

GN Kla'Henera : L'Orphelinat

Règles



Les règles s'appliquent à tous. Le non-respect de ces dernières peut entraîner des sanctions ou une sortie du jeu. Ce document reste susceptible de subir des mises-à-jour. Nous remercions les organisateurs des associations Terra Ludis, Les Légendes d'Espigoule, L'Héritage d'Hallapandur et BCB dont nous avons utilisé quelques règles !

Bonne lecture !

1. Généralités

1.1. Sécurité

La base : Dans un GN, la sécurité prime sur le jeu, les joueurs doivent toujours éviter les situations dangereuses, pour eux et les autres. De même, la réglementation française s'applique et doit être respectée (consommation de stupéfiants interdites, aucune agression réelle...).

Alcool : Sa consommation est tolérée (excepté pour les mineurs) mais sa consommation excessive n'est pas permise. On peut jouer un personnage bourré sans l'être pour autant. Mesurez-vous, où vous serez sortis du jeu.

Combat : Pendant les combats, les règles de sécurité de combats doivent être respectées (cf. le combat).

Check : Les armes, armures et boucliers autorisés sont ceux qui auront été validés par les Orgas durant le check arme. Les armes blanches sont interdites, les couteaux, canifs repliables et autres doivent rester dans les sacs en dehors des repas. Si vous avez des doutes sur la sécurité de votre arme avant le GN, contactez-nous.

1.2. Jeu & Hors-jeu

La base de l'immersion en GN réside dans une interprétation de qualité de chaque personnage et sur l'ambiance fantastique que les participants souhaitent faire ressentir. Ainsi, le concept de hors-jeu est **interdit** et nous vous demandons d'éviter la présence d'objets anachroniques ou d'utiliser des termes inadéquats. Jouez non-stop, du début à la fin du week-end !

- « **Je suis à un (ou deux) doigts de la mort** » est préféré à "Il ne me reste qu'un point de vie" pour évoquer son état de santé.
- « **Les vieux du village** » : Si vous avez besoin de parler d'un Orga, appelez-le « Vieux du village ».

- « **Vraiment vraiment** » : Afin de communiquer une information hors-jeu à un autre joueur sans couper le jeu, vous pouvez employer le « vraiment vraiment ». Exemple : « *J'ai vraiment vraiment mal* » ou « *J'ai vraiment vraiment faim* ».
- **Le HRP est une insulte RP** : Si vous remarquez qu'un autre participant brise l'immersion dans le jeu, n'hésitez pas à le rappeler à l'ordre en prenant ses dires non-roleplay comme des insultes et réagissez-en RP.

Le hors-jeu n'est toléré qu'en cas de mort de votre personnage sur votre trajet en direction du PC Orga et en cas de problèmes de sécurité évidents ne permettant pas le déroulement du jeu. Dans ces deux seuls cas, levez le poing fermé.

1.3. Vie en communauté et fair-play

Chaque faction a un campement, qu'elle devra décorer, meubler et entretenir au mieux pour le plaisir du jeu de tous. Le campement est à un groupe ce qu'est un costume à un personnage, lâchez-vous !

C'est bien de prendre soin de ses affaires, c'est bien aussi de prendre soin de celles des autres. D'autant plus si elles sont perdues, sur le point de se dégrader ou nuisent au déroulement du jeu. Ramenez les affaires trouvées dans les cuisines de l'Orphelinat.

Le fair-play est une règle d'or : Quand une règle ou situation vous semble peu claire ou soumise à interprétation (ça arrive), choisissez toujours la solution qui vous est défavorable.

Ce GN est un jeu d'adultes. Nous attendons de vous de vous comporter comme tels tout en gardant des yeux d'enfants. En cas de différend avec un autre joueur, évitez de vous emporter, faites appel au bon sens, au fair-play et contactez les vieux du village si nécessaire. ♥

2. Personnages et système de jeu

1.4. Création de personnage

A la création d'un personnage, vous disposez de **4 points de création** à dépenser librement dans des axes de spécialisation et divers degrés d'expertise. Chaque degré d'expertise coûte un point et nécessite d'avoir acheté le « niveau » précédent s'il y a.

Un personnage possède **5 points de vie globalisés** à sa création, il est possible d'avoir plus de points de vie et de les compléter par des points d'armures en fonction de vos spécialisations. Equipement de base : armes courtes, longues & bâtardes (110 cm max, fléaux de – de 90cm compris).

Pour créer un personnage, vous devez simplement nous dire où vous avez dépensé vos quatre points de création, puis vous serez libre de porter l'équipement et d'utiliser les compétences qui y sont respectivement affiliés.

1.5. Les systèmes de jeu

Le système de jeu du GN est principalement basé sur votre roleplay. Ainsi, les meilleures des compétences sont celles que vous êtes capables de représenter réellement par votre jeu. Les règles suivantes rajoutent toutefois des outils permettant plus de possibilités de jeux, d'actions, de fantastique mais aussi plus d'équilibre et de facilité de jeu en groupe. Ce sont ces règles qui permettent que tous les participants puissent jouer ensemble facilement.

Le combat :

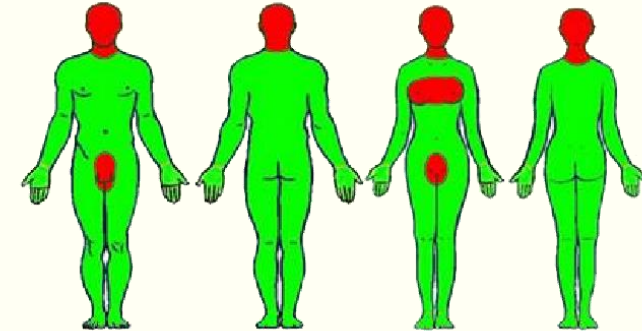
Chaque touche nette occasionne au moins **1 dégât** et une perte d'1PV ou 1PA. Merci de simuler les touches et de mesurer vos coups ! Les touches de garde, de hampe, l'effleurement, les parades molles (coups

mal parés avec touche molle) et les rebonds d'armes et de flèches ne comptent pas.

En rouge : interdit et donc ne compte pas.

En vert : autorisé

La frappe en estoc, le raffut et les contacts physiques violents sont interdits. Si un problème de sécurité survient, stoppez ou décalez le combat et contactez un Orga ou un arbitre si nécessaire.



Les annonces et coups spéciaux :

Elles peuvent intervenir pendant un combat ou non, c'est un mot exprimé clairement par un autre participant représentant l'effet d'une capacité spéciale.

Si vous n'avez rien pour résister à une annonce, appliquez-en les effets. Exemple : « chute » / « désarmé » « 2 ».

Toutes les annonces sont précisées plus bas et un récapitulatif des annonces est disponible en fin de document.

La baston (combat à mains nues simulé) :

Tous les PJ disposent de points de bagarre en fonction d'un score fixé arbitrairement par les orgas et par la création de personnage. Pour lancer un pugilat, annoncez "Bagarre !".

Les joueurs concernés s'échangent alors leurs scores respectifs à l'oreille discrètement. Le montant le plus élevé gagne. Le perdant tombe

inconscient 5 minutes et peut être réveillé avec tous ses points de vie. En cas d'égalité, les deux adversaires tombent inconscients.

En cas de mêlée, cumulez tous les points de l'équipe et tâchez le plus possible de faire des "duels". Si le nombre de bagarreurs par équipe est différent, l'équipe la plus nombreuse ajoute 1point par membre en plus.

L'assommage :

Tout le monde peut assommer un autre joueur. Pour se faire il suffit de lui donner un coup (simulé) dans le dos avec le pommeau de son arme sans qu'il en soit prévenu. Un joueur assommé tombe inconscient 5min ou jusqu'à ce qu'on le réveille et ne perd pas de points de vie. Un joueur qui porte un casque ne peut être assommé.

Le sexe :

Le sexe pourra être symbolisé dans ce GN (mais rien ne vous y incitera si vous avez indiqué ne pas vouloir avoir à faire à ce genre de scènes). De nombreuses relations sont établies entre vos personnages qui peuvent trouver leur point d'orgue dans une scène de sexe. Ce type de relations restant délicates à interpréter pour nombre de joueurs, nous avons décidé de le simuler d'une manière très neutre : le ruban « **Rose** ».

Chacun disposera dans son matériel de jeu mis à disposition par l'organisation d'un ruban rose. Quand deux personnes (ou plus) tiennent chacun un bout d'un ruban rose, ils ont une relation sexuelle. Tenez ce ruban rose de manière visible si quelqu'un est susceptible de voir cette scène et discutez de ce qu'il se passe au cours de cette relation. Ce ruban rose simule tout échange à caractère sexuel : bisous, caresses...

A partir de là, selon le ressenti des deux partenaires, vous avez le droit d'adopter un mode de simulation plus explicite dans la mesure où il met en œuvre le ruban et où les partenaires ont consentis explicitement au

mode de simulation choisi. Restez sérieux et cohérents, aucune chance de voir une partouze faire la chenille dans la conciergerie de l'Orphelinat.

Les points de comportement :

Il n'y a pas de système monétaire propre à l'Orphelinat. Toutefois, une évaluation du comportement et de la bonne conduite a été mise en place. Les habitants de l'Orphelinat (l'Académie) ont un nombre de points de bonne conduite à titre individuel et à titre de groupe. Chaque joueur se verra attribuer des points.

On peut gagner des points en se faisant bien voir auprès des bonnes personnes, en rendant des services à d'autres ou en vendant des objets. On peut dépenser/perdre des points de comportement en se faisant mal voir, en donnant des points à d'autres...

Les points de comportement sont matérialisés par des objets que nous vous fournirons en début de jeu. Les scores des groupes qui ont le plus de points de comportement sont affichés sur le grand tableau de l'intendance que seul l'intendant peut mettre à jour pendant le jeu.

Le vol :

Tout objet personnel est non volable par autrui. Cela comprend les objets de stuff (épées, bouclier, pièces d'armures...). Seuls sont volables les éléments de jeu fournis par l'organisation (monnaie, documents, objets divers, ressources...) Nous comptons sur votre bon sens pour juger de ce qui est explicitement en jeu et de ce qui ne l'est pas quand ce n'est pas indiqué.

Il existe deux façons de conserver un objet personnel hors-jeu : Sur soi dans une bourse, une poche, dédiée à cet effet ou dans sa tente dans des sacs et malles soigneusement dissimulées et camouflées. Nous fournirons de la rubalise à ceux qui le souhaitent pour rendre la différence explicite.

Chaque joueur doit posséder un coffret ou un contenant RP dans sa tente pour ranger les effets volables qu'il possède qu'il pourra placer où bon lui semble (sauf dans ses affaires hors-jeu). Pour montrer la nature du contenant, nous vous fournirons un ruban « Bleu ».

Le vol doit se jouer en situation. Il n'existe pas de règle de vol à proprement parler. Si un personnage tombe inconscient à terre, vous pouvez tout simplement lui faire les poches. Si vous réussissez à ouvrir un contenant dans une tente, vous pouvez en garder le contenu.

Attention : Un contenant avec un ruban « Noir » est scellé.

Les pièges :

Il est possible que vous tombiez dans un piège. Vous le saurez si vous êtes surpris et si un objet se referme sur vous... Si vous tombez dans un piège, vous trouverez sur ce dernier une étiquette. Lisez-en l'effet pour l'impacter à votre personnage.

Les méfaits :

Des méfaits sont des actions de jeux particulières vouées à brouiller des pistes et/ou à causer des ennuis à autrui. L'essentiel des méfaits ne peuvent être causés que par certaines personnes possédant des compétences particulières. Mais des méfaits peuvent être commis par tout le monde : le meurtre, le vol... Ou autre si vous êtes inventifs !

Que votre action soit grandiose ou non, il n'est pas impossible que vous laissiez une trace de votre passage par inadvertance. Ainsi, après avoir réussi un méfait, fouillez dans votre bourse et tirez une bille. Si la bille est noire alors il faudra laisser une preuve de votre passage, une trace, une « **signature** » sur cette scène de crime que seuls des enquêteurs aguerris pourront trouver. A partir de là, la chasse commence...

Vous devez donc tous posséder : une bourse ou un contenant accessible rapidement sur vous pouvant contenir quelques billes blanches & noires et

un accessoire que vous porterez toujours sur vous, dont vous pourrez décrocher des morceaux pour les laisser sur une scène de crime, accompagné d'une gommette ou d'un élastique fourni par les orgas. Nous demandons un objet dont les morceaux sont bio dégradables et originaux.

Ex : un collier d'oignons à la ceinture, un bracelet avec des anneaux détachables, un morceau de tissu avec des dessins... Soyez inventifs, un check sera fait à ce niveau.

Les autres actions de jeu :

Diverses actions sont possibles et encadrées par les règles pour faciliter leurs réalisations. Faussaire, sabotage, pistage... A voir dans les spécialisations et dans la suite des règles !

1.6. Mort de personnage

« **On est mort dès lors que l'on a été tué !** ». La règle est simple :

- Si suite à un duel ou à une action de jeu, vous n'avez plus de point de vie **en dehors d'une bataille ou d'une mêlée**, votre personnage est mort sans possibilité de soin ni de résurrection.
- Si vous n'avez plus de point de vie **pendant une bataille ou une mêlée**, vous tombez pendant 5 minutes. Si à l'issue des combats (ou des 5 minutes maximum) personne n'est venu vous éliminer (geste concret et volontaire) ou à l'inverse vous soigner, votre personnage se relève grièvement blessé avec 1PV. Merci de simuler vos touches !

Remarque : Certains événements peuvent être "létaux" et tuer instantanément la victime, sans passage par l'état comateux. Une explosion démesurée, une pluie de météorites, être écrasé par une bibliothèque ou un lustre, être dévoré par un monstre, etc. Dans ces cas particuliers, les PNJs et/ou organisateurs présents vous le feront savoir, si ce n'est pas évident.

3. Catégories

1.7. La définition de votre personnage

En dépensant **4 points**, vous définissez votre personnage. Sera-t-il novice dans 4 catégories ? Initié dans 2 catégories ? Expert dans une catégorie et novice dans une autre ? Ou bien initié dans une catégorie et novice dans deux autres ? A vous de choisir !

Le Combattant :

Le combattant est l'homme d'action. Là où tout le monde peut ramasser une arme de base et donner un coup avec, le combattant peut tout manier avec plus de maîtrise et exécuter des « actions de combats ».

Toute recrue peut utiliser **tous types d'armes** : Armes de base et armes à deux mains, armes articulées (à une ou deux mains), arcs/arbaleètes (25 livres max) armes de jet (sans armatures, 30 cm max). Attention : les arcs et arbaleètes lourdes ignorent l'armure et les arbaleètes lourdes infligent "chute".

Toute recrue peut porter **tous types d'armures** (globalisée, 50% minimum du corps couvert pour donner droit à la protection, et les armures ne se cumulent pas) :

- Armure Légère (Cuir souple, Gambison) → **+1PA**
- Armure Intermédiaire (Cuir clouté, maille, fer météorique (latex) & plate légère (brigandine) → **+3PA**
- Armure Lourde (plate) → **+5PA**
- Casque (même matière que l'armure) → **+1PA**

Toute recrue peut porter **tous types de bouclier** : 105cm max sur la plus grande longueur.

Un combattant peut exécuter **plus ou moins d'actions spéciales par combat** en fonction de son expertise.

Recrue	Guerrier	Champion +1PV
1 point de création	2 points de créations	3 points de créations
1 action / combat	2 actions / combat	3 actions / combat
Pas d'ambidextrie	Ambidextrie épée 90cm + épée 110cm	Frénésie

Liste des actions utilisables par combat (tout est disponible) :

- « **2 !** ». Un coup puissant qui provoque une frappe à deux dégâts.
- « **Chute** ». Frappe renversante (ou tir) qui provoque une chute même si le coup est paré.
- « **Recul** ». Frappe lourde (ou tir) qui provoque un recul même paré.
- « **Désarmé** ». Frappe technique qui désarme l'adversaire si l'avant-bras porteur de l'arme en question est touchée.

Frénésie : Lorsqu'il perd son dernier PV, l'expert peut simuler un état de frénésie sans équivoque et attaquer les ennemis les plus proches en criant. Il ignore tous les dégâts durant 5 secondes et meurt "vraiment" à la fin. Il ne devient pas insensible aux coups, ni aux annonces. Le joueur doit donc continuer de marquer les coups et jouer les annonces reçues.

Le Praticien :

Le Praticien est l'homme de science, l'illustre soigneur.

Tout apprenti peut utiliser **les armes de base** : armes à une main de 110cm maximum

Apprenti	Soigneur	Chirurgien
1 point de création	2 points de création	3 points de creation
Premiers Soins	Médecine	Autopsie
Pharmacien	Fortifiant	Recette de grand-mère
Préparation Physique	Faveur	

Premiers Soins : Permet de prodiguer des soins d'urgence à un blessé (même à OPV dans le cas d'une bataille ou d'une mêlée) en simulant l'acte médical (bandages, attelles...). Le soigneur rétablit 1PV au bout de 60secs de soin. Le soigneur ne peut pas redonner plus de 1PV à un blessé. Pour rappel, tous les personnages ont 5PV de base. **Requiert du matériel de soins.**

Pharmacien : Une fois entre chaque repas, en simulant l'acte d'alchimie le praticien obtient 3 doses de breuvage qui soignent le patient de **+1PV**. Ce soin de +1PV ne peut pas permettre au soldat de dépasser son bonus de PV max. Les soins de deux breuvages ne se cumulent pas. **Requiert du matériel d'alchimie.**

Préparation Physique : Prodiger des massages toniques d'échauffement au combat (des membres, préparation des épaules...) durant 15secs et cela confère au patient un bonus de **+1PV**. Le praticien ne peut pas se préparer lui-même. Ce bonus de +1PV peut permettre au soldat de dépasser son bonus de PV max de 1. Les préparations physiques de deux praticiens ne se cumulent pas.

Médecine : Comme pour les premiers soins sauf qu'ici, le médecin rétablit **+1PV** pour chaque tranche de **60secs** passées à soigner le blessé. De plus le médecin peut retirer les effets d'un poison, d'une maladie ou d'une contagion. **Requiert du matériel de Médecine.**

Fortifiant : Le Breuvage du pharmacien mais en mieux : ce bonus de +1PV peut permettre au soldat de dépasser son bonus de PV max de 1. **Requiert du matériel d'alchimie.**

Faveur : Un médecin sauve des vies et ça crée des dettes... Plusieurs joueurs vous en doivent une !

Autopsie : Savoir analyser un cadavre et en tirer d'éventuelles informations. Ne pas hésiter à mettre l'accent sur l'immersion, la manipulation et la précision chirurgicale, jouer sur les sens (odeur, toucher, etc.) Plus l'analyse sera impressionnante, plus il sera possible d'avoir des informations. **Requiert des instruments de chirurgie.**

Recette de grand-mère : Permet de créer un breuvage issu d'un secret familial. Une fois entre chaque repas, en simulant l'acte d'alchimie le praticien obtient 3 doses qui soignent le patient de **+3PV** ou lui confère un bonus de **+2PV**. Ce bonus de +2PV peut permettre au soldat de dépasser son bonus de PV max de 2. Les bonus de deux fortifiants ne se cumulent pas. **Requiert du matériel d'alchimie.**

L'artisan :

L'artisan est l'homme à tout faire, véritable boîte à outils et savoir-faire nécessaires à la communauté.

Tout apprenti peut utiliser **les armes de base** : armes à une main de 110cm maximum

Apprenti	Prodige	L'expert
1 point de création	2 points de créations	3 points de créations
Réparation artisanale	Blindage	Destruction
Fausse	Affutage	Dragonne
Sceller	Sabotage	

Fausse : Permet de faire un duplicata légèrement différent d'un document original. Pratique quand on veut tronquer un rapport, un message, une histoire. Concrètement, une signature presque unique vous sera attribuée. Signature que seul un enquêteur à l'œil suffisamment fin pourra repérer s'il se montre assez patient.

Réparation artisanale : Un artisan est tout à fait apte à réparer une armure en simulant la forge, il rétablit **+1PA** pour chaque tranche de **60secs** passées. Mais il peut aussi réparer un objet qui a été saboté, ouvrir une porte/coffret qui a été scellé ou de désamorcer un piège s'il est découvert. A la fin de la manipulation simulée durant **60secs**, un artisan n'a qu'à enlever le ruban placé et le mettre dans sa poche.

Blindage : Permet de renforcer une armure. **Trois** fois entre chaque repas, en simulant l'acte de forge l'artisan confère un bonus de **+1PA**.

Affutage : Permet d'affûter une arme trois fois entre chaque repas. En simulant l'acte de forge, l'artisan confère un bonus de **+1 dégât** à une arme.

Requiert du matériel de forge. Les bonus de +1PA / +1dégât peuvent permettre au soldat de dépasser son bonus d'armure max de 1 et le dégât en plus ne vaut que pour le premier coup. Les bonus de deux blindages/affutages ne se cumulent pas.

Dragonne : permet d'ajouter une dragonne à n'importe quelle arme à une main. Une fois entre chaque repas, en simulant l'acte de forge l'artisan associe une dragonne à une arme. Rendant le soldat immunisé aux annonces "désarmé". Requiert du matériel de forge.

Les méfaits (voir règles méfaits, billes et signature) :

Sceller : Tout objet constitué d'une serrure, un contenant, une porte, peut être scellé et solidement verrouillé. Pour se faire, il faut simuler un scellé à l'endroit où se trouve l'objet à verrouiller. Si la manipulation est effectuée jusqu'à la fin, placez un ruban « **Noir** » sur l'objet ou porte scellé.

Sabotage : Tout objet ayant une fonction pratique peut être saboté par un homme habitué à manipuler ses objets sans les détruire. Pour saboter un objet, il suffit de simuler les manipulations qui seraient les plus cohérentes pour saboter véritablement l'objet pendant **30secs** et de placer un ruban « **Vert** ».

Destruction : Certains objets gagneraient parfois à être détruits sans possibilité de réparation. Un artisan est capable de faire ça en quelques minutes. 5 minutes exactement. Placez un ruban « **Violet** » à la fin de la manipulation et prévenez un vieux du village.

Piège : Un artisan peut poser un piège, objet fabriqué de ses mains qui sera checké et validé par un vieux du village avant la pose. En fonction des fabrications d'un artisan, des malus ou des effets de règles seront mis en place au cas par cas (et vous seront fournis par l'attache d'une étiquette d'effet sur votre piège que vous n'aurez plus qu'à poser).

L'enquêteur :

Ce personnage est un enquêteur plus ou moins aguerri. Grâce à son expérience, il a désormais quelques facilités et automatismes lui permettant de dénouer des mystères plus ou moins facilement. Mais même s'il a des automatismes en plus, son meilleur atout c'est encore et toujours sa tête.

Tout apprenti peut utiliser **les armes de base** : armes à une main de 110cm maximum

Apprenti	Limier	Détective
1 point de création	2 points de créations	3 points de créations
Détective 1 à 2	Détective 2 à 3	Détective 3 à 4
Œil de lynx 1 à 2	Œil de lynx 2 à 3	Œil de lynx 3 à 4
Commérage		Pistage

En fonction de l'expérience d'enquêteur qu'à votre personnage, ce dernier sera plus ou moins fort dans les talents décrits ci-dessous. Le niveau de chaque personnage sera ensuite affiné en fonction de vos BG.

Œil de lynx : Permet de différencier un document qui été tronqué d'un document authentique. Plus un enquêteur à l'œil fin, plus il pourra

reconnaitre des documents tronqués de documents authentiques. Concrètement, vous aurez plus ou moins de signatures disponibles dans votre « base de données ».

Détective : Parfois, suite à un crime ou à un méfait, une preuve est laissée sur la scène de crime... Un enquêteur peut trouver plus ou moins de ses preuves et autres marques permettant d'en savoir plus sur l'identité d'un malfaiteur.

Concrètement, un enquêteur pourra identifier plus ou moins d'objets en fonction de son expérience sur une « scène de crime ». Objets que d'autres verront forcément comme des objets anodins.

Commérage d'auberge : Une fois entre chaque repas, vous pouvez poser une question aux cuisiniers de l'Orphelinat qui tacheront d'en apprendre plus pour vous d'ici le prochain repas. Pendant la plonge, venez voir s'ils ont des réponses pour vous. Concrètement, vous déposerez une note et un tavergeur vous en dira plus après le repas.

Pistage : Un pisteur peut, dans le cadre d'une enquête, identifier des traces de pas d'origine humanoïde ou animale sur une scène de crime ou même en dehors. Chaque piste est unique, parfois l'on peut perdre la trace et la retrouver bien plus loin. Un pisteur pourra reconnaître si l'origine de la trace est animale, humaine, masculine ou féminine. Concrètement, vous aurez à suivre des pistes que seul vous pourrez identifier.

Les spécialités de groupes :

Toutes les factions et groupes ont des possibilités d'obtenir des bonus/malus et autres avantages en fonction du RP (qu'il soit individuel ou de groupe) ou de la nature même des personnages. Inutile de compter les points d'un autre joueur ou de faire du hors-jeu en cas de doute. Si un joueur fait quelque chose, c'est qu'il peut le faire. Si un Orga le reprend, c'est qu'il ne le pouvait pas ! Merci encore de faire preuve de fair-play.

4. Les fiches récaps

Symbolique	Signification
Ruban rose	Relation sexuelle
Ruban bleu	Coffre de contenant RP
Ruban noir	Scellé
Ruban vert	Saboté
Ruban violet	Détruit
Rubalise	Interdit ou HRP
Gommettes/Elastiques	Pour les signatures

ANNONCE	EFFET
« Assommé »	Tout le monde peut assommer un autre joueur. Pour se faire il suffit de lui donner un coup (simulé) dans le dos avec le pommeau de son arme sans qu'il en soit prévenu. Un joueur assommé tombe inconscient 5min ou jusqu'à ce qu'on ne le réveille et ne perd pas de points de vie. Un joueur qui porte un casque ne peut être assommé.
« Bagarre »	Tous les PJ disposent de points de bagarre en fonction d'un score fixé arbitrairement par les orgas et par la création de personnage. Pour lancer un pugilat, annoncez "Bagarre ! ". Les joueurs concernés s'échangent alors leurs scores à l'oreille discrètement. Le montant le plus élevé gagne. Le perdant tombe inconscient 5 minutes et peut être réveillé avec tous ses points de vie. En cas d'égalité, les deux adversaires tombent inconscients. En cas de mêlée, tâchez le plus possible de faire des "duels". En cas de surnombre, ajoutez +1 au score de l'équipe.
« Chiffre »	Le chiffre annoncé (par exemple, "deux !") lors d'une attaque indique le nombre de dégâts infligés. Sans annonce de chiffre, l'attaque n'inflige qu'un seul point de dégât.
« Chute »	Frappe renversante (ou tir) qui provoque une chute même si le coup est paré.
« Recule »	Frappe lourde (ou tir) qui provoque un recul même paré.
« Désarmé »	Frappe technique qui désarme l'adversaire si l'arme est touchée.
« Ethéré »	Un personnage sous forme éthérée ne peut être impacté par des attaques ou des compétences.
« Létale »	Si vous êtes touché par une annonce Létale, vous tombez automatiquement au sol, mort, quel que soit votre nombre de PV, de PA, ou même vos compétences. La victime meurt définitivement sur le coup. Il est impossible de parer ou de résister à une annonce Létale.
Souffrance (PNJ)	La cible tombe au sol et y reste pendant 5 secondes (et doit jouer le RP de sa souffrance).
Soumission (PNJ)	La ou les personnes ciblées doivent poser un genou au sol et ne peuvent ni bouger ni parler tant que le lanceur ne met pas fin au sort.
Terreur (PNJ)	La cible fuit durant les 10 prochaines secondes et s'éloigne du lanceur.