

Campagne de renom Samedi 27 juin 2009

Les campagnes de renom permettent aux guildes de recruter des unités virtuelles pour attaquer ses ennemis ou se défendre.

Votre renommée grossira au fur et à mesure de vos exploits sur le champ de Bataille. Les récits de vos histoires de combats pousseront de nombreux volontaires à rejoindre votre guilde. Ces volontaires sont symbolisés par des unités de mercenaires. Chaque victoire d'un scénario sur le champ de bataille permet de gagner **une ou plusieurs unités de mercenaires**.

Deux guildes et leurs alliés s'affrontent lors de scénarios tactiques. **Chaque camp doit réunir 60 combattants, plus, si les deux belligérants sont d'accord. La campagne de renom du 27 juin opposant le Fhain aux Templiers pourra réunir 90 combattants dans chaque camp.**

Tous les Membres du Duché, inscrits (paiement reçu) avant la date limite, se verront de plus octroyer une *fiche de population sur place*, fiche qui leurs permettront de diversifier ou de faire fructifier leur champ d'action virtuel.

Description et Objectifs

Il s'agit d'une campagne dont **20 points** de renommée et unités de mercenaires sont en jeu. De plus, quelques lots de sépium et de victuailles peuvent être gagnés. **Le général vainqueur recevra de plus un maître artilleur.**

La campagne se déroulera en 15 épisodes.

La charge

Objectif : Éliminer l'ennemi situé sur le champ de bataille en le moins de temps possible. Le temps sera pris en note et le meilleur temps de la saison se verra récompensé.

Durée : Jusqu'à l'élimination d'une des deux armées.

Déploiement : De part et autre de la plaine.

Restrictions : Personne ne peut quitter le champ de bataille.

Soins : Autorisés

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

La chasse aux malandrins

Objectif : L'attaquant doit prendre contrôle d'un territoire criminel, le vallon représente un champ de sépium. Chaque objectif rapportera en plus 1 lot de sépium au vainqueur du scénario. Le vainqueur est l'armée qui contrôle le plus d'objectifs à la fin du scénario. Un objectif sans cadenas est contrôlé par le défenseur.

Durée : 15 minutes

Déploiement : L'attaquant est déployé sur la plaine, le défenseur est déployé dans le vallon de l'autre côté de la rivière. Le choix, d'être les attaquants ou les défenseurs, se fait par l'armée ayant cumulée le moins de renommée.

Restriction : Les défenseurs ne peuvent pas traverser la rivière.

Soins : Autorisés

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur

Nombre : La chasse aux malandrins est jouée deux fois.

Campagne de renom Samedi 27 juin 2009

La relique

Objectif : Les défenseurs doivent porter sur une civière une relique de leur armée jusqu'à la grande plaine. La relique peut être détruite facilement.

Durée : Maximum 15 minutes, la bataille s'arrête dès la destruction de la relique l'arrivée de celle-ci dans la grande plaine.

Déploiement : Les défenseurs débute prêt du pont central. Les attaquants commencent sur la grande plaine. Le choix, d'être les attaquants ou les défenseurs, se fait par l'armée ayant cumulée le moins de renommée.

Soins : Autorisés.

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

La forêt noire

Objectif : Prendre le contrôle de la forêt noire à l'aide de trois mâts de position.

Durée : Maximum 15 minutes, la bataille s'arrête dès que les trois mâts sont aux couleurs de la même armée.

Déploiement : De part et autre de la forêt. Le choix de la zone de déploiement se fait par tirage au sort.

Soins : Autorisés

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

La vieille garde

Objectif : L'attaquant doit éliminer le porte-étendard de l'armée ennemi.

Durée : Maximum 10 minutes, la bataille s'arrête dès la mort du porte-étendard de l'armée défenseur.

Déploiement : Les défenseurs sont déployés au centre de la grande plaine, les attaquants, leurs font faces. Le choix, d'être les attaquants ou les défenseurs, se fait par l'armée ayant cumulée le moins de renommée.

Restrictions : **Le porte étendard ne peut pas quitter sa position.** La bannière doit flotter au dessus des troupes.

Soins : Autorisés, sauf pour le porte-étendard des défenseurs.

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

La bataille du chaudron

Objectif : Accumuler le plus de temps sur trois boîtes à temps positionner aux abords de l'auberge.

Durée : **15 minutes**

Déploiement : Chaque armée est déployée de part et d'autre de la grande plaine !

Soins : Autorisés

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur, de plus les vainqueur de cet épisode pourront être servis les premiers lors du dîner...

Dîner à l'auberge

Le combat des gladiateurs

Objectif : Terrasser les trois gladiateurs adverses

Durée : Jusqu'à la mort

Déploiement : Les six gladiateurs s'affronteront prêt de l'auberge.

Restriction : Seuls les six gladiateurs se battent !

Gains : 1 mercenaire au vainqueur.

Campagne de renom Samedi 27 juin 2009

L'avant-garde

Objectif : Trois objectifs peuvent être capturés à l'aide d'un cadenas. Seul le général, son second et le porte-étendard possèdent un cadenas, ils ne peuvent pas les passer. Les objectifs seront dissimulés dans une zone l'autre côté de la rivière. La zone sera identifiée sur une carte d'état major et remise en même temps que les trois cadenas. Chaque armée pourra envoyer jusqu'à 15 éclaireurs 90 secondes avant le début des hostilités. Les éclaireurs ne possèdent pas de cadenas !!! De plus, chacun des trois objectifs rapportent 10 lots de victuailles.

Durée : 15 minutes

Déploiement : Une armée se déploie prêt de l'auberge, l'autre armée sur déploie sur le chemin prêt du robinet pour l'eau. Le choix de la zone de déploiement se fait par tirage au sort.

Soins : Autorisés

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

L'artéfact

Objectif : Les défenseurs doivent porter sur une civière une relique de leur armée jusqu'à la grande plaine. La relique peut être détruite facilement.

Durée : Maximum 15 minutes, la bataille s'arrête dès la destruction de la relique l'arrivé de celle-ci dans la grande plaine.

Déploiement : Les défenseurs débute sur la plaine du totem. Les attaquants commencent sur la grande plaine. Les défenseurs lors du scénario la *relique* deviennent attaquants.

Soins : Autorisés.

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

La dernière garde

Objectif : L'attaquant doit éliminer le porte-étendard de l'armée ennemi.

Durée : Maximum 10 minutes, la bataille s'arrête dès la mort du porte-étendard de l'armée défenseur.

Déploiement : Les défenseurs sont déployés dans la forêt orientale à la grande plaine, les attaquants, leurs font faces. Les défenseurs lors du scénario la *vieille garde* deviennent attaquants.

Restrictions : Le porte étendard ne peut pas quitter sa position. La bannière doit flotter au dessus des troupes.

Soins : Autorisés, sauf pour le porte-étendard des défenseurs.

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

L'avancée

Objectif : La colonne en marche doit escorter le porte-étendard de l'armée. Le porte-étendard doit arriver vivant et il doit impérativement suivre l'itinéraire qui lui a été donné. Si le porte-étendard est tué, l'épisode s'arrête et le point est donné à l'attaquant. Le porte-étendard sera clairement identifié avant l'épisode.

Durée : 15 minutes, la bataille s'arrête dès la mort du porte-étendard de l'armée défenseur.

Déploiement : le camp qui attaque l'escorte commence au point d'arrivée de celle-ci, et a quelques minutes pour préparer son embuscade avant la mise en marche de l'escorte. Le choix de la zone de déploiement se fait par tirage au sort.

Restriction : Le porte-étendard ne peut pas quitter la route. La bannière doit flotter au dessus des troupes.

Soins : Autorisés, sauf pour le porte-étendard des défenseurs.

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

Campagne de renom Samedi 27 juin 2009

La percée

Objectif : Les défenseurs doivent escorter le porte-étendard de leur armée. Le porte-étendard doit arriver vivant et il doit impérativement suivre l'itinéraire qui lui a été donné. Si le porte-étendard est tué, l'épisode s'arrête et le point est donné à l'attaquant. Le porte-étendard sera clairement identifié avant l'épisode.

Durée : 15 minutes, la bataille s'arrête dès la mort du porte-étendard de l'armée défenseur.

Déploiement : le camp qui attaque l'escorte commence au point d'arrivée de celle-ci, et a quelques minutes pour préparer son embuscade avant la mise en marche de l'escorte. Les défenseurs lors du scénario *l'avancée* deviennent attaquants.

Restriction : Le porte-étendard ne peut pas quitter la route. La bannière doit flotter au dessus des troupes.

Soins : Autorisés, sauf pour le porte-étendard des défenseurs.

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

Les forestiers lourds

Objectif : 2 groupes de tirailleurs s'affrontent en forêt pour le contrôle de celle-ci. Pour gagner ce scénario il faut contrôler 1 zone. La zone est contrôlée en y nouant ses couleurs dans l'anneau fixée sur l'arbre.

Durée : 10 minutes

Déploiement : Les deux groupes se déploient en lisière de forêt. Le choix de la zone de déploiement se fait par tirage au sort.

Restrictions : Aucun bouclier, machines de guerre, armes de tir ou armes à deux mains.

Soins : Autorisés

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

L'état major

Objectif : Premier état-major gagnant la zone de déploiement du front opposé.

L'état major est composé du chef, du second et du porte-étendard. En aucun cas, l'état major ne peut quitter le tracé de plus de pieds.

Durée : 15 minutes, le scénario prend fin dès l'arrivée de tout l'état major d'un même front.

Déploiement : De part et autre de la forêt. La zone de déploiement se fait par tirage au sort.

Soins : Autorisés

Renommée : 1 mercenaire au vainqueur.

Campagne de renom Samedi 27 juin 2009

Les renforts

Objectifs : Contrôler deux boîtes à temps. Contrôler le plus de mâts de position possible, ceux-ci seront éliminés au fur et à mesure que le scénario avance, l'heure exacte est inconnue par les fronts. Contrôler par des cadenas d'état major un maximum d'objectif, ces objectifs possèdent 1 cadenas de l'organisation en début de partie et seront ouverts au fur et à mesure que le scénario avance. Éliminer le général ennemi. Contrôler une zone stratégique à l'aide de votre porte étendard pour une durée continue de 10 minutes, suite à quoi le socle sera retiré.

Durée : 60 minutes

Déploiement : De part et d'autre de la forêt. La zone de déploiement se fait par tirage au sort.

Soins : Autorisés. Chaque front possède un puits de guérison situés à chaque zone de déploiement. Chaque front possède un puits de guérison portatif suivant les mêmes règles de destruction que la relique.

Renommée : 1 mercenaire pour chaque boîte à temps, 1 mercenaire pour le contrôle de la zone stratégique. 1 mercenaire au front ayant gagné le plus de mât de position. 1 mercenaire au front ayant récupéré le plus d'objectif grâce aux cadenas d'état major.

1 *maître-artilleur* au général victorieux : Nombre de points de renommée cumulés dans la journée moins le nombre de fois que celui-ci est tué durant le scénario « *Renforts* ».

Un front ne peut pas gagner plus de 17 points de renommée lors d'une même campagne de renom.

Règles

Pour cette activité il y aura 4 maréchaux, pour vous accueillir, homologuer vos armes et contrôler les points en jeu.

L'équipement des armées

Toute arme est autorisée et tout type d'armure également.

Les restrictions :

Il n'y a pas d'objets magiques

Il n'y aura pas de monstre

Il n'y a pas de machine de guerre

Campagne de renom

Samedi 27 juin 2009

Les soins

Deux **sabliers de guérison** seront remis à chaque front au début de la campagne.

Tous les soins sont autorisés lors de cette campagne : Grands Prêtres, Prêtres, Sabliers permanents, potions de guérison, parchemins de guérison, Perles de Vie Elfiques. Pour toutes autres formes de « guérison », veuillez contacter le *comité jeu*.

Le vol n'est pas permis lors des campagnes. (On ne peut pas voler les sabliers ou les parchemins).

Temps de guérison :

Sabliers remis au début de la campagne : 30 secondes

Pouvoirs des prêtres : Quatrain de 45 secondes

Sabliers permanents : Sablier hippocampe : 60 secondes

Parchemin de guérison : Lecture du quatrain et déchirer le parchemin.

Potion de guérison : Boire ou faire boire la potion.

On ne peut pas emprunter le sablier d'un mort pour le guérir.

Informations pratiques

L'équipement de chaque joueur **doit comporter une gourde**.

Ce sont des campagnes où tout votre **équipement et armement** pourra servir, en fonction des scénarios (lance, épées, armes de tir, flèches, armure, bouclier), ne pas le prendre pourrait pénaliser votre guilde.

L'accueil se fait au stationnement de l'Auberge de Bicolline.

Le dîner et le banquet de fin de campagne se prennent à l'Auberge de Bicolline.

Le début de la campagne est à 10h. L'accueil se fait à partir de 8h. Tout le monde doit être équipé et prêt à partir pour la journée pour 9h30 au plus tard. Les retardataires rattraperont en cours de route le scénario. La campagne se termine après le banquet vers 19h.

Nous demandons à tous de prêter une attention particulière sur **l'aspect décorum** lors d'une campagne :

Pour chaque joueur : soignez vos costumes, y compris les chaussures. Un sac décorum pour faciliter le transport de votre matériel est conseillé.

Chaque front : Il faut une bannière par guilde.

Campagne de renom

Samedi 27 juin 2009

RÈGLES DE BATAILLE DE BICOLLINE : « *Grandis ta nature, ce n'est qu'un jeu* »

LE FAIR PLAY et L'ESPRIT

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. Pour en avoir une idée commune voici quelques précisions.

Le **Respect** : Point incontournable de l'esprit de Bicolline, il touche aussi bien l'intégrité physique des personnes que leurs biens personnels. Toute personne commettant un des points ci-dessous se verra bannie de façon définitive de Bicolline et de ses activités, en plus de s'exposer aux éventuelles poursuites et conséquences légales de son geste.

- La violence physique : Aucune violence physique ne sera tolérée.
- La violence verbale : Aucune violence verbale ne sera tolérée
- Le vol : 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!
- Le vandalisme : Aucune détérioration de matériel ou équipement ne sera tolérée.
- La contrefaçon : Aucune copie de matériel jeu (cartes, monnaie, titres...) ne sera tolérée.

Le **Fair Play** : À son propos, voici quelques réflexions issues des pensées des Gardiens du Savoir.

- Une belle mort au front vaut beaucoup mieux qu'une victoire déloyale.
- Compte les coups que tu reçois et laisse à l'autre le soin de compter ceux que tu donnes.
- Dans le doute de l'arme qui t'a touchée sois généreux.
- Honore ta propre mort par une minute de silence.
- Laisse le temps au guérisseur de faire son œuvre de guérison.

LA TOUCHE

Toute personne pénétrant sur le terrain de bataille doit s'attendre à être attaquée et accepte de suivre l'intégralité des règles. Par contre, les personnes portant un tabard de l'organisation ne sauraient être prises pour cible sous aucun prétexte.

Le but est de toucher l'adversaire avec son arme, d'une touche belle et franche. **Tout contact corporel est interdit, de même que toute violence excessive dans les coups portés avec une arme. Vous ne pouvez pas porter d'attaque en direction du visage** de votre ennemi, même s'il est protégé par une pièce d'armure. En cas de coup involontaire au visage l'impact est ignoré (valable pour les projectiles aussi). Les coups à la tête comptent, sauf la partie du visage.

Visage : Le visage va du haut du front au bas du menton et de l'oreille gauche à l'oreille droite (en passant par devant !)

Rappel : C'est la touche qui compte et non sa force.

LA CIBLE

Si vous êtes touché par une arme, vous avez le devoir d'agir comme suit:

- Si vous n'avez pas d'armure là où l'arme vous a touché, le membre en question est désormais inutilisable. S'il s'agit de la tête ou du tronc, cela signifie la mort.
- Si vous portez une armure, vous devez réduire de 1 ou 2 points la résistance de celle-ci sur la partie touchée. Lorsque cette partie de l'armure tombe à 0 point de résistance, elle n'offre plus aucune protection et le prochain coup porté sur cette localisation entraînera une blessure.

LES BLESSURES

Si vous êtes blessé mortellement (blessure à la tête ou au torse), étendez-vous par terre et ne bougez plus. Votre seul droit est celui de respirer, ce qui est déjà beaucoup pour un mort. **Les morts ne marchent pas, ne parlent pas, et n'aident pas les gens qui les portent...** Pour les transporter il faut donc être fort ou nombreux...

Si c'est un membre qui est touché, celui-ci devient inutilisable tant qu'il ne sera pas guéri. Cela signifie qu'un bras blessé ne pourra plus tenir ni arme, ni aucune autre forme d'objet. (Une blessure à un bras oblige donc à lâcher les armes tenues à 2 mains). Un membre inférieur blessé vous force à mettre le genou par terre. **Un combattant blessé au membre inférieur reste donc sur place.**

Précision : On ne peut pas faire semblant d'être mort.

Rappel : Le corps est divisé en 6 zones : la tête (sauf le visage), le tronc et les 4 membres. Chaque zone à **un** point de vie.

LES SOINS, LES GUÉRISSEURS

Chacun d'entre eux porte visiblement au cou 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. Un mort ne pourra se mettre en mouvement qu'une fois le sablier écoulé et le membre d'un blessé ne sera fonctionnel qu'après cette même durée. Les guérisseurs peuvent porter des armures ou des armes. Mais ils ne tiennent rien d'autre que le sablier durant une guérison.

LES SABLIERES DE GUÉRISON

Les sabliers de guérison **ne se volent pas et ne s'échangent pas**. Un guérisseur reste donc guérisseur pour tout le temps d'un scénario. Un sablier permet de guérir une seule personne à la fois. Un mort ne peut pas se lever avant la fin de l'écoulement du sablier. Le sablier doit évidemment avoir une de ses parties totalement vide au départ pour être efficace. Seuls les sabliers magiques des Terres de Bicolline ont ces pouvoirs de guérison.

Lors de la guérison d'une blessure les sabliers régénèrent également toutes les pièces d'armures endommagées ou détruites.

Note : Ils ne réparent pas les armures seules. Il faut donc qu'il y ait blessure. Et seuls les sans Honneur se blessent pour aller faire régénérer leurs armures...

Note : les Elfes des Bois, les Orcs et les prêtres ont aussi des moyens de guérison spécifiques.

Campagne de renom

Samedi 27 juin 2009

LES ARMES

- Toute arme doit être homologuée au début de chaque activité. Chaque joueur a le devoir de présenter son arme à l'homologation de Bicolline pour pouvoir s'en servir.
- Toute arme jugée non sécuritaire, ou ne respectant pas les dimensions indiquées, sera saisie par les douanes de Bicolline. La tradition veut que l'on remette au douanier son arme ou ses projectiles saisis avec le sourire. Il vient de vous protéger !
- Aucune arme ne peut être prise ou empruntée à son propriétaire sur le champ de bataille. (Boucliers compris).

Critères d'homologation

La caractéristique la plus importante d'une arme est d'être sécuritaire. Les critères de sécurité suivants doivent être respectés pour toute arme, qu'elle soit de fabrication maison, ou achetée auprès d'un fabricant.

- Le poids : L'arme doit être légère. À titre d'exemple, voici quelques poids à ne pas dépasser.

Arme de 70cm (Estoc; épées, lames, etc)	350 grammes
Arme de 70cm (Contondantes ; marteau, masse, etc)	500 grammes
Arme de 90cm (Estoc; épées, lames, etc)	500 grammes
Arme de 90cm (Contondantes ; marteau, masse, etc)	700 grammes
Arme de 1m10 (Estoc; épées, lames, etc)	700 grammes
Arme de 1m10 (Contondantes ; marteau, masse, etc)	850 grammes
Arme de 1m50 (Estoc; épées, lames, etc)	900 grammes

- La densité : Une arme doit être rembourrée de la pointe jusqu'à la garde et ne doit pas être trop dure. Une attention particulière doit être portée à la pointe de l'arme : l'armature ne doit pas être perceptible, même en exerçant une forte pression.
- Les dimensions : Les dimensions maximales sont indiquées avec chaque catégorie d'armes, elles indiquent la longueur totale de l'arme, pommeau compris.
- L'utilisateur : Une arme sécuritaire ne l'est plus si utilisée avec trop de force et sans discernement. Chaque joueur doit se rappeler que c'est la touche qui compte et non sa force. De plus, le visage ne peut jamais être visé.

Épées, Masses, Haches, etc.

Arme de moins de 90cm	doit être tenue à 1 main – fait 1 point de dégâts
Arme de 90cm à 1m10	peut être tenue à 1 ou 2 mains – fait 1 point de dégâts si tenue à une main et fait 2 points de dégâts si tenue à deux mains
Arme de 111cm à 1m50	doit être tenue à 2 mains – fait 2 points de dégâts
Fléau : 1m10 maximum	La chaîne est de 4 pouces au maximum - fait 1 point de dégâts si tenu à une main et fait 2 points de dégâts si tenu à deux mains

Lances et Hallebardes

Règles de fabrication

- manche en Bambou uniquement, diamètre compris entre 1 et 2 pouces
- marque visible à 50 cm de la base,
- marque visible à 1m10 de la pointe pour les lances seulement,
- sous la tête de l'arme une longueur complète de mousse d'isolation (3 pieds),
- Le « pommeau » doit être rembourré avec de la mousse,
- longueur maximale de l'arme : 6 pieds pour les Hallebardes et 9 pieds pour les lances.

Utilisation

Lance : peut être tenue à 1 ou 2 mains. Pour l'utiliser à 1 main, il faut la tenir à moins de 1m10 de la pointe (après la marque), elle fait 1 point de dégâts.

Quand elle est utilisée à 2 mains, elle fait 2 points de dégâts et les 2 mains ne peuvent être ensemble sous la marque visible à 50 cm de la base. Pas de mouvement coulissant. Ne s'utilise qu'en "estoc" ou coup pointé.

Rappel : Les "estocs" au visage sont interdits.

Hallebarde : doit être tenue à 2 mains en tout temps. Fait 2 points de dégâts. Les 2 mains ne peuvent être ensemble sous la marque visible à 50 cm de la base. Pas de mouvement coulissant. S'utilise en estoc, ou en coup de hache.

Rappel : Ne s'utilise jamais à 1 main. Les "estocs" au visage sont aussi interdits...

Armes de tir

- Les arcs doivent avoir une poussée maximale de 20 livres et les arbalètes de 30 livres.
- Les flèches et les carreaux doivent suivre les règles de fabrication homologuées par Bicolline.
- Les flèches et carreaux font 2 points de dégâts.

Rappel : Pas de tir à bout portant (portée d'épée) avec les arcs et arbalètes.

Rappel : On ne vise pas le visage et en cas de touche au visage l'impact est ignoré.

Campagne de renom

Samedi 27 juin 2009

Règles de fabrication des projectiles (flèches et carreaux)

- L'extrémité du goujon de bois doit être fixée dans un bouchon de liège. Sur l'extrémité du bouchon de liège une piécette, ou un morceau de caoutchouc doit être fixé pour empêcher le goujon de bois de traverser le bouchon.
- Le tout est recouvert de mousse (mousse aérée type mousse jaune) : il doit y avoir un coussinet de 3 pouces en mousse entre le bouchon et l'extrémité de la flèche. Le diamètre de la pointe doit avoir 2 pouces minimum (plus gros qu'un œil).
- Le bout de la "pointe" ne peut pas être recouvert de "tape" et il faut laisser un pouce de mousse à "l'air libre".

Autres armes de jet

Seules les javelines et les frondes font des dégâts (1 point). Les autres projectiles lancés à la main (bouts de mousse, couteaux, etc.) ne font pas de dégâts.

Rappel : Une seule javeline est lancée à la fois.

Armes et objets Magiques

Les armes et objets magiques sont facilement identifiables et sont puissants. Les propriétaires d'objets magiques peuvent les utiliser lors des campagnes, des sièges et autres activités de combats. Ils sont cependant **obligés** de les emmener au combat **lors de la grande bataille**. Les objets magiques peuvent être pris à leur propriétaire lors des combats.

Rappel : Les contacts physiques sont interdits.

Descriptif des armes : Voir le registre des objets magiques sur le site internet de Bicolline.

Les Armures

Les protections sont basées sur le cuir, les cottes de mailles et les armures de métal. Le niveau de protection dépend du matériel utilisé, de son épaisseur et du réalisme de sa conception. Le tableau ci-dessous donne les niveaux de protection.

Les points d'armure ne sont pas cumulables, la **protection maximum** est donc de **4 points** d'armure **par zone du corps**. Voir l'annexe aux règles sur le site Internet pour des exemples pratiques.

Armure de cuir épais et souple, cotte matelassée, gambison	1 point
Armure de cuir épais et rigide, cuirs cloutés espacés	2 points
Cotte de mailles, cuirs très épais et cloutés serrés, brigandine, cotte d'écailles	3 points
Armure de plaques	4 points

Exemples : Un trop petit nombre de clous sur un morceau de cuir n'est pas considéré comme un véritable cuir clouté. De la même façon un cuir trop fin, du genre suède, n'offre aucune protection. Les fausses armures en matériaux synthétiques (imitations fibres de verre, plastiques peints métallisés) sont toutes à 1 point de protection. (Voir www.bicolline.org : homologation)

Les armures ne doivent pas être dangereuses, ainsi les armures avec des protubérances dangereuses (pics, arêtes tranchantes, ...) ne sont pas autorisées et pourront être saisies par les douanes du duché..

Rappel : Seule la surface du corps réellement protégée par la pièce d'armure bénéficie de sa protection.

LES CONSTRUCTIONS

Les ponts

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 camp.

Il n'y a pas de combat sur les ponts. Un pont se bloque, ou se défend, à l'extérieur du périmètre tracé à la chaux à chacune de ses extrémités. En cas de mort sur un pont, les morts sont évacués du côté de la rive la plus proche de leur mort. Ils pourront être guéris par leurs soigneurs.

Les pavois

Un pavois est un mur mobile, qui ne peut dépasser 5 pieds de large par 9 pieds de haut. Ils ne peuvent jamais servir à bloquer physiquement une porte ou une brèche et doivent **s'arrêter à 15 pieds** de celles-ci.

Un pavois protège de tous les tirs, sauf ceux des catapultes, trébuchets et bombardes qui le détruisent en un coup.

LES MACHINES DE GUERRE

Toute machine doit être homologuée avant l'entrée sur le site. Seuls les servants homologués pour leur machine peuvent s'en servir, ils sont identifiés par un brassard rouge. Une machine de guerre homologuée est identifiée par un tissu rouge noué dans un endroit visible et accessible. L'homologation des machines de guerre tient compte de leur poids et de leur encombrement : **Une machine de guerre ne doit pas pouvoir être levée par une seule personne**.

- Les machines de guerres peuvent être détruites par les projectiles des bombardes, trébuchets, ou catapultes, ou encore par les combattants.
- Si une machine de guerre est touchée par un des projectiles, son servant détache immédiatement le tissu rouge pour simuler sa destruction.
- Les combattants réussissant à prendre le contrôle d'une machine de guerre peuvent la détruire également en dénouant le tissu rouge.

Rappel : Une machine sans son tissu rouge ne peut jamais être utilisée.

Balistes

- Un trait de Baliste tue automatiquement un combattant, quelle que soit la protection portée, un trait transperce un bouclier.
- Les monstres touchés au tronc ou à la tête par un trait de Balistes sont tués.

Campagne de renom

Samedi 27 juin 2009

- Les traits de baliste doivent suivre les règles de fabrication mentionnées sur le site Internet de Bicolline et doivent être tous présentés lors de l'homologation.
- Une baliste peut être équipée d'un pavois de protection d'une dimension maximale de 4 pieds par 5 pieds.

Rappel : la baliste est inefficace contre les murs ou les autres machines de guerre, mais elle est une arme redoutable contre les troupes, même les mieux armées.

Autre rappel : Les servants ne tirent pas à bout portant (portée d'épée).

Catapultes et Trébuchets

- Un périmètre de sécurité, marqué par une corde, est obligatoire pour le fonctionnement de ces machines. Il est défini lors de l'homologation.
- Seuls les artificiers désignés peuvent pénétrer à l'intérieur du périmètre de sécurité.
- Le périmètre de sécurité doit être déplacé avec la catapulte ou le trébuchet.
- Tous les artificiers doivent se trouver à l'extérieur du périmètre de sécurité pour faire feu.
- La **catapulte** peut tirer un projectile unique (diamètre de 14 pouces) ou un tir multiple (maximum de trois projectiles de 8 pouces de diamètre).
- Le **trébuchet** tire un projectile à la fois, de 14 pouces de diamètre.
- Toute partie du corps d'un monstre, d'un combattant ou de son équipement, y compris le bouclier, touchée par un projectile de trébuchet, ou de catapulte, entraîne la mort dudit combattant, ou du monstre.
- **Rappel** : il n'y a aucun combat à l'intérieur du périmètre de sécurité, mais vous pouvez y envoyer vos flèches.

Bombardes

- Les boulets des bombardes traversent toutes les protections et entraînent la mort de tout combattant, ou monstre, touché.

LES MONSTRES

Le nombre de monstre est limité et seuls les monstres enregistrés dans le **Bestiaire** de Bicolline sont considérés lors des batailles. Les règles générales suivantes sont applicables à tous les monstres. Certains éléments peuvent être adaptés pour un monstre particulier et sont alors précisés dans le Bestiaire.

- Un monstre fait au minimum 7 pieds de haut.
- Seuls les combattants runiques requis, les projectiles des machines de guerre, les armes magiques et les autres monstres peuvent blesser un monstre. **Les autres combattants doivent fuir sa présence.**
- Un monstre possède 10 points de vie répartis sur l'ensemble du corps.
- Les flèches d'arcs et les carreaux d'arbalètes sont sans effet sur les monstres.
- Un monstre ne fait pas de dégâts aux structures, portes, ou pavois.
- Les monstres effectuent des dégâts de 2 points, qu'ils tiennent leurs armes à une ou deux mains.

Rappel : Les monstres touchés au tronc ou à la tête par un trait de Balistes sont tués.

LES PERSONNAGES NON ARMÉS

Des personnages non armés peuvent se joindre aux hommes d'armes. Ils doivent choisir un camp et se déployer avec celui-ci. Ils doivent bien sûr connaître l'intégralité des règles et les respecter. Deux rôles de personnages non armés sont possibles :

- Porteur d'eau : les gourdes et autres récipients doivent être décorés (pas de bouteilles plastiques visibles, pas de gourdes plastiques, ...)
- Porteur de matériel : le matériel est porté à la main, sur des civières, dans une charrette, ou sur tout autre moyen de transport homologué.

LES MARÉCHAUX

Les maréchaux ne sont là que pour rappeler aux distraits de retrouver leur fair-play. Ils sont clairement identifiables grâce à leur toge bleue et ocre. Ils ont pouvoir de vie et de " mort " sur toute personne ne respectant pas les règles, les constructions et l'esprit de Bicolline.

Toutefois, si vous respectez les règles, vous ne les verrez pas. En cas d'accident c'est aussi à eux que vous vous adressez.

Le Comité Combat et Règles Bataille

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