



Campagne de guerre des Monts-Venteux 2011

Règles de combat



Vie

Chaque membre a un (1) point de vie (4 membres : 2 bras + 2 jambes).

Le torse a deux (2) points de vie.

Le cou, la tête et les parties génitales ne comptent pas; Il est interdit de frapper ces parties.

Deux bandages seront remis par joueur lors de l'homologation, ils seront utilisables une fois pour la campagne (et non pas par scénario). Ils permettent de soigner intégralement (armure comprise) une personne. Ces bandages peuvent être donnés à quelqu'un d'autre de votre armée mais ne peuvent pas être volés ni réutilisés.

Mort

Si vous êtes mourant (torse à 0PV), allongez-vous, ne bougez pas, ne parlez plus et ne vous soignez pas. Votre seul droit est celui de respirer, ce qui est déjà beaucoup pour un mourant. Les mourants ne communiquent pas, et n'aident pas les gens qui les transportent. Pour les porter, il faut donc être fort ou à plusieurs. Certains scénarios utilisent un système de puits de vie (*respawn point*). le mort devra donc s'y rendre le poing en l'air pour signaler aux autres joueurs qu'il n'est pas réellement là.

Si une de vos jambes tombe à 0PV, mettez le genou par terre. Ça fait mal et c'est douloureux, vous ne pouvez donc pas sauter et devez rester sur place.

On ne peut pas faire semblant d'être mourant, car un mourant est sensé être ensanglanté et ça se voit.

Armure

Cuir souple, cuirette, bambou etc.. : 1PA

Cuir rigide, cuir clouté, cuir de plus de 5mm : 2PA

Cotte de maille ou écaille ou (petites) plaques avec jointure : 3PA

Armure de plaques : 4PA

Les points d'armure ne sont pas cumulables, l'armure ne protège que la partie qu'elle couvre réellement

Arme et bouclier

Les règles de fabrication des armes et boucliers sont celles de l'AJJRO et devront passer par l'homologation en début de journée.

Arme à une main (< 110 cm) : 1pt de dommage

Arme à deux mains (110 cm à 150 cm) : 1pt de dommage (doit être tenu à deux mains)

Arc et arbalète : 2pts de dommage (ouch) (on ne peut pas encocher 2 traits)

Hallbarde (180 cm à 210cm, 2 mains) : 2pts de dommage. Elle peut-être utilisée pour l'estoc si conçu pour ça (Cf lance)

Lance (180 cm à 275cm, 2 mains) : 2pts de dommage Ne peut que être utilisé pour de l'estoc (et juste pour cela)

Seule les javelines sans armatures sont autorisées comme arme de jet : 1pt de dommage

Combat

Le but est de toucher l'adversaire avec son arme, d'une touche belle et franche. Les coups doivent être espacés d'un angle de 90 degrés. 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 de la tête, du cou ou des parties génitales de votre ennemi, même s'il est protégé par une pièce d'armure. En cas de coup involontaire sur ces parties, l'impact est ignoré (valable pour les projectiles aussi). C'est la touche qui compte et non la force.

Il est interdit de prendre l'équipement d'une personne non volontaire. Les archers peuvent emmagasiner toutes les flèches à terre pendant un scénario à hauteur maximum de leur nombre de flèches lors du début du scénario.

SEULE LES LANCES PEUVENT ÊTRE UTILISÉES POUR LES COUPS D'ESTOC

Maréchaux et homologation

Toutes armes, armures, boucliers et joueurs doivent se faire homologuer en début de journée pour participer à la guerre.

Les maréchaux ont droit de vie et de mort sur vos personnages. Il n'est pas vraiment nécessaire de contester leurs décisions puisqu'ils ont forcément raison.