Bataille et Escarmouche

– Règlement du Bastion de Lanloup –





Avant-propos

Avis à toi ! Voyageur ! Mercenaire ! Aventurier ! Chevalier !
Soit le bienvenu à Batailles et Escarmouches !
Ce projet, commencé en 2019, a pour but de s'entraîner ensemble et de rassembler le plus de monde possible, de tout horizon, afin de progresser dans ce domaine qu'est la bataille rangée et les escarmouches.
L'objectif est multiple.
Avant tout, se faire plaisir et passer d'agréables moments.
Apprendre et s'améliorer en vue d'organiser de futures plus vastes batailles.
Vous allez perdre, tomber, prendre des coups, peut-être vous faire mal.
Ce sont des batailles non scénarisées, on limite les risques mais il y en aura toujours.
De même, vous allez être invectivé, menacé, bousculé pendant les batailles ; ne le prenez pas pour argent comptant ! C'est avant tout un jeu de rôle où l'on rentre dans son personnage...

Gardez votre sang froid !
Et surtout amusez-vous !!!!!!!
À bientôt

Phoenix
le rodeur
Capitaine des rodeurs de l'Odan

Table des matières

1-Sécurité 4
— En bref — 4
— Cas particuliers — 5
— Principes de bon sens — 5
2 - Historicité 6
— Epoque — 6
— Tenue — 6
3- Les combattants 6
— Type de combattants — 6
— Point de vie — 6
4 - Les unitées spéciales 7
— Les sapeurs — 7
— Engins de siège / machines de guerre — 7
5- Armement 7
— Epées et armes courtes — 7
— Hast — 8
— Arcs et arbalètes — 9
— Les javelines — 9
— Les armes à feu — 9
6- Faire prisonnier 10
7- Les combats de nuit 10

1-Sécurité

— En bref —

Ces règles ont été établies suivant les entrainements passés, les essais/erreurs et les mise à l'épreuve afin de ne prendre aucun risque inutile.

Le niveau de protection s'établit selon l'époque que vous représentez.

Les coups seront portés dans le respect et dosés en fonction du niveau de protection de l'adversaire.

Bataille et Escarmouche reste une discipline à risque. Chaque personne qui rentre sur la zone de bataille se doit de connaitre le règlement, la philosophie du projet et accepte d'être blessé.

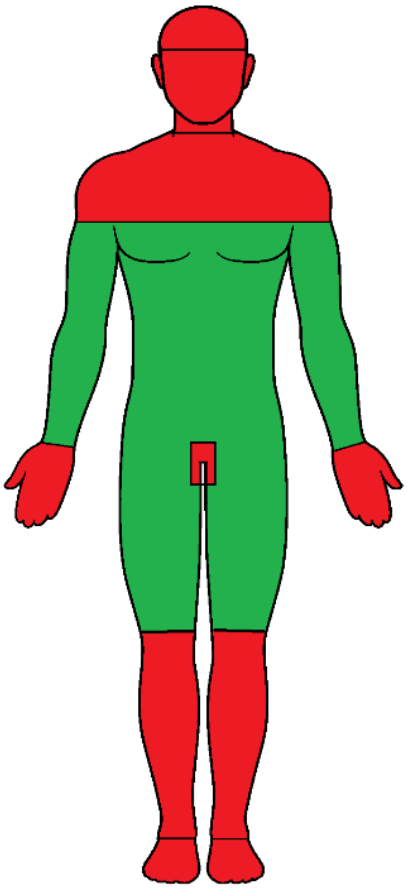
Pour la sécurité de chacun(e), il est :

- Obligatoire de porter un casque (Chapel, cervelière, etc.), des gants (cuir minimum…) ainsi qu'un gambison.
- Fortement recommandé d'avoir une protection additionnelle cachée (coquille, genouillères, protège-dents, lunettes de protections transparentes).
- Obligatoire d'avoir une assurance civique individuelle.
- Obligatoire de connaitre le règlement et la philosophie de Bataille et Escarmouche.

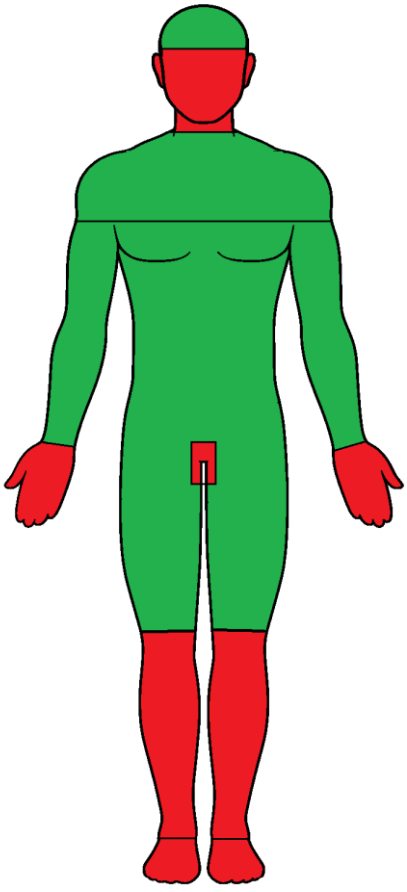
Pour la sécurité de chacun(e), il est **interdit** :

- Les estocs à l'épée.
- Les estocs à la lance/armes d'hasts bluntées pour l'estocs au-dessus du torse.
- Les coups de bouclier (mais utilisable pour pousser dans la mêlée).
- De frapper sous le genou, les pieds, les mains et l'entre-jambe.
- De se servir des vouges ou haches pour venir crocheter les adversaires.
- D'effectuer des tirs à la tête ou attaques au visage.

Cibles autorisées en coup d'estoc



Cibles autorisées en coup de taille



— Cas particuliers —

- Les coups francs et portés ne se font que sur les protections en acier.
- Les coups sur les autres protections sont posés et maitrisés. En aucun cas, un coup ne doit être placé si l'adversaire n'a pas de protection.
- En cas de blessure grave (malaise, fracture, entorse, …), vous restez sur place et appelez à l'aide. Les témoins, vous stoppez l'action et appelez un référent secours et/ou un arbitre.
- Pour la bobologie (hématome, sonné, estafilade, coup de chaud, …) demandez un coup de main ou retournez au point d'eau dans un camp pour souffler ou à la taverne.
- Toute personne alcoolisée sur le champ de bataille sera renvoyée.
- On ne jette pas les gens du haut des remparts (oui, il faut le préciser…)
- On ne tue pas les gens ! On reste fair-play et courtois !

— Principes de bon sens —

- Pour les arbalétriers : pas de tir à moins de 5m.
- Pour les archers : vous gérez la puissance de l'arc au plus faible en combat rapproché.
- Pour les archers et arbalétriers : vous pouvez combattre au corps à corps ou vous vous considérez éliminé quand le combattant arrive à moins de 2m.

- Pour les armes à feu : pas de tir à moins de 10m, à l'annonce « boute feu » **personne** ne peut vous approcher/charger. Les tirs seront faits au-dessus de votre cible (pas de tirs directs) et seulement après vous pointez vers la personne que vous avez éliminée. Le seul moyen de vous arrêter après votre annonce est de vous tirer dessus. A ce moment laissez la charge partir vers le ciel et retournez au respawn. **Le corps à corps est interdit** tant que vous avez votre arme à feu et vos charges de poudre.

- Pour les lourds (armure complète) :
Vous pouvez y aller gaiement entre vous (sans faire de béhourd !).
Mais attention aux légers autour de vous et quand vous chargez...
Vous êtes bien protégés, mais pas invincible. Soyez fair-play !

- Pour les légers et les semi-lourds : vous êtes beaucoup moins protégés. Attention à vous, ne chargez pas tête en avant sur un groupe de lourd ou un mur de piques.

- Sur les fortifications, seule la porte est cassable (sauf contre-indication fournie expressément pour le scénario). On ne fait pas tomber les tours ni les palissades.
- On peut escalader sans échelle (à vos risques et périls). On ne frappe pas les mains des grimpeurs. On ne les jette pas. Lorsqu'un grimpeur est en difficulté (danger), on l'aide à monter et il sera ensuite considéré comme éliminé.
- Combat soft sur les hauteurs.
- Pas d'estoc sur les échelles. On baisse la tête en montant aux murailles ou à l'attaque de la porte, les défenseurs ont un droit de réponse lorsque vous sonnez à la porte…

Pour les civils, il est INTERDIT de circuler proche des zones de bataille ou d'évoluer dans ces zones. Si un affrontement vous barre la route pour vous rendre à l'endroit ou vous souhaitez aller, faites le tour ou attendez que l'action soit complètement terminée.

2- Historicité

— Epoque —

Les époques autorisées sont du Xème au XVème siècle.

— Tenue —

Il est obligatoire d'avoir une tenue militaire historique compatible avec l'époque que vous représentez.
Basket, vêtements modernes ou rangers **INTERDIT**.
Les protections modernes sont autorisées du moment qu'elles sont cachées.

Les tenues civiles historique compatible avec l'époque que vous représentez sont obligatoires pour circuler dans les campements.

3- Les combattants

— Type de combattants —

- Catégorie légère : Gambison et casque.

- Catégorie semi-lourde : demi-armure, casque et mailles.

- Catégorie lourde : armure complète lourde de votre époque (les tibias, cuisses, torse, bras et mains devront être entièrement couvertes). Cette catégorie est immunisée aux projectiles des archers et arbalétriers (et autres projectiles léger).

— Point de vie —

1 point de vie correspond à une touche portée de manière adaptée à l'adversaire. Le nombre de points de vie alloué à chaque combattant est le suivant :

Léger = 2 coups légers - touchette ou action offensive.

Semi lourd = 4 coups légers portés.

Lourd = 8 coups portés secs et francs.

Tout va se faire dans le visuel pour identifier la catégorie de votre adversaire, il est donc important de garder à l'esprit qu'un léger qui souhaiterait porter des couleurs par-dessus son gambison pourrait être confondu avec un combattant lourd dans le feu de l'action.

Les flèches, javelines et carreaux d'arbalètes éliminent en un seul coup les combattants équipés en armure légère et semi-lourde (les lourds ne perdent qu'un point de vie par projectile).

Les munitions des armes à feux et engins de siège éliminent toutes les catégories en seul coup (même à travers le bouclier).

Une fois éliminé il faut retourner au respawn le plus proche (respawn instantané). Si le camp subit une attaque le temps d'attente pour le respawn du camp assiégé dure dans ce cas de 2 minutes.

4- Les unitées spéciales

— Les sapeurs —

Selon certains scénarios, vous allez avoir besoin de nommer des unités en charge de la manipulation des échelles de siège, bélier pour les offensives etc…

Il y sera également possible de planter des pieux (non pointus) ou monter des palissades pour les phases défensives.

Il est possible d'enfumer ou de bruler certaines parties telles que les machines de guerres, certaines palissades, et certaines tours qui vous seront communiquées.

Les enfumages seront seulement autorisés par les Sapeurs à l'aide de fumigène blanc qui devront être déposés au pied de la structure enflammée et non jeté.

Les sapeurs peuvent se battre si l'équipement qu'il manipule le lui permet, mais uniquement lorsque sa tâche est terminée. En cas de doutes, n'hésitez pas à demander à un orga ou à un arbitre avant tout début d'opération.

— Engins de siège / machines de guerre —

Les armes de sièges ou engins de sièges sont manipulés par deux personnes minimums, les munitions devront correspondre aux normes de sécurités en vigueur pour les autres armes (blunt type GN pour les traits) et les projectiles lancés par d'éventuelles catapultes, trébuchets, bricoles ou autres devront être safe (bloc de mous ou autre…). Tout engin de ce genre sera vérifié et testé sur place sur leurs créateurs en catégorie légère (gambison) et sur un orga.

N'hésitez pas à contacter les orgas avant tout début de confection de munition ou d'engin de siège. Ce serait dommage de fabriquer des choses pour rien…

5- Armement

— Epées et armes courtes —

Les armes seront toutes vérifiées et validées avant le départ de l'escarmouche (à la taverne aux horaires indiqués et sinon par les orgas ou arbitres en dehors de ces horaires). Uniquement les coups de tailles sont autorisés.

L'armement autorisé est le suivant :

- Armes bluntées acier (sans estoc),
- Arc et arbalètes de 40LB MAX.

Cas particuliers :

- Fléau (sans boule en acier),
- Masse d'arme et marteaux d'armes (en acier creux ou en polymère type amhe).

— Hast —

Pour les armes d'hast, lances, piques… :

Les estocs sont autorisés mais avec une protection adaptée :

- Polymère type amhe couleur acier
- Blunt acier correcte sous réserve d'acceptation lors contrôle des armes).

Pour les armes type fauchard ou haches, les estocs sont interdits.

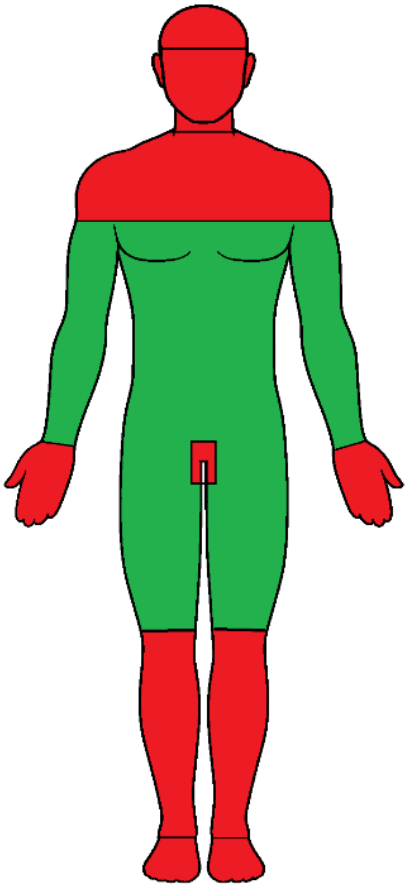
Il est obligatoire de voir sa cible pour l'estoc.

Les coups seront retenus, NON appuyés et de trajectoire basse.

Il est strictement interdit de lancer un estoc à travers les murs ou autres ouvertures. Il est interdit de lancer un estoc sur une personne grimpant à l'échelle ou murailles.

La zone d'estoc est du dessous des épaules jusqu' au-dessus du genou, aucun estoc à la tête.

Cibles autorisées en coup d'estoc :



— Arcs et arbalètes —

Puissance Maximum : 40 livres pour arc et arbalète. **Blunt de GN OBLIGATOIRE**. Les confections maisons seront testées et découpées en cas de doute. La tête du projectile doit avoir obligatoirement un diamètre minimum de 5cm (plus gros que l'orbite d'un œil).

Tir à bout portant interdit. Les tirs à la tête sont interdits.

Si vous recevez une flèche ou un carreau et que vous êtes un combattant en catégorie légère ou moyenne, vous êtes éliminé.

Les archers ou arbalétriers peuvent à tout moment passer au corps-à-corps s'ils le décident.

Zone de tir (entre les épaules et chevilles). Le tir tendu est autorisé à une distance raisonnable.

Vous serez limité à 10 munitions sur vous. Une fois ses munitions épuisées vous devrez partir au corps à corps pour continuer à combattre, ou retourner au respawn de votre camp pour récupérer des munitions. Une zone fictive de stockage des munitions est installée à votre camp. Si cette zone est brulée, vous devrez attendre la fin du timer (1h) avant de pouvoir récupérer des munitions.

— Les javelines —

Les têtes des javelines devront être en mousse comme pour les flèches. Ces têtes pouvant se détériorer rapidement au contact des armes adverses, il est donc **interdit** de les utiliser pour se battre au corps à corps et devront uniquement servir de projectiles. Veillez à respecter les mêmes zones de touches que pour les coups d'estocs. Il est recommandé d'avoir un diamètre de pointe de 3cm de diamètre minimum. Vous pouvez le faire de la même forme qu'une flèche de GN ou comme les pointes de lances du site fakesteel (https://www.fakesteel.cz/products/pike-head-ready-to-ship).



Vous serez limités à 5 munitions sur vous. Une fois ses munitions épuisées vous devrez partir au corps à corps pour continuer à combattre, ou retourner au respawn de votre camp pour récupérer des munitions. Une zone fictive de stockage des munitions est installée à votre camp. Si cette zone est brulée, vous devrez attendre la fin du timer (1h) avant de pouvoir récupérer des munitions.

— Les armes à feu —

Pas de tir à moins de 10m, à l'annonce « boute feu » personne ne peut vous approcher/charger. Les tirs seront faits au-dessus de votre cible (pas de tirs directs) et seulement après vous pointez vers la personne que vous avez éliminée. Le seul moyen de vous arrêter après votre annonce est de vous tirer dessus. A ce moment laissez la charge partir vers le ciel et retournez au respawn. Le corps à corps est **interdit** tant que vous avez votre arme à feu et vos charges de poudre.

Vous devrez apporter de quoi stocker vos munitions en sécurité ! Elles devront être entreposées dans un endroit loin des actions de jeu (une partie du camp sera en jeu donc ne vous installez pas à proximité de cet endroit).

Vous serez limité à 3 munitions sur vous, une fois ses munitions épuisées vous devrez retourner au respawn de votre camp pour récupérer des munitions. Une zone fictive de stockage des munitions est installée à votre camp. Si cette zone est brulée, vous devrez attendre la fin du timer (1h) avant de pouvoir récupérer des munitions.

6- Faire prisonnier

Pour capturer un adversaire ou un dissident de votre armée il faut que deux personnes viennent poser une main sur vous en précisant qu'ils vous capturent. A partir de ce moment-là une personne peut vous « maintenir » prisonnier en restant à proximité de vous. Vous êtes considéré comme ligoté. Si vous êtes capturés vous pourrez bien sur profiter d'un moment de négligence de vos gardes pour vous carapater. Cependant veillez à jouer le jeu, s'ils vous rattrapent arrêtez de fuir, ne les obligez pas à vous mettre une chasse pour vous arrêter…

7- Les combats de nuit

<u>Infiltration :</u>
Les joueurs peuvent se costumer comme l'adversaire pour s'infiltrer.

Seules les lampes voilées ou les lanternes à flamme couverte sont autorisées lors du jeu de nuit. Les lampes torches sont interdites, sauf urgence, tout comme les téléphones portables.

<u>Combats de nuit :</u>
Dès que le jeu passe en jeu de nuit, l'armure et les casques ne sont plus nécessaires. Tous les joueurs n'ont plus que 1 PV, qu'ils perdent quand ils prennent un coup n'importe où.

Les armes de jet et de tirs doivent être remisées jusqu'au petit matin.

<u>Mise hors combat de nuit :</u>
Vous avez 1 seule vie, une fois mis hors de combat l'assaillant retourne à son camp

Un joueur hors de combat ne peut pas parler ni signaler quoi que ce soit. Cela vaut pour les joueurs au repos dans un camp.

Il est interdit de jouer au yamakasi ou à la bagarre entre les tentes et sur les tables, un peu de dignité que diantre !