

# GN & Micro-GN Kla'Henera :

## Livret Legenda

Version : 2017.1



### Sommaire :

1. **Classe et Talents**.....2
  - 1.1. Legenda .....2
  - 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. Legenda

On dit que les gagnants sont ceux qui écrivent l'histoire... et le plus souvent ceux qui perdent ne sont plus là pour les contester... Voilà qui sont les Legenda ! Porte-étendards de leurs factions, soigneurs de bataille et rapporteurs de faits de guerre. Une place comme nulle autre sur le champ de bataille !

**Rôle :** Soutien, grand praticien des arts de la médecine tout autant que militaire, honoré des symboles de batailles de leur faction qu'ils amènent et portent aux yeux de tous durant les batailles, les Legenda sont le socle de la guerre, mêlant leurs soins d'urgence aux ordres vociférés pour que les soldats autour d'eux restent en vie ou donnent le meilleur d'eux-mêmes ! Ce n'est pourtant pas qu'une classe de bataille, car une fois passée, tous se retournent vers eux pour tirer les leçons et le prix de ce qu'il vient de se passer.

## 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 débloquer 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'acquérir 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.
- Tout joueur visé par une injonction et n'ayant pas les compétences nécessaires pour la contrer est obligé d'en subir les 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 <b>uniquement en IB</b> , et <b>limitée à 1 fois par IB</b> . 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 <b>COMA</b> , elle tombe également à <b>OPV</b> , peu importe le nombre de PV et de PA qu'elle possédait. N.B. : Requier la compétence <b>Sans Pitié</b>
<u>Brancardier</u>	Roleplay de repli  "Soins +2PV chacun" ou "Soins +5PV"	Utilisable <b>1 fois par respawn</b> en bataille et/ou <b>1 fois par IB</b> . Le Légenda doit mimer le fait de tirer vers l'arrière ligne ses blessés ( <b>max 3</b> ) puis être au contact de sa/ses cibles, afin de mimer des soins médicaux d'urgences durant <b>10secs</b> pour finir sur son annonce. Permet de rendre <b>2PV à trois</b> autres personnages (pas à soi-même) <b>ou</b> rendre jusqu'à <b>5PV</b> à un unique personnage soigné (PAS DE SOIN à SOI-MEME). Une annonce ou une attaque (non résistée) faite à l'encontre du Légenda durant les soins forcent le Légenda à recommencer. La compétence n'est pas "grillée" pour autant.
<u>Brancardier (2)</u>	Voir Brancardier	Même effet que pour Brancardier. Se cumule avec <b>Brancardier</b> , le combattant a donc bien <b>2 Brancardier</b> par respawn / IB.
<u>Ce n'est pas ton heure</u>	Roleplay à genou 15 secs	Utilisable <b>2 fois par respawn</b> en bataille et/ou <b>2 fois par IB</b> . Le Légenda doit pouvoir s'agenouiller au chevet du mourant (c'est-à-dire ne pas être sous les effets d'une annonce comme "provocation", "peur", "terreur" ou autre, ni subir de dégât), il mime alors des soins, massage cardiaque... durant <b>15secs</b> sans interruption. Le Légenda <b>relève ce</b> personnage qui est à OPV, ou dans le COMA en le ramenant à <b>3PV</b> . N.B. : <b>Ce n'est pas ton heure</b> n'est pas une résurrection ! Un personnage que le Légenda n'a pas vu tomber, mort ou achevé ne peut pas être relevé.
<u>Chasseur</u>		Cf. Livret v2017.1 - Récoltes et Artisanats

<u>Entraînement militaire</u>	Roleplay d'entraînement	Utilisable <b>uniquement en IB</b> , et limitée à <b>1 fois par IB</b> . Le Légenda fait faire des exercices, étirements, footing, pompes... durant <b>10Minutes</b> . Un soldat ayant suivi l'entraînement militaire peut résister à la prochaine annonce de Dégâts qu'il recevra dans la limite de temps de l'IB (environ 2h max). Le légenda peut entraîner autant de soldats de sa faction qu'il le désire, toutefois tous doivent être capable de le voir et l'entendre durant la durée complète de l'entraînement. N.B. : Les effets des entraînements militaires de deux Légenda ne se cumulent pas.
<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>Incarnation</u>	Passif	Le Légenda devient sa propre Incarnation durant les Batailles. Conscient de l'enjeu et du challenge de la bataille le Légenda aura à chaque début de bataille des éléments de jeu scénaristiques et explicites le guidant pour comprendre la bataille.
<u>Médecine</u>		Utilisable <b>uniquement en IB</b> . Le médecin peut soigner un blessé. En simulant l'acte médical (bandages, attelles...) le médecin rétablit <b>1PV</b> pour chaque tranche de <b>60secs</b> passées à soigner le blessé. <b>Requiert du matériel de Médecine.</b>
<u>Mineur</u>		Cf. Livret v2017.1 - Récoltes et Artisanats
<u>Muraille de chair</u>	Créé "TOUS à MOI"	Utilisable <b>uniquement en combat, 1 fois par respawn</b> en bataille et/ou <b>1 fois par IB</b> . A l'ordre donné toute la faction (y compris le Légenda) en état d'entendre l'ordre et de voir la bannière du Légenda, qui se replit vers lui gagne l'effet <b>Bouclier d'énergie</b> . Ce bouclier non magique est une preuve de motivation des troupes autour de la bannière. N.B. : Les joueurs voulant bénéficier de cette motivation doivent clairement marquer un repli/recul/retour vers le Légenda, sans forcément le toucher ils doivent au moins être dans les 6m de la bannière.
<u>Oriflamme</u>	Passif	Le Légenda gagne automatiquement la maîtrise <b>Porte-Étendard</b> ; Lorsque - et tant que - le Légenda porte son étendard en Bataille il représente sa faction et en tant que tel il devra fournir un retour (forme et détails du retour à préciser avec votre orga référent) sur les batailles qui ont eu lieu. Les bénéfices et informations fournies par l'Oriflamme auront une incidence immédiate sur les conséquences secondaires de ces batailles. Compréhension, précision, interprétation et orientation du retour feront que l'histoire retracée par le Légenda prendra sens.
<u>Premiers Soins</u>		Utilisable <b>uniquement en IB</b> . Le soigneur peut soulager un blessé dans le coma. En simulant l'acte médical (bandages, attelles...), le soigneur rétablit <b>1PV</b> au bout de <b>60secs</b> passées à soigner le blessé, qui ne sera plus moribond. <b>Requiert du matériel de soins</b> 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>Préparation Physique</u>	Roleplay massage rapide	Utilisable <b>1 fois par respawn</b> en bataille et/ou <b>1 fois par IB</b> . Le Légenda doit pouvoir masser le patient (c'est-à-dire ne pas être sous les effets d'une annonce ni subir de dégât), en contact de sa cible, mimer clairement un massage (des membres, préparation des épaules...) durant <b>15secs</b> et cela confère au patient un bonus de +1PV N.B. : Le Légenda ne peut pas se <b>Préparer</b> lui-même. N.B. : Ce bonus de +1PV peut permettre au soldat de dépasser son bonus de PV max de 1. N.B. : Les préparations physiques de deux Légenda ne se cumulent pas
<u>Pugilat (X)</u>	"Pugilat X" où X est la valeur du	Utilisable <b>uniquement en IB</b> . 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.

	personnage en pugilat.	N.B. : Le pugilat ne provoque aucune perte de PV ou de PA, le(s) perdant(s) passe en stade "Inconscient" durant <b>5Min</b> puis se réveille.
<b><u>Sans Pitié</u></b>	"Achévé (e)"	Utilisable <b>uniquement en IB</b> , et <b>limitée à 1 fois par Micro-GN</b> . Le bourreau doit simuler un achèvement, découpage, dépeçage, construction d'un bucher durant <b>60secs</b> et ce sans aucune ambiguïté ni interruption. Permet d'achever une victime déjà dans le <b>COMA</b> . La faisant passer au stade <b>Mort définitive</b> . 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.
<b><u>Sénéchal</u></b>		Cf. Livret v2017.1 - Wargame
<b><u>Seigneur de Guerre</u></b>		Cf. Livret v2017.1 - Wargame
<b><u>Soins d'urgence</u></b>	"Soins +1PV"	Utilisable <b>1 fois par respawn</b> en bataille et/ou <b>1 fois par IB</b> . Le Légenda doit pouvoir soigner le patient (c'est-à-dire ne pas être sous les effets d'une annonce comme "provocation", "peur", "terreur" ou autre, ni subir de dégât), le Légenda doit être en contact de sa cible, mimer clairement des soins, remise en place des membres... durant <b>5secs</b> et lui faire son annonce. Le Légenda ne peut <b>pas se soigner</b> lui-même.
<b><u>Soins d'urgence (2)</u></b>	"Soins +1PV"	Même effet que pour Soins d'urgence. Se cumule avec <b>Soins d'urgence</b> , le combattant a donc bien <b>2 Soins d'urgence</b> par respawn / IB.
<b><u>Stratège</u></b>	RP durée libre	Cf. Livret v2017.1 - Wargame.
<b><u>Tanneur</u></b>		Cf. Livret v2017.1 - Récoltes et Artisanats
<b><u>Tenez Bon !</u></b>	Crié "Tenez BON"	Utilisable <b>uniquement en combat, 1 fois par respawn</b> en bataille et/ou <b>1 fois par IB</b> . A l'ordre donné toute la faction (y compris le Légenda) en état d'entendre l'ordre et de voir la bannière du Légenda gagne une résistance aux effets <b>Peur</b> et <b>Provocation</b> . Cette résistance non magique est une preuve de motivation des troupes autour de la bannière. N.B. : Les joueurs ayant entendu cet ordre ne peuvent résister qu' <b>une fois</b> soit à une <b>provocation</b> soit à un <b>peur</b> .
<b><u>Torture</u></b>	"Torture" RP durée libre	Cette compétence roleplay permet de <b>torturer</b> 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 <b>Endurci</b> immunise à Torture. N.B. : Requiert la compétence <b>Sans Pitié</b> .

#### 1.4. Annonces et injonctions

<b>Achèvement</b>	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 !
-------------------	---

<b>Assassinat</b>	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".
<b>"Chiffre"</b>	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.
<b>Ethéré</b>	Un joueur sous forme éthéré ne peut être impacté par des attaques ou des compétences.
<b>Focus</b>	Le lanceur doit se tenir immobile et ne peut combattre durant la durée de la compétence.
<b>Fuite</b>	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.
<b>Peur</b>	L'adversaire fuit durant les 5 prochaines secondes et s'éloigne du lanceur.
<b>Provocation</b>	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.
<b>Pugilat</b>	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).
<b>Recule</b>	La cible de l'injonction doit reculer de deux mètres environ, que le coup/flèche soit paré(e) ou non.
<b>Souffrance</b>	La cible tombe au sol et y reste pendant 5 secondes (et doit jouer le RP de sa souffrance).
<b>Soumission</b>	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.
<b>Terreur</b>	La cible fuit durant les 10 prochaines secondes et s'éloigne du lanceur.
<b>Chute</b>	La cible de l'injonction (ou du carreau d'arbalète lourde) doit tomber au sol, que le coup/carreau soit paré ou non.
<b>Torture</b>	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 - **Legenda** - Codex v2017.1  
Somnium Bellator

