

GN & Micro-GN Kla'Henera :

Livret Callidus

Version : 2017.1



Sommaire :

1. **Classe et Talents**.....2
 - 1.1. Callidus2
 - 1.2. Compétences et métiers.....2
2. **Talents**3
 - 1.3. Compétences et métiers.....3
 - 1.4. Annonces et injonctions.....5

Ce livre de règles comprend le règlement qui s'impose à tous les participants (PNJ compris). Le non-respect des règles indiquées ci-dessous pourra entraîner des sanctions. Ce document traite essentiellement des règles, de la construction des personnages et sera amené à subir des modifications/rectifications durant les mois à venir.

Nous remercions les organisateurs des GN Matka, Prisme, Soleil de Plomb et BCB dont nous avons utilisé une partie des consignes de sécurité. Merci à Mélanie, Arnaud et Amandine pour la relecture.

Bonne lecture !

1. Classe et Talents

1.1. Callidus

Le Callidus est un électron libre spécialisé dans le harcèlement des lignes adverses. Une habileté certain au maniement des armes, ces combattants à distance d'excellence, escrimeurs redoutés, aussi utiles sur le plan offensif que sur le plan défensif. Idéal pour couvrir l'avancée des troupes, pour tenir ou harceler une position, son intervention saura toujours maintenir l'ennemi à distance ou le forcer à engager le combat de proximité.

Rôle : Escrimeur et archer, le Callidus est un fantassin polyvalent, efficace en solo comme en groupe, offrant un soutien offensif à sa faction, notamment par la menace qu'il dégage... Redouté pour ses feintes d'armes et ses attaques combinées, spécialiste dans le harcèlement des forces adverses, de par ses attaques à distance, il aura pourtant du mal à venir à bout d'un Protector ou d'un Bellator, et à moins d'une bonne dose d'expérience, il devra s'appuyer sur ses compagnons d'armes ou sa ruse pour révéler sa puissance.

1.2. Compétences et métiers

Les arbres de talents sont composés de 3 catégories d'éléments : les compétences, les maîtrises (présente dans le livret de règles générales) et les métiers.

- Les compétences correspondent aux aptitudes en jeu de votre personnage, c'est à dire aux "actions spécifiques" que votre personnage pourra lancer au cours du jeu.
- Les métiers représentent les talents dits "de roleplay", qu'ils soient de récolte, d'exploration, d'artisanat et autres...

Remarque : Il dépend de chaque joueur la décision de faire de son personnage un combattant sans métier ou un travailleur sans grandes capacités martiales ou une combinaison harmonieuse des deux univers. Les compétences dans tous les cas vont pouvoir compléter votre combinaison.

Achat :

Pour acheter un talent dans votre arbre de Talents, il faut que vous ayez le rang requis pour débloquent son achat ainsi que l'XP nécessaire à son achat. Il arrive régulièrement que pour acheter un talent il soit nécessaire de posséder d'autres talents avant d'acquies ce dernier.

Règles d'utilisation :

Certaines compétences et métiers sont **limitées dans leur utilisation**.

Exemple de limite d'utilisation : 1 fois/respawn. Cette annotation signifie qu'en Bataille vous ne pouvez-vous servir de cette compétence qu'une fois par « vie ». Hors Bataille, une fois par Inter-Bataille.

Injonctions & Annonces :

Une injonction correspond à un ordre lancé, à une compétence visant un adversaire ou un allié. Une annonce ne concerne que votre personnage et s'emploie en réponse à une injonction.

Certaines compétences nécessitent de cibler l'adversaire, soit avec votre main soit avec votre arme. Dans ce cas, vous devez obligatoirement désigner la cible de votre injonction pour que celle-ci soit valide.

Remarque :

- Qu'il s'agisse, d'une injonction ou d'une annonce, les joueurs et joueuses devront toujours citer l'effet concerné et non le nom de la compétence, par exemple l'annonce « Fuite » en cas d'utilisation de la compétence « Retraite ».
- Si le terme "de masse" est ajouté dans une injonction (réservé aux Orgas), la compétence cible alors l'ensemble des joueurs.
- Un visé par une injonction n'ayant pas les compétences nécessaires pour la contrer est obligé de subir l'effets.

2. Talents

1.3. Compétences et métiers

Les compétences sont désormais classées par ordre alphabétique pour des soucis de pratique.

Spécial GN :

- Toute compétence portant la mention « utilisable uniquement en bataille » (comme, par exemple, « *Eclaireur* ») n'a aucune utilité lors des GN.
- Toute compétence portant la mention « utilisable une fois par respawn/interbataille » : remplacer par « une heure ». Ainsi, à titre d'exemple, un personnage possédant la compétence « *Coup Puissant* » *peut s'en servir une fois par heure en jeu.*
- Toute compétence portant la mention « utilisable uniquement en IB » est bien évidemment utilisable à n'importe quel moment.
- En jeu, vous risquez de trouver des objets liés aux compétences Chasseur, Mineur et Herboriste. Votre personnage peut apercevoir ces objets mais à moins de posséder la compétence dont il est question, ne peut rien en faire. Ceux qui possèdent ces compétences-là auront les informations nécessaires.

| Nom | Annonce ou RP | Description - notes |
|-------------------------|-----------------|--|
| <u>Alchimiste</u> | | Cf. Livret v2017.1 - Récoltes et Artisanats |
| <u>Assassin</u> | "Assassiné (e)" | Utilisable uniquement en IB , et limitée à 1 fois par IB . L'assassin doit surprendre sa victime en simulant l'acte de lui trancher la gorge ou de le poignarder avec une arme courte tranchante avec ou sans âme. Plonge la victime dans le COMA , elle tombe également à OPV , peu importe le nombre de PV et de PA qu'elle possédait. N.B. : Requiert la compétence Sans Pitié |
| <u>Chasseur</u> | | Cf. Livret v2017.1 - Récoltes et Artisanats |
| <u>Couard</u> | RP "Résiste" | Cette compétence passive permet de résister automatiquement à l'injonction " Provocation ". Le personnage se doit de simuler de manière roleplay & fairplay sa couardise, d'une tirade et/ou d'une fuite avant de faire son annonce. |
| <u>Coup Surnois</u> | "Deux" | Utilisable uniquement en combat , 1 fois par respawn en bataille et/ou 1 fois par IB . Le combattant doit être armé et porter un coup dans le dos de sa cible pour finir sur son annonce. Le coup réussi infligera deux points de dégâts à la place d'un seul. |
| <u>Coup Surnois (2)</u> | "Deux" | Même effet que pour Coup Surnois. Se cumule avec Coup Surnois, le combattant a donc bien 2 Coups Surnois par respawn / IB |
| <u>Eclaireur</u> | | Utilisable uniquement en Bataille , le combattant doit s'annoncer très distinctement à son officier de bataille au début de la bataille ET à chaque respawn s'il souhaite utiliser cette compétence. Dès que l'officier de bataille lui aura donné l'autorisation, le combattant pourra se " déployer " sans attendre, où il le veut sur le champ de bataille, tant qu'il reste à vue de l'officier. |
| <u>Espion</u> | | Cf. Livret v2017.1 - Wargame |
| <u>Forge</u> | | Cf. Livret v2017.1 - Récoltes et Artisanats |
| <u>Herboriste</u> | | Cf. Livret v2017.1 - Récoltes et Artisanats |

| | | |
|-----------------------|--|---|
| <u>Médecine</u> | | Utilisable uniquement en IB . Le médecin peut soigner un blessé. En simulant l'acte médical (bandages, attelles...) le médecin rétablit 1PV pour chaque tranche de 60secs passées à soigner le blessé. Requiert du matériel de Médecine. |
| <u>Mineur</u> | | Cf. Livret v2017.1 - Récoltes et Artisanats |
| <u>Prédateur</u> | "Désarmé" | Utilisable uniquement en combat, 1 fois par respawn en bataille et/ou 1 fois par IB . Le Callidus doit être armé, et porter un coup sur l'arme de sa cible pour finir par son annonce. <i>La cible devra lâcher son arme dans une logique physique d'énergie cinétique, mais en toute sécurité.</i> De plus Le Callidus peut récupérer ses flèches ou carreaux et les réutiliser à volonté en s'exposant aux ennemis (pas de poing levé). <i>Remarque FAIRPLAY : Il est important de demander préalablement aux autres joueurs Callidus si oui ou non ils acceptent de vous laisser tirer leur flèches, et de ce fait que vous êtes responsable des dites flèches. Durant l'appel par exemple.</i> N.B. : Les ennemis n'ont pas à rendre les flèches (les alliés non plus d'ailleurs) SEULS les Callidus Prédateur peuvent ramasser leurs munitions. |
| <u>Premiers Soins</u> | | Utilisable uniquement en IB . Le soigneur peut soulager un blessé dans le coma. En simulant l'acte médical (bandages, attelles...), le soigneur rétablit 1PV au bout de 60secs passées à soigner le blessé, qui ne sera plus moribond. Requiert du matériel de soins N.B. : Le soigneur ne peut pas redonner plus de 1PV à un blessé. N.B. : Pour rappel, au rang 1, tous les personnages ont 3PV. |
| <u>Provocation</u> | | Utilisable uniquement en combat, 1 fois par respawn en bataille et/ou 1 fois par IB . Le combattant doit provoquer son adversaire de manière roleplay en l'interpellant sans équivoque puis faire son annonce. Annonce : " Provocation " N.B. : La provocation est interrompue par le premier dégât sur la cible provoquée. La Provocation contraint la cible à charger l'annonceur dans un élan agressif, et sans hésitation. |
| <u>Pugilat (X)</u> | "Pugilat X" où X est la valeur du personnage en pugilat. | Utilisable uniquement en IB . Le pugiliste peut provoquer un pugilat contre un autre personnage. La résolution du pugilat suit les règles décrites au chapitre 4.3. N.B. : Impossible si un des pugilistes a une arme en main. N.B. : Le pugilat ne provoque aucune perte de PV ou de PA, le(s) perdant(s) passe en stade "Inconscient" durant 5Min puis se réveille. |
| <u>Retraite</u> | "Fuite" | Utilisable uniquement en combat, 1 fois par respawn en bataille et/ou 1 fois par IB . Le combattant doit partir en courant dans la direction opposée de son adversaire en criant son annonce. Le combattant ignore les dégâts et les annonces durant 5secs . |
| <u>Retraite (2)</u> | "Fuite" | Même effet que pour Retraite. Se cumule avec Retraite , le combattant a donc bien 2 Retraites par respawn / IB. |
| <u>Sans Pitié</u> | "Achevé (e)" | Utilisable uniquement en IB , et limitée à 1 fois par Micro-GN . Le bourreau doit simuler un achèvement, découpage, dépeçage, construction d'un bucher durant 60secs et ce sans aucune ambiguïté ni interruption. Permet d'achever une victime déjà dans le COMA . La faisant passer au stade Mort définitive . N.B. : l'achèvement étant l'acte de tuer le personnage d'un autre joueur, mettez-vous à sa place et veillez à offrir un beau moment de roleplay, une mort digne d'un combattant adverse, telle que vous souhaiteriez pour votre propre personnage. |

| | | |
|---------------------------|-----------------------------|---|
| Sénéchal | | Cf. Livret v2017.1 - Wargame |
| Seigneur de Guerre | | Cf. Livret v2017.1 - Wargame |
| Stratège | RP durée libre | Cf. Livret v2017.1 - Wargame |
| Tanneur | | Cf. Livret v2017.1 - Récoltes et Artisanats |
| Tir Percutant | "Chute" | Utilisable uniquement en combat, 1 fois par respawn en bataille et/ou 1 fois par IB . Le combattant doit être armé d'un arc ou arbalète et toucher sa cible pour finir sur son annonce. N.B. : L'annonce "Chute" se cumule au dégât infligé par la flèche/carreau, mais ne peut se cumuler à une autre annonce comme "2". |
| Tir Percutant (2) | "Chute" | Se cumule avec Tir Percutant, le combattant a donc bien deux utilisations de Tir Percutant par respawn / IB. |
| Tir Précis | "2" | Utilisable uniquement en combat, 1 fois par respawn en bataille et/ou 1 fois par IB , le combattant doit être armé d'un arc ou arbalète et toucher sa cible pour finir sur son annonce. Un tir réussi infligera deux points de dégâts au lieu d'un seul. |
| Torture | "Torture" RP durée libre | Cette compétence roleplay permet de torturer une victime que l'on a "à sa merci" en posant des questions successives. Le personnage doit simuler de manière roleplay la torture avant de faire son annonce à chacune des questions. A moins qu'elle ne résiste, la victime devra répondre sans mentir. N.B. : la compétence Endurci immunise à Torture. N.B. : Requiert la compétence Sans Pitié . |

1.4. Annonces et injonctions

| | |
|-------------------|---|
| Achèvement | On ne peut achever un personnage que lorsqu'il est dans le coma et qu'on possède la compétence Sans Pitié. Il faut effectuer un RP d'achèvement pendant 60 secondes (égorgement, empalement ou toute autre idée fatale). Si la procédure est interrompue, il faut recommencer. Achever à plusieurs ne va pas plus vite et il est impossible d'achever plusieurs personnes en même temps (même avec un bûcher !). <u>Rappel</u> : Achever un personnage signifie TUER ce personnage pour de bon ! |
| Assassinat | La cible tombe à 0 PV en situation de coma sans avoir le temps de pousser un cri et/ou voir son assassin. L'assassin doit simuler (avec une arme passée au check) un égorgement ou un poignardement SANS se faire remarquer. <u>Rappel</u> : L'assassinat devra se suivre d'un achèvement pour que la victime meure "pour de bon". |
| "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. |
| Ethéré | Un joueur sous forme éthéré ne peut être impacté par des attaques ou des compétences. |
| Focus | Le lanceur doit se tenir immobile et ne peut combattre durant la durée de la compétence. |
| Fuite | Impossible de se défendre/d'attaquer durant une fuite. Une personne en fuite ignore les injonctions et les dégâts. La fuite doit se faire dans la direction opposée de votre ennemi. Si vous êtes encerclé et que l'ennemi vous force à changer drastiquement de direction ou vous arrête : la fuite est interrompue et votre annonce est perdue. |
| Peur | L'adversaire fuit durant les 5 prochaines secondes et s'éloigne du lanceur. |

| | |
|--------------------|--|
| Provocation | Si la cible de la provocation est prise pour cible par une autre personne que le lanceur, cela met fin à la Provocation. Le premier dégât reçu annule la Provocation. La cible doit charger <i>sans hésitation</i> le provocateur. |
| Pugilat | Lorsqu'un pugilat est lancé, dévoilez discrètement votre score à l'adversaire et simulez ensuite le combat. Le perdant tombe inconscient 5 minutes et peut être réveillé sans problème 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 (en duel de mêlée), prenez le score du meilleur lutteur et rajoutez-y le nombre de lutteurs qui l'aide (à 5 contre 1 on a de grandes chances de gagner). |
| Reculé | La cible de l'injonction doit reculer de deux mètres environ, que le coup/flèche soit paré(e) ou non. |
| Souffrance | La cible tombe au sol et y reste pendant 5 secondes (et doit jouer le RP de sa souffrance). |
| Soumission | 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 | La cible fuit durant les 10 prochaines secondes et s'éloigne du lanceur. |
| Chute | La cible de l'injonction (ou du carreau d'arbalète lourde) doit tomber au sol, que le coup/carreau soit paré ou non. |
| Torture | Sans compétence "Torture", vous ne pouvez obliger la victime à donner de réponse, et votre victime mourra probablement. En plus simple, il faut la compétence pour torturer. |



Talents - **CALLIDUS** - Codex v2017.1
Somnium Bellator

