre équipement avec votre autre main. Advenant le cas où les deux bras sont rendus inutilisables, le combattant ne peut plus rien transporter avec ses bras.

3.9 Quand le nombre de PV d'une jambe ou des deux jambes est réduit à zéro, cette partie du corps devient alors inutilisable tant qu'elle ne sera pas guérie. Vous devez alors poser le genou de la jambe blessée au sol. Le ou les genoux doivent rester fixes au sol, le combattant ne peut pas se déplacer. Un combattant ayant un genou au sol doit garder son arme en main et avoir l'air actif et non s'asseoir et avoir l'air passif. Lorsqu'on est blessé à une seule jambe il est permis de faire un pivot sur la jambe posé au sol.

4.0 Les Armures

4.1 Les pièces d'armure protègent en rajoutant des PA (point d'armure) non cumulables.

4.2 La liste ci-dessous donne les niveaux de protection. La protection maximum est donc de 4 points d'armure par zone du corps.

4.2.1 0PA : Vêtements, suède, fourrure.

4.2.2 1PA : Cuir souple, bambou, matériaux composites (polymères), cotte matelassée, gambisons, bottes de cuir, bottes avec caps d'acier cachés.

4.2.3 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.

4.2.4 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).

4.2.5 4PA : Armure de plaques de métal. 18 gage minimum pour l'acier et 16 gage minimum pour l'aluminium.

4.3 Les armures ne doivent pas être dangereuses, ainsi les armures et les casques avec des protubérances dangereuses (pics, arêtes tranchantes, ...) ne sont pas autorisées.

4.4 Toute armure jugé non décorum sera refusé.

4.5 L'armure n'est pas obligée d'être visible, elle peut être caché par un vêtement.

4.6 Seule la surface du corps réellement protégée par la pièce d'armure bénéficie de sa protection. Si une région du corps est protégée par plusieurs types d'armure, chaque partie de la région du corps est protégée en PA selon le type d'armure qui la couvre.

4.7 En aucun cas une région du corps ne peut perdre plus de PA que sa plus haute valeur de protection. Si le nombre total de PD (point de dégât) reçu sur une zone du corps dépasse la protection offerte par l'armure touchée (PA), vous perdez 1 (un) PV et donc ce membre devient inutilisable.

Exemple 1 : Un combattant a sur le bras droit une manche en cotte de maille (3 PA) et un gantelet en métal (4 PA). Il reçoit un coup de lance sur le gantelet ($2 \text{ PD} \leq 4 \text{ PA}$) et conserve son bras. S'il reçoit un deuxième coup sur la manche en cotte de maille ($2+2 \text{ PD} > 3 \text{ PA}$), il perd son membre. S'il avait reçu le deuxième sur le gantelet ($2 + 2 \text{ PD} \leq 4 \text{ PA}$), il aurait conservé son membre.

Exemple 2 : Un combattant possède une jambière en métal (4 PA) couvrant le devant de son mollet, mais pas l'arrière. Il reçoit un coup d'épée sur le devant ($1 \text{ PD} \leq 4 \text{ PA}$), il conserve sa jambe. S'il reçoit une deuxième touche sur la partie non couverte par la jambière, soit le derrière ($1+1 \text{ PD} > 0 \text{ PA}$), il perd sa jambe.

5.0 *Les Armes et le Combat*

- 5.1 Ces règles ont été adoptées dans l'optique de simplifier au maximum, pour le combattant, la gestion des coups reçus pendant le combat.
- 5.2 Si un combattant reçoit un coup (une touche) d'une arme de 112cm (44 pouces) et moins il subit 1 (un) PD.
- 5.3 Si un combattant reçoit un coup (une touche) d'une arme de plus de 112cm (44 pouces) il subit 2 (deux) PD.
- 5.4 Tous les projectiles (flèches, carreaux d'arbalète et javelines) font 2 (deux) PD.
- 5.5 Toutes les armes de plus de 112cm (44 pouces) doivent être tenues à deux mains pour être utilisées.
- 5.6 Il n'y a pas d'armes entre 152cm (60 pouces – 5 pieds) et 183cm (72 pouces – 6 pieds).
- 5.7 Vous ne pouvez pas porter des coups d'estocs (coup pointé) ou lancer des projectiles en direction de la tête de votre adversaire même s'il est protégé par une pièce d'armure (**le cou fait partie de la tête**). Les coups tranchants à la tête comptent sauf la partie du visage.
- 5.8 En cas de coup volontaire ou involontaire au visage, d'un coup volontaire ou involontaire d'estoc à la tête ou d'un coup volontaire ou involontaire par un projectile à la tête, la touche est ignorée.
- 5.9 Le seul projectile qui peut être lancé à la main, un seul à la fois, est la javeline.
- 5.10 Toute violence excessive dans les coups portés avec une arme est interdite. C'est la touche qui compte et non sa force.
- 5.11 Ton bouclier n'est pas une arme. Aucun contact entre boucliers n'est toléré.
- 5.12 Un combattant est autorisé à utiliser en tout temps 1 (un) bouclier maximum.
- 5.13 **Il est fortement encouragé de faire des touches franches.** Les coups de mitraille (coups répétitifs rapides) doivent être comptés comme valables.
- 5.14 Il n'est pas permis de saisir les armes et les boucliers des adversaires sans leur consentement.
- 5.15 Les parades se font seulement avec des armes et boucliers homologués. Les arcs et arbalètes ne peuvent en aucun cas parer les coups.
- 5.16 Il est interdit de retenir avec son arme et/ou bouclier, l'arme de son adversaire.

- 5.17 Les coups coulissants, coups de billards, avec les lances sont interdits.
- 5.18 Les fiches détaillées concernant les PD, le maniement de chacune des armes et toutes les spécifications techniques se trouvent dans le cahier des standards de fabrication et homologation des armes de Bicolline.

6.0 *Les Armes Magiques et Combattants Runiques*

- 6.1 Les seuls objets magiques acceptés durant la GB sont ceux figurant dans le registre des objets magiques de Bicolline.
- 6.2 Les armes magiques ont une **couleur vive et sont facilement identifiables**.
- 6.3 L'arme magique tue au toucher. Cela signifie qu'une personne meurt si elle reçoit un coup donné par une arme magique, cela comprend son armure, son bouclier et toute pièce d'équipement. La seule exception est son arme, on peut donc parer les coups d'une arme magique avec son arme.
- 6.4 Les propriétaires d'armes magiques sont obligés de les emmener au combat lors de la GB.
- 6.5 Sauf indications contraires de l'Organisation de Bicolline, 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.
- 6.6 Lors de sa mort, le porteur d'une arme magique ou d'un sablier de guérison permanent doit le mettre en évidence sur lui, libre de toute entrave.
- 6.7 Si une arme magique ou un sablier permanent est volé, le nouveau propriétaire doit se rapporter à un maréchal en fin d'activité de façon à assurer un suivi.
- 6.8 Les combattants runiques doivent porter une écharpe d'identification fournie par l'organisation de Bicolline.
- 6.9 Les combattants runiques peuvent attaquer les monstres en leur infligeant des PD avec leurs armes.
- 6.10 Le porteur d'une arme magique est considéré comme un combattant runique. Il n'a pas besoin de porter une écharpe d'identification.
- 6.11 Les armes magiques ne font que leur dommage normal sur un monstre, soit 1 (un) ou 2 (deux) PD selon le type d'arme.

7.0 *Les Guérisseurs*

7.1 Chaque guérisseur porte un sablier de guérison qu'il doit retourner en touchant de son autre main le blessé ou le mort à qui il prodigue ses soins.

7.1.1 Un sablier permet de guérir un seul combattant à la fois.

7.1.2 Lors de la guérison, le sablier régénère tous les PA et PV du combattant.

7.1.3 Le sablier doit obligatoirement avoir une de ses parties totalement vide au départ pour être valable.

7.1.4 Un mort ou un blessé ne pourra être guéri qu'une fois le côté plein du sablier complètement écoulé.

7.1.5 Une guérison interrompue doit être recommencée à zéro.

7.1.6 Les sabliers peuvent guérir (donner des PV) et réparer les armures (redonner les PA) sans que le combattant soit mort.

7.2 Tout joueur qui guéri ou qui se fait guérir ne peut pas se battre ou se déplacer durant le processus de guérison.

7.3 Les guérisseurs peuvent porter des armures ou des armes, mais ils ne peuvent pas utiliser d'armes durant une guérison.

7.4 Les sabliers de guérison ne se volent pas et ne s'échangent pas à l'exception des sabliers permanents en forme d'hippocampe qui eux peuvent être volés. Si un sablier permanent est volé, le nouveau propriétaire doit se rapporter à un maréchal en fin d'activité de façon à assurer un suivi.

7.5 Les sabliers (incluant les sabliers permanents en forme d'hippocampe) doivent être homologués (tag) avant chaque événement pour être valables. Guérir un combattant avec un sablier non homologué est une effraction grave.

7.6 Un sablier de guérison standard peut être caché pendant qu'il n'est pas utilisé.

7.7 Un guérisseur ayant perdu l'usage de ses deux bras ou mort ne peut prêter un sablier de guérison à un combattant pour qu'il se fasse guérir.

7.8 Il est interdit d'emmener des sabliers lors des activités de Bicolline. Ils seront fournis par l'organisation.

7.9 Pour guérir un monstre il faut utiliser le sablier de guérison qui lui est spécifiquement assigné, un sablier de guérison standard n'a pas d'effet sur un monstre.

7.10 Pour réparer une machine de guerre il faut utiliser le sablier de guérison qui lui est spécifiquement assigné, un sablier de guérison standard n'a pas d'effet sur une machine de guerre.

7.11 Certains groupes (Elfes, Orcs, Prêtres, Grands Prêtres) ont des moyens de guérison qui leur sont particuliers et spécifiques.

8.0 *Les Monstres*

8.1 Les petits monstres ont 10 PV au total répartis sur l'ensemble du corps.

8.2 Les gros monstres ont 20 PV au total répartis sur l'ensemble du corps.

8.3 Les armes des petits monstres font 2PD et peuvent être paré par les boucliers.

8.4 Les armes des gros monstres tuent au toucher. Cela signifie qu'un combattant meurt s'il reçoit un coup donné par celle-ci, cela comprend son armure, son bouclier et toute pièce d'équipement. La seule exception est son arme, on peut donc parer les coups d'un gros monstre avec son arme.

8.5 Les flèches, javelines et les carreaux d'arbalètes sont sans effet sur les monstres.

8.6 Les projectiles des machines de guerre tuent les monstres au toucher.

8.7 Un monstre détruit au toucher les machines de guerre.

8.8 Lorsqu'un monstre se fait toucher par l'attaque d'un autre monstre il reçoit 2 (deux) PD.

8.9 Il n'est pas permis d'entraver le mouvement d'un monstre.

8.10 Un monstre ne peut être guéri que par son sablier spécifique qui lui est individuellement assigné.

8.11 Le nombre de monstres est limité et seuls les monstres homologués sont considérés lors des combats. Vous pouvez avoir un aperçu des monstres existants en consultant le bestiaire, celui-ci est mis à jour après chaque GB. Vous devez faire des démarches avec l'Organisation de Bicolline avant d'avoir un monstre sur le champ de bataille.

9.0 *Les Machines de Guerre*

9.1 Toute machine de guerre (canon, baliste, pavois, catapulte et trébuchet) doit être homologuée avant d'entrer sur le champ de bataille.

9.2 Les projectiles d'une machine de guerre tuent au toucher. Cela signifie qu'un combattant meurt s'il reçoit un coup donné par ceux-ci, cela comprend son armure, son bouclier et toute pièce d'équipement.

9.3 Seuls les servants homologués pour leur machine de guerre peuvent s'en servir, ils sont identifiés par un brassard rouge.

9.4 Les projectiles des machines de guerre sont mortels même après avoirs touchés ou rebondit au sol.

9.5 Il est interdit d'engager des cibles qui sont à moins de 2,74m (9 pied)

9.6 Les projectiles tuent les monstres au toucher.

9.7 Les boulets peuvent détruire les machines de guerres.

9.8 Une machine de guerre homologuée est identifiée par un fanion rouge attaché à un mousqueton à l'avant dans un endroit visible et accessible (une attache/vis doit être incluse dans le design de la machine de guerre pour qu'on puisse sécuriser le fanion avec du fil de fer).

9.9 Si une machine de guerre est détruite, son servant détache immédiatement le mousqueton avec le fanion rouge pour simuler sa destruction.

9.10 Les combattants peuvent détruire la machine de guerre en détachant le mousqueton avec le fanion rouge.

9.11 Une machine sans son fanion rouge ne peut jamais être utilisée.

9.12 Pour réparer une machine de guerre il faut utiliser le sablier de guérison spécifiquement assignée à chaque machine de guerre.

9.13 Les machines de guerre **restent à 15 pieds** d'un pont et ne peuvent le traverser que lorsque l'autre rive est contrôlée par son front.

9.14 L'homologation des machines de guerre tient compte de leur poids et de leur encombrement. Pour plus de détails consultez le cahier des standards de fabrication et homologation des armes de Bicolline.

10.0 Homologation et Maréchaux

- 10.1 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.
- 10.2 Le processus d'homologation et les standards de fabrication sont ceux définis par le cahier des standards de fabrication et homologation des armes de Bicolline.
- 10.3 Les maréchaux et homologateurs doivent respecter le code d'éthique des maréchaux et homologateurs de Bicolline.
- 10.4 Les maréchaux sont clairement identifiables grâce à leur tabar bleu et jaune officiel de Bicolline.
- 10.5 Les maréchaux sont là pour rappeler aux distraits de retrouver leur fair-play et faire respecter les règlements.
- 10.6 Les maréchaux ont pouvoir de vie et de " mort " sur les combattants.
- 10.7 En cas d'accident c'est à eux que vous vous adressez.
- 10.8 Les maréchaux peuvent demander aux combattants morts de se déplacer.
- 10.9 Les maréchaux vétérans, identifiés avec un brassard rouge, ont l'autorité d'expulser un joueur du terrain de bataille ou du site d'activité.
- 10.10 Un fabricant d'armes professionnel ne peut pas être homologateur.
- 10.11 Une personne appartenant à une guilde ne peut pas être maréchal avec sa guilde d'appartenance pendant une activité de combat.
- 10.12 Les maréchaux sont les seules personnes autorisées à utiliser un sifflet de type moderne dans le champ de bataille lors des activités de combat.

N'oubliez pas de consulter nos FAQ si vous avez des questions.

Ont participé à l'élaboration et rédaction de ce document : Olivier Renard, Sébastien Lefebvre, Gabriel Plante, Gabriel Robichaud, Constant Boisvert, Philippe Asselin, et Demian Fuica.

Révision 2011 par : Olivier Renard, Gabriel Plante, Gabriel Robichaud, Constant Boisvert, Philippe Asselin, Sylvain Trudel, Dominic Breton, Mathieu Therrien-Paré, Francis Bonenfant, François Carrere, Mana Caron, David Dessureault, Sébastien Lefebvre et Demian Fuica.

Pour tout commentaire ou suggestion adressez-vous au comité combat et règles de bataille à l'adresse : c.combat@bicolline.org